

Zeitreisende Surfer

Ein Hörspiel von Franziska Schmidt

Episode 1



Freundschaft, Freiheit und Surfen



Marie Rozin



Sarina Fischer



Piet Gampert



Stefan Peters



Nabila Schönau

Sprecher

Erzähler

Trevira 3000

Marc Neumann

Maike Neumann

Oma Neumann

Malte Neumann

Matt

Zuzette

Furby

Dirk Heinrich

Nabila Schönau

Mark Rozin

Sarina Fischer

Ramona Knaack

Piet Gampert

Stefan Peters

Liane Lauer

Marian Joel Küster

Maik und Wirt

Passantin

Radioquiz-Kandidat

Bauer Ludwig

Pförtner und

Hausbesitzer

Didi Kronsalz

Nachbar

*Nachrichtensprecherin
und Pressefrau*

Dr. Herzleben

Vater des Surfers

Mr. White und

Bauer Richard

Marc mit 15 Jahren

Bürgermeister Lauritzen

Kai Fischer

Inga Grapentin

Jan Hahndorf

Karsten Hartwig

Karsten Hustedt

Gerald Kaiser

Lukas Mügge

Inge Schäkel

Kerstin Schüttauf

Volker Siebel

Eckard Steinmüller

Cölestin Violatos

Benjamin

Weinbrenner

Nebenrollen in alphabetischer Reihenfolge:

Peter Knöppel

Kurgast

Bauer Dieter und

Pressefuzzi

Dr. Bringsmann und

Hertha

Lolita und Reisende

Surfer und

Radioquizmoderator

Thommi Baake

Detlef Baumgärtel

Udo Büsing

Dorit David

Juliane Dennert

Nico Fennen

Und als Struppi

Antonia David

Regie

Dirk Heinrich



Liane Lauer



**Marian Joel
Küster**



Das Team



Sprecher-
Coaching

Inge Schäkel

Projektleitung,
Skript, Regie

Franziska Schmidt

Assistenz

Nicolas Fennen

Sound-Design,
Musik, Regie

Don Petersen

Regieassistenz,
Postproduktion

Sarah Ubrig

Die Projektidee

Das Stadtteilzentrum Freizeitheim Vahrenwald hat in Kooperation mit dem Medienzentrum der Region Hannover ein Projekt realisiert, innerhalb dessen die Planung, Durchführung und der Vertrieb eines Hörspiels Inhalt waren.

In diesem Zusammenhang wurden Fragen nach ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten einer literarischen Vorlage und nach der technischen Umsetzung gestellt. Es ist ein spannendes Hörerlebnis entstanden, an dem insbesondere junge Erwachsene beteiligt waren.

Kern des Projektes ist der Entstehungsprozess des Hörspiels: die Teilnahme an aktivierenden Inhalts- und Methodenworkshops.

Weitere Informationen zu dem Projekt unter:

www.zeitreisende-surfer.de





Föhr

Kiel

Klein-Bleekede



Frankfurt

Mailand

Genua



Montalivet
Lacanau



Die Geschichte – der Hintergrund

Ursprünglich als Serie in einem Internetportal für Wellenreiter entstanden, in dem die Leser auf den Hergang der Geschichte Einfluss nehmen konnten und interaktiv mitgestalteten, besteht „Zeitreisende Surfer“ aus E-Mails, Postkarten, Tagebucheinträgen, Pressemitteilungen, Telefonaten, Interviews und Erzählungen. Das abwechslungsreiche Format vermittelt eine zusammenhängende und unterhaltsame Übersicht über die Handlung. Diese Erzählstruktur

wurde für das Hörspiel übernommen und macht es zu einem Erlebnis mit vielen Figuren, Dialogen und wechselnden Perspektiven. Inspiriert von den Nutzern des Wellenreitportals entstanden die eine oder andere Begebenheit und Figur in der Geschichte.

Maltes Suche nach seinem Vater, die Leidenschaft zum Surfen und die starken Beziehungen der Figuren bilden den roten Faden durch die Reise der Protagonisten.



Die Geschichte – Zusammenfassung

Es ist eine Geschichte über Vater und Sohn, Familienbeziehungen, alte Freundschaften und die Leidenschaft zum Surfen.

Der bekannte Wellenreiter und Talkgast Marc Neumann verschwindet spurlos aus Klein-Blekedde. Das lokale Radio berichtet über die eigenartigen Hinweise des Verschwindens. Sowohl die Mutter des Vermissten als auch seine Frau und sein Sohn leiden unter den Untersuchungen der Polizei und unter der Sorge um ihren Sohn, Mann und Vater.

Als ein halbtoter Surfer am Strand von Föhr aufgefunden wird, bei dem es sich tatsächlich um Marc Neumann handelt, erhält die Geschichte immer mysteriösere Züge.

Kaum in Kiel eingetroffen, wird Marc von einem unbekanntem Mann abgeholt und ist für die Familie erneut von der Bildfläche verschwunden.

In Klein-Blekedde spitzt sich derweil die Situation zu. Die Medien belästigen die Familie Neumann, die daraufhin die Stadt verlässt und nach Frankfurt flüchtet. Der 14-jährige Sohn Malte macht sich von dort auf den Weg, seinen Vater zu suchen.

Unterwegs erhält er unerwartete Hilfe von Furby und einem zugelaufenen Hund namens „Struppi“. Mit ihnen erlebt Malte aufregende Abenteuer und Geschichten. Aber wird er am Ende seinen Vater wieder finden?

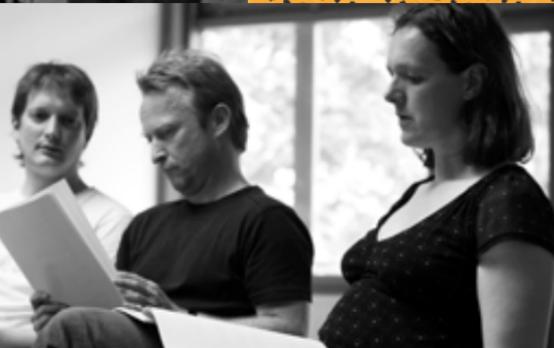




Die Produktion

Liste der verbrauchten Materialien:

50 Liter Kaffee für Don · 20 Liter Kaffee für den Rest der Crew · 1 L Milch für Jan · Einige Flaschen Wein beim Bergfest · 10 Becher Jogh Workshops · Reichlich Käse und Wurst · Aber auch Bio-Tomaten, Gu spielskripts, weil es alle 5 Tage eine überarbeitete Version gab · Mind





iter koffeinfreien Kaffee · 100 Liter Wasser · 1 Liter lactosefreie;
urt für Stefan · 1 nicht reparabler Stuhl · 80 Brötchen bei den
rken und Obst · Kuchen · Kekse · Massen von Kopien des Hör-
lestens 10 Markierstifte · Viele viele E-Mails und Telefonate...





Wellenreitglossar

- B** **Beachbreak** Wellen, die auf sandigem Untergrund brechen.
- B** **Boardbag** Tasche, die man während des Transportes seines Wellenreitboards um das Board packt.
- B** **Boardshorts** Spezielle kurze Hose, die man beim Wellenreiten trägt.
- C** **Close out** Eine Welle die entlang ihrer gesamten Länge bricht. Schwer zu surfen.
- C** **Crowd** Wenn sich ganz viele Wellenreiter an einem Surfspot tummeln.
- F** **Finnen** Kleine Plastikschwerter, die an der Unterseite des Wellenreitboards hinten befestigt werden. Sie dienen der Stabilisierung beim Wellenreiten und sorgen für eine bessere Lenkbarkeit.
- F** **Frontside** Mit dem Gesicht zur Welle Wellenreiten.
- G** **Goofy footer** Wellenreiter, die mit dem rechten Fuß vorne Wellenreiten.
- G** **Grüne Welle** Wellen, die sauber von einer zur anderen Seite brechen.
- G** **Gun** Ein bestimmtes Wellenreitboard für große Wellen.
- I** **Impact Zone** Ist genau der Punkt, an dem die Welle bricht, sprich, wenn der höchste Punkt auf die Wasseroberfläche stößt.
- L** **Leash** Verbindungsleine zwischen dem Wellenreitboard und dem Fußgelenk eines Wellenreiters.
- L** **Line up** Ort, an dem die Wellenreiter sitzen und auf eine Welle warten. Normalerweise kurz bevor die Wellen brechen.
- L** **Local** Wellenreiter, die in einer bestimmten Gegend wohnen und dort surfen.
- L** **Longboard** Ein Wellenreitboard, das größer ist als 8 Fuß.
- N** **Nose** Die Spitze eines Wellenreitboards.
- O** **Offshore** Abländiger Wind, also wenn der Wind aufs Meer hinaus weht. Wellen werden hierdurch meistens steiler und brechen später.
- O** **Onshore** Aufländiger Wind, also wenn der Wind vom Meer her weht. Meistens sehr schlecht für die Wellen, da der Wind sie von hinter zerbläst.



- R Reefbreak** So bezeichnet man einen Break, wenn er über einem Riff bricht.
- Regular footer** Wellenreiter, der mit dem rechten Fuß vorne steht.
- S Set** Eine Aneinanderreihung von Wellen, die im Abstand einer bestimmten Zeit herein rollen.
- Shape** Mit Shape bezeichnet man die Form eines Wellenreitboards.
- Shaper** Ein Shaper ist die Person, die aus einem Blank ein Wellenreitboard zaubert.
- Shorebreak** Die letzte Welle, die auf den Strand bricht. Meist nicht surfbar und eher gefährlich, da sie mit einer gewaltigen Wucht auf den Strand schlägt.
- Shortboard** Ein kurzes Wellenreitboard, welches eine Länge von etwa ab 6 Fuß hat.
- Surfspot** Eine bestimmter Strandabschnitt, an dem regelmäßig gesurft wird.
- Surfcamp** Ein Camp für Jugendliche, um Surfen zu lernen. Es gibt Camps überall in der Welt und mit den verschiedensten Zielen und Interessen.

Swell Die Dünung

- T Tail** Das Hinterteil eines Wellenreitboards
- Take off** Der Moment, in dem man nach dem Anpaddeln auf das Wellenreitboard springt, um seinen Ritt zu beginnen.
- Tube** Wenn sich eine Welle zu einem Tunnel formt, also sehr sauber bricht.
- W Wax** Surfwachs wird auf die Oberfläche eines Wellenreitboards aufgetragen und sorgt für besseren Halt beim Wellenreiten.
- Weißwasser** Wellenschaum, nachdem die Welle gebrochen ist.
- Wetsuit** Ein Anzug aus Neopren, den man beim Wellenreiten in kälteren Gewässern trägt. Es gibt sehr viele verschiedene Arten von Wetsuits. Entscheidend ist meist die Dicke.
- Wipeout** Ein Wipeout ist der Sturz beim Wellenreiten.



Der Sound – das Konzept

„I'll play it first and tell you what it is“

Als Titelthema schwebte mir ein Surfrock-Stück mit Dick Dale-Attitüde vor, inklusive eckrig wabernden Tremolo-Gitarren und schepprigem Federhall. Ich probierte ein paar Basslinien über einem knalligen Surf-Groove aus und das Stück schrieb sich von hier an fast wie von selbst. Danach passierte musikalisch längere Zeit wenig – inzwischen war ich mit dem Schnitt der Sprecherspuren und dem Sound-Design beschäftigt und arbeitete jeden Tag 8-10 Stunden an dem aufgenommenen Material. Die für die Handlung essentielle Wiedersehenszene von Marc und Malte brachte mich auf die Idee die spannungsgeladene Beziehung zwischen Vater und Sohn über die gesamte Länge des Hörspiels zu thematisieren. Hierzu verwendete ich schwebende Akkordverbindungen mit wiederkehrenden dissonanten Anteilen, die wiederholt auftauchen und sich zu dem eigentlichen Marc-Malte-Thema entwickeln

Inspiriert von Miles Davis Musik zu „Fahrstuhl zum Schafott“ und Neil Youngs Soundtrack zu „Dead Man“ begann ich ebenfalls über bereits fertig geschnittene Szenen zu improvisieren. Vor jedem Stück setzte ich mir auf einer mentalen Landkarte einige Marker, anschließend verband ich diese für mich relevanten Stellen in der Improvisation.

Diese kompositorischen und improvisatorischen Ansätze habe ich durch die Verwendung von bereits bestehender Musik – teils von mir selbst, teils von der Band **Dreist** und den Musikern **Jon d'Angelo, Dimi und David Grabe** – komplettiert, die das Hörspiel mit folkligem Surfpop oder auch hartem Rock bereichern.

Don Petersen (*1973, Berlin) verbrachte seine Kindheit in Berlin, seine Jugend in Hannover und zog dann nach Wien, um bei Les Wise am American Institute of Music den Jazz zu erlernen. Danach studierte er fünf Jahre am Berklee College of Music in Boston und kann seitdem nicht mehr ohne Hummus & Bagels leben. Don arbeitet als Komponist und Sound Designer.

later.“ - Miles Davis

Impressum

Landeshauptstadt

Hannover

Der Oberbürgermeister

Fachbereich Bildung und Qualifizierung
Bereich Stadtteilkultur

Stadtteilzentrum Vahrenwald
Vahrenwalder Str. 92, 30165 Hannover

Telefon

0511 1684 3862

E-Mail

Franziska.Schmidt@hannover-stadt.de

Internet

www.zeitreisende-surfer.de

ISBN

978-3-9814094-0-6

Redaktion

Franziska Schmidt

Texte

Franziska Schmidt und Don Petersen,
Wellenreitglossar: <http://www.maranga.de>

Fotos

Tom Riedel (Titel, S. 4 u. l., S. 5 o. r., S. 8 o. Abb. 1+2, S. 9 o. Abb. 2, CD 1)
Sarah Ubrig (S. 2, S. 3, S. 6, S. 7, S. 10, (Inlay innen) Silke Heyer (S. 4 m.)
Arne Jahn (S. 8 o. Abb. 3, S. 11, CD 2)
Franziska Schmidt (S. 2 u. l., S. 3 o. r., S. 4 o. + u., S. 8 u. l., S. 9 o. r.);
Udo Büsing (S. 12); Isabel Winarsch (Inlay aussen); Liane Lauer (S. 3 o. l.)

Gestaltung

Stephan Dezelske, www.dezelske-design.de

CD-Herstellung

abc-roxxon-medienservice GmbH, www.abc-roxxon.de

Stand

November 2010

Auflage

1000



Anmerkung der Autorin:

Diese Geschichte handelt von Wellenreitern, auch Surfer genannt. Für alle Nichtsurfer sei hier verraten: Das sind die mit Brettern ohne Segel. Sie haben eine besondere Leidenschaft: Sie lieben das Meer, insbesondere, wenn Wellen auf die Küste zurollen. Dann lassen sie alles stehen und liegen, schnappen sich ihre Boards, diese kleinen und großen Bretter aus Hartschaum gefertigt, ziehen sich ihre hautengen Neoprenanzüge an und verbringen die nächsten Stunden im Wasser. Ab dann zählt nur noch die perfekte Welle. Ist das Meer still und keine Dünung in Sicht, erzählen sie sich Geschichten, träumen von dem besten Surf ihres Lebens, schreiben Reiseberichte oder schauen sehnsüchtig auf die Wetterprognose. Das nächste Tief kommt bestimmt.

Denn: nach dem Surf ist vor dem Surf.

