VeDRAY
Verband für Film- und
Fernsehdramaturgie e.V.

Wendepunkt

THEMENSCHWERPUNKT
DRAMATURGIE UND PSYCHE

WEITERE THEMEN:
Genie und Wahnsinn // Freud für Drehbuchschreiber //
Theatrale Strategien in TV-Serien // Rezensionen: First Look

N°29 | Juni 2014

Liebe Leserinnen und Leser,

seit Februar dieses Jahres fällt mir die schwere und zugleich ehrenvolle Aufgabe zu, Rüdiger Hillmer an der Spitze des VeDRA-Vorstands abzulösen. Insofern ich selbst während der letzten acht Jahre gemeinsam mit ihm im Vorstand tätig war, steht meine Wahl zum 1. Vorsitzenden im Zeichen der Kontinuität. Ich will mich bemühen, die Arbeit im bewährten Sinn so gut wie möglich fortzusetzen. Das bedeutet: die Arbeit von uns Dramaturgen möglichst prägnant in der Branche darzustellen und uns wirksam zur Geltung zu bringen.

Eines der Aushängeschilder, auf das wir besonders stolz sein können, ist der hier in einer neuen Ausgabe vorliegende WENDEPUNKT, von Katrin Merkel und Robert Pfeffer hervorragend betreut. Die Auswahl der Themen, die in diesem Heft zur Debatte stehen, belegt insbesondere, wie stark sich die Wirkungsfelder des Erzählerischen in Zeiten der digitalen Revolution erweitern und ausdifferenzieren, und wie wichtig es dabei ist, mit dramaturgischem Überblick und Sachverstand zu Werke zu gehen.

Gleich mehrere Texte umkreisen diesmal die Herausforderungen, die sich mit dem Aufkommen interaktiver Möglichkeiten ergeben. Der Artikel MACHT DIE BESTEHENDEN MODELLE ÜBERFLÜSSIG versucht bereits im provokativen Titel Aufbruchsstimmung zu erzeugen. Auch die Rezension von BESSER ALS DIE WIRKLICHKEIT zielt auf die Aufbruchsstimmung ab, die sich durch die unbegrenzten Möglichkeiten im Netz und der Games-Community ergeben – wobei sich Lukas Wosnitza zu Recht Gedanken darüber macht, ob der ungebremste Optimismus von Jane McGonigal nicht auch seine fragwürdigen Seiten hat. Deutlich kritischer kommt – Gott sei Dank – unser ewig innovationsfreudiges Mitglied Alfred Behrens daher: Unter der Rubrik EXPANDED WRITING entwirft er diesmal ein ebenso lustvolles wie auch subversives Bild des ‚Maschinisten' des 21. Jahrhunderts, der die Schreibmaschine durch das moderne Smartphone ersetzt und so zum Wort-, Bild- und Klangprozessor wird.

Mit dem Artikel THEATRALE TECHNIKEN kommen wir in traditionellere Gefilde, in diesem Fall jene der inzwischen sattsam gelobten HBO-Serien, deren Erzähltechnik von Jürgen Kästner auf ihre Rückgriffe auf alte Erzählformen des Theaters untersucht wird. Übergeordnete theoretische Überlegungen stellt Prof. Dr. Thomas Morsch zum Thema Genre an. Gegenüber diesem eher metatheoretischen Exkurs widmet sich Dr. des. Markus Hedrich in seinem Artikel TRAUMFABRIK der gewiss nicht neuen, aber immer wieder spannenden Aktualität des Werks von Sigmund Freud, das einmal mehr dazu herhalten kann, bestimmte besonders erfolgreiche filmische Beispiele in Bezug auf ihre Publikumswirksamkeit zu decodieren. Spezifischer geht Dr. Eva-Maria Fahmüller auf die Darstellung von psychischen Krankheiten im aktu-

Fortsetzung und Inhalt nächste Seite →

Editorial

ellen Film-und Fernsehformat ein. Sie arbeitet in unserer Titelgeschichte GENIE UND WAHNSINN eindrucksvoll heraus, wie seelische Defekte einerseits nie vor der Gefahr der Verharmlosung oder Dämonisierung gefeit sind – andererseits aber eben teilweise auch genau so eine zunehmende Akzeptanz innerhalb der Bevölkerung erzielen könnten. Nicht fehlen darf Kyra Scheurers Rezension des diesjährigen SCENARIO 8-Bandes, in dem sie durchaus unterschiedliche Niveaus der Beiträge in Hinsicht auf Anspruch und Wirklichkeit herausarbeitet. Und ebenfalls nicht fehlen darf vor allem das konkrete Interview mit Filmschaffenden über eines ihrer aktuellen Werke. Silke Cecilia Schultz sprach mit Dietrich Brüggemann über seinen hoch gelobten, aber leider viel zu wenig gesehenen Film KREUZWEG (Silberner Bär für Bestes Drehbuch auf der Berlinale 2014). Abgerundet wird dieser WENDEPUNKT von einem Vorbericht auf FilmStoffEntwicklung 14, unserer mittlerweile sechsten Fachtagung, die am 8. November in Berlin stattfinden soll. Zudem liefert diese Ausgabe wie immer Einblicke in die Arbeit unserer Mitglieder, die sich in Zukunft wenn möglich noch zahlreicher und imposanter darstellen sollte.

Überdies wird in der vorliegenden Ausgabe erstmals die vom Verband auf einer außerordentlichen Mitgliederversammlung erarbeitete HONORAREMPFEHLUNG veröffentlicht, mit der VeDRA eine wichtige und verbindliche Weichenstellung zum Thema ‚Was ist unsere Arbeit wert?' liefert. Insofern steht dieser WENDEPUNKT, genau wie VeDRA selbst, für die aktive, selbstbewusste und offensive Präsentation der Vielseitigkeit und Unverzichtbarkeit unserer Mitglieder in der heutigen Medienlandschaft. Auf diesem Weg wurde schon viel erreicht; wir sollten gemeinsam alles tun, um diesen Weg noch weiter zu gehen.

Roland Zag
Vorstandsvorsitzender VeDRA

Inhalt | ➔ Direkte Links

POINT OF VIEW: Genie und Wahnsinn ..... ➔ 3
REPORT: Der Autor als Angehöriger ..... ➔ 6
WERKSTATTGESPRÄCH: Dietrich Brüggemann ..... ➔ 8
TRAUMFABRIK: Freud für Drehbuchautoren ..... ➔ 11
FIRST LOOK: Szenario 8 ..... ➔ 14
SERIENTÄTER: Theatrale Strategien in US-Serien ..... ➔ 16
TRANSMEDIAL TOTAL: Macht die bestehenden Modelle überflüssig ..... ➔ 19
PROFESSOR'S COMMENT: Genre und Serie ..... ➔ 21
FIRST LOOK II: Besser als die Wirklichkeit ..... ➔ 22
EXPANDED WRITING: Web writer - digitaler Publizist ..... ➔ 23
VeDRA-PROFILE: Heiko Martens ..... ➔ 25
VEREINSHEIM: FilmStoffEntwicklung 2014 ..... ➔ 26
Honorarempfehlung ..... ➔ 28
Termine ..... ➔ 29

Genie und Wahnsinn

Dr. Eva-Maria Fahmüller (VeDRA)

Überlegungen zu Filmfiguren mit psychischen Krankheiten und Dramaturgie

Es gibt ‚Klassiker' über Psychose, Depression und Psychiatrie: A BEAUTIFUL MIND und EINER FLOG ÜBERS KUCKUCKSNEST. Aus deutscher Produktion sind vielen Zuschauerinnen und Zuschauern vermutlich DAS WEISSE RAUSCHEN oder VINCENT WILL MEER in Erinnerung geblieben. Filmfiguren in psychischen Krisen werden jedoch – in Kinofilmen wie in TV-Movies – wesentlich häufiger erzählt, als es diese erste Assoziation zum Thema vermuten lässt. So ist es ein dramaturgischer Standard, Figuren in Lebenssituationen zu zeigen, in denen Emotionen wie Angst, Wut oder Trauer, Enttäuschungen oder Schuldgefühle dominieren, und diese Figuren dabei an ihre Grenzen und gegebenenfalls auch darüber hinaus zu führen: In jedem Thriller braucht es Opfer und Angehörige, die angesichts der erlebten Gewalt um ihr inneres Gleichgewicht ringen; der Kriminelle im Krimi ist fast nie ein Dieb, stattdessen oft und selbstverständlich ein psychisch entgleister Serienmörder.

Letzteres ist zumindest im TV die gängigste Figur mit einer psychischen Störung – so konnte ich es für den Vortrag STATUS QUO: FILMFIGUREN MIT PSYCHISCHEN KRANKHEITEN1 ermitteln, der sich mit der Interpretation der verschiedenen TV-Varianten befasst. Von 136 untersuchten TV-90-Minütern auf prominenten Sendeplätzen 2013 und 2014 zeigen immerhin 32 Filme Figuren mit auch für Laien erkennbaren Symptomen einer schwerwiegenden psychischen Störung. Davon sind über 40 Prozent Figuren mit Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen, die – ganz entgegen verschwindend geringer realer Fallzahlen – in Krimis mit Thrillerelementen als Täter foltern, morden und entführen.

Der Täter als Antagonist ist dabei umso stärker, wenn seinem Wahnsinn etwas Geniales anhaftet. Oft wirkt er zunächst unberechenbar. Doch dann stellt sich heraus, dass ein beeindruckend komplexer Ritus das Morden bestimmt. Der geniale Zug im Charakter des Serienmörders ist in der Regel allerdings nur die Kehrseite einer weitreichenden sozialen Inkompetenz; das macht den Täter umso gefährlicher.

Das Stereotyp von ‚Genie und Wahnsinn' dient in diesem Fall, dem Genre gemäß, der Erzeugung größtmöglicher Spannung. Es geht in der Tradition des Thrillers – genauso beim Krimi mit Thriller-Elementen – gerade *nicht* darum, eine psychische Störung realistisch darzustellen. Spürbar wird vielmehr die Verletzlichkeit und Zerbrechlichkeit einer vermeintlich heilen Welt, bedroht von Ängsten, die der Täter personifiziert. Der Zuschauer empfindet mit dem in Gefahr geratenen Opfer; am Ende steht meist die Vermittlung zwischen Verbrechen und Gesellschaft – der Täter wird gefasst. Es ist eine ungeklärte Frage, inwieweit der Zuschauer ein derart zugespitztes Täterbild tatsächlich in sein Weltbild integriert. Denkbar ist auch, dass er sich kurzzeitig seiner Angstlust hingibt und nach einer Entspannungsphase in seine ganz anders geartete Wirklichkeit zurückkehrt.

Selten steht im TV eine Hauptfigur im Mittelpunkt, deren Krankheit explizit erzählt und nachvollziehbar gemacht wird. Der Grund könnte die Schwierigkeit sein, eine psychische Störung innerhalb eines kurzen ersten TV-Aktes zur Identifikations- oder Empathiebildung zu nutzen. Demgegenüber lässt die Rezeptionssituation des Kinogängers, der nicht einfach umschalten kann und für seinen Eintritt eher besondere Welten und Figuren erwartet, längere und schwierigere Expositionen zu. In vielen Kino-Beispielen geht es also darum, dem Zuschauer die reale Situation psychisch Erkrankter verständlich zu machen und damit näher zu bringen.

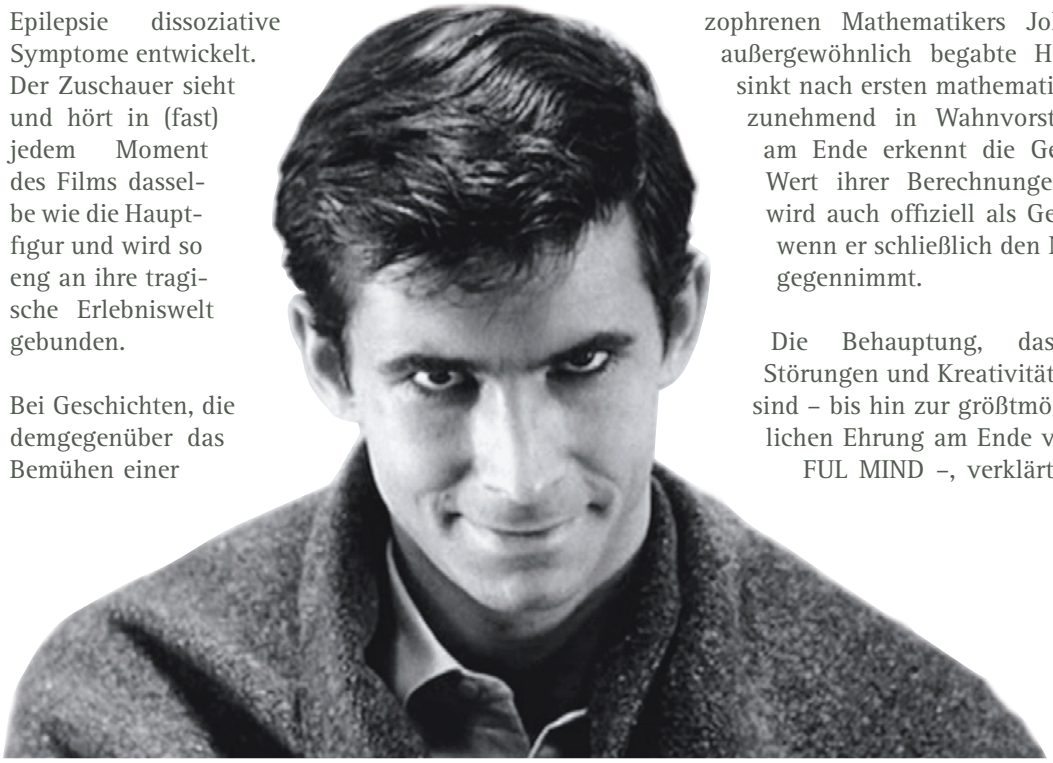
Diesbezüglich lassen sich in vielen Filmen auch vergleichbare dramaturgische Besonderheiten erkennen: Denn eine Figur mit Depression oder Schizophrenie entspricht aufgrund der dazugehörigen Symptomatik nicht unbedingt der klassischen Heldenfigur, die sich zielstrebig durch einen Drei-Akter kämpft. Für diese Problemlage, die zu zahlreichen weiteren dramaturgischen Fragestellungen führt, werden in Kinofilmen unterschiedliche Lösungen präsentiert. Hier können nur einige benannt werden: Oft ist die Geschichte einer Erkrankung subjektiv geprägt und lässt sich einem gesunden Zuschauer nur schwer

verständlich machen. Oft bemühen sich die Angehörigen im Film mit all ihrer Kraft um den Erkrankten (Stichwort: want und human factor), oftmals können sie ihre Hilflosigkeit kommunizieren und sind deshalb dem Zuschauer verständlicher und näher als die eigentliche Hauptfigur. So entwickelt der Zuschauer in HELEN phasenweise weniger Empathie für die an einer Depression erkrankte Hauptfigur Helen, als für ihren verständnisvollen Mann David. Damit erschwert der Film dem Zuschauer die emotionale Beteiligung: Geht es um Helen, geht es um David? Soll ein Innen- oder Außenbild der Depression oder beides auf einmal vermittelt werden?

Insofern es die Wirkungsabsicht eines Films ist, dem Zuschauer das Erleben einer erkrankten Hauptfigur näher zu bringen, könnte es also eine Maßgabe sein, eine streng personale Perspektive zu wählen: so beispielsweise bei REQUIEM. Angelehnt an den realen Fall der Anneliese Michel aus den 70er-Jahren erzählt der Film den Weg einer religiösen jungen Frau in den Exorzismus, die zu einer bestehenden Epilepsie dissoziative Symptome entwickelt. Der Zuschauer sieht und hört in (fast) jedem Moment des Films dasselbe wie die Hauptfigur und wird so eng an ihre tragische Erlebniswelt gebunden.

Bei Geschichten, die demgegenüber das Bemühen einer bereits erkrankten Figur um Genesung erzählen, rutschen Ausbruch und Entstehung der Krankheit in die Backstory. In diesem Fall ist die Lust des Zuschauers an der Interpretation psychischer Motivlagen nur schwer zu befriedigen: In einem Spielfilm mit begrenzter Erzählzeit bleibt wenig Raum, um einen – in der Realität oft nicht fassbaren – Erkrankungsprozess nachvollziehbar zu gestalten. Es liegt im Sinne der Erzählökonomie nahe, in archetypische, nichtsdestotrotz abgenutzte Muster zu verfallen und beispielsweise eine ‚große Mutter' zu behaupten, die ihr Kind nicht loslassen kann. Hier kann es angemessener sein, Krankheitsursachen nur anzudeuten oder ganz zu verschweigen – wie beispielsweise in DAS FREMDE IN MIR, in dem die postnatale Depression der Hauptfigur keine individuelle Herleitung erfährt. Eine gängige Variante, den Zuschauer an eine ambivalente Hauptfigur zu binden, ist auch, sie mit besonderen Stärken auszustatten und mit dem einfach zu vermittelnden Stereotyp von ‚Genie und Wahnsinn' die Dramatik der Geschichte zu erhöhen. Dementsprechend emotional erzählt der Film A BEAUTIFUL MIND aus dem Leben des schizophrenen Mathematikers John Nash. Die außergewöhnlich begabte Hauptfigur versinkt nach ersten mathematischen Erfolgen zunehmend in Wahnvorstellungen. Erst am Ende erkennt die Gesellschaft den Wert ihrer Berechnungen. John Nash wird auch offiziell als Genie gewürdigt, wenn er schließlich den Nobelpreis entgegennimmt.

Die Behauptung, dass psychische Störungen und Kreativität eng verknüpft sind – bis hin zur größtmöglichen öffentlichen Ehrung am Ende von A BEAUTIFUL MIND –, verklärt und überhöht



Anthony Perkins als Norman Bates in PSYCHO

Bild: feelthefilms.wordpress.com

einerseits das Leid und die sozial eher schwierige Situation vieler Erkrankter. Andererseits lenkt es den Blick darauf, dass Depression oder Schizophrenie nicht nur Kummer und Elend bedeuten, sondern auch andere Erfahrungen stattfinden.

Insofern steht – fast am Ende dieses Artikels – mein Plädoyer dafür, Figuren mit psychischen Krisen, Störungen und Krankheiten nicht nur im Krimi/Thriller, im Drama und der Tragödie zu erzählen. Ein selbstverständlicherer Umgang in der Gesellschaft kann auch durch die unaufgeregte Darstellung in Liebesfilmen, Buddy Movies, Road Movies und anderen Genres erreicht werden, bei denen nicht nur die Krankheit, also ‚das Problem', sondern auch andere Aspekte jedweder menschlicher Lebenswelt wie Liebe oder Freundschaft, wie Abenteuer oder Kunst im Vordergrund stehen: So wie in SILVER LININGS eine Liebesbeziehung zwischen psychisch labilen Tanzpartnern entsteht und in VINCENT WILL MEER drei erkrankte Jugendliche aus einer Klinik nach Italien fliehen und unterwegs Vertrauen zueinander fassen.

Es wirkt ebenfalls eher entstigmatisierend für das Verständnis von psychischen Krankheiten, wenn auch im deutschen TV – angelehnt an die neue amerikanische Serienwelt – zunehmend nicht mehr nur die Täter, sondern auch die in die Gesellschaft integrierten Ermittler unter psychischen Störungen leiden. Dass diese labilen Kriminalisten in ihrer Funktion als Hauptfiguren oft auch die scharfsinnigsten Denker, präzisesten Beobachter oder menschenkundigsten Profiler sind, zeigt am Ende dieser Überlegungen, wie sich das Stereotyp von ‚Genie und Wahnsinn' – in abgeschwächter Form von besonderer Begabung und psychischer Störung – variieren und positiv verwenden lässt.

Die jetzt naheliegende Diskussion darüber, ob und inwieweit es überhaupt angemessen ist, die Realität psychisch Kranker zu reduzieren und zu typisieren – und inwieweit dies angesichts kaum fassbarer realer Erlebniswelten auch ganz grundsätzlich die Aufgabe von Filmen ist – muss einem weiteren Artikel vorbehalten bleiben.

Link zum Podcast
http://www.stichwortdrehbuch.de/podcast/2014-05-29_psychische-krankheiten-im-film

Dr. Eva-Maria Fahmüller *arbeitet seit 2000 als freie Dramaturgin für Film und Fernsehen sowie als Dozentin für Drehbuchschreiben und Dramaturgie. Seit 2008 ist sie stellvertretende Vorsitzende von VeDRA, seit 2009 Inhaberin und Leiterin der Master School Drehbuch.*

Der Autor als Angehöriger

Kyra Scheurer (VeDRA)

Workshop-Bericht zu „Die Darstellung von Charakteren mit psychischen Erkrankungen in Film und Fernsehen“

Rund 60 Fachleute aus dem Drehbuchbereich sowie dem Feld der Psychologie und Psychiatrie versammelten sich am 17. April zu einem überaus facettenreichen Workshop, veranstaltet vom Aktionsbündnis Seelische Gesundheit in Zusammenarbeit mit VeDRA und VDD. Nach den einführenden Vorträgen und Fallstudien aus Sicht der Filmschaffenden steuerten zwei Betroffene ebenso engagiert wie für die Drehbucharbeit konkret hilfreich ihre Sichtweisen bei: Donna Reynolds vom Selbsthilfeverein „bipolaris“ und Janine Berg-Peer, Angehörige und Autorin des Buches SCHIZOPHRENIE IST SCHEISSE, MAMA!, beschrieben jeweils auf sehr persönliche Art und Weise die Auswirkungen unreflektierter und falscher Darstellungen psychischer Störungen im Film. Im Anschluss kamen mit Forensikerin Dr. Nahlah Saimeh, Aktionsbündnis-Vorsitzenden Psychiater Prof. Wolfgang Gaebel sowie dem Hamburger Psychotherapeuten Prof. Thomas Bock drei Fachleute für psychische Erkrankungen zu Wort. Für Kreative besonders hilfreich erwies sich dann die abschließende nachmittägliche Runde der Kleingruppengespräche zu den jeweiligen Krankheitsbildern Bipolare Störung, Schizophrenie, Psychosen sowie der Rolle der Angehörigen bzw. der Forensischen Psychiatrie.

Den roten Faden des Tages bildeten folgende zentrale Fragestellungen: Wo treten welche Klischees zu psychischen Erkrankungen in den Medien auf, wo aber auch im eigenen Wahrnehmen nicht nur der Erkrankten selbst, sondern des gesamten Umfelds – z.B. hinsichtlich der Wahrnehmung von Medikamenten und der Institution Psychiatrie, die in unserer „Generation EINER FLOG ÜBERS KUCKUCKSNEST“ oftmals reflexhaft negativ gesehen und beschrieben wird, oder auch in der heroisierenden Zeichnung therapeutischer Figuren bzw. der einseitigen Darstellung von Angehörigen, insbesondere den Filmmüttern. Wie also können Filmemacher, Dramaturgen und Autoren stereotype Beschreibungen psychischer Störungen vermeiden und eigene Erzählansätze finden? Welche Informationen bzw. fachkundige Beratungen können Autoren wo erhalten? Wie gestaltet man seine Figuren im Bewusstsein, dass bei aller Notwendigkeit, ggf. Genrekonventionen oder Formatvorgaben erfüllen zu müssen, weder Dämonisierung noch Überhöhung ins Genialische psychisch Erkrankten wirklich gerecht wird? Kurz gesagt: Wie können Autoren, Dramaturgen, Betroffene und Fachleute gemeinsam zur Ent-Stigmatisierung beitragen und so das psychische Störungen umgebende Sozialgefüge positiver prägen?

Die „Sicht der Filmschaffenden“ wurde nach einer Einführung von Eva-Maria Fahmüller fortgeführt mit zwei sehr unterschiedlichen Fallstudien möglichst authentischer Darstellungsweisen psychischer Erkrankungen: Peter Henning (VDD, HFF Konrad Wolff) stellte mit Co-Autorin Claudia Prietzel den gemeinsamen Tatort ORDNUNG IM LOT (2012) vor. Dafür entwickelten sie auf Basis persönlicher Erfahrungen mit Betroffenen eine Nebenfigur, die unter einer Psychose leidet. Das Besondere einerseits: Nicht dem üblichen Trend zum „edgy-Ermittler“ wird gefolgt, nicht der Täter ist ein stereotyp aggressiver, unberechenbarer, kindheits- oder kriegstraumatisierter, sexuell gestörter „Irrer“ – die Person mit psychischer Erkrankung ist eine wichtige Zeugin. Für die Ermittlung ist dabei zentral, sich in ihre sehr eigene Gedankenwelt hineinfinden zu können. Dieser „Übersetzungsprozess“, mit dem sich nicht nur TV-Kommissare, sondern auch reale Angehörige konfrontiert sehen, setzte von Seiten der Autoren neben umfangreicher Recherche vor allem einen Prozess des Kreierens voraus, der eine in sich komplett schlüssige Phantasiewelt erschafft und gleichzeitig die Sicht der Ermittler sowie die ritualisierten Reaktionen der Familienangehörigen spiegelt.

Als Herausforderung beschrieb das Autorenteam die Notwendigkeit, eine reale Entwicklung, die im eigenen Umfeld innerhalb von acht Jahren miterlebt wurde, nun glaubwürdig in einem Zeitfenster von 90 Minuten und dem erzählerischen Raum einer zentralen Nebenfigur zu erzählen. Der besondere Reiz dieses Stoffes lag für die Autoren u.a. in der Sprachwelt der Erkrankten: Teil des Krankheitsbildes kann sein,

dass sich sprachliche Bilder in ihrer dialogischen Verwendung verformen, da die Metaebene von Redensarten nicht oder anders besetzt bedient wird – eine sehr eigene Logik findet ihren Ausdruck in einer sehr eigenen, reizvollen Sprache.

Ebenfalls gut recherchiert und durch den Selbsthilfeverein „Dick & Dünn e.V." fachlich beraten, wurde eine an Bulimie erkrankte Figur in einem gänzlich anderen Format dargestellt:
Die Daily Soap GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN enthält in ihrem „Wertekatalog für Story Lines" zwar auch Leitlinien für die Darstellung psychischer Erkrankungen, dennoch war es ein Novum, dass im Rahmen dieser sonst auf Liebe und Familie fokussierten Coming-of-Age-Serie ein Zeitfenster von zwei Jahren geöffnet wurde, in dessen Rahmen die Genese einer Erkrankung dargestellt werden konnte. Story Editorin Anke Lutze schilderte, wie einmal nicht in erster Linie effektorientiert entwickelt wurde, sondern stattdessen in vollem Bewusstsein der Vorbildfunktion der Serienfiguren auf Nachhaltigkeit und im Rahmen des Formats größtmögliche Authentizität gesetzt wurde. Als besondere Herausforderungen erwiesen sich hierbei die neue Form der Zusammenarbeit mit dem Sender, die generelle Normiertheit des Formats und seiner Gesamttonlage sowie die Kreierung episodenhafter Spannungsbögen ohne stereotype Redundanzen im Bild (Brechanfälle, Fressanfälle etc.).

Am wertvollsten war an diesem Tag die Sicht der Betroffenen selbst, im persönlichen Gespräch an den Thementischen, aber auch im engagierten Plädoyer von Donna Reynolds, die ins Bewusstsein rückte, dass es nicht die eine bipolare Störung gibt und nicht nur je nach Patient verschiedene Symptomatiken, sondern dass auch jeder einzelne Erkrankte je nach Episode deutliche Unterschiede in Intensität, Dauer, Ausprägung und natürlich auch Rhythmus des Auftretens der Episoden erlebt. In der Realität vorhandene lange stabile Phasen mögen wenig filmtauglich sein, sollten aber im Bewusstsein der Autoren ebenso vorkommen, wie es selbstverständlich sein sollte, nicht allein die Extreme schlaglichtartig zu zeigen, sondern eine ganz individuelle Figur zu zeichnen, die Nuancen und Tiefen besitzt.

Als konkrete Hilfestellungen für die Gestaltung glaubwürdiger bipolar Betroffener rät Reynolds den Filmschaffenden, sich folgende Fragen zu stellen:

1. Weiß der Betroffene, dass er krank ist? Wenn nicht, wie erklärt er sich die Vorkommnisse in seinem Leben? Wie wird er von seiner Umwelt wahrgenommen?
2. Macht er sich Vorwürfe? Kann er sich verzeihen? Richtet er seine Wut gegen die Welt oder gegen sich selbst?
3. Wenn er weiß, dass er krank ist, akzeptiert er seine Diagnose?
4. Wem erzählt er davon, wem nicht? Wie reagiert sein Umfeld? Wie geht er mit Stigmatisierung um?
5. Ist er in Behandlung? Spricht die Behandlung an?
6. Kann er noch arbeiten?
7. Was erhofft er sich? Wovon träumt er? Was würde er ohne Krankheit wagen?

Am Ende stand ein eindrucksvolles Plädoyer für eine veränderte Autorenhaltung: „Nicht die Krankheit soll im Vordergrund stehen, sondern der Mensch. Egal wie ausgeprägt die Symptome sind, steckt der Mensch immer noch irgendwo da drin, in all seiner Einzigartigkeit. (...) Machen Sie die Zuschauer zu Angehörigen. Auch wenn sie sich überhaupt nicht mit der Krankheit identifizieren können, müssen sie in der Lage sein, sich mit dem Betroffenen zu identifizieren."

Kyra Scheurer *arbeitet als freie Dramaturgin mit Schwerpunkt Adaption und Debütfilme und als künstlerische Leiterin des Schnitt-Festivals „Filmplus". Sie ist Mitglied im Vorstand von VeDRA.*

„Opposition ist keine Autonomie.“

Silke Cecilia Schultz (VeDRA) im Gespräch mit Dietrich Brüggemann über seinen Kinofilm KREUZWEG und sein filmisches Referenzsystem

WENDEPUNKT: Die Darstellung des Glaubens durch deine Hauptfigur, ihre Familie und den Priester der erzkatholischen Priesterbruderschaft ist für mich die Beobachtung einer Unschuldigen im Überlebenskampf mit fundamentalistischen Moralaposteln und religiösen Fanatikern. Diese inszenieren sich aus Angst vor der eigenen Täterschaft als Opfer und übernehmen keine Verantwortung für ihre moralisierenden Erwartungen, Äußerungen, Verhaltensweisen und deren Konsequenzen. Stellst du dich damit gegen Rigidität oder gegen die Angst, Verantwortung für das Eigene zu übernehmen?

DIETRICH BRÜGGEMANN: Natürlich stelle ich mich irgendwohin und damit auch irgendwo gegen, aber ich finde es langweilig, mit Gemeinplätzen und Abstrakta zu hantieren. Wer ist schon für Rigidität oder gegen Verantwortung. Spannend finde ich es, solche extremen Figuren im konkreten Einzelfall zu begreifen und greifbar zu machen.

WP: Übt KREUZWEG Kritik an einer moralisierenden Kommunikation, die sowohl von sogenannten Gutmenschen als auch von Gegnern der Gutmenschen benutzt wird, um Andersdenkende moralisch zu diskreditieren und andere Meinungen oder Lebensmodelle zu tabuisieren?

DB: Hier gilt das gleiche. Vor der Kritik kommt die Darstellung. Wenn die präzise ist, ergeben sich Lob oder Kritik von allein.

WP: KREUZWEG hat bei mir Assoziationen sowohl zum Faschismus bzw. zu aktuellen nationalistischen Tendenzen in Europa und Russland als auch zu weltweiten fundamentalistischen Strömungen geweckt.

DB: Die Machtstrukturen in der Familie passen sicher auf vieles. Solche Verbindungen ergeben sich von selbst. Da arbeite ich nicht bewusst hin. Was unbewusst ist, davon habe ich keine Ahnung. Das ist schließlich unbewusst.

WP: Dein Blog-Artikel FAHR ZUR HÖLLE BERLINER SCHULE beginnt mit „Gekünstelte Dialoge. Reglose Gesichter. Ausführliche Rückenansichten von

Bild: www.kreuzweg-derfilm.de

Leuten. Zäh zerdehnte Zeit. Willkommen in der Welt des künstlerisch hochwertigen Kinos, willkommen in einer Welt aus quälender Langeweile und bohrender Pein.“ Ist KREUZWEG auch eine Kritik an der Berliner Schule?

DB: Der Blog-Beitrag ist eine Reaktion auf viele Filme, die ich einfach strunz-langweilig finde. Natürlich sind die Filme sehr ästhetisch, klug gemacht, machen nichts falsch, sind besser als die Masse. Ich verstehe die intellektuellen Referenzen, habe auch Robert Bressons NOTIZEN gelesen, kenne Michelangelo Antonioni, Michel Foucault usw. Langeweile ist keine Kategorie, die man durch künstlerische Qualität und künstlerisches Können entkräften und entschärfen kann. Als grundlegende Eigenschaft nehme ich das einem Film übel. Ich kritisiere die Weigerung, glaubhafte Menschen zu erzählen, mit einer arroganten Haltung, die das zu erstrebende Gut entwertet. Das erinnert mich an Äsops Fabel DER FUCHS UND DIE TRAUBEN, in der die Trauben zu hoch hängen. Es ist nicht so einfach, Leute glaubhaft zu erzählen. Es ist einfacher, das alles wegzulassen und soweit zu reduzieren, bis gar nichts mehr da ist und dann zu sagen, das ist Kunst. Der Philosoph Robert Pfaller nennt das „Beuteverzicht“. Das werfe ich der Berliner Schule vor, nicht ihre Ästhetik, künstlerischen Qualitäten und Referenzen.

WP: Wie unterscheidet sich KREUZWEG von den Filmen der Berliner Schule?

DB: Der Film war ein Versuch, das auseinander zu dividieren – in derselben künstlerischen Haltung, im selben Referenz-System, aber mit einem anderen Zugriff auf die Figuren. Es ist ein Klischee des Kunstkinos, seine Figuren von hinten anzuschauen. 3 ZIMMER/KÜCHE/BAD fängt bewusst so an. Mit KREUZWEG wollte ich den Charakteren ins Gesicht schauen – in all ihrer Hässlichkeit, ohne sie zu einem intellektuellen Klischee zu machen. Das sehe ich in den steifen Mittelstandsgestalten bei Michael Haneke. Der Selbsthass des Mittelstands, das schlechte Gewissen, dass es uns gut geht und dem Rest der Welt nicht, übersetzt in larmoyante, schwächliche Filmfiguren. Haneke in Ehren – DAS WEISSE BAND ist mit Abstand sein bester Film. Es gibt einen irrsinnig guten Internet-Text über Hanekes-Kino, u.a. von Lars von Trier, unter dem Titel SADOMODERNISMUS. Das Problem dieses Kinos ist, dass es sich zum Anhängsel des Mainstream-Kinos macht. Die kulturindustrielle, formatierte Massenunterhaltung ist so und so, also machen wir es anders. Opposition ist keine Autonomie. Goethe hat auch nicht geschrieben, um sich gegen Vulpius zu stellen, seinen massenerfolgreicheren Schwager. Es reicht zu wissen, dass man die richtigen Leute erreicht.

WP: Ist KREUZWEG für dich eine künstlerische Zäsur?

DB: Der steht völlig solitär. Ich versuche mich nicht zu wiederholen, mich nicht in einem Tonfall einzurichten oder in einem Stil. Ich finde es gefährlich, wenn man sich berechenbar macht. Das ist der Tod der Kunst. Ich sehe viele Filme, die ich schon tausendmal gesehen habe, die zwar einen ästhetischen Stilwillen haben, aber dann doch von der Stange sind. Da freut man sich, wenn man einen Film sieht, der sein eigenes Rad neu erfindet, ohne sich offensichtlich an klare Vorbilder zu hängen. Zum Bespiel ENEMY mit Jake Gyllenhaal von Denis Villeneuve. Ich finde den nicht restlos toll, aber der hat einen unbedingten Stilwillen und ein Stilkönnen, was aus seiner eigenen Quelle zu kommen scheint. Oder die argentinische Komödie WILD TALES von Damián Szifrón, der in Cannes nichts gewonnen hat, ein irrer Episodenfilm, der von vornherein in keine Schule passt.

WP: Auf welche Referenzen beziehst du dich bei KREUZWEG?

DB: Zu KREUZWEG würden die Österreicher sagen: „Das is’ a Jesus-Geschichte.“ In einem österreichischen Verriss ist der Film ein falsch verstandener (Ulrich) Seidl- und Haneke-Film. Das stimmt nicht, und darum ging es mir nicht. Als KREUZWEG entstand, habe ich das Interview-Buch über Haneke gelesen. Sein unerbittlicher Intellektualismus hat mich an die Jesuiten erinnert. Diese Art wird auch in Pius-Brüder-Kreisen gepflegt, eine manische, wild gewordene Intellektualität, die den Glauben als rationales System begreift. Diese Struktur des Denkens ist die größte Haneke-Referenz in KREUZWEG. Was ich bei Seidl gut finde, erinnert mich an Roy Anderson,

Bild: www.kreuzweg-derfilm.de

und der gefällt mir viel besser. Einzelne Szenen in KREUZWEG sind eine Riesen-Hommage an Anderson, die feste Kamera, dass man die Leute aufeinander loslässt, mit ihren unterschiedlichen Gesichtern und Illusionen, was sich bis zur Raserei steigert, der Humor. Die Engländer sehen KREUZWEG als Satire.

WP: Warum machst du keine schwarzhumorigen Komödien?

DB: Mache ich doch. KREUZWEG ist eine böse Komödie. Mein nächster Film wird eine sehr, sehr böse Komödie – mit Neonazis. Referenzen sind FOUR LIONS und MANN BEISST HUND. Eine Komödie zwischen Loriot und Schlingensief. Über Neonazis lachen, nutzt sich nach zehn Minuten ab. Daher wird es ein Film über ein ganzes Land, das zu bekloppt ist, mit ein paar Neonazis umzugehen. Die Idioten sind die Politik, die Polizei, der Verfassungsschutz, die linke Szene, der Durchschnittsintellektuelle, der Medienbetrieb, der Mann auf der Straße – alle müssen dran glauben.

WP: Was ist Komik für dich?

DB: Man sollte Komik immer aus der Wahrheit holen. Es gibt verschiedene Arten, aus dem Ressentiment oder in der Art von Mario Barth, Männer sind so, Frauen so, oder aus dem Klischee. Mein Lieblingslehrbuch zur Komik ist von THE COMIC TOOLBOX von John Vorhaus. „Comedy is truth and pain“, jeder kennt die Formel, und keiner nimmt sie hierzulande ernst.

Dietrich Brüggemann (37) *studierte Filmregie an der HFF Potsdam. 2006 wurde sein Filmdebut NEUN SZENEN auf der Berlinale uraufgeführt. Es folgten RENN, WENN DU KANNST (2010) und 3 ZIMMER/KÜCHE/BAD (2012). 2014 gewannen seine Schwester Anna und er mit KREUZWEG den Silbernen Bären der Berlinale (bestes Drehbuch). Brüggemann, der auch Musiker ist, inszenierte Musikvideos für Judith Holofernes, Alin Coen Band u.a.*

Traumfabrik | von Dr. des. Markus Hedrich

Freud für Drehbuchautoren

In seiner TRAUMDEUTUNG resümiert Sigmund Freud die Analyse seines berühmten ‚Traums von Irmas Injektion' wie folgt:
„Der Traum [...] ist nicht sinnlos, nicht absurd [...]. Er ist ein vollgültiges psychisches Phänomen, und zwar eine Wunscherfüllung [...].“ [1]

Entsprechend soll an dieser Stelle angenommen werden, dass viele Filme wie Träume als Wunscherfüllungen fungieren, was ihren Genuss – und damit auch ihren wirtschaftlichen Erfolg beim Publikum – ganz wesentlich erklärt. So hat etwa Hollywood-Autor William C. Martell (CRASHDIVE) in einem Workshop auf der Screenwriting Expo 2010 in Los Angeles den in der US-Filmindustrie so wichtigen Begriff des *High Concept* als ‚dreamfulfillent' klassifiziert – Filme sind also dann High Concept-Filme, wenn sie eine Art ‚Traumerfüllung' betreiben. Er hat damit das Phänomen des Traums direkt mit Hollywood in Verbindung gebracht. Mit Freud wäre Martells These zu präzisieren, wenn man annimmt: High Concept-Filme sind wie Träume Wunscherfüllungen.

Zur Erläuterung seiner bahnbrechenden Theorie, dass Träume immer und in jedem Falle Wunscherfüllungen sind, wählt Freud seinen 1895 geträumten ‚Traum von Irmas Injektion': Im Traum versammeln sich viele Gäste sowie Freuds Patientin Irma in einer großen Halle, wobei Freud Irma sofort zur Seite nimmt, um ihr – in realita sträubt sich Irma gegen Freuds Therapie – Vorwürfe zu machen: „Wenn du noch Schmerzen hast, so ist es wirklich nur deine Schuld.“ Da Irma tatsächlich über Schmerzen klagt, wird sie von Freud sofort ärztlich untersucht, wobei er in ihrem Hals merkwürdige krause Gebilde findet. Freud ruft seinen Arztkollegen Dr. M. hinzu, der bei Irma eine Infektion diagnostiziert, die er mit den Worten „aber es macht nichts; es wird noch Dysenterie hinzukommen und das Gift sich ausscheiden“ zu relativieren sucht, woraufhin sich Freud daran erinnert, dass ein weiterer Kollege, nämlich Otto, Irma zuvor eine Spritze gab – und folgert: „Man macht solche Injektionen nicht so leichtfertig ... Wahrscheinlich war auch die Spritze nicht rein.“

Auf den entscheidenden Punkt der Wunscherfüllung rekurrierend, analysiert Freud seinen berühmten ‚Traum von Irmas Injektion' wie folgt:
„Welches Motiv kann ich aber haben, diesen Freund so schlecht zu behandeln? Das ist sehr einfach: Dr. M. ist mit meiner »Lösung« bei Irma so wenig einverstanden wie Irma selbst. Ich habe also in diesem Traum bereits an zwei Personen Rache genommen, an Irma mit den Worten: Wenn du noch Schmerzen hast, ist es deine eigene Schuld, und an Dr. M. mit dem Wortlaut der ihm in den Mund gelegten unsinnigen Tröstung. [...] Das Ergebnis des Traums ist nämlich, dass ich nicht Schuld bin an dem noch vorhandenen Leiden Irmas und dass Otto daran schuld ist.“ (Traumdeutung)

Das Bedürfnis nach Rache, im Alltag unterdrückt, wird im Traum als kathartisch-reinigende Wunscherfüllung nachgeholt – und mithin in der sicheren Sphäre des Traums (Kinosaal?) in genussvoller Wunscherfüllung ausgelebt.

Zwei von vielen Beispielen:
- BRAVEHEART – William Wallace rächt die Ermordung seiner Frau durch das Auslösen: einer Revolution.
- GLADIATOR – Maximus revanchiert sich für den Mord an seiner Familie: an dem dunklen Kaiser Commodus.

Oder, weil so schön, eine Log Line aus der Black List 2012, einer Liste der heißesten zur Zeit in Los Angeles kursierenden Hollywood-Stoffe:
„Three best friends return for their high school reunion intent on righting all the wrongs done to them in high school ... by either fucking, marrying, or killing their tormentors.“

In dem Black List Stoff reisen wir also zu unserem Abi-Jubiläum, um uns an unseren ehemaligen Schulkameraden für die damals an uns begangenen

[1] Alle Freud-Zitate aus: Freud, Sigmund: Die Traumdeutung. Nachwort von Hermann Beland. Frankfurt am Main, 1997

Untaten zu rächen. Eine Wunscherfüllung, wie sie purer nicht sein könnte – und die vielen von uns aus den Tagträumen unserer Kindheit bekannt sein dürfte. Die drei genannten Stoffe flottieren also um das Sujet der Rache, die sie mit filmischen Mitteln als kathartische Wunscherfüllung genussvoll für uns inszenieren – und die auch die treibende Kraft von Freuds berühmtem ‚Traum von Irmas Injektion' darstellt. So entsteht eine gewisse Schnittmenge zwischen ‚Traum' und ‚Film', die beide Phänomene als psychologisch kongruent erscheinen lässt. Wenn aber alle Filme Wunscherfüllungen sind, dürfte es Horrorfilme, die ja unsere tiefsten Ängste evozieren, eigentlich gar nicht geben. Oder etwa doch:

- THE WALKING DEAD (bzw. jeder Zombiefilm) – Alle Menschen sind seelenlose Maschinen, außer ich mit meinem hochspezialisierten Freundeskreis.
- ROSEMARIES BABY – Der Teufel selbst will ein Kind von mir, was mich ins Zentrum des Universums stellt.
- LET THE RIGHT ONE IN – Meine erste Liebe, ein Vampirmädchen, tötet alle Schulkameraden: die mich hänseln.

Selbst Horrorfilme scheinen also ein gesundes Maß an Wunscherfüllung zu enthalten, wobei hinzukommt, dass die Gefahren vom Protagonisten (also von uns selbst) am Ende fast immer überlebt und damit gemeistert werden.

Viele Filme scheinen um das Ich der Protagonistin also geradezu zu kreisen; Freud formuliert über die Charakteristika des Traums:
„[Träume] sind sämtlich absolut egoistisch, in allen tritt das liebe Ich auf, wenn auch verkleidet."

Auch in Filmen tritt ‚das liebe Ich' verkleidet auf, wobei es auf der Leinwand das genussvolle Gewand des Protagonisten trägt. Nur ein paar der bekanntesten Beispiele:

- *„Bond, James Bond."*
- *„I see dead people."*
- *„Mrs. Robinson, you're trying to seduce me. Aren't you?"*

Parallel spricht Freud von der „volle[n] Analogie des nächtlichen Traumes mit dem Tagtraume"; Tagträume sind also „wie die Träume" Wunscherfüllungen. Einer der persönlichen Tagträume des Autors, lange Jahre Promovend, lautet wie folgt: „Mein Doktorvater fällt in den Rhein – und ich errette ihn aus den reißenden Fluten, woraufhin er mich in strahlender Dankbarkeit zum Professor erhebt." Crux dieses Tagtraums, der exemplarisch für viele andere heroische Visionen steht, ist die Rettung einer hochgestellten Persönlichkeit von bedeutender Integrität (Mentor), die mich für meine imaginierte Heldentat belohnt. Auch hier ein paar prägnante Beispiele:

- PULP FICTION – Butch rettet Gangsterboss Marsellus Wallace und wird dafür: begnadigt.
- MATRIX – Neo rettet Morpheus vor Agent Smith/der Matrix und findet so: sich selbst.

Exakt derselbe Rettungs(tag)traum kann auch als ‚boy saves girl' auftreten:

- DIE HARD – John McClane rettet seine Ex-Frau Holly, woraufhin die Ehe erneuert wird.
- STAR WARS – Luke erläutert Prinzessin Leia: „Mein Name ist Skywalker, ich bin gekommen, um Sie zu retten."

All diese Filme (oder Film-Sequenzen) sind Wunscherfüllungen, die im Kern dem beschriebenen Rettungs-Tagtraum entsprechen – oder umgekehrt: Alle diese Filme sind nichts weiter als elaborierte Ausgestaltungen des Rettungs-Tagtraums, wodurch Film und Traum abermals als tief verflochtene Phänomene erscheinen. Auch alle Liebesfilme, in denen sich die Figuren am Ende erlangen, sind Wunscherfüllungen, genauso wie alle Filme, die auf den Korridoren der Macht angesiedelt sind:

- GAME OF THRONES – Wir sind: die Starks, die Lannisters, Stannis Baratheon und auch: die Khaleesi.

Aber auch viele Autorenfilme enthalten ein gerüttelt Maß an Wunscherfüllung, das dem von Freud für alle Träume Konstatierten entspricht. So suchen die drei Helden in Tarkovskys STALKER (1979) in der abgesperrten „Zone" nicht nur einen Raum, in dem sich alle Wünsche erfüllen (*want* bzw. *desireline*: Wir wollen Wunscherfüllung!), sondern artikulieren auch:
Schriftsteller: Mein Bewusstsein möchte den Sieg der vegetarischen Lebensweise, mein Unterbe-

wusstsein giert nach einem saftigen Stück Fleisch. Also, was will ich?
Stalker: Ich.
Professor: Die Weltherrschaft.

Animalisch wird die Weltherrschaft avisiert von einem nach Übersteigerung gierenden Ich. Damit sind wir bei einem weiteren Genre, das bei einer Analyse filmischer Wunscherfüllung absolut nicht fehlen darf: dem US-Superhelden-Genre mit seinen teils explizit vergöttlichten (THOR, 2011), teils implizit als Götter in Menschengestalt kaschierten Helden. Freud selbst formuliert über die lustbetonten Träume vom Fliegen:
„ Eine meiner Patientinnen pflegte sehr häufig zu träumen, dass sie über die Straße in einer gewissen Höhe schwebe, ohne den Boden zu berühren. Sie war sehr klein gewachsen und scheute jede Beschmutzung [...]. Ihr Schwebetraum erfüllte ihr beide Wünsche, indem er ihre Füße vom Erdboden abhob und ihr Haupt in höhere Regionen ragen ließ. Bei anderen Träumerinnen hatte der Fliegetraum die Bedeutung der Sehnsucht: Wenn ich ein Vöglein wär', andere wurden so nächtlicherweise zu Engeln, in der Entbehrung, bei Tage so genannt zu werden."

„Andere wurden so nächtlicherweise zu Engeln, in der Entbehrung, bei Tage so genannt zu werden" – eine bessere Beschreibung für einen Kinosaal, in dem 1000 Menschen den Aufstieg des Farmerjungen Clark Kent zu einem veritablen Gott genießen (MAN OF STEEL, 2013), ist kaum zu erdenken. Dabei erfüllen die strahlenden Superhelden einen der, so Freud, „unsterblichen Kinderwünsche, de[n] Wunsch nach Größensucht" – makrogesellschaftlich und kulturübergreifend – in einem für Geschichtenerzähler größtmöglichen Rahmen. Superhelden-Filme und Träume haben also die Wunscherfüllung der eigenen Apotheose bzw. Vergöttlichung gemein.

Schließlich sei der für den Erfolg Hollywoods entscheidende *charakter arc* erwähnt, bei dem der Held/die Heldin zunächst extrem schwach (ghost/fatal flaw) in die Story startet, um sich im Handlungsverlauf mythologisch zu vervollkommnen:

Erntehelfer	=	Jedi Ritter
Hobbit-Gärtner	=	Ringträger, Vernichter Mordors, Retter der Welt

Der Arc der ganz großen Stoffe verläuft also von gehemmter Knecht zu entfesselter Gott, wobei entscheidend ist, dass alle aufsteigenden Charakterbögen Wunscherfüllungen sind, da wir uns durch sie komplettieren oder gar in einer apotheotischen Bewegung des Lichts mythologisch delimitieren.

Freud formulierte über einen seiner Träume: „Dieser Herkules bin ich" – und zusammenfassend könnte es zumindest hilfreich sein, eine gewisse Prise Wunscherfüllung bei der Konzeption eines Films zu bedenken. Diese Wunscherfüllung muss nicht automatisch Kitsch – oder schlimmer: ein den Mächtigen genehmes herrschaftsstabilisierendes ‚Brot und Spiele' – ergeben. Wunscherfüllung in unserem Kontext der Verflechtung von Traum und Kunst meint vielmehr eine genussvolle Erhöhung des eigenen Ichs, die uns – gleich dem Traum – innerlich zu stabilisieren bzw. zu heilen vermag, indem sie uns auf anthropologischer Tiefenschicht durch ihre kathartischen Effekte bestärkt. Diese Wunscherfüllung, die uns die besten Geschichten zu bieten vermag, ist für uns genauso überlebenswichtig wie der Traum – oder auch die Luft zum Atmen; Autorin Lana Wachowski, treibende Kraft hinter Filmen wie MATRIX, V FOR VENDETTA und CLOUD ATLAS, formuliert:

„That [Neo] is delimited in this moment is [the most] important to us [...]."

Dr. des. Markus Hedrich *studierte Geschichte/Germanistik, promovierte mit einer psychiatriegeschichtlichen Arbeit an der Universität zu Köln und besuchte Drehbuchseminare, u.a. bei John Truby, Dara Marks und Robert McKee. Hedrich ist Autorenschüler Wolfgang Kirchners und arbeitet z.Zt. an diversen Projekten. Seine Dissertation (Medizinische Gewalt - Elektrotherapie, elektrischer Stuhl und psychiatrische ‚Elektroschocktherapie' in den USA, 1890-1950. Transcript-Verlag, Bielefeld, 2014), auf der dieser Text basiert, erscheint im August 2014.*

Scenario 8

gelesen von Kyra Scheurer (VeDRA)

Das im üblichen Turnus zur Berlinale erscheinende Drehbuch-Almanach SCENARIO bietet auch in seiner achten Ausgabe neben der Veröffentlichung des prämierten „besten unverfilmten Drehbuchs“ (PIZZA KABUL von Thomas Franke) eine facettenreiche Bandbreite verschiedener Textformen rund ums Drehbuch.

Jochen Brunow (Hrsg.):
SCENARIO 8
Film- und Drehbuch-Almanach

Bertz und Fischer
(Erscheinungsjahr 2014)

ISBN 978-3-86505-234-6
Preis: 24,00 €

Dass rund 40 Seiten umfassende Werkstattgespräch führte Jochen Brunow in diesem Jahr mit Alexander Adolph. Dementsprechend galt – neben dem von ihm sowohl dokumentarisch wie fiktional im Kino umgesetzten Hochstapler-Lebensthema – das Hauptaugenmerk vor allem der Arbeit für verschiedene TV-Formate. So erfährt man nicht nur, wie ein zufällig mitgehörtes verhalten wütendes Telefonat von Senta Berger die Figurgestaltung der von Adolph kreierten Reihe UNTER VERDACHT maßgeblich prägte, man lernt vor allem die Autorenhaltung kennen, aus der heraus Ausnahme-Tatorte wie DER OIDE DEPP und DER TIEFE SCHLAF entstehen konnten. Trotz komplizierter Rückblendenstruktur in Verbindung mit Traumsequenzen im einen Fall, und dem zur Hauptfigur avancierten, dann überraschend zu Tode kommenden Sidekick im anderen Fall, gehören beide Episoden laut Ranking zu den beliebtesten Tatorten. Die Facebook-Seiten für eine „Wiederbelebung“ des von Fabian Hinrichs grandios verkörperten Assistenten Gisbert sind legendär. „Solche Reaktionen zeigen, dass sich das Publikum über vermeintliche Zumutungen freut“, schließt Adolph daraus und versuchte dann auch sein Kriegsdrama KONGO über deutsche Soldaten im Kampfeinsatz in Afrika als „komplexes System unterschiedlicher Grauwerte“ umzusetzen. Aus Sicht der Dramaturgie besonders interessant sind auch die von Adolph beschriebenen Einflüsse seiner zunehmenden Regie- und neuerdings auch Producer-Tätigkeit, vor allem aber der damit verbundenen Anwesenheit im Schneideraum auf sein Schreiben. Schade, dass er sich nicht darauf einlässt, mehr über die „unsichtbaren Projekte“ und deren Entstehungshintergründe zu verraten, an deren Ende der Rückzug des eigenen Autorennamens stand.

Am Anfang vieler dieser Produktions- und Developmentprozesse steht Sebastian Heeg, der Autor des diesjährigen Journals. Mit der Inbrunst des relativen Branchenneulings beschreibt er Wurzeln und Herausforderungen seiner Autorschaft – auch hier findet man Haltung, die es wert ist, gelesen zu werden, besonders von Dramaturgen: „Es geht darum, seine Handschrift zu finden. Der Körper als Füllfederhalter. Die Tinte eine Mischung aus Ego, Konvention und Leichtsinn. Doch das Papier, auf das man schreiben möchte (...) gehört anderen, auf deren Meinung man im nächsten Schritt genauso sehr hören sollte wie auf seine eigene. Dann muss man filtern, nachdenken, herausfinden, wer einem die richtigen Fragen gestellt hat, und dann muss man schreiben, ohne Angst dabei zu haben.“

Der auf diesen sehr persönlichen Essay folgende Grundsatztext von Keith Cunningham STORYTELLING IN OST UND WEST über das Erbe von Mythos und Drama widmet sich historisch ambitioniert der „spirituellen Geschichte der vergangenen 2.500 Jahre“, bleibt aber sowohl hinter dem eigenen Erkenntnisinteresse als auch der Qualität vergleichbarer Cunningham-Texte in vergangenen SCENARIO-Ausgaben zurück. Die Diagnose einer „aktuellen Bedeutungsöde“ unserer westlichen Welt ist ebenso erwartbar wie das Plädoyer gegen die Omnipräsenz des „Marktrealismus“. Und auch wenn schlussendlich Ausflüge in Social Media und Co. unternommen

werden, bildet das Herzstück aller Betrachtungen Joseph Campbell – was per se eine gewisse Rückwärtsgewandtheit evoziert. Viel frischer und gegenwärtiger liest sich ein anderer mythenorientierter Text, der Aufsatz Jochen Brunows über Märchen als seit jeher allgegenwärtige Vorlage filmischen Erzählens.

An den Entstehungsort moderner Märchen, die Pixar-Studios, wagt sich Oliver Schütte in TO INFINITY ... AND BEYOND! Lesenswerter als genaue Entstehungs- und Filmhistorie sind hier die Ausführungen zur Haltung der Gründer zum „emotionalen Kern" von Geschichten und das Beispiel, wie der jeweilige emotionale Kern von den Autoren transformiert wurde. Die Amerikaner lieben Slogans, und Schütte greift diese dankbar auf: „Story is process", „be wrong fast" und „show often, show early" sind hier Teil des Credos einer Firma, die – zumindest in ihren Anfangsjahren – ähnlich einer Filmschule auch Ort für Experimente und tägliches Lernen sein wollte. Aus dieser Zeit stammen auch noch die im Internet kursierenden 22 Regeln von Pixar-Geschichten, aus denen Schütte ausgiebig zitiert. Leider kann zum gegenwärtigen Zeitpunkt offenbar noch nicht zuverlässig beurteilt werden, inwieweit der Disney-Einfluss und die Wechsel im Management der alten Ideologie entgegenstehen bzw. wie der Wechsel der Tonalität im Unternehmen auch einen möglichen Wechsel der erzählten Filmgeschichten und ihrer emotionalen Kerne zur Folge haben wird.

Ein Schwerpunkt der SCENARIO-Reihe war immer das besondere Verhältnis von Literatur und Film, ob im Bereich der Adaption oder in der Beschäftigung mit auch im Drehbuchbereich tätigen Schriftstellern. Dieser Faden wird auch im achten Jahr weitergeknüpft, und hier findet sich der eigentliche Grund, diese Ausgabe unbedingt zu kaufen: Eingeleitet mit einem kenntnisreichen Essay Michael Tötebergs werden Auszüge von zwei Filmtexten aus dem Nachlass von Jurek Becker veröffentlicht, zwischen deren Entstehung knapp 25 Jahre liegen. Das Treatment DEUTSCHLAND UNTER BRÜDERN entstand 1966 für die DEFA, das Drehbuch NEUNER schrieb Becker 1990 kurz vor der Wiedervereinigung. Diese Blicke Beckers aus unterschiedlichen Lebens- und Berufsphasen, vor allem aber historisch so verschiedenen neuralgischen Punkten deutsch-deutscher Geschichte sind neben allem Erkenntnisgewinn vor allem eines: ein Lesegenuss!

Theatrale Techniken | von Jürgen Kästner

Beiseitesprechen, Chor und analytisches Drama in modernen US-Serien

Das Fernsehen griff schon immer auf ästhetische und narrative Strategien des Theaters zurück. In Deutschland Ost und West war es fester Bestandteil der ersten Programmjahre, und suggerierte, dass das neue Medium nahtlos an die älteren Hochkulturen anschloss. Das Kammerspiel wurde zur maßgebenden Form der Ästhetik und Inszenierung in den ersten zwei Jahrzehnten. Nachdem in den 1980er-Jahren der kulturelle Aspekt von Theater im TV noch einmal hervortrat, blieben theatrale Elemente ab den 1990er-Jahren nur noch in transformierter Weise präsent, vor allem im Unterhaltungsshowbereich – etwa bei RTL SAMSTAG NACHT oder der Improvisationscomedy SCHILLERSTRASSE. Fiktionale Produktionen hingegen ließen solche inspirierenden Einflüsse weitgehend vermissen.

Als Ende der 1990er-Jahre mit dem US-Kabelsender HBO eine neue Ära des seriellen Erzählens begann, wurden konventionelle Erzählmuster auf den Prüfstand gestellt. Der kreative Freiraum, den die Sender den Autoren einräumten, führte zu einer Entwicklung von Serien mit neuen dramaturgischen und ästhetischen Strategien. So wurde Abstand von den klassischen *series* (episodisch abgeschlossen) genommen und zu den *serials* (mit fortlaufenden Handlungssträngen) übergegangen. Zudem entdeckten die Drehbuchschreiber auch theatrale Techniken wieder, die in die Mottenkiste der Theatergeschichte verbannt waren, jedoch in den Fernsehserien ein innovatives Potenzial entfalteten.

Ein erstes Beispiel dafür ist OZ (1997–2003) von Tom Fontana. Der Name „OZ“ steht für das fiktive Hochsicherheitsgefängnis „Oswald Maximum Security Penitentiary“. Die Serie handelt von einer Mikrogesellschaft multikultureller Gefängnisinsassen und deren Kampf ums Überleben. In jeder Folge wird ein Thema aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Darüber hinaus werden multiple Konflikte angelegt, die sich über die Folgen hinweg aufbauen und so die Teile zu *story arcs* verflechten. Der besondere Kniff, dessen sich Fontana bedient, und den er sich von den antiken Tragödien abschaute, ist die Einführung eines auktorialen Erzählers und Kommentators im Sinne eines Theaterchors. Er erfindet dazu die Figur des Augustus Hill (Harold Perrineau), der afroamerikanischer Insasse der Haftanstalt und gleichzeitig Rollstuhlfahrer ist. Seine Vorgeschichte ist zunächst nicht greifbar, sie wird über mehrere Folgen entwickelt. Zum einen wird Hill als Voice Over eingesetzt, um damit vor allem Informationen zu transportieren. Zum anderen wird er als optischer Einschub genutzt, der immer wieder die Handlung unterbricht. Dabei verlautbart Hill, u.a. in Rapper-Diktion, moralische und philosophische Kommentare. Diese Szenen sind zudem visuell herausgehoben. Sie spielen sich beispielsweise in einem Glasfahrstuhl ab, der sich um die horizontale oder vertikale Achse dreht, während im Hintergrund die Insassen des Gefängnisses stilisiert weiter agieren. Auch gibt es albtraumartige Szenen, in denen Hill von einer milchig-blutigen Flüssigkeit umspült wird. Oder er ist wie auf einer Bühne mit einem Mikrofon-Headset zu sehen, während auf den Hintergrund Filmaufnahmen projiziert werden.

All diese Intermezzi stellen Brüche dar, die die Handlung nicht innerhalb eines hermetischen Realismus präsentiert, wie zum Beispiel in THE WIRE (2002–2008), sondern auf ihre Fiktionalität verweist. Damit orientiert sich Fontana an modernen Entwicklungen des Theaters. War im 18. Jahrhundert in Folge der Aufklärung der Chor von der Bühne zurückgedrängt worden, so wurde er im 20. Jahrhundert u. a. von Brecht als Teil seines nicht-aristotelischen Theaterkonzeptes oder später etwa durch Einar Schleef als dramaturgisches Instrument und Element des Theatralen wiederentdeckt. Dabei wird der Chor gleichermaßen als Masse, aber auch als einzelne Theaterfigur interpretiert. Er kann Kommentator, Erzähler, Spielleiter oder Vermittler sein – also als wertende Instanz zwischen Spielern und Zuschauern agieren, oder er kann selbst Träger der Handlung sein.

In OZ wird mit der Figur Augustus Hill narrativ und visuell eine Metaebene im Gestus eines Theaterchores geschaffen. Die Kommentare werden durch ihn im Sinne eines Vermittlers zwischen den Spiel-

OZ – Harold Perrineau Bild: HBO

IN TREATMENT – Gabriel Byrne Bild: filmweb.pl

figuren und den Rezipienten eingesetzt. Der Rezipient erfährt gleichermaßen Identifikation und Distanzierung. Fontana nutzt diese theatrale Strategie, um eine andere, aktivierende Perspektive des Zuschauers zu erreichen. Damit verlässt er den bis dahin vorherrschenden Rahmen des Realismus in fiktionalen Serien. Der illusionistische Charakter wird dekonstruiert und der Zuschauer zugleich als mitdenkendes Gegenüber gefordert.

Anhand von IN TREATMENT (2007–2010) lässt sich ein weiteres Paradigma für die Verwendung von Konzepten der Theaterbühne für das Fernsehen beschreiben. Der Ursprung dieser US-Produktion liegt in der israelischen Serie BI'TIPUL (2005–2008). Im Zentrum stehen vier Fälle des Psychotherapeuten Paul Weston (Gabriel Byrne) an vier Behandlungstagen sowie seine Supervision bei einer Ex-Kollegin am fünften Tag. Unter Verwendung der Form einer Telenovela, und beim Sender „Hot 3" auch tagesstrukturiert ausgestrahlt, lehnt sich der Autor Ari Folman (Rodrigo García für HBO) an das analytische Drama und das Kammerspiel an.

Ein Raum, darin zwei bis drei Personen im Dialog – so wird eine Behandlungsstunde in 25 Minuten als Echtzeit simuliert. Die dramatische Handlung folgt dabei der psychoanalytischen Methode, retrospektiv die Vergangenheit zu untersuchen. Dabei sind die Parallelen zum analytischen Drama eines Henrik Ibsen unübersehbar. Es geht um die Auffindung des Krankheitsherdes, die Lebenslügen und die Suche nach einer Diagnose. Wie beispielsweise im Drama GESPENSTER „die Sünden der Väter" den Sohn Osvald in die Katastrophe führen, so wird im Handlungsverlauf der Serie „enthüllt", dass die rigiden, Gefühle verdrängenden Strukturen des Vaters den Bomberpiloten Alex zum Freitod bringen. Historisch gesehen, geht das Kammerspielkonzept auf August Strindberg zurück. Seine Idee eines „Intimen Theaters" mit kleinem Zuschauerraum und kleiner Bühne, auf der vor allem Einakter präsentiert werden, diente lange Jahre als Modell für den TV-Bildschirm. Nachdem mit wachsender Bildschirmgröße eher das Kino als Referenz angesehen wird, überrascht es, dass eine Serie auf diesen minimalistischen Ansatz zurückgreift und gerade daraus ihre Spannung bezieht.

Ein weiterer dramaturgischer Kunstgriff wird mit der Supervision von Paul Weston bei Gina (Dianne Wiest) angewandt. Dieser Kniff ermöglicht es nicht nur, das Handeln des Therapeuten (und damit die Möglichkeiten und Grenzen der Therapie) zu reflektieren, sondern dient auch als Spiegel für die Handlung der vorausgegangenen Tage. Zugleich wird diese Spielebene genutzt, um – ironisch – auf die Fiktionalität hinzuweisen. Das trifft zum Beispiel in der fünften Folge der ersten Staffel zu, wenn Paul sagt: „Weißt du, wen ich beneide? Die Autoren. Sie entwerfen die Figuren, mit denen sie Zeit verbringen möchten. Und dann entscheiden sie, ob sie sie leben lassen oder ob sie sterben, ob sie glücklich oder unglücklich sind."

IN TREATMENT nutzt also die dramatische Struktur des analytischen Dramas, besinnt sich auf Inhalte und Intensität des Kammerspielkonzeptes und verknüpft dies alles mit Formen des seriellen Erzählens im Fernsehen. Das theatrale Setting (intimes dialogisches Gespräch) verhilft der Serie mit ihrem Thema (Psychotherapie) durch die realismusverstärkende Wirkung des Mediums sowie die Reflexion während der Supervision zu einer komplexen, aber auch selbstreferenziellen Geschichte.

Aber auch aktuelle Serien halten Überraschendes bereit – wie HOUSE OF CARDS (2013–2014) zeigt, in der mit dem Beiseitesprechen der Hauptfigur ein klassisches dramenstilistisches und bühnenästheti-

HOUSE OF CARDS – Kevin Spacey
Bild: Sony Pictures

sches Mittel des Theaters verwendet wird. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Kongressabgeordnete Francis Underwood (Kevin Spacey), der nach der Wahl des von ihm unterstützten Präsidenten übergangen wurde und nun, buchstäblich über Leichen gehend, Rache übt, um sein Ziel zu erreichen und Vizepräsident zu werden.

Drehbuchautor Beau Willimon lässt sich dabei von Shakespeare inspirieren und übernimmt das Beiseitesprechen, das eine „alte rhetorische Figur" darstellt. Das Gesehene und Gehörte wird durch diesen dramaturgischen Effekt entweder erweitert oder in Frage gestellt. Das Beiseitesprechen ist als „Rede und Geste für das Publikum" gemeint und führt zu einer „Verdopplung der Figur".[1] Mit dem Übergang vom Theater im Freien zum Theater im geschlossenen Raum wurde es zurückgedrängt und war nur noch vereinzelt in Komödien präsent.

In HOUSE OF CARDS lässt der Autor mit diesem Einfall den Zuschauer an den Gedanken seiner Hauptfigur teilhaben. Er wird damit viel stärker zum Komplizen von Underwoods Handeln, als wenn die Ereignisse ohne diese zyklischen Unterbrechungen abliefen. Zudem erweitert es die Perspektive auf die Figur: Deren arrogante Charaktereigenschaften, aber auch die strategischen Fähigkeiten treten stärker hervor. Das Beiseitesprechen ist also nicht nur ein origineller Effekt, mit Hilfe dessen sich differente Facetten der Figur entwickeln lassen, sondern es eröffnet eine neue Dimension der Interaktion mit dem Zuschauer.

Es lässt sich also konstatieren, dass eine Reihe von Serien theatrale Strategien neu entdeckt haben, die zum Teil auf den Bühnen als vergessen oder antiquiert gelten. Diese Techniken erweitern die narrative und ästhetische Komplexität der Serien. Mit dieser Praxis wird der Realismus dieser Serien dekonstruiert, die Fiktionalität, der illusionistische Charakter reflektiert, und wie auf dem Theater kann die Vierte Wand „durchbrochen" werden. Eine andere Beziehung zum Rezipienten wird angestrebt. Alte Mittel des Theaters erleben damit ihre Wiederauferstehung im Fernsehen und verhelfen Serien zu einer innovativen Narration und Ästhetik. Interessanterweise geschieht dies etwa in HOUSE OF CARDS bei einer Serie die auch in anderer Hinsicht einen Paradigmenwechsel im seriellen Erzählen markiert. Mit der Distribution über das Internet und der Rezeptionsmöglichkeit ohne Unterbrechung verändert sich hier bekanntlich ein grundlegendes dramaturgisches Muster.

Jürgen Kästner *studierte in Leipzig Theaterwissenschaft und Kunstgeschichte, arbeitete als Regieassistent am Schauspiel Leipzig, sammelte Lehrerfahrungen unter anderem als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Fachrichtung Dramaturgie der HMT Leipzig. Als Dozent für Mediendramaturgie und Medientechnologie ist er an verschiedenen Einrichtungen tätig. Er promovierte über den Regisseur Thomas Langhoff. Der Artikel entstand auf Basis eines Vortrages zum Rigorosum im Januar 2014.*

1 Siehe auch: Petra Stuber: Beiseite sprechen. Zeitschrift ästhetische Bildung. Nr 1 / 2012

Macht die bestehenden Modelle überflüssig

Egbert van Wyngaarden (VeDRA)

Angetrieben vom rasenden technologischen Fortschritt wandelt sich unser Medienkonsum und damit auch die Art wie Mediengüter entwickelt, hergestellt und verwertet werden. Beim TRANSMEDIA DAY in München (20.03.2014) berichteten mit den visionären Geschichtenerzählern Peter de Maegd und Lance Weiler zwei Vorreiter des neuen Erzählens von ihren Erfahrungen, Projekten und Visionen.

Der belgische Produzent Peter de Maegd betrachtet den Medienwandel vom Markt her. „Die Digitalisierung und das Internet haben ein Überangebot an Medieninhalten geschaffen", sagt er. „Wie können sich Filme ohne Blockbuster-Budget in dieser Situation noch behaupten?" De Maegd beschloss deshalb, nutzerorientiert zu arbeiten. Er realisierte u.a. das Crossmedia-Projekt THE SPIRAL, eine Kombination aus Fernsehkrimi, Online-Spiel und partizipatorischem Drama, das im Herbst 2012 zeitgleich von 7 Fernsehsendern präsentiert wurde (siehe WENDEPUNKT Nr. 26)

Der US-Amerikaner Weiler dagegen mauserte sich vom Kameramann zum avantgardistischen Geschichtenerzähler und begann sein Herkunftsmedium Film in Projekten wie COLLAPSUS, PANDEMIC, BEAR 71 und LYKA'S ADVENTURE in immer vielfältiger werdende Erzählwelten aufzulösen. Inzwischen ist er Mitglied des New Yorker Cinema Research Institutes, berät das Weltwirtschaftsforum über die Zukunft digitaler Kultur und gilt als einer der führenden Erneuerer Hollywoods. „Alles änderte sich", betont Weiler, „als ich verstand, dass man in der digitalen Welt den gesamten Entstehungsprozess eines Werkes kreativ bestimmen kann, von der Konzeption bis hin zur Interaktion mit dem Publikum."

Wie Peter de Maegd sieht auch Weiler in der Beteiligung der Mediennutzer an Erzählungen den Schlüssel zum Erfolg. Er konzipiert seine Projekte als Netzwerke von Inhalten und Interaktionsräumen, die über verschiedene Medien und Plattformen verteilt sind. „Es geht darum, kollektive Erfahrungen zu ermöglichen. Geschichtenerzähler müssen sich stärker auf die Zusammenarbeit mit dem Publikum einlassen." Heißt das, so fragt man sich, dass Autoren plötzlich überflüssig sind? Im Gegenteil. Auch in der digitalen Medienlandschaft sehnen sich die Menschen nach gut erzählten Geschichten. Und je komplexer Projekte werden, desto größer sind die Anforderungen ans Erzählen. Was sich für Autoren ändert: Sie müssen lernen narrative Ökosysteme zu erschaffen, in denen sich das Publikum selbständig mit Themen, Figuren und Handlungsabläufen auseinandersetzen kann.

Ob diese Auseinandersetzung stattfindet, ist eine Frage der Relevanz. Weiler empfiehlt, sich immer wieder die Frage zu stellen, warum sich die Mediennutzer für ein Projekt interessieren sollen und was der

Peter de Maegd

Lance Weiler

Bilder: Alexander Binder

emotionale Kern einer Geschichte ist: „Starke Themen bieten uns die unglaubliche Chance, Menschen mit einem Werk interagieren zu lassen, ohne dass sie die Inhalte, die wir kreiert haben, kaputt machen." Ist das zentrale Thema einmal klar, kann eine Erzählwelt aufgebaut werden. Dabei soll zunächst die Nutzererfahrung im Vordergrund stehen und erst dann die Wahl der Ausspielwege erfolgen. Diese Herangehensweise bedingt, dass man frühzeitig Experten aus anderen Branchen hinzuziehen muss. Wann macht es etwa Sinn, ein Game, eine App, ein Buch oder ein Event mit einem Film zu verbinden? Wie funktioniert eine virale Kampagne in den sozialen Medien? Welche technischen Aspekte sind zu berücksichtigen? Und wie koordiniert man die Arbeitsabläufe der verschiedenen Gewerke, damit am Ende alles gleichzeitig an den Start gehen kann? Dafür benötigt man laut Weiler interdisziplinäre Writer's Rooms, kreative Räume, in denen Geschichtenerzähler, Programmierer, Künstler, Designer, Games-Entwickler und Community Manager miteinander ins Gespräch kommen können, um Ideen, Themen, Wünsche und Anforderungen von allen Seiten zu beleuchten. Ansätze aus dem Design Thinking und agile Entwicklungsmethoden bilden die Grundlage für eine solche Zusammenarbeit.

Weiler empfiehlt, Projekte möglichst klein und lokal anzufangen, sie frühzeitig im Rapid Prototyping Verfahren zu testen und immer wieder nachzujustieren: „Rewrites finden nicht mehr auf dem Papier, sondern da draußen und im Dialog mit den Usern statt." Medien- und plattformübergreifende Angebote werden in einem iterativen Produktionsprozess nach und nach ausgebaut – ein Ansatz, der im krassen Gegensatz zur klassischen Filmproduktion steht, wo der Austausch mit dem Publikum, wenn überhaupt, erst stattfindet, wenn das Endprodukt schon fertig ist und nicht mehr verändert werden kann.

Peter de Maegd wiederum bezeichnet Formate, die auch in der Ausspielphase das Publikum mit einbeziehen, als Drama 2.0. Aktive Mediennutzer, die an der Spitze der sogenannten Beteiligungspyramide stehen, sollen sich hier kreativ einbringen und dadurch die passiven Mediennutzer an der Basis zum Konsum anregen. Die qualitative und die quantitative Teilnahme bilden eine Rückkoppelungsschleife, welche die beiden Publikumssegmente gleichermaßen motiviert.

Laut Weiler werden innovative Medienangebote zunehmend auf Big Data zurückgreifen und auch das Verhalten der eigenen Nutzer analysieren. Interaktive Datenbrillen, computerisierte Accessoires oder vernetztes Spielzeug könnten dabei eine prägende Rolle spielen. Das Internet der Dinge wird fließende Übergänge zwischen der virtuellen und der realen Welt ermöglichen: „Die Tatsache, dass etwas digital ist, heißt nicht, dass wir es nicht auch haptisch erfahrbar machen können."

Filmemacher, darin sind sich Weiler und De Maegd einig, sollten öfter über den Tellerrand blicken und sich als Erzähler verstehen, die mit ihren Projekten auch andere Medien bespielen können. Strategische Partnerschaften mit Unternehmen aus Technologie und Wirtschaft, Verlagen, Forschungsinstituten und Brands würden ihnen neue Erzählräume erschließen, und zugleich die Abhängigkeit der etablierten Produktionssysteme verringern. Gerade die deutsche Film- und Fernsehbranche, so de Maegd, sei noch zu stark in traditionellen Erzählweisen verhaftet: „Da ist Platz für Innovation", sagt er. „Der deutsche Markt ist groß genug, um eine kritische Masse für neuartige Erzählformen zu generieren." Nach Ansicht von Weiler wird sich das medien- und plattformübergreifende Erzählen mit der Entwicklung der Technik und dem wachsenden Wunsch nach Beteiligung zu einer natürlichen Form entwickeln. „Das Publikum ist aufgewacht", sagt er, „und die Menschen erwarten Angebote, die ihren Nutzungsgewohnheiten entsprechen." Widerstände gegen den Medienwandel, wie sie auch beim Transmedia Day geäußert wurden, wischt Weiler gelassen zur Seite. „Du veränderst Dinge nicht, indem Du die bestehende Realität bekämpfst", zitiert er den Architekten und Philosophen Richard Buckminster Fuller. „Um etwas zu verändern, musst Du ein neues Modell erschaffen, welches das bestehende Modell überflüssig macht."

Egbert van Wyngaarden *ist Professor für Drehbuch und Kreatives Schreiben an der MHMK in München und arbeitet freiberuflich als Autor, Dramaturg und Transmedia-Berater. Er ist Vorstandsvorsitzender des interdisziplinären Netzwerks für Medienschaffende Transmedia Bayern e.V.*

Relativ zum Gebrauchskontext

Im letzten WENDEPUNKT haben wir uns aus der Perspektive der Stoffentwicklung mit dem Genre-Begriff beschäftigt. Professor Dr. Thomas Morsch bringt im Sommer 2014 einen Sammelband über GENRE UND SERIE (Verlag Wilhelm Fink, ISBN 978-3770553617) heraus – WENDEPUNKT-Redakteur Robert Pfeffer (VeDRA) hat die Chance genutzt, die wissenschaftliche Sicht auf diesen Begriff zu erfragen.

„ ... vor allem in der englischsprachigen Filmwissenschaft gibt es seit der Jahrtausendwende eine neuerliche Beschäftigung mit dem Thema Genre. Wir wollten die Diskussion in den deutschen Sprachraum holen. Ich habe mich für die Fokussierung auf den Zusammenhang zwischen Genre und Serie entschieden, weil viele Genres, die ehemals im Kino beheimatet waren, dort nur noch eine geringe Rolle spielen und im Fernsehen weitergeführt werden – etwa der Western. Überhaupt findet die Evolution von Genres transmedial statt, im Moment im Serien-Bereich, und da wiederum in dem, was wir neuerdings als ‚Quality-Serien' bezeichnen ... "

„ ... gleichzeitig kann man beobachten, dass das Konzept Genre – und damit die Vorstellung von Genre als einer kontinuierlich evolvierenden Gattung – im Kino selber, ja generell in der Filmwirtschaft, an Bedeutung verloren hat. Es wurde teilweise durch eine Logik der Zyklen, Reihen, Remakes, Sequels sowie des Films als Franchise-Unternehmen abgelöst, das intermedial aufgebaut wird. Hinsichtlich des Blockbuster-Kinos seit der Jahrtausendwende kann man zwar versuchen eine Art Superhelden-Genre zu konturieren. Treffender erscheinen mir aber andere Logiken zu sein, die kaum mehr etwas mit dieser Idee von Genre zu tun haben, nach der bestimmte Regisseure, Stars und auch einzelne Filme einen beobachtbaren Zusammenhang bilden, in dem es eine kontinuierliche Entwicklung gibt ... "

„ ... in der Wissenschaft glaubt man nicht eine abschließende Definition des Genres im Sinne einer Kategorie finden zu können, in die man – als eine Art von Schublade – die entsprechenden Filme einsortieren könnte. Diese Vorstellung wurde weitgehend von der Idee eines kontinuierlichen, dynamischen Prinzips ersetzt, bei dem das Prozesshafte selber in den Vordergrund rückt – im Sinne einer kontinuierlichen Evolution, gleichsam als Spiel von Wiederholung und Variation, von Wiedererkennbarkeit und Neuschöpfung ... "

„ ... heute geht man zudem von einem pragmatisch-kommunikativen Genre-Verständnis aus. Genre-Begriffe werden in der Kommunikation zwischen Produzenten, Verleihern, Kino-Besitzern, Presse und Zuschauern gebildet. Eben dort kristallisieren sie sich heraus, werden tradiert und fungieren als Verständigungs- und Orientierungsbegriffe – aber eben auch als solche, die dann im Verlauf der Geschichte und von Medium zu Medium wiederum ihre Bedeutung verändern können. Das sind immer Begriffe, die relativ zu ihrem Gebrauchskontext fungieren ... "

„ ... für eine Reihe von KollegInnen und mich hat sich der Genre-Begriff als gemeinsamer Bezugspunkt angeboten, mit dem in unterschiedlichen Kontexten und Forschungsprojekten gearbeitet wurde. Dabei widmet sich eine ganze Reihe von Beiträgen dem Kern von Genres, die über Körper-Adressierungen fungieren und im Fernsehen kaum Präsenz haben. Ich selbst habe viel über Action-Kino gearbeitet, beschäftige mich dieses Mal aber mit der „Gross out"-Ästhetik von der Animal Comedy bis zur Dirty RomCom. Es gibt aber auch Beiträge über den zeitgenössischen französischen Horror-Film oder Serialität in der Pornographie. Die meisten Artikel fassen Genre als etwas auf, das über die Orchestrierung und Steuerung der Affekte eine bestimmte körperliche, affektive und emotionale Bindung herstellt ... "

Prof. Dr. Thomas Morsch, *forscht und lehrt Filmwissenschaften an der Freien Universität Berlin (FU) und ist Herausgeber des Sammelbandes GENRE UND SERIE, der am Sonderforschungsbereich 626 „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste" der FU entstanden ist.*

Besser als die Wirklichkeit!

gelesen von Lukas Wosnitza (VeDRA)

Spielend die Welt verbessern – so das erklärte Ziel der Autorin, Bloggerin, Zukunftsforscherin und Gamerin Jane McGonigal. Ausgehend von ihrer Feststellung, dass Gamer sich massenweise aus der Realität aus- und in eine digitale Welt einklinken, ergründet sie die Frage, was so reizvoll an dieser anderen spielerischen Realität ist und wie die Gamer, ihre Energie, Zeit und Fähigkeiten zurück in die wirkliche Welt geholt werden können. „Die Wirklichkeit motiviert uns nicht stark genug“, lautet dabei ihre zentrale These. Der Reiz von Spielen bestehe darin, dass sie spannende Aufgaben anbieten, Feedback in Echtzeit geben, meist gepaart mit einer Belohnung, und soziale Kontakte mit Gleichgesinnten ermöglichen. Dass sich dies alles auf eine virtuelle Welt bezieht, tut dabei keinem der Aspekte einen Abbruch. Das menschliche Gehirn kann nicht zwischen echtem und virtuellem Erleben unterscheiden. Reale Gefühle in einer irrealen Welt also.

Die Autorin verbindet Spieltheorie mit Ergebnissen der Positiven Psychologie (oder Glücksforschung) und zeigt dabei einen ihrer zentralen Aspekte sehr deutlich auf: Motivation und Glück lassen sich nicht von außen generieren, sondern können nur aus dem Inneren, aus uns selbst, kommen. Jeder Gamer kann diesen Punkt sehr gut nachvollziehen. Die Erinnerung an die tausenden Spielstunden, die man motiviert, voller Spaß und glücklich absolviert hat, unterscheidet sich deshalb etwa auch von den ebenfalls glücklichen, aber viel passiveren Erinnerung an die Stunden des Filmkonsums.

Im nächsten Schritt versucht McGonigal die im Spiel vorhandene Motivation und positiven Gefühle für die Wirklichkeit und die Verbesserung der Welt nutzbar zu machen. Dafür bietet sie 14 Schritte an, die sie als fix bezeichnet und die sich an guten Games orientieren. McGonigals klare Schlussfolgerung: Was für Spiele gut ist, kann für die Wirklichkeit schließlich nicht verkehrt sein. Diese durchaus spannende These untermauert sie mit einer Aufzählung von verschiedenen Projekten, die auf spielerische Art und Weise auf lokaler Ebene Menschen dazu gebracht haben miteinander zu spielen, zu kooperieren, sich verstärkt mit ihrer Umwelt auseinanderzusetzen und dabei ein Stück glücklicher zu werden. INVESTIGATE YOUR MP’s EXPENSES – ein Spiel, bei dem der *Telegraph* seine Leser dazu aufrief die öffentlich einsehbaren Ausgaben britischer Parlamentsmitglieder auf Unregelmäßigkeiten zu prüfen. Das Ergebnis dieser kollaborativen Datenanalyse zeigte Missbrauch von öffentlichen Geldern auf und führte tatsächlich zu realen Rücktritten, leistete somit einen Beitrag zur Verbesserung der Welt.

Dass McGonigal diese Zusammenarbeit zwischen Publizistik und Publikum als Spiel bezeichnet, zeigt ihren sehr umfassenden Spiel-Begriff. Selbst Wikipedia ist nach McGonigal ein Spiel. In ihrer Theorie kann alles ein Spiel sein, und das klingt doch zu einfach, um wahr zu sein, aber zumindest so anders, dass man sich dem nicht ganz verwehren kann – schon gar nicht als Gamer. Das Buch eignet sich deshalb durchaus für einen anregenden Blick über den eigenen Tellerrand. Diesen darf man von der Autorin allerdings nicht erwarten. Zu sehr reiht sie in den Schlusskapiteln Beschreibungen ihrer einzelnen Projekte aneinander, die zwar interessant sind, aber für sich genommen nach der Lektüre der vorangegangen Seiten keine essentiellen Neuigkeiten bereithalten. Aufgrund der notwendigen Freiwilligkeit all der von ihr vorgeschlagenen Spiele, stellt sich die Frage, inwieweit ihre Ideen massenhaft umsetzbar sind und tatsächlich zu einer Verbesserung der Welt beitragen können, die über eine Erhöhung des Glücksgefühls der Gamer hinausgehen. Doch der Ansatz ist so radikal anders, dass es auf einen Versuch ruhig ankommen kann. Wenn es nicht funktioniert, hatte man zumindest Spaß an einem Spiel.

Jane McGonigal
BESSER ALS DIE WIRKLICHKEIT: Warum wir von Computerspielen lernen und wie sie die Welt verändern.

Verlag: Heyne
(Erscheinungsjahr 2012)
ISBN 978-3-453-16781-0
Preis: 19,99 €

Web Writer – Digitaler Publizist

von Alfred Behrens (VeDRA)

Wir arbeiten an der HFF „Konrad Wolf“ zur Zeit an der Entwicklung neuer Lehrangebote – im Zusammenhang mit der Umwandlung zu einer „Film University“. Es geht darum, im globalen Verdrängungs-Wettbewerb der Digitalen Revolution der Erzählerin und dem Erzähler Überlebens-Chancen zu schaffen. Es geht um den Kampf gegen die „Mechanischen Türken“ vom „Amazonas“. Heute denken wir den Web Writer als Regie-Autor, der auch Bild-Erzeugung und Klang-Erzeugung lernt – um mit diesen Fähigkeiten in den Bereichen Audio-VisualEssay, AudioSlideStory, AnimatedAudioArt, Poetry Film, Digital Criticism, Digitale Publizistik zu arbeiten.

RÜCKBLENDE

Die zunehmende Komplexität brachte in der Schwarzen Kunst den „Schweizer Degen“ hervor – den Drucker, der auch Setzer gelernt hatte, den Setzer, der auch das Drucken beherrschte.

Die Maschine formt die Maschinisten

Die klassische Schreibmaschine war genau das und nicht mehr – eine Maschine für 26 bewegliche Einzeltypen und eine Reihe Sonderzeichen. Die neue Schreibmaschine, der Persönliche Computer, ist nicht nur ein Wort-Prozessor, sondern auch ein Bild- und Klang-Prozessor. Das Werkzeug, die Maschine formt die Maschinisten. Die Entwicklungen des medialen Erzählens sind nie allein nur von den großen fiktionalen Formaten vorangetrieben worden. Der Dokumentarfilm, der Industriefilm, der Image-Film, der Werbefilm, der Video-Clip, heute das Web Movie setz(t)en ebenfalls neue Standards. Zur Zeit auf Basis der innovativen Hardware-Entwicklung und der Software-Explosion des Stroms immer neuer Applikationen.

Fashion in the age of Instagram

International New York Times April 12/13, 2014: *„In the Dries Van Noten exhibition at the Musée des Arts Decoratifs in Paris is a video that stitches together sequences from 20 years of his runway shows – a „supercut“, in online argot. On a tour of the show not long ago, Mr. Van Noten nodded along as memorable moments flashed: male models pedaling bicycles, women stalking the length of an enourmous dinner table. But what stood out most were the ghostly points of light illuminating the audience´s faces in the recent shows. It was, Mr. Van Noten said, their smartphones. The professional photographers on the risers facing the runways now represent only a fraction of those furiously jockeying to document each outfit, accessory and bit of dressing. Nearly every show attendee, from the front row to the standing section, now arrives with phone in hand and Instagram account primed.“*

Das ist die normative Kraft

des Digital-Faktischen und zugleich das Ende des Instruments „Dreh-Erlaubnis“ als Waffe der Erzähl-Polizei, als Werkzeug aggressiver Rechte-Vermarktung. In den Fußball-Stadien ist es wie am Catwalk – die schiere Masse der smarten Telefon-Kameras setzt neue Standards, nicht nur ästhetisch, sondern auch juristisch. Das ist eine Message an den Bundesgerichtshof, an alle Juristen dieser Welt – sie lautet: Open Access – Freier Zugang! Sponsored by the logic of the New Technology.

Zurück zum Erzähler

Wir können bekräftigen: *The tools of writing re-write the narrator.* Der Erzähler wird ein allseits entwickelter Bild-, Klang- und Wort-Komponist. Die Drehbuch-Autorin schreibt nicht mehr nur das Libretto, sondern die ganze Inszenierung. Die Szenografie des Bildes und die Szenografie der Töne. Das heißt noch mehr als bisher: *Life Long Learning.* Auch die Dramaturgen müssen hinzulernen, auf dem Weg von der Papier-Dramaturgie zur Produktions-Dramaturgie, zur mehrmedialen, zur spartenübergreifenden, gewerkübergreifenden dramaturgischen Beratung. Natürlich werden auch in der hochentwickelten digitalen Produktion die Einzelgewerke nicht verschwinden. Die Arbeitsteilung wird eingeschränkt fortbestehen.
Aber: Die Teams werden kleiner werden. Oft sind sie es ja heute schon.

Der Erzähler als Klang-Erzeuger, auch die Erzählerin als Bild-Erzeugerin – beide interessieren sich für eine neue Ästhetik der Found Footage, der Found Sound Footage – des Kompilationsfilms, compiled and edited from the World Wide Web. Es ist heute eine neue Narration möglich, die schon lange nicht mehr ins Kopierwerk muss, das eh schon vor Jahren geschlossen wurde. Ein Erzählen, das am Desktop wie mit dem Mobile Storytelling Device die ganze vorbestehende Welt nur einen Mausclick entfernt vorfindet. Das heißt auch: Der Schutz der Urheber-Rechte sollte vielleicht den immer zu spät kommenden Juristen entzogen werden. Sollte per Gesetzes-Kraft verlagert werden, dorthin, wo die digitalen Wert-Schöpfungen im 21. Jahrhundert an der Quelle, am zur Hardware verhärteten Quell-Code generiert werden. Wahlweise könnte auch jedes Software-Paket mit einer „Creative Value Added Tax" belegt werden.

Im Klar-Text:

Wir brauchen eine globale Geräte-Abgabe Tablets, Smartphones, SmartDevices aller Art. Die exzessiven Profite der Digitalen Konzerne, die uns jeden Tag Zillionen von Daten rauben, die auf den Bahamas, in Irland oder Offshore Steuerzahlungen vermeiden – diese partiell illegalen Gewinne wären einem weltweiten Urheber-Fonds für das intellektuelle und kreative Prekariat zuzuführen. Die Markt-Ordnung der Sozialen Marktwirtschaft erlaubt Eingriffe in die Handlungs-Autonomie der Markt-Teilnehmer – man muss sie nur wollen und umsetzen. Die aktuelle Studie, die der Verband der Technischen Betriebe für Film und Fernsehen (VTFF) bei der Hamburg Media School in Auftrag gegeben hat, belegt, dass Teile der deutschen Film- und Fernsehwirtschaft am Rande des Ruins, ich könnte auch sagen: am Rande des Markt-Versagens operieren. Damit wächst den Erzählern in der Digitalen Revolution eine politische Aufgabe zu.

Strukturwandel der Öffentlichkeit

Wir könnten (wieder) anfangen, Jürgen Habermas und seinen STRUKTURWANDEL DER ÖFFENTLICHKEIT zu lesen. Weil der *digitale* Strukturwandel fast schon danach schreit, die beschleunigten Veränderungsprozesse unter dem Gesichts-Punkt der „Veränderung der Kommunikationsstrukturen" (Vorwort zur Neu-Auflage von 1990) erneut einer Aktualisierung zuzuführen. Das berührt Fragen an den Schnitt-Stellen zwischen Technologie-Forschung und Erzähl-Forschung, Fragen nach der Verbindung von Schreibprozess-Forschung und Drehprozess-Forschung, es provoziert Recherchen in den Nexus von technologischem Wandel und Montage-Prozess, es provoziert Produktionsprozess-Forschung.

New New Deal

Walter Eucken, einer der Väter der Sozialen Marktwirtschaft des Rheinischen Kapitalismus, hat bereits 1940 formuliert: *„Erste Aufgabe der Nationalökonomie ist es, die konkreten Tatbestände, die wirtschaftliche Macht begründen, aufzudecken und die Auswirkungen wirtschaftlicher Macht in concreto zu untersuchen. (...) In einem Zeitalter wie dem gegenwärtigen, in dem sich die Bildung wirtschaftlicher Machtballungen in großem Stile vollzieht, ist diese Aufgabe dringend."*

Bis ins Jahr 1940 – so weit kann man zurückgehen, wenn man an die ursprüngliche Utopie des freien und gleichen Netizens erinnern will. Der Net-Citizen war meines Wissens nicht als Neo-Bourgeois gedacht, sondern als Neo-Citoyen. Wir können auch zurückgehen zum New Deal, zum US-Verfassungsrichter Louis Brandeis: *„We can either have great concentrated wealth in the hands of a few or we can have democracy. We cannot have both."* Der Webwriter als Netizen führt einen notwendigen publizistischen Kampf gegen die Oligopolgewalt der AmazonApple-FacebookGoogleMicrosoft-Connection. Der digitale Publizist ist das aristotelische zoon politicon/ the political animal/ das politische Tier als undogmatischer Auteur, als in Gegensätzen denkender Essayist der Veränderung.

Der Web Writer schreibt/dreht/montiert ergebnisoffen. Mit den klassischen Sätzen von Theodor W. Adorno: *„Der Essay lässt sich sein Ressort nicht vorschreiben. (...) Weder sind seine Begriffe von einem Ersten her konstruiert noch runden sie sich zu einem Letzten."*

Alfred Behrens *arbeitet seit 1968 als Regisseur, Autor, Dramaturg, Übersetzer und Journalist. Seit 1986 lehrt er vor allem im Bereich Drehbuch bzw. Dramaturgie, u.a. am Deutschen Literaturinstitut Leipzig, an der Master School Drehbuch, am Grinnell College of Liberal Arts und vor allem an der HFF Konrad Wolf in Potsdam-Babelsberg. Er erhielt zahlreiche bedeutende Auszeichnungen, u.a. den Deutschen Filmpreis, den Deutschen Drehbuchpreis und den Adolf-Grimme-Preis.*

Der VeDRA-Fragebogen | an Heiko Martens

Auf welchen Wegen oder Umwegen bist du zur Dramaturgie gekommen?

Das Bedürfnis, Geschichten und ihre Funktionsweisen zu verstehen – und dann eine Ausbildung an der HFF in Potsdam, auf den Punkt.

Mit welchem Projekt warst du zuletzt besonders gern beschäftigt und in welcher Funktion?

Bereits fertig: die Hörspiel-Adaptionen der Bilderbücher DER KLEINE HASE von Harry Horse – als Autor.
In Produktion: ein Animationsspielfilm – als Autor

Welche Fähigkeiten sollte ein Stoffentwickler/Dramaturg unbedingt haben?

Geschichten lieben. Nicht die eigenen, die der anderen.

Was sind deine persönlichen Glücksmomente in diesem Beruf?

Das Glück der Autoren, wenn etwas ... *funktioniert*.

Was sind immer wiederkehrende Probleme bei der Stoffentwicklung?

Als Autor: wenn der Dramaturg eigene Vorstellungen von Format, Genre und dem, was er/sie für GUT hält, durchdrücken will.
Als Dramaturg: wenn die Leute zwar wollen, aber schlichtweg nicht können.

Welcher Film hat dir (zuletzt) besonders gefallen und warum?

Film: PRISONERS (2013) – klasse gespieltes und inszeniertes Drama, das sein vielfach variiertes Thema im Titel trägt.
TV: TRUE DETECTIVE (2013) – bisher wurde der kinematographische Anspruch von Quality TV noch nicht weiter getragen als in dieser Crime-Geschichte.

Über welches Drehbuch bzw. welchen Film hast du dich besonders geärgert?

Den Film sehe ich in der Regel nicht. Länger her z.B.: BEATE UHSE – DAS RECHT AUF LIEBE, DER TAG, AN DEM DIE ERDE STILLSTAND, I SPIT ON YOUR GRAVE.

Wie sieht dein perfektes (Arbeits-)Leben aus und wie nahe bist du diesem Ideal?

Machen können, was ich will. 80 Prozent erreicht.
Davon leben können. 50 Prozent erreicht.

Welche Film- oder Fernsehfigur (früher oder heute) hättest du gerne erfunden?

Tyler Durden (FIGHT CLUB)

Was dürfen wir deiner Meinung nach ‚on screen' auf keinen Fall verpassen?

TRUE DETECTIVE

Heiko Martens *(geb. 1974) studierte zunächst Rechtswissenschaften, danach in Potsdam Drehbuch/Dramaturgie. Später entwickelte und schrieb er u.a. die preisgekrönte Hörspielserie PROF. SIGMUND FREUD und ist verantwortlich für die Hörspiel-Adaptionen von SIMSALAGRIMM und V 8 – KOMM WENN DU DICH TRAUST. Daneben gibt er Seminare an der HFF Potsdam, der Akademie für Kindermedien und im Filmhaus Babelsberg.*

FilmStoffEntwicklung 2014

Die Fachtagung „FilmStoffEntwicklung“ findet am Samstag, den 8. November 2014 statt.

Veranstaltungsort: *»Der Tagesspiegel«, Askanischer Platz 3, 10963 Berlin*

Weitere Informationen: *www.dramaturgenverband.org*

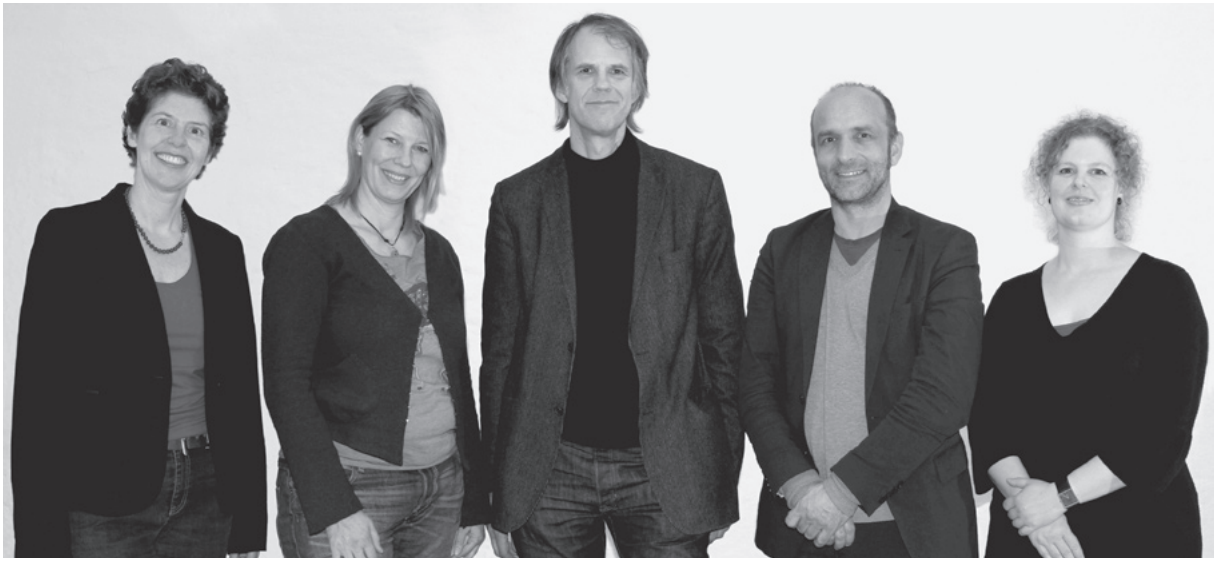
FilmStoffEntwicklung ist inzwischen aus der deutschen Filmlandschaft kaum mehr wegzudenken. Die Planungen für die diesjährige Ausgabe orientieren sich an der bewährten Teilung in drei Sparten (Kino, TV, Neue Medien bzw. praktische Aspekte). Und wie immer versuchen wir, ein ausgewogenes Programm zwischen publikumswirksamen ‚Stars‘ der verschiedenen Zweige und praxisnaher dramaturgischer Praxis herzustellen. Als Innovation soll dieses Jahr versucht werden, mit einem ‚writers room‘, evtl. auch mit einem ‚Marktplatz‘ für noch offenere Diskussionen zu sorgen. Und wie immer gelten alle Vorankündigungen unter Vorbehalt.

In der Sektion „Kino“ wollen wir versuchen, zwei Stars zu gewinnen: Norbert Maaß wird Matthias Schweighöfer einladen, über die Erfolgsrezepte seiner Komödien zu berichten, und Roland Zag will mit Fatih Akin über dessen neuen, mit Sicherheit kontrovers diskutierten THE CUT diskutieren. Grundsätzlichere Fragen werden in der Veranstaltung IMPROVISATION UND STOFFENTWICKLUNG angesprochen, wo sich Elke Nieschalk mit Regisseuren wie Jakob Lass oder Isabell Suba über ihre offenen Arbeitsweisen austauschen will, ebenso wie in DREHBUCHARBEIT IM BIOPIC UND MONTAGEDRAMATURGIE IM KÜNSTLER-PORTRÄT, wo Kyra Scheurer über die ‚Biopic-Fallen‘ reflektieren wird. Einzelne Aspekte der Kinoarbeit werden im Vortrag DER EROTISCHE FILM von Volker Kellner ebenso behandelt wie DER KINDERFILM UNTER DEM DRUCK DES MARKTES.

In der TV-Schiene ist eine Veranstaltung zum ZDF-Motto HERZKINO vorgesehen – Einblicke mit Redakteuren und Autoren in die gar nicht so leichte Arbeit an den berüchtigten Melodramen. Silke Cecilia Schulz und Gunther Eschke bereiten eine Veranstaltung zu hochgelobten HBO-Serien vor. Die Veranstaltung MORDSHUNGER soll die Autorenarbeit des VeDRA-Mitglieds Mika Kallwass in den Mittelpunkt stellen, die mit ihrer gleichnamigen Mini-Serie das Essen mit dem Krimi verbindet. Ein klein wenig subversiv, wenn auch im Primetime-Bereich, gibt sich auch eine Veranstaltung, die sich mit der Arbeit des hochgelobten, weil unangepassten TV-Autorenfilmers STEFAN WAGNER befasst. Abgerundet soll die TV-Schiene durch eine spezielle Veranstaltung zum MIGRATIONSHINTERGRUND des deutschen Fernsehens werden. Volker Kellner wird mit Autoren und Redakteuren über die Darstellungsformen von Klischees und deren Durchbrechung sprechen.

Die übergeordneten Aspekte behandeln, wie jedes Jahr, unter anderem auch prominent jene Themen, die im cross-und transmedialen Bereich angesiedelt sind. Egbert van Wyngaarden wird gemeinsam mit Gunter Eschke über Serien wie DAS BLOGHAUS oder ZEIT DER HELDEN informieren. Auch in NEUE DRAMATURGIEN V dürften mit Sicherheit die Herausforderungen des digitalen Zeitalters eine Rolle spielen. In Anknüpfung ans vorige Jahr wird sich Evi Goldbrunner diesmal mit Exponenten staatlicher Hochschulen über die Ausbildung im seriellen TV-Bereich austauschen. Unser Mitglied Martin Schabenbeck wird eine praxisnahe Einführung in die Typologienlehre DIVERSITY SORTER geben, die Autoren konkret umsetzbare Tools zur Vertiefung von Charakteren an die Hand gibt. Zuletzt plant Elke Nieschalk eine Einführung ins Thema MEDIATION FÜR DRAMATURGEN, wofür sie in Babette Schröder und/oder Matthias Schwarz eine erfahrene und gerade in der Filmbranche kundige Expertin für Coaching an ihrer Seite haben will.

FilmStoffEntwicklung wird so einmal mehr zu einer Art Brainpool dramaturgischer Kompetenz – einem Sammelbecken für Fachleute und Spezialisten, aber auch ein Knotenpunkt für innovative und zukunftsweisende Strategien, welche die Branche dringend braucht – und die niemand so praxisnah zu bieten vermag wie jener Bereich, den wir vertreten: den einer konstruktiven, zukunftsorientierten Dramaturgie.



v.l.n.r.: Dr. Eva Maria Fahmüller, Katrin Merkel, Roland Zag, Norbert Maass, Kyra Scheurer Bild: C. Kisorsy

Neuer VeDRA-Vorstand:
Roland Zag zum neuen Vorsitzenden gewählt

Auf der Mitgliederversammlung am 11. Februar in Berlin wurde ein neuer Vorstand gewählt. Der neue Vorsitzende des Verbands für Film- und Fernsehdramaturgie (VeDRA) heißt Roland Zag.

Er löst Dr. Rüdiger Hillmer ab, der satzungsgemäß nicht zur Wiederwahl antrat. Die versammelte Mitgliedschaft bedankte sich bei Rüdiger Hillmer für sein herausragendes langjähriges Engagement mit Standing Ovations. Zag wurde ohne Gegenkandidat gewählt.

Zweite Vorsitzende bleibt Dr. Eva-Maria Fahmüller. Die bisherigen Vorstandsmitglieder Kyra Scheurer und Norbert Maass wurden im Amt bestätigt, neu in den Vorstand gewählt wurde Katrin Merkel.

Werden Sie Förderer von FilmStoffEntwicklung 2014!

Profitieren Sie von Ihrem Engagement
bei der größten Fachtagung für Dramaturgie
am 8. November 2014 in Berlin

Weitere Informationen unter buero@dramaturgenverband.org

VeDRA
Verband für Film- und Fernsehdramaturgie e.V.

Bei der außerordentlichen Mitgliederversammlung am 25. Juni 2014 in Berlin wurde von den Anwesenden Verbandsmitgliedern folgendes Positionspapier diskutiert und abschließend einstimmig verabschiedet:

VeDRA Honorarrichtwerte zur Vergütung dramaturgischer Leistungen

Dramaturgische Beratung bedeutet eine Wertschöpfung für Produzenten und Autoren.
Eine zielgerichtete Stoffentwicklung unter Beteiligung qualifizierter und unabhängiger Dramaturgen spart Zeit und ist somit bares Geld wert.

Dramaturgen sind vor allem auf zwei Arbeitsfeldern tätig: der Beschreibung des IST-Zustandes in Form eines **Lektorats** und den verschiedenen Formen dramaturgischer Beratungen. Wichtig ist dabei die klare Unterscheidung zwischen **Lektorat** und **Stoffentwicklung**.

Um das Verhältnis von Leistung, Qualität und Vergütung angemessen zu gestalten, empfiehlt VeDRA folgende Richtwerte:

LEKTORAT

Lektorate sind Lektüre- und Entscheidungshilfen und nicht Teil der Stoffentwicklung! Sie bieten einen pointierten Kurzkommentar, der den Status Quo eines Projekts erfasst. Lektorate haben eine Länge von maximal 3-4 Seiten (Richtwert: Spielfilmdrehbuch 90–120 Seiten) und beinhalten:

- Übersicht mit Logline, Bewertungsmatrix, Votum
- Inhaltszusammenfassung
- Kurzkommentar

VeDRA empfiehlt für ein Spielfilmlektorat eine Vergütung in Höhe von mindestens 180,- €.

Überlange und/oder fremdsprachige Vorlagen sowie Eilaufträge oder sonstiger Mehraufwand sind zusätzlich zu vergüten.

DRAMATURGISCHE BERATUNG *(schriftlich und/oder mündlich)*

Bei der dramaturgischen Beratung steht nicht allein der Entwicklungsstand, sondern vor allem das Entwicklungspotenzial eines Stoffes im Mittelpunkt. Eine individuelle dramaturgische Beratung liefert:

- die differenzierte Einschätzung eines Stoffes durch einen qualifizierten/ausgebildeten Dramaturgen
- die Analyse von Potenzialen und Schwierigkeiten (Schwächen) sowie
- das Entwickeln von möglichen Lösungen

Das Spektrum dramaturgischer Beratung umfasst Gutachten und Analysen, Markteinschätzung, Fassungsvergleich, Adaptionskonzepte, Projektbegleitung, Script Consulting, Mediation/Coaching, Schnittberatung u.v.m.

VeDRA empfiehlt für jede Form dramaturgischer Beratungen einen Tagessatz in Höhe von 600,- €.

Diese Empfehlung bezieht sich nicht auf Tätigkeiten, bei denen Urheberrechte entstehen, wie zum Beispiel Co-Autorenschaft oder Script Doctoring. VeDRA rät im Vorfeld der Beschäftigung zu einer verbindlichen Auftragsklärung hinsichtlich Zeiten, Fristen und Umfang der Beratung.

Termine

Zeichen setzen: Die dramaturgische Kraft gelungener Filmanfänge und -enden

Während beim Drehbuch die ersten 10 Seiten die wichtigsten sind, weil sie über Produzenteninteresse und Förderzusagen entscheiden, zählen beim fertigen Film vor allem die letzten 10 Minuten. Worin die Kraft der letzten Einstellung liegt und wann welche dramaturgische Klammer sinnvoll verwendet wird, ist ebenso Teil des Seminars wie die besondere Funktion von Anfang und Ende im achronologischen Erzählen sowie den besonderen Enden bei „unzuverlässig erzählten“ Filmen.

Dozentin: Kyra Scheurer
Termin: 23./24. August 2014
Teilnehmer: 8–10
Ort: Seminarraum Schanze, Hamburg
Infos und Anmeldung:
scheurer@dramaturgenverband.org

Autorencoaching
Dozent(en): Roland Zag und Markus Bräutigam
Termin: 12./13. Juli 2014
Ort: film.coop München
Veranstalter: Münchner Filmwerkstatt e.V.
Preis: 240,- Euro (Bei Zahlungseingang bis zum 27.06.2014 ermäßigt auf 190,- Euro)
Jetzt anmelden, es sind noch Plätze frei!
Mehr Info: www.filmseminare.de/autorencoaching/

Drehbuch Grundkurs Intensiv
Termin: 13./14.09.2014
Ort: Berlin
Preis: 220,- Euro
Mehr Info: www.masterschool.de

Ausbildung zum Autor für Film & TV
Termin: 25.08.–08.12.2014
Ort: Berlin
Preis: 3.798,- Euro (Kostenübernahme durch die Agentur für Arbeit ist möglich)
Mehr Info: www.film-tv-autor.de

Webinare

Wie funktioniert eine gute Geschichte?
Dozent: Heiko Martens
Termin: 26. August 2014, 16–17 Uhr
www.filmseminare.de/webinar-gute-geschichte

Wie entwickle ich meine Fiction-Filmidee?
Dozent: Heiko Martens
Termin: 27./28./29.August 2014, 17–18 Uhr
www.filmseminare.de/webinar-fictionfilm

Wie funktioniert eine gute Serie?
Dozent: Heiko Martens
Termin: 3./4./5. September 2014, 17–18 Uhr
www.filmseminare.de/webinar-fictionfilm

Starke Frauen – Starker Film. Die Erschaffung komplexer Leinwandheldinnen
Termin: 30./31.08.2014
Ort: Berlin
Preis: 220,- Euro
Mehr Info: www.masterschool.de

Weiterbildung zum Dramaturg & Lektor
Termin: 08.09. – 08.12.2014
Ort: Berlin
Preis: 3.316,- Euro (Kostenübernahme durch die Agentur für Arbeit ist möglich)
Mehr Info: www.film-tv-autor.de

Sitcom-Pitch
RTL veranstaltet einen bundesweiten Sitcom-Pitch. Deadline: 01. August 2014.

Mehr Info: www.rtl.de/cms/sendungen/rtl-sitcom-pitch-2014.html

WENDEPUNKT - Newsletter Nr. 29
Verband für Film- und Fernsehdramaturgie e.V. (VeDRA)
AG Charlottenburg VR 22090 B
www.dramaturgenverband.org

Termine, Fragen und Anregungen bitte an:
newsletter@dramaturgenverband.org

HERAUSGEBER: VeDRA
V.I.S.D.P.: Roland Zag
REDAKTION: Katrin Merkel, Robert Pfeffer

MITARBEIT: Alfred Behrens, Eva-Maria Fahmüller, Markus Hedrich, Jürgen Kästner, Kyra Scheurer, Silke Cecilia Schultz, Lukas Wosnitza, Egbert van Wyngaarden

GESTALTUNG: Läufer + Keichel, Berlin
PRODUKTION: Edgar Lange, design & development, Köln
LEKTORAT: Babette Jonas
ANZEIGEN: Andreas Cordes