Der neue John Sinclair-Regisseur und Hörspielskript-Autor Dennis Ehrhardt über die Kritik der Fans, über die kommenden Folgen und doppelte Ebenen im Hörspiel

Hallo Dennis, du hast in Zusammenarbeit mit ear2brain productions ab Folge 71 („Der Mann, der nicht sterben konnte“) die Produktion der John Sinclair-Hörspiele übernommen – und beziehst dafür gerade mächtig Prügel.

Mein Urgroßvater hätte wahrscheinlich noch gesagt, Prügel gehören zum Leben dazu. Ich finde, es lebt sich ohne leichter. :-)

Wie kam es zu der Zusammenarbeit?

Mit Folge 70 der Edition 2000 bzw. Folge 9 der Classics-Serie ist der bisherige Autor und Regisseur aus dem Produktionsteam ausgeschieden. Verblieben sind ear2brain productions, die seit Folge 51 für das Sounddesign von John Sinclair verantwortlich sind. Lübbe Audio suchte deshalb einen neuen Autor für die Hörspielbearbeitung und einen neuen Regisseur. Sebastian Breidbach von ear2brain productions, mit denen ich bereits bei den „Elfen“ und „Star Wars – The Clone Wars“ zusammengearbeitet habe, hat mich gefragt, ob wir nicht einen gemeinsamen Vorschlag für eine Komplettproduktion einreichen wollen. Haben wir gemacht. Wurde angenommen.

Du produzierst neben den „Elfen“ auch „Sonderberg & Co.“ und „Dorian Hunter“. Was hat dich an John Sinclair gereizt?

Ich war in meiner Jugend, lang ist’s her, ein begeisterter Heftromanleser und kenne, neben vielen anderen Serien, auch John Sinclair sehr gut – insbesondere die Hefte von Anfang bis ca. Band 500, also auch jene Bereiche, die heute in der Classics-Serie und der Edition 2000 vertont werden. Ich glaube, dass es wichtig ist, bei einem solchen Projekt das Gesamtkonzept der Serie zu kennen und zu verstehen.

Was bedeutet das konkret für die Hörspielbearbeitung eines bestimmten Romans?

Die Komplexität einer Serie wie John Sinclair mit über 2.000 Romanen in Figuren und Handlung abzubilden, ist eine Herausforderung. Um ein Beispiel zu geben: Folge 76, „Herrin der Dunkelwelt“, wird natürlich auf dem gleichnamigen Heftroman beruhen, aber außerdem Elemente aus den Taschenbüchern „Die Vampir-Flotte“ sowie „Die Jenseits-Falle“ enthalten – einfach weil sie inhaltliche Berührungspunkte haben. Ähnlich verhält es sich mit Folge 75, „Albtraum in Atlantis“, wo eine Handlung aufgegriffen wird, die in den Romanen erst in Band 863/864 eine Rolle spielt.

Wer entscheidet denn, welche Romane bzw. Romanelemente vertont werden?

Die Entscheidung liegt letztendlich beim Verlag. Ich schlage Lübbe Audio und Jason Dark die Titel vor, und sie haben zu meiner Freude bisher jeden Vorschlag angenommen.

Inzwischen ist die erste Folge aus eurer Hand (Nr. 71) erschienen und hat ein sehr geteiltes Echo hervorgerufen.

Ich verstehe die Aufgebrachtheit der Fans. Bei einer liebgewordenen Serie sind Veränderungen immer schwierig. Zudem fallen die Änderungen scheinbar sehr stark aus, weil die Folge 71 keine typische John Sinclair-Folge ist, sondern, der Vorlage geschuldet, eher ein Krimi-Kammerspiel. Das hat aber auch seinen Reiz. Dafür wird z. B. Folge 72 wieder ein Action-Kracher, und Folge 73 und 74 haben starke Thriller-Elemente. Wir wollen den Fans da etwas Abwechslung bieten.

Wäre es dann nicht sinnvoller gewesen, zu Beginn eine „typische" Folge zu nehmen, um den Fans behutsam die Änderungen nahezubringen?

Die Titel von Folge 71 und 72 waren bereits festgelegt, als ear2brain productions und ich John Sinclair übernommen haben. Außerdem ist es gar nicht schlecht, gerade beim Übergang mal mit zwei Einzelfolgen Atem zu holen, bevor es richtig losgeht. Ab Folge 73 wird dann wieder die serienrelevante Handlung das Übergewicht erhalten, mit der Mordliga, Atlantis und der Todesgöttin Kali. Auch Jane Collins ist natürlich nicht vergessen.

Breit diskutiert wurden insbesondere die Veränderungen, die ihr vorgenommen habt. So zum Beispiel der Austausch des Erzählers Joachim Kerzel gegen Alexandra Lange-Baehr und die Tatsache, dass in der Classics-Serie nun Dietmar Wunder John Sinclair spricht.

Mit den Änderungen in der Besetzung soll die Serie langfristig gut aufgestellt werden. Joachim Kerzel möchte aus persönlichen Gründen nicht mehr weitermachen, wie Lübbe Audio bereits kommuniziert hat. Darüber hinaus soll die Classics-Serie, einem Wunsch der Fans folgend, in Zukunft stärker von der Edition 2000 abgesetzt werden. Daraus erwuchs die Idee, John Sinclair dort eine jüngere Stimme zu geben. Der Vorschlag, Dietmar Wunder zu besetzen, kam von Jason Dark selbst.

Wie findest du diese Neubesetzung?

Über Dietmars Qualitäten als Sprecher brauchen wir nicht zu diskutieren, die hat er als Synchronsprecher sowie in zahlreichen Hörbuch- und Hörspielprojekten bereits ausreichend bewiesen. Dennoch hatten Sebastian und ich gerade aus diesem Grund anfangs Bedenken: dass Dietmars Stimme *zu* bekannt ist und es deshalb schwer fällt, ihn mit John Sinclair zu identifizieren. Aber nach der ersten Aufnahme sind wir komplett umgeschwenkt, und zwar aus einem einzigen Grund: Dietmar bringt eine Spielfreude in das Projekt ein, die ihresgleichen sucht. Mit ihm eine Rolle zu erarbeiten, ist ein reines Vergnügen. Er ist die perfekte Besetzung, um John Sinclair in den Classics etwas unbedarfter, naiver und schnoddriger rüberzubringen als in der Edition 2000.

Warum wurde dieser Wechsel dann jetzt, mit Folge 9, vollzogen und nicht früher?

Auf frühere Entscheidungen hatten wir keinen Einfluss.

Was ist mit den restlichen Änderungen, z. B. der neuen Titelmusik, der geänderten Zeitansage usw.?

Diese Änderungen waren unumgänglich. Mein Vorgänger hat darum gebeten, einige Elemente der bisherigen Serie, u. a. das Intro und die Zeitansage, nicht weiter zu verwenden. Lübbe

Audio hat diesem Wunsch entsprochen, sicherlich auch aus Respekt vor den großen Leistungen in der Vergangenheit.

Es musste also z. B. ein neuer Intro-Text her?

Wir standen vor der Wahl, einen *ähnlichen* Text und eine *ähnliche* Musik zu wählen – oder etwas Neues zu wagen. Es kann aber aus unserer Sicht nicht das Ziel sein, eine (sehr gute) frühere Leistung zu kopieren, sondern die Serie muss sich weiterentwickeln. Wenn man in Hollywood immer nur das weitermachen würde, was in den letzten 15 Jahren gut ankam, würde man heute noch Stummfilme drehen.

Und deshalb dreht sich der Text plötzlich nicht mehr um John Sinclair, sondern um das Kreuz?

Tut er das wirklich? – Natürlich geht es *vordergründig* um das Kreuz, aber dahinter steckt wesentlich mehr. Wir möchten die Hörer allerdings noch um etwas Geduld bitten. Die eigentliche Aussage des Intros wird erst mit Erscheinen der Kreuz-Trilogie klar werden, die 2013 erscheint und in der John Sinclair einige große Rätsel um seinen Talisman lüften wird.

Also steht das inhaltliche Konzept bereits bis dorthin?

Natürlich. Wie gesagt, das muss auch so sein bei einer Serie mit fortlaufender Handlung. Die Herausforderung ist es, Verzahnungen zu schaffen, die dem Hörer nicht sofort auffallen. Wenn man jede Folge einzeln hören kann und trotzdem später der „Aha"-Effekt kommt – „Mensch, das haben die ja schon vor zehn Folgen so geplant!" – dann haben wir unser Ziel erreicht.

War es auch eine Vorgabe, die restliche Musik auszutauschen?

Die bisherige Musik stammte aus einem großen Archiv, aus dem jeder gegen Bezahlung Musik verwenden kann. Das kann dazu führen, dass man vertraute Musikstücke zum Beispiel auch mal in einer *arte*-Dokumentation im Fernsehen wiederhört. Wir haben mit Lübbe Audio zusammen beschlossen, einen exklusiven und individuellen Soundtrack zu erstellen. Damit haben wir den Komponisten Andreas Meyer beauftragt. Er ist sehr vielseitig und hat zunächst eine Reihe orchestraler Stücke arrangiert, die den Grundstock für die ersten Folgen bilden werden. Nach und nach wird er weitere Stücke komponieren und den Soundtrack ausbauen. Dabei wollen wir stilistisch in verschiedene Richtungen gehen und auch Themenstücke für einige Figuren entwerfen.

Es wurden auch Änderungen im Soundkonzept kritisiert. Zum Beispiel klingt die Beretta von John Sinclair jetzt anders.

Der überwiegende Teil des bisherigen Soundkonzeptes bei John Sinclair war „larger than life". Das bedeutet, man überzeichnet die Geräusche und lässt zum Beispiel eine Pistole klingen wie ein Flugabwehrgeschütz. So was wird häufig beim Sounddesign von Action-Filmen gemacht. Von diesem Konzept rücken wir etwas ab und lassen unsere Beretta einfach klingen wie eine echte Pistole.

Und die restlichen Änderungen? Viele Hörer berichten, dass ihnen das „Kino-Gefühl“ beim Hören abhanden gekommen ist.

Das hängt davon ab, wie man Kinogefühl definiert. Bisher war es beim Sound der Sinclair-Hörspiele Maßgabe, Sprache, Geräusche und Musik möglichst laut stattfinden zu lassen. Das Öffnen einer Tür war genau so laut wie der Schuss aus Sinclairs Beretta. Ebenso kamen Stimmen und Geräusche überwiegend aus der Stereomitte, eine Verteilung im Raum gab es praktisch nicht. Dieses Soundkonzept entspricht etwa dem eines Werbespots im Fernsehen oder dem Broadcast Sound im Radio. Kino für die Ohren definieren wir anders. Dynamischer. Wir sind laut, wenn es Action gibt, und leiser, wenn es unheimlich und beklemmend wird. Wir möchten dem Hörer ein differenzierteres Hörerlebnis bieten und bei ear2brain betreibt man einen sehr großen Aufwand, um Räume und Tiefenstaffelungen authentisch abzubilden, d. h. John Sinclair, Suko oder andere Personen agieren nicht mehr zwangsläufig immer ganz weit vorn in der Mitte, sondern können sich im Raum bewegen – nicht nur rechts und links im Stereobild, sondern auch nach vorn und hinten. Man hört dies in Folge 71 z. B., wenn der Earl of Rankin im Hintergrund telefoniert, während im Vordergrund ein Gespräch stattfindet – oder bei der Schlussszene, wenn vorn John und Lady Sarah sprechen, während im Hintergrund die Auseinandersetzung zwischen Suko und Fjodor Rankin stattfindet. Im ersten Augenblick erscheinen diese „zusätzlichen Ebenen“ vielleicht verwirrend, aber sie ermöglichen ein komplexeres Bild im Kopf des Hörers. 3D-Kino für die Ohren sozusagen.

Du sagtest gerade, diese Art der Umsetzung ist sehr aufwändig. Andererseits wurde euch aber vorgeworfen, an Budget und Qualität zu sparen, z. B. weil nicht mehr so viele „Hollywood-Synchronsprecher“ an Bord sind.

In Folge 71 sind neben Frank Glaubrecht zum Beispiel Marius Clarén (die deutsche Stimme von Tobey Maguire), Evelyn Gressmann, Hans Teuscher und Sven Plate zu hören, in der Classics-Folge 10 neben Dietmar Wunder unter anderem Volker Brandt, die deutsche Stimme von Michael Douglas, und Simone Brahmann, die bereits 1973 Linda Blair in „Der Exorzist“ synchronisiert hat und die allein vermutlich mehr Synchronerfahrung hat als ein kompletter durchschnittlicher Hörspielcast zusammengenommen ... Die neue Erzählerin Alexandra Lange-Baehr hat Lois Lane in „Superman“ synchronisiert sowie unter anderem Kim Basinger, Cher und Mia Farrow ... Ups, da fällt mir ein, es gibt tatsächlich einen Sprecher in der Classics 10, der meines Wissens bisher nicht im Synchronbereich aktiv gewesen ist: Johannes Steck ...

Also wurde nicht gespart?

Nein. Keine einzige der Änderungen wurde aus finanziellen Gründen erwogen. Wie oben beschrieben, ist die jetzige Produktionsweise eher aufwändiger. Für das „Ölmonster“ (Folge 72) haben wir für die Rollen der Araber fast durchweg *native speaker* verwendet, also Sprecher, deren Muttersprache arabisch ist. Das wird nicht mal bei Hollywood-A-Streifen durchgehend so gehandhabt, einfach weil es verdammt schwierig ist, passende Sprecher zu finden. Auch die beschriebenen „doppelten Ebenen“ im Spiel kosten mehr Geld, weil die Szenen natürlich mehrfach eingesprochen und das Sounddesign entsprechend ausdifferenziert werden muss.

Die Sparmaßnahmen wurden u. a. daran festgemacht, dass bei Telefonaten plötzlich nicht mehr die Stimme auf der anderen Seite zu hören ist.

Ob ein Sprecher während einer Aufnahmesession fünf Sätze mehr oder weniger spricht, ist praktisch egal. Wir haben die Stimmen nur aus einem Grund weggelassen: weil der Ablauf so natürlicher ist. Außerdem: Wenn der Earl seinem Sohn am Telefon eine Lügengeschichte auftischt und man den Sohn *nicht* hört, wird die Szene interessanter, weil man sich fragt, wie der Sohn da wohl reagiert. Die Auflösung kommt dann in der nächsten Szene. Genauso in den Telefonaten zwischen Suko und Glenda: Sollen wir alles von Glenda hören und es dann Suko noch mal John erklären lassen, weil der nicht mitgehört hat? Nee, wäre das öde! – Aber keine Sorge, wenn es Sinn ergibt, mischen wir die Stimme am anderen Ende wieder rein, so zum Beispiel in Folge 73, da gibt es solche und solche Telefonate. :-)

Noch einmal zum Sprecherbudget. Da habt ihr neben Synchronleuten zusätzlich noch Fernseh- und Theaterschauspieler wie z. B. Claus-Dieter Clausnitzer (ständige Nebenrolle im Münsteraner „Tatort“) oder Erik Schäffler (festes Ensemblemitglied am Deutschen Schauspielhaus Hamburg) zurückgegriffen ...

Auch das ist nicht billiger, ich muss die Verschwörungstheoretiker enttäuschen. Bei aller Wertschätzung der Leistungen der Synchronsprecher – es wäre eine sträfliche Vernachlässigung, wenn ich die vielen anderen Sprechertalente, die gerade unter den deutschen Schauspielern existieren, ignorieren würde. Außerdem darf es mir als Regisseur gar nicht wichtig sein, ob eine Stimme *bekannt* ist. Wichtig ist nur, ob sie *gut* ist!

Wie kann man sich deine Arbeit als Regisseur vorstellen?

Es werden heutzutage ja alle Sprecher getrennt aufgenommen. Anders bekommt man eine so wertige Besetzung wie bei Sinclair auch gar nicht vors Mikrofon. Da liegt es dann an mir, die Sprecher so anzuleiten, dass die Dialoge und das Spiel hinterher „echt“ wirken. Das bedeutet, dem einen oder anderen Sprecher auch mal lieb gewordene Marotten auszutreiben und ihm den Weg in die Rolle zu zeigen. Man kann das vielleicht mit einem Schiedsrichter beim Fußball begreifen. Er nervt die Protagonisten hin und wieder bei der Arbeit – und liefert doch die beste Leistung, wenn ihn der Zuschauer am Ende gar nicht bemerkt ...

Was machen Schauspieler denn anders als Synchronsprecher?

Zunächst einmal sind viele Synchronsprecher ja ausgebildete Schauspieler, es gibt also Überschneidungen. Das Schauspiel auf der Bühne oder vor der Kamera fordert im Vergleich zum Synchron zusätzliche Fertigkeiten, etwa beim Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache etc. Wenn ich z. B. Verlegenheit oder Angst ausdrücken will, kann ich den Sprecher sagen lassen „Ich hab Angst“. Oder ich kann es ihn *spielen* lassen. Mit Lauten, Bewegungen, Atmen. Leider wird im Synchronbereich, aufgrund immer geringerer Budgets, oft genau an diesem Spiel gespart. Das will ich bei meinen Projekten aber nicht, denn ich mache HörSPIEL – auch wenn es dem Hörer hier und da mehr Konzentration abfordert.

Da müssen sich die Sprecher aber ganz schön anstrengen ...

Ja, es gab schon hier und da ein paar Irritationen. So hört man Frank Glaubrecht in Folge 71 z. B. durch ein zerbrochenes Fenster kriechen und in den Raum springen. So etwas wurde in den bisherigen Folgen vorwiegend durch entsprechenden Erzählertext erklärt. Jetzt haben wir

Erzählertext *und* Spiel. Das war für manche Sprecher ungewohntes Arbeiten :-) Aber die Szenen haben durch das zusätzliche Spiel eindeutig gewonnen.

Auf der anderen Seite wird euch aber vorgeworfen, dass z. B. Alexandra Lange-Baehr zu leidenschaftslos agiert.

Das sagen die einen. Die anderen finden sie genau richtig. Im Vergleich mit Joachim Kerzel fällt natürlich auf, dass Alexandra Lange-Baehr zurückhaltender spricht. Das ist aber von uns so gewollt. Ich erinnere mich noch genau an die erste Aufnahme mit ihr. Sebastian und ich schauten uns nach dem ersten Satz an: Diese Stimme war *exakt* das, was wir wollten! Sie ist der absolute Gegenpart zum mitspielenden, emotionalen Ich-Erzähler John Sinclair und lässt dem Zuhörer Raum für die eigene Fantasie. Mal ehrlich: Unheimlich ist doch nicht, wenn das Monster angreift und der Angriff in allen Details vom Erzähler beschrieben wird – sondern wenn es jeden Augenblick angreifen *könnte* ...

Wie geht ihr mit der Kritik um? Werdet ihr an eurer Produktionsweise etwas ändern?

Dass viele Hörer erst mal vor den Kopf gestoßen sind und dann emotional reagieren, ist völlig in Ordnung. Ich habe das schon früher erlebt: Von „Dorian Hunter“ hat mir nahezu jeder, den ich zuvor gefragt habe, abgeraten: weil die Serie nach zwei wenig erfolgreichen Versuchen „verbrannt sei“ – das meinte unter anderem auch Douglas Welbat, der Produzent der „Sieben Zwerge“-Filme (der für seine Höspielumsetzung von „Macabros“ bei mir einen Riesenstein im Brett hat). Kürzlich gratulierte er mir, dass ich seine Empfehlung in den Wind geschlagen habe ... Bei „Sonderberg & Co.“ wurde ich gefragt, was mich geritten hätte, historische Krimis zu produzieren, weil mein Verlag Zaubermond doch für Phantastik und Grusel steht. – Auch bei John Sinclair werden wir Zeit brauchen, um uns das Vertrauen der Hörer zu erarbeiten.

Vielleicht wären weniger Änderungen auf einen Schlag dabei hilfreicher gewesen?

Auf jeden Fall populärer. Aber die Änderungen sind, wie oben beschrieben, notwendig gewesen und wohlüberlegt vorgenommen worden. Wir sehen es eben nicht als unsere Aufgabe an, die Serie eins zu eins weiterzuführen. Die 70 vergangenen Folgen John Sinclair sind die Produktionen unseres Vorgängers. In seinem Stil. Und das sollen sie auch bleiben. Das hat etwas mit Respekt zu tun. Wir werden unsere Sache ebenfalls gut machen, aber anders.

Wo wird John Sinclair in einem Jahr stehen?

Er wird gerade in sein bisher größtes Abenteuer eintauchen und *Allein in der Drachenhöhle* die Geheimnisse des Kreuzes erfahren ... Und was uns betrifft, so sind wir davon überzeugt, dass wir mit der neuen Produktionsweise auf Dauer auch die Hörer überzeugen können – vor allem, wenn mit den nächsten Folgen klar wird, dass unser Geisterjäger nicht plötzlich zu Miss Marple mutiert ist. :-)