

WCOS 2.0 Screenwriters

BERICHT

von Ulrike Schweiger

SECOND WORLD CONFERENCE OF SCREENWRITERS

9. & 10. November 2012, Barcelona

Nach Athen 2009 folgte heuer die zweite Weltkonferenz der DrehbuchautorInnen, die diesmal in Barcelona abgehalten wurde. Organisiert wurde die Veranstaltung von der FSE, der Federation Of European Screenwriters, deren Mitglied auch der Drehbuchverband Austria ist. Im Fokus der diesjährigen Konferenz standen die **neuen Technologien und deren Auswirkung auf den Vertrieb und das Erzählen von audiovisuellen Geschichten**. Die Digitalisierung von Inhalten und das Internet haben nicht nur zu neuen Vertriebsmodellen, sondern zu einer kompletten Veränderung des Marktes geführt. Alles ist im Begriff der Veränderung. Nicht nur wie wir schreiben, sondern auch was wir schreiben. Wir befinden uns mitten in einem großen Veränderungsprozess, ein Paradigmenwechsel findet statt. Und genau diesem widmete sich die Second World Conference of Screenwriters. Noch ist ungewiss, wohin uns diese Veränderungen letztendlich führen werden. Eine Bestandsaufnahme der bisherigen Entwicklungen und das gemeinsame Nachdenken über zukünftige Wege, waren das Ziel der diesjährigen Konferenz.

Christina Kallas, President of the Federation of Screenwriters in Europe, hielt die Eröffnungsrede der Konferenz: „... Nonlinear and multi-protagonist stories were only the

beginning of narrative experimentation – and if we think of just one of their characteristics, their potential to overcome the hierarchical organization reflected in our classical storytellings’s favoring of one character and his point of view over the rest ... well we may start seeing that this is not just about storytelling.

The „tools“ of storytelling are changing too: for one thing more and more platforms are added to the equation, which allow for a new form of fractured and multi-perspectival narrative, while story becomes less of a text and more of an experience. This means that the story could be everywhere, across different screens and utilizing different technologies, and has the potential of creating a far more immersive experience. The sharing of stories and characters in transmedia or interactive storytelling, the first-person involvement of online gaming, is blurring the line even more, not just between story and play, but also between storyteller and audience, illusion and reality, fact and fiction. What’s more, no longer do audiences have to wait for movie studios or television networks to provide content. The do-it-yourself movement & ethos – once the special attributes of punk rock – is spreading to creativity in almost every field. Digital cinema and desktop moviemaking is perhaps a „correction“ to the overblown, overbudgeted movies of the 1980s and the 1990s, perhaps more than that, as it also differs from the indie film movement in its anti-art ethos and focuses on humanism, a personal connection, randomness and spontaneity.

.... We are creators. Creators are not afraid of change. We create change ... But change has consequences and we are here to look at them, unafraid and determined to find a way to face them. One of our main questions in the next couple of days will be to ask how can we continue to create for a living?“

– Damit stellte Christina Kallas eine der wichtigsten Fragen der Konferenz, zu der verschiedene Ansichten und Lösungsansätze ausgetauscht wurden. Einer der besprochenen Lösungsansätze ist Transparenz, das Schlüsselwort für AutorInnen im digitalen Markt. Das Geld ist nämlich da, es schafft jedoch kaum seinen Weg zu den Kreativen. Einer der Speakers verglich unsere Situation mit dem Ölbusiness. Auch dort verdienen nicht diejenigen, die das

Öl bohren, sondern diejenigen, denen die Pipelines gehören. Dem muss natürlich entgegengesteuert werden. Erste Lösungsmodelle wurden bereits gefunden. Bernie Corbett, Generalsekretär der Writers' Guild of Great Britain stellte ein interessantes Modell vor, das die Writers' Guild UK mit der BBC (British Broadcasting Corporation) für die Online Verwendung von Fernsehprogrammen in ihrem „Catch-Up Service iPlayer“ ausgehandelt hat. Hier bekommt der Autor einen Penny für 10 Clicks. Eine mittelerfolgreiche Show beispielsweise kann mit 500.000 Clicks rechnen, was zu einer Gesamtstemme von etwa €623.- führt.

Zwei große Blöcke der Konferenz waren dem Thema **Produktion** gewidmet.

Kristin Jones von Vuguru, Michael Eisner's Online Video Content Studio präsentierte ein neues Model für Finanzierung, Produktion und Verleih von Kinospielefilmen.

Susan Miller, Autorin und Produzentin der preisgekrönten Webserie „Anyone But Me“ und beratende Produzentin von „Thirtysomething“ und „L Word“ beschrieb, wie sie sich immer mehr von einer reinen Autorin hin zu einer Kreativunternehmerin entwickelt hat und Webseries, wie „L Word“ gezielt ihr Nischenpublikum – in diesem konkreten Fall die „Lesbian Community“ - erreichen. Sie verglich das Schreiben für Webseries mit dem Schreiben für traditionelle Networks.

Der zweite Block zum Thema Produktion widmete sich „Immersive Writing“ und wie das Erlebnis Film auf ein neues Level gebracht werden kann.

Andrew S. Walsh, ein preisgekrönter Game and Screenwriter sprach über das Schreiben für Computerspiele und die Wechselwirkung von Spiel und Geschichte: „the art of immersion“.

(Immersion beschreibt die Überführung in einen Bewusstseinszustand (Eindruck), bei dem sich die Wahrnehmung der eigenen Person in der realen Welt vermindert und die Identifikation mit dem "Ich" (dem Avatar) in der virtuellen Welt vergrößert. Hierbei kann beispielsweise die Art der Gestaltung der virtuellen Welt Einfluss auf die Ausprägung des Immersionseffektes nehmen, dieser wird im Regelfall durch eine fesselnde und anspruchsvoll gestaltete virtuelle Welt stärker ausfallen. Im Unterschied zur passiven, filmischen Immersion erlaubt die virtuelle Realität eine Interaktion mit der virtuellen Umgebung, und dadurch kann eine wesentlich höhere Intensität der Immersion erreicht werden. Man spricht von einer immersiven, virtuellen Umgebung ("immersive virtual Environment"), wenn es dem Benutzer ermöglicht wird, direkt mit dieser zu interagieren.)

Andrew S. Walsh betonte, wie wichtig es ist, sein Publikum genau zu kennen und Charaktere über ihre Handlungen zu erzählen.

Andrew S. Walsh: „Action = Character“ ,... „Show, not tell!“.

Nicolas Alcalá, Drehbuchautor, Regisseur und Gründer des Riot Cinema Collectives sprach über sein Transmedia Projekt „The Cosmonaut“, in das sich die Zuschauer bereits in der Phase der Finanzierung (Crowd Funding) und Projektentwicklung aktiv involvieren konnten. Plattformübergreifend schuf er ein ganzes Transmedia Universum, das seinen Spielfilm durch Games und Musik und Merchandise ergänzt.

Weiters wurde in Barcelona die Frage des Wertes von Kreativität diskutiert: „In a space where anyone can be a creator, what is the value of creativity?“.

Ein weiterer wesentlicher Diskussionspunkt der Konferenz war das Thema: **Distribution** (Verleih). Es ging um den Shift von „Distribution zu Aggregation“ in traditionellen und digitalen Märkten und wie wichtig es ist, eine Interaktion mit dem Publikum zu erreichen.

Charles B. Slocum, Assistant Executive Director der Writers Guild of America, West gab einen kurzen Überblick über Markt, Publikum und Medien in Hinblick auf die Verdienstmöglichkeiten von AutorInnen.

Liz Rosenthal, Founder and CEO von Power to the Pixel sprach am Beispiel von „The Spiral“ über Cross Media Development, wie man auf verschiedenen Plattformen Geschichten erzählt und ein Publikum aufbaut.

Paul Kontonis, Digital Media Strategist und Chairman of the Board of the International Academy of Web Television erörterte die Verdienstmöglichkeiten im Internet. Im Jahr 2010 wurden in den USA 93 Webserien gelaunched. 2012 waren es bereits 700 und für das Jahr 2013 wird der Launch von 940 Webserien prognostiziert. Im Jahr 2011 wurden 80% der Webserien von Independents produziert und 20% von Studios. Im Jahr 2013 wird es genau umgekehrt sein, nämlich 80% Studios und 20% Independents.

Timo Vuorsensola, Regisseur und Produzent aus Finnland, stellte sein Transmedia Projekt „Iron Sky“ vor, das mit €300.000.- über Crowdfunding finanziert wurde. Er sprach über Internet Micro Funding Platforms wie Rocket Hub oder Interactor.

Ein weiterer Block der Konferenz widmete sich neuen **digitalen Distributionsmodellen**. Es sprachen Lowell Peterson (USA), Executive Director der Writers' Guild of America, East, Jamie King (UK), Bernie Corbett (UK), General Secretary of the Writers' Guild of Great Britain und Michael Reilhac (France), executive director of Arte France Cinéma.

„It's all about participating in the click business“.

Man sprach über das Netflix Model, welches dem HBO TV Model entsprechen soll.

Jamie King (UK) stellte VODO vor, seine Internetplattform, die nach dem „Pay If You Like“ Prinzip funktioniert.

Jamie King: „The idea of owning media no longer makes sense“, ... „Survival Strategy: Bring back scarcity. Help other people deal with abundance. Help people find independent content and help them perceive its value. We have to become filters. A good filter never loses its value!“.

Michel Reilhac (Arte) : „It is all about curating content“.

Die Konferenz endete mit „Written Into the Picture“, einer Studie über die fehlende Sichtbarkeit von DrehbuchautorInnen bei Filmfestivals.