

Abenteuer und Phantastik, Ausgabe 09 2008, Die Kunst des Dialogs

Interview mit den Produzenten des Mark Brandis-Hörspiels

Balthasar von Weymann und Jochim-C. Redeker sind die Produzent des aufwendigen Hörspiels „Mark Brandis: Bordbuch Delta VII“, die Vertonung des ersten Romans der Jugend-SF-Kultbuchreihe aus den 70er und 80er Jahren. Unser Rasender Reporter Robert Vogel hatte Gelegenheit, ein Interview bei der inoffiziellen Vor-Premiere auf dem STARPORT DARMSTADT-Tag in Darmstadt zu führen.

VON ROBERT VOGEL

R.V.: Was hast Du gegenüber dem Buch verändert?

BvW.: Die Mark Brandis Bücher sind sehr geprägt durch die Zeit, in der sie geschrieben wurden – in den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts standen sich die NATO und der Warschauer Pakt ebenso misstrauisch gegenüber wie die "Union" und die "Republiken" in den Büchern. Nikolai von Michalewsky hat da eine Zukunftswelt geschaffen, die sich natürlich an dem orientiert, was er selbst erlebt hat und was er dann in die Zukunft projiziert hat. Von heute aus gesehen ist das nicht mehr so selbstverständlich. Dass er mit seiner Vorhersage, China würde zur Führungsmacht in Asien aufsteigen, recht gehabt hat, sehen wir erst heute. Dass solche Strukturen in Zukunft weniger nach Blockstaaten aussehen als noch zur Zeit der Sowjetunion, aber auch. Die Entwicklung ist weitergegangen, und dem tragen wir im Hörspiel Rechnung. In unserer Fassung läuft die Kolonisierung der Venus noch und ist nicht bereits fertig. Computer an Bord der Delta VII werden nicht mehr jedes Mal neu programmiert, sondern einfach angesprochen.

R.V.: Du hast mit Absicht keinen Erzähler während des Hörspiels verwendet. Wird dadurch die Produktion nicht erheblich schwieriger?

BvW: Einen Erzähler im Hörspiel zu haben, ist eine tolle Sache, denn zum Einen kann der den Hörern erzählen, was man sieht, aber nicht hört; zum Anderen auch Gedanken und Eindrücke der Hauptfiguren nahe bringen. Keinen Erzähler zu haben, zwingt dazu, sehr sorgfältig alles, was der Hörer wissen muss, in den Dialogen und Geräuschen unterzubringen, es hat aber auch einen entscheidenden Vorteil: ähnlich wie im Film ist man immer dabei. Es entsteht keine Distanz zum Gehörten. Diesen Effekt haben wir noch verstärkt, indem wir nur aus der Sicht der Hauptfigur erzählen. Es gibt keine einzige Szene, in der Mark Brandis nicht dabei ist. Wir wissen immer nur genauso viel, wie er. Ich glaube, dass diese Idee viel dazu beiträgt, sich in der Geschichte zuhause zu fühlen - und die Reaktionen der Hörer bisher machen uns Mut! Jochim arbeitet beim Radio, ich beim Film. Dadurch bringt er seine unglaubliche Expertise mit, was akustisch wirkt, und ich mein Wissen als Dramaturg und Autor, was erzählerisch funktioniert. Aber das sehen wir nicht dogmatisch. Ich höre z.B. auf seine Ideen in der Dramaturgie genauso wie er auf meine im Sounddesign. Dass er als Musiker und Komponist zugleich ein Talent für Ohrwürmer hat, weiß jeder, der versucht hat, sich die Mark Brandis - Titelmelodie wieder aus dem Kopf zu schlagen. Probleme gab es eigentlich nur bei der Koordination unserer Treffen, die immer an Wochenenden stattfinden mussten. Jochim hat noch ungezählte weitere Nächte in der Postproduktion alleine weitergetüftelt, um das beste Sounddesign für das Hörspiel umzusetzen."

R.V.: Wie hast Du die Bearbeitung des Buchs zum Hörspiel begonnen?

BvW: Ich hatte eine mehrseitige Bibel geschrieben, die noch vor der Bucharbeit festlegte, was im Hörspiel wichtig sein sollte. Was wollen wir behalten, was ignorieren, was ändern? Dazu waren wir viel mit Frau von Michalewsky (die Witwe des Buchautors) im Gespräch und haben sie für die Idee gewonnen. Sie hat uns in den letzten zwei Jahren seit dem ersten Treffen immer wieder mit kritischem und kreativem Rat geholfen. Ihr großes Vertrauen hat uns Mut gemacht. Auf ihre Empfehlung haben wir auch Regina Schleheck unter Vertrag genommen. Regina hat uns das erste Hörspielbuch >>

geschrieben, was bestimmt nicht einfach war, weil wir sehr genaue Vorstellungen und Vorgaben an sie hatten. Sie war teilweise anderer Meinung, aber sehr professionell bei der Arbeit. Das Buch ging durch zwei Rewrites und wandelte sich durch uns auch noch mal bei den Sprachaufnahmen und beim Schnitt.

Hier als Beispiel ein Auszug aus der „Bibel“:

Was hat uns an Mark Brandis gefallen? Zunächst einmal die konsequente Umsetzung des Gedankens »Woran du glaubst, dafür sollst du leben und sterben« als Leitlinie des Hauptcharakters. Die spannenden Geschichten und unerwarteten Wendungen. Die Themen, die – im Kontext einer möglichen Zukunft – Probleme der Gegenwart anschaulich illustrieren. Die Vorbildfunktion, die Brandis hat, ohne den Preis zu verschweigen, der für integrires Handeln gezahlt werden muss.

Raumfahrt ist hier harte Arbeit und sehr gefährlich. Nicht wie das romantisch vereinfachte "Star-Trekking mit Warp-Faktor 9", in dem man per Knopfdruck Schutzschilde einschalten kann und die Lösung von Problemen aus dem Umkonfigurieren von Quantenflux-Phasenphalanx-Generatoren besteht. Bei Mark Brandis sind die Raumschiffe schwere, reale, anfällige Maschinen mit Außenhüllen, die ständig repariert werden müssen, und die von menschlichen Fachleuten gesteuert werden, deren Aufgaben in nachvollziehbare Konventionen fassbar sind — nämlich Navigation, Radar, Funk, Maschinenraum, und Brücke.

R.V.: Was waren für Dich die Herausforderungen im Bereich Dramaturgie an sich?

BvW: Wichtig ist für mich als Dramaturg, dass die Geschichte nie ihren Faden verliert, ruhige und spannende Szenen sich die Waage halten, die Dialoge genügend Informationen vermitteln, dass der Hörer alles sieht, aber die Figuren trotzdem so reden, wie es ihrem Charakter und der Situation entspricht. Wenn sich zwei Figuren gut kennen, wie z.B. Mark Brandis und Iwan Stroganow, reden sie hoch kodiert miteinander, es gibt keinen Grund, mehr zu sagen als nötig:

"Was ist los, Sir?" – "Sie hatten recht, Iwan." – "Also kein zweites Schiff?" – "Von Mildrich?" – "Verstehe."

Natürlich versteht jemand, der gerade dazukommt, jetzt nicht gleich alles, was da passiert ist. Aber jetzt so zu erzählen, wäre falsch:

"Was ist los, Sir?" – "Sie hatten recht, Iwan." – "Also war die Besprechung bei der VEGA kein Erfolg?" – "Sie wissen doch, dass seit zwei Monaten dieser Pfennigfuchser, Dr. Mildrich, die Finanzen der VEGA kontrolliert. Er hatte ja schon die Rettungsaktion der Han Wu Ti torpediert. Ich bin sehr frustriert. Wir bekommen kein zweites Schiff." – "Verstehe."

Das zweite Beispiel erklärt die Hintergründe nur den Hörern, nicht dem Partner in der Szene, weil der die Information ja schon kennt. So etwas wirkt schnell künstlich. Meiner Meinung nach darf der Hörer nie das Gefühl bekommen, dass jetzt etwas für ihn gesagt wurde und nicht für den Fortgang der Geschichte. Das aber hinzubekommen ist nicht immer einfach.

R.V.: Wie lange haben die Aufnahmen selbst gedauert?

BvW: Die Sprachaufnahmen mussten hochkonzentriert ablaufen, da jeder Tag im Studio viel Geld kostet. 1 ½ Tage haben wir gebraucht, und dabei viel Spaß gehabt. Zum Glück konnten Harris, Stroganow und Ibaka, später auch Brandis und O'Hara zusammen im Studio sein, was es denen ermöglicht hat, mehr zu schauspielern und die Szenen zu spielen, nicht nur zu sprechen. Bei aller Konzentration hatten wir viel Spaß dabei, und es gab sehr ulkige Versprecher.

R.V.: Das kann ich bestätigen, denn ich hatte das Vergnügen, am letzten halben Tag mit dabei zu sein. Jochim, Du hast die Musik komponiert. Wie bist Du da vorgegangen?

JCR: In der Musik habe ich versucht, neben eingängig kraftvollen Themen auch ein bisschen die Zeit anklingen zu lassen, in der die Generation der Erstleser die Bücher genoss. Wer genau hinhört, wird in den Klängen gelegentlich Vertrautes irgendwo zwischen Jarre, Vangelis und Pink Floyd vernehmen.

Die Musik besteht aus vier Hauptmotiven: Marks Thema, das zugleich Signaturthema der Serie ist, Ruths Thema in zwei Varianten, einem Actionthema und dem Schlusstitel, der einfach nur Spaß gemacht hat. Das Hauptthema lief durch viele Entwicklungsstufen und war anfangs noch gar nicht für das Hörspiel gedacht. Ein Freund stieß mich dann mit der Nase darauf. Die ersten Versionen waren sehr viel deutlicher synthesizerbasiert, während die Endfassung eher orchestral arrangiert ist. In den nächsten Folgen werden weitere Themen eingeführt, die jetzt schon im Rechner schlummern: VOR, Angriff der Taurus-Zerstörer, Endzeit, Metropolis.

R.V.: Woher kommen die Geräusche?

JCR: Die Geräusche sind zum Teil selbst aufgenommen, zum Teil aus Soundbibliotheken übernommen und komponiert bzw. verfremdet.

R.V.: Wie sieht die Zukunft aus für die Hörspiel-Reihe?

BvW: Bordbuch Delta VII haben wir selbst mit unserem eigenen Geld bis zum fertigen Masterband produziert. Unser Verlag, Steinbach Sprechende Bücher, glaubt an eine Serie und tut alles dafür, dass es weitergehen kann – aber wir können uns die Fortsetzung erst leisten, wenn wir anhand der Verkaufszahlen und des Feedbacks mitbekommen, dass sie genügend Menschen Spaß machen würde. Wir nehmen an, dass wir zur Frankfurter Buchmesse wissen, ob und wann "Verrat auf der Venus" erscheint. Nur soviel: die Geschichte um den Bürgerkrieg hat vier Teile und wird jetzt richtig spannend.