

Kreativitätsindustrie: Writers Room

DAS US-AMERIKANISCHE KONZEPT ZUR SERIENPRODUKTION

Frank Weiß/Timo Gößler

Die Autoren beschreiben die Prozesse und Strukturen in einem Writers Room, dem US-amerikanischen Arbeitskonzept, mit dem die meisten der hoch gelobten und erfolgreichen US-TV-Serien entwickelt werden – ein Konzept, das sowohl auf Effizienz als auch auf spielerische Kreativität setzt.

Ungefähr 14 Jahre nachdem *Die Sopranos* in Deutschland zum ersten Mal erfolglos im ZDF-Spätprogramm anliefen, ist der Serienhype aus den USA nun endlich auch bei uns in voller Breite angekommen. Feuilleton, ZuschauerInnen und MacherInnen feiern zum Beispiel Vince Gilligans *Breaking Bad*, Howard Gordons und Alex Gansas *Homeland* oder Chuck Lorres *The Big Bang Theory* (Abb. 1). Großartiges Fernsehen – da sind sich alle einig. Viele fragen sich jedoch gleichzeitig, warum das deutsche Fernsehen bisher kaum etwas Vergleichbares zustande gebracht hat. Die Gründe, die zu einem großen Qualitätsgefälle zwischen US-amerikanischen und deutschen Serien führen, sind schnell bei der Hand: höhere Budgets, der größere Markt, bessere AutorInnen und SchauspielerInnen. Aber stimmt das wirklich? Sicher lassen sich auf Englisch produzierte Serien besser vermarkten als deutschsprachige. Auch den Mut, den Innovationsgeist und das Kapital, mit denen Netflix mit *House of Cards* (Abb. 2) zuletzt den Markt aufgemischt hat, wird man in Deutschland wohl nicht so schnell finden. Aber wäre es hierzulande tatsächlich nicht möglich, zum Beispiel eine mit einer Handvoll SchauspielerInnen besetzte und nur im Studio produzierte Serie wie *The Big Bang Theory* zu finanzieren? Zumal die Produktionskosten in Deutschland wesentlich

geringer sind als in den USA. Und an hoch talentierten SchauspielerInnen und Schauspielern mangelt es bei uns ganz sicher auch nicht. Liegt es also an den AutorInnen? Haben wir wirklich keine Kreativen, die in der Lage wären, eine komplexe deutsche Unterhaltungsserie auf dem Niveau von *Homeland* zu schreiben? Egal wie man diese Fragen für sich beantwortet: Es wird Zeit, damit aufzuhören, den Finger immer wieder auch ein wenig selbstmitleidig in die eigenen Wunden zu legen. Wir sollten damit aufhören, amerikanische Inhalte für das deutsche Fernsehen zu adaptieren und dem neusten Trend hinterherzuhecheln. Wir werden eh immer zu spät kommen.

»Europäische Stoffe auf demselben Niveau entwickeln«

Wäre es nicht besser, eigene, originäre europäische Stoffe auf demselben Niveau zu entwickeln? Die Skandinavier und Engländer sind uns da bereits einen großen Schritt voraus. Deshalb sollte man sich fragen, was all diese großartigen amerikanischen Produktionen – neben hohen Budgets und Stars – gemeinsam haben? Wie wurden sie entwickelt und produziert? Und wie und was können wir daraus lernen? Eine der entscheidenden Gemeinsam-

keiten, die fast alle Erfolgsformate aus den USA – und auch viele skandinavische und englische – verbindet, ist die Entwicklung in einem Writers Room. Der Begriff geistert schon seit etlichen Jahren durch die deutschen Redaktionen und Produktionsfirmen. Doch häufig wird mit dem Writers Room noch die naive Vorstellung verbunden, dass es sich dabei nur um eine Art Teamwork von AutorInnen handelt, die irgendwo in einem Büro zusammensitzen. Aber das Konzept »Writers Room« geht weit darüber hinaus. Es erfordert ein Umdenken aller am Entstehungsprozess einer Serie Beteiligten: von den AutorInnen bis zu den ProduzentInnen, von den RedakteurInnen bis hin zu RegisseurInnen und SchauspielerInnen.

WIE ENTSTEHT EINE SERIE IN DEN USA?

Jede Serie, die es in den USA auf den Bildschirm schafft, hat in der Regel eine 2-jährige Geschichte hinter sich,

die durch das nach Seasons gegliederte Fernsehjahr vorgegeben ist. Wenn ein Network zum Beispiel in 2 Jahren 3 Sendepplätze für neue Serien zu vergeben hat, gehen im Schnitt ca. 500 Projekte an den Start, die einem streng gegliederten Auswahlprozess unterzogen werden. Davon werden ca. 20 pilotiert und bei etlichen Tests und Screenings auf Herz und Nieren geprüft. Dann werden 3 Projekte ausgewählt, mit denen es weitergehen soll. Bis zu diesem Zeitpunkt sind gerade mal ca. 14 Monate vergangen. Erst jetzt wird der im Schnitt 6 AutorInnen umfassende Writers Room zusammengestellt. Schon 9 Monate später ist eine Staffel mit 23 Folgen abgedreht und sind Teile davon bereits gesendet. Eine atemberaubende Geschwindigkeit, die wir uns in Deutschland nur schwer vorstellen können – die aber nötig wäre, um dem Zeitgeist modernen Fernsehens nicht länger hinterherzulaufen.

Um das leisten zu können, braucht es ein straff organisiertes Arbeitsumfeld mit klaren Hierarchien in allen Departments. Der Writers Room ist hierbei die entscheidende kreative Keimzelle.

DAS WRITERS-ROOM-MODELL

Das Writers-Room-Modell ist ein aus dem Studiosystem Hollywoods entstandenes und über Jahrzehnte stetig weiterentwickeltes Arbeits-

konzept, das strikt auf Effizienz und kommerziellen Erfolg hin ausgerichtet ist. Alle AutorInnen arbeiten immer gemeinsam an einem Ort und gehen die meisten kreativen Schritte gemeinsam. Bei der Auswahl der AutorInnen (die meist vom sogenannten Showrunner, der fast immer auch der Schöpfer der Serie ist, ins Team geholt werden) gilt es, verschiedene klar definierte Aufgabenbereiche und Positionen zu besetzen, die auch gleichzeitig die Hierarchie verankern. Die 3 wichtigsten Positionen sind:

Der Staff Writer

Hierbei handelt es sich um eine Position, die jungen AutorInnen die Gelegenheit gibt, Erfahrungen zu sammeln. Der Staff Writer (häufig auch »Baby Writer« genannt) plottet die Folgen mit, überarbeitet Episoden oder Dialoge, erhält aber nicht immer den Auftrag für ein eigenes Episodendrehbuch. Ein Aufstieg in die nächsthöhere Position hängt von der Qualität der Arbeit und dem Engagement ab. Leistet ein Staff Writer gute Arbeit, kann er bei der nächsten Staffel bereits zum Story Editor aufsteigen. Hier zeigt sich schon der erste Vorteil dieses Systems: Es ermöglicht dem Nachwuchs eine Art (gut!) bezahltes Praktikum, um ihn auf spätere Aufgaben vorzubereiten. Der Writers Room funktioniert hier auch als eine Art Ausbildungssystem für kommende Generationen von Serien-

autorInnen, die mit dem System von der Pike auf vertraut gemacht werden.

Der Story Editor

Der Story Editor plottet, überarbeitet, erstellt Outlines und erhält im Normalfall die

Garantie, mindestens 2 Episodendrehbücher zu schreiben. Der Story Editor entspricht also ungefähr dem, was wir in Deutschland unter einem Serienautor verstehen.

Über allem steht immer: der Showrunner

Diese Position ist am ehesten vergleichbar mit einem schreibenden Produzenten. Er ist inhaltlich voll verantwortlich für die Serie. Er ist das Bindeglied zwischen allen Departments und dem Sender. Nichts verlässt den Writers Room ohne seine Zustimmung. Er prägt nicht nur Ton und Stil der Serie, sondern auch den Geist der Zusammenarbeit im Writers Room. Viele Aufgaben, die in Deutschland noch bei den Redaktionen oder den ProduzentInnen liegen, übernimmt der Showrunner. Schon in frühen Phasen arbeitet er eng mit den Produzern zusammen und hat maßgeblichen Einfluss auf die Besetzung. Damit wird gewährleistet, dass die Serie nicht in ihre Einzelteile zerfällt und er zu jedem Zeitpunkt der Entwicklung die Fäden in seinen Händen behält. Da der größte Teil der inhaltlichen Entscheidungen bei ihm liegt, fallen viele der langen und oft ermüdenden Prozesse zwischen jedem/r einzelnen AutorIn und den Redaktionen und ProduzentInnen weg. Das ist ein enormer Zeitgewinn.

DIE ARBEIT IM ROOM – TOOLS UND STRUKTUR

Nehmen wir an, ein toller Stoff hat den Weg durch alle Instanzen geschafft, er wurde pilotiert, »gegreenlightet« und steht jetzt zur Umsetzung bereit. Ein Team begabter und handwerklich versierter AutorInnen wurde vom Showrunner zusammengestellt und hat seine Büros bezogen. Der Zeitrahmen für Abgaben und Sendetermine ist unverrückbar gesetzt und die Kommunikationsstrukturen aller EntscheiderInnen sind klar festgeschrieben (ein nur scheinbar banales Thema, das aber

mit allen relevanten Ausführungen den Rahmen des Artikels sprengen würde). Wie sieht dann die konkrete, alltägliche Arbeit im Writers Room aus?

Um in der Kürze der Zeit schnell und effektiv auf gute Ergebnisse zu kommen, setzt das Writers-Room-Modell in erster Linie auf Handwerkslichkeit mit klar definierten Regeln, konkreten Vorgaben und auf größtmögliche dramaturgische Klarheit. Was im ersten Moment wie eine Selbstverständlichkeit erscheint, scheitert bei uns häufig schon an dem der deutschen Seele noch immer innewohnenden Bild des Genieautors, der sich am heimischen Schreibtisch oder im Coffeeshop von der Muse küssen und mit zündenden Ideen beschenken lässt. Aber um den hungrigen Markt ständig mit neuen Serien zu füttern, können wir nicht auf das Genie warten, das uns in schöner Regelmäßigkeit ein neues Erfolgsformat liefert. Um die Maschine am Leben zu halten, reichen uns keine großartigen Ideen für neue Serien. Ideen gibt es wie Sand am Meer. Man muss sie sich nur greifen und den Mut haben, sie auch anzugehen.

»In Deutschland mangelt es an Handwerk«

In Deutschland mangelt es immer noch an Handwerk, das es uns ermöglicht, Ideen schnell, effizient, handwerklich klar und damit Erfolg versprechend umzusetzen. Dafür brauchen wir gut ausgebildete AutorInnen, ProduzentInnen und RedakteurInnen, die in der Lage sind, das Arbeitsmodell für sich gewinnbringend zu nutzen.

Die wesentlichen Schritte und Tools im Rahmen der konkreten Arbeit im Writers Room wollen wir hier am Beispiel einer klassischen vertikalen Krimiserie skizzieren.

Jede/r AutorIn des Rooms hat in der Regel ein eigenes Büro, doch für die wesentlichen Arbeitsschritte kommen alle AutorInnen und der Showrunner

im eigentlichen physischen Writers Room zusammen. Dort schlägt das kreative Herz der Serie. Auf den ersten Blick ist das allerdings nicht viel mehr als ein Konferenzraum. Die Wände sind mit Whiteboards gepflastert und je nach Führungsstil des Showrunners finden sich dort Location-Fotos, Horizontalen-Schemata, Moodboards, Casting-Fotos und alles, was der Inspiration dient (Abb. 3).

»Im Writers Room schlägt das kreative Herz der Serie«

Zu Beginn der Arbeit wurden alle AutorInnen vom Showrunner auf den gleichen Stand gebracht – z. B. mithilfe einer Serienbibel oder in gemeinsamen Gesprächen. Alle AutorInnen kennen alle Parameter, wissen alles Nötige über die Charaktere und in welchem Genre und in welcher Tonalität sie sich bewegen. Wie wir sehen werden, ermöglicht das Arbeitsmodell, dass sie auch während der gesamten Entwicklungszeit weiter auf dem gleichen Stand bleiben. Am Anfang jeder Folge stehen grobe Ideen, Arenen, Milieus oder eine Art Logline, aber noch keine wirkliche Geschichte – etwa: »Milieu: Taxifahrer/Tat: Serienmörder tötet Taxifahrer« oder »Milieu: Universität/Tat: Drogenhandel«. Mit diesen überaus groben Stofffeldern lassen sich in einem gemeinsamen Brainstorming innerhalb kürzester Zeit zahllose Whiteboards füllen. Schnell können daraus die spannendsten und attraktivsten ausgewählt und bei Bedarf neu kombiniert werden: »Milieu: Taxifahrer/Tat: Drogenhandel«. Welche Ideen passen besser zum Format, welche schlechter,



Abb. 3: Nachbau eines Writers Room: Mit Karteikarten wird auf Whiteboards u. a. das Schema einer Episode skizziert. Jede Karteikarte beschreibt einen Storybeat in der Episode aus 4 Akten

welche haben mehr Schauwert, sind origineller?

»In einem spielerischen Prozess lassen sich hier schon die Möglichkeiten des Formats erkunden«

In einem spielerischen Prozess lassen sich hier schon die Möglichkeiten des Formats erkunden. Ideen finden sich genauso schnell, wie sie verworfen werden – das kostet wenig Zeit, verbraucht auch nicht allzu viel Herzblut und bringt doch gute Ergebnisse. Die überzeugendsten lässt der Showrunner dann in der großen Gruppe oder in kleineren Teams plotten. Doch auch hierbei geht es nicht um das mühsame Geschichtenerfinden, wie wir es in Deutschland immer noch größtenteils gewohnt sind.

Geplottet wird nach einem klar vorgegebenen Schema. Jahrzehntelang war der »klassische Vierakter« das dramaturgische Herz vieler US-amerikanischer Serien, die allerdings das Modell mittlerweile auch zu Fünf- oder gar Siebenaktern ausgebaut haben. Dies geschah aber nicht aufgrund dramaturgischer Notwendigkeiten, sondern schlicht aufgrund der höheren Anzahl an Werbeunterbrechungen. Ob 4, 5 oder 7 Akte – das erzählerische Prinzip der Serien bleibt immer das

gleiche. Diese Serien lieben wir auch alle deshalb so, weil darin so unglaublich viel, so differenziert und so in die Tiefe erzählt wird. Dass das so ist, liegt nicht nur an dem ungeheuren Talent der US-AutorInnen. Es liegt eben auch am dramaturgischen Schema, das sich dort durchgesetzt hat und das den AutorInnen schlicht keine andere Wahl lässt, als viel und in die Tiefe zu erzählen. Um zu verstehen, wie wichtig dieses Schema für die Arbeit im Team ist, müssen wir es – der Einfachheit halber anhand des klassischen Vieraktens – kurz erörtern:

Jede Folge wird klassisch durch 3 Werbebreaks geteilt, was automatisch zu den 4 Akten führt. Daraus resultiert, dass bei einem 45-minütigen Format (netto) pro Akt etwa 10 Minuten Erzählzeit bleiben (wenn man den Prolog bzw. Teaser und die Titelsequenz abzieht). Jeder Akt wiederum besteht aus einer genau vorher festgelegten und streng vorgegebenen Anzahl von »Beats« (Handlungsschritte/Entwicklungsschritte). Die Anzahl der Beats bestimmt die erzählerische Dichte, den Rhythmus und das Tempo der Serie. Nehmen wir 5 Beats pro Akt an, bleiben uns also pro Beat ca. 2 Minuten. Dicht erzählte Serien wie z. B. *C.S.I.* arbeiten mit ca. 8 Beats pro Akt. Zum Vergleich: zu guten alten *Derrick*-Zeiten hatte ein Beat bei uns gerne mal 7 Minuten und brachte den ZuschauerInnen nicht mehr Erkenntnis, als dass der Verdächtige zum Beispiel eine Schwester hat. In dieser Zeit hat sich die Welt bei *C.S.I.* schon 3 Mal um die eigene Achse gedreht. Am Ende jeden Aktes steht der sogenannte Actbreak (ein Wendepunkt, eine neue Richtung oder eine Sackgasse), also ein Cliffhanger, der die ZuschauerInnen über die Werbepause bei der Stange halten muss. Daraus ergibt sich, dass jeder Akt mit einer neuen Richtung beginnt und quasi eine neue »Überschrift« bekommt. So bleibt jede Folge überraschend, wendungsreich und spannend – in unserem Beispiel einer Krimiserie

hätte also jeder Akt vermutlich eine neue Ermittlungsrichtung (Akt 1: der Bruder des Opfers ist verdächtig; Actbreak 1: der Bruder kann es nicht gewesen sein, aber er verrät den ErmittlerInnen, dass das Opfer ein geheimes Doppelleben führte; Akt 2: das Doppelleben des Opfers usw.). Wenn man das System durchdrungen hat, bleibt den AutorInnen jetzt »nur« noch, sämtliche Leerstellen des Schemas auszufüllen. In der Praxis geschieht das mit Karteikarten an der Wand, die gemäß dem Vieraktschema nach und nach das Gerüst einer Episode entstehen lassen. Der Vorteil: Dieses Gerüst lässt sich auf einen Blick erfassen. Noch wird nicht geschrieben. Karteikarten lassen sich schnell austauschen, wegwerfen und verschieben. Da es sich nur um schematische Bausteine handelt, fällt ein Wegwerfen auch nicht besonders schwer, schnell und elegant lassen sich zudem Varianten ausprobieren. Episoden in Entwicklung lassen sich so einfach präsentieren. Ein neuer, geübter Autor kann in dieser Phase problemlos dazukommen und sofort mitplotten. Kritik und Hinweise (etwa vonseiten des Showrunners) lassen sich einfach und schnell einarbeiten.

»Innerhalb weniger Stunden entstehen Episodenplots«

So entstehen auf ungeheuer effiziente Weise mit guten, erfahrenen Teams innerhalb weniger Stunden komplette Episodenplots, die dank der schier Menge an zu füllenden Beats automatisch »viel« und dann oft auch in eine gewisse Tiefe erzählen.

Ist eine Folge in dieser Form vom Showrunner abgenommen worden, wird ein Beatsheet erstellt, das ungefähr einer kurzen Stepoutline entspricht: knapp, schematisch, Akt für Akt, Beat für Beat. Der prosaische und in den bei uns üblichen Entwicklungsprozessen oft geschmäckerischen Gefahren ausgesetzte Anteil eines Exposés oder Treatments entfällt. Denn

wenn man handwerklich geschult ist, lässt sich aus einem Beatsheet bereits ablesen, ob die Folge funktioniert. Nach der Abnahme des Beatsheets durch Showrunner oder Sender geht es direkt ans Drehbuch. Erst hier werden die einzelnen Handlungsschritte in der nötigen Breite, Tiefe und Emotionalität ausgestaltet. Erst jetzt wird wirklich »geschrieben«. Für die Umsetzung jedes Beats bleiben dem Autor bei 8 Beats pro Akt max. 1 bis 2 Drehbuchseiten. Er/sie ist gezwungen, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Die Kunst besteht darin, diese Fülle möglichst packend, spannend, glaubhaft und interessant auf diesen möglichst wenigen Seiten auszugestalten. Das ist Serienhandwerk. Bei rein horizontal erzählten Serien geht es übrigens noch wesentlich komplexer zur Sache. Figuren- und Erzählbögen werden in der Phase des Plottens über die Episoden und Akte verteilt. Das Grundprinzip bleibt dasselbe. Die Slots mit Beats und Actbreaks im Schema müssen gefüllt werden. Aber natürlich ist Fernsehen nicht Mathematik und das System nicht zu 100 % statisch. Manchmal muss ein Akt vielleicht einen Beat weniger haben oder ein Beat mal eine Minute länger sein – dennoch wird höchste Aufmerksamkeit darauf gelegt, das klar definierte Schema im Schreibprozess zu erfüllen. Denn schließlich sorgt unter anderem die immer mehr oder weniger identische Bauweise der Episoden für die nötige erzählerische Stringenz der Serie.

EFFIZIENZ DURCH TEAM-ARBEIT UND PERMANENTEN AUSTAUSCH

Ein weiterer großer Vorteil des Writers Room ist, dass jedes Papier, das den Room verlässt, bereits einen intensiven Auswahlprozess hinter sich hat. Alle AutorInnen haben ihre Anmerkungen gemacht, selbst andere Bücher überarbeitet und an Dialogen gefeilt. Sollte

einmal bei einem Schreibprozess des Buches etwas aus dem Ruder laufen, steht sofort eine kompetente Taskforce von KollegInnen bereit, die sich auf dem gleichen inhaltlichen Stand befindet und einspringen kann. Auch im Hinblick auf die Produktion lassen sich in diesem Rahmen neue produktionstechnische Anforderungen schnell und einfach kommunizieren und angleichen. Und da schnell und bald auch gleichzeitig gedreht und weitergeschrieben wird, findet ein permanenter Austausch zwischen Produktion, Regie, SchauspielerInnen, CutterInnen, dem Showrunner und allen anderen Beteiligten statt, indem alle nötigen Veränderungen oder Verschiebungen unmittelbar kommuniziert werden. Stellt sich im Schnitt der ersten abgedrehten Episoden etwa heraus, dass das Format etwas langsamer erzählt besser funktioniert, wird die Beatvorgabe reduziert. Entdeckt der Showrunner in einem Schauspieler ein dem Format zuarbeitendes komisches Potenzial, wird dies sofort den AutorInnen mitgeteilt, die aus diesem (vielleicht) Zufallsfund sofort erzählerisches Material machen usw. Alle Kreativen wissen genau, was ein Beat, ein Actbreak und das jeweilig festgelegte dramaturgische Schema der Serie ist, die sie gemeinsam erschaffen. Das bei uns so typische langwierige Diskutieren, Absegnen, dann doch Verwerfen usw. wird im Writers-Room-Modell zu einem permanenten kreativen Prozess, der die Entwicklung nicht aufhält, sondern schnell und effizient nach vorne bringt.

**»Schnelle Kommunikation,
klare Verantwortung«**

Der Showrunner trägt die volle kreative Verantwortung, er macht klare Ansagen, er entscheidet, auch wenn dies bedeutet, dass im Falle des Scheiterns einer Serie der Showrunner mit ihr scheitert – und dies geschieht gar nicht so selten.

Bei unseren Workshops treffen wir oft auf die Skepsis, ein solch schematisches und in ausgeprägtem Maße industrielles Arbeiten müsse doch die persönliche Kreativität deutlich einschränken. Genau das Gegenteil ist aber der Fall. Das Konzept des Writers Room ermöglicht eine enorme künstlerische Freiheit innerhalb klar gesetzter Grenzen und setzt dabei die größtmögliche Kreativität frei.

WRITERS ROOMS IN DEUTSCHLAND?!

Ist der Writers Room das Allheilmittel für unsere inhaltlichen und strukturellen Probleme im deutschen Fernsehen? Sicher nicht. Natürlich ist ein Writers Room keine Garantie für einen Erfolg. Aber er erhöht die Chance darauf beträchtlich. Neben den US-Amerikanern und Engländern haben neuerdings auch die Skandinavier diesen Weg beschritten – und der Erfolg gibt ihnen recht.

Schon 2006 hatten wir das Glück, zusammen mit Teamworx und Pro7 an einem Serienprojekt zu arbeiten, das das Risiko eingegangen war, zu 100 % auf das Writers-Room-Modell zu setzen. Nicht alles hat damals funktioniert. Viel wäre noch zu optimieren gewesen, aber eins war uns AutorInnen immer klar: Es gibt kein effizienteres, strukturierteres und kreativeres Arbeiten. Und ganz nebenbei kann die Arbeit mit KollegInnen auf diese Weise auch noch eine Menge Spaß machen – weil so Geschichtenerzählen wieder zu dem wird, was es bei uns all zu oft leider nicht mehr ist: ein bei aller Ernsthaftigkeit auch spielerischer Prozess.

**»Ein bei aller Ernsthaftigkeit
spielerischer Prozess«**

Es wäre schön, wenn die Redaktionen und Produktionsfirmen hierzulande ihren Mut zusammennehmen und auch ein bisschen mehr Geld zur Verfügung

stellen würden, um den ganzen Weg zu gehen und die Möglichkeiten des Systems voll auszunutzen. Dafür müssten sie die Bereitschaft aufbringen, an ihren eigenen Strukturen zu arbeiten. Nicht der redaktionell betreute Teilzeit-Writers-Room, nicht das ChefautorInnen-, sondern das Showrunner-Modell ist das Ziel. Dann hätten wir auch in Deutschland die Chance, mit unseren Serien zur internationalen Konkurrenz aufzuschließen. Das geht aber nur, wenn Sender, Firmen und Kreative engagiert am selben Strang ziehen. Um es mit den Worten eines amerikanischen Consultants aus unserer eigenen Writers-Room-Zeit zu sagen: »Work harder!« Und das gilt für uns alle. ■

ANMERKUNG

Die hier vorgestellten Arbeitsprozesse beschreiben beispielhaft die grundsätzlichen, immer gleichen Prinzipien des Konzepts. Natürlich arbeitet nicht jeder Writers Room exakt gleich, auch hat jeder Showrunner einen individuellen Stil, der die konkrete Ausgestaltung des jeweiligen Writers Room prägt.

LITERATUR

Douglas, Pamela (2011). Writing the TV Drama Series – How to Succeed as a Professional Writer in TV. Burbank: Michael Wise Productions.

Douglas, Pamela (2008). TV Serien – Schreiben fürs Fernsehen. Leipzig: Zweitausendeins.

DIE AUTOREN



Timo Gößler ist künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, unterrichtet praktische Dramaturgie und ist zudem als Autor und Dramaturg tätig. Frank Weiß ist Drehbuchautor und Dramaturg. Zusammen leiten sie seit Jahren Workshops zum Thema »Writers Room«, in denen das Arbeitskonzept auch praktisch ausprobiert werden kann.