

#DerSchwarmkommt

O-Ton Paket Julian R. Wagner

1. Julian, was konkret war deine Aufgabe als „Production Designer“ der Serie?

Ich habe das visuelle Konzept erstellt und die Welten gestaltet, in der die Handlung spielt.

2. Und worauf hast du dabei Wert gelegt? Gab es bestimmte Punkte oder Merkmale, die wichtig waren?

Ich würde mal sagen, es gibt drei große Bausteine, die für die Gestaltung wichtig waren. Das eine ist, dass es ein globaler Thriller ist. Das heißt, wir spielen auf der ganzen Welt. Aber wir haben es in einem Land gedreht. Das heißt, ich musste all diese verschiedenen Länder in einem Land darstellen, sodass sie spürbar sind. Trotzdem sich aber unterscheiden. Das ist ein großer Punkt: Wie macht man das? Wie geht man das an, damit der Zuschauer da durchgeführt wird? Der zweite Punkt war die Wissenschaft, die in dem Buch ja sehr detailliert dargestellt wird und auch Spaß macht. Da will man dabei sein, es verstehen und mitgehen. Es soll aber nicht so trocken sein, sondern natürlich auch eher investigativ. Und der dritte Punkt sind die Yrr, also die Gestalten unter Wasser, der Schwarm, um den es ja geht. Wie erzählt man den? Wie sieht der aus? Das war eine lange Entwicklung – und sicher eine der spannendsten.

3. Kanada, Peru, Norwegen – ein globaler Thriller, der aber ausschließlich in Rom gedreht wurde. Wie kriegt dort diese ganzen Länder authentisch dargestellt?

Wir mussten es zum Glück nicht alles in Rom finden, sondern durften auch zwei Mal reisen, das heißt: Wir haben versucht, mit zwei Reisen in Italien, das Maximale aus dem Land rauszuholen. Vor allem im Süden, um die anderen Länder – vor allem Frankreich und Schottland – darzustellen. Oben im Norden dann Norwegen. Und den Rest muss man zwischendrin finden. Man muss sich irgendwann verabschieden von der Vorstellung, die man von den Ländern hat. Man muss dann versuchen, sein eigenes Kanada zu entwickeln, das in sich einfach stimmt und schlüssig ist. Und das ist eine große Herausforderung.

4. Große Herausforderung war sicher auch der Dreh im Wasserstudio in Brüssel. Nimm uns mal mit: Wie läuft so ein Dreh für dich ab?

So ein Dreh im Wasserstudio hat gar nicht so viele gestalterische Elemente. Man hat einen Boden, aber der Rest ist sehr viel VFX. Es braucht alles Zeit. Man hat immer Taucher dabei. Und deswegen finde ich, als Designer hat es maßgeblich etwas mit Warten zu tun und damit, zu gucken, ob das richtige Bild dann innerhalb von vier Stunden irgendwann auf dem Monitor auftaucht.

5. Die Arbeiten an der Serie laufen jetzt schon seit 3, 4 Jahren. Die Corona-Pandemie hat immer wieder für Verzögerungen gesorgt. Kam dir das vielleicht sogar entgegen? Es ist immer gut, viel Zeit zu haben, weil man den Dingen einfach wirklich auf den Grund gehen kann. Ich habe die Zeit gut nutzen können. Ich habe 2019 angefangen,

2020 wirklich intensiv an den Yrr gearbeitet, maßgeblich an dem. Und bin dann wieder Ende 2020 eingestiegen in die restliche Handlung.