



SWR2 Tandem - Manuskriptdienst

Soundtrack für Helden

Der kalifornische Komponist Paul Romero

Autor: Rainer Schildberger

Redaktion: Karin Hutzler

Regie: Maria Ohmer

Sendung: Montag, 30.12.13 um 19.20 Uhr in SWR2

Wiederholung: Montag, 07.09.15 um 19.20 Uhr in SWR2

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Mitschnitte der Sendungen SWR2 Tandem auf CD können wir Ihnen zum größten Teil anbieten. In jedem Fall von den Vormittagssendungen. Bitte wenden Sie sich an den SWR Mitschnittdienst. Die CDs kosten derzeit 12,50 Euro pro Stück.

Bestellmöglichkeiten: 07221/929-26030.

Einfacher und kostenlos können Sie die Sendungen im Internet nachhören und als Podcast abonnieren:

SWR2 Tandem können Sie ab sofort auch als Live-Stream hören im SWR2 Webradio unter www.swr2.de oder als Podcast nachhören:

<http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/tandem.xml>

Kennen Sie schon das neue Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen.

Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert.

Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder swr2.de

MANUSKRIFT

Atmo: Sounds Heroes VI

“Welcome adventurer!” (Jubel kurz) ... “A life vary of magical knowledge” ... “We could get hurt” ... “I can help you...Yes! (Musik, diverse Geräusche des Spiels) “He’s ready to go!”

Atmo: Dans Macabre

Atmo: Musik - „Swampy Lake Forest Theme“

Paul Romero:

I would always draw pictures of someone playing the piano like me inside of a castle or a palace. This idea of a palace was very intriguing to me, ‘cause there is no palaces where I grew up.

Übersetzer Paul Romero:

Ich hab immer Bilder gezeichnet, wie ich Klavier spiele. In einem Schloss oder einem Palast. Diese Vorstellung faszinierte mich sehr, denn da, wo ich aufwuchs, gab es keine Paläste.

Atmo: Sounds Heroes VI

“Is there some place safer? (Musik)

Paul Romero:

Both of my parents side came from Mexico, and there was no work for them. There was an opportunity to come to the USA to New Mexico like Santa Fé. They needed labours to work in the silver mines in the 1920s. They didn’t give the employees any place to live. My grandparents lived in a tent for 1 and ½ year. Sometimes the tents are blowing away in the nighttime. After my grandfather had enough money, they came here to California to start a life here.

Übersetzer Paul Romero:

Meine Großeltern stammen aus Mexiko. Sie kamen in den 20er Jahren in die USA, weil für die Silberminen bei Santa Fé Arbeiter gesucht wurden. Unterkünfte gab es da nicht. Meine Großeltern lebten anderthalb Jahre in Zelten, die manchmal nachts wegflogen. Irgendwann hatten sie genug Geld verdient, um sich hier in Kalifornien ein Leben aufzubauen.

Atmo: Musik - „Swampy Lake Forest Theme (Klavier und Streicher)

Paul Romero:

As a little kid, I have 5 brothers and sisters, my parents bought a piano. They thought it would be nice to have a piano in the house. To have a piano that means you have a little more high class. It was just like a furniture. Nobody was playing. When I was three I was just walked by everyday as a child. So I was hitting the notes, and discovering if you put this note and that note together it sounds very nice. By the time I was five, whatever I heard on the radio I could just play.

I learned the first part of it, and then make up the rest. (Cause I couldn't remember how the whole song goes. But kind of capture the flavor of it and then imitated.)

Übersetzer Paul Romero:

Als ich klein war, kauften meine Eltern ein Klavier. Für sie bedeutete das sozialen Aufstieg und Status. Dabei war es nur ein Möbelstück. Keiner spielte. Auch meine fünf Geschwister nicht. Mit drei Jahren bin ich jeden Tag daran vorbeigelaufen und hab Tasten angeschlagen. Mit der Zeit fand ich heraus, welche Töne gut zusammenklangen. Und mit fünf konnte ich alles spielen, was ich im Radio hörte. Weil ich mir den ganzen Song aber nicht merken konnte, lernte ich nur den ersten Teil und erfand den Rest dazu.

Atmo: Musik - „Swampy Lake Forest Theme (Klavier und Streicher)

Paul Romero:

May be as a child of 4, hearing a piece by Chopin. I did not know what Chopin was, but the sound was so magical. I remember thinking, wherever that music is coming from, I want to go there. It really felt like - a connection to a magical land. I needed to be there, wherever that was, coming from ... play piano in a palace.

Übersetzer Paul Romero:

Als ich vier war, hörte ich ein Stück von Chopin. Ich wusste nicht, was das war, aber es klang magisch. Und ich dachte, da, wo diese Musik herkommt, musst du hin, in dieses Märchenland. Dann kannst du Klavier in einem Palast spielen.

Atmo: Sounds Heroes VI

Schnelle Schritte, Zugbrücke, künstliches Atmen Monster...Kurze düstere Musik

Erzähler:

Wie lange bin ich schon unterwegs? Warum ist es so heiß hier? Ich muss zum Kontrollpunkt. Ist das der richtige Weg? Die Wächter tragen blitzende Zeichen. Fingerabdrücke? Warum meine Fingerabdrücke. Jetzt keinen falschen Satz. Keine falsche Bewegung. Ich bin der, für den sie mich halten. Aber diese Hitze. Viel zu dick angezogen. Dahinten ist doch Licht. Luft. Der Weg. Da rauscht ein Fluss oder sogar das Meer.

Atmo: Vögel und Rauschen des Freeways entfernt

Erzähler:

Nur ein Traum. Durch das große Fenster des Zimmers schaue ich auf Palmen, in einen Garten mit Pool und Nachbildungen griechischer Statuen. Wo bin ich? Und warum habe ich diesen eleganten, hellen Schlafanzug an? Ach ja, mein Koffer kam nicht an. Ich bin in Los Angeles. In einem Bungalow in den Hollywood Hills. Zu Gast bei Paul Romero. In seinem Gästezimmer. In einem seiner Schlafanzüge. Neben dem Bett stehen eine Schale Obst, eine Orchidee und eine Glaskaraffe mit frischem Wasser, in dem sich das Sonnenlicht bricht. Was da rauscht, ist der San Diego Freeway. Es ist sechs Uhr morgens. Paul ist schon auf.

Atmo: Paul spielt Klavier, läuft singend durchs Haus

Atmo: Brunnen im Haus

Erzähler:

Überall stehen verschnörkelte Möbel, hängen Ölbilder in wuchtigen Rahmen, glänzt Marmor, werden Ikonen und Porzellantässchen besonders angeleuchtet. Plätschert ein Brunnen. Und mittendrin im riesigen Wohnzimmer ein Steinway-Flügel. „My house is your house“, hatte Paul gesagt, als wir uns vor einiger Zeit in Berlin kennen gelernt haben. Der 48-Jährige ist Komponist. Kreiert Musik für das weltweit erfolgreiche Computerspiel „Heroes of Might and Magic“.

Atmo: Musik Heroes VI Einstieg in Kampfsequenz

Erzähler:

Ein pseudomittelalterlicher Kosmos voller Helden, Magier und böser Kreaturen im Kampf um die Weltherrschaft, ähnlich wie in Tolkiens „Herr der Ringe“.

Atmo: Musik- Heroes 6 (Deutscher Text)

“Der Schatten des Todes schwebt über uns, wie ein Fluch über der Familie. Aber unser Ringen ist nur ein Tropfen in einem Kelch voll Tränen und Blut. Ein uralter Sturm erhebt sich.”

Paul Romero:

I see this as a beginning of the scene. Then you pick and choose, which character you want to play. The princess, the dragon - you could be anybody you want to be. It's endless fun, cause..as you choose the character you begin to make the journey through this land. The more you get through an area your award is you get more magic. You can blow up that castle, or get rid of that dragon, do sth to the warlock or the witches that try to attack you.

Übersetzer Paul Romero:

Das ist der Anfang einer Szene. Dann suchst du dir die Figur, die du spielen willst. Die Prinzessin, einen Drachen, du kannst alles sein. Ein Spaß ohne Ende. Mit der Wahl deines Helden beginnt die Reise durch dieses Land. Mit jeder Etappe gewinnst du mehr an Magie. Kannst eine Burg erobern, einen Drachen killen oder gegen feindliche Zauberer und Hexen bestehen.

Atmo: Sound Heroes 6 Zischen

Atmo: Morning Drink (Diverse Küchengeräusche, Mixer etc.)

Lautes Mixen, Geklacker, Mixer kurz, Rascheln, Klappern, Klirren

Brock Summers:

This is our morning drink. We are starting with almond milk. Proteins... Vanilla flavour... Coconut milk... Pomegrin juice, whole joghurt.

Erzähler:

In der Küche treffe ich Brock, Pauls Ehemann. Brock ist Psychiater in Beverly Hills. Ein schlanker Mann Mitte fünfzig. Ruhig, freundlich. Als Paul dazukommt, wird es gleich lauter und lebendiger. Denn Paul ist ein quirliger, athletischer Typ. Muskelshirt, Sonnenbrille auf dem kahlrasierten Kopf. Jeden Morgen mixen sich die beiden ihren Energie-Drink. Hauptsächlich Proteine, gefrorene Früchte, Körner und Spinat. Ein dickflüssiges Gemisch, das einen halben Tag vorhält.

Paul Romero:

Everybody in Hollywood is using this now. (Lachen) It's like a new big trend. (Lachen)

Übersetzer Paul Romero:

Das trinken alle hier in Hollywood. Der neueste Trend.

Brock Summers:

[...] Two years ago we both were 40 pounds overweight. No exercising. And then I was about to turn 50, so I said, we better look at this and get this under control. [...]

Übersetzer Brock Summers:

Vor zwei Jahren hatte jeder von uns 40 Pfund Übergewicht. Als ich dann 50 wurde, sagte ich, wir müssen das unter Kontrolle kriegen.

Atmo: Musik - Paul am Klavier Warm Up Barbarian Castle

Paul Romero:

As I get older I do wanna care more about my body. So I can be healthier and can do more creative things in my 50s, 60s, 70s and 80s. I wanna keep on doing my music 'till I am dead. Till I am 100 years old. [...]

Übersetzer Paul Romero:

Ich achte jetzt mehr auf meinen Körper, damit ich auch mit 50, 60, 70, 80 noch kreativ sein kann. Ich will Musik machen bis ich sterbe. Bis ich 100 bin.

Erzähler

Für seine Fans stellt Paul sogar manchmal kleine Szenen aus seinem Alltag ins Netz. Zum Beispiel wie er an seiner Kondition arbeitet.

Atmo: In shape

Paul: Hello everybody in Poland. I am here with my friend, the actor and trainer Christopher Robert Smith. We gonna show you a little bit about how he helps me to get in shape for the piano.

(Klatschen)

Chris: We are running, go! (Piano) And Push-ups, come on! Hopp! Hopp! Give me a concerto, go! (Piano) Sit ups! Come on!....

Übersetzer Paul Romero:

Hallo Leute in Polen! Wir zeigen euch jetzt, wie mein Freund, der Schauspieler und Trainer Christopher Robert Smith mich in Form bringt fürs Klavierspielen...Liegestütze! Jetzt das Konzert! Kniebeugen, los!

Brock Summers:

Paul comes across very light, bubbly, funny. He does not come across as a serious classical musician. That throws a lot of people off./ Paul has held on to this childlike fascination with all things in life.

Übersetzer Brock Summers:

Paul kommt ziemlich locker, überschäumend und lustig rüber. Überhaupt nicht wie ein klassischer Pianist. Das verwirrt viele. Paul hat sich in allem diese kindliche Faszination bewahrt.

Atmo: Sounds Heroes VI Zischen, Tür, Musik

Erzähler:

Paul Romero wächst in West Corvina auf, einer Neubausiedlung am Rande von Pasadena. Er ist das Dritte von fünf Kindern. Der Vater stellt Gussformen für Elektroprodukte her. Er arbeitet hart für den Aufstieg der Familie und investiert viel in die Ausbildung seiner Kinder. Alle sind sehr sportlich. Nur Paul bleibt lieber im Haus und übt Klavier. Bis auch die Eltern merken, dass sie da ein besonderes Kind haben. Denn Paul hat das perfekte Gehör. Mit Neun bekommt er Klavierunterricht, mit Elf spielt er sein erstes öffentliches Mozart-Konzert. Und er komponiert eigene Stücke. Die Yamaha-Music-School sponsert ihn. Mit Fünfzehn tourt er um die Welt, fliegt erster Klasse, fährt in Limousinen, gibt Interviews, steht mit dem berühmten Cellisten Rostropovich auf der Bühne. Alles dreht sich um ihn. Er ist ein Kinder-Star, der wie Rachmaninoff klingt.

Brock Summers:

He didn't have to do dishes, he didn't have to do yard labour, because they were protecting his hands and fingers. In some ways he was protected and kept from a normal childhood. He is a little more focused on how he felt. / His family was middle class. Living the American dream. Paul is very aware of class and status because of the exposure to how Mexicans were treated in Los Angeles or in California. His parents made sure that they didn't speak Spanish. And they also made sure that they didn't grow up with the Latin accent. They wanted to make sure that they could assimilate very quickly into white society.

Übersetzer Brock Summers:

Er musste nie Abwaschen oder im Garten mithelfen. Alles was seine Hände hätte gefährden können, wurde von ihm ferngehalten. Deswegen hatte er in vielem keine normale Kindheit. Er ist sehr selbstbezogen. Seine Familie gehörte zur Mittelschicht und lebte den amerikanischen Traum. Paul ist sich seiner gesellschaftlichen Position bewusst, weil er weiß, wie Mexikaner behandelt wurden. Seine Eltern sorgten dafür, dass die Kinder kein Spanisch sprachen und auch keinen Latino-Akzent bekamen. Sie wollten sicher gehen, dass sie sich schnell in die weiße Gesellschaft integrierten.

Atmo: Musik - „Swampy Lake Forest Theme (Klavier Schluß)

Paul Romero:

I went to music school when I was 16. They said: No more concerts. We need you getting back to basics... After my training nobody wanted me, because the music I was writing was very oldfashioned sounding. Like I was mimicing Rachmaninoff, mimicing the composers that I really liked as a child. I wasn't good enough to get any kind of work as a pianist. It was hard, all of a sudden being nobody. Once in a while I get a chance to play at a wedding. Or a church thing or christmas music with my family. And I did not compose at all. What I am gonna compose for. After a couple of years I became very frustrated, so I gave up. That part of my life is over. Music is over.

Übersetzer Paul Romero:

Mit 16 ging ich auf eine Musikschule. Da sagten sie: Keine Konzerte mehr. Wir müssen dir erstmal die Grundlagen beibringen. Aber nach meiner Ausbildung stand ich da. Keiner wollte mich, weil alles, was ich komponierte, total altmodisch klang.

Ich imitierte Rachmaninoff und die Komponisten, die ich als Kind liebte. Nicht mal als Pianist war ich gut genug, um irgend-einen Job zu kriegen. Das war hart, plötzlich so ein Niemand zu sein. Ab und zu spielte ich auf einer Hochzeit, in der Kirche oder Weihnachten für die Familie. Komponiert habe ich gar nicht mehr. Wofür denn auch. Nach ein paar Jahren war ich so frustriert, dass ich aufgab. Vorbei. Schluss mit der Musik.

Atmo: Küche Extra Mixer kurz, Klappern, Raum

Erzähler:

Wir essen und trinken im Stehen an einem blitzblanken Tresen. Um uns herum mannshohe Kühlschränke. Eine supermoderne Einbauküche mit allen Schikanen. Ich bekomme Croissants und Marmelade. Dazu Tee aus blau-weiß gemusterten Tassen mit Goldrand. Als Paul meinen erstaunten Blick bemerkt, zieht er eine der Schranktüren auf. Die Tasse gehört zu einem mehrteiligen Service.

Paul Romero:

(Teller) All of these came out of palaces. This is my little criteria, the dishes we use have to have been used in a palace. (Lachen) Isn't that terrible? So these are ones the last Zar of Russia brothers, Nikolaus 2nd. The whole thing is filled with a lots and lots of dishes from various British, French and Russian palaces. We use them all. We use all of our stuff. Why not use it? They were made to make food more beautiful.

Übersetzer Paul Romero:

Das Geschirr stammt aus Palästen. Das ist bei mir Bedingung. Es muss in Schlössern benutzt worden sein. Schrecklich, nicht wahr? Diese Teller hier gehörten dem Bruder des letzten Zaren, Nikolaus II. Die Schränke sind voll mit Geschirr aus englischen, französischen und russischen Adelshäusern. Wir benutzen das alles. Warum auch nicht. Die Sachen sind dazu da, damit das Essen besser zur Geltung kommt.

Atmo: Sound Heroes VI (Geld)

Geld in Kasse, Fegen mit Besen, Stimme: „Varities from across the Lab...“

Paul Romero:

The only thing is, you have to be very careful when you wash up them. You had to really concentrate. But it looks so pretty when you have a table done and everything is gold and beautiful, the candles and the flowers is nothing more civilized to me. // When I was a child, when we had parties, we always used paper plates.

Übersetzer Paul Romero:

Nur beim Abwaschen muss man ziemlich vorsichtig sein und sich konzentrieren. Nichts ist für mich zivilisierter als so ein Tisch, wo alles golden glänzt. Mit Kerzen und Blumen. Bei uns zuhause gabs immer nur Pappteller auf den Partys.

Atmo: Sounds Heroes 6

Schritte, Musik, Donnern. Stimme 1: "What I do now?"

Atmo: Sounds Heroes 6

Stimme: Move it quickly (Musik, Schritte, Atmen, Donnern, Orchestereinfall kurz, Geld in Kasse)

Erzähler:

Paul arbeitete als Koch, als Verkäufer von Tintenpatronen und auf dem Bau. Fast zehn Jahre lang schlug er sich so durch. Bis ihn eines Tages, da ist er fast 30, seine Friseurin ansprach. Die weiß, dass er eigentlich klassischer Musiker ist. Ihr Freund Rob suche da jemanden.

Paul Romero:

I met Rob and he said, I have to do this video game called "Heroes of Might and Magic", we try to think about some music for it, but all we have is like guitar music. But it did not work. Can you tell us what to do? We do not know how to create music that's sound like it's by Bach or Händel. And we'll pay you 400 dollars. They didn't give me anything, any animation, anything. We need it to sound like from long time ago. That's all they could really say.

Übersetzer Paul Romero:

Rob sagte: Ich solle Musik für so ein Video-Spiel machen, "Helden der Macht und Magie". Bisher hatten sie nur Gitarrenmusik. Das passte nicht. Es sollte nach Bach oder Händel klingen. Rob hat mir 400 Dollar angeboten. Er zeigte mir nicht mal das Spiel, nichts. Sagte bloß, Hauptsache es klingt nach längst vergangenen Zeiten.

Atmo: Sound Heroes 1 Barbarian Castle

Paul Romero:

It was greatest fun, it was like I was back in my childhood. I was very good in imitating the style. It was what they were looking for and it matched the game..I thought oh it is easy 400 Dollars. Then I go back to my construction work. And then that computer game became a big hit around the world. I don't even play computer games. Even now I never play computer games. It was just an accident. The company came back, we are going to continue this computer game series, we need you to do more music now. So all of a sudden I had a new job, a new career. In one year changed my life.

Übersetzer Paul Romero:

Es war ein Riesenspaß, als wäre ich auf einmal in meiner Kindheit zurück. Da konnte ich ja auch gut einen Stil nachmachen. Das war es, was sie suchten. Ich dachte, das sind einfach verdiente 400 Dollar, und dann gehst du wieder auf den Bau. Aber das Spiel wurde ein gigantischer Erfolg. Ich spiele noch nicht mal Computerspiele, bis heute nicht. Das war einfach Zufall. Die Firma rief mich wieder an: 'Das wird eine Serie. Wir brauchen mehr Musik von dir.' Und so hatte ich plötzlich einen neuen Job und innerhalb eines Jahres ein völlig anderes Leben.

Atmo: Sound Heroes 6 Trailer Landscapes (Donnergeräusch)

Atmo: Sound Heroes 6 Trailer Landscapes (Orchestral Teil 1+2)

Atmo: Sound Heroes VI Lets Play (in Orchester mischen)

Dämon: Pawel von Greif. Schlächter. Mörder von Kindern, Frauen. Pawel will Blut von meinem Volk. Pawel soll Blut haben. Frau : Wenn es hier Dämonen gibt, fange sie. Prüfe jeden Busch, jeden Weiler.

Paul Romero:

As the game became more complicated and bigger, they needed a bigger sound. Barock style wasn't working anymore. I needed to go much bigger, like Strauss sounding. I needed much bigger orchestrations. Even choirs, like Carl Orff, stuff like that. But you see the game still takes place in mediaval times (Lacht).

Übersetzer Paul Romero:

Mit der Zeit wurde das Spiel komplizierter und umfangreicher und brauchte einen entsprechenden Sound. Barock funktionierte nicht länger. Es sollte wie Strauß klingen, alles viel aufwendiger orchestriert. Mit Chören wie bei Carl Orff. Obwohl das Spiel nach wie vor in einer mittelalterlichen Welt angesiedelt ist.

Atmo: Sound Heroes 6 Trailer Landscapes (Orchestral Teil 1+2)

Atmo: Sound Heroes 6 Zwischen

Atmo. L.A. Runyard Canyon Schritte draußen...Paul singt.

Paul Romero:

Isn't this great? Isn't this beautiful right now. The sun. This is another reason, why I love L.A. You have space here. You feel that you can breathe and do things here... Do you like this hike? Autor: Pretty much.

Übersetzer Paul Romero:

Ist das nicht herrlich, wunderschön gerade? Die Sonne. Auch deswegen liebe ich Los Angeles. Hier hast du Platz zum Atmen und kannst dich entfalten. Wie findest du unseren Spaziergang?

Erzähler:

Toll!

Paul Romero:

Every movie star does this hike. If you see a photograph of Cameron Diaz or Justin Timberlake, it is always here. I don't think I've been tired because so many beautiful you look at. (Lachen)

Übersetzer Paul Romero:

Das ist die Jogging-Strecke der Filmstars. Wenn du ein Foto siehst von Cameron Diaz oder Justin Timberlake, das ist immer von hier. Deswegen werde ich auch nie müde beim Laufen, überall siehst du diese Schönheiten.

Atmo: L.A. Runyard Canyon Schritte draußen

Erzähler:

Wir wandern durch den Runyard Canyon. Ein umzäuntes Gelände in den Hollywood Hills, das bei Sonnenuntergang abgeschlossen wird. Braune, kahlgelaufene Wege. Der Staub der Jogger und die Duftmarken der Hunde und ihrer Besitzerinnen in der Luft. Links und rechts immer mal der Blick auf Villen mit Pool oder imposante Gartenterrassen vor schlossähnlichen Anwesen. Auf Schildern wird vor Klapperschlangen gewarnt. Der Weg ist steil, mitunter müssen wir klettern.

**Paul Romero:
L.A. Runyard**

Careful, it is dangerous here. My nephew was here, a little boy, he couldn't stop. He kept running almost of the hill. Help, uncle Paul! (Lachen; Schritte)

Übersetzer Paul Romero:

Pass auf, das ist gefährlich hier. Mein Neffe, ein kleiner Junge, der kam hier ins Rennen und konnte nicht mehr anhalten. (Hilfe, Onkel Paul!)

Erzähler:

Dann stehen wir auf einmal wie die Feldherren auf einer Hügelkuppe. Unter uns Hollywood und der weite Blick über Los Angeles. Paul Romero zeichnet mit dem Finger die Aussicht nach. Downtown, Beverly Hills, Santa Monica. Häuser, Palmen, der Ozean, über dem die Flugzeuge aufsteigen. Ich stehe im warmen Wind des plötzlichen Frühlings und spüre wie sich meine mitgebrachte Winterschale auflöst und auch meine Gedanken hell und leicht werden. Fis-Dur, sagt Paul. Für alles hat der Komponist Tonarten. Des-Dur für seinen hellblauen Thunderbird, mit dem wir hier hochgefahren sind, D-Dur für seine Goldrandtassen. Fis-Dur ist die Tonart von Los Angeles.

Paul Romero:

It is a very happy city. Because it is a lot of optimism, it is very bright, happy, sunny. Even if it is naive, everybody coming to L.A. has a dream of becoming successful. There are so many possibilities. So you have that optimism. Only after that when it didn't happen, then you go back where you came from, that you lose the optimism. That totally fits for me. For me it is the best place to be/ I love, that L.A. is very competitive. I am very hyper-active. The more I talk, the more I see people, the more I get energized. Oh, a dog fight!

Übersetzer Paul Romero:

Das ist eine sehr glückliche Stadt. Hell und freundlich, voller Optimismus. Auch wenn es naiv ist, aber alle, die hierher kommen, träumen davon, Erfolg zu haben. Es gibt so viele Möglichkeiten. Also bist du voller Optimismus. Den verlierst du, wenn es nicht klappt und du wieder dahin zurückgehst, wo du hergekommen bist. Für mich ist L.A. mit seinem Konkurrenzkampf genau das Richtige. Ich bin extrem aktiv, und je mehr ich kommunizieren und Leute treffen kann, umso mehr Energie gibt mir das. Oh, guck mal, da streiten sich ein paar Hunde.

Brock Summers:

His mind is always going. He has this attention-deficit-disorder. This is part of his artistry.

Übersetzer Brock Summers:

Irgendwas beschäftigt ihn immer. Er hat dieses Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom. Das ist Teil seiner Künstlerseele.

Atmo: Sounds Heroes Lets Play (Deutsch),

Spieler: Herzlich willkommen, liebe Leute. Heroes of Might and Magic 6 wird heute von mir, lets play, ich erklär ein bisschen worum es geht und werd mit euch ein bisschen die Kampagne spielen...Alles auf null gesetzt, hatte schon mal reingeguckt...

Atmo: Spieler: So, die nächste Wolfsgruppe gleich mal umhauen. (Kampfgeräusche)...Spieler: Das tat ein bisschen weh, da haben wir eine Einheit verloren. (Kampf) Spieler: Oh, hört sich das geil an am Ende (Sound)

Atmo: Sounds Heroes 7 Trailer mit Kampfsounds

Paul Romero:

The music I have to do for the computer games usually is very dark. They are very surprised when they meet me, I am not serious, I am a very shallow, light, happy person. Somebody said: Oh my God I thought you are an old man. They were shocked.

Übersetzer Paul Romero:

Die Musik für die Computerspiele ist in der Regel düster. Wenn mich manchmal Spieler treffen, sind sie überrascht, dass ich nicht so ein ernster Typ bin, sondern alles locker und leicht nehme. Einer sagte mal: "um Himmelswillen, ich hab mir dich als alten Mann vorgestellt". Die sind dann richtig geschockt.

Erzähler:

Mit den Spielern aus aller Welt steht Paul regelmäßig in Kontakt, um ihre Fragen zu beantworten.

Paul Romero: (Skype Interview)

Hi Cody, and thank you everybody who is taking the time to listen or to watch this interview. I hope we answer some questions that you always wanted to ask me.

Übersetzer Paul Romero:

Hallo Cody, ich hoffe, ich kann eure Fragen beantworten.

Englischer Fan per Skype:

Are you very familiar with the heroes of Might and Magic games? Do you get to play them before you compose the music or even after?

Erzähler:

Die Fans wollen wissen, wie er überhaupt zur Musik kam und speziell zur Musik für Computerspiele. Wie er komponiert und natürlich auch, ob er selbst das Spiel spielt.

Paul Romero: Skype Interview

It is a very good question. I have done upwards 140 games and I have never played a single one. (Lacht) I am embarrassed to say, not necessarily embarrassed, but you know I am so busy with other stuff. I am just writing the music. When I have my free time I am usely spending travelling, or I am making jewelery or I take dance classes and work out. I have a big family, we entertain a lot, a lot of partys.

Übersetzer Paul Romero:

Gute Frage. Ich habe für mehr als 140 Spiele Musik gemacht, aber nicht ein einziges gespielt. Peinlich, das zu sagen, ach nein, nicht unbedingt peinlich. Ich hab einfach viel zu tun. Ich schreibe halt die Musik, fertig. Und wenn ich frei habe, dann reise ich, mache Schmuck, nehme Tanzstunden, gehe ins Fitnessstudio. Ich habe eine große Familie. Wir geben auch oft Partys.

*Atmo: Forest Stück Piano-Solo
Bewegung zum Klavier, Einüben*

Erzähler

Die Fans und auch ich bekommen noch eine kurze Darbietung, wie eins der beliebten Stücke aus dem Spiel am Klavier entstanden ist.

Atmo: Forest Stück Piano-Solo

Paul Romero: (Forest Stück Erklärung)

This piece is called the gloamwood. It is for a forest with the trees come alive at night time. The characters walk by the trees, the trees are moving their limbs as they were trying to catch the people. I wanted to make music that felt like a night time trees, the branches and leaves are really coming alive. In a magical way, not in a superscary way in a more magical way. I wanted to have a feeling of Tschaikowsky, like in the nut-rocker. Sort of dancing through the trees not running. As if they are gentle trying to catch you and the wind is blowing. (Raumatmo: 8")

Übersetzer Paul Romero:

Das Stück heißt "Walddämmerung". Da werden die Bäume des Waldes nachts lebendig. Die Spieler laufen durch den Wald, und die Bäume bewegen ihre Zweige, als wollten sie nach ihnen greifen. Die Musik sollte das einfangen. Aber eher verzaubernd und nicht so supergruselig. Ich wollte so ein Tschaikowsky-Feeling wie beim Nussknacker, eine Art Tanz durch den Wald, keine Flucht. Als wollten dich die Bäume sanft umfassen, und der Wind weht.

Atmo: Forest Stück Orchesterversion

Paul Romero:

These people play 4, 5 hours the day. For years. So it is not like watching a movie one time, it is part of their everyday life. The music really gets into their head. They write you really great letters. Like I have been playing the game for 500 hours now, and I'll be listening to your music over and over again, and it really touches my heart. It makes me happy even if it is dark. I realize, what I do here can really be important to somebody else somewhere around the world. I really have to think about in quality to do my best. And not I just want the pay-check and I am gonna forget about it. It is been like in a 20-years-relationship with computer game fans.

Übersetzer Paul Romero:

Die Leute spielen täglich vier, fünf Stunden Computerspiele, und das über Jahre. Es ist nicht so, als würdest du dir mal einen Kinofilm angucken. Die Computerspiele sind Teil ihres Alltags. Die haben die Musik voll im Kopf und schreiben mir tolle Briefe, in der Art: 'Ich hab schon 500 Stunden mit dem Spiel verbracht und höre die Musik immer und immer wieder. Die berührt mich sehr und macht mich glücklich auch wenn sie düster ist. 'Da wird mir dann klar, wie wichtig das, was ich hier mache, für jemanden irgendwo auf der anderen Seite der Erde ist. Dass ich mir Mühe geben muss und nicht einfach bloß auf das Honorar schießen und mich sonst nicht weiter zu kümmern. Mit den Fans ist das wie in einer langjährigen Beziehung.

Erzähler:

Auch ich bin in den Bann geschlagen. Sehe einen verzauberten Wald im Mondlicht, durch den die Helden tanzen, weil sie merken, dass in dieser Nacht keine Gefahr droht. Sie dürfen für einen Moment glücklich sein. Das Spiel ist Nebensache. Bis zur nächsten Schlacht.

Paul Romero:

(I don't put my awards and stuff out.) Oh, this is my family. ...

Übersetzer Paul Romero:

(Meine Preise stelle ich nicht aus.) Oh, guck mal, meine Familie.

Erzähler:

Wo sind deine Erinnerungsstücke? frage ich Paul. Er zögert, führt mich dann aber doch in einen Raum unterm Dach. Hier liegt alles durcheinander. Kartons, Bilderrahmen, Aussortier-tes. Und eine sonderbare, verschrammte Holzkiste mit kleinen Schubfächern und aufklappbaren Seitenflügeln.

Paul Romero:

My dad bought that box in 1962. That was the box that kept all of his tools. So the reason why when he died I wanted this box, was because to me this box represents how my father supported his family. (Geraschel). Here is a letter from me when I was 5 or 6. I wrote him that I love him. What was surprising when he died and I got the box, that he has so many little photographs of his family in there. This is my little connection to my father.

Übersetzer Paul Romero:

Mein Vater kaufte diese Kiste 1962. Da bewahrte er seine Werkzeuge auf. Das war auch der Grund, warum ich sie nach seinem Tod unbedingt haben wollte. Die Kiste erinnert mich daran, wie sehr mein Vater uns unterstützt hat. Hier ist ein Briefchen von mir an ihn, als ich fünf oder sechs war. Ich schrieb ihm, wie sehr ich ihn liebe. Mich hat schon überrascht, dass auch so viele Familienfotos in der Kiste waren. Das ist also die Verbindung zu meinem Vater.

Erzähler:

Paul streicht über die Kiste. Für einen Moment wirkt er nachdenklich. Dann auf einmal unsicher. Vielleicht, weil er hier mit einem Fremden in der geheimen Rumpelkammer steht. Freundlich aber bestimmt bugsiert er mich die Treppe abwärts, vorbei an teuren Vasen und verschnörkelten Spiegeln. Zurück in die Sicherheit des Musikzimmers

Atmo: Forest Stück Piano-Solo, Paul spielt Klavier

Brock Summers:

We both have try to create a safe harbour at home..He is so nice, so willing to give, so generous. People have definitely been in his life that took advantage. He has a hard time saying no. I end up being the person saying no.

Übersetzer Brock Summers:

Wir sorgen dafür, dass wir hier zuhause einen sicheren Hafen haben. Paul ist immer so freundlich und großzügig. Es gab Leute in seinem Leben, die haben das ausgenutzt. Es fällt ihm auch schwer, nein zu sagen. Das muss ich dann übernehmen.

**Lets Play deutsch,
(Kampfgeräusche)****Sprecher:**

So, die sind auch Geschichte. Neue Heldentat vollbracht (Musik drunter) Sieg in zehn Schlachten. (Spielgeräusche)

Paul Romero:

When I was in music school and the teachers were telling me oh your music is so old- fashioned, it's not gonna be considered. So what is happening now, a lot of orchestras in Europe have heard my music from soundtracks and they are asking if they can perform it. Because they are looking to bring in new audiences, a younger audience to classical music concerts. And then they do and write back: Oh my God, Mr. Romero I have never heard Rachmaninoffs music before. It's so beautiful. Or Mahler. I never heard Mahler. Thank you so much for telling me what your influences were. Have my music on the same concert with Beethoven, Brahms and Mozart, I've actually become a classical composer by accident.

Übersetzer Paul Romero:

In der Musikschule hieß es, dich wird nie einer hören wollen. Du klingst überholt. Und jetzt fragen viele europäische Orchester bei mir an, ob sie meine Musik aufführen dürfen, weil sie ein jüngeres Publikum in klassische Konzerte locken wollen. Und das geht dann da rein und schreibt mir: Oh, Mr. Romero. Ich hab noch nie Rachmaninoff gehört oder Mahler. Wunder-schön. Vielen Dank, dass Sie mir erzählt haben, wer Sie beeinflusst hat. Meine Musik in einem Konzert zusammen mit Beethoven, Brahms oder Mozart. So bin ich auf Umwegen dann doch noch ein klassischer Komponist geworden.

Atmo: Sound Heroes 7 Piano und Cello

Paul Romero:

So this (Gerumpel) is my grandmothers, my Mexican grandmothers (rührt mit Stößel im Steintopf). This is Mexican volcanic stone.

Übersetzer Paul Romero:

Der hier gehörte meiner mexikanischen Großmutter. Das ist mexikanischer Vulkanstein.

Erzähler:

Paul nimmt aus einer Schublade einen Mörser und einen Stößel heraus. Zum Abschied kocht er mexikanisch. Tacos, Bohnen, Reis. Das Essen seiner Kindheit.

Paul Romero:

" My grandmother had to feed 7 kids. [...]

Übersetzer Paul Romero:

Meine Großmutter hatte sieben Kinder zu ernähren.

Atmo: Brunnen im Haus

Erzähler:

Wir essen von französischem Porzellan. Die russischen Ikonen über der Tafel glühen im Abendlicht. Die griechischen Götterstatuen im Garten schauen zu. Wir sitzen da und bekleckern uns mit Soße. Paul lacht. Er scheint das Kind geblieben zu sein, das irgendwann das erste Mal Musik im Radio hörte und sie auf dem Klavier nachmachte.

Paul Romero:

I actually get opportunities to come to Europe and play in a palace. In Russia or in France or in Hungary. It is really interesting that I as a child, whatever images you have, sometimes it ends up really happening.

Übersetzer Paul Romero:

Heute habe ich die Möglichkeit, nach Europa zu reisen und in Palästen zu spielen. In Russland, Frankreich oder Ungarn. Es ist schon interessant –was ich mir als Kind vorgestellt habe, ist wahr geworden.

Atmo: Sound Heroes 7 Schräges Piano, Streicher

Atmo: Sound Heroes 10 Trailer Retrosounds

Erzähler:

Bis zu unserer nächsten Begegnung, Sterbliche.

Atmo: Sound Heroes 10 Trailer Retrosounds

Orchesterschlag. Stimme (verfremdet): Until our next meeting, mortals.