

Podcasting – leicht gemacht (► S. 199)

1. Was ist ein Podcast?

Viele Radiosendungen kann man im Internet als Podcast hören. Der Unterschied zu einer Radiosendung besteht darin, dass ihr euch den Zeitpunkt selbst aussuchen könnt, wann ihr den Podcast hören wollt. Ein Podcast ist daher eine Radiosendung, die man aus dem Internet lädt und hört: Entweder hört man die Sendung, während sie direkt auf den Computer geleitet wird – das nennt man **Streaming** – oder man speichert die Datei auf der Festplatte.

- **Audio-Podcasts**

Darunter sind alle reinen Hörproduktionen zu verstehen – also z. B. alle Radiosendungen, Hörspiele oder Hörbücher.

Einen reinen Audiopodcast kann man mit kostenfreien Audio-Programmen wie **Audacity** erstellen.

2. Die Moldau als Podcast

Für einen Podcast über die Moldau gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- **Eine Fahrt auf dem Fluss**

Stellt euch vor, dass ihr von der Quelle bis zur Mündung in die Elbe mit einem Boot dem Verlauf der Moldau folgt und wie in einem Reisebericht über die verschiedenen Stationen berichtet. Da gibt es Beschreibungen des Reporters, aber auch sogenannte „Original-Töne“ z. B. von der Bauernhochzeit. Überlegt euch dazu, wie wohl eine solche Bauernhochzeit abgelaufen ist.

- **Auf den Spuren des Komponisten**

Eine andere Möglichkeit wäre, den Komponisten Bedřich Smetana bei den Arbeiten an der Moldau zu beobachten. Denkt euch aus, wie die Arbeiten an der Moldau abgelaufen sein könnten. Woher könnte Smetana seine Ideen bekommen haben und weshalb hat er die Teile in dieser Folge aneinandergereiht? Vielleicht hat er sich mit Freunden darüber unterhalten ...

Denkt euch eine Geschichte in Dialogen aus, wie Smetana an seinem Werk gearbeitet hat.

- **Eine Werbesendung über Tschechien**

Eine tschechische Werbefirma ist auf die Idee gekommen, die Musik der Moldau als Grundlage für einen Werbespot für das Land zu nutzen. Welche Passagen würdet ihr auswählen? Was würdet ihr als zusätzliche Informationen dazugeben?

- ...

3. Voraussetzungen

- Je nach Podcast-Art benötigt ihr:
- Aufnahmegerät (Handy, Tablet-Computer, Computer, Kassetten-Rekorder etc.)
- Mikrofon (eingebaut oder zusätzlich angeschlossen); hilfreich ist ein Mikrofonstativ
- Computer oder Tablet-Computer für den Schnitt
- Audioschnitt-Programm – Audacity (Windows/Mac), GarageBand (Mac), MusicMaker (Windows)

4. Die Planung

- Erstellt ein Drehbuch, in das ihr alle Dialoge, Geräusche und Musik eintragt.
- Besorgt alle Requisiten und technischen Geräte, die ihr benötigt.

5. Vorbereitungen

- Sorgt dafür, dass ihr nicht gestört werdet.
Wenn ihr in einem unbenutzten Raum aufnehmt, stellt jemanden vor die Tür, der darauf achtet, dass keiner in die Aufnahme hineinplatzt.
- Sucht euch einen Raum, der wenig oder gar keinen Nachhall hat.
Ein kleiner Raum mit Teppichen und Gardinen ist gut.
- Wenn ihr vorbereitete Texte aufnehmen wollt, sorgt dafür, dass die Seiten geräuschlos umgeblättert werden können. Stellt sie auf Notenständern ab.
- Legt euch alle Dinge (z. B. Gegenstände zum Erzeugen von Geräuschen) bereit, die ihr während der Aufnahme benutzen wollt.
- Achtet darauf, dass der Akku eures Handys oder eurer Kamera geladen ist.
- Schaltet alle Handys aus, damit nicht ein auflaufender Anruf die Aufnahme stört.
- Lernt die Texte, die ihr sprechen wollt.

6. Geräusche und Musik

- Sucht auf kostenfreien Webseiten im Internet nach Geräuschen und Musik:
z. B.: **www.hoerspielbox.de** oder **www.freeplaymusic.com**
- Achtet darauf, dass ihr nur lizenzfreie Geräusche und Musik verwendet, dann könnt ihr euer Hörspiel auch hinterher – z. B. auf der Homepage der Schule – veröffentlichen. Lizenzfrei heißt, dass der/die Urheber (Musiker, Komponist oder Texter) mit der kostenfreien Verwendung einverstanden ist/sind. Diese Information sollte sich auf den entsprechenden Internetseiten befinden.
- Solltet ihr keine geeigneten Geräusche finden, könnt ihr sie vielleicht selbst produzieren. Seid dabei vorsichtig, dass ihr nichts beschädigt.

7. Aufnahme

- Achtet darauf, dass keine störenden Nebengeräusche aufgenommen werden.
- Sprecht laut und immer so deutlich wie möglich.
- Lasst immer vor und nach der Aufnahme das Aufnahmegerät drei Sekunden weiterlaufen.
- Wenn es im Aufnahmerraum hallt, solltet ihr das Aufnahmegerät so lange laufen lassen, bis der Nachhall verstummt ist.
- Nehmt alles so oft auf, bis ihr wirklich fehlerfreie Ergebnisse habt.
- Wenn sich jemand verspricht, ist das nicht schlimm. Lasst das Aufnahmegerät einfach weiterlaufen, holt tief Luft und wiederholt den gesamten fehlerhaften Satz. (Es ist einfacher, einen ganzen Satz auszutauschen als einzelne Wörter.)
- Benutzt für das Mikrofon bzw. die Kamera ein Stativ.

8. Der Schnitt

- Nach der Aufnahme solltet ihr die Daten auf einen Computer überspielen, damit ihr dort den Schnitt bewerkstelligen könnt.
- Importiert alle aufgenommenen Daten, Geräusche und Musik in das Schnitt-Programm.
- Speichert euer Projekt.
- Ordnet nun alle Daten der Reihenfolge nach eurem Drehbuch, indem ihr die Taste mit dem Doppelpfeil anklickt. Nun könnt ihr die Audio-Dateien in den Spuren hin- und herschieben.
- Löscht alle nicht korrekten Aufnahmen, indem ihr den Bereich mit der Maus markiert und anschließt mit der Taste „Del“ oder „Entf“ löscht.
- Denkt daran, dass ihr zwischendurch immer einmal speichert, damit nichts verloren geht, wenn sich ein Bedienungsfehler ereignen sollte oder wenn der Computer einmal abstürzt.

Sobald alle Dateien geordnet und alle Fehler korrigiert sind, können Effekte hinzugefügt werden. Dazu werden die Abschnitte markiert, die mit einem Effekt bearbeitet werden sollen. Anschließend kann der gewünschte Effekt aus dem Programmmenü ausgewählt werden.

9. Abspeichern

- Wenn der Audio-Schnitt erfolgt ist, kann das Projekt als Audio-Datei gespeichert werden. Dazu wird aus dem Menüpunkt „Datei“ der Unterpunkt „Exportieren als ...“ angewählt. Jetzt kann man sich aussuchen, ob man das Projekt als
- WAVE-Datei oder
- MP3-Datei speichern möchte.
- Wenn das fertige Projekt auf eine CD gebrannt werden soll, muss man es als WAVE-Datei exportieren. Das ist zwar eine große Datei (10 MB pro abgespielte Minute), dafür ist die Klangqualität optimal.
- Für die Veröffentlichung im Internet eignen sich in erster Linie MP3-Dateien. Sie sind in der Regel um das 10fache kleiner als WAVE-Dateien.
- Das Programm unterscheidet das **Abspeichern eines Projekts** und den **Export von Audio-Daten**. Nur exportierte Audio-Daten kann man unabhängig vom Programm hören. Exportierte Daten können aber nicht so ohne Weiteres weiterbearbeitet werden.