

THE POWER OF FICTION

Hörspiel, Edutainment und Fiktion in der
Radioproduktion

Online-Workshop mit Claudia Dal-Bianco (Frauen*solidarität)

Skript zum Workshop

Hörspiel, Edutainment und Fiktion

Wenn man ein Hörspiel produziert, wechselt man vom Journalismus zur Fiktion: vom Erzählen von Geschichten, wie sie sich zugetragen haben, zum Umschreiben von Geschichten oder sogar zum Kreieren eigener Geschichten. Sie können Geschichten aus dem Alltag erzählen, andere Seiten der Geschichte zeigen, alternativen Stimmen Raum geben und sich mit Stereotypen auseinandersetzen. Sie können relevante soziale Themen über die Genres Fiktion und Fantasy ansprechen. Für Aktivist_innen oder Menschen, die für NGOs arbeiten, kann das Hörspiel auch ein Mittel sein, um das Bewusstsein für bestimmte Themen zu schärfen. Sie können Kurzgeschichten von weiblichen Drehbuchautorinnen adaptieren oder berühmte Romane mit feministischen und gendersensiblen Elementen neu interpretieren. Eine andere Möglichkeit, Geschichten für Veränderungen zu schaffen, besteht darin, die Erfahrungen realer Frauen zu nutzen, sie zu anonymisieren und fiktionale Charaktere zu schaffen, um ihre Geschichten zu porträtieren und ihre Perspektiven zu integrieren.

Was ist Edutainment?

= BILDUNG + UNTERHALTUNG

- es ist jeder Inhalt, der sowohl bildend als auch unterhaltend sein soll
- verfolgt pädagogische Ziele (Bewusstseinsbildung, Mobilisierung zur Entwicklung kritischen Denkens ...) unter Verwendung von Unterhaltungsformen

Was ist Fiktion?

- Ein Produkt der Phantasie
- Ein Teil der Realität
- Es muss nicht wahr sein, aber es muss plausibel sein

Und warum wir Fiktion mögen?

- Weil sie mein Leben, mein Land, meine Community widerspiegeln kann
- Weil wir Protagonist_innen sein können
- Weil ich die Distanz halten kann (ich habe lieber einen Film gesehen, als die Nachrichten zu hören)

Mit Hilfe der Fiktion können wir:

- Geschichten aus dem täglichen Leben erzählen
- Die andere Seite der Geschichte zeigen
- Sagen, was nicht anders gesagt werden kann

- uns eine andere Welt vorstellen
- Alternative Stimmen hören
- Stereotypen konfrontieren

Was können wir erreichen?

- Zum Nachdenken anregen
- Empathie erzeugen
- Gute Praktiken fördern
- Mobilisieren
- Hoffnung oder einen Grund für Träume geben

Was brauchen wir für ein Hörspiel?

1) Entwickeln und Sammeln des Materials

Jede Geschichte braucht etwas Material, von dem sie ausgehen kann. Dieses Material ist der Hintergrund oder das Thema, aus dem die Geschichte entwickelt wird. Diese können sein:

- Geschichten, die überliefert wurden (Märchen oder Legenden)
- Historische Ereignisse (zum Beispiel: die Veränderung des Dorfes, weil eine Fabrik gebaut wurde, das erste Mal, dass Frauen das Wahlrecht erhielten, ...)
- Soziale oder politische Missstände (z.B.: Abschiebung von Migrant_innen, Privatisierung von Trinkwasser, ...)
- Gemeinsames Alltagsleben (Familienkonflikte, Liebe und Missverständnisse, ...)

Wenn ein Thema ausgewählt wurde, beginnt man mit der Sammlung von Material. Wie dabei vorgegangen werden kann, ist der journalistischen Recherche sehr ähnlich:

Man sammelt Beobachtungen, Fragen, Eindrücke, Episoden.

Dabei sind mögliche Materialquellen:

Geschichten, Zeitungsartikel, Briefe, Fernsehberichte, Gerichtsberichte, eigene oder fremde Erfahrungen. Oder man denkt sich selbst etwas aus - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Wenn genug Material und Ideen gesammelt und aufgeschrieben wurde, stellt man folgende Fragen:

- Welche Figur kann ich mir besonders gut vorstellen?
- Was würde mein Thema besonders anschaulich machen?
- Was ist besonders faszinierend, lustig, traurig oder verblüffend?
- Welche Konflikte/Gegensätze gibt es, aus denen sich Szenen entwickeln können?
- Was ist das Wichtigste für die Darstellung des Konflikts?

2) Charaktere

Bevor ihr beginnt, die Szenen auszuarbeiten und niederzuschreiben, solltet ihr die Charaktere entwickeln. Macht sie so lebendig, dass ihr sie sehen, hören und euch vorstellen könnt, warum sie sich so verhalten. Ihr kennt ihre Lebensgeschichten.

Wenn ihr zwei Hauptfiguren habt, lohnt es sich, gegensätzliche, leicht unterscheidbare Charaktere zu haben, die zwei Seiten eines Konflikts verkörpern. Das macht es einfacher, die Handlung zu entwickeln. Es hilft den Zuhörer_innen, die Figuren akustisch voneinander zu unterscheiden.

Gegensätzliche Charaktere bedeuten jedoch nicht, dass der eine Charakter nur gut ist, der andere nur schlecht. Dies scheint ein Klischee zu sein, das langweilig ist. Aber "konträr" bedeutet, dass die Charaktere aufgrund unterschiedlicher Interessen, Lebensumstände oder Motivationen unterschiedlich handeln.

Gebt den Charakteren einen Namen! Schafft eine lebendige Geschichte für die Charaktere:

Wo wurden sie geboren? Aus was für einer Familie stammen sie? Wie war ihre Kindheit? Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen? Was tun sie am liebsten? Was sind ihre gegenwärtigen Lebensumstände? Sind sie glücklich oder unglücklich? Was wünschen sie sich? ...

Welche Eigenschaften hat die Rolle? Haben sie Macken oder Spleens? Was ist besonders auffällig? Gibt es Auffälligkeiten in ihrem Erscheinungsbild? Wie sprechen die Figuren? Mit einem auffälligen Akzent? Oder in einem speziellen Jargon?

Um Frauenrollen nicht auf Stereotypen zu beschränken, versucht, drei einfache Fragen aus dem Bechdel-Test zu beantworten:

- 1) Gibt es zwei oder mehr Frauen, die Namen haben?
- 2) Sprechen sie miteinander?
- 3) Sprechen sie über etwas anderes als einen Mann?

3) Eine zentrale Storyline

Jeder Geschichte liegt ein zentraler Handlungsstrang zugrunde, der sich in ein oder zwei Sätzen zusammenfassen lässt. Dies ist am besten möglich, wenn die zentrale Storyline aus einem Problem oder Konflikt besteht, der durch zwei gegensätzliche Hauptfiguren dargestellt wird.

4) Die Struktur der Geschichte (Szenen, Dialoge der Charaktere & Erzähler_in)

Eine Geschichte besteht aus einer oder mehreren Szenen/Episoden, die durch den "roten Faden" in einer spannungsvollen Reihenfolge angeordnet sind.

Fragen, die helfen, den Handlungsstrang zu finden:

Wie entwickelt sich der Konflikt? Was geschieht in der Zwischenzeit? Was empfinden die Charaktere? Wie wird der Konflikt gelöst?

Ein klassisches Muster:

1. Darlegung: Einführung in den Konflikt (Szene 1)
2. Hauptteil: Der Konflikt wird erzählt und bewegt sich langsam auf einen Höhepunkt zu (Szene 2, 3, ...)
3. Lösung: Durch den Höhepunkt entsteht eine neue Situation, der Schluss (letzte Szene)

Eine Erzähler_in kann verwendet werden, um Szenen zu "kürzen", indem sie Zusammenfassungen gibt.

Was hilft bei der Entwicklung von Szenen?

Folgende Fragen helfen, um Szenen zu entwickeln:

Was geschieht? Was erleben die Figuren in Bezug auf den Konflikt? Wie gehen sie damit um? Wo befinden sie sich? Wer ist auch da? Wie geht es weiter? Was kann man in dieser Szene hören?

Akustische Erzählebenen

Wenn die Szenen entwickelt sind, können sie im Kopf schon gehört werden: Wie sprechen die Figuren? Welche Geräusche gibt es? Gibt es Musik, die eine besondere Atmosphäre schafft? In welchem Raum spielt sich die Szene ab? Küche, Ballsaal, Garten, Dorfstraße ...

Versetzt euch in die Lage der Zuhörer_in. Sie erfahren nur, was gehört werden kann!

Die wichtigsten Ebenen der Informationsvermittlung sind:

- Die Dialoge der Figur
- Die Geräusche, Töne / Musik
- In einigen Fällen Erzähler_in

Dialoge des Charakters

Die Figuren agieren mit ihrer Sprache in der Situation. Die Zuhörer erfahren durch das, was die Figuren sagen, was geschieht.

Sie können fragen und beobachten. Manchmal lesen sie auch einen Brief oder eine Notiz laut vor, damit die Zuhörer_innen wissen, warum dieses oder jenes jetzt wichtig ist.

Die Texte der Figur sollten so kurz wie möglich und möglichst frei von Füllwörtern sein.

Storyboard

Ein Storyboard hilft, um der Geschichte Struktur zu geben und vereinfacht das Schneiden! Je besser vorab geplant wird, desto mehr Arbeit erspart man sich später!

Szenen No.	Wer spricht?	Was wird gesprochen?	Wo wird gesprochen?	Welche Geräusche brauche ich dafür?

5) Soundeffekte und Musik

Einzelne Geräusche, wie ein Klopfen an der Tür oder das Knarren eines Baumes, können zentrale Hintergrundgeräusche sein. Oft hört man aber auch eine ganze Reihe von Klängen, die zur Begleitung einer Szene komponiert wurden. Diese Kompositionen sind atmosphärische Hintergrundgeräusche wie zum Beispiel: das Zwitschern von Vögeln und das leise Plätschern des Wassers an einem Bach, die Stimmen und Geräusche in einem Bahnhof, Popmusik, Gerichte, Stimmen und Schritte in einer Pizzeria...

Achtung, nicht zu viele Soundeffekte planen! Es besteht auch die Gefahr, dass die Geschichte mit Lärm überfüllt wird. Einfach zu produzieren und sehr wirkungsvoll sind atmosphärische Hintergrundgeräusche, die eine ganze Szene begleiten.

Wie finde ich Soundeffekte?

Sie können selbst produziert werden, oder es gibt Online-Plattformen für kostenlose Sounds:

<http://www.soundarchive.online/>

<https://www.freesound.org/>

<http://soundbible.com/>

Wo finde ich Musik?

Musik wirkt sich direkt auf unsere Emotionen aus. Musik sollte in den entsprechenden "Dosierungen" sehr vernünftig eingesetzt werden. Manchmal sind Texte viel stärker, wenn sie ohne Musik gehört werden können. Musik kann aber auch die Wirkung von Texten akzentuieren oder verstärken.

Musik kann ein Hörspiel strukturieren, es kann ein Hauptthema sein, zwischen den Szenen können kürzere Sequenzen gespielt werden. Musik kann dramatische Effekte, Stimmungen, aber auch charakteristische Rollen erzeugen.

Vorsicht bei den Urheber_innenrechten von Musik! Informiert euch über Creative-Commons-Lizenzen (www.creativecommons.org)

Freie Musikplattformen sind beispielsweise <http://freemusicarchive.org> oder www.jamendo.com