

Hallo zusammen,

da die Studis immer noch auf Eis liegen, lasst uns doch mal was versuchen; und zwar, die Arbeit aufzuteilen, getreu dem Motto: Teile und Herrsche!

Der Dialogschnitt- und Szenenschnitt ist unterteilt in einzelne Szenen. Jeder der will darf sich daran versuchen - und gern auch feststellen, dass das doch nix für ihn ist. Einzige Regel: Kommunizieren! Immer brav dem Produktionsmanager Bescheid geben, auch wenn was nicht klappt. Bei diesem Projekt ist es ausdrücklich erlaubt, etwas zu probieren und es vielleicht auch nicht zu schaffen.

Darüber hinaus gibt es ein paar größere Aufgaben, wie den Produktionsmanager, den Gesamtschnitt (der Dialoge und Geräusch-Spuren aller Szenen zusammen abmischt, und das Mastering, den Musiker (AROCC, würdest Du noch mitmachen? ;O).

Die **Rollenbeschreibungen** habe ich **WEITER UNTEN AB SEITE 3** formlos festgehalten.

**TEILNEHMEN KANN JEDER, AUCH NEULINGE!**

Meldet Euch hier im Thread oder per PN an mich.

Produktionsmanager und Mastering sollten allerdings von alte Hasen / Häsinnen übernommen werden.

Insgesamt gibt es:

Produktionsmanager ???

Berater und stellv.

Produktionsmanager MetalWarrior

Dialogschnitt Szene 1 MetalWarrior fertig Szenenschnitt 1 ???

Dialogschnitt Szene 2 Szenenschnitt 2

Dialogschnitt Szene 3 Szenenschnitt 3

Dialogschnitt Szene 4 Szenenschnitt 4

Dialogschnitt Szene 5 Szenenschnitt 5

Dialogschnitt Szene 6 Szenenschnitt 6

Dialogschnitt Szene 7 Szenenschnitt 7

Dialogschnitt Szene 8 Szenenschnitt 8

Dialogschnitt Szene 9 Szenenschnitt 9

Dialogschnitt Szene 10 Szenenschnitt 10

Dialogschnitt Szene 11 Szenenschnitt 11

Dialogschnitt Szene 12 Szenenschnitt 12

Dialogschnitt Szene 13 Szenenschnitt 13

Dialogschnitt Szene 14 Szenenschnitt 14

Dialogschnitt Szene 15 Szenenschnitt 15

Dialogschnitt Szene 16 Szenenschnitt 16

Dialogschnitt Szene 17 Szenenschnitt 17

Dialogschnitt Szene 18 Szenenschnitt 18

Dialogschnitt Szene 19 Szenenschnitt 19

Credits ???

Musik AROCC ?

Gesamtschnitt ???

Mastering ???

Testhörer ???

## === ROLLENVERTEILUNG ===

Leitung / Produktionsmanager:

=====

- liest sich diese Datei komplett durch, um zu wissen, was wer wie macht
- kümmert sich um die Rollenbesetzung
- besorgt Cover und Layout von MarcisWorld oder Sven Matthias(?)
- Hinweis: Gesamtschnitt und Mastering sollten von unterschiedlichen Personen übernommen werden, und möglichst zeitüberlappend; der Gesamtschnitt sollte bis zum Produktionsende mit dabei sein, da Testhörer ggf. Änderungsvorschläge bringen, die Änderungen am Gesamtschnitt, und danach natürlich auch am Mastering, nötig machen können.
- ist zentraler Ansprechpartner
- erstellt die Status-Seite
- hält die erste Seite im Status aktuell (aktuelle Rollenverteilung, usw.)
- verwaltet die Dateien, behält Ausgaben aus jedem Schritt, leitet z.B. Dialogschnitt als Eingabe an den Szenenschnitt weiter
- überschreibt nicht den Dialogschnitt mit dem Szenenschnitt, sondern bewahrt beide getrennt auf (für den Fall, dass der Szenenschnitt später doch unbrauchbar ist oder optimiert werden muss, und dazu noch die Originale aus den vorherigen Schritten zur Verfügung stehen)
- wendet sich bei Problemen oder Job-Abgabe an Michael Schreiber aka MetalWarrior
- steuert Qualitätsmanagement; Rückmeldungen gehen an ihn/sie; Listen für jeden Produktionsschritt enthalten korrigierte und verbleibende Mängel. So weiß jeder Bescheid, und kann versuchen, sie zu korrigieren;
- > Beispiel 1: Michael meldet Mangel an Dialogschnitt von Michaela ^^
- > Produktionsmanager leitet das an Michaela weiter.
- > Ist das nicht möglich, wird Michael gefragt, ob er den Mangel korrigieren kann.
- > Ist das nicht möglich, wird Verantwortlicher für Gesamtschnitt gefragt, ob er das korrigieren kann.
- > Ist das nicht möglich: Entweder Dialogschnitt von Michaela verwerfen und neu ausschreiben - oder mit dem vorhandenen leben ^^
- > Beispiel 2: Michael meldet Knackser in Dialogschnitt, den er nicht wegstößt, ohne es schlimmer zu machen
- > Produktionsmanager sammelt die Meldung und leitet sie an Szenenschnitt weiter. Der gibt später Rückmeldung, ob die Mängel weiterhin vorhanden sind. Diese Info geht an den Gesamtschnitt weiter.
- > Leitfaden: Eine Liste pro Dialogschnitt; pro Szenenschnitt, für Gesamtschnitt, eine fürs Mastering, und ggf. weitere

## Dialogschnitt pro Szene:

=====

=> EINGABE: Skript, benötigte Takes, Liste mit Qualitätsproblemen vom Produktionsmanager

- vermerkt generell alle Qualitätsprobleme in einer Liste, die dann an den Produktionsmanager geht

- hört den Dialogschnitt der vorherigen Szenen an, um reinzukommen ins Geschehen

- hört sich den Dialogschnitt der vorherigen Szenen auch in MONO an

- meldet Qualitätsprobleme für vorherigen Schnitt an den Produktionsmanager

- schneidet nur Dialoge - der Erzähler kommt erst beim Gesamtschnitt ins Spiel

- arbeitet mit den vorhandenen Takes; es werden keine Re-Takes aufgenommen, die vorhandenen Takes wurden bereits für gut befunden!

--> Leitfaden: Such Dir die zum Dialog passendsten Takes heraus; auch wenn Schmatzer, Knackser oder sonstige Kleinigkeiten zu hören seinn sollten.

--> Versuche Knackser, Schmatzer und Co. herauszuschneiden oder zu retuschieren, WENN es hilft. Im Zweifelsfall belass den Take lieber so; besser als den Take zu verschlimmbessern ;O)

--> Hinweis: Blende Tonschnippel am Anfang schnell ein und am Ende schnell aus, um Knackser durch den Schnitt zu vermeiden; blende so schnell ein bzw. aus, dass man es nicht hört

--> Hinweis: Schneide die Schnippel so zurecht, dass nicht zuviel Rauschen an Anfang un Ende zu hören ist; verbleibendes Rauschen wird durch die Stimmen überdeckt

--> Vermerke solche Qualitätsmängel in einer Liste und gib sie weiter an den Produktionsmanager

- entrauscht die Takes der jeweiligen Szene

--> Generell gilt: So wenig wie möglich, so viel wie nötig an den Takes verändern (beim Entrauschen sachte umgehen; lieber leichtes Rauschen als Artefakte; leichtes Rauschen in Rückmeldung einbringen; kriegt vielleicht der nächste im Schnitt weg)

- schneidet die Takes

- ordnet die Takes in zeitlicher Reihenfolge passend so an, dass ein flüssiger bzw. angemessener Dialog entsteht

- sorgt für angemessene Lautheit der Takes

- verwendet keine sonstigen Effekte; keinen Kompressor;

--> Leitfaden: Nicht einfach nur alle normalisieren; in modernen Programme (wie Reaper ;O) kann man die Lautstärke für jeden Tonschnippel separat anpassen - ohne den Lautstärkeregler für die ganze Spur anzufassen. Zusätzlich kann Automatisierung genutzt werden, um die Lautstärke auch für kleinste Passagen anzupassen. Hier im handbuch des Programmes stöbern, wie sowas geht.

- hört sich den eigenen Schnitt in stereo und in MONO an

=> AUSGABE: Dialogschnitt als stereo WAV-Datei, 24 Bit, 44.100 kHz; Liste mit Qualitätsmängeln (mit Vermerken: behoben bzw. bestehend)

## Szenenschnitt:

=====

=> EINGABE: Skript, Dialogschnitt für aktuelle Szene, vorherige Szenen, Liste mit Qualitätsproblemen vom Produktionsmanager

- hört den Schnitt der vorherigen Szenen an, um reinzukommen ins Geschehen (in stereo + MONO)
- hört sich den Dialogschnitt an
- ergänzt Liste mit Qualitätsproblemen
- belässt den Dialogschnitt so wie er ist - sollten Änderungen nötig sein, dann Vermerk in Liste mit Qualitätsproblemen aufnehmen und Rückmeldung an Produktionsmanager geben
- sucht passende Geräusche in guter Qualität
- vermerkt zu jedem Geräusch die Quelle und Lizenz (Freeware, CC3.0 BY...)
- importiert Dialogschnitt in einer Spur, fügt Geräusche in separater Spur ein
- darf für die Geräusche alle möglichen Effekte verwenden

=> AUSGABE: Szenenschnitt OHNE Dialoge (stereo, WAV, 24 Bit, 44.100 kHz)

--> Der Gesamtschnitt kann so den Dialogschnitt und die Geräusche in separaten Spuren laden, und so besser die Lautheit der Dialoge über mehrere Szenen hinweg anpassen. Der Szenenschnitt liefert also nur die Geräusche in für ihn passender Lautheit, und platziert an der richtigen Stelle im zeitlichen Verlauf; eben zum Dialoggeschehen passend.

=> Sollten - in Absprache mit dem Produktionsmanager - Pausen im Dialogschnitt eingefügt oder andere Korrekturen vorgenommen worden sein, wird der bearbeitete Dialogschnitt separat abgeliefert. Die gemachten Änderungen sind in der Liste zum Qualitätsmanagement vermerkt.

## Gesamtschnitt:

=====

=> EINGABE: Skript, die Erzähler-Takes, Dialogschnitt für alle Szene, alle Szenen-Schnitte, alle zugehörigen Listen mit Qualitätsproblemen vom Produktionsmanager

- hört alles Probe (in stereo + MONO)
- meldet Qualitätsprobleme (in Listenform) an Produktionsmanager
- versucht, Mängel auszubessern
- fügt Intro, Musik, Dialoge, Geräusch-Spuren (aus dem Szenenschnitt) und die Credits zusammen
- sorgt für angemessene und szenenübergreifend stimmige Lautheit der Dialoge und der Geräusch-Spuren
- sorgt für gute Überleitungen zwischen den Szenen durch Einbringen der Erzähler-Takes und Musik
- verwendet nur in Absprache mit dem Mastering einen Limiter; sonst gelten keine Einschränkungen

=> AUSGABE: Im besten Fall das fertige Hörspiel als WAV, 24 Bit, 44.100 kHz, Liste mit Qualitätsproblemen

## Mastering:

=====

=> EINGABE: Gesamtschnitt als WAV, 24 Bit, 44.100 kHz, Liste mit Qualitätsproblemen

- spricht sich mit Gesamtschnitt ab, falls möglich
  - korrigiert ggf. Gesamtschnitt (Lautheit einzelner Passagen, Kompression und EQ für bessere Atmo / Feeling), vermerkt dies in Liste mit Qualitätsproblemen
  - ist derjenige, der ungefragt "in den Limiter hinein mischen" darf
  - sorgt für geeignete Lautheit des Hörspiels insgesamt
  - sorgt für passenden Ausgangspegel
- > Leitfaden: Peaks bei max. -1 dB FS, ggf. sogar 1-3 dB "Luft" lassen, da die Komprimierung zu MP3 oder anderen Formaten in der Spitze zu höheren Pegeln führen kann
- Hört WAV-Master zur Kontrolle in stereo + MONO an
  - Hört MP3-Master im konvertierten Format (MP3) an
  - Gibt MP3-Master zum Testhören frei

=> AUSGABE: Im besten Fall das fertige Hörspiel als WAV, 24 Bit, 44.100 kHz, sowie als MP3 in angemessener Komprimierung, Liste mit Qualitätsproblemen

## Credits:

=====

- Spricht die Credits
- Liefert ein paar Sekunden Stille als Rauschprobe fürs Entrauschen mit

## Beratung:

=====

Michael Schreiber aka MetalWarrior

- stellt Dialogschnitt für Szene 1 bereit
- stellt Roh-Takes bereit
- stellt Skript bereit
- vertritt Produktionsmanager
- unterstützt bei offenen Fragen

## Musiker:

=====

AROCC hatte bereits wunderschöne Musik erstellt => ihn fragen, ob er die noch zur Verfügung stellt