

BERN 1928

JAKOB UND DER KÄFERMANN



HALLO ZUSAMMEN & HERZLICH WILLKOMMEN

Zum Hörspiel-Bsüechli



DAS MACHEN WIR HEUTE

1

**JAKOBS
ERFINDER**

Wer sind wir?

2

HINTERGRUND

Wie entsteht ein
Hörspiel?

3

FRAGEN?

Heraus damit ;)

4

**JETZT SEID IHR
DRAN!**

Wer möchte
(Hör-)spielen?

5

FEEDBACK

Was hat euch
gefallen?

1

JAKOBS ERFINDER

- Wer sind wir?
- Wie entstand Jakobs Hörspiel?

WER SIND WIR?

- Sprecher**
- Postproduktion
 - Distribution
 - Website



Primarlehrer



Schauspielerin und Sprecherin

- Sprecherin**
- Story
 - Illustration
 - Social Media



Arbeit bei Radio Lifechannel



Studium Multimediamproduktion/ Media Engineering

2

HINTERGRUND

- **Wie entstand Jakob und der Käfermann?**
- **Wie geht ein Hörspiel?**

WIE ENTSTAND JAKOB u. d. K?



WIE GEHT EIN HÖRSPIEL?



1. Ideen sammeln und Drehbuch schreiben

- Handlung entwickeln
- Figuren zeichnen
- Geschichte in Dialoge erzählen
- Konzeption (Zeit, Umsetzung usw.)

2. Aufnahmen und Geräusche produzieren

- Stimmen finden
- Geräusche bedenken
- Üben, ändern u. anpassen
- Einsprechen

3. Schnitt/Postproduktion

- Geräusche produzieren, einfügen und Anpassen
- justieren und schneiden

FIGURENETWICKLUNG

Jakob

Rollen: 2 Protagonisten

Thema:

Reise (zb durchs Emmental, reale Orte, regionaler Bezug)

Verlust.

Neid

Angst

Sehnsucht

Hoffnung

Kinderhörspiel (mundart, lokal verankert, 6x 10 minuten)

|1920er (oder bestimmte Zeit früher)

spielt viel draussen, dreckige Gassen

Mädchen, das Milch holen musste

dunkle Gasse, wo es immer schnell durchrannte

Eines Tages trifft sie dort auf ...



FIGURENETZWICKLUNG

Der Käfermann

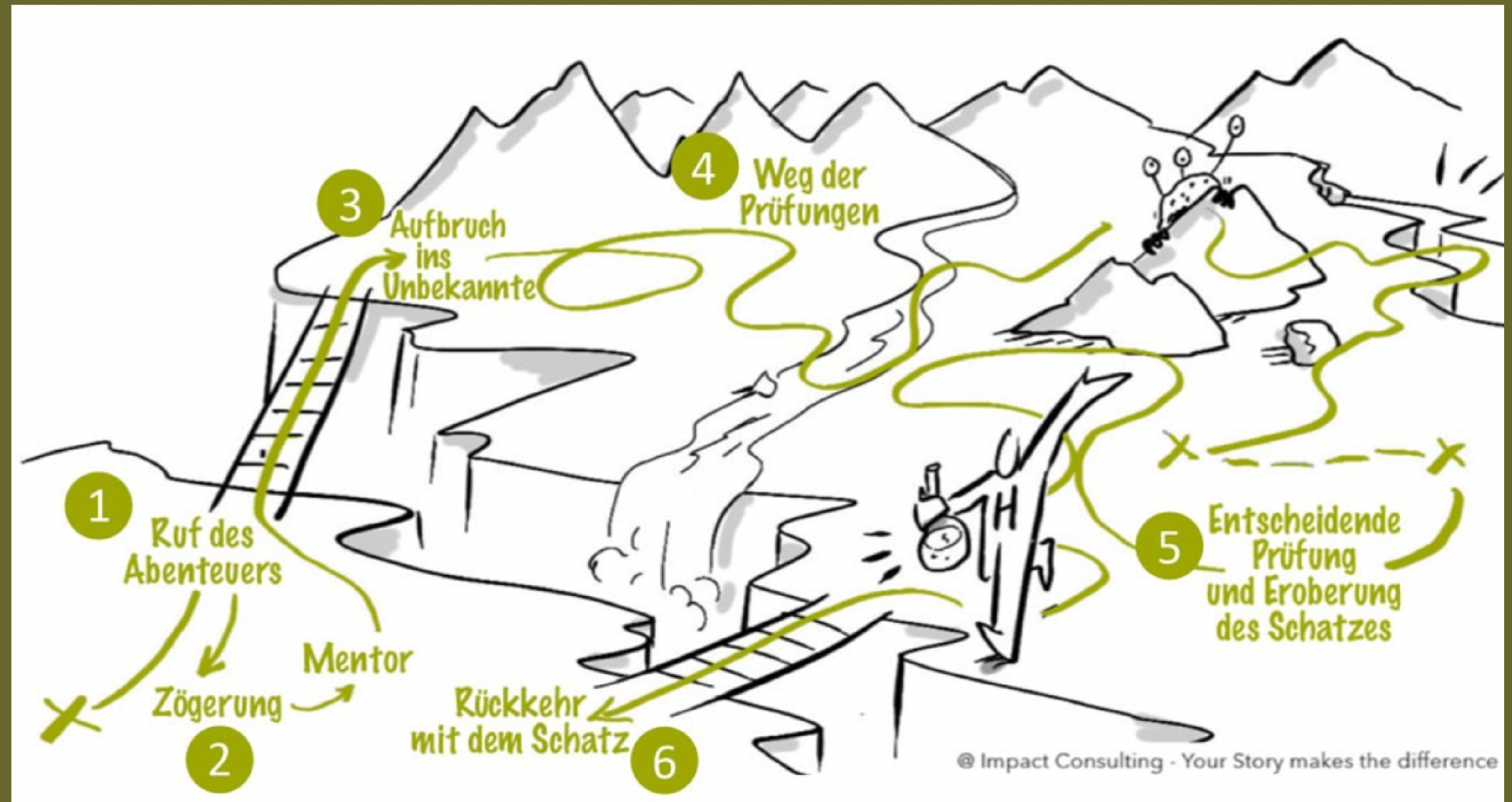
Der Käfermann

Ein Mann über den selbst Rosa nicht Bescheid weis. Die Berner gehen ihm aus dem Weg. Er ist ein Eigenbrötler und es werden viele Geschichten über ihn erzählt. Er wird selten gesehen und redet nie. Viele behaupteten, er könne gar nicht sprechen, weil er einmal selbst ein Käfer war. Er lebt in einer Gasse in der Nähe vom Berner Münster und kommt selten bei Tag heraus. Er mag Tiere viel lieber als Menschen. Dessen Liebe ist nicht abhängig vom Aussehen, sozialen Verhalten oder dem Stand.



EINE GESCHICHTE ENTSTEHT..

Mit Hilfe der "Heldenreise" von Joseph Campbell



Das Drehbuch wird zum Dialog

Jakob und der Käfermann (Beginn der Geschichte)

“Jaaakob” seine Mutter ruft von weit oben auf den Dalmaziquai herunter, auf dessen Pflastersteine ein junger Bub steht. Er guckt hoch. Die Haare seiner Mutter baumeln im Wind. Immer wieder erhascht er ein Auge, dass ihm verärgert entgegenblickt. “Was machst du schon wieder”?, “Pass bitte auf, die Aare ist wieder so hoch, nicht dass..” Jakob rennt davon. Seine Mutter ist ihm manchmal einfach zu anstrengend. Es fühlt sich an, als ob ihre Augen immer und überall mit dabei sind. Häufig ist dabei nie etwas wirklich richtig, was er tut. Sie meckert über die Milch, die er letztens verschüttet hatte, als er die schwere Kanne

ca. 2 min pro Seite

1

<u>AMBI</u>	Altstadt (Vögel, Fussgänger, ...)
MUTTER (aus der Ferne)	Jakob. <u>Jaaakob!</u>
ERZÄHLER	<u>Ds Mami vom Jakob luegt usem Fänster uf z Matte Quartier abe</u>
JAKOB	Ah <u>was wott z'Mami jetz scho</u> wieder...
MUTTER	<u>Gäll passisch uf, d'Aare isch</u> wieder so <u>höch, nid</u> dass de ---
JAKOB	ja, ja Mami (schmollend)
MUTTER	He, wo <u>geisch häre?</u>
JAKOB	(gerufen) <u>Ufe Märit</u>
<u>SFX</u>	Rennen
ERZÄHLER	<u>Dr Jakob isch scho wieder wäg. Sis Mami isch ihm mängisch eif z asträngend. Sie rüeft us wäg dr Milch woner letschti verschüttet het oder wäg sine vile Schätz, woner ir ide Gasse vo Bärn findt u när heibringt. Er louft ume egge und stüüret uf ne auti Hauswand zue.</u>
<u>SFX</u>	Rennen und anhalten
JAKOB (ausser Atem)	He Freddy, <u>bisch</u> du da? Hey, <u>hüt isch</u> wieder <u>Märit ir Münstergass</u> , mir <u>müesse ga</u> . Da <u>bisch</u> doch immer so gern <u>drbi</u> .

Ab zur Aufnahme

- ausprobieren und mutig sein
- bewegen
- abändern
- wiederholen
- Luft holen ;)
- lachen
- und alles wieder von vorn



Der (Synchron)sprecher

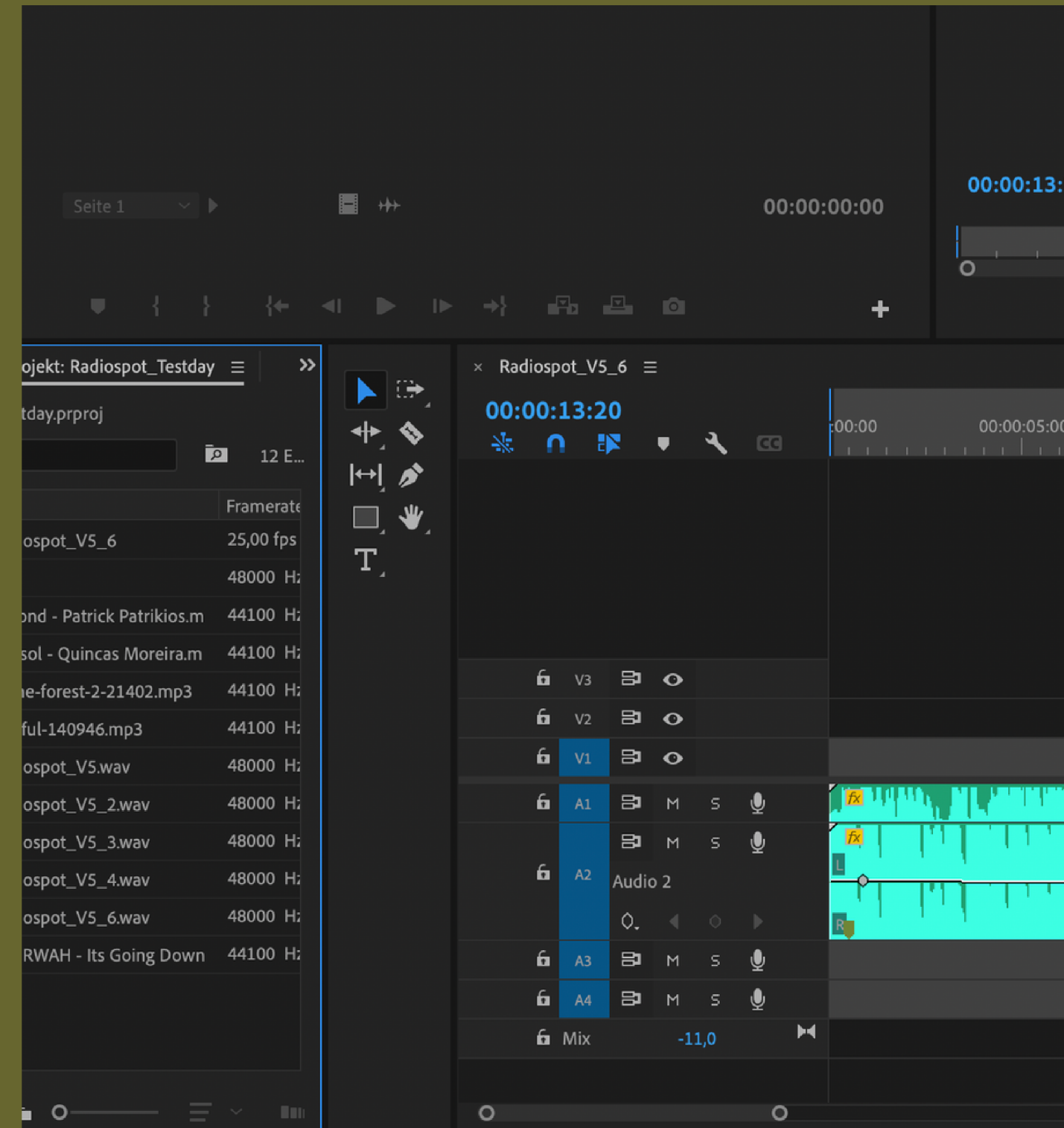
- In grossen Hörspielen/
Hörbüchern
- Filmen oder Serien
- Körperbewegungen sind
wichtig und richtig



Postproduktion

- Töne herstellen
- Töne suchen
- Töne einsetzen
- Schneiden
- Anpassen
- Lautstärke verändern

Mithilfe von Adobe Audition



Der Geräuschemacher

- In grossen Hörspielen/
Hörbüchern
- Filmen oder Serien



Illustration und Distribution

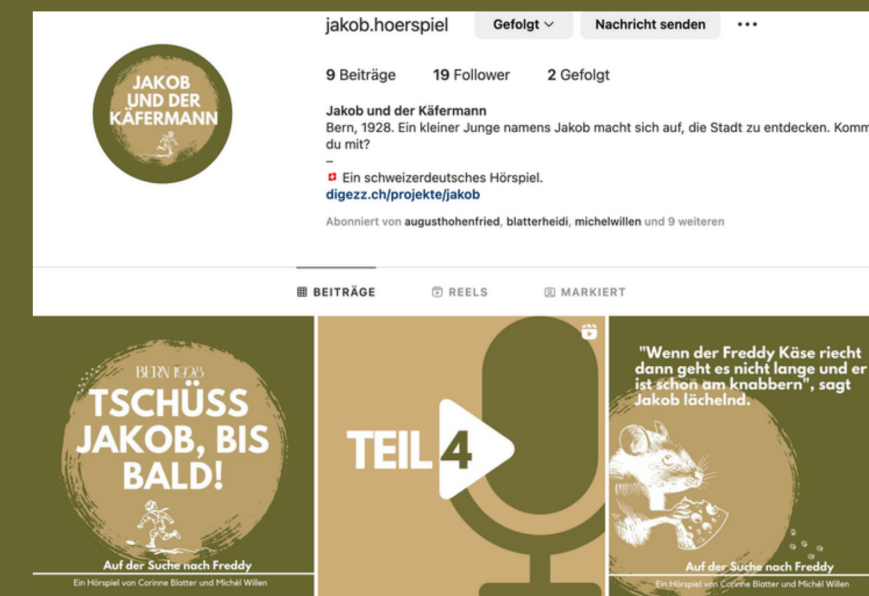
Webseite



Spotify



Instagram



3

FRAGEN?

- Heraus damit ;)

4

JETZT SEID IHR DRAN

Zeit zum
(Hör-)spielen

UNSERE SPIELE

1

SO SPITZ WIE FREDDY'S OHREN

1. Spitze deine Ohren
2. Du hörst Geräusche aus dem Hörspiel.
3. Finde heraus wo dieses Geräusch vorkommt und was es ist.

2

ICH BIN EIN GERÄUSCHE- MOZART

Bildet 2-3er Gruppen

1. Bestimmt einen Geräuschemacher.
2. Der Geräuschemacher überlegt sich 5 Geräusche.
3. Die anderen schliessen die Augen und hören zu.
4. Nach jedem Geräusch wird aufgeschrieben was gehört wurde.

3

DI E NEUEN ABENTEUER VON JAKOB UND DEM KÄFERMANN

1. In neuen Gruppen (2-4 Kinder) eine kleine Szene erfinden (mit Jakob, Käfermann, Freddy)
2. Entwickelt mehr Rollen. Geht nach draussen und lasst euch inspirieren.
3. Geräusche aufnehmen, Menschen od. Tieren zuschauen.
4. Dann ein paar davon im Plenum präsentieren.

4

FEEDBACK

- Was hat euch besonders gefallen?
- was weniger?
- Was möchtet ihr uns mitgeben?

TSCHÜHÜÜS ZUSAMMEN MACHT ES GUT!

ACH UND HÖRT BALD WIEDER REIN ;)

BERN 1928
JAKOB
UND DER
KÄFERMANN



Auf der Suche nach Freddy

Ein Hörspiel von Corinne Blatter und Michél Willen

