

SAMSTAG,
27. APRIL 2013

IM LEBEN

Grenzenlose Geschichten

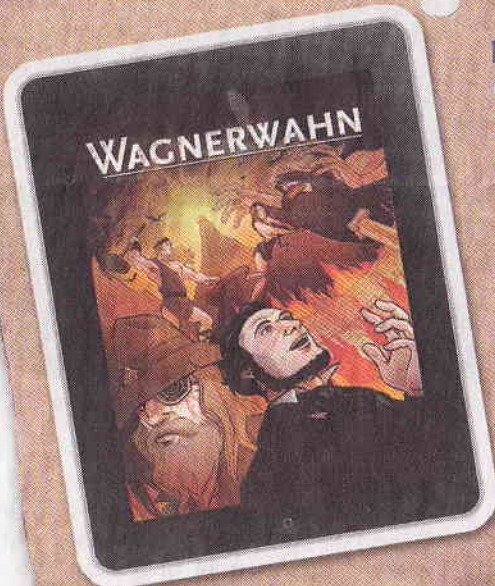
Die Filmproduktionsfirma Gebrüder Beetz sucht die Zukunft des Erzählens



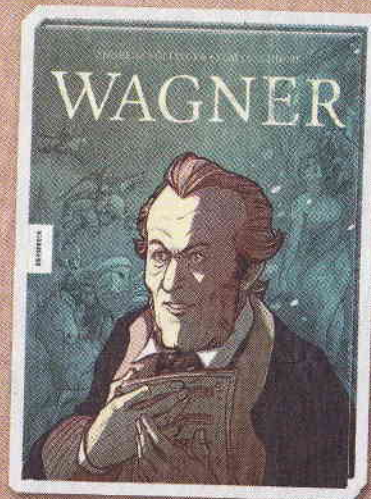
Mit einer Mischung aus Spielszenen, illustrierten Animationen und Interviews mit Wagner-Experten spürt Regisseur Ralf Pleger in „Wagnerwahn“ dem Leben des umstrittenen Komponisten nach. Samuel Finzi spielt Richard Wagner, Pegah Ferydoni ist in der Rolle der Frau zu sehen.



Mit einer Mischung aus Spielszenen, illustrierten Animationen und Interviews mit Wagner-Experten spürt Regisseur Ralf Pleger in „Wagnerwahn“ dem Leben des umstrittenen Komponisten nach. Samuel Finzi spielt Richard Wagner, Pegah Ferydoni ist in der Rolle Cosima Wagners zu sehen (Foto). Wagnerwahn, 22. Mai, 20.15 Uhr, Arte.



Die App soll die Leser mitnehmen auf eine Reise in das Leben Richard Wagners. Entworfen als eine Art Graphic Novel enthält die App über die Comics hinaus Animationen, Texte und Musik. Der User hat Zugriff auf Briefe Wagners, auf Tonaufnahmen und auf eine interaktive Landkarte, auf der die Lebensstationen Wagners markiert sind. Die App soll ab Mai erhältlich sein für Android und iPhone.



Wüster Judenhasser, gefeierter Komponist und pragmatischer Opportunist: Als Graphic Novel erzählen Flavia Scuderi und Andreas Völlinger das Leben Wagners. Wagner: Die Graphic Novel, Knesebeck Verlag

Von Sven Kienschnerf

Wie erzählt man heute Geschichten? Und wie erzählt man sie so, dass sich auch ein junges Publikum begeistern lässt? Zumal, wenn im Mittelpunkt der Handlung die Ikonen der sogenannten Hochkultur stehen?

„Mit Apps!“ – so lautet ein Teil der Antwort, die man bekommt, wenn man Tanja Schmoller fragt. Schmoller ist Projektkoordinatorin bei der Gebrüder Beetz Filmproduktion, einem Unternehmen mit Standorten in Berlin, Hamburg, Köln und Lüneburg.

Gegründet im Jahr 2000, hat die Firma mit 30 Mitarbeitern mittlerweile über 100 Dokumentationen und Dokumentarfilme gedreht und dafür zahlreiche Preise abgeräumt. Wagnerwahn heißt der aktuelle Streich des Unternehmens und handelt – wovon auch sonst? – von Ri-

chard Wagner, dessen 200. Geburtstag beziehungsweise 130. Todestag in diesem Jahr begangen wird.

„Wie kann man einem jüngeren Publikum Wagner vermitteln?“, fragt Schmoller und gibt die Antwort gleich selbst: „Indem man multimediale Inhalte miteinander verschmilzt.“ Und so begegnet man einem Richard Wagner aus dem Hause Beetz nicht nur in einem 90-minütigen Film (22. Mai, Arte), sondern auch in den düsteren Zeichnungen einer Graphic Novel und eben in einer App. „Wir wollen, dass auch Wagner-Fans die Person Wagners neu kennenlernen“, sagt Schmoller. Und natürlich sollen vor allem diejenigen, die Wagner eher fernstehen, sich über die App oder den Comic mit dem großen Meister befassen. So kann der App-User sich durch das Leben des genialen Komponisten, fanatischen Judenhasers und pragmatischen Opportunisten klicken, Tonbeispiele hören oder Originaldokumente lesen.

Und auch der Film zu Wagner will mehr bieten als einfach nur einen weiteren dokumentarischen Beitrag zum Wagner-Jahr. Spielszenen mischen sich mit Experten-Interviews, dazu gibt es eine Prise Zeichentrick. Nicht ganz unbescheiden wird der Streifen deshalb als Eventfilm vermarktet.

Die Wagner-Produktion ist darüber hinaus Teil eines größeren Projekts, das die Kreativen der Gebrüder Beetz Filmproduktion „Die Kulturakte“ getauft haben.

Neben Wagner werden auch der Regisseur Pier Paolo Pasolini, der Komponist Ludwig van Beethoven und die Sängerin Zarah Leander in einer insgesamt vierteiligen Serie verhandelt, die in Zusammenarbeit mit dem Kulturkanal Arte entstanden ist. „Die Kulturakte erforscht im Stil einer kriminalistischen Ermittlung ungeklärte Fälle der Kulturgeschichte und wirft einen neuen Blick auf das Leben unserer Kulturgrößen“, werben die Gebrüder Beetz auf ihrer

Homepage. Die „Süddeutsche Zeitung“ feiert die Serie enthusiastisch: „Im Stil einer Profilerserie“ werde nach den Geheimnissen der Protagonisten gefahndet.

Bei so viel Lob ist die Frage, die sich aufdrängt: Kann ein gut gemachter Film alleine nicht überzeugen? Braucht man tatsächlich das ganze Drumherum, oder sind App und Graphic Novel nicht einfach nur Marketingmasche, um den Film möglichst geräuschvoll zu bewerben?

EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL OSNABRUECK

Nein, sagt Tanja Schmoller. Comic und App seien eigenständige Produkte, keine Anhängsel des Films. „Wir haben uns externes Know-how geholt, um die App userfreundlich zu gestalten. Das ist ein eigener Entwicklungsprozess, unabhängig vom Film.“ Eigenes Geld habe die Firma in die Produkte investiert. „Und wir haben natürlich die Hoffnung, dass sie das Geld auch wieder einspielen“, sagt Schmoller, „wir sehen uns nicht mehr so sehr als Filmproduktionsfirma, sondern als Content-Produzenten.“

Vor gut fünf Jahren habe das Team begonnen, Filme mit zusätzlichem Content zu begleiten: So gibt es zu dem Film „Lebt wohl, Genossen“, der vom Zusammenbruch der Sowjetunion erzählt, eine eigene interaktive Webseite, ebenso zu der Dokumentation „EmpireMe“, in der

es um winzige Nationalstaaten geht. Zu einer Dokumentation über die Wikingerinnen soll ein Lernspiel erscheinen, das Kinder in die Welt des Seefahrervolks aus dem hohen Norden einführt.

„Wir sind Geschichtenerzähler und die Frage ist, mit welchen Medien man eine Geschichte am besten erzählen kann“, sagt Schmoller.

Bei der eher traditionalistisch gesinnten Filmförderbranche dürften die Ideen für einiges Stirnrunzeln gesorgt haben. „Es gab viele Fragezeichen“, sagt Schmoller. Aber sie ist überzeugt, dass die Zeit auf ihrer Seite ist. „In Zukunft wird es nicht nur die Leinwand und das Fernsehen geben, sondern Geschichten werden verschiedenartig transportiert.“ Im Grunde, sagt Schmoller, gibt es für das Erzählen von Geschichten kaum noch technische Grenzen. „Die Grenzen gibt es nur in unserem Kopf.“

Am heutigen Samstag, 27. April, ist Tanja Schmoller beim European Media Art Festival in Osnabrück zu Gast. Dort wird sie in einem Werkstattbericht die Projekte „Farewell Comrades! Interactive“ und „EmpireMe – Der Staat bin ich“ vorstellen und Einblick in die Finanzierung, das Storytelling und die Auswertung der Projekte geben. Zudem wird sie von aktuellen Projekten der Gebrüder Beetz Filmproduktion zum Wagner-Jubiläum berichten. Veranstaltungsort ist das Haus der Jugend, Große Gildewart 6–9, Osnabrück. Beginn der Veranstaltung ist 16 Uhr.



Tanja Schmoller

Tanja Schmoller studierte Digitales Fernsehen und MultiMediaArt Filmproducing an der Fachhochschule Salzburg. Nach ihrer eigenen Spielfilmproduktion „Neben meinem Bruder“ arbeitet sie seit Dezember 2012 als Crossmedia-

Producerin bei der Gebrüder Beetz Filmproduktion in Berlin. Aktuell arbeitet sie an den Crossmedia-Projekten „Wagnerwahn“, „Die Akte Beethoven“ sowie „Wikinger – Learning by playing!“ – einem Lernspiel.

Die Gebrüder Beetz Filmproduktion arbeitet unter anderem für ARD, Arte, WDR, 3Sat und ZDF. Ausgezeichnet wurde die Firma mit dem Grimme-Preis, dem Prix Europa, dem Cinema for Peace Award und dem Deutschen Filmpreis.