

Magnetophonband **BASF**

19 GERÄUSCHE FÜR IHREN KRIMI



Abbildung der Originalpackung „19 Geräusche für Ihren Krimi“



Badische Anilin- & Soda-Fabrik AG
6700 Ludwigshafen am Rhein

KRIMI -
selbst
ver**ton**t.



In diesem Heft finden Sie:

	Seite
o Eine kurze Inhaltsangabe über MAGNETOPHONBAND BASF „Krimi — selbst vertont“	3
o Vorschläge für die Fortsetzung Ihres Kriminal- Hörspiels	4
o Einen Tip für die benötigten Geräusche	7
o Die Gestaltung und das Drehbuch	9
o Tips und Kniffe für Regie und Technik	14
o Vor der Premiere: Der letzte Schliff	22
o Achtung — Aufnahme!	24
o Die Technik der Vertonung mit	
2 Geräten	
akustisch (über Lautsprecher)	26
magnetisch (mit Hilfe der Tricktaste)	27
2 Geräten ohne Tricktaste	31
2 Halbspurgeräten mit eingebautem Mischpult	31
2 Halb- oder Vierspurgeräten mit Mischpult	32
3 Geräten ohne Mischpult	32
3 Geräten mit Mischpult	33
1 Halb- und 1 Vierspurgerät	33

„Der Mann, der zuerst schoß!“

— so etwa könnte der Titel Ihres Kriminal-Hörspiels lauten, von Ihnen selbst vertont, nach Ihren eigenen Ideen, mit Ihrer Familie, Ihrem Freundeskreis — und Ihrem Tonbandgerät!

Wie leicht das ist, davon soll Sie der Anfang eines Hörspiels überzeugen, von Amateuren im Drehbuch wie in der Aufnahme selbst gestaltet (Bandgeschwindigkeit 9,5 cm/sec).

So fängt es an:

Heftiger Wortwechsel zwischen Gangsterpaar. Schüsse. Eine Tote? Flucht mit dem Auto. Polizei-Alarm. Fahndung nach dem Täter. Festnahme? Bremsen quietschen. Schüsse fallen — — — Entkommen?

Und wie geht's weiter?

Die Fortsetzung der Story bestimmen Sie! Ob Sie diese aus dem Augenblick heraus etwa improvisieren oder in ruhiger Überlegung dramaturgisch folgerichtig aufbauen und — noch besser — dann zunächst als Drehbuch niederschreiben, bleibt Ihnen überlassen. Spinnen Sie den roten Faden eines spannenden Kriminal-Hörspiels mit überraschenden Einfällen und raffinierten Gags nun selbst weiter!

Den Schluß mit Schuß

oder ein glückliches Happy-End — je nach Temperament — sollen Sie sich nun als wirkungsvolle Pointe selbst ausdenken, in der Freude am Stoff, an der Gestaltung und der technisch eleganten Lösung.



Welche Möglichkeiten

sich Ihnen nun hierzu bieten, richtet sich natürlich auch nach dem, was Ihnen zur Verfügung steht: an Mitspielern, Geräten und an sonstigem Zubehör. Die Hauptsache jedoch sind Ihre Einfälle!

Wie wäre es beispielsweise,

wenn der „Gangster“ (den Sie vielleicht selbst spielen) zunächst im Straßengewühl (17)* entkommt, auf einem Rummelplatz (16)* untertaucht, um von dort aus zum „Boß“ zu gelangen — — —

Oder was halten Sie

von dem Vorschlag, das „Krimiband“ an der Stelle, wo die aufgespielten Szenen zu Ende sind, nicht nur mit einer Schere zu schneiden, sondern auch dramaturgisch einen „harten Schnitt“ vorzunehmen und den Handlungsablauf an einen anderen Ort (vielleicht auch in einen anderen Zeitabschnitt) zu verlegen?



* Die in () gesetzten Ziffern sind Geräusche des BASF-Geräuschbandes. Näheres darüber Seite 7.

Dazu als Überleitung einige Takte Musik (1)*, dann heulender Wind (2)*, von fern schlägt eine Turmuhr (9)*, die geheimnisvoll knarrende Tür wird geöffnet (7)* — — —

Dies alles läßt sich relativ unkompliziert darstellen, sogar in Form eines Monologes, als Selbstgespräch des Gangsters (keine Angst, daß sich Ihre Stimme allzu sehr von der des auf dem Krimiband gebannten Gangsters unterscheiden würde; mit Rücksicht auf individuelle Klangfarben wurde sie bewußt etwas verstellt aufgenommen!).



Eine andere Version

liegt im Zusammenspiel von zwei Personen, wozu aus dramaturgischen Gründen eine weibliche Stimme zu empfehlen ist. Die hierbei in Dialogform aufzubauende Handlung

bietet sich für eine etwas längere, ausführlichere Fassung an, die Sie mit textlichen wie akustischen Gags ganz nach Belieben ausweiten können.

Die dritte Möglichkeit

ergibt sich in der Team-Arbeit, mit Ihrer Familie, Ihren Freunden oder im Tonband-Club. Als ernsthaftem Autor und Regisseur stehen Ihnen dabei alle gestalterischen Formen offen, wobei Sie bei den einzelnen Rollen gleich die natürliche (oder auch schauspielerische) Eignung Ihrer Mitspieler berücksichtigen können. Mit den verschiedensten Einfällen Ihres Teams kommen Sie dann sicherlich zu einer ausgereiften Drehbuch-Konzeption, mit deren Vertonung Sie ein Hörspiel, Ihren „Krimi“, so spannungsgeladen hinzaubern können, daß Ihren Gästen sicherlich die Haare zu Berge stehen, wenn Sie ihnen später Ihre Produktion vorführen.

Es gibt viele Möglichkeiten!

So können Sie z. B. auch die bereits vorliegenden Szenen nach Ihrem Gefühl für den dramaturgischen Ablauf in Ihre Eigenproduktion dort einbauen, wo sie Ihnen passender erscheinen. Etwa in eine „Einbruch-Szene“ oder in den Rahmen einer romantischen Liebesgeschichte —, in die Mitte stellen oder gar als Abschluß Ihrer eigenen Konzeption verwenden.

Wie Sie auch immer an die Gestaltung und Vertonung herangehen, jetzt oder etwa erst am nächsten freien Wochenende, ob im „Ein-Mann-Betrieb“, als Ihr eigener Sprecher, Regisseur, Tonmeister und Produzent in einer Person, oder gemeinsam mit einem oder mehreren Helfern, ob nur mit einer einfachen Geräteausstattung oder vielleicht sogar in einem großartig



ingerichteten „Heim-Studio“ und einem reichen Schatz an Zubehör, — Hauptsache ist und bleibt es, daß das eigene Hörspiel Spaß macht, Ihnen, Ihren Mitwirkenden und Ihren späteren Zuhörern!

Geräusche



bilden den spannungsvollen Hintergrund für Ihren Krimi. Diese selbst in freier Tonjagd draußen einzufangen, kann recht interessant sein. Einfacher geht es bei Ihrer Hörspiel-Produktion mit MAGNETOPHONBAND BASF „19 Geräusche für Ihren Krimi“*), das eigens zur Vertonung von Hörspielen herausgebracht ist. Die in () stehenden Zahlen weisen auf die einzelnen Geräusche des BASF-Geräuschbandes hin. Sie erhalten das Band bei Ihrem Fachhändler und ersparen sich damit die manchmal komplizierte Tonjagd. Die Geräusche sind in Vollspur mit 9,5 cm/sec aufgezeichnet und voll ausgesteuert.

Frei von Urheberrechten

sind sowohl das „Geräuschband“ als auch MAGNETOPHONBAND BASF „Krimi — selbst vertont“, kurz „Krimiband“ genannt*). Beide Bänder stehen Ihnen also in Idee und im Text für Ihre Eigenproduktion frei zur Verfügung.

*) MAGNETOPHONBAND BASF „19 Geräusche für Ihren Krimi“ und MAGNETOPHONBAND BASF „Krimi — selbst vertont“, Copyright by BASF, Ludwigshafen am Rhein.

Für die Gestaltung

Ihres „Krimis“ führen viele Wege zum Ziel. Falls Sie bisher noch kein eigenes Hörspiel produziert haben, soll am Beispiel der auf Seite 12 skizzierten Fortsetzung gezeigt werden, wie man vorgehen kann. Daß Sie die eigene Idee so in ein tönendes Band verwandeln, wie sie Ihnen in manchen Einzelheiten gewiß schon jetzt vorschwebt, ist wohl selbstverständlich!

Das Drehbuch

sollte Ausgangspunkt Ihrer Krimi-Vertonung sein. Hier legen Sie Wortlaut der Monologe und Dialoge fest; in ihm sind die einzelnen Geräuscheinblendungen für den Handlungsablauf einzutragen und nicht zuletzt enthält es Angaben zur Technik. Je nach Umfang Ihrer geplanten Produktion nehmen Sie mehrere Bogen Schreibpapier und teilen diese in drei gleiche Spalten ein. Die linke Spalte erhält die Überschrift TEXT, über die mittlere schreiben Sie GERAUSCHE und die rechte erhält die Bezeichnung TECHNIK.

Den Text

Ihres Krimis schreiben Sie in der Ihnen gefälligsten Form in die dafür vorgesehene linke Spalte. Es versteht sich, daß Sie ihm jeweils auch die Bezeichnung der betreffenden Rolle voranstellen, also z. B. „Gangster“ oder „Polizist“ oder „Mädchen“ usw.

Die Geräusche

vermerken Sie in der mittleren Spalte. Kennzeichnen Sie mit einer großen Klammer hinter dem jeweiligen Text auch die Dauer des betreffenden Geräusches. Sie erleichtern sich damit die Vertonungsarbeiten und haben schon rein optisch den Einsatzpunkt für die Ein- bzw. Ausblendung des Geräusches.

Apropos Geräusche: Gehen Sie möglichst sparsam damit um! Lassen Sie bei Ihrem Hörspiel stets das Wort im Vordergrund stehen! Die Geräuschkulisse sollte wirklich nur als kaum wahrnehmbare akustische Begleitung in Erscheinung treten, — also die Aussteuerung bei der Einblendung nur soweit „aufdrehen“, wie zur räumlichen Charakterisierung, zur Darstellung der „Raum-Ebene“ notwendig!



Besonders markante Geräusche jedoch, wie z. B. Schüsse oder das geheimnisvolle Knarren der Tür, geben wirkungsvolle „akustische Ausrufungszeichen“ ab und werden ohne jeden Text zu wesentlichen Bestandteilen des reinen Handlungsablaufes.

Zur Technik

Ihrer Vertonungsarbeiten vermerken Sie in der rechten Spalte alle jene Dinge, die einen möglichst reibungslosen Produktionsablauf gewährleisten sollen, also beispielsweise Angaben zur Aussteuerung, zur Mikrofonaufstellung und Merkmale für die unterschiedlichen Raum-Ebenen (hallig, trocken usw.). Natürlich müßten in dieser Rubrik auch jene Angaben enthalten sein, die speziell für Ihre Geräteausstattung nebst Zubehör zutreffen (Anschlüsse für Überspielungen, Reglerstellung des Mischpultes u. ä.).

Als „Probe aufs Exempel“

soll hier eine Szene der eingangs angedeuteten Fortsetzung durchgespielt werden: Der Gangster entkommt nach der Verfolgungsjagd zunächst im Straßengewühl und taucht dann auf einem Rummelplatz unter. Wie diese Szene etwa aussehen könnte, zeigt umstehender Drehbuch-Auszug (wobei Sie bitte Nachsicht wegen des nicht ganz salonfähigen Gangsterjargons üben wollen!):



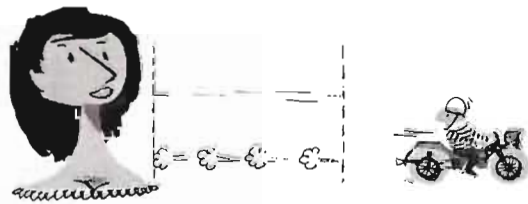
TEXT	GERÄUSCH	TECHNIK
<u>Szene 1</u>		Aussteuerung von 0 auf 5
<u>Gangster</u> (halblaut, abgehetzt):		
"Bloß weg von hier - - - untertauchen! - - - Und weg mit der Sore! - - - Am besten zum Boss - - - soll der doch sehen! - - - Mensch, das gibt' Ärger! warum war die Puppe ooch so dusselig! - - - Kommt denn keene Taxe? - - - verd...., Die Polente muß doch - - - ! Wohin bloß? - - -	Straßenlärm (Nr. 17) Schritte (Original) 25 Sek.	
Was ist denn das? - - - Rummelplatz? - - - Gold- richtig! - - - Da erst mal 'rauf! - - - mh' ganz schöner Betrieb - - - Hoppla, 'tschuldigung! - - - - - Mensch, ruhig, sonst fällste uff! - - - jetzt mal da lang - - - 'ne Zi- garette anstecken, - - - sieht harmloser aus - - - Phhhh, - - - So, weiter, aber langsam! - - -	Rummelplatz (Nr. 16) 35 Sek. Streichholz anreißen	<u>Geräusch-Überblendung:</u> Straßenlärm ausblenden, Hörspielband HALT, Trick- taste ein, Band bis An- fang Ausblendung zurück; Rummelplatz einblenden

Es ist nur allzu logisch, daß diese Situation thematisch wie auch in der Sprechweise zum Ausdruck kommen muß — also im Monolog auf diese für den Gangster zunächst positive Entwicklung hindeutet, rhetorisch die Sprache durch das Laufen von keuchendem Atem unterbrochen wird.

Als „akustische Illustration“ dieser Szene kommen die Geräusche „Straßenlärm“ (Nr. 17) und „Rummelplatz“ (Nr. 16) zur Verwendung. Das Gefühl für die dieser Szene angemessene dramatische Ausdrucksweise erhalten Sie sehr leicht, wenn Sie zunächst in einer „kalten Probe“ das Geräusch „Straßenlärm“ über den Lautsprecher ablaufen lassen und Ihren Text in dem oben angedeuteten Sinne laut dazu sprechen, zweckmäßigerweise zwei- bis dreimal nacheinander, um auch wegen der benötigten Zeit Anhaltspunkte zu gewinnen.

Berücksichtigen Sie dabei auch gewisse „Phonstärken“ in diesem Straßengeräusch, wie z. B. das Rattern des Motorrades, damit der Text nicht im Lärm untergeht. Die Länge des endgültigen, mit dem Geräusch akustisch möglichst genau abgestimmten Wortlautes stoppen Sie dann mit dem Sekundenzeiger Ihrer Uhr ab und notieren sie in Ihrem Drehbuch.

Genauso verfahren Sie mit dem zweiten Teil dieser Szene, dem Untertauchen auf dem Rummelplatz.





Regie und Technik

gehen bei Ihrer Hörspielproduktion meistens — im wahrsten Sinne des Wortes — „Hand in Hand“.

Am elementaren Beispiel der eben beschriebenen Szene sollte Ihnen das Zusammenwirken beider für die Vertonungsarbeiten demonstriert werden. Dabei ist eine Ausstattung mit zwei Tonbandgeräten berücksichtigt.

Für die Vertonung,

also für die praktische Durchführung der eben nur theoretisch behandelten Produktion, legen Sie sich nun in Ihrer „Tonband-Ecke“, in Ihrem „Heim-Studio“ als „Fundus“ griffbereit zurecht:

1. Das „Krimiband“.
2. Das BASF-Geräuschband.
3. Ein neues MAGNETOPHONBAND BASF als sogenanntes „Hörspielband“ für die eigentliche Produktion.
4. BASF-Vorspannband.
5. BASF-Klebeband.
6. Eine Schere (wenn sie unmagnetisch ist, um so besser!)

— — — und natürlich Ihr DREHBUCH!

Hier noch einige Tips und Kniffe für die Vertonungs-Praxis:



Die richtige

Aussteuerung

aller Aufspielungen ist für Ihre Aufnahme von entscheidender Bedeutung. Sicherlich wissen Sie schon längst, daß sich das Magische Band bzw. Auge selbst bei den lautesten Stellen nicht überlappen darf. Zu Beginn einer Hörspielszene den Aussteuerungsregler von 0 auf die durch Probeaufnahmen ermittelte richtige Aussteuerungsstärke zu bringen, ihn am Schluß dann wieder auf 0 zurückzudrehen, ergibt sauberere Tonübergänge.

Dieses Verfahren sollte ganz besonders bei Betätigung der Funktionstasten angewandt werden, also bei AUFNAHME, HALT und bei Ein- bzw. Ausschalten der TRICKTASTE. Wie sich dabei manches zu Recht so unbeliebte und störende akustische Schaltgeräusche vermeiden läßt, ist unter **A** (Schaltknacks) beschrieben.

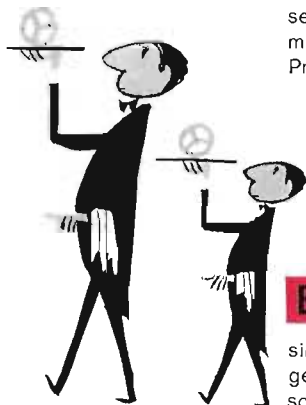
Die Wahl der

Bandgeschwindigkeit

bei Ihrer Hörspiel-Produktion ist Ihnen selbst überlassen. Da die Aufnahmen sowohl auf MAGNETOPHONBAND BASF „19 Geräusche für Ihren Krimi“ als auch auf MAGNETOPHONBAND BASF „Krimi — selbst vertont“ mit 9,5 cm/sec gefahren wurden, muß eines Ihrer beiden Geräte verständlicherweise über diese Standard-Geschwindigkeit verfügen.

Aufnahmen mit 19 cm/sec erleichtern die später eventuell anfallenden Cutter-Arbeiten wesentlich, da die herauszuschneidenden Stellen bei dieser Bandgeschwindigkeit logischerweise doppelt so lang sind wie bei 9,5 cm/sec. Der Schnitt kann dadurch noch exakter vorgenommen werden.

Die in Ihrem eigenen Krimi zur Verwendung kommenden Szenen aus dem MAGNETOPHONBAND BASF „Krimi — selbst vertont“ müssen Sie natürlich auf Ihr „Hörspielband“ mit der Geschwindigkeit überspielen, mit der Sie Ihre eigene Produktion fahren wollen.



Bedienungsanleitungen

sind für die richtige Handhabung des betreffenden Gerätes geschrieben. Diese in allererster Linie zu Rate zu ziehen, sollte Grundlage für die Technik Ihrer Vertonungsarbeiten sein.

Mit Hilfe von

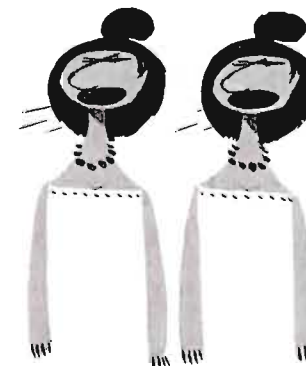
Endlosschleifen

können Sie jedes der Geräusche beliebig verlängern. Wie einfach das geht, beschreibt Ihnen die Gebrauchsanleitung zum BASF-Geräuschband in dem Abschnitt „Stundenlang Wind machen“.

Das

Geräuschband

sollte Bestandteil Ihres Bandarchivs bleiben. Durch Umspielung von einem zum anderen Gerät können Sie sich sehr schnell eine Kopie der für die jeweilige Produktion benötigten Aufspielungen ziehen, zweckmäßigerweise gleich in der Reihenfolge, wie Sie diese nachher für die Vertonung ver-



wenden wollen. Mit nur etwas Geschick gelingen Ihnen dabei gewiß auch phasengerechte Übergänge beim mehrmaligen Überspielen des gleichen Geräusches, um auf diesem Wege zu der jeweils benötigten Geräuschlänge zu kommen. Das schnelle Auffinden der einzelnen Geräuschaufspielungen erleichtern Sie sich, indem Sie diese entweder mittels Klebebandmarkierungen (s. **M**) oder mit Hilfe des Signierstiftes aus der neuen BASF Cutter Box kennzeichnen. Eine dritte Möglichkeit ergibt sich, wenn Sie mit einer (unmagnetischen) Schere das Geräuschband zwischen den einzelnen Geräuschaufspielungen durchschneiden, um jeweils ein Stück Vorspannband dazwischen zu kleben, das es bekanntlich in sechs verschiedenen Farben gibt. (Daß auch die rauhe Rückseite der Vorspannbänder beschriftbar ist, sollten Sie ausnutzen!)



Löschkopf

nennt man den in Laufrichtung des Bandes liegenden ersten Magnetkopf. Er besorgt automatisch die Entmagnetisierung des Tonbandes, er löscht also bei jeder Neuaufnahme die alte Aufspielung. Durch die Tricktaste bzw. Trickblende kann er in seiner Wirkung außer Funktion gesetzt werden. Dabei bleibt die Erstaufspielung (z. B. Musik) auf dem Band ungelöscht erhalten, über die nun — dank der Trickeinrichtung — eine zweite Aufnahme gelegt werden kann (z. B. Sprache).

Durch den auch bei der Zweitaufnahme benötigten Vormagnetisierungsstrom tritt jedoch ein leichtes Anlöschern der Erstaufspielung ein, das sich besonders auf die hohen Töne auswirkt.

Verfügt Ihr Tonbandgerät über keine eingebaute Trickeinrichtung, kommen Sie ohne allzu großes Geschick zu den gleichen Ergebnissen, wenn Sie nach der Erstaufnahme zwischen Band und Löschkopf senkrecht ein Kragenstäbchen aus Kunststoff oder einen Kartonstreifen (Postkartenstärke) klemmen. Wenn Sie mit der Zweitaufspielung (Text) fertig sind, fahren Sie das Band mit dem eingeklemmten Stäbchen bzw. Kartonstreifen bis ans Ende der ersten Aufnahme weiter. Sie vermeiden damit einen abrupten Lautstärkesprung.



Markierungen

auf dem Tonband durch optische Zeichen bilden eine wertvolle Hilfe für die synchrone Vertonung von Geräusch und Text. Schneiden Sie sich dafür — paarweise — verschieden

geformte Stückchen Klebeband zurecht; mit je einem davon — auf die (glänzende) Rückseite des Tonbandes geklebt — markieren Sie Anfang, mit dem anderen das Ende einer (für Sie ja sonst unsichtbaren) Aufspielung. Sie erhalten damit auch während des Bandablaufs optisch exakte Einsatzstellen für die Zweitaufnahme (beispielsweise für das Aufsprechen des Textes auf die Geräusche oder Musik).

Noch leichter geht es mit dem Signierstift aus der neuen BASF Cutter Box, mit dem Sie die Rückseite von MAGNETOPHONBAND BASF beschriften können.

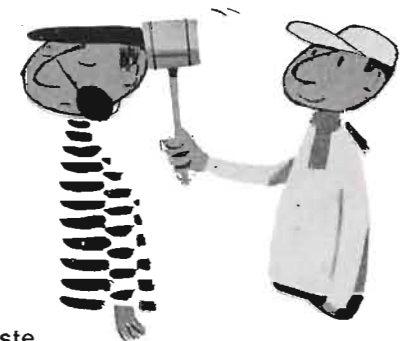


Ein
Schaltknacks

ist — vergleichsweise — das akustische „Druckfehler-Teufelchen“ bei Tonbandaufnahmen. Er kann weitgehend vermieden werden, wenn Sie folgendermaßen vorgehen:

Nach dem letzten Wort oder Geräusch eines jeden Vertonungsabschnittes (Szene) nicht nur den Aussteuerungsregler sofort auf 0 zurückdrehen, sondern auch das „Hör-

spielband“ um 2—3 Sekunden weiterlaufen lassen, damit für die anschließende Szene noch ein Stück Band vorgelöscht wird. Nun Bandlauf mit HALT-Taste stoppen oder auch Gerät abschalten, um z. B. die nächste Szene vorzubereiten. Soll diese nun angefügt werden, dann Gerät wieder auf AUFNAHME schalten, SCHNELLSTOP-Taste drücken und bei zugedrehtem Aussteuerungsregler das Band mit der Hand soweit zurückdrehen, bis das Ende der letzten Szene vor dem Aufnahmekopf liegt (die Sie praktischerweise zuvor optisch markieren!). Nun Schnellstoptaste freigeben, Gerät anlaufen lassen und Aussteuerungsregler wieder auf die vorher ermittelte Aussteuerung einstellen.



Die
Schnellstoptaste

ist eine wesentliche Hilfe für das immer wieder erforderliche leichte Anfahren des Bandes. Darum ist deren Verwendung wirklich zu empfehlen! Wie dabei gerade Ihr Tonbandgerät im Zusammenwirken mit den anderen Funktionstasten arbeitet, kennen Sie gewiß aus der eigenen Praxis. Einzelheiten enthält die Bedienungsanleitung Ihres Gerätes.

Für die Praxis der Vertonung

finden Sie im Anhang einige Geräte-Kombinationen mit technischen Hinweisen. Um jedoch für mehr als eine Geräte-zusammenstellung zutreffende Darstellungen zu vermeiden, wird sich für Sie das Durchblättern auch der anderen Seiten mitunter lohnen. Denn vielleicht steht gerade dort ein Tip, der für Ihre „Hobby-Arbeit“ von Bedeutung sein könnte!

Den letzten Schliff

an Ihrem sicherlich recht spannend ausfallenden „Krimi“ sollten Sie noch vor der festlichen Premiere mit einigen kleinen Handgriffen vornehmen:

Hören Sie sich Ihr Werk insgesamt erst einmal in aller Ruhe und selbstkritisch an. Merken Sie sich — entweder an der Zählwerksanzeige oder durch entsprechende Notizen in Ihrem Drehbuch — die Stellen, an denen trotz all Ihrer Bemühungen

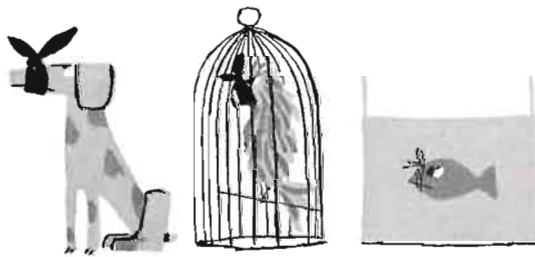


doch noch störende Schaltknacke auftreten. Diese cuttern Sie am besten sauber heraus, sofern dabei keine Text- oder Geräuschteile entfallen.

Es bekommt der Flüssigkeit des Handlungsablaufes sicherlich sehr gut, wenn Sie eventuell entstandene Leerstellen gleichfalls kurzerhand herauschneiden. Damit erhalten Sie auch nahtlose Übergänge von Szene zu Szene. Der dabei anfallende Bandverschnitt steht gewiß in keinem Verhältnis zu der damit erreichbaren Geschlossenheit Ihres Hörspiels. Wollen Sie sich mit Ihrer fertigen Produktion nicht nur hören, sondern auch sehen lassen, dann ziehen Sie sich — als allerletzten Schliff — eine einwandfrei ausgesteuerte Kopie. Sie repräsentiert dann auch in der äußeren Form Ihr Werk! Diese „Rezepte“ sollen Ihnen lediglich einige Anregungen für die Gestaltung und technische Praxis Ihres Hörspiels geben. Sicherlich finden Sie selbst noch den einen oder anderen, vielleicht sogar noch besseren Weg dabei. Wie auch immer Sie im einzelnen vorgehen, soll ganz Ihrer Erfindungsgabe, Ihren praktischen Erfahrungen überlassen bleiben. Auch hier gilt, daß Ihnen und Ihren Helfern das eigene Hörspiel Freude macht!

Achtung — Aufnahme!

Nun kann es wirklich losgehen! Mikrofon und Ihr Drehbuch so plazieren, daß keine störenden Blattgeräusche auftreten. Fordern Sie als Regisseur, Tonmeister und Produzent, sogar noch als „Gangster“, der Sie möglicherweise alles zusammen in einer Person sein müssen, kategorisch Ruhe und bewahren Sie diese in jeder Phase Ihres Hörspiels trotz aller unvorhergesehenen Zwischenfälle tunlichst selbst!



Denken Sie bitte auch daran, daß das unerwartete Klingeln an Ihrer Haustür oder typische Wohnungsgeräusche allzu leicht an einer Stelle auf Ihr Band kommen können, wo sie kaum in den Ablauf der Handlung hineinpassen und schwerlich wieder zu entfernen sind. Erst nach all diesen vorsorglichen Überlegungen kann es dann heißen:

ACHTUNG — AUFNAHME!

Recht viel Freude und ein gutes Gelingen Ihres Kriminal-Hörspiels mit dem Titel „Der Mann, der zuerst schoß“ wünscht Ihnen

Ihre BASF

Die Technik der Vertonung

So Sie ein „versierter Tonbandler“ sind, wissen Sie sicherlich schon längst um die Problematik der Vertonung eines Hörspiels mit einer Fülle von Einblendungen und akustischen Gags nur mit einem Tonbandgerät allein. Sie wissen daher auch, daß bei Verwendung des Geräuschbandes dieses im Original mit Text belegt werden müßte und daher für weitere Zwecke nicht mehr herangezogen werden könnte, insbesondere, wenn die Textaufsprache entweder rhetorisch oder technisch fehlerhaft geworden ist. Diese Gefahr kann vorwiegend dann auftreten, wenn Sie bei der Aussteuerung des Textes zu keinem „Gleichgewicht“ mit einzelnen (in Vollaussteuerung aufgezeichneten) Geräuschen kommen und die Sprecherrollen in der Geräuschkulisse „untergehen“.

Liegt Ihnen primär an der gestalterischen Form, dann werden Sie zwangsläufig einen starken Bruch in Ihrer eigenen (mit nur einem Gerät vertonten) Produktion zu der bereits vorliegenden Szenengestaltung des „Krimibandtes“ empfinden müssen, das in seiner Substanz bereits (rund)funktgerecht ist. Ziehen Sie die Summe aus diesen Überlegungen, dann werden Sie zu dem Ergebnis kommen, daß Sie für die Vertonung Ihres Hörspiels besser fahren, wenn Sie mit einem zweiten Gerät arbeiten können. Das Resultat wird dann nicht nur Ihnen allein, sondern auch Ihren Mitspielern und Hörern mehr Freude bereiten und eine größere Befriedigung geben.

2 Geräte



Die Kombination mit zwei Tonbandgeräten kommt in der Praxis am häufigsten vor. Die dabei einfachste Methode ist die der

akustischen Mischung:

Sie geben die als Kulisse dienenden Geräusche über den Lautsprecher entweder des abspielenden Tonbandgerätes oder eines angeschlossenen Rundfunkempfängers wieder, während Sie mit dem Mikrofon auf dem zweiten Gerät gleichzeitig den Text in life aufnehmen. Dabei blenden Sie die Geräusche durch entsprechende Regulierung des Geräte- bzw. Rundfunklautsprechers akustisch ein oder aus. Mit dem Aussteuerungsregler des Aufnahmeapparates stimmen Sie primär die Aufsprechstärke des Textes über Mikrofon ab. Damit haben Sie — entsprechend der gewünschten Szenerie Ihres Hörspiels — vielseitige Gestaltungsmöglichkeiten, insbesondere, wenn Sie die Mikrofon-Entfernung sowie den Sprechabstand (Sprecher-Mikrofon) variieren. Allerdings liegt es im Wesen des rein akustischen Übertragungsweges, daß man bei dieser Methode mitunter gewisse Qualitätseinbußen gegenüber der rein elektrischen Einspielung in Kauf nehmen muß.

Anders geht es bei der



magnetischen Mischung


(Vertonung mit Hilfe der Tricktaste).

Hierbei können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Vertonungswegen wählen:

Entweder

- I. das nachträgliche (life-) Übersprechen der zuvor überspielten Geräusche, oder
- II. das getrennte Überspielen zuerst der Geräusche und danach des zuvor besprochenen Textbandes auf das endgültige „Hörspielband“.

Für welchen der beiden Wege Sie auch immer sich entscheiden, beide Möglichkeiten sollten ein sorgfältig ausgearbeitetes Drehbuch voraussetzen; mit genauen Längen- und Zeitangaben der Geräusche, Ihres Textes und den Einzelheiten der Technik. Damit machen Sie sich Ihre Vertonungsarbeiten wesentlich einfacher. Denn es kommt mitunter auf Sekunden und Millimeter an!

Erproben Sie vor der eigentlichen Vertonungsarbeit die harmonische Mischung von Geräusch + Text, in welchem Lautstärke-Verhältnis also die einzelnen Geräusche zu dem jeweiligen Text stehen sollen, durch einen Versuch. Danach müssen Sie sich bei der Überspielung der (auf dem Geräuschband voll ausgesteuerten!) Geräusche richten. Denn wenn Sie später mit Hilfe der Tricktaste bzw. -blende den Text darüberlegen, läßt sich dieser hinsichtlich der Lautstärke durchaus variieren, aber nicht mehr die der zuvor überspielten Geräusche. Berücksichtigen Sie jedoch auch das leichte Anlöschchen der Geräusche nach Einschalten der Tricktaste (s. Seite 18 )!

Für das nachträgliche Übersprechen der Geräusche (I)

ein konkretes Beispiel:

Nach dem Drehbuchauszug (Seite 12) dauert der Monolog des Gangsters auf seiner Flucht etwa 25 Sekunden, das Geräusch Nr. 17 „Straßenlärm“ als Kulisse dieser Szene 43 Sekunden.

Jetzt gehen Sie zweckmäßigerweise folgendermaßen vor:

- Zuerst Überspielen des Geräusches Nr. 17 in der benötigten Länge — mit den gewünschten Ein- und Ausblendungen!
- Geräusch-Anfang sowie -Ende auf Ihrem „Hörspielband“ markieren.
- Band bis kurz vor Einsatzstelle des Geräusches zurückfahren.
- Gerät auf MIKROFON-AUFNAHME schalten, jedoch Bandlauf noch anhalten.
- Genaue Aussteuerung Ihrer Sprache über Mikrofon vornehmen, wobei magisches Auge bzw. Band sich nicht überlappen darf (zur Probe beispielsweise zählen: „1 — 2 — 3 —“).
- Stellung des Aussteuerungsreglers genau merken bzw. notieren und ihn erst dann ganz zudrehen.
- TRICKTASTE einschalten.
- Band in Aufnahme-Stellung MIKROFON durch Lösen der HALT- bzw. SCHNELLSTOP-Taste abfahren.
- Aussteuerungsregler sofort auf zuvor ermittelte Einstellung bringen.
- Mit vorgesehenem Text bei erstem Markierungszeichen beginnen und die dabei bereits auf Band befindliche Geräuschkulisse „Straßenlärm“ übersprechen.
- Text beenden, wenn 2. Markierung sichtbar.

Ist diese Szene zu Ende, dann Aussteuerungsregler sofort wieder zudrehen, Band mit HALT-Taste anhalten und TRICK-Taste ausschalten.


Bevor Sie nun mit der Vertonung fortfahren, sollten Sie die soeben fertiggestellte Mischung erst einmal abhören. Falls sie Ihren Vorstellungen nicht so ganz entspricht, haben Sie jetzt noch die Möglichkeit zu einer Wiederholung!

Nun folgt das Geräusch „Rummelplatz“. Hier verfahren Sie genauso wie eben beschrieben.

So reihen Sie Abschnitt an Abschnitt, Szene an Szene bis zum kompletten Hörspiel. Sie als „alter Tonbandhase“ können sich natürlich gleich 2—3 Szenen dieser Art vornehmen und sparen dabei die Wiederholung der einzelnen Manipulationen.

Das getrennte Überspielen (II)

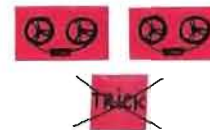
zuerst der Geräusche und danach des Textbandes ist der andere Vertonungsweg. Dazu nehmen Sie zunächst Ihren gesamten Text auf, unabhängig von den benötigten Geräuschen.


Als nächsten Schritt legen Sie das noch leere „Hörspielband“ auf das zweite Gerät. Versehen Sie beide Bänder, also das Text- wie auch das „Hörspielband“, mit Startmarken. Dann fahren Sie beide Bänder zugleich ab, ohne jedoch dabei das Textband schon zu überspielen! Stoppen Sie diese dann in dem Augenblick gleichzeitig, wenn Text-Passagen beginnen, an denen Geräusche eingeblendet werden sollen. Anfang und Ende dieser Stellen müssen Sie auf beiden Bändern optisch kennzeichnen (s. Seite 19 .

Sind alle späteren Geräuscheinblendungen nach dieser Methode auf dem „Hörspielband“ markiert, dann legen Sie anstelle des Textbandes nun das Geräuschband auf Ihr Tonbandgerät Nr. 1. Jetzt spielen Sie auf das „Hörspielband“ die einzelnen Geräusche über, just an den Stellen, die Sie zuvor genau gekennzeichnet haben. Daß Sie dabei beispielsweise den „Straßenlärm“ oder den „Rummelplatz“ ganz oder auch nur — entsprechend der Textlänge — teilweise sanft einblenden und zum Schluß wieder langsam herausnehmen, ist wohl selbstverständlich!

Und nun geht es an das Überspielen des Textes auf das mit den einzelnen Geräuschen schon soweit vorbereitete „Hörspielband“! Dazu das Textband jetzt auf Gerät Nr. I legen! Beim Aufnahmegerät (II) mit aufgelegtem „Hörspielband“ schalten Sie nun die TRICK- sowie die AUFNAHME-Taste ein. Achten Sie bitte darauf, daß beide Bänder mit der Startmarke an der gleichen Stelle beginnen! Dann geht's los! Und nun müßte bei exakter Vorarbeit der Text genau an den Stellen sitzen, wo er nach Ihrer Ausarbeitung hingehört, während das betreffende Geräusch die richtige Kulisse abgibt. Die Gleichlaufabweichungen zwischen zwei Tonbandgeräten lassen es auch bei dieser Vertonungsart notwendig werden, sich nur jeweils 2—3 Szenen vorzunehmen, um zu einer Übereinstimmung (Synchronität) zwischen Geräuschen und Text zu kommen.

2 Geräte ohne Tricktaste



Sollte keines der beiden Geräte über eine Tricktaste bzw. Trickblende verfügen, dann behelfen Sie sich mit der Löschkopfabdeckung, wie auf Seite 18  beschrieben. Sie können mit diesem Kniff nach der gleichen Methode, wie zuvor beschrieben, Ihre Vertonung vornehmen.

2 Halbspurgeräte



— eines mit eingebautem Mischpult

Mit dieser Geräte-Ausstattung geht die Vertonung recht leicht, da Sie hierbei auch ohne Tricktaste arbeiten können. Das Tonbandgerät mit den mischbaren Eingängen dient Ihnen dabei als Aufnahme-Maschine (I), während das andere Gerät (II) als „Zuspiel-Maschine“ arbeitet: Sie überspielen das jeweils benötigte Geräusch von Gerät II auf Gerät I und sprechen zugleich den Text in das angeschlossene Mikrofon. Die Aussteuerung beider Aufspielungen läßt sich dank der getrennt ausgelegten Aussteuerungsregelung sehr genau aufeinander abstimmen. Es ist jedoch zu empfehlen, vor und nach den Texteinblendungen den Aussteuerungsregler auf- bzw. sofort wieder zuzudrehen, bevor andere Funktionstasten betätigt werden. Zumeist bietet Ihnen ein solches Gerät auch die Möglichkeit, mittels Kopfhörer das Mischungsverhältnis noch während der Aufnahme zu kontrollieren.

Ein Mischpult mit 2 Halb- oder 2 Vierspurgeräten ohne Playback



Mit zwei Halb- bzw. zwei Vierspurgeräten und einem zusätzlichen Mischpult vertonen Sie nach dem gleichen Prinzip wie im Abschnitt zuvor beschrieben. Gerät I dient als Aufnahme-Maschine, Gerät II liefert die Geräusche. An das dazwischengeschaltete Mischpult wird auch das Mikrofon angeschlossen.

Wenn Sie von Gerät II über das Mischpult das Geräusch auf Gerät I überspielen, können Sie auch in diesem Fall gleichzeitig den Text Ihres „Krimis“ in life über Mikrofon dazusprechen. Die Kontrolle des richtigen Mischungsverhältnisses sowie der Synchronität von Geräusch und Text nehmen Sie hier gleichfalls mit dem Kopfhörer vor.

3 Tonbandgeräte ohne Mischpult



Das Vertonen mit drei Geräten, jedoch ohne Mischpult, erspart Ihnen das häufige Umlegen der beiden Zuspielbänder. Gerät I dient als Aufnahme-Maschine, Gerät II nimmt das Geräuschband auf und Gerät III das zuvor besprochene Textband. Die Mischungen werden hierbei mit der Tricktaste vorgenommen, falls keines der drei Geräte über mischbare Eingänge oder Playback-Einrichtung verfügt. Über das Arbeiten ohne Tricktaste wurde bereits auf Seite 18 ausführlich berichtet. Falls Sie danach verfahren müssen, wenden Sie die Beschreibung sinngemäß an.

3 Tonbandgeräte mit Mischpult



Das ist die ideale Kombination für Ihre Vertonung! Auch hier dient Gerät I als Aufnahme-Maschine, Gerät II nimmt das Geräuschband auf und Gerät III das Zuspielband „Text“. Die Bandaufspielungen von den Geräten II (Geräusche) und III (Text) gehen über das Mischpult ins Aufnahmegerät I.

1 Halb- und 1 Vierspurgerät



Stehen Ihnen für die Vertonung Ihres „Krimis“ sowohl ein Halb- als auch ein Vierspurgerät zur Verfügung, dann verfahren Sie wie folgt:

Sie können vorerst den Text in einem Zuge mit dem Halbspurgerät (I) aufnehmen und markieren die Einsatzstellen für die hernach einzuspielenden Geräusche auf diesem Textband (s. Seite 19). Dann legen Sie es auf das Vierspurgerät (II), während das Geräuschband auf das Halbspurgerät (I) kommt.

Nun fahren Sie an den zuvor markierten Stellen die Geräusche vom Halbspurgerät (I) in das Textband auf dem Vierspurgerät (II) ein, wobei Sie die Spur 1 belegen müssen. Je nach Gerätetyp können Sie entweder auf dem Halbspurgerät durch Wiedergabe-Aussteuerung oder auf dem Vierspurgerät durch die Eingangs-Aussteuerung die weichen Ein- bzw. Ausblendungen des betreffenden Geräusches erreichen.

Bei diesem Verfahren wird also die ursprüngliche Halbspur-
aufzeichnung des Textes durch die Geräuscheinblendungen
auf Spur 1 in ihrer Spurbreite halbiert.
Wenn Sie mit den Vertonungsarbeiten fertig sind, muß die
Wiedergabe des „Hörspielbandes“ durch das Halbspurgerät
erfolgen; dabei tastet der Halbspur-Tonkopf natürlich diese
beiden Spuren gemeinsam ab.

Notizen und Vermerke: