



# Hörspielwerkstatt

In der Hörspiel-Werkstatt werden Hörspiele und Audio-Features einstudiert und live aufgeführt. Die Rollen werden dabei verteilt gesprochen aber auch Geräusche und Atmosphären werden soweit wie möglich vom Ensemble erzeugt. Audio-Aufnahmen setzen wir ein, wo wir darauf nicht verzichten können, z.B. bei Musik und komplexen Geräuschen. Die Hörspiel-Werkstatt ist keine Theater-AG. Die Stücke werden nicht auswendig vorgetragen und nicht gespielt. Dennoch wird auf eine Inszenierung nicht verzichtet. Großer Wert wird auf visuelle Präsentationen gelegt, wodurch die akustischen Eindrücke unterstützt oder kontrastiert werden.

## Konzept

Da es sich bei Life-Hörspielen um ein neues Konzept handelt und wir nicht auf etablierte Probenformen zurückgreifen können, besteht die Arbeit darin, gleichzeitig (i) Techniken, (ii) Inhalte und (iii) Probenformen zu erarbeiten. Es ist also eine wirkliche Werkstatt.

(i) Stimmtechniken umfassen Atmung, Sprechen, Stimmsitz, Artikulation, Ausdruck, Geräuscherzeugung. Als Training dienen kurze Texte, die vorgetragen und im Ensemble diskutiert werden. Individuelle Sprechgewohnheiten werden so erkannt und können korrigiert werden. Ziel ist es, eine möglichst große Bandbreite an stimmlichen Ausdrucksmitteln zu gewinnen und den typischen Vorleseduktus zu verlieren. Zusätzlich arbeiten wir mit einer professionellen Sprecherzieherin zusammen, die Einzel- und Gruppencoaching anbietet.

(ii) Anregungen für interessante Stücke gibt es überall. Bislang schreiben wir unsere Stücke selber. Die nebenstehende Spalte enthält einen Ausschnitt aus dem Skript zu unserem Feature *Proof by Erasure*. Das Leben von John von Neumann, das wir bereits mit großem Erfolg aufgeführt haben.

Darüber hinaus archivieren und versenden Rundfunksender ihre Hörspielskripte, so dass wir auch Kontakte zu Autoren, Hörlegern und Produzenten suchen. Im Gegensatz zu musikalischer Literatur ist der Markt für Hörspielskripte allerdings noch nicht erschlossen. Etliche Radio- und CD-Produktionsmaterialien dürften ungenutzt in irgendwelchen Schränken liegen. Auch Filmskripte oder Theaterstücke bieten sich an. Eine erste Sammlung an Texten steht auf unserer Homepage.

## (iii) Probenformen:

Eine Probenform für das Medium Hörspiel zu finden, gestaltet sich als besondere Herausforderung. Bewährt hat sich eine Mischung aus Einzel- und Gruppenarbeit.

Atemübungen und Stimmlockerungsübungen sorgen zu Beginn dafür, die Sensibilität für die eigene Stimme und ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu erhöhen und auf die Probe einzustimmen.

Im Anschluss werden von jedem Sprecher kurze Texte, Gedichte etc. vorgetragen, die Hörerwirkung wird dabei gemeinsam besprochen.

Danach beginnt die eigentlich Arbeit am Stück, wobei zwar ein Regisseur die Richtung und den Zeitplan vorgibt, alle Detailscheidungen aber von der Gruppe getragen werden.

Wer sich näher für die Arbeit der Hörspiel-Werkstatt interessiert ist herzlich eingeladen, auf unserer Website oder bei unseren Proben vorbeizuschauen.

Ausschnitt aus „Proof by Erasure“. Das Leben von John von Neumann.

Sprecher 1: Mittlerweile war von Neumann durch das breite Spektrum seiner Interessen und die Fruchtbarkeit seines Verstandes innerhalb seiner Disziplin weltberühmt geworden.

[ Bild: johnny9.jpg ]

Zitator: „Mathematiker beweisen, was sie können, von Neumann beweist, was er will.“

Sprecherin: Seinen amerikanischen Freunden bekannt als „Johnny“, war er gesellig und trank gerne und viel. Im Auto war er ein aggressiver und rücksichtsloser Fahrer, was ihn ungefähr einen Wagen pro Jahr kostete. Eine besonders betroffene Kreuzung in Princeton wurde daraufhin »Von Neumann Corner« genannt. Er wurde regelmäßig wegen zu schnellen Fahrens festgenommen. Nach einem seiner Unfälle hatte er folgende Erklärung parat:

[ Bild: johnny18.jpg ]

O-Zitator: „I was proceeding down the road. The trees on the right were passing me in an orderly fashion at 60 miles an hour. Suddenly one of them stepped out into my path. Boom!“

Sprecher 2: John hatte Spaß an anstößigen Witzen und den Ruf, die Beine hübscher Frauen anzustarren. Dagegen wehrten sich die Damen, indem sie ihre Schreibtische mit Sichtschutzpappen verbarrikadierten. Sein gemütliches Heim in Princeton war Mittelpunkt der trinkfesten akademischen Kreise auf den legendären »Princeton-Parties«. Ein Teilnehmer erinnert sich daran:

[ Bild: princeton-party.jpg ]

[ Atmo: Party, Stimmengewirr, Gläserklirren, Eiswürfel etc.]

[ Musik: A Wonderful Guy ]

O-Zitator: They were unbelievable. The stories you read about those parties, they're not exaggerations. Von Neumann was a fantastically witty person, a lusty person. He knew how to have a good time.

Sprecherin: Eine typische Angewohnheit von Neumann führte auf vielen dieser Parties zu einigen verschütteten Cocktails: Wenn man ihm ein Problem stellte, während er stand, begann Johnny stets in einem gewissen Stadium des Denkens von einem Fuß auf den anderen zu tänzeln. Er starrte dabei oft zur Decke und murmelte vor sich hin oder brummte.

Sprecher 1: Bei einer dieser Gelegenheiten stellte ihm jemand das Fliegenrätsel:

[ Atmo aus, Musik stehen lassen.]

[ Bild: Fliegenrätsel Animation ]

Zitator: Zwei Radfahrer sind 20 Meilen voneinander entfernt und fahren beide mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde aufeinander zu. Gleichzeitig startet eine Fliege mit 15 Meilen pro Stunde vom Vorderrad des ersten Fahrrades. Landet sie auf dem Vorderrad des zweiten Fahrrades, dreht sie sich sofort herum und fliegt wieder zurück usw. Die Frage ist: Wie groß ist die Gesamtstrecke, die die Fliege zurücklegt, bevor sie zwischen den Vorderrädern zerquetscht wird?

Sprecher 1: Als man Johnny die Frage stellte, begann er wie üblich zu tänzeln und antwortete sofort:

O-Zitator: „15 Miles“.

Sprecher 1: Der Fragesteller war enttäuscht: „Oh, Sie kennen den Trick bereits?“ Johnny blickte ihn erstaunt an:

O-Zitator: „What do You mean, trick? I just added up the infinite series.“

Sprecher 1: Als Johnny später mit dieser Geschichte aufgezo-gen wurde, legte er stets Wert darauf, daß die ihm genannten Zahlen nicht derart einfach gewesen wären...

[ Musik aus ]

[ Bild: kaffee.jpg ]

**HU Berlin | Institut für Informatik**

**Jochen Koubek | jochen.koubek@hu-berlin.de**

**<http://waste.informatik.hu-berlin.de/koubek/hoerspielwerkstatt>**

## Multimedia-Förderprogramm 2003

Home | [werkstatt](#) | [aufführungen](#) | [proben](#) | [intern](#) | [bookmarks](#)

### Hörspiel-Werkstatt

**Norbert Wiener und die Kybernetik.**  
Ein Audio-Feature.

Freitag, 2. Juli 2004, 18 Uhr in Adlershof und auf der

**Hyperkult** in Lüneburg am

Donnerstag, 22. Juli 2004.

**Konzept**

Wer sich für das Konzept der Hörspiel-Werkstatt interessiert, das ist jetzt auf einer extra Seite ausgelagert.

Wir suchen immer Teilnehmer, Interessenten mailen mir am Besten.

**Skripte**

Wir sammeln frei im Netz verfügbare sprechgeeignete Texte. Skripte auf Papier archivieren wir offline.

**Proben**

Wir proben jeden Dienstag, 18 Uhr, zur Zeit in der Rudower Chaussee 25, Raum 3.408.

**Stimmbildung**

Friederike Antonia Schröder wird sich regelmäßig um unsere Stimmbildung kümmern. Darüber hinaus bietet sie Workshops zu Thema Atem & Stimme an.

**Kneipenführer**

Da wir nach der Probe das Adlershofer Nachtleben erkunden, haben wir angefangen, unsere Erfahrungen zu einem Kneipenführer zusammen zu stellen.

\* und -innen natürlich.

(c) Jochen Koubek, letzte Änderung: 19.05.2004