

Das Hörspiel-Drehbuch

Ein Drehbuch ist eine Anleitung, wie aus einer ausgedachten Geschichte (der Kurzgeschichte) ein Hörspiel werden kann. Das Drehbuch ist also die Vorstufe zur Audioaufnahme. Die Handlung der Geschichte muss in Sprache von Figuren umgewandelt werden. Töne, Geräusche und Atmo werden festgelegt.

Ein Beispiel:

Szene 1: Das Geheimnis des Supersamens

Geräusche/Effekte: Leises Brummen von Laborgeräten, Knistern von Papier

EMMA (aufgeregt, konzentriert):

Travis, pass auf! Wenn wir diese Kreuzung hinbekommen, könnte der Kürbis gigantisch werden.

TRAVIS (interessiert, notierend):

Du meinst wirklich, dass dieser Supersamen Goliath wachsen lassen könnte?

EMMA:

Nicht nur wachsen, Travis – er könnte der größte Kürbis werden, den die Welt je gesehen hat!

TRAVIS (lachend):

Dann los! Lass uns Geschichte schreiben.

Szene 2: ...

Die Figuren

- Das Drehbuch ist personenbezogen, die Figuren „ziehen die Sache durch“.
- Gefühle und Stimmen spielen eine wichtige Rolle und werden ins Drehbuch aufgenommen (siehe oben: „aufgeregt“ oder „lachend“).
- Figuren müssen klar unterscheidbar sein (durch Stimme, Redeweise, ...).
- Figuren haben ein Ziel, sie wollen etwas erreichen, sie stoßen auf Hindernisse, die sie überwinden möchten.
- Und: Figuren sollten „gespielt“ werden, d.h. nicht nur den Text ablesen, sondern emotional gespielt.
- Figuren haben eine Backstory. Wenn man eine Geschichte schreibt, muss man seine Figuren „kennenlernen“: Wer macht was und warum? Damit erweckt man Figuren zum Leben und verhindert, dass sie langweilig oder unmotiviert wirken.

Tipp: Man kann z.B. seine Figuren „befragen“, wie in einem Rollenspiel: Einer „spielt“ die Figur und die anderen fragen, wie sie sich in einer bestimmten Situation verhalten würde (in Bedrohung, beim Familienfest, ...). So kann man Charaktereigenschaften entwickeln.

Die Sprache

- Die Figuren sprechen oft Alltagssprache und in kürzeren Sätzen.
- Figuren können langsam oder schnell, laut oder leise, deutlich oder undeutlich, monoton oder gleichmäßig, ... sprechen.

Geräusche und Effekte

- Um einen Ort oder ein Ereignis darzustellen sind Geräusche wichtig („Knistern von Papier“, „Laborträume (z.B. Brodeln von Wasser, ...)“). Dadurch entsteht das Kopfkino.
- Geräusche können eine Handlung genau beschreiben. Z.B. quietschende Reifen beim Bremsen eines Autos oder langsames Vorbeirollen eines Wagens.
- Geräusche kann man selbst aufnehmen oder in Tonarchiven bzw. -bibliotheken finden.

Quellen:

Field, Syd: Das Drehbuch (Achtung: für Film und TV), Autorenhaus Verlag, 2007
Kepser, Matthis: Handlungs- und produktionsorientiertes Arbeiten mit (Spiel)Filmen.
In: Kepser, Matthis (Hg.): Fächer der schulischen Filmbildung: Deutsch, Englisch,
Geschichte u. a., Kopaed, München, 2010
Mothes, Ulla: Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature, UVK, 2001