

ESCAPE

DYSTURBIA

Interview mit Mario Weiß, Inhaber von Yellow King Productions, einer unabhängigen Produktionsstätte für Hörspiele, Hörbücher und Audio-Dienstleistungen. Er sorgt mit seinem Team für die komplette Soundkulisse in ESCAPE Dysturbia: Falsches Spiel im Casino.

1. Hallo, Mario! Erzähl uns etwas über dein Studio Yellow King Productions! Wo liegen die Schwerpunkte in eurem Programm?



© privat

Hallo zusammen! Erst mal vielen Dank für das Interview und Gruß aus den Hallen des Gelben Königs. Yellow King Productions ist ein Verlag/Tonstudio für unabhängige Hörbuch- und Hörspielproduktionen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Genre *Weird-Fiction*. Darunter fallen z. B. Autoren wie Howard Phillips Lovecraft, Ambrose Bierce und Robert W. Chambers,

Presseanfragen an:

Laura Jacobi
l.jacobi@homunculus-spiel.de

dysturbia.de

1

ESCAPE

DYSTURBIA

aber auch Erschaffer moderner anspruchsvoller Horror- und Gruselliteratur wie Brian Keene, Daniel Schenkel, Jörg Fischer oder Oliver Susami, um nur ein paar zu nennen. Grundsätzlich aber gilt – wir veröffentlichen, was uns gefällt!

Querfinanziert wird der Verlag durch Dienstleistungen im Audibereich. So produzieren wir alles vom Radiospot bis zum Voiceover für Werbefilme, von mehrsprachigen eLearning-Modulen bis hin zu Synchron- und Sounddesign für Computerspiele.

Und da wir alle selbst begeisterte Gamer sind und bereits Erfahrung mit dem Erstellen von Audioinhalten für andere analoge Spiele wie *Maus & Mystik* oder *Volt* haben, ist es uns Ehre und Vergnügen zugleich, mit an *ESCAPE Dysturbia: Falsches Spiel im Casino* arbeiten zu können. Was gibt es Tolleres, als Beruf und Hobby zu vereinen?

2. Wie sehen deine Aufgaben in der Entwicklung von ESCAPE Dysturbia: Falsches Spiel im Casino aus?

Ich bin verantwortlich für die akustische Umsetzung der spielbegleitenden App.

Das heißt, angefangen von der Planung, der logistischen Konzeption, der Koordination und Kommunikation zwischen allen Beteiligten bis hin zur Wahl der Sprecher, der Regie, dem Schnitt und der Nachbearbeitung der einzelnen Sprachaufnahmen. Aber auch das Erstellen von Geräuschen und das Komponieren der Musik gehören dabei zu meinem Aufgabenfeld. Ich bin quasi ein Faktotum!

Aber es geht nichts über ein gutes Netzwerk. Dabei macht es besonders viel Spaß, direkt mit dem Kunden zusammenzuarbeiten, um gemeinsam

Presseanfragen an:

Laura Jacobi
l.jacobi@homunculus-spiel.de

dysturbia.de

ESCAPE

DYSTURBIA

mit allen Beteiligten etwas zu erschaffen, auf das man hinterher stolz ist. Hingabe und Perfektion sind das Alpha und das Omega.

3. Wie gehst du die Soundgestaltung für die einzelnen Räume im Spiel an? Auf welchen Sound im Spiel bist du am stolzesten?

Am Sounddesign der Räume arbeite ich gemeinsam mit Sascha Schiemann aus Nordrhein-Westfalen. Er ist – im Gegensatz zu mir – gelernter Toningenieur und unser gemeinsamer Nenner ist der unermüdliche Hörspielenthusiasmus und der Fakt, dass wir beide Musiker sind.

Bei Spielen wie *ESCAPE Dysturbia* geht es, ähnlich wie bei der Musik, darum, Atmosphäre zu erzeugen. Die Hörer in eine andere Welt eintauchen zu lassen. Alles muss perfekt aufeinander abgestimmt sein. Das ist ein besonderer Reiz und gleichzeitig auch eine Herausforderung.

Wir arbeiten dabei mit verschiedenen Ebenen. Einmal die, die man direkt hört, dann gibt es eine weitere, die man eher hintergründig wahrnimmt, und zuletzt die, die man mehr spürt als hört. Letztere ist sogar die wichtigste!

Zuerst beginnt man damit, den Charakter des Raumes zu definieren, indem man sich Fragen stellt. Wie groß ist der Raum und was befindet sich darin? Sind die Wände zum Beispiel gefliest oder mit Holz verkleidet? Was sind typische Geräusche, die dort entstehen? Welche sind konstant, welche einmalig? Dann arbeitet man Schritt für Schritt weiter. Wie ein Maler an einem Bild. Es kommt etwas dazu, dann wird wieder etwas weggenommen. Minutiöses Herumschieben von Hintergrundgeräuschen, um für die Hörer*in eine alternative Realität in einem natürlichen Umfeld zu erzeugen.

Presseanfragen an:

Laura Jacobi
l.jacobi@homunculus-spiel.de

dysturbia.de

ESCAPE

DYSTURBIA

Besonders stolz bin ich übrigens auf den gut versteckten *Wilhelm Scream*. Eine witzige Tradition unter Sounddesignern, der wir natürlich auch nachgehen mussten! Ich bin gespannt, ob ihn jemand findet.

4. Wie suchst du passende Sprecher*innen für die Charaktere des Spiels aus?

Für die Wahl der Sprecher*innen greife ich meistens auf unsere eigene Sprecherdatenbank zurück, die wir uns in den letzten Jahren aufgebaut haben. Das ist wirklich eine tolle Sache und es kommen eigentlich immer neue Leute dazu. Ich pflege fast alle Kontakte auf persönlicher Ebene und kenne daher auch die Menschen hinter den Stimmen. Das erleichtert die Auswahl und die folgende Zusammenarbeit enorm. Jeder ist mit Herzblut dabei. Ausnahmslos.

Ich überlege mir natürlich vorab, wer gut zu den einzelnen Charakteren im Spiel passen könnte, und suche dann ein bis zwei Alternativen für den Kunden. Mir kommt es dabei aber nicht nur darauf an, ob die- oder derjenige besonders gut schauspielern kann. Es muss irgendwie auch optisch und vom Typ her passen, obwohl man das nicht hört! So oder so, um am Ende ein überzeugendes Ensemble beieinander zu haben, ist das Wichtigste, dass jeder sich mit seiner Rolle identifizieren kann. Es ist mehr als ein Job.

5. An welchen Moment in der Entwicklung von ESCAPE Dysturbia wirst du dich später gern zurückerinnern?

Abseits der Hauptstimmen verwenden wir bei der Vertonung des Hintergrundambientes oft auch Sprecher aus dem Bekannten- und Freundeskreis, die über Erfahrung im Theaterbereich verfügen oder einfach gute

Presseanfragen an:

Laura Jacobi
l.jacobi@homunculus-spiel.de

dysturbia.de

ESCAPE

DYSTURBIA

Stimmen haben und Spaß daran finden, gelegentlich etwas einzusprechen. Das sorgt für eine gewisse Authentizität. Das sind teilweise nur einzelne Sätze, die das Ganze einfach noch ein bisschen auflockern.

Ein guter Freund von mir hat mit Hörspielen gar nichts zu tun, aber mir ist schon öfter aufgefallen, dass er im angetrunkenen Zustand die perfekte Stimme für einen Draufgänger-/Machotypen hat, und nach ein paar Überredungsversuchen habe ich ihn davon überzeugen können, bei der Casino-Szene mitzusprechen. Als dann das Mikrofon vor ihm stand, war er so nervös, dass er keinen geraden Satz rausbekam. Fünf Bier und gefühlte 100 Versuche später gelang es uns dann doch, seinen unwiderstehlichen Charme einzufangen. Aber hört selbst!

ESCAPE *Dysturbia* ist eine Marke von:



Presseanfragen an:

Laura Jacobi
l.jacobi@homunculus-spiel.de

dysturbia.de

5