

# Wendepunkt

KREATIV SCHREIBEN



Grafik: Lange

WEITERE THEMEN:

Vorabdruck: Come And Play With Us // Storytelling für Games  
Analyse: THE SPIRAL // Das kreative Potenzial des Unbewussten

## Liebe Leserinnen und Leser,

der Newsletter erscheint in seiner 26. Ausgabe nun unter einem neuen Namen: »Wendepunkt«. Wie es sich für unseren Verband gehört, ging dieser Auswahl eine lebhaftige Diskussion voraus. Es wird nun auch Leserinnen und Leser geben, die mit diesem Begriff eher negative Assoziationen verbinden (»Schon wieder diese strukturorientierten Schablonen-Dramaturgen!«).

Mir scheint jedoch, »Wendepunkt« drückt sehr schön aus, worum es uns im Dramaturgenverband geht: Wir wollen mit unseren Anregungen und Diskussionen dazu beitragen, für unsere Branche eine andere Richtung einzuschlagen und die Bedeutung der professionellen Stoffentwicklung mit professionellen Dramaturginnen und Dramaturgen stärken. Für viele ist das mit einem Mentalitätswandel verbunden. Und solche Prozesse benötigen Zeit. Insofern stimmt

auch hier das Bild. Denn auch die Bedeutung dramaturgischer Wendepunkte erklärt sich selten nur aus dem einen Moment heraus. Sie brauchen ein »planting«, eine Vorbereitungsphase, um irgendwann wirksam zu werden. Ein Blick in die aktuelle Ausgabe zeigt auf beeindruckende Weise die Bandbreite dramaturgisch relevanter Fragestellungen: Unter anderem setzt sich unser Mitglied Alfred Behrens mit einer neuen Poetik visuellen Schreibens auseinander. Als Gast stellt sich unser Kollege Keith Cunningham den Fragen unseres Mitglieds Marcus Patrick Rehberg. Und die Regisseurin Katrin Gebbe spricht den Wunsch mancher Autor/innen aus, dass dramaturgische Beratung nicht »von außen etwas rein gibt, sondern von innen holt«. Es gehört sicher zu den beglückenden Erlebnissen in der Stoffentwicklung im Team mit



kreativen Dramaturginnen und Dramaturgen, wenn dies gelingt. Doch solche Erfolge fallen nicht vom Himmel. Auch auf unsere zwischenmenschliche Intuition ist nicht immer Verlass. Zum Gelingen kreativer Zusammenarbeit trägt nicht zuletzt auch eine gehörige Portion kommunikativen Handwerks bei. Das wird immer deutlicher.

Wir nehmen uns vor, auch mit dem neuen »Wendepunkt« dazu beizutragen, dass kreative Glückerlebnisse in der Stoffentwicklung noch häufiger stattfinden können.

Viel Spaß beim Lesen wünscht  
Rüdiger Hillmer

*Vorstandsvorsitzender VeDRA*

## Inhalt | → Direkte Links

<b>FIRST LOOK:</b> Kreatives Drehbuchschreiben .....	→ 3
<b>POINT OF VIEW:</b> Keith Cunningham: Das kreative Potenzial des Unbewussten ....	→ 4
<b>EXPANDED WRITING:</b> Die Lust am Schreiben .....	→ 8
<b>DIRECTOR'S COMMENT:</b> Hanna Doose zu STAUB AUF UNSEREN HERZEN .....	→ 11
<b>VORABDRUCK:</b> Come And Play With Us – Das Kino der Postmoderne .....	→ 13
<b>WERKSTATTGESPRÄCH:</b> Katrin Gebbe und Verena Gräfe-Höft zu TORE TANZT ....	→ 17
<b>TRANSMEDIAL TOTAL:</b> Analyse von THE SPIRAL .....	→ 20
<b>KOLUMNE:</b> Spiel/Film 7.0 .....	→ 23
<b>INTERVIEW</b> Storytelling für Games .....	→ 24
<b>KOLUMNE:</b> Dramatische Podcasts .....	→ 28
<b>VeDRA-PROFIL:</b> Nicole Kellerhals .....	→ 29
<b>VEREINSHEIM:</b> Weiterbildung zum Dramaturg/Lektor .....	→ 30
Wer macht was? .....	→ 31
Termine .....	→ 34
Impressum .....	→ 35

## Kreatives Drehbuchschreiben

gelesen von Karin Laub (VeDRA)

Immer wieder taucht die Frage auf, ob die Flut klassischer, aber auch unorthodoxerer Drehbuchregeln den Autor mitsamt seiner kreativen Kraft unter sich begräbt. Gleichzeitig ist oft die Klage über mangelndes „Storytelling“ bzw. erzählerisches Handwerk zu vernehmen. Christina Kallas' KREATIVES DREHBUCHSCHREIBEN setzt genau hier an. Das Buch zeigt, dass sich inspiriertes Arbeiten und die Anwendung präziser Tools nicht widersprechen – wenn man sie parallel trainiert. Ihre eigene Erfahrung als Drehbuch-Dozentin und Autorin brachte Kallas dazu, das kreative Potential mit in die Drehbuchausbildung einzubeziehen.

In der Verzahnung von Lehrbuch und Coaching-Anleitung folgt Kallas dem Aufbau eines dreiaktigen Drehbuches und diskutiert die für das jeweilige Erzählstadium drängenden Fragen. Sie geht also selbst „performativ“ vor, streckenweise wissenschaftlich, aber immer gut verständlich. Sie beginnt mit einem Streifzug durch gängige Drehbuchtheorien, wobei sie ein ganzes Kapitel den klassischen Texten Aristoteles' und Platons und ihrem Einfluss widmet, aber auch deren Einflüsse auf deutsche Erzähltheorien von Goethe bis Gustav Freytag benennt.

Für die Klärung dramaturgischer Tools stützt Kallas sich u.a. auf Linda Seger und Frank Daniel, für die Improvisationsübungen u.a. auf Lajos Egri und Keith Johnstone. Präzise argumentiert Kallas, dass starke Geschichten aus einer Art „innerer Notwendigkeit“ der Phantasie entstehen und dass die Kontrolle des Wissens und des Gelernten zurückzustellen ist. Wo etwa Keith Cunningham in THE SOUL OF SCREENWRITING nur punktuell Autoren-Übungen einbaut, nehmen diese bei Kallas einen hohen Stellenwert ein. Teils Kollektiv-Improvisationen, folgen sie der Idee, dass nicht nur Film als Gesamtkunstwerk, sondern auch das Storytelling in seinem Anfangsstadium schon als sinnvolle Teamarbeit zur Höchstform auflaufen kann. Kallas demonstriert überzeugend, wie verlässlich der menschliche Geist auch spärliche Angaben hochkonstruktiv mit Sinn zu einer Geschichte auffüllt – eine Erkenntnis, die man bereits aus der Forschung zur Rezeption (Film wie Literatur) und zur biographischen Erinnerung kennt.

Genau daran knüpft sich auch der zweite Schwerpunkt: Gerade weil das Kino durch Kognition und Emotion Bedeutung herstellt und gewissermaßen den Zuschauer zum eigenen dramatischen Schaffen anregt, muss das „emotionale Leben“ einer Geschichte mehr Bedeutung haben als die Eckpunkte einer Handlung. Daraus ergibt sich für Kallas die „emotionale Struktur“, die die Tragfähigkeit einer Geschichte nicht zwangsläufig durch das Erleben der zentralen Figur definiert, sondern vom emotionalen Thema gesetzt wird.

Auch wenn solche nicht-klassischen Strukturen Kallas sehr am Herzen liegen, vermittelt KREATIVES DREHBUCHSCHREIBEN mühelos die Gehaltfülle und Komplexität des Sujets, aber auch – mithilfe der Beispielanalysen von Antonioni bis zum klassischen Hollywoodkino – die Begeisterung, die eine gelungene Filmerzählung auslösen kann. Der Fokus auf die Kraft der menschlichen Phantasie ist auch eine gute Unterstützung für Dramaturgen, deren Arbeit vom Verständnis für kreative Prozesse sehr profitiert. Doch bevor sich jetzt junge Autoren erleichtert zurücklehnen und auf den Geistesblitz vertrauen: Der von Kallas so plastisch dargelegte schöpferische Fluss funktioniert nur durch Erzählen, durch Feedback anderer, und immer wieder mit dem Schreiben und Umschreiben von Geschichten. Also mit richtig viel Arbeit.



Christina Kallas:  
KREATIVES  
DREHBUCHSCHREIBEN

UVK Verlagsgesellschaft  
(2. überarb. Auflage  
2012)

ISBN  
978-3-86764-349-8  
Preis 19,90 €

## Das kreative Potenzial des Unbewussten

Marcus Patrick Rehberg (VeDRA) im Gespräch mit Keith Cunningham  
über die Arbeit mit dem Unbewussten in der Drehbuchentwicklung

*Für Autoren kann die Arbeit mit dem eigenen Unbewussten eine der größten Quellen für Inspiration und Originalität sein, meint Keith Cunningham, einer der renommiertesten Fachleute, wenn es um die Anwendung der mythischen Heldenreise geht. In Kombination mit psychologischen Ansätzen hat Cunningham sich über drei Jahrzehnte dezidiert mit der konkreten Rolle des so diffusen Begriffs des „Unbewussten“ für das Drehbuchschreiben auseinandergesetzt und dies in seinen Seminaren und seinem Buch THE SOUL OF SCREENWRITING anschaulich und (be-) greifbar gemacht.*

WENDEPUNKT: Welchen Ansatz verfolgst du bei Deiner dramaturgischen Beratung?

KEITH CUNNINGHAM: Zunächst ist es für mich wichtig, auf eigene Schreiberfahrung zurückzugreifen. Schreiben ist ein Prozess. Diesen Prozess selbst durchlaufen und sein Wesen selbst erfahren zu haben, schafft eine Verbindung zum Autor, die sich in diesem Prozess befindet. Kann man diesen nur mit theoretischem Wissen begleiten, gerät man unter Umständen in Gefahr, den Stoff in ein vorgefertigtes Rahmenwerk einzupassen. Dies führt weg von dem, was der Autor eigentlich zu erzählen hat. Der grundlegende Aspekt dieses Arbeitsprozesses ist – um ehrlich zu sein –, dass wir nicht wissen, was passieren wird, wenn man eine Story beginnt. Dies ist die grundlegende Erfahrung, die jeder Autor durchmacht.

WENDEPUNKT: Und wie geht man am besten mit dieser Schreiberfahrung um?

KC: Wenn man Autoren helfen möchte, Zugang zu diesem Raum des Unbewussten und damit zu größerer Kreativität zu erhalten, dann besteht der erste Schritt darin, beim Autoren die Akzeptanz der Tatsache zu fördern, dass sie die Geschichte erst im Vorschreiten des Schreib- und Entwicklungsprozesses entdecken werden. Hier zeigt sich auch der Wert der Drehbuchentwicklungstheorien, die während des Prozesses ins Spiel kommen. Die Entwicklung eines Spielfilms ist aber so komplex, dass der Autor nicht immer alle Aspekte gleichzeitig im Kopf behalten kann. Manchmal fließt es und manchmal staut es sich. Es kann sein, dass man einen bestimmten Teil der Geschichte schon im Kopf hat und jeden Tag viele Seiten schreiben kann; aber dann kommt man in

der Analysephase zu genau diesem Abschnitt zurück und der Autor merkt, dass ihm da noch etwas fehlt. Wir müssen also etwas ins Auge blicken, das für uns bislang unbekannt war.

WENDEPUNKT: Was fordert dieses Unbekannte, das auf Unbewusstes verweist, vom Autor?

KC: Zu allererst den Mut, dem Unbekannten begegnen zu wollen. Denn es gibt viele Möglichkeiten davor wegzulaufen – von der Schreibblockade bis hin zu den Formeln, die ja auch überall angeboten werden. Manchmal kann es hilfreich sein, einen Pfad vorgegeben zu bekommen, um einen bestimmten Teil der Story, der einem unbewusst ist, zu erforschen. Je größer der Bereich des Unbewussten ist, den wir für die Weiterentwicklung der Story ins Auge blicken müssen, desto bedrohlicher fühlt sich das an. Und das führt zu Unsicherheit.

WENDEPUNKT: Wie definierst du dieses Unbewusste?

KC: Der Begriff des Unbewussten wird nicht in einer einheitlichen Weise gebraucht. Ich möchte zunächst zwischen Unterbewusstsein und Unbewusstsein unterscheiden. Ich folge dem psychologischen Ansatz, nachdem das Unterbewusstsein der Bereich ist, der die Dinge enthält, die einmal bewusst waren, sich jedoch nicht aktuell im Bewusstsein befinden. Man kann sich erst an sie erinnern, wenn sie abgefragt werden. Während sich nach Freud im Unbewussten jene Dinge befinden, deren Erinnerung unterdrückt ist, umfasst nach Jung das Unbewusste sogar noch einen weitaus größeren, überindividuellen Bereich. Jung nennt ihn das ‚Kollektive Unbewusste‘ – ein Begriff, der für mich nicht klar definiert ist. Er steht mit unseren tief verwurzelten Trieben



und Instinkten in Verbindung. Es ist offensichtlich, dass die Heldenreise eine Manifestierung dieses Kollektiven Unbewussten darstellt.

WENDEPUNKT: Wie eröffnest du in der Beratung einen Zugang zum Unbewussten?

KC: Frage ich Autoren nach dem Moment, in dem sie auf den Filmstoff gestoßen sind, bekomme ich häufig eine oberflächliche Antwort. Wir kommen in ein Grenzgebiet, das mit Gefühlen zu tun hat. Es heißt dann etwa: „Es fühlte sich gut an.“ Und wenn ich frage, wo diese Energie herkommt, gibt es keine weiterführende Antwort mehr, weil diese Energie aus dem Unbewussten kommt. Alle Energie für das Projekt und die Motivation, es zu schreiben, kommt aus dieser Welt. Man könnte natürlich sagen, dass alle Inspiration nur eine Abfolge von Ereignissen ist, auf die der Autor reagiert. Dass er aber auf ein bestimmtes Ereignis auf diese besondere Weise reagiert, ist keine rein rationale Entscheidung. Damit tauchen wir sogleich in den Bereich des Unbewussten ein.

WENDEPUNKT: Mit welcher Haltung sollte man als Autor/in die Reise des Autors in die Drehbuch-Unterwelt antreten?

KC: Diese Entdeckungsreise bedeutet, dass man einen integrierenden Arbeitsfluss herstellt zwischen

dem, was man weiß, und dem, was man noch nicht weiß. Es geht für ihn/sie darum, die inneren Grenzen zu sehen und dem Unbekannten zum Durchbruch zu verhelfen mit einer offenen, neugierigen und produktiven Haltung.

WENDEPUNKT: Und was sind die Hindernisse auf dieser Reise?

KC: Die persönliche Perspektive auf den Stoff ist wertvoll, bei den Autoren erzeugt ihr POV aber gleichzeitig einen ‚Blind Spot‘. Damit meine ich einen für den Erzähler unbewussten Punkt, der für die zu erzählende Geschichte relevant ist.

WENDEPUNKT: Wie entdeckt man diese Blinden Flecken?

KC: Hierfür habe ich eine hilfreiche Metapher: Wenn jemand mit einem Drehbuch-Konzept zu mir kommt, habe ich als Dramaturg meistens den Eindruck, dass ich damit auch so etwas wie ein Röntgenbild vom inneren Wesen des Autors bekomme – besonders durch das, was nicht funktioniert. Selbst wenn der Autor sagt, diese oder jene Elemente habe er eingebaut, weil der Sender oder der Produzent das so wollte, kommt die konkrete Umsetzung dieser Elemente mehr oder weniger spontan aus dem Unbewussten. Sie entstehen jenseits der Ich-Kontrolle. Das Röntgenbild zeigt mir, wo etwas einseitig ist oder wo etwas fehlt.

WENDEPUNKT: Okay, dann hat der Autor ein Problem. Und was dann?

KC: Am häufigsten identifiziert sich der Autor zu stark mit der Hauptfigur und packt unbewusst zu viel von sich in die Hauptfigur hinein – ohne das zu ergründen und sich darüber ein bewusstes Bild zu verschaffen. Die Hauptfigur transportiert dann eins zu eins die Glaubenssätze und Weltansicht des Autors. Das führt dazu, dass der Blinde Fleck der Figur und des Autors identisch ist. Wenn dem Autor der Blinde Fleck in der Verhaltensweise (mode) der Figur nicht bewusst wird, fehlt der Zugang zu dem unbewussten, inneren Bedürfnis der Figur, und sie kann sich nicht entwickeln. Jeder Autor sollte sich bewusst sein, dass er als Individuum eine ganz persönliche



Perspektive hat. Sie ermöglicht es ihm einerseits, bestimmte Dinge klar zu sehen und zu erkennen, – lässt ihn aber andererseits auch andere Dinge nicht sehen und erkennen. Da hat man es dann mit einem Blinden Fleck zu tun.

WENDEPUNKT: Was wäre ein konkretes Beispiel für so einen Blinden Fleck?

KC: Manchmal sind sie sehr offensichtlich – etwa bei den Geschichten westlicher Autoren über Muslime. Meist sind die Charaktere sehr stereotyp aufgebaut. Wenn ich das dem Autor darlege, ist seine Reaktion sehr aufschlussreich. Geht er in die Verteidigungshaltung? Hat er bereits weiterführende Recherchepläne, um die Klischees aufzubrechen? Oder möchte er die Stereotypen bewusst beibehalten?

WENDEPUNKT: Was geschieht, wenn man sich als Autor auf die Arbeit mit dem Unbewussten einlässt?

KC: Man wird sich bewusst, aus welcher Perspektive die Hauptfigur gesehen und was man in diese hineinprojiziert hat. Nehmen wir etwa eine Liebesgeschichte, in der die Hauptfigur aus Sicht des Autors keine glückliche Liebe erfahren kann, obwohl vielleicht sogar der Sender ein Happy End einfordert. Das Weltbild des Autors lautet aber z.B. „Liebe kann nicht funktionieren.“

Ist das mein Glaubenssystem, projiziere ich es in meine Geschichte und zwingt meine Figuren dementsprechend zu handeln. Wenn ich mir aber bewusst werde, dass ich derjenige bin, der das macht, und wie das mit dem persönlichen Weltbild zusammenhängt, erweitert sich möglicherweise mein Horizont als Erzähler.

WENDEPUNKT: Es geht also um eine bewusste Entscheidung?

KC: Ja, der Autor projiziert natürlicherweise sein Glaubenssystem auf die Figur und in die Story. Es ist ein entscheidender Schritt für Autoren, wenn sie dies erkennen. Man kann dadurch einen Schritt zurücktreten, und die Figuren ihrer eigenen Dynamik überlassen, ohne ihnen sein Weltbild aufzudrängen.

WENDEPUNKT: Was hilft, diesen Schritt zu vollziehen?

KC: Es hat sich bewährt aus der Identifikation mit der Hauptfigur herauszutreten, die Geschichte aus der Perspektive bzw. in der Rolle des Antagonisten zu erleben – und dabei diesen Charakter ernst zu nehmen. Der Antagonist ist ja auch ein menschliches Wesen mit Gefühlen und Motiven, das seine Handlungen in bestimmter Hinsicht als gerechtfertigt ansieht. Wir stimmen dem Handeln zwar nicht zu, erkennen aber an, dass es aus seiner Sicht legitim ist.

WENDEPUNKT: Wie entstehen Figuren mit einem eigenständigen Charakter?

KC: Autoren fällt es meist schwer, von der subtilen Haltung loszulassen, Figuren wie Schachfiguren zu manipulieren. Das gibt einem zwar das Gefühl der Grandiosität eines Schöpfers, ist aber kein Zeichen echter Reife und führt zu einem Widerspruch: Man will lebendige, eigenständige Figuren haben, schiebt sie aber selbstgefällig hin und her. Will man vorhersehbare Figuren und Handlungen vermeiden, gilt es also, die fiktionale Figur ernst zu nehmen, ihr ein Eigenleben zuzugestehen.

Dazu gehört auch, dass die Figur selbst ihre Blinden Flecken und ihr eigenes Unbewusstes hat – ein oft vernachlässigter Aspekt, der bei der Drehbuchlehre und -beratung stärker mit einbezogen werden sollte.

WENDEPUNKT: Also eine noch tiefere Durchdringungsarbeit der Figur als bisher?

KC: Man glaubt man wüsste alles, wenn man eine große Sammlung oberflächlicher Fakten zusammenstellt – über die innerlichen und äußerlichen Eigenschaften und die Backstory und ein paar Childhood-Wounds. Aber diese Annahme ist der falsche Ausgangspunkt. Akzeptiert man, dass jede Figur auch etwas Geheimnisumwobenes besitzt, das es sukzessive zu entdecken gilt, dann wirken die Figuren und Handlungen originell, frisch und lebendig.

WENDEPUNKT: Der Autor als Archäologe, der die Story Schicht für Schicht freilegt?

KC: Ich benutze gerne den Begriff „Bergarbeiter“. Einer der tief unten in einer Miene in der Erde schürft und abwechselnd dazu zum Bergsteiger wird, der vom Gipfel aus alles überblickt. Diese beiden geistigen Zustände, des bewussten Analysierens und des un-

bewussten Erschaffens, ergänzen sich. Das Bewusstsein vergleiche ich mit der Sicht, die man von einem Berg aus hat. Und das Unbewusste ist die Arbeit eines Bergwerkarbeiters, der in der Miene die Stollen gräbt. Dort herrscht die kreative Dunkelheit (*creative darkness*). Es gilt, sich dort ebenso zu Hause zu fühlen wie auf dem Berggipfel, der einem das kreative Planen ermöglicht, das ich mit dem Bild *mountain-creativity* umschreibe.

WENDEPUNKT: Welche Gefahren lauern in der Welt seines eigenen Unbewussten?

KC: Die meisten Menschen haben entweder keinen wirklichen, tieferen Bezug zu ihrem Unbewussten oder wollen es kontrollieren. Und manchmal möchte Ego zur Feier seiner eigenen Grandiosität das Unbewusste für seine Zwecke vereinnahmen. Steigt man als unerfahrener Autor in die Tiefen des Unbewussten hinab, kann man sich dort leicht von den fantastischen Bildern, die wie in einem Spiegelkabinett auftauchen, blenden lassen. Es ist eine gute Sache, die Bilder des Unbewussten ans Licht des Bewusstseins zu bringen. Gleichzeitig ist es wichtig, diese Bilder richtig einschätzen zu lernen. Deshalb ist es insbesondere für Autoren wichtig, sich mit Märchen und Mythen vertraut zu machen – um zu verstehen, um was es wirklich geht. Es ist sehr wichtig, genau zu beachten, was die Geschichte wirklich braucht. Unser Ego will oft etwas ganz anderes als unsere Seele, deren Refugium im Bereich des Unbewussten liegt.

WENDEPUNKT: Blinde Flecken, unbekanntes Terrain, Trugbilder, Egozentrismus, eigene Unsicherheit: Gibt es ein erprobtes Gegenmittel?

KC: Viele! Drehbuchtheorien, Recherche und höchste Aufmerksamkeit auf die Authentizität der Handlung. Wenn man das Schreiben und ausnahmslos alle Charaktere ernst nimmt und bereit ist, sich für neue Perspektiven zu öffnen, dann ist man auf einem guten Weg, das Geschriebene zu optimieren. Das einfachste Mittel ist jedoch das gewissenhafte Befolgen der aristotelischen Forderung nach Einheit: Das Motiv einer Figur führt zu einer Handlung der Figur; und diese Handlung ist plausibel und real und führt zu Konsequenzen; und diese führen in der Figur zu einem neuen Handlungsmotiv, einer neu-

en Motivation. Wenn wir diese kausale Handlungskette überprüfen und im Feedback feststellen, dass die Handlungen nicht motiviert sind, dann ist das ein Hinweis darauf, dass wir noch einen Blinden Fleck haben. Und im Schreibprozess läuft es so ab, dass wir das in einem Feedback-Loop immer wieder überprüfen: Was ist da jetzt hochgekommen? Wie kann man das aufgetauchte Unbewusste nun in der konkreten dramatischen Situation umsetzen? Wenn der Autor sich immer wieder in den unbewussten Bereich wagt, den ich als *creative darkness* bezeichne, und versucht Licht ins Dunkel zu bringen, bis sich all die Ebenen der Figuren und Handlungen miteinander verknüpfen, dann werden diese Ebenen auch im Zuschauer zum Schwingen gebracht werden.

WENDEPUNKT: Und was ist die Belohnung für die Strapazen dieser Reise?

KC: So wachsen wir als Autoren und auch als Mensch.



Marcus Patrick Rehberg (VeDRA) studierte *Neuere deutsche Literatur und Medien*, arbeitet seit 2000 als Autor, Dramaturg und Dozent für Drehbuchschreiben u.a. an der Filmschauspielschule Berlin.



Keith Cunningham studierte *Film und Psychologie* an der *Northwestern University of Chicago*, seit 1989 gibt er Autoren-Seminare in Europa, u.a. mit Tom Schlesinger, die sämtliche Filmgenres einbeziehen. 2000 zog Cunningham nach Zürich um seine Studien am C.G. Jung Institut zu vertiefen, heute lebt er in Berlin. Sein Buch *THE SOUL OF SCREENWRITING* wird gerade für einen deutschen Verlag übersetzt.

## Die Lust am Schreiben | von Alfred Behrens (VeDRA)

### Anläufe zu einer Neuen Poetik der „Visuellen Stoffentwicklung“

#### Eins – Grundlagen der transmedialen Stoffentwicklung

Anstoß: Schreiben ist für mich primärer Ausdruck der Individuation, primärer Ausdruck der Existenz. Ich Schreibe Also Bin Ich. Schreiben ist wie Atmen; ein Autor schreibt immer ... jeden Tag. Der Schreiber kehrt unablässig – dem Verbrecher ähnlich – zu den gleichen Topoi, auf die gleichen „Semantischen Felder“ zurück, sein ganzes Schreib-Leben lang. Der Stoff schreibt den Autor. Hin und wieder gelingt es, sich frei zu schreiben.

#### Zwei – Von der Erzählung des Abenteurers zum Abenteuer der Erzählung

Kreative Erzählforschung könnte sich die Aufgabe stellen, die ästhetischen Fragen der Digitalen Revolution zu beantworten. Das Schreiben und das Schreibenwollen wären konsequent zu erforschen – in der Dialektik von Schreib-Werkzeug, Stoff und Schreib-Weise; in der Dialektik von Schreib-Lust und Schreib-Auftrag, bis zurück zu Sidonius Apollinaris. „Liegt das Wesentliche im Film nicht eher im Beiläufigen, im Sinne einer Geste stärker als im Sinne eines Wortes?“ (Karsten Witte) Wie schreibt man eine Geste? Liegt das Wesentliche im Film nicht eher im Bild, im Sichtbaren stärker als im Gesprochenen?

**You Gotta Move:** Geht es um Fragmente einer Sprache der Kamera? Einer Sprache der Geste, einer Sprache des „Physischen Kinos“? Es geht nicht mehr länger nur darum, die Kamera und den Zuschauer zu bewegen – es geht darum, den Autor zu bewegen. Nur der bewegte Autor, nur der bewegliche Schreiber ist in der Lage, die Kamera, den Schauspieler,

#### INTRO

„Das „SCHREIBENWOLLEN“ –  
(...) wenig erforscht (...),  
schlecht definiert, schwer einzuordnen. Dafür spricht der Umstand, dass es für diese „Lust“ kein Wort in der Sprache gibt, oder vielmehr, köstliche Ausnahme, es gibt eines, aber nur im verfallenden Spätlatein: scripturire, ein einziges Mal belegt bei Sidonius Apollinaris, Bischof von Clermont-Ferrand (5. Jh).“ Roland Barthes



die Story und den Zuschauer zu bewegen. Es geht um das „Physische Schreiben“.

#### Drei – Im Anfang war das Bild

Das „Zentrale Bild“ – nach 40 Jahren Schreib-Arbeit zwischen den Bildern glaube ich sagen zu können: Wenn man einen Film schreiben will, dann ist es hilfreich, über das „Erste Bild“ nachzudenken. Danach hilft es weiter, über das „Zentrale Bild“ nachzudenken. Anschließend ist es nicht verkehrt, über das „Letzte Bild“ nachzudenken. Mit dem Fotoapparat. Mit der Videokamera. Mit der Telefonkamera. Im Augen-Blick des morgendlichen Aufwachens hat der Erzähler entweder Wörter im Mund oder Bilder vor Augen. Deshalb lautet die erste Übung: Wir schreiben auf, was wir heute Morgen auf der Zunge hatten. Wir fotografieren, wir videografieren was wir vor Augen hatten, physisch-real im Augen-Blick des Augen-Öffnens. Spätestens am Nachmittag gehen wir raus ins Offene, ins „Narrative Ge-

lände“. Auf der Suche nach dem „Zentralen Bild“. Auf der Suche nach dem „Letzten Bild“. Auf der Suche nach dem „Ersten Bild“. Drehbuch-Schreiben ist Schreiben unter dem Diktat des Bildes. Die Bilder schreiben den Kameramann – das ist das „Obsessive Schreiben“, das kein Ende findet.

#### Vier – Pneuma nicht Logos

Es gibt Roman-Autoren, die sich den Kopf zerbrochen haben über den emotionalen Anteil der Schreib-Arbeit. Julio Cortazar schreibt in seinem Roman RAYUELA: „Warum schreibe ich das? Ich habe keine klaren Gedanken, ich habe nicht einmal Gedanken. Was da ist, sind Fetzen, Impulse, Blöcke, und alles sucht eine Form, dann kommt der Rhyth-



mus ins Spiel, und ich schreibe in diesem Rhythmus, ich schreibe durch ihn, angetrieben von ihm, und nicht von dem, was man Denken nennt und was die Prosa ausmacht, die literarische und die andere.

Zuerst ist da eine konfuse Situation, die sich nur durch das Wort definieren lässt; von diesem Halbdunkel gehe ich aus, und wenn das, was *ich* sagen (was *sich* sagen) will, genügend Kraft besitzt, setzt sofort der *swing* ein, eine rhythmische Schwingung, die mich an die Oberfläche zieht und alles beleuchtet, die die ungeordnete Materie und den, der sie erleidet, in einer klaren und unausweichlichen dritten Instanz vereinigt: dem Satz, dem Abschnitt, der Seite, dem Kapitel, dem Buch.“

Ich habe noch mehr emotionale Prosa über das emotionale Schreiben gefunden bei Cortazar – und natürlich kann man sich in diesem Kontext auch daran zurück-erinnern, dass der Drehbuch-Autor in der Anfangszeit des Kinos die Berufs-Bezeichnung „Film-Dichter“ getragen hat. Hier eine Aneinanderreihung von Cortazar-Wörtern, Satz-Fetzen über die Stadt Paris, die mich an die Hongkong-Bilder erinnern, die Wong Kar Wai in Bangkok gedreht hat, IN THE MOOD FOR LOVE: „Paris ist ein Zentrum, verstehst du, ein Mandala, eine Meditations-Hilfe, das man ohne Dialektik durchlaufen muss, ein Labyrinth, in welchem die pragmatischen Formeln nur dazu dienen, sich zu verirren. Also ein *cogito*, das wie ein Atmen wäre, man betritt Paris und lässt es in sich ein. Pneuma und nicht Logos. (...) Und da trat sie aus der Buchhandlung (...), und wir wechselten zwei Worte (...), und ich glaube, wir fingen an, uns zu begehren, und es entspann sich ein denkwürdiger Dialog, bis obenhin zugedeckt von Missverständnissen, von Unstimmigkeiten, die sich in vagen Schweigeminuten auflösten, bis die Hände anfangen zu modellieren, es war schön sich die Hände zu streicheln und sich dabei anzusehen und zu lächeln, wir brannten einer die Gauloise an der Kippe des andern an, wir waren in allem so sehr einer Meinung, dass es eine Schande war, Paris tanzte draußen und wartete auf uns, wir waren ja kaum angekommen (...).“

### Fünf – Denken wie Atmen

Cortazar hat Recht – es gibt mehr Dinge zwischen Wort und Bild, als die herkömmliche Dramaturgen-Weisheit es sich träumen lässt. Um ein paar prakti-

sche Lehr-Sätze daraus abzuleiten: Es käme darauf an, eine Schreib-Weise zu finden, die nicht immer nur mit der Logik des Kopf-Denkens Strukturen, structure, plot produziert – sondern mit der tänzerischen Logik des Gefühls, mit dem Bauch-Denken das Chaos im Körper des Schreibenden produktiv macht. Mit einem Denken, das wie ein Atmen wäre, würden wir das Paris unserer Schreibstube betreten und uns treiben lassen, vom Rhythmus, vom Swing, Le Beat Goes On! Pneuma – und nicht Logos. Pneuma – griechisch „Hauch, Wind, Atem“. Hebräisch „ruach“ – sowohl die bewegte Luft als auch der Geist Gottes. „Nichts ist schöner als Paris, wenn nicht die Erinnerung an Paris. Und nichts ist schöner als Peking, wenn nicht die Erinnerung an Peking. Und ich, in Paris, erinnere mich an Peking und zähle meine Schätze“ – mit diesem Satz beginnt der Film DIMANCHE A PÉKIN von Chris Marker. Er soll hier als Überleitung stehen zu den Sätzen aus dem Roman INTERSECTION von Liu Yichang, mit dem IN THE MOOD FOR LOVE beginnt: „Sie stan-



**limbic script**  
intuitiv, kreativ, effektiv

**Limbic Script beschleunigt den Zugang zur eigenen Intuition und öffnet den Weg zu Ihrer Erfolgsstory!**

Drehbuchaufstellungen mit Limbic Script sind auch imaginativ möglich – ohne Aufwand mit Stellvertretern. Limbic Script wird von Filmförder-gremien als dramaturgische Beratung anerkannt!

**Liz Wieskerstrauch**  
[liz@wieskerstrauch.com](mailto:liz@wieskerstrauch.com)  
0171 5475667

[www.limbic-script.com](http://www.limbic-script.com)

den sich verlegen gegenüber. Sie hielt ihren Kopf gesenkt, gab ihm aber Gelegenheit, näher zu kommen. Er wagte es nicht. Sie drehte sich um und ging.“

### Sechs – Das Zentrale Bild/ReVisited

Diese Treppe zum Noodle-Shop wird zum dramaturgischen Kreuzungs-Punkt, zur „Intersection“ aus der literarischen Vorlage. Immer wieder treffen die beiden Protagonisten sich hier „ganz zufällig“.

### Sieben – Gefundene Räume – Gebaute Räume

„Man sollte wissen, wo die Erzählung wohnt, man sollte sozial genau sein, jede Geschichte hat ihren eigenen Ort.“ (Wolfgang Kohlhaase) Man kann diesen Ort finden, ohne ihn gesucht zu haben – das ist das Programm der „Visual Serendipity“. Man kann den Raum der Erzählung suchen – das ist das Programm der „Visuellen Motivsuche“. Unter dem Primat des Original-Motivs.

### Acht – Wilder Gedankensprung – Dok – Fiktion – Hybrid

„Das Neue Vademecum des Elektronischen Erzählens“: Geht es vielleicht auch darum, die künstliche Trennung aufzuheben zwischen Spiel und Dok, zwischen Fiction und NonFiction? Jean-Michel Frodon: „André Bazin, Jean-Luc Godard (...), um nur diese großen Namen zu nennen, haben immer auf der dokumentarischen Natur jeder Fiktion und dem fiktionalen Gehalt jedes Dokumentarfilms beharrt. Dokumentarfilm und Fiktion sind die beiden Pole, die das gesamte kinematografische Feld magnetisch zusammenhalten. Diese Feststellung wurde vor allem in letzter Zeit bedeutsam, in Zusammenhang mit den unzähligen Fragestellungen, die sich aus den „Zwischenkategorien“ wie dem Essayfilm, dem gefilmten Tagebuch, dem Rechercheffilm ergeben. Die neuen digitalen Techniken haben das Problem noch erweitert. – Doch das ist gut so!“

### Neun – Das „Neue Vademecum“

Innovative Drehbuch-Ausbildung, „Digital Vernetzte Stoffentwicklung“ für den „Vierten Bildschirm“, für das Smartphone, für den Mobile Media Player, für das Imaging, das ImageWriting, das SoundWriting, das WebWriting des 21. Jahrhunderts erobert

sich alle zur Verfügung stehenden Schnitt-Stellen für das „Neue Vademecum“: Mehrere Terabyte Lektion, Glossar, Lexikon, ReShoot-Thesaurus des Elektronischen Erzählens auf dem „Hand-Held Device“ des „Entfesselten Zugriffs“.

### Zehn – Das Visuelle Notizbuch – Das „Piktoriale Arbeitsjournal“

Kein Text ohne Anmerkung, kein Schreiben ohne den Parallel-Prozess des Nachdenkens über das Schreiben und das soeben/am gestrigen Tag/in der Vorwoche Geschriebene: Tagebücher, Nachtbücher, Notizbücher, Pillow Books, Sudelbücher oder: „Die Visuelle Chronik der fortlaufenden Gedanken – das Piktoriale Arbeitsjournal als Parallel-Text“. Von Shei Shonagon über Samuel Pepys zu Georg Christoph Lichtenberg, von ihren Federn zur Schreibmaschine, vom Spulentonband über das analoge Diktier-Gerät zur Notizbuch-Funktion der Digitalen Schreib-Software und zum HandyCorder ... und wohin weiter? Mein Smartphone ist mein „Akustisches Notizbuch“, mein Foto-Album, mein Video-Album. Ich schreibe damit Tagebücher, ich schreibe damit Nachtbücher.



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. Behrens erhielt zahlreiche bedeutende Auszeichnungen, u.a. den Deutschen Filmpreis, den Deutschen Drehbuchpreis und den Adolf-Grimme-Preis.

## Wie bei einer Skulptur

### Hanna Doose über ihre Arbeit an STAUB AUF UNSEREN HERZEN

*Der dffb-Abschlussfilm STAUB AUF UNSEREN HERZEN sorgte auf dem letzten Filmfest München für Furore. Er wurde hoch dekoriert – Förderpreis Neues Deutsches Kino (Regie/Produktion), Tele5 Award (Publikumspreis), später der First Steps Award 2012 – und fiel formal auf. Man sieht und spürt, dass der Film anders ist. Team und Schauspieler erhielten von Regisseurin Hanna Doose ein ausgearbeitetes Treatment als Arbeitsgrundlage, die Dialoge wurden am Set spontan vor laufender Kamera improvisiert (oft waren es zwei Kameras). Der Film ist an 22 Tagen ohne öffentliche Förderung in Berlin entstanden. Im Gespräch mit WENDEPUNKT-Redakteur Robert Pfeffer (VeDRA) hat Hanna Doose einige wichtige Aspekte ihrer Arbeitsweise geschildert:*

**M**eine Arbeitsweise ist bereits in meinem letzten Kurzfilm HEINRICH BRINGT DIE KINDER UM HALB DREI angelegt, der in einem Seminar von Lars Kraume innerhalb eines Tages entstanden ist. Lars hat ja auch einen Film mit Improvisation gemacht – KEINE LIEDER ÜBER DIE LIEBE. Mein Kurzfilm lief dann auf allen möglichen Festivals und wurde ans Fernsehen verkauft. Da habe ich einfach gemerkt: Das Improvisieren liegt mir.“

*SYNOPSIS: Kathi (Stephanie Stremler) ist 30, alleinerziehend, Schauspielerin ohne Engagement und Lebensziel. Ihre Mutter Chris – Susanne Lothar in ihrer letzten Rolle – liefert als erfolgreiche Psychologin dazu eine permanente und niederschmetternde Analyse. Die Beziehung der beiden ist also mehr als angespannt – erst recht als nach Jahren Vater Wolfgang (Michael Kind) wieder auftaucht und Chris eine Schwächephase von Kathi nutzt, um ihr ihren Sohn zu entziehen.*

„... Du brauchst für die Improvisation grundsätzlich einen Fahrplan – ansonsten gibt es kein Oben und kein Unten. Bei Drehbeginn wissen die Schauspieler schon, wer sie sind, was sie wollen, wohin sie als Figur gehen. Und auch die Wendepunkte eines Konflikts sind im Treatment angelegt. Zur Vorbereitung gebe ich aber nur das Thema und eine Konstruktion von einer Figur vor und wünsche mir – oder erwarte – dass der Schauspieler das noch füllt, mit seiner Persönlichkeit, mit seinen Ecken, Kanten und mit seinen Fragen ans Leben. Florian Loycke, der den Puppenspieler Fabian spielt, war im Nachhinein zum Beispiel erschrocken, dass seine Figur wie aus dem echten Leben wirkt. Er hat zwar nicht aus seinem Leben geplaudert, aber seine Sprache ist komplett authentisch.“

„... Und so gibt es Szenen, die ich zaghafter angelegt hatte, welche die Schauspieler aber krasser interpretiert haben. Susanne Lothar/Chris hatte etwa in einer Szene keine Lust sich auf ihren Ehemann Wolfgang (Michael Kind) einzulassen, der nach Jahren der Trennung die Beziehung wieder aufleben lassen will. Die Szene war im Treatment viel harmloser – ich glaube sogar, dass sich die beiden am Ende vertragen. Doch Susanne lässt Michael gar nicht mehr an sich heran, zerbricht ein Grissini und rennt weg. Da



Bild: Movienet Film



hat sie sich beim Spiel gegen meine ursprüngliche Intention durchgesetzt. Ein anderes Beispiel ist die Szene, in der Chris, die als Psychologin arbeitet, ihre Tochter therapieren will. Zwischen den beiden entwickelt sich ein verstörendes Rollenspiel. Im Buch war das viel langweiliger – die Tochter findet den Therapie-Versuch unmöglich, rastet aus und geht. Die beiden haben das dann aber komplett anders gespielt. Kathi hat sich zuerst sogar gefreut, sie lacht, setzt sich hin. Und dann fängt die Mutter mit einer richtigen Therapie an und Stephanie lässt sich als Kathi darauf ein. Da war ich am Set verwirrt und dachte – „Scheiße, Scheiße, Scheiße – ich muss doch hier wie geplant meine Kathi-Figur von der Mutter wegstreichen, sie muss es doch schaffen mal nein zu sagen!“ Stattdessen wurde sie einmal mehr untergebuttert. Irgendwann war mir klar, dass hier das Thema der ursprünglichen Szene flöten gegangen ist, dass ich dafür aber ganz tolle andere Aspekte gewonnen habe. Im Nachhinein – also im Schnitt – war es dann eine grandiose Szene, die so facettenreich war, wie ich sie nicht hätte schreiben können. Susanne hat oft diesen anderen Input gegeben und Stephanie hat sich sehr schön darauf eingelassen. Letztendlich braucht man dafür natürlich Schauspieler, die eine solche Freude und Fantasie haben.“

„... Wahrscheinlich geht es darum, den Spieltrieb der Schauspieler zu befeuern und sie dann manchmal heimlich – oder ohne dass sie das negativ aufnehmen – in die richtige Richtung der Dramaturgie zu drücken. Deswegen mussten sich die Schauspieler am Set von STAUB AUF UNSEREN HERZEN im wahrsten Sinne des Wortes bewegen können wie sie wollten. Wir haben zum Beispiel die Wohnung der Mutter extra so ausgeleuchtet, dass die Schauspieler immer in alle Räume rennen konnten. Markus Zucker, der Kameramann, wusste nicht im Detail, was als nächstes passieren wird – zum Beispiel in dieser Szene, in der die Mutter ihrer Tochter das Kind wegnimmt und sie ins Badezimmer rennen. Das war nicht geprobt, sondern gleich beim ersten Take passiert. Beim zweiten findet man das toll und wiederholt es. So ist einiges ganz spontan im Moment entstanden – etwa wie kommt die Kamera hinterher oder wie versteckt sich die Kamera unter dem Waschbecken. Das ist dann dokumentarisch, muss in dem Moment klappen.“

„... Natürlich gilt es beim Schnitt eine Menge herauszuarbeiten, die emotionalen Momente aneinanderzubauen, die tatsächlich die Geschichte erzählen. Bei STAUB AUF UNSEREN HERZEN hatten wir über 70 Stunden Material. Ich habe einen ganz tollen Cutter, André Nier, der schon parallel zum Dreh geschnitten hat. An drehtagen, die wir so oft wie möglich eingelegt haben, bin ich zu ihm in den Schnittraum. Das ist bei meiner Arbeitsweise essentiell, parallel zu schneiden um zu schauen: Stimmt die Dramaturgie? Ist der rote Faden überhaupt noch da? Muss ich irgendetwas nachdrehen? Habe ich eine Figur, die gerade an die Wand gespielt wird, weil ein Schauspieler zu dominant wird? Ist es eine dichte Erzählung?“

„... Mich interessiert der Abgrund, man muss dafür dorthin schauen wo es weh tut. Aufgrund der digitalen Aufnahme hatte ich dazu pro Szene wahn-sinnig viele Möglichkeiten. Doch wegen der kurzen Drehzeit musste ich mich am Set oft blitzschnell entscheiden. Welche Figur zeige ich in welchem Licht? Wer bleibt am Ende weinend zurück? Das ist wie bei einer Skulptur, die man herauschält. Für viele ist der Film erst einmal unangenehm, da er etwas hervorruft, das man selber gerade erlebt oder erlebt hat oder wovor man Angst hat. Doch es gibt viele Menschen, die den Mut und die Lust haben sich zu öffnen und sich darauf einzulassen. Zum Glück hat STAUB AUF UNSEREN HERZEN ja auch totales Unterhaltungspotenzial.“



Hanna Doose (geb. 1979) studierte am dänischen European Film College, an der dffb und war Gaststudentin an der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ sowie des Studiengangs Schnitt am „dramatiska institutet“ in Stockholm. Daneben arbeitete sie als Rechercheurin für die ZDF-Serie KDD und drehte die Episode FAMILIE SCHNEIDER für 24h BERLIN (RBB). Derzeit arbeitet sie für das Folgeprojekt 24h JERUSALEM.

## Come and play with us

Im August 2013 erscheint im Schüren-Verlag der Sammelband *COME AND PLAY WITH US* – herausgegeben von Kerstin Stutterheim und Christine Lang. Dieses Buch entstand als Ergebnis eines über drei Semester laufenden Forschungs-Seminars an der HFF Konrad Wolf und vereint Texte von Autorinnen und Autoren, die verschiedene Aspekte des Kinos der Postmoderne genauer untersuchen und diskutieren. WENDEPUNKT druckt vorab Auszüge aus zwei Aufsätzen von VeDRA-Kolleginnen zum Thema ‚Spiel im postmodernen Film‘:

**Dr. Eva-Maria Fahmüller:**  
**DAS SPIEL MIT FORM UND FIGUR**

Der Aufsatz ist eine dramaturgische Analyse des Films *INGLOURIOUS BASTERDS*. Deutlich wird darin die Offenheit der Geschichte: die multiperspektivische Erzählweise, zum Teil auch innerhalb einzelner Episoden, genau wie die eigene Struktur jeder Episode – vom Dramatischen bis zur vielfachen Verschachtelung. Gleichzeitig enthalten alle Kapitel auch gängige Elemente und die Episoden laufen spiralförmig auf die Klimax zu – so dass Spannung entsteht und das Publikum dem Geschehen problemlos folgen kann. Insgesamt ist sowohl bei Form als auch Inhalt ein spielerischer Charakter erkennbar.

Zum einen ist ein Verständnis des Films durch die mehr oder weniger ausgefeilte Entschlüsselung der zahlreichen Anspielungen und Zitate möglich – so wie es Georg Seeblen in aller Ausführlichkeit betreibt.<sup>1</sup> Für diese Lesart ist es notwendig, über ein umfangreiches Vorwissen zur Historie und zur Filmgeschichte zu verfügen, um die verwendeten Codes zu erkennen und sich über die Ironie zu amüsieren, die oftmals bei der Neu-Kombination entsteht. Seeblens Analyse zeigt, dass sich dadurch die Traditionen, aus denen Tarantino schöpft, genauer verstehen lassen. Sie zeigt aber auch, dass die vielfältigen Verweise und Übersetzungen entsprechend einem postmodernen Verständnis keinen tiefgreifenden Sinn vermitteln, also eine Erkenntnis über die Wirklichkeit, sondern auf einer intellektuellen Spiel-Ebene verbleiben. So entspricht es lediglich einer Feststellung, dass der Name „Antonio Margheriti“, den sich Aldo Raine als italienischer Filmmacher im fünften Kapitel gibt, der Name eines italienischen Action-Regisseurs ist.<sup>2</sup> Müßig ist auch die Beobachtung, dass die Schuh-Anprobe, die Hans Landa Bridget von Hammersmark aufnötigt, eine umgekehrte Cinderella-Situation ist – und eine erotische Fuß-Szene Bestandteil jedes Tarantino-Films.<sup>3</sup> Doch genau dieses sinnwidrige Spiel bekannter Zitate macht die befreiende Wirkung von *INGLOURIOUS BASTERDS* im historischen Zusammenhang aus:

Teil eines gesellschaftlichen Selbstverständnisses in Deutschland, um mit dem Trauma der Judenverfolgung und des zweiten Weltkrieges umzugehen, ist das Ringen um die richtige Haltung dazu. Befördert auch durch zahlreiche Filme – von *HOLOCAUST*<sup>4</sup>

Kerstin Stutterheim, Christine Lang (Hg.),  
*COME AND PLAY WITH US*  
208 S., 19,90 €  
Schüren Verlag  
ISBN 978-3-89472-851-9  
erscheint August 2013



1 Vgl. Georg Seeblen: *Quentin Tarantino gegen die Nazis. Alles über Inglourious Basterds*. Berlin 2009.

2 Antonio Margheriti (1930 – 2002)

3 Vgl. Seeblen, S. 89.

4 *HOLOCAUST – DIE GESCHICHTE DER FAMILIE WEISS*, Regie: Marvin J. Chomsky, USA 1978.





Bild: imgur.com

über SCHINDLERS LISTE<sup>5</sup> und ROMMEL<sup>6</sup> bis UNSERE MÜTTER, UNSERE VÄTER<sup>7</sup> sind mediale Codes entstanden: Hitler umgibt eine Aura von Macht; Juden sind Opfer, keine Täter; die Propagandafilme der Nazis sind suggestiv und raffiniert. Diese Codes bilden einen Mythos, der die Macht des NS-Regimes weitererzählt. Tarantino dekonstruiert sie, indem er einzelne Elemente herauslöst und mit Versatzstücken der Unterhaltungskultur zum Beispiel aus Western oder Kriegsfilmern kombiniert. Er befreit das Publikum durch sein Spiel von der Last medialer Codes und deren Ringen um historische Authentizität.<sup>8</sup>

Doch diese zeithistorische Betrachtung allein wird dem Film nicht gerecht. Es ist im Rahmen einer postmodernen Doppelcodierung gleichfalls möglich, sich auch und vor allem dem Sog der Geschichte und dem Eindruck der Bilder hinzugeben. Das augenfälligste Merkmal des Films ist die zum Teil spektakuläre und ästhetisierte Art der Darstellung, die Optik, der Rhythmus, der Klang der tradierten Zeichen in ihrem neuen Zusammenhang, noch vor der Suche nach Sinn oder Bedeutung: Shoshannas riesen-große Lippen in schwarz-weiß auf der Leinwand, die den Befehl artikulieren: „Marcel, burn it down.“ Das „Oui, Shoshanna.“ ist eine Liebeserklärung.

Seine Zigarette fliegt in Zeitlupe durch die Dunkelheit. Shoshannas riesiges Gesicht geht auf der Leinwand in Flammen auf; ihr Lachen hallt durch den Saal, während die Menschen in Panik schreien und fliehen und die letzten beiden Basterds als Action-Gangster das Schießen auf Hitler, Goebbels und die namenlose Menge eröffnen.

Anthrin Steinke spricht von der „Lust an der Überwältigung der Sinne“ im postmodernen Film. „Mittels besonderer Attraktionen (...) sowie explizierter Gewalt- und Erotikdarstellungen sollen die Sinne des Zuschauers überwältigt werden.“<sup>9</sup> Jens Eder führt „Schaueffekte, Schocks, den Reiz der Oberfläche“<sup>10</sup> als Ausgleich für die Schwächung der emotionalen Zuschauereinbindung an.

Auch diese Betrachtung alleine ist einseitig. Die Kombination der Freude über die Dekonstruktion gesellschaftlich relevanter medialer Codes und der Freude an der Form des Films führt zu der Frage, welches Element beide Interpretationen gemeinsam aufweisen: INGLOURIOUS BASTERDS ist auf beiden Ebenen ein Spiel. Es geht um eine möglichst spielerisch wirkende, eindrucksvolle Inszenierung der Oberfläche genauso wie um deren fantasievolle Umdeutung ihrer Versatzstücke. Es ist der Nutzer\_in erlaubt, weiterzudenken und selbst immer neue Spielzüge zu entwickeln. (...)

5 SCHINDLERS LISTE, Regie: Steven Spielberg, USA 1993.

6 ROMMEL, Regie: Niki Stein, D 2012.

7 UNSERE MÜTTER, UNSERE VÄTER, Regie: Philipp Kadelbach, D 2013

8 Vgl. Yannick Lowin: Die filmische Umsetzung von Geschichte in „Der Untergang“ und „Inglourious Basterds“. Norderstedt 2011.

9 Anthrin Steinke: Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart. Trier 2007, S. 38.

10 Jens Eder: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er-Jahre. In: Jens Eder (Hg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er-Jahre. Hamburg 2008, S. 21f.

**Dr. Kerstin Stutterheim:  
COME AND PLAY WITH US**

*Wirken verschiedene, klar zu benennende ästhetische Gestaltungsmittel zusammen, so bekommt ein Film einen postmodernen Charakter. In den einführenden Kapiteln wird zunächst dargestellt, welche ästhetischen Prämissen Filme dieser Epoche prägen. Neben einer Dramaturgie der offenen Form, Formen von Ironie und Grotteske, dem Gestus der Spektakularität sowie der Selbstreferenzialität bestimmt das Spiel die Gestaltung dieser Filme.*

Wie vorne bereits dargelegt, hat sich mit dem Aufkommen der Postmoderne als Epoche das Spiel als ästhetische Kategorie neu etabliert und wird als eine Form poetischen Gestaltens verstanden.<sup>11</sup> Aus der Schnittmenge des Diskurses über Postmoderne aus der Perspektive unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen ergibt sich eine facettenreiche Definition dieser Epoche und ihrer Phänomene. Dies gilt gleichermaßen für das Spiel: „Play is a notoriously difficult concept to define; it is a culturally and socially specific idea.“<sup>12</sup> In Bezug auf den Spielcharakter als ein Charakteristikum der Filme, die zur Postmoderne gezählt werden können, lassen sich aus dem Diskurs einige Aspekte ableiten, die hier dargestellt werden. Johan Huizinga schreibt, dass das Spiel mit der Erfahrung von Freiheit verbunden ist. Dies ergibt sich nach Huizinga daraus, dass es an sich nicht überlebenswichtig ist. Man könnte es ebenso gut lassen, spielt aber auch als erwachsener Mensch, weil es Vergnügen bereitet. Man kann jederzeit aussetzen oder es unterlassen. „Erst sekundär, dadurch, dass es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Mühen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung.“<sup>13</sup>

Im Spiel wird die ‚gewöhnliche‘ Welt zeitweilig aufgehoben, was es ebenfalls mit den Saturnalien und

Karnevalsriten verbindet.<sup>14</sup> Ein Spiel ist zeitlich und räumlich begrenzt beziehungsweise kann derart eingeordnet werden. Ein Spiel hat einen „Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.“<sup>15</sup> (...) Es ist geprägt von Rhythmus und Harmonie ebenso wie von der Spannung, die sich aus dem Zusammenspiel von Ungewissheit, Erwartung und Harmonie ergibt.<sup>16</sup>

Das gilt überwiegend ebenso für den Film. Er bereitet Vergnügen, ist wiederholbar, einmal im Gange folgt er einem spezifischen Rhythmus, der sich aus einer formalen Harmonie ergibt und ist von wiedererkennbarem Aufbau geprägt. In der Postmoderne bricht das Spiel beziehungsweise der Spielcharakter im Film die durch den in den letzten Jahrzehnten zunehmend zu verzeichnenden Zwang zur immer gleichen Wiederholung von klassischen Formen und damit verbundenen Formatvorgaben auf oder hinterfragt diese. Das Spiel mit den Traditionen und überlieferten Regeln ist gleichzeitig ein Spiel, zu dem das Publikum eingeladen wird. Es geht einher mit Aspekten wie Referentialität und Zitatcharakter, Ironie und Grotteske, auf die im Folgenden genauer eingegangen wird. Auch hier gilt, dass dies nicht in eine Beliebigkeit durch das Ignorieren jeglicher Regeln und Erzähltraditionen führen darf; sondern eben das Spiel an sich, als ästhetische Praxis, erfordert es, die Grundlagen so gut zu kennen, dass man sie nutzen, hinterfragen und umdeuten kann. (...)

Das Verfahren des postmodernen Spiels im Film schließt einen reflektierenden Umgang mit den Traditionen ein, die aus der Kunst-, Kultur- und vor allem der Filmgeschichte überliefert sind, und deren Versatzstücke oder Charakteristika aus diesem Wissen heraus bewusst neu kombiniert werden können. Aus diesem Zugang kann sich der Gestus der vorne bereits ausführlich beschriebenen Antikonventionalität mit jeweils spezifischen Ausformungen ergeben.

11 Tanja Wetzel: Spiel. In: Karlheinz Barck: Ästhetische Grundbegriffe. J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung Stuttgart 2010, S. 577

12 Mary Flanagan: Critical Play: Radical Game Design. The MIT Press Cambridge London 2013, S. 4

13 Johan Huizinga: Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1987, S. 16.

14 Huizinga 1987, S. 21

15 ebd., S. 18

16 ebd., S. 19

Bei genauer Betrachtung ist ersichtlich, dass sich der Spielcharakter der Filmproduktionen der Postmoderne aus den Spielformen und -Theorien der Moderne speist, aus den Theorien von Gregory Bateson vom Spiel als grenzüberschreitender Praxis<sup>17</sup>, sich aber ebenso die These von George Bataille vom Spiel als Zeichen der Anti-Ökonomie<sup>18</sup> aneignend. Darüber hinaus ist es „als radikale Form der Überschreitung statuerter Ordnungen (...) vor allem von der zeitgenössischen Theaterästhetik aufgegriffen worden.“<sup>19</sup> Das antikonventionelle Spiel mit statuierten Ordnungen reicht vom ‚Theater der Grausamkeit‘ von Antonin Artaud über das Orgien-Mysterien-Theater des Herrmann Nitsch über Fluxus und das Living Theater bis hin zu den Inszenierungen von Christoph Schlingensief. Oft beinhaltet das antikonventionelle Spiel der Postmoderne eine ausgestellte und dabei gleichermaßen verfremdende Grausamkeit und eine Abbildung oder Zurschaustellung von Körperflüssigkeiten, Sexualität und auch der Zerstörung von Körpern. (...)

Mit dem Spielcharakter einher geht eine Selbstreferentialität, die einen erkennbaren Bezug auf Kino-, Film- und Medienpraxis oder -wissen darstellt.<sup>20</sup> David Bordwell leitet das Aufkommen von Selbstreferentialität und Spielcharakter im Film in seinem

Buch HOW HOLLYWOOD TELLS IT<sup>21</sup> recht überzeugend her. Er verweist auf den Beginn der Ausbildung an den Filmhochschulen, die zumeist erst in den 60er- und 70er-Jahren gegründet wurden, und auf die Herausbildung des Blockbuster-Kinos Anfang der 80er-Jahre. Durch die Ausbildung an den Hochschulen waren nun auch die jungen Regisseurinnen mit dem Filmerbe vertraut. Die nächste Stufe, die zu einer Verfestigung dieser beiden Aspekte geführt hat, ist die zunehmende Verbreitung von Filmen auf Video und DVD. Von nun an begann man mit dem Wissen um Filmklassiker oder Kultfilme zu spielen und das Publikum zu einem Spiel um dieses cineastische Wissen einzuladen.<sup>22</sup>

Nicht nur die hier genannten Regisseurinnen nutzen die mittlerweile gefestigten Konventionen filmischen Erzählens für ein Spiel mit den Genres, den Erwartungen des Publikums, aber gleichzeitig einer Reflektion der Situation der Menschen in unserer Gegenwart. So auch, um noch ein Beispiel aus dem Bereich der Fernsehproduktionen zu nennen, die britische Serie SHERLOCK<sup>23</sup>, die auf die Traditionen des SHERLOCK HOLMES von Arthur Conan Doyle zurückgeht, aber heutige Herausforderungen thematisiert und dies nicht nur über die Aktualisierung der Figur von Dr. Watson, der in dieser Produktion ein aus dem Afghanistan-Einsatz zurückgekehrter Arzt ist.

17 Gregory Bateson: A Theory of Play and Fantasy, in: ders.: Steps to an Ecology of Mind, Chicago 1972

18 George Bataille: Die Aufhebung der Ökonomie (1967), Berlin 1985

19 Wetzel 2010, S. 608

20 vgl. Steinke, S. 25/26

21 David Bordwell: The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies. Berkeley 2006, S. 118

22 ebd.

23 Sherlock. BBC 2010, Idee: Steven Moffat, Mark Gatiss



Eva-Maria Fahmüller studierte Germanistik und Philosophie, seit 2000 arbeitet sie als Dramaturgin und Dozentin. Sie ist im Vorstand von VeDRA und hat außerdem 2009 die Leitung der Master School Drehbuch übernommen. Mit dem Thema Postmoderne beschäftigt sie sich seit ihrer Promotion über „Postmoderne Veränderungen“ in der deutschen Literatur um 1990.



Dr. Kerstin Stutterheim ist seit 2006 Professorin für AV-Dramaturgie und Ästhetik an der HFF Konrad Wolf in Potsdam Babelsberg, arbeitet seit 1990 als Lektorin, Dramaturgin, Autorin und Filmemacherin. Sie ist Mitglied der Deutschen Filmakademie und Vice Chair des internationalen Screenwriting Research Network, von VeDRA, der GfM und mehr.

## Auf den Tore kannst du auch'n Hals kriegen

Silke Cecilia Schultz (VeDRA) im Gespräch mit Regisseurin Katrin Gebbe und Produzentin Verena Gräfe-Höft

*TORE TANZT erzählt von einem jungen, herumstreunenden „Jesus Freaks“-Anhänger, der von dem sexuell-dominanten Familienvater Benno in einer Schrebergarten-Siedlung am Hamburger Stadtrand versklavt und schließlich von Astrid, Bennos abhängiger Partnerin, zu Tode gequält wird. Der Film lief in der Reihe ‚Un certain regard‘ auf dem diesjährigen Filmfestival in Cannes.*

WENDEPUNKT: Der Film beruht auf einer wahren Begebenheit. Wie habt ihr euch in der kreativen Arbeit von den realen Personen distanziert, um die fiktionalen Charaktere entwickeln zu können? Wie ist der Hauptcharakter Tore entstanden?

KATRIN GEBBE: Ich hatte mir als Basis den Grundcharakter des jungen Fürsten Myschkin aus dem Roman DER IDIOT von Fjodor Dostojewski vorgestellt. Das ist so eine heilige Jesus-Figur, die auch total verkannt wird und für die russische Adelsgesellschaft sowohl eine Projektionsfläche als auch ein Satellit ist, um den alle kreisen. Tore ist für mich eine Katalysator-Figur, der bei allen Charakteren extreme Verhaltensweisen auslöst.

VERENA GRÄFE-HÖFT: Mir fällt gerade der Satz ein, den Katrin in der Vorbereitung und Recherche ihres Drehbuchs getriggert hat, „ich möchte noch einmal meine Mama sehen!“ Sie hat mir die Geschichte gepitcht, weil sie wusste, dass ich mich mit moderner Sklaverei während des (Film-)Studiums beschäftigt habe. Ausgehend davon haben wir seinen Charakter und die Geschichte entwickelt. Die Mutter-Figur war daher zu Beginn unserer Arbeit und bei der ersten Förderanmeldung noch drin. Wir hatten überlegt, ob es spannend wäre, sie als Parallelgeschichte zu erzählen. In der Weiterentwicklung haben wir gemerkt, dass wir zwei Anfänge der Geschichte haben. Es war ein riesiger Schritt, den kompletten Mutter-Strang, der den ersten Akt ausmachte, rauszuwerfen.

WENDEPUNKT: Auslassung ist also die Kunst?

KG: Ja, genau, das öffnet Freiräume für den Zuschauer. Mit den Jesus Freaks habe ich zum Beispiel lange gekämpft, um einen guten Anfang hinzukriegen. Viele Szenen sind im Schnitt rausgeflogen. Ich hatte sogar überlegt, die Jesus Freaks komplett wegzulassen, aber entschied mich dann dagegen, weil es mir zu besonders erschien. Ich brauchte den anderen

Ansatz zum Thema Religion auch für die Geschichte. Je weiter der Film fortschreitet, desto homogener wird er, würde ich sagen. Als Kritikerin meiner Arbeit halte ich den Anfang für nicht so gut gelungen wie ich es mir gewünscht habe.

WENDEPUNKT: Hat sich das Drehbuch am Set noch mal verändert?

KG: Ja, es ist noch einmal neu entstanden, weil die Geschichte eine eigene Dynamik bekommen hat. Je mehr Zeit ich mit den Schauspielerinnen und Schauspielern verbracht habe, desto mehr verselbständigte sich die Geschichte und nahm Besitz von mir und allen Mitwirkenden. Das war glücklicherweise mit Verena und diesem Low-Budget-Projekt möglich! Junge Talente brauchen Zeit, Vertrauen und die Möglichkeit, auch mal eine schlechte Szene drehen zu dürfen. Wie sollen wenig erfahrene Schauspieler sich sonst fallen lassen können, ihre Kontrolle abgeben und Ängste loslassen? Das gilt auch für mich als Regisseurin. So fangen Geschichten an zu leben!

WENDEPUNKT: Zurück zum Protagonisten: Tores Unschuld bleibt trotz der unmenschlichen Misshandlungen unbeschadet. Warum reagiert Tore zum Beispiel nicht wütend?

KG: Tores Unschuld war mir total wichtig. Das ist das, was mich beim Lesen der wahren Begebenheit zu Tränen gerührt hat.

VGH: Wir haben viel darüber diskutiert und waren uns einig, dass Tore nie zum Täter werden darf.

WENDEPUNKT: Habt ihr darüber nachgedacht, dass der Zuschauer auf Tores Hilflosigkeit negativ reagieren und z.B. seine Wut gegen Tore richten könnte?

KG: Die Frage war oft im Spiel. Ich weiß noch, dass Matthias Glasner, mein dramaturgischer Mentor,





Bild: Juna-Film/ZDF

sagte, „auf den Tore kannst du auch'n Hals kriegen“. Er hat mir empfohlen diese Gratwanderung weiterzugehen. Für mich stimmte das. Das war auch das Thema, mit dem ich mich beschäftigt hatte, und es ist nach wie vor so, dass die Filmthemen auch bei mir immer noch Wut auslösen.

WENDEPUNKT: Sind das die kapitelgebenden Themen in dem Film: Glaube, Liebe, Hoffnung? Oder welche Themen machen dich wütend?

KG: Ja. Glaube. Ohnmacht. Opfer. Wer ist schuld? Das ist das, wonach ich suche, was nicht einfach zu lösen ist, wo es um das Halten und Aushalten von Spannung und Spannungen geht.

WENDEPUNKT: Wie wäre das Ende für euch, wenn Sanny, Tores love interest und Astrids Filmtochter, bei ihrer Familie geblieben wäre oder ihren kleinen Bruder zurückgelassen hätte?

VGH: Das letzte Filmbild rührt mich jedes Mal, wenn Sanny mit ihrem kleinen Bruder in den Sonnenaufgang geht. Für ihren Charakter wollten wir, dass sie nicht beschädigt wird. Tore sollte wenigstens einen Menschen indirekt retten, der nicht komplett verloren ist oder durch die Familie oder sein soziales Umfeld zerstört wird.

WENDEPUNKT: Wie kam Matthias Glasner als dramaturgischer Mentor ins Spiel?

KG: Er war während meines Regie-Studiums für eine Woche mein Dozent und hatte meinen Fünf-Minüter gesehen. Wenn ich mal was hätte, sollte ich zu ihm kommen – er sagte, das sei das beste Buch, das er seit langem auf dem Tisch hatte.

WENDEPUNKT: Wie sah seine dramaturgische Arbeit aus?

KG: Er unterstützte mich darin, meinen straighten Weg zu gehen. Er hat nicht von außen etwas reingeworfen, er hat es von innen geholt.

VGH: Ja, er hat Katrin bestärkt, trotz aller äußerer Widerstände, Zweifel und Fragen ihren Weg zu gehen. Und er hat aus Katrins Film keinen Matthias-Glasner-Film gemacht!

WENDEPUNKT: Welcher Rat von ihm fiel dir am schwersten zu befolgen?

KG: Hinsichtlich der Dialoge riet er mir ein Drittel zu streichen. Das hat mir total geholfen, noch mehr Bilder zu finden. Wenn man schreibt und auch noch Regie führt, kommt man schon mal an seine Grenzen und verliert die Distanz, den Blick von außen, den man braucht.



WENDEPUNKT: Welchen Ratschlag hast du nicht befolgt?

KG: Zum Beispiel den Tipp einer Kollegin, einen „rosa Elefanten“ in mein Drehbuch zu schreiben. Mit Angst lassen sich keine guten Filme machen! Was natürlich nicht bedeutet, dass wir beim Dreh im Team keine Angst hatten (lacht).

VGH: Unser Projekt stand unter einem guten Stern. In der dreijährigen Drehbuchentwicklung erhielten wir nach einem halben Jahr Drehbuchförderung von der FFHSH, und ein Jahr später sprachen wir bereits erste Sender an. Aus meiner Perspektive ist diese Arbeit total wichtig und mir macht es sehr großen Spaß. Das Produzentendasein ist für mich allerdings auch nicht anders vorstellbar. Als Katrin mich um dreißig Drehtage bat, konnte ich die Hintergründe und die Notwendigkeit ihrer Bitte verstehen, obwohl das finanziell mit unserem Minibudget eine Herausforderung war.

KG: Das war auch einer der Gründe, warum ich mich für Verena entschieden habe. Ich möchte meine Zweifel ausdrücken, durch Höhen und Tiefen mit der Geschichte gehen dürfen. Ich brauche dieses Urvertrauen und diese Sicherheit für eine kreative Zusammenarbeit.

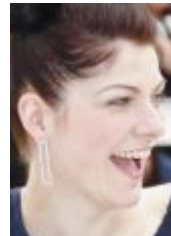
VGH: Über das Wie und Warum muss geredet werden, vor allem in der Stoffentwicklung. Wie viele Nächte haben wir über die Themen des Films philosophiert und verrückten Gedanken Raum gegeben! Das geht nicht, wenn man schnell, schnell eine Geschichte und einen Film aus dem Boden stampft.

WENDEPUNKT: Wie wichtig ist euch das Publikum?

VGH: Das, was einen Film richtig groß macht, ist das Universelle. Im Prinzip ist es egal, ob die Geschichte politisch oder persönlich ist, ob du in Timbuktu, Hamburg oder in Kalifornien lebst, du musst dich emotional einklinken können.

WENDEPUNKT: Was ist das Universelle an dem Film?

KG: Ich finde, jeder kann in dem Film seine eigene Geschichte finden.



Katrin Gebbe (geb. 1983) studierte freie Kunst und visuelle Kommunikation an der Academy of Visual Arts in Enschede sowie Regie an der Hamburg Media School. Ihr Kurzfilm SORES & SÍRÍN wurde auf dem Chicago International Children's Film Festival mit dem Kurzfilmpreis der Erwachsenenjury ausgezeichnet, 2009 erhielt sie den European Young CIVIS Media Prize.



Verena Gräfe-Höft studierte erst Amerikanistik, Ethnologie und Journalistik in Hamburg, dann Filmproduktion an der Hamburg Media School und gründete 2009 die Produktionsfirma junafilm. Sie arbeitet auch als freie Producerin, Autorin und Dramaturgin. TORE TANZT ist ihr erstes gemeinsames Projekt mit Katrin Gebbe.

**LOGLINES & PITCHES**

Wie schreibe ich eine tolle Logline?  
Wie werde ich fit für den Pitch?  
Wo kommen die guten Ideen her?

[www.sugrsteps.de](http://www.sugrsteps.de)

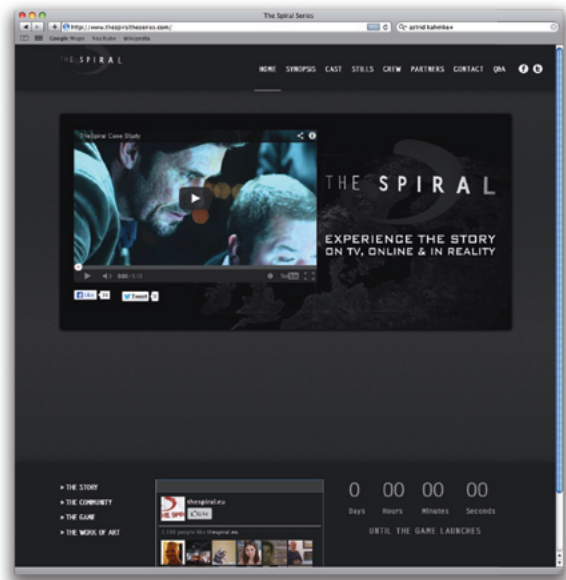
**Seminare, Coaching, Fun & Free Stuff**

**SUGR STEPS**  
drehbuchstudio

## Jeder ist Künstler | Egbert van Wyngaarden (VeDRA)

### Eine Analyse der crossmedialen Serie THE SPIRAL

*THE SPIRAL (Buch: Ben Zlotucha; Regie: Hans Herbots) ist ein in der internationalen Kunstwelt angesiedelter Krimithriller. Künstler aus sechs EU-Staaten stehlen ebenso viele Kunstwerke und geraten dabei ins Visier eines skrupellosen Killers. Parallel hierzu soll eine europaweite Internetgemeinde das Diebesgut aufspüren und eigene kreative Inhalte beisteuern. Die Serie lief im Herbst 2012 zeitgleich auf sieben europäischen Sendern, begleitet von der Gaming-Plattform [www.thespiral.eu](http://www.thespiral.eu), die das Publikum sechs Wochen lang mit Spielen und Mitmachangeboten versorgte. Vorausgegangen war dem ein in den sozialen Medien präsentiertes Live-Rollenspiel um eine fiktive Künstlerkommune. Die drei Module – TV-Serie, Games und Living Drama – gipfelten am 28. September 2012 in einem Event vor dem Europäischen Parlament in Brüssel, das wenige Tage später im Serienfinale zu sehen war.*



[www.thespiraltheseries.com](http://www.thespiraltheseries.com)

**T**HE SPIRAL ist ein lehrreiches Beispiel dafür, wie heute medien- und plattformübergreifend erzählt werden kann. Das Großprojekt wurde von der Belgischen Produktionsfirma Caviar Films realisiert – in Koproduktion mit den Sendern SVT (Schweden), NRK (Norwegen), TV3 (Dänemark), YLE (Finnland), VRT (Belgien) und VARA (Niederlande), in deren Territorien die Handlung spielte. Deutschland und Frankreich waren nicht beteiligt – allerdings machte ARTE die Serie auch hier bekannt. Das Format kostete ca. 6,5 Millionen Euro; 10 Prozent des Budgets floss in die crossmediale Inszenierung, 90 Prozent in die Herstellung der Serie.

Die Welt, in der THE SPIRAL spielt, sollte möglichst real wirken. Zu diesem Zweck startet das Projekt im Mai 2012 mit einem Live Action Role Play (LARP): 36 reale und fiktive Künstler stellen „The Warehouse“ dar, eine Kopenhagener Kommune um den Street Art Künstler Arturo (Johan Leysen). In zwei mehrtägigen Sessions improvisieren sie Happenings, reflektieren über Kunst auf Facebook und stellen selbstgemachte Videoclips auf Youtube. Ein bekannter Blogger begleitet das Geschehen und gibt Hintergrundinformationen. Zusammen mit sechs jungen Künstlern plant

Arturo seinen neuesten Streich – einen Kunstraub, aus dem ein kollektives Werk hervorgehen soll, dessen Wert sich dem Kunstmarkt entzieht. Eine frühere Aktion mit gefälschten Banknoten ruft jedoch Europol auf den Plan. Die Kommune wird überfallen und Arturo verhaftet. Seine Jünger beschließen, den Heist allein durchzuführen und stehlen simultan sechs wertvolle Gemälde aus sechs renommierten Museen. Die Presse berichtet, und sogar die Fernsehnachrichten erwähnen den Vorfall, wobei sie augenzwinkernd auf die Webseite des Formats verweisen.

Zwei Wochen vor Sendestart scheint es, als habe dies alles wirklich stattgefunden. Das Verwischen zwischen Realität und Fiktion ist dabei typisch für den crossmedialen Ansatz. Er setzt die digitalen Medien nicht nur ein, um das Publikum in seiner Lebenswirklichkeit abzuholen, sondern auch, um es zur realen Teilnahme in einer fiktionalen Welt anzuregen.

#### Interaktive Angebote im Internet

Der Kunstraub ist der Startschuss für das gemeinschaftliche Kunstprojekt THE SPIRAL. Auf einer Internetplattform können die User an einer digitalen

Schnitzeljagd teilnehmen. Die Suche kostet Punkte, die man generieren kann, indem man weitere Games spielt. Sinn der Sache: Das Publikum soll die zentralen Themen des Formats – Kunst und Kreativität – aus seiner eigenen Perspektive erleben und sich aktiv an der Erzählwelt beteiligen. Für die Unerfahrenen gibt es Casual Games, die am Rechner gespielt werden können – etwa einen Rohrschachtest oder ein Zeichenspiel zur Wiederherstellung eines zerstörten Freskos. Die etwas anspruchsvolleren Indoor Games fordern zum Erledigen von kreativen Tasks zuhause auf. So sollen die Spieler ihre Lieblingsobjekte einrahmen oder Sandwiches mit Belag im Mondrian-Stil anfertigen. Das nächste Level stellen die Outdoor Games dar. Für diese muss man die eigenen vier Wände verlassen – zum Beispiel in ein Museum gehen, um ein berühmtes Kunstwerk nachzustellen. Die hartgesotteneren Spieler können schließlich an einem Alternate Reality Game (ARG) teilnehmen, das zu einem der gestohlenen Gemälde führt.

Um die Einstiegsbarrieren so gering wie möglich zu halten, begleiten einige Mitglieder der Warehouse-Kommune die Plattform via Facebook und zeigen, wie dieses und jenes funktioniert. Wer mitmacht wird belohnt – in anderen Modulen des Formats. User-Beiträge wie die Fotos der eingerahmten Lieblingsobjekte tauchen in der TV-Serie auf (so sieht es jedenfalls aus; in Wirklichkeit handelt es sich um vorproduzierte Inhalte). Die erfolgreichsten Spieler können beim End Event die gestohlenen Gemälde – alles nur Kopien, versteht sich – an die Museen restituieren. Sie werden dabei gefilmt und sind wenige Tage später im TV zu sehen. THE SPIRAL begreift das Publikum als unverzichtbaren Bestandteil seiner Erzählwelt und schafft damit ein narratives Ökosystem, in dem sich aktive und passive Nutzergruppen gegenseitig zur Beschäftigung mit dem Format anregen. Auch das ist typisch für Crossmedia.

### Fernsehserie als vernetztes Kernprodukt

Das Flaggship des Projekts ist die fünfteilige TV-Serie. Wer kein Gamer oder Freund von Facebook ist, kann THE SPIRAL im TV aus der Perspektive der sechs Kunsträuber bzw. des Ermittlerteams von Europol erleben. Der Krimithriller im unterkühlten Stil dänischer Polizeiserialen bietet einen in sich geschlossenen Plot, den man verstehen kann, ohne

die anderen Inhalte zu kennen. Zuschauer, die sich mit dem Online-Angebot auseinandergesetzt haben, befinden sich allerdings in einer privilegierten Position: Sie wissen mehr, kennen die Hintergründe und haben vielleicht sogar als Gamer aktiv zur Storyworld beigetragen.

Die Dramaturgie funktioniert dabei medien- und plattformübergreifend. So ist der Kunstraub, über den die Presse berichtet, in seiner Planung und Durchführung im TV zu sehen. Arturos Tod, der die Online-Community schockt, wird wenige Tage später im Fernsehen gezeigt. Umgekehrt treibt der TV-Plot das Gaming voran. Der im ARG vorgesehene Hacking-Angriff auf die Computersysteme der Ermittler wird etwa vom Thrillerplot angestoßen und wirkt sich darin wieder aus. Regelmäßig weisen die Figuren in der Serie auf die Beteiligung der Online-Community hin und rufen die Zuschauer damit auf organische Weise zum Plattformwechsel auf. Eine besondere Herausforderung in diesem crossmedialen Wechselspiel ist die Synchronisierung der fiktionalen Zeit des Fernsehplots mit der in Echtzeit stattfindenden Nutzerbeteiligung. Die spektakulärste Verschränkung zwischen dem improvisierten Live-rollsenspiel, der interaktiven Gaming-Plattform und der gescipteten Fernsehserie ist das End-Event in Brüssel. Was sich hier drei Tage vor dem Serienfinale ereignet, wird im Eiltempo in die letzte Episode integriert – eine produktionstechnische Hochleistung. THE SPIRAL ist zur vollen Entfaltung gekommen. Es zeigt wie crossmediale Formate durch den Einsatz von multiplen Perspektiven und Handlungssträngen Themen auf vielfältige Art erfahrbar machen können und dadurch in der Lage sind, Zielgruppen differenziert und frei von den klassischen Formatzwängen anzusprechen.

### Mehr als ein Experiment

Warum ist es so wichtig, das Internet in die TV-Unterhaltung einzubinden? Der Grund ist schlichtweg, dass der Rückkanal und die Vernetzung, die das Internet möglich macht, nicht mehr wegzudenken sind. Das Publikum will und kann Inhalte teilen, mitgestalten, weiterspinnen. Unterhaltungsangebote werden Rücksicht auf die zunehmend interaktive, mobile und kreative Nutzung der Medien nehmen müssen. Dass wir uns damit von einem produktorientierten zu einem prozessorientierten Modell bewe-

gen, ist eine Entwicklung, die auch in anderen Branchen zu beobachten ist.

In Skandinavien erreichte THE SPIRAL 38 Prozent der Zuschauer, in Belgien über 20 Prozent; Europaweit verfolgten 2,5 Millionen Zuschauer die Serie. 143.000 User besuchten die Gaming-Plattform, 17.000 Spieler machten aktiv mit und steuerten etwa 20.000 Bilder und Clips bei. Die Vielfalt an Medien, Plattformen und Endgeräten öffnet interessante Perspektiven für Geschichtenerzähler, darf uns aber nicht blenden – alles steht und fällt mit einer fesselnden Story. Da gab es bei THE SPIRAL einen kleinen Haken: Die Produktion tat sich schwer, europäische Autoren zu finden, die eine offene crossmediale Erzählwelt mitgestalten wollten. So musste sie in letzter Minute dann doch einen mit den US-amerikanischen Stoffentwicklungsmethoden erfahrenen Autor aus L.A. heranziehen.



*Der Autor und Dramaturg Egbert van Wyngaarden ist Professor für Drehbuch und Kreatives Schreiben an der MHMK München, unterstützt die Entwicklung crossmedialer Formate und ist Mitgründer sowie Vorstand des interdisziplinären Netzwerks für Medienschaffende Transmedia Bayern e.V. Auf der FilmStoffEntwicklung 2012 präsentierte er mit dem Game-Designer Jiannis Sotiropoulos eine Fallstudie zu THE SPIRAL, auf der dieser Artikel fußt.*



## { SCRIPTMAKERS }

DIE AUTORENFINDER

**PRODUZENTEN:** Hier finden Sie Autoren für spezifische Inhalte und Aufträge.

**AUTOREN:** Hier finden Sie heraus, was Produzenten suchen.

Seien Sie dabei.

[www.scriptmakers.de](http://www.scriptmakers.de) [info@scriptmakers.de](mailto:info@scriptmakers.de)



## Spiel / Film 7.0 | von Lukas Wosnitza (VeDRA)

Wenn der WENDEPUNKT zum neuen Titel des VeDRA-Newsletters jetzt wird, sollte er auch zum Thema werden. Das ist nur passend, denn Games sind seit jeher voller Wendepunkte: Das Erreichen spielerischer Zwischenziele geht oft einher mit narrativen Wendepunkten und bietet Handlungsanreize für den Spieler. Der Level von SUPER MARIO ist geschafft, aber die Prinzessin ist in einem anderen Schloss gefangen, also gehen Spiel und Geschichte weiter bis zum nächsten Schloss – in dem die Prinzessin auch nicht ist. Der Vertraute und Auftraggeber des Spielers in ASSASSIN'S CREED wird vom finalen neunten Gegner als Hauptbösewicht entlarvt. Dadurch werden die Geschehnisse und die eigenen Handlungen in ein anderes Licht gerückt und gleichzeitig ein neues Spielziel etabliert. Die Geschichte ist entlang der spielerischen Aufgaben konstruiert – ihr zu folgen dient letztlich dem Ziel den spielerischen Sieg davonzutragen. Aber auch im Sieg kann ein Wendepunkt allen Handlungen des Spielers eine neue Bedeutung geben. So bietet das Game MYST drei verschiedene Enden für die Erzählung an, eine davon wirft den Spieler ins Verlies – der Sieg über das Spiel geht einher mit der Niederlage in der Geschichte, mit der letzten Handlung beraubt sich der Spieler aller Handlungsoptionen und das Ende erfährt einen bitteren Beigeschmack. Wendepunkte zeigen die volle narrative Kraft und Varianz von Games: Sie sorgen für ein individuelles Spielerlebnis und schreiben somit für jeden Gamer eine eigene Geschichte – darin besteht der entscheidende Unterschied zwischen Games und Film.

Im Film sind wir lediglich Betrachter der Hauptfigur, im Game die Hauptfigur selber. Für den Betrachter ist der Wendepunkt ein Spannungsanreiz, für die Hauptfigur ein Handlungsanreiz. Der Wendepunkt kann sogar von der Hauptfigur selber ausgehen. Natürlich kann der Spieler diese fiktionalen Knotenpunkte auch ignorieren und erstmal gar nichts tun. Erst durch die Entscheidung des Spielers, die Geschichte voranzutreiben, wird diese weitergeführt. Bis dahin gibt es für den Spieler in den heutigen virtuellen Welten allerdings genügend andere Dinge zu tun und eigene Ziele zu verfolgen, und so können getrost Spielstunden damit zugebracht werden, die Rahmenhandlung des Spiels zu ignorieren: Angeln gehen, Dart spielen, einfach durch die Stadt fahren,

oder die Landschaft genießen. Dies zeugt aber nicht von einer schlecht strukturierten Geschichte, sondern bedient lediglich die Hybridartigkeit von Games, aufgrund welcher das Erzählerische und das Spielerische neben- und miteinander Platz haben müssen. Plot- und Figurenführung des Erzählerischen geben dem Spielgeschehen eine Richtung und ein Ziel, die den Spieler über das reine Gewinnenwollen hinaus auch emotional an das Spiel binden. Gleichzeitig gibt die offene Struktur des Spielerischen eine fast vollständige Freiheit vor.

Dadurch kommt es auch zu einer Lockerung des Spannungsbogens, wodurch die Dramaturgie zeitweilig in den Hintergrund gerät. Sorgte früher einzig das spielerische Ziel den Sieg davonzutragen dafür, dass der Spieler der entlang der spielerischen Aufgaben konstruierten Narration folgt, sind es heute auch oft genug spannende Geschichten und die Neugier darauf, wie diese ausgehen oder sogar wie wir dieses Ende gestalten können, Grund dafür, das Game weiterzuspielen. Wird die Prinzessin von SUPER MARIO im nächsten Schloss sein? Wird der Spieler dahinter kommen, welchen Plan sein Auftraggeber in ASSASSIN'S CREED verfolgt hat und welche Rolle die Hauptfigur dabei gespielt hat? Knoten- und Wendepunkte der Dramaturgie dienen als Handlungsanreize für den Spieler, die neue spielerische Ziele setzen. Der Zeitpunkt, seit dem auch in Games die Möglichkeit besteht die Geschichte in eine neue Richtung zu weisen (zugegeben im Rahmen der vordefinierten Möglichkeiten), kann getrost als Wendepunkt für die Art des Geschichtenerzählens in Games betrachtet werden. Denn damit emanzipieren sich Games von den bekannten Erzählmustern und schaffen vom Spieler mitgestaltete Wendepunkte, die jede im Game erzählte Geschichte einzigartig werden lassen.



Lukas Wosnitza (geb.1983) hat seine Abschlussarbeit an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn über Dramaturgie im digitalen Spiel verfasst und beschäftigt sich für uns mit der Schnittstelle von Games und Film. Seine Kolumnen findet man auch unter [www.leckerefelsen.de](http://www.leckerefelsen.de).



## Storytelling für Games

*Fachbuchautor Dr. Dennis Eick im Gespräch mit Frank Raki (u.a. DIE BIENEN) über die Talente, Herausforderungen und Möglichkeiten eines Games-Autors.*

DR. DENNIS EICK: Wie sieht der Beruf des Game Autors aus? Welche Fähigkeiten sollte er/sie besitzen?

FRANK RAKI: Anders als bei anderen Medien bestimmt der Autor hier nicht die künstlerische Vision des Werks. Dafür ist der sogenannte *Lead Game Designer* oder *Creative Director* verantwortlich. Die Game-Autoren sind Teil eines Development-Teams, denn die Story ist nur ein Teil dessen, was ein gutes Game am Ende ausmacht. Man sollte also die Fähigkeit zu kollaborativem Arbeiten mitbringen. Darüber hinaus schreibt ein Game-Autor kein universales Manuskript, das das ganze Werk abbildet, sondern eine ganze Anzahl verschiedener Dokumente – von der *Story-Synopsis* über *Cutscenes* bis hin zu *In-Game-Texten* und anderem mehr. Dabei arbeitet man oft an mehreren Dokumenten gleichzeitig. Man sollte also simultanes Arbeiten mögen und auf häufiges Umschreiben gefasst sein. Ein Game wird ja nicht top-down entwickelt, sondern gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen: Gameplay, Grafik, Story, Programmierung. Beginnend bei einem Prototyp, wird das Game dann solange umgebaut, bis es das bestmögliche Spielerlebnis bringt. Das kann für den Autor große Änderungen mit sich bringen. Ein ganzer Story-Abschnitt oder sogar das interaktive Dialogsystem können plötzlich wegfallen. Da muss man

dann ideenreich Lösungen finden. Schließlich sollte ein Game-Autor sein Medium mögen und ein Grundwissen in Sachen Game-Design besitzen. Es lohnt sehr, ein paar Spiele danach zu analysieren, aus welchen Elementen sie bestehen und nach welcher Dynamik sie funktionieren. Ein Verständnis für die technische Seite, das heißt für die Kunst des Programmierens, kann ebenfalls nicht schaden.

DE: Wo sind die Schnittstellen zwischen der Narration von Filmen und der von Games? Welche Erzählschemata funktionieren in Spielen am besten?

FR: Beide Medien erzählen Geschichten in Bildern. Darum funktionieren hier physisch getragene Konflikte so hervorragend – also alles, was wir unter dem Begriff ‚Action‘ subsumieren. Das soll nicht heißen, dass anderes nicht ebenso gelingen kann, aber das braucht dann etwas mehr Überlegung. Außerdem eignen sich Storys mit einer zugrunde liegenden Reisestruktur gut für Filme und Games. Das Fortschreiten durch Räume gibt dem Spieler das Gefühl, dass es vorangeht und wirkt so Frustrationen entgegen. Das Erzählmodell der Heldenreise ist darum auch in Games sehr beliebt.

Ein entscheidender struktureller Unterschied: Games halten den ersten Akt ihrer Geschichte gerne kurz. Ziel ist, schnellstmöglich in den eigentlichen Konflikt, in die

Action zu kommen. Oft muss auch kein ausgeformter Charakter, sondern nur eine Spieler-Rolle exponiert werden. Daher halten sich Games manchmal fast die gesamte Spielzeit im zweiten Akt auf – zehn Stunden oder mehr. Insofern braucht es natürlich mehr Inhalte als bei einem 90-minütigen Kinofilm. Dramaturgisch lassen sich viele Gamestories deshalb eher mit einer Fernsehserie vergleichen. Eine Mission ähnelt dann einer Serienepisode, die ihren eigenen Spannungsbogen und ihre eigenen Twists and Turns hat.

DE: Gehe ich richtig in der Annahme, dass in Spielen die Geschichte eher zweitrangig ist?

FR: Games leben von der Atmosphäre einer anderen, besonderen Welt. Der Spieler soll vergessen, dass er vor einem Bildschirm sitzt und einen Controller bedient. Stattdessen soll er voll und ganz in der anderen Welt aufgehen. Dazu braucht es ein Setting, das faszinierend und detailreich ist. Der Autor kann hier eine wichtige Grundlage legen. Es hängt dabei von vielen Faktoren ab wie stark man die Charaktere ausformt – von der Game-Idee, dem Genre, dem gewünschten Spielerlebnis usw. Bei Sidescrollern im Cartoon-Stil sind Charaktere mit psychologischer Tiefe weniger gefragt. In Games mit starkem Rollenspielanteil sollten NPCs\* dagegen autonom und lebendig wirken. Sie brauchen eine Persönlichkeit, eigene Ziele, Handlungsoptionen

\* NPCs: Non-Player Characters, Nicht-Spieler-Charaktere



Dreamfall: The Longest Journey

Bild: www.gamershell.com

und einen großen Sprachschatz. Und was die Geschichte angeht – die spielt tatsächlich selten die erste Geige. Sie muss sich in den Dienst des Gameplays stellen. Das basiert aber meistens nicht auf Charakteren und ihren emotionalen Beziehungen, sondern auf Objekten. In der Spieldynamik geht es um Waffen, Erste-Hilfe-Kästen, Rätsel, Strategien usw., nicht um Menschen und ihre Probleme. Deshalb sorgt die Story meist dafür, dass der Spieler klare Ziele erhält und nicht gelangweilt die Segel streicht.

Es gibt aber auch den umgekehrten Fall: Die Story dominiert das Gameplay – etwa in Adventures wie DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY. Leider gehen Gameplay und Geschichte aber noch zu selten Hand in Hand. Man sollte sich die Geschichte in einem Game übrigens nicht wie eine festgelegte Kette von Ereignissen vorstellen. Sie gleicht eher einem Patchwork einzelner Elemente. Der Autor platziert die Story-Elemente im narrativen Raum, damit der Spieler sie während des Spiels „aufammelt“. Manche Elemente sind dabei verpflichtend, weil sie zum

Beispiel die Spielziele betreffen. Andere Elemente sind dagegen optional, weil sie helfen, die Atmosphäre der Welt zu verstärken.

DE: Wie erzeuge ich Spannung und Überraschungen? Wie geht man in der Entwicklung der Geschichte mit interaktiven Strukturen um?

FR: Um Spannung zu erzeugen, ist es zunächst wichtig dem Spieler ein klares Ziel zu geben – dann kann man ihm auch die entsprechenden Hindernisse entgegenwerfen und so das Erreichen des Ziels in Frage stellen. Das ist die Hauptdynamik, die ein Spiel spannend macht. Darüber hinaus steht einem das ganze übrige Arsenal der Erzähltechniken zur Verfügung – vom *Foreshadowing* über die *Ticking Clock* bis hin zum *Suspense*.

Was Games jedoch auszeichnet, ist, dass man den Spieler durch Entscheidungssituationen in die Geschichte hineinziehen kann. Das beginnt mit einfachen Wahlmöglichkeiten: Willst du ein Magier oder ein Krieger sein? Solche Entscheidungen kann man

bedeutungsvoll zuspitzen und den Spieler damit in spannenden Dilemmata stürzen: Erschießt du als Undercover-Agent deinen Kollegen, um das Vertrauen der Gangster zu gewinnen? Oder riskierst du, dass die Schurken dich ebenfalls töten? Das ist nicht nur eine taktische Entscheidung, sondern auch eine zwischen inneren Werten. Je klarer die Konsequenzen einer solchen Wahl sind, desto fesselnder wird es für den Spieler. Er scheint die Macht über den Verlauf der Ereignisse zu haben. Ein Problem des interaktiven und nicht-linearen Erzählens ist aber, dass schon ein paar Entscheidungssituationen in so viele Plot-Zweige münden können, dass dies einen nicht zu bewältigenden Entwicklungsaufwand darstellt. Man erschafft eine Hydra: Aus jedem abgeschlagenen Hals wachsen zwei oder drei neue nach, und bald hat man eine unüberschaubare Menge an Enden, um die man sich kümmern muss. Daher begrenzt man die Plot-Verzweigung in der Regel stark – indem man Zweige wieder zusammenführt oder die Verzweigungen nur ganz am Ende der Geschichte zulässt.

Daneben gibt es natürlich noch andere Wege zur Umsetzung des nicht-linearen Erzählens. Man kann das Game mit einer künstlichen Intelligenz ausstatten, die eigenständig Plots produziert und verwaltet.

Solche Story-Engines gibt es bereits in Ansätzen – wie zum Beispiel das RADIANT STORY-System von Bethesda, das in THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM Missionen für den Spieler maßschneidert.



The Elder Scrolls 5 - Skyrim

Bild: www.gamershell.com

DE: Was ist ein guter Spielecharakter im Vergleich zu Drehbuchfiguren? Wie erzeuge ich Emotionalität?

FR: Film- und Games-Figuren unterscheiden sich in der Art und Weise, wie wir uns mit ihnen identifizieren. Wir erleben den Protagonisten eines Films immer von außen, nehmen seine Gefühle und Gedanken als gegeben hin und lassen uns empathisch auf seine Geschichte ein. Wenn uns erzählt wird, dass sich der Held einsam und verlassen fühlt, dann leiden wir mit ihm mit. Das funktioniert nicht in Games, die aus der First-Person-Perspektive erlebt werden – also wenn der Spieler selbst im Kopf des Helden steckt. Der Spieler-Charakter mag vor Beginn der Geschichte den Tod seines Bruders verschuldet haben – der Spieler wird es nicht fühlen. Der Spieler-Charakter kann sich auch nicht einfach in die hübsche Spinin verlieben – der Spieler selbst muss berührt werden. Trauer über einen Verlust, Sehnsucht, Sorge – eigentlich alle zwischenmenschlichen Emotionen lassen sich in First-Person-Games nicht unmit-

telbar hervorrufen. Der Spieler erlebt seine Figur ja von innen und lässt sich daher keine Gefühle unterschieben. Nur mit Zeit und einigen Tricks kann man dafür sorgen, dass der Spieler sein Herz an gewisse NPCs hängt. Damit kann man dann arbeiten. Dagegen lassen sich andere Emotionen wie Angst, Ekel oder Schrecken sehr einfach erzeugen. Darum funktionieren Action oder Survival-Horror so gut als Game-Genres. Und zur Ehrenrettung der „positiven Gefühle“: Auch Bewunderung, Ehrfurcht oder Entspannung sind möglich, was Spiele wie JOURNEY und CLOUD meisterhaft zeigen. Letztendlich gibt es aber keine Patentrezepte zur Erzeugung von Emotionalität, sondern es hängt von vielen Faktoren ab.

DE: Wie lernt man das Handwerk?

FR: Für Game Designer gibt es zwar Ausbildungsmöglichkeiten, unter anderem einen staatlichen Studiengang an der HTW Berlin. Einen geregelten Lehrgang speziell für Game Writer gibt es in Deutschland meines Wissens aber

nicht. Es ist sicher eine gute Voraussetzung als Drehbuchautor gearbeitet zu haben. Man hat gelernt, filmisch zu erzählen, kann Szenen und Dialoge schreiben, Figuren entwickeln und längere Spannungsbögen bauen. Das ist ein großer Teil der Anforderungen, die an einen Game-Autor gestellt werden. Developer und Publisher greifen deswegen häufig auf Drehbuchautoren zurück. Wer noch keinerlei Berührungspunkte mit interaktiven Medien hatte, kann natürlich eine Weiterbildung machen. Aber für die meisten Game-Autoren ist es wohl learning by doing. Man hat eine Begeisterung für Games, man spielt eine Menge, analysiert, was funktioniert und warum, und entwickelt so ein Gefühl dafür, was in Games möglich ist.

DE: Wie wichtig ist der Autor in der Game-Entwicklung generell? Gibt es da Veränderungen?

FR: Inzwischen weiß die Branche, dass die Spieler gute Geschichten in Spielen wollen. Heute vertritt kaum noch jemand die Ansicht, dass Storys in Games ein notwendiges Übel darstellen. Deutlich gezeigt hat das kürzlich noch einmal der Erfolg der großartig erzählten MASS EFFECT-Serie und der massive Aufschrei der Fans angesichts des dramaturgisch missratenen Schlusses.

Die Game-Developer erkennen auch zunehmend, dass es nicht funktioniert, Autoren erst in den Development-Prozess einzubeziehen, wenn das Game in allen anderen Aspekten bereits steht. Eine Geschichte, die sich notdürftig ins bestehende Gameplay ein-





Heavy Rain

Bild: [www.play3.de](http://www.play3.de)

fügt, wirkt schnell aufgepfropft und holprig. Genauso unglücklich ist der umgekehrte Weg: Ein Developer bestellt bei einem renommierten Autor ein Exposé und versucht die Geschichte anschließend ohne Autoren-Beteiligung in ein Game zu verwandeln. Auch das passiert zum Glück immer seltener. Den Autor von der frühen Konzeptphase bis weit in die Produktion hinein zu einem integralen Teil des Design-Teams zu machen, ist dagegen der Königsweg für Spiele, die sich um eine starke Story drehen. Nur so erreicht man eine organische Verbindung von Gameplay und Story.

DE: Irgendein Spiel, bei dem Sie die Narration herausragend finden, ein Meilenstein sozusagen?

FR: Es gibt inzwischen unzählige Games mit sehr gelungenen Storys – sei es L.A. NOIRE, die UNCHARTED- oder die GRAND THEFT AUTO-Serie, MASS EFFECT. Fast alle Triple-A-Titel\* der letzten Jahre warten mit Geschichten auf, die Filmstories in nichts nachste-

hen. Diese Spiele arbeiten aber stark mit der cinematografischen Grammatik, insofern würde ich da nicht von Meilensteinen sprechen.

Wo einzelne Games neue Wege gehen, um Emotionen beim Spieler zu wecken, wird es interessant. In ICO (2001) spielt man zum Beispiel einen Jungen, der ein feengleiches Mädchen namens Yorda aus einer Burg befreit und mit ihr daraus fliehen muss. Dabei muss man die ganze Zeit auf Yorda aufpassen, sie zum Teil per Knopfdruck an der Hand festhalten. Das erzeugt innerhalb kürzester Zeit eine starke Bindung. Im aktuellen BIOSHOCK INFINITE kann man eine Weiterentwicklung davon sehen. Das Mädchen hat hier eine KI und eine facettenreiche Persönlichkeit, mit der wir mitfühlen. HEAVY RAIN wiederum gelingt es in einigen Szenen – und zwar in denen, die sich nicht auf einen Plotfortschritt konzentrieren, sondern ganz bei einem Moment bleiben – uns in ein nachdenklich machendes Drama zu versetzen. Und in JOURNEY, das nicht viel Geschichte im herkömmlichen Sinne besitzt, reist man alleine durch eine Sandwüste. Besteht eine Internetverbindung, dann trifft man unterwegs auf einzelne andere Spieler. Man kann nicht miteinander reden, aber sich gegenseitig helfen. Das erzeugt ein einmaliges, sehr besonderes Erlebnis. Alles in allem stecken Computerspiele als narratives Medium jedoch noch in den Kinderschuhen, es hat sich noch keine einheitliche Grammatik für interaktives Storytelling herausgebildet. Wir erkunden das Terrain erst. Es gibt noch viel zu entdecken.



Frank Raki arbeitet als Autor und Script Consultant in München. Nach dem Studium war er mehrere Jahre als Lektor für Bavaria Media und BR sowie als formatrechtlicher Gutachter tätig. Er schrieb Eventfilme und Game-Konzepte. Als Dozent unterrichtet er Drehbuchschreiben und seit 2012 auch Interactive Storytelling an der HTW Berlin im Studiengang Game Design.



Dr. Dennis Eick studierte Anglistik und Germanistik in Köln bevor er bei RTL zunächst als Lektor, dann bis 2008 als Redakteur arbeitete. Seit dem ist er als Dozent an diversen Filmhochschulen tätig und schreibt außerdem Bücher, Drehbücher und Bücher über Drehbücher. Im Herbst 2013 erscheint bei UVK sein neuestes Werk DIGITALES ERZÄHLEN. DIE DRAMATURGIE DER NEUEN MEDIEN.

\* AAA-Spiele: Hochbudgetierte Games, von denen sich die Publisher hohe Umsatzzahlen erhoffen.



## Dramatische Podcasts | gefunden von Paul Nickel (VeDRA)

Jeder, der schreibt, braucht ab und zu eine Pause. Das Angenehme lässt sich jedoch mit dem Nützlichen verbinden, wenn man sich einige Minuten von der Arbeit ausklinkt und in einem Podcast erfährt, was andere zur Stoffentwicklung zu sagen haben. Im deutschsprachigen Raum steht STICHWORT DREHBUCH von Frank Zeller, Oliver Schütte und Simone Zahn vom VDD als einzig regelmäßig erscheinender Podcast zum Thema Drehbuch leider noch allein auf weiter Flur. Bereits seit 2008 erscheinen dort ausführliche Gespräche mit Autoren und Produzenten, die jeweils eine aktuelle Produktion vorstellen. Sonderausgaben zu branchenspezifischen Podiumsdiskussionen (wie z. B. FilmStoffEntwicklung), zum Schreibprozess an sich und eine Auswahl an herunterladbaren Drehbüchern runden das empfehlenswerte Angebot ab.

Blickt man in die USA wird man zwar ebenfalls nicht vom Angebot entsprechender Podcasts erschlagen, hat aber dennoch eine größere Auswahl: MEET THE FILMMAKER und das AMERICAN FILM INSTITUTE stellen hunderte Podiumsdiskussionen mit Regisseuren, Autoren und Produzenten zur Verfügung, die interessante Einblicke in die Entstehungsgeschichte aktueller Kinoproduktionen und Filmklassiker bieten. Obwohl sich nicht alle Podcasts ausführlich mit der Stoffentwicklung befassen, wirkt es dennoch beinahe beruhigend zu hören, dass die dominierenden Filmemacher in Hollywood auch nur mit Wasser kochen, wenn sie in Anekdoten von ihren Schwierigkeiten berichten.

THE Q&A WITH JEFF GOLDSMITH hingegen legt den Schwerpunkt explizit auf das Drehbuch. In mehr als hundert Episoden interviewt der Moderator bekannte und weniger bekannte Autoren und Produzenten, um mehr über die Entwicklung ihrer Drehbücher, den Prozess des Schreibens und den Werdegang der Beteiligten herauszufinden. Da die Show direkt in Los Angeles aufgezeichnet wird, geben auch Branchenveteranen wie Robert Towne oder Robert Evans in Podiumsgesprächen Einblicke in ihre Arbeit.

Ein Geheimtipp zum Thema Drehbuch und Serienentwicklung ist jedoch der (mittlerweile eingestellte) Podcast SAM AND JIM GO TO HOLLYWOOD, in dem die Autoren Sam Ernst und Jim Dunn in knapp 50

höchst unterhaltsamen und ehrlichen Episoden ihren steinigen Aufstieg von Nobodys zu den Chefautoren der US-Serie HAVEN ausbreiten. Der Werdegang der Autoren hat mit seinen Rückschlägen und Hoffnungsschimmern quasi Seriencharakter, so dass man erfahren will, wie es mit den beiden weitergeht – ganz nebenbei gewähren die schlagfertigen Autoren dem Zuhörer ungewohnte Einblicke ins amerikanische Fernsehgeschäft und beweisen mit ihrer Geschichte letztlich, dass es sich lohnt, an kühnen Träumen festzuhalten, solange man bereit ist, für diese hart zu arbeiten. In diesem Sinne mache ich mich jetzt auch wieder besser an die Arbeit ...



Paul Nickel (geb. 1981) hat an der KHM in Köln Drehbuch studiert und arbeitet – nach eineinhalbjährigem Fronteinsatz als „Scripted-Reality“-Autor – heute als freier Autor und Lektor in Köln.

### Links

(Alle Podcasts können kostenfrei über iTunes bezogen werden):

#### Stichwort Drehbuch

<https://itunes.apple.com/podcast/stichwort-drehbuch-der-podcast/id276178593>

#### Meet The Filmmaker

<https://itunes.apple.com/de/podcast/meet-the-filmmaker/id301899522>

#### American Film Institute

<https://itunes.apple.com/de/podcast/american-film-institute/id310749214>

#### Q & A With Jeff Goldsmith

<https://itunes.apple.com/us/podcast/the-q-a-with-jeff-goldsmith/id426840843>

#### Sam And Jim Go To Hollywood

<https://itunes.apple.com/us/podcast/samandjim-gotohollywoods-podcast/id74172149>

## Der VeDRA-Fragebogen | an Nicole Kellerhals

### Auf welchen Wegen oder Umwegen bist du zur Dramaturgie gekommen?

Ich habe neben meinem Studium der Geisteswissenschaften beim Film gearbeitet und hatte das große Glück Redakteurin beim MDR zu werden, als der Sender noch im Aufbau war. Später wollte ich dann Kinder und Arbeit besser vereinbaren und habe mich als Dramaturgin selbstständig gemacht, was mir dank der kontinuierlichen Arbeit bei X-Filme möglich war.

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

Ich bin eigentlich mit allen Projekten gleich gern beschäftigt, denn jedes ist immer die neue, spannende Herausforderung so optimal wie möglich filmisch emotional zu erzählen.

### Welche Fähigkeiten sollte ein Stoffentwickler/Dramaturg unbedingt haben?

Begeisterungsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Wissen und Respekt vor der Arbeit des Autors.

### Was sind deine persönlichen Glücksmomente in diesem Beruf?

Wenn man gemeinsam mit Regie und Drehbuchautor/in die Vision teilt und das Gefühl hat, der Wahrheit ein Stück näher gekommen zu sein – und dabei komi-

sche, emotionale, tolle Szenen und Geschichten findet.

### Was sind immer wiederkehrende Probleme bei der Stoffentwicklung?

Kommunikation, Beratungsresistenz und Zeitdruck.

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

LORE fand ich erzählerisch, filmisch und schauspielerisch großartig. THE MASTER – anstrengend, aber grandios in seiner Bedingungslosigkeit und Tiefe. CLOUD ATLAS – dem ich noch drei Stunden mehr hätte zusehen können.

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

Das sind zu viele, als dass ich eines/einen herauspicken könnte.

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

Lesen und Schreiben, Denken und Diskutieren, und die Menschen begleiten und unterstützen an die ich glaube. Und einmal noch den Film machen, der mich selber vom Hocker haut. Da bin ich sehr nah dran an.

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

Holly Golightly natürlich!

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

HOMELAND! Das muss jeder Dramaturg gesehen haben. Und der neue Film von Wolfgang Becker ICH UND KAMINSKI und die Verfilmung von JEDER STIRBT FÜR SICH ALLEIN von Hans Fallada, Regie Vincent Perez.



Nicole Kellerhals (M.A.) studierte Germanistik, Romanistik sowie Kunstgeschichte und betreute später als Redakteurin beim Fernsehspiel MDR u.a. Filme von Tom Tykwer, Andreas Dresen und Angela Schanelec. Seit 1997 arbeitet sie als freie Dramaturgin für X-Filme, betreute hier u.a. Projekte von Wolfgang Becker, Dani Levy und Michael Klier. Sie war Mitglied der Jury des Friedensfilmpreises der Berlinale, leitete die Gruppe Spielfilm der Akademie für Kindermedien, ist Vorstandsmitglied im Förderverein Deutscher Kinderfilm und Gründungsmitglied von VeDRA.

## Weiterbildung zum Dramaturg/Lektor

von Eva-Maria Fahmüller (VeDRA)

*Eine Mini-Gruppe im Seminarraum: Ich erzähle von einer unangenehmen Begegnung, die sich zu Beginn meiner Tätigkeit als Dramaturgin abgespielt hat: In einer persönlichen Mail an den Regisseur hatte ich mich ausführlich, höflich, aber eben auch kritisch zu seiner Überarbeitung geäußert. Er beschwerte sich daraufhin beim Autor, dem Producer, der bereits eingebundenen Produktion und dem Redakteur. Wer hatte welche Rolle? Hätte ich etwas besser machen können? Was war zu tun? Die Master School Drehbuch bietet seit 2012 wieder eine Fachausbildung zu genau diesen Themen an.*

Viele Kolleginnen und Kollegen werden durch ihre Arbeit in der Stoffentwicklung im Laufe der Zeit zu Experten in Sachen Konflikt-Management, Moderation und Diplomatie. Sie üben sich zudem im schnellen Erfassen von Geschichten, im sachlichen Analysieren und prägnanten Formulieren. Das dramaturgische Wissen und Können lässt sich inzwischen in zahlreichen Seminaren erlernen. Alles andere eignen sich Stoffentwickler zumeist in der Praxis an. Ich selbst hatte das Glück, im Jahr 2004 an der letzten „Ausbildung zum Script Consultant“ an der Master School Drehbuch teilzunehmen. Diese fünf Monate waren sehr wertvoll für mich. In den letzten Jahren wurde ich immer wieder gefragt, ob es möglich wäre, wieder eine an den Belangen von Stoffentwicklern orientierte Weiterbildung ins Leben zu rufen.

Die „Weiterbildung zum Dramaturg & Lektor“ wurde seit August 2012 inzwischen zwei Mal durchgeführt. Dramaturgische Kenntnisse erwarben die jeweils drei Teilnehmer zunächst gemeinsam mit den 15 Autoren. Während die Autoren an ihren Geschichten arbeiteten, hatten die Dramaturgen Unterricht mit den Schwerpunkten Lektorat, Drehbuch-Analyse und dramaturgische Beratung, inklusive Coaching-Training für Stoffentwickler. Die Vorbereitung des Unterrichtsteils Dramaturgische Beratung war in gewisser Weise Neuland, denn neben SCRIPT DEVELOPMENT von Dagmar Benke und Christian Routh gibt es nur wenige Texte, die sich direkt mit dem Thema befassen. Alles andere entstammt allgemein gehaltener Literatur zum Thema Gesprächsführung u.ä., dem eigenen Tun, dem jahrelangen Austausch mit Kollegen oder auch den Erkenntnissen

aus dem jährlichen VeDRA-Seminar „Konflikte und Perspektiven in der Stoffentwicklung“. Es galt, vor allem intuitives Wissen zu verschriftlichen und in eine Unterrichtsform zu fassen

Das Coaching-Training mit der Dozentin Birgit Oehmcke schloss daran an. Kurze Stoffentwicklungsgespräche wurden vor laufender Kamera simuliert und anschließend ausgewertet. Gleichzeitig waren die Teilnehmer als Assistenten in die Stoffentwicklung der 15 Autoren eingebunden. Sie konnten in Anwesenheit und im Austausch mit den drei Gruppen-Dozenten die erlernten ‚Softskills‘ und ihre dramaturgischen Kompetenzen in individuell abgesprochenen Schritten erproben und erweitern – über schriftliche Analysen bis hin zu einer voll- und selbständig moderierten Beratung. Als Dozentin für Autoren-Gruppen war es für mich zunächst ungewohnt, mich vor jedem Treffen mit einem Assistenten über die Stoffe auszutauschen und das Vorgehen bei der Beratung abzustimmen.

Die Integration der „Weiterbildung zum Dramaturg & Lektor“ in das seit gut drei Jahren bestehende Autoren-Programm stellt zum einen sicherlich eine zusätzliche Herausforderung dar. Denn es gilt, werdenden Autoren und Dramaturgen gleichermaßen gerecht zu werden und zwei unterschiedliche Perspektiven zusammenzuführen. Das Resümee der ersten beiden Durchgänge ist positiv und führte zudem noch zu strukturellen Verbesserungen: So sind die Dramaturgen im zweiten Durchgang rotiert. Sie haben dadurch einen größeren Überblick über die Arbeitsweise der Gruppen-Dozenten erhalten. Es war mir als Dramaturgin zunächst ein persönliches Anliegen, dieses Programm zu entwickeln und zu organisieren. Inzwischen empfinde ich es als große Freude, bislang weitgehend unausgesprochenes Wissen und Erfahrungen aus der Stoffentwicklung weiterzugeben.

*Die nächste Weiterbildung zum Dramaturg & Lektor beginnt am 30.08.2013.*

*Mehr Infos unter:*

[www.masterschool.de](http://www.masterschool.de)

[www.film-tv-autor.de](http://www.film-tv-autor.de)

## Wer macht was? | VeDRA-Mitglieder in der Praxis

### Astrid Kahmke (Produzentin): **RUN AND JUMP**

Buch: Ailbhe Keogan, Regie: Steph Green, Produktion: Samson Films (Tamara Anghie, Martina Niland), Bavaria (Astrid Kahmke, Philip Kreuzer), Senator (Helge Sasse), Förderung: IFB, Eurimages, BAI, FFF, DFFF. Weltpremiere: April 2013 (Tribeca International Film Festival) | Kinostart: 5.9. 2013

**R**UN AND JUMP ist ein wunderschönes Drehbuch der irischen Nachwuchsautorin Ailbhe Keogan, das sowohl vom renommierten Sundance Lab ins Development-Programm aufgenommen wurde, als auch Unterstützung des Berlinale Talent Campus erhielt. Ich mochte es sofort. Es war reif entwickelt mit dichten Figuren und authentischen Dialogen, warmherzig, emotional, mit feinem Humor und einer unbedingt optimistischen Weltsicht. Eine universale Geschichte, die dennoch geerdet ist und direkt ins Herz trifft.

Im Zentrum steht die temperamentvolle Vanetia (Maxine Peak), deren Mann Conor (Edward MacLiam) nach einem Schlaganfall mit der emotionalen Reife eines störrischen Kindes nach Hause kommt und nicht mehr in seine Rolle als Ehe-

mann, Vater und Ernährer findet. Vanetia kämpft darum ihre Familie zusammen zu halten, immer fest entschlossen, in jeder Situation das Beste zu sehen. Unterstützung und Trost findet sie bei dem attraktiven Wissenschaftler Ted (Will Forte), der den Genesungsprozess dokumentiert – und damit ein bisschen Geld in die ausgetrocknete Familienkasse spült. Mit seiner Videokamera zeichnet er das Familienleben und Conors Verhalten auf. Er verliert dabei im Laufe der Zeit seine wissenschaftliche Distanz und gewinnt dafür einen festen Platz in der Familie.

Uns allen war klar, dass dieser Film im Schneiderraum zwangsläufig eine neue Gewichtung erhalten würde. Denn was sich im Drehbuch lediglich im deskriptiven Teil wiederfinden konnte, etwa

„Teds Kamera läuft“, wird nun in Bilder, Perspektiven und Haltungen beim Dreh, natürlich auch durch Will Fortes Interpretation übersetzt. Auch wenn es konkrete Vorstellungen gab, sowohl im Drehbuch wie auch in Regisseurin Steph Greens Vision, war es dennoch eine große Herausforderung das gedrehte Material im Schneiderraum in die richtige Balance zu bringen. Die Bilder, die Teds Kamera lieferte, verdeutlichen, wie penetrant das Eindringen des Wissenschaftlers in diese kleine Welt tatsächlich ist. Obwohl wir beim Einsatz dieser „Footage“ denkbar sparsam waren, bedeutet es die Addition einer Perspektive: Zwar bleiben wir bei Vanetia als klarer Hauptfigur, ihrem Ringen um die Stabilisierung ihrer Familie, aber gleichzeitig folgen wir subtil Ted, der als klassische fish-out-of-water-Figur allmählich seinen distanzierten Blick verliert und sich in die Familie integriert.



Foto: Tribeca Filmfestival



Astrid Kahmke ist seit 1996 für Bavaria Film tätig, seit 2008 Produzentin für Kino und TV mit Schwerpunkt internationale Koproduktion. Seit Februar 2012 leitet sie zusätzlich das FIRST MOVIE PROGRAM im Bayerischen Filmzentrum.



Suzanne Pradel:

### DU BIST DRAN (TV-FILM)

Buch u. Regie: Sylke Enders | Premiere auf dem Münchener Filmfest in der Reihe ‚Neues Deutsches Fernsehen‘ am 29.06.2013

Suzanne Pradel betreute als Dramaturgin dieses WDR-Fernsehspiel. Ursina Lardi und Lars Eidinger spielen darin ein „modernes“ Paar: Während die Frau ihrer Karriere nachgeht, hat der Mann die Versorgung der Familie übernommen und beginnt mehr und mehr an dieser Situation - und an sich - zu zweifeln. Eine Produktion der Zentropa Entertainments Berlin GmbH im Auftrag des WDR.

Roland Zag:

### STILLER SOMMER (KINOFILM)

Buch & Regie: Nana Neul  
Darsteller: Dagmar Manzel, Ernst Stötzner  
Kinostart: 08.08.2013

Eine Ehe. Zwei Perspektiven. Susanne verliert ihre Stimme und findet auf der Suche nach sich selbst viel über sich, aber noch viel mehr über ihren Ehemann heraus. Ihre Sprachlosigkeit schickt beide auf eine Reise ins Innere.

### LOVELY LOUISE (KINOFILM)

Buch: Bettina Oberli, Petra Volpe, Xao Seffcheque  
Regie: Bettina Oberli  
Darsteller: Stefan Kurt, Annemarie Düringer, Nina Proll  
Kinostart Schweiz: 05.09.2013

Taxifahrer André (55) wohnt noch bei seiner Mutter Louise (80). Als der charismatische Amerikaner Bill (50) das beschauliche Leben der beiden auf den Kopf stellt, muss André zum ersten Mal in seinem Leben aus der Lethargie erwachen.

Frauke Schmickl:

### DREHBUCH DEVELOPMENT

Das Programm des Seminars „Drehbuch Development“ sind die Geschichten der Teilnehmer: Es kann ausführlich mit anderen in einer kleinen Gruppe über den Stoff diskutiert werden, Feedback eingeholt und professionelle Beratung in Anspruch genommen werden. Termin: 28.08.2013 an der masterschool Drehbuch. Infos und Anmeldung: [www.masterschool.de](http://www.masterschool.de)

Ines Häufler:

### TALKING COOKIES (BILDBAND)

Ein vom Ennui geplagtes Schaukelpferd, ein Rentier, das hoch hinaus will, ein Esel mit Sonnenbrand, ein der Liebe überdrüssiges Herz - die Protagonisten dieses Büchleins bestehen allesamt aus Mehl, Eiern, Butter und Zucker. Es handelt sich um Weihnachtskekse, allerdings um keine gewöhnlichen: Sie können nämlich sprechen.

Erscheint im Müry Salzmann Verlag  
(Oktober 2013), ISBN 978-3-99014-087-1

Dorothea Neukirchen:

### EINE WINTERAFFÄRE (ROMAN)

Clare, erfolgreich als Werbetexterin und gescheitert in der Ehe, begegnet bei ihrer Freundin dem Chi Gong Meister Xu Lin. Eine spontane Anziehung, ein zweites Treffen, dann reist er ab. Eigentlich ist der Chinese überhaupt nicht Clares Typ. Trotzdem entspinnt sich über Mails eine Liebesgeschichte. Seine Worte, leicht wie Schneeflocken, erhellen den Alltag von Clare, Schnee wird zu ihrer Sehnsuchtsmetapher bis die Idee auftaucht, einen gemeinsamen Winterurlaub zu riskieren. In der Ferienwohnung kommen die beiden sich näher, so nahe, dass sie an ihre persönlichen Grenzen geraten.

ISBN 978-3-86386-384-5

BITTE  
VORMERKEN!

## Thilo Röscheisen: DRAMA BLOG

Interessante Artikel aus Thilo Röscheisens Drama-blog: BREAKING BAD, DIE DÄNEN UND WIR, ES GEHT DOCH, INTERVIEW MIT SYD FIELD und nicht zuletzt FLÜGELSCHLÄGE IM WERTEGEWITTER unseres VeDRA-Vorstandsmitglieds Roland Zag.  
[www.drama-blog.de](http://www.drama-blog.de)

## Egbert van Wyngaarden: TRANSMEDIA (NETZWERK)

Filmschaffende, Rundfunkredakteure, Game-Designer und weitere Medienschaffende in Bayern haben im März 2013 das interdisziplinäre Netzwerk Transmedia Bayern gegründet. Der gemeinnützige Verein verfolgt das Ziel, Wissen über Transmedia zu schaffen und eine branchenübergreifende Plattform für die Gestaltung von innovativen Unterhaltungsformaten zu bieten. Geplant sind Networking-Veranstaltungen, Vorträge und Tagungen. Nähere Informationen finden Sie auf:  
[www.transmedia-bayern.org](http://www.transmedia-bayern.org)

## Silke Cecilia Schultz: KREATIVES SCHREIBEN (WORKSHOP)

Das Kreativitätstraining nutzt das Schreiben als Werkzeug und ergänzt, erweitert und sprengt die Strukturen und Grenzen des professionellen Drehbuch- und Schreibhandwerks. Der praxisstarke Tagesworkshop bietet unterschiedliche Übungen aus der Gehirn- und Wahrnehmungswissenschaft und dem Erfahrungsspektrum von Künstlern an und richtet sich an alle, die Lust am kreativen Schreiben haben. Ab Juli 2013, Infos und Anmeldung:  
[www.creative-support.net](http://www.creative-support.net)

## FilmStoffEntwicklung 2013

Während der VeDRA-Vorstand intensiv an der (dieses Jahr nicht leichter gewordenen) Finanzierung der Veranstaltung arbeitet, kristallisiert sich für den November bereits das Programm heraus. Die solide Gliederung in die Säulen „Kino“, „Fernsehen“ und „Aspekte“ wird beibehalten. Die Sparte „Kino“ diskutiert Drehbücher verschiedener Literaturadaptionen im Vergleich und beinhaltet Veranstaltungen zum Kino-Dokumentarfilm oder der dramaturgischen Wirkkraft von Filmanfängen und -enden.

In der Sparte „Fernsehen“ wird u.a. so quotenstarke Formate wie den TATORT, die Verfilmung von Ferdinand v. Schirachs VERBRECHEN oder die Reihe DAS ADLON behandeln. Unter der Rubrik „Aspekte“ werden wie immer auch transmediale Serien behandelt, aber auch Schlaglichter auf die Rolle der nicht-staatlichen Ausbildung, des Kinderfilms, der postmodernen Dramaturgie oder der Dramaturgischen Beratung durch das Drama-Department des BMI geworfen.

Veranstaltungsort bleiben die bewährten Räume des Tagesspiegel. Der VeDRA-Vorstand sowie die Mitglieder der Planungsgruppe freuen sich auf eine gelungene 5. Ausgabe von FilmStoffEntwicklung!

Termin: 9.11.2013  
Ort: Tagesspiegel,  
Askanischer Platz 3, Berlin

Weitere Informationen und  
Akkreditierung unter:  
[www.dramaturgenverband.org](http://www.dramaturgenverband.org)  
[www.filmstoffentwicklung.de](http://www.filmstoffentwicklung.de)

## Termine

### Emotionen - Liebe

Der Psychoanalytiker Dr. Lutz Gero Leky stellt den dramatischen Liebesfilm BREAKING THE WAVES des dänischen Regisseurs Lars von Trier ins Zentrum des Seminars und zeigt auf, woran man sich orientieren kann, wenn man Filmfiguren mit großen Emotionen glaubwürdig erzählen und den Zuschauer erreichen will.

*Termin: 08.08.2013*

*Dozent: Dr. Lutz Gero Leky*

*Preis: 49,- Euro*

*Ort: Master School Drehbuch, Zossener Str. 41, 10961 Berlin*

*Infos und Anmeldung: [www.masterschool.de](http://www.masterschool.de)*

### Ausbildung zum Dramaturg/Lektor

Im Rahmen der Weiterbildung zum ‚Autor Film & TV‘ bietet Master School Drehbuch & TV-Akademie eine Ausbildung zum Dramaturg/Lektor an.

*Termin: ab 30.08. bis 02.12.2013*

*Ort: Master School Drehbuch, Zossener Str. 41, 10961 Berlin*

*Preis: 3.316,- Euro (Finanzierung durch Bildungsgutschein möglich)*

*Infos und Anmeldung: [www.masterschool.de](http://www.masterschool.de)*

### Profi-Vorlesung

Die DrehbuchWerkstatt München betreut vor allem den Bucherfolg ihrer Stipendiaten. Externe Interessenten/Autoren profitieren von dem aggregierten Fachwissen in Form einer Wochenendvorlesung; nachhaltig vermittelt sie Fundament und Techniken, dank welcher Erzählvorhaben oder Stoff-Ideen zu viel versprechenden Filmvorlagen gedeihen.

*Termin: 13.-14.07.2013*

*Anmeldeschluss: 10.07.2014*

*Dozent: Martin Thau*

*Ort: Drehbuchwerkstatt München*

*Kosten: 600,- Euro*

*Infos und Anmeldung: [www.drehbuchwerkstatt.de](http://www.drehbuchwerkstatt.de)*

### Die Spannung(en) einer Geschichte ...

Das Thema des Tagesworkshops ist: Wie erschaffe ich aus den Beziehungen meiner (non-)fiktionalen Charaktere nicht nur die Spannung einer Geschichte, sondern auch noch verschiedene Spannungsebenen. Mit vielen praktischer Übungen, mit denen Sie als Profi oder Nicht-Profi kreativ spielen oder professionell arbeiten können.

*Termin: 07.09.2013*

*Dozent/in: Silke Cecilia Schultz*

*Ort: Caduceus Zentrum, Bad Bevensen*

*Kosten: 145,- Euro / 125,- Euro (bis 01.08.2013)*

*Infos und Anmeldung: [www.creative-support.net](http://www.creative-support.net)*

### Schnittgestaltung

Die Montage bedeutet nicht Schnitt allein, vielmehr geht es hier um die bildlich-psychologische Umsetzung des Inhalts. Ein Seminar ideal für Cutter, Regisseure, Produktionsmitarbeiter, Dramaturgen und für alle, die an Filmmontage interessiert sind.

*Termin: 29.-30.06.2013*

*Dozent: Andreas Hemmers*

*Ort: Filmhaus Köln*

*Kosten: 220,- Euro*

*Infos und Anmeldung: [www.filmhauskoeln.de](http://www.filmhauskoeln.de)*

### Der Dramaturg als Coach und Mediator

Dramaturgische Beratung findet nur zu Teilen im schriftlichen Kontext statt. Dramaturgische Berater haben immer wieder auch die Funktion eines Coachs, Mediators, Schlichters oder Trösters. Wie geht man mit den vielen teilweise widersprüchlichen Rollen um, wie behandelt man Loyalitätskonflikte zwischen Produzent und Autor, wie trifft man Absprachen? Wie funktioniert die ideale Kommunikation?

*Termin: 19./20.10.2013*

*Preis: 140,- Euro / 100,- Euro für VeDRA-Mitgl.*

*Dozent: Babette Schröder*

*Ort: Master School Drehbuch*

*Anmeldung: [zag@dramaturgenverband.org](mailto:zag@dramaturgenverband.org)*

## Termine

### Kunst und Handwerk der Adaption

Nach einer Einführung in das Themenfeld Adaptionen und einem kurzen Überblick über Stoffsuche und Adaptionenmarkt konzentriert sich das Seminar auf das Inhaltliche der Literaturadaption. Anhand konkreter Beispiele (z.B. SHERLOCK und VERBLEN-DUNG) und praktischer Übungen wird gemeinsam das Spannungsfeld von Originalvorlage und filmischer Umsetzung ausgelotet.

*Termin:* 20./21.07.2013

*Preis:* 200,- Euro

*Ort:* Filmhaus Köln

*Dozentin:* Kyra Scheurer

*Infos und Anmeldung:* [www.filmhauskoeln.de](http://www.filmhauskoeln.de)

### Drehbücher analysieren und bewerten - Eine Einführung für freie Lektoren

Das Seminar vermittelt einen Überblick über die Anforderungen an das Drehbuch-Lektorat. Die Teilnehmer erfahren, nach welchen Kriterien Drehbücher zu analysieren sind. Ein besonderer Fokus liegt auf dem Verfassen eines Gutachtens, das vor allem die Verfilmbarkeit des Stoffes bewertet.

*Termin:* 26./27.09.2013

*Ort:* Berlin

*Dozentin:* Kyra Scheurer

*Infos und Anmeldung:* [www.buchakademie.de](http://www.buchakademie.de)

### 28. Mannheimer Filmsymposium

Das Symposium behandelt das „Geheimnis des Erzählens“, wie es der Drehbuchautor Jean-Claude Carrière einmal bezeichnet hat: die Dramaturgie

*Termin:* 11.-13.10.2013

*Ort:* Mannheim

*Infos und Anmeldung:* [www.cinemaquadrat.de](http://www.cinemaquadrat.de)

---

Verband für Film- und Fernseh dramaturgie e.V. (VeDRA)

AG Charlottenburg VR 22090 B

[www.dramaturgenverband.org](http://www.dramaturgenverband.org)

[post@dramaturgenverband.org](mailto:post@dramaturgenverband.org)

**HERAUSGEBER:** VeDRA

**V.I.S.D.P.:** Dr. Rüdiger Hillmer

**REDAKTION:** Katrin Merkel, Robert Pfeffer

**MITARBEIT:** Alfred Behrens, Eva-Maria Fahmüller, Astrid Kahmke, Nicole Kellerhals, Karin Laub, Paul Nickel, Marcus Patrick Rehberg, Silke Cecilia Schultz, Kerstin Stutterheim, Egbert van Wyngaarden, Lukas Wosnitza

**GESTALTUNG:** Läufer + Keichel, Berlin

**SATZ:** Edgar Lange, design & development, Köln

**LEKTORAT:** Babette Jonas

**ANZEIGEN:** Leonie Hartmann

Fragen, Anregungen und Rückmeldung bitte an:

[newsletter@dramaturgenverband.org](mailto:newsletter@dramaturgenverband.org)