

„Meine Inspiration zu meinem künstlerischen Krimi“

Hörspielproduktionen EF Kunst

1. Yannik Heiler “Mord am Eiffelturm”

Bei dem Verfassen meines Hörspiels hatte ich keine direkte Inspiration.

Zunächst überlegte ich mir eine Stadt, in der der Krimi spielen sollte. Dann erstellte ich ein Skript. Im Rahmen meines Drehbuchs überlegte ich mir eine Vorgeschichte, auf die ich gut aufbauen konnte. Ich achtete darauf, dass sie interessant ist und einen guten Spannungsbogen bietet. Beim Weiterschreiben meines Drehbuches war mir wichtig, dass die Geschichte packend bleiben soll. Das Ende wollte ich unerwartet gestalten.

Die gesprochenen Tonaufnahmen erfolgten über einen Tag - inklusive der Tonschnitte mit den Geräuschen. Nach ein paar Anläufen war ich mit der Aufnahme zufrieden.

Ich wünsche viel Spaß beim Hören meines Krimis und hoffe, dass er Ihnen/euch gefällt.

2. Wladislaw Taranjuk “Stoneman, a radioplay”

Das Hörspiel wurde so aufgebaut, dass der Ort des Geschehens ein Geheimnis bleibt. Jedoch wurde der Ort für jeden, der tiefer in die Materie eintauchte klarer und klarer, da man durch kleine Hinweise, wie z.B der „jazzbar“ oder der „englischen Sprache“ merken sollte, dass das Hörspiel in NY spielt. Die Jazzbar sollte Hinweise auf NY geben, da NY die Welthauptstadt des Jazz ist und da NY die einzige der 3 vorgegeben Städte ist, wo Englisch als „Hauptsprache“ gesprochen wird, das war auch ein außerordentlicher Hinweis auf den Austragungsort des Hörspiels.

3. **Samanta Schumacher** “Nicht Rache, Vergeltung”

Ich habe mich entschieden, mein Hörspiel im New Yorker Stadtteil Manhattan spielen zu lassen, da ich die USA und New York/Manhattan insgesamt sehr interessant finde und gerne später selbst einmal dorthin reisen möchte. Die Idee für diesen Krimi ist mir gekommen, weil ich so- wieso gerne Krimis oder Krimiserien anschauere und lese. Auf die Themen bin ich gekommen, weil es sich um ziemlich aktuelle Themen handelt, die einfach einmal angesprochen werden sollten. Das Thema Gewalt/Krieg ist allgegenwärtig und immer wichtig zu besprechen, nicht immer geht eine solche Tat gut aus, deswegen passt es sehr gut zum Thema Krimi. Zum Thema Transvestiten denke ich, dass es in den letzten Jahren immer präsenter geworden ist. Es ist ein Thema, das nicht tot geschwiegen werden darf, da es auch in den nächsten Jahren/Jahrzehnten noch weiter an Präsenz zunehmen wird.

4. **Nisha Hamid, Viktoria Hellwich**: Podcast (Teil 1-3) „Der Kunstraub in Paris“

Als Frau Wolff uns die Aufgabe mit dem Krimi gegeben hat, wollte ich sofort den Podcast machen. Mir ging die Idee nicht aus dem Kopf, dass die Geschichte in Paris spielt und die Protagonistin etwas aus dem Louvre klaut. Schließlich schrieb ich meiner Freundin, ob wir zusammen den Podcast schreiben und aufnehmen sollen. Sie war sofort von der Idee begeistert und ich fing an, den Anfang der Geschichte zu schreiben. Dann schickte ich es ihr und sie schrieb weiter. Und so ging das immer weiter, bis wir am Ende der Geschichte ankamen. Anschließend nahmen wir den Podcast zusammen auf. Wir benutzten ein Handy, welches für die Aufnahme zuständig war. Ein Tablet, von dem wir den Text abgelesen haben. Ein weiteres Handy, welches für die Hintergrundgeräusche, wie z.B.nächtliche Geräusche, Meeresrauschen, Musik etc. verantwortlich war. Und wir benutzten noch zwei weitere Handys für weitere Geräusche. Da wir nicht wussten, wie man Geräusche einfügt, mussten wir alles auf einmal aufnehmen. Dies war nicht sehr einfach, da man in manchen Szenen fünf Handys auf einmal bedienen musste. Da unsere Geschichte recht lang war, hat das Aufnehmen mehrere Tage benötigt. Schließlich haben wir unseren Podcast in drei Teile geteilt.

Arbeitsauftrag

Hörspielproduktion im Distanzunterricht

„Künstlerischer Krimi“

Lieber EF Kursus Kunst,

Jetzt startet wieder eine Arbeitsphase für euch!

Die folgenden Infos stelle ich auch in das oneNote Kursnotizbuch/Inhaltsbibliothek:

Podcast/Hörspiel

Ich habe mich heute noch einmal mit dem Unterschied von Podcast (bei dem Begriff Podcast handelt es sich dabei um ein Kunstwort, welches sich aus Pod für „play on demand“ und cast, abgekürzt vom Begriff Broadcast (Rundfunk), zusammensetzt, ist eine Serie von Mediendateien) und Hörspiel (ein Hörspiel ist wie ein Film ohne Bild, es wird nicht nur eine Geschichte vorgelesen (das wäre ein Hörbuch), sondern es wird mit verschiedenen Sprechern, Geräuschen und Musik eine Geschichte erzählt. Entstanden sind Hörspiele mal fürs Radio) beschäftigt:

Paul hatte ja heute in der Videokonferenz erwähnt, dass ich beide Versionen bei dem Arbeitsauftrag für euren „künstlerischen Krimi“ genannt habe. Es ist tatsächlich ein Unterschied und nicht das Gleiche:

Nach der oben stehenden Definition wäre es eher ein Hörspiel, was ihr produziert, da ihr ja einen abgeschlossenen Krimi erstellt und keine Folgen/Fortsetzungen. Falls eure Produktion zu lang wird, dann unterteilt ihr euer Hörspiel in mehrere Folgen.

Ich habe unterschiedliche Materialien zusammengestellt, die euch bei eurer Erstellung einer „Hörspielproduktion“ unterstützen (Schritte für die Produktion eines Hörspiels, wie man mit Audacity ein Hörspiel aufnimmt, Quellen für Geräusche und kostenlose Musik).

Folgende Aufgaben sollt ihr für nächste Woche Dienstag, 26.1.2020 erstellen:
Ihr sollt ein Drehbuch für euer Hörspiel erstellen, planen. Dazu gehören die Dialoge, Geräusche usw.

Taucht also in eure Stadt New York, Paris oder Florenz ein und entwickelt einen spannenden Krimi.

Hier könnt ihr euch ein „leeres Drehbuch“ runter laden, mit dem ihr weiter planen könnt und dieses sollt ihr bis nächsten Dienstag unter eurem Team/Namen/Kursnotizbuch zur Korrektur einstellen.

https://www.smz-karlsruhe.de/fileadmin/user_upload/Vorlage_Drehbuch_Hoerspiel.pdf

DIE VORBEREITENDEN SCHRITTE - „PRE-PRODUCTION“ für ein Hörspiel:

Vor der technischen Umsetzung eines Hörspiels sind einige Vorarbeiten zu leisten:

1. Eine gute Story: Zunächst einmal benötigen wir eine gute Geschichte (Story). Wenn ihr eigene Geschichten entwickelt, stehen euch alle bekannten Mittel des Deutschunterrichts zur Verfügung. Beispiele für Geschichten, die sofort umsetzbar sind, findet ihr z.B. auf der Web-Seite Auditorix.

2. Drehbuch: Wie erstellt man aus einer Geschichte ein Drehbuch für ein Hörspiel? Worauf ist dabei zu achten? Ein Hörspiel lebt von Dialogen. Der Erzähler sollte daher möglichst wenig zu Wort kommen. Auch sollte man sehr darauf achten, was man in der jeweils beschriebenen Situation hören kann. Oft sagen Geräusche so viel über eine Szenerie aus, dass man sich viele Worte sparen kann. All diese Informationen

(Wer – Was – Wie) sollten zunächst in ein kurzes, tabellarisches Drehbuch geschrieben werden; seht euch ein Beispiel an. Vorlagen für „leere“ Drehbücher gibt es viele im Netz.

Eine tabellarische Form macht die Handhabung für Einsteiger sehr übersichtlich. Wichtig ist, dass Spalten vorhanden sind für den Namen des Sprechers, den zu sprechenden Text, für die zu unterlegenden Geräusche und für eventuelle Regieanweisungen.

Eine gute Einführung in die Hörspielproduktion mit vielen Tipps und Beispielen gibt es in der Online-Audiothek audiyou.

3. TONAUFNAHME UND BEARBEITUNG MIT AUDACITY: Ist das Drehbuch fertig, geht es an die Tonaufnahme und -bearbeitung mit dem Freeware-Programm Audacity. Sehr gelungene und ausführliche Video-Anleitungen zur Tonbearbeitung mit „Audacity“ und zur Handhabung der Werkzeuge findet ihr auf den Web-Seiten des Projekts Ohrenspitzer. Weitere Hilfen findet ihr auf Youtube oder auf der deutschen Seite audacity.de.

HÖRSPIELPRODUKTION MIT AUDACITY: <https://www.smz-karlsruhe.de/unterricht-und-lernen/online-workshops/hoer-spielproduktion-mit-audacity-pc/>

Hier wird gezeigt, wie mit einfachen Mitteln selbst ein Hörspiel produziert werden kann. Als technische Ausstattung benötigt man nur einen Computer bzw. Laptop und ein Mikrofon. Als Programm wird das kostenlose Freeware-Programm Audacity, das auf der Web-Seite audacityteam.org heruntergeladen werden kann, empfohlen. Das Programm gibt es zur Zeit für die PC-Plattformen Windows, Mac/iOS und Linux. Die grundlegenden Funktionen sind leicht zu bedienen, so dass Schülerinnen und Schüler nach kurzer Einarbeitungszeit Aufnahmen selbst erstellen können.

Wo findet ihr kostenlos Geräusche und Musik? Am besten ist es natürlich immer, wenn die Geräusche selbst aufgenommen werden. Bei Ohrenspitzer gibt es Tipps dazu:

<https://www.ohrenspitzer.de>

Geräusche, die nicht selbst produziert werden können, findet man z.B. bei Audiyou oder der Hörspielbox/<https://www.audiyou.de/freesounds.html>, <https://www.hoer-spielbox.de/category/geraeusche/> Für gemafreie Musik gibt der Medienpädagogik-Praxis-Blog einige Tipps/ <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/>

Vorbereitungen für das Hörspiel

Ein gelungenes Drehbuch von **Samanta Schumacher**:

Drehbuch	Autorin: Samanta Schumacher
Ort: New York	
Sprecher	Text
Erzähler	
Detektiv Smith	”Entschuldigen Sie die Unterbrechung”
	“Es tut mir leid”
	“Wir sind allen Spuren nachgegangen”
	“Jeder Hinweis endet in einer Sackgasse. Ich habe mich mit meinen Kollegen beraten, aber das Gesetz hält uns dazu an, Fälle zu den Akten zu legen, wenn nach einer Woche noch keine Aussicht auf Lösung besteht.”
	“Es tut mir leid, ich weiß, dass das sehr schwer für Sie ist. Alle Angehörigen wünschen sich eine Aufklärung des Mordes. Sie wollen wissen, wer ihren Söhnen, Töchtern, Müttern, Vätern, Ehefrauen oder Ehemännern das angetan hat. Doch nur wenige fühlen sich besser, wenn sie die Antwort erfahren haben. Wenn sie überhaupt jemals eine Antwort auf ihre Fragen bekommen.”
	“ Es liegen noch einige ungelöste Akten auf meinem Schreibtisch,”
	“ Eines Tages werde ich alle davon wieder zur Hand nehmen und erneut durchsehen. Den selbst den Besten von uns entgeht manchmal etwas. Für den Fall das wir etwas Neues entdecken, werden wir sie auf das Stelle informieren.”
	“Was ist passiert?”
	“Guten Tag Miste Williams. Ich bin Detektiv Smith. Können Sie mir sagen was passiert ist?”
Alexander Williams.	“Haben Sie Ihn gefunden”
	“Haben Sie neue Hinweise”
	“Haben Sie neue Zeugen”
	“Das können sie nicht machen!”
	“Das können Sie nicht, ...Bitte! Bitte! Bitte! ...”