



Hintergrundgespräch mit den Macher:innen des Planetariums-Hörspiels „Die drei ??? und die singende Schlange“

„Es ist bis heute einer der beliebtesten Klassiker“

Wer entscheidet, welche Buchvorlage sich für ein „Planetariums-Hörspiel“ eignet? Welche Kriterien liegen der Entscheidung zugrunde?

Maike Müller, Co-Produzentin Sony Music Entertainment Germany: „Wir sind im Produktionsteam immer auf Suche nach Ideen und Stoffen für ein ‚Die drei ???‘-Planetariums-Hörspiel – suchen und entscheiden also gemeinsam. Unsere Quellen sind nicht zwingend die klassischen Bücher, sondern auch Plots von Sonderformaten können interessant sein. So haben wir zum Beispiel auch schon Planetariums-Hörspiele auf Basis einer Graphic Novel entwickelt. Neben einem packenden Plot ist ein spannendes und abwechslungsreiches Setting wichtig, das uns in der Umsetzung die Möglichkeiten der 360°-Produktion ausschöpfen lässt. Nicht nur im Hinblick auf die Audioproduktion, sondern immer auch schon mit Blick auf die visuelle Umsetzung in der Kuppel.“

Warum wurde die Folge „Die drei ??? und die singende Schlange“ für eine immersive Hörspielproduktion ausgewählt?

Markus Schäfer, Co-Produzent HO3RRAUM Media: „Ursprünglich ist dies ja eine sehr frühe Folge der Serie. Die deutsche Übersetzung des Buches erschien 1975, das dazugehörige, stark gekürzte Hörspiel 1981 als Folge 25. Es ist bis heute einer der beliebtesten Klassiker. Dem wollten wir gerecht werden und die Folge ins Hier und Jetzt holen. Außerdem boten sich viele der darin enthaltenen Szenen für eine 360°-Produktion geradezu an. Und dann handelt es sich ja auch noch um die Vorgeschichte zur gerade erfolgreich abgeschlossenen Live-Tour ‚Die drei ??? und der dunkle Taipan‘. Wir hatten also drei zwingende Motive für die Auswahl der ‚singenden Schlange‘.“

Wie lange dauerte diese Produktion?

Matthias Krauß, Co-Produzent HO3RRAUM Media: „Wie eine Filmproduktion entsteht ein immersives Hörspiel durch die Beiträge vieler Mitwirkender: Im Falle der ‚singenden Schlange‘ hat André Minninger seine Fassung des Hörspielmanuskripts auf Grundlage der deutschen Buchausgabe aus dem Kosmos-Verlag in etwa sechs Wochen erstellt und nach einer Korrektur-Runde mit dem Produzenten-Team die finale Fassung in noch einmal zwei bis drei Wochen fertiggestellt. Die Sprachaufnahmen unter der Leitung von Heikedine Körting mit Oliver Rohrbeck, Jens Wawrczeck und Andreas Fröhlich benötigten zwei Tage, die der weiteren Rollen die gleiche Zeit, wobei Vor- und Nachbereitung und Schnittarbeit nicht mitgerechnet sind. Etwa zwei bis drei Tage brauchte der Geräuschemacher für seine Aufnahmen. Und Jan-Friedrich Conrad hatte eigens für die ‚Schlange‘ seine Score-Musik produziert. Weitere drei Tage benötigte Toningenieur Pierre Brand dann für die Mischung des Hörspiels. Im Anschluss daran begann die Visualisierung durch Claire Dorweiler und Melisa Palacio López. Diese hätte nach etwa fünf Monaten abgeschlossen sein sollen. Der zweite Corona-Lockdown sorgte dann aber für eine unfreiwillige Pause, so dass ‚Die drei ??? und die singende Schlange‘ nun erst über drei Jahre nach dem Start der Sprachaufnahmen im Dezember 2019 in die Planetarien kommt.“



Wie bekommen Sie die Stimmen zusammen?

Heikedine Körting, Hörspielproduzentin: „Zum einen habe ich einen riesigen Katalog von Schauspielerinnen und Schauspielern sowie Kindern und Jugendlichen im Laufe der vielen Jahre aufgebaut. Der wird ständig erneuert durch Entdeckungen über Kino, Fernsehen oder Rundfunk und auch besonders gern über das Theater. Da ‚Die drei ???‘ ganz besonders beliebt und begehrt sind, melden sich auch enorm viele Künstler:innen, die gerne mitmachen wollen. Und zusätzlich machen wir hin und wieder Termine für Castings, bei denen sich dann Bewerber:innen direkt im Studio am Mikrofon vorstellen.“

Was macht den Stimmen bei der Hörspiel-Arbeit besonderen Spaß?

Heikedine Körting: „Besonders viel Spaß macht es, wenn ein tolles Manuskript für eine richtig gute Geschichte vorliegt, wie eben auch hier bei der ‚singenden Schlange‘. Ebenso, wenn eine Rolle auch mal chargiert, also stark herausstechend oder im Dialekt vorgetragen werden darf, man also die Stimme bunt verstellen darf.“

Was ist besonders schwierig?

Heikedine Körting: „Sowohl für Ungeübte, aber auch für reine Theaterschauspieler ist es manchmal recht schwierig, Aktionen stimmlich erfahrbar zu machen, ohne den eigenen Körper zum Einsatz zu bringen, z.B. wenn sie im Hörspiel die Treppe hinunterrennen müssen. In Wirklichkeit bleiben sie ja vor dem Mikrofon sitzen und müssen nur schwer atmen oder hecheln. Kinder schaffen das manchmal nicht, und dann schicke ich sie die langen Treppen in meinem Studio hinunter. Wenn sie wieder nach oben gerannt sind, setzen sie sich sofort außer Atem an das Mikrofon. Dann wird es richtig toll.“

Die ursprüngliche Hörspielfassung von „Die drei ??? und die singende Schlange“ unterscheidet sich in der Spieldauer deutlich von der aktuellen Planetariumsfassung. Warum ist das so, und was ist das Besondere an der Umsetzung Ihres Hörspiel-Skripts?

André Minninger, Hörspiel-Skriptautor: „Aufgrund der damals technisch begrenzten Spielzeit des Originalhörspiels – die LPs der Reihe durften 50 Minuten nicht überschreiten – sind viele Fragen der Geschichte unbeantwortet geblieben und haben bei den Hörern immer wieder mal für Irritationen gesorgt. Die Chance, diesen ‚Missstand‘ bei der Neubearbeitung der Produktion zu beseitigen, habe ich mit großer Freude genutzt. Zumal die Buchausgabe ‚Die drei ??? und die singende Schlange‘ schon seit meiner Jugend eine meiner großen Favoriten war. Und durch die räumliche Umsetzung im 3D-Sound ist nun aus der vollständigen Geschichte nicht nur ein Hörspiel, sondern ein echtes Hörerlebnis geworden.“

Wo kommen die Geräusche her?

Pierre Brand, Toningenieur – Primetime Studio GmbH: „Die meisten Geräusche werden speziell für das Format produziert. Ein Geräuschemacher übernimmt die Schritte, Bewegungen etc. Viele Atmosphären sind speziell im 8-Kanal-Format aufgenommen worden. Andere Geräusche, welche ‚Die drei ???‘-spezifisch sind werden aus dem ‚Die drei ???‘-Archiv genommen.“



Was war Ihre Kernidee bei der Visualisierung dieser Folge?

Claire Dorweiler und Melisa Palacio-Lopez, Medienkünstlerinnen: „Die Visualisierungen geben dem Publikum Raum für ihre eigene Vorstellungskraft, indem sie weitgehend ungegenständlich gestaltet sind und Interpretationsspielraum bieten. Die Zuschauenden sind als ungesehene Beobachter am selben Schauplatz wie die Hauptcharaktere. Orte, die zum selben Bereich gehören, weisen in der Gestaltung eine gemeinsame Farbpalette und Formgebung auf, werden aber nicht gegenständlich dargestellt. Ein Großteil bleibt so der individuellen Fantasie überlassen. Wichtig war uns, über die Projektionen Lebendigkeit zu vermitteln, sodass sich die emotionale Welt der Geschichte auch visuell auf das Publikum überträgt. Deshalb ist die Dynamik der Bewegung in den Visualisierungen auf die Dramaturgie des Hörspiels abgestimmt.“

Wie wurde das im Detail umgesetzt?

Claire Dorweiler und Melisa Palacio-Lopez: „Wir haben beispielsweise Atmosphären über Farben, Muster und Animationsrhythmus geschaffen. Insbesondere das Hauptmotiv ‚Schlange‘ findet sich in den Visualisierungen wieder. Oder wenn die drei ??? zum Fall der singenden Schlange kombinieren, sind drei Kreise in den charakteristischen Farben der drei Detektive mit Schlangemuster zu sehen. Und immer wenn das Singen der Schlange im Mittelpunkt steht, erscheint ein bestimmtes Schlangemotiv. Wiederkehrenden Locations der Erzählung sind charakterisierende abstrahierte Visualisierungen zugeordnet, welche die Atmosphäre des Ortes verstärken. Zusammengehörende Bereiche sind in einem ähnlichen Form- und Farbspektrum gestaltet. Beispielsweise: Die Zentrale auf dem Schrottplatz der Familie Jonas ähnelt visuell den Strukturen der anderen Bereiche der Familie Jonas (Wohnzimmer und Schrottplatz). Durch die abstrakte visuelle Gestaltung und deren Animation, passend zur Dramaturgie des Hörspiels, wird ein zusätzlicher Sinn des Publikums angeregt, sodass eine immersive Erfahrung entsteht.“

Wo lagen die besonderen Herausforderungen bei Ihrer Arbeit?

Claire Dorweiler: „Es war eine Herausforderung, komplett ungegenständliche Visualisierungen zu entwickeln. Denn jede(r) – auch wir – hat bestimmte Bilder im Kopf, wenn man das Hörspiel hört. Dennoch unterscheiden sich all diese Vorstellungen voneinander. Und damit wir nicht nur unsere eigenen Fantasien umsetzen, die vielleicht für andere gar nicht passen, haben wir Animationen entwickelt, bei denen ganz klar ist, dass keine Orte oder Menschen dargestellt werden, wie man das gewohnt ist. Dennoch können Elemente aus dem Hörspiel mit ganz konkreten Farben und Formen, sowie Bewegungen der Visuals in Verbindung gebracht werden. Diese Bildsprache mit einem hohen Grad an Abstraktion in sich stimmig werden zu lassen, war wichtig, um auch über das Auge in die Geschichte eintauchen zu können.“

Melisa Palacio-Lopez: „Die Erstellung verschiedener visueller Stile und Animationen stellte eine Reihe von technischen und kreativen Herausforderungen dar. Einerseits soll das visuelle Design der Magie der Geschichte entsprechen, und dabei das Mysterium und die Persönlichkeit von ‚Die Drei ???‘ bewahren, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erhalten und ihre Emotionen zu wecken. Andererseits geht es darum, visuelle Designs mit dynamischen Atmosphären zu schaffen, so dass eine harmonische Beziehung zwischen dem Hörbaren und der Bildanimation entsteht.“