

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Karla Hoppe**

Thema der Bachelorarbeit

**Transmedia Storytelling –  
Formatentwicklung im  
nonfiktionalen Bereich**

**2015**

# **BACHELORARBEIT**

---

Thema der Bachelorarbeit

## **Transmedia Storytelling – Formatentwicklung im nonfiktionalen Bereich**

Autor/in:

**Frau Karla Hoppe**

Studiengang:

**Angewandte Medien  
Medien-, Sport- und Eventmanagement**

Seminargruppe:

**AM11wS1-B**

Erstprüfer:

**Professor Christof Amrhein**

Zweitprüfer:

**Christoph Küppers M.A.**

Einreichung:

**Burscheid, 06.03.2015**

# **BACHELOR THESIS**

---

Topic of thesis

## **Transmedia Storytelling – format development in the non-fiction section**

author:

**Ms. Karla Hoppe**

course of studies:

**Angewandte Medien  
Medien-, Sport- und Eventmanagement**

seminar group:

**AM11wS1-B**

first examiner:

**Professor Christof Amrhein**

second examiner:

**Christoph Küppers M.A.**

submission:

**Burscheid, 06.03.2015**

---

## **Bibliografische Angaben**

Hoppe, Karla

Transmedia Storytelling – Formatentwicklung im non-fiktionalen Bereich

Transmedia Storytelling – format development in the non-fiction section

55 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

## **Abstract**

Diese Arbeit behandelt das Thema transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich und wie ein solches Format entsteht und funktioniert. Im ersten Teil der Arbeit werden die Grundlagen zu diesem Thema geschaffen. Es wird zunächst geklärt welchen Ursprung eine Geschichte hat und wie diese aufgebaut ist. Des Weiteren wird erläutert welche Beziehung das Erzählen einer Geschichte und die neuen Medien zueinander haben. Es folgt eine Einführung in das Thema des transmedialen Storytellings, welche klären soll, worum es bei dieser neuen Erzählweise geht, welche Besonderheiten sie auszeichnet und aus welchen Bestandteilen sie aufgebaut ist. Danach wird erläutert, welche Kriterien ein nonfiktionaler Film erfüllen muss und welche Formate unter diese Kategorie fallen. Im zweiten Teil der Arbeit wird als Praxisbeispiel das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ vorgestellt. Dieses Projekt wird erst in den Bereich der nonfiktionalen Filme eingeordnet und dann in Hinblick auf die Entwicklung als transmediales Storytelling Projekt untersucht. Das darauf folgende Kapitel soll auf die Chancen und Risiken eines transmedialen Formats im nonfiktionalen Bereich aufmerksam machen. Die Arbeit schließt mit einem Fazit sowie einem Ausblick.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Was ist Erzählen? Warum erzählen wir uns Geschichten?</b> .....	<b>2</b>
2.1 Der Aufbau einer Geschichte .....	2
2.2 Die Entwicklung des Erzählten .....	4
2.3 Medien und Erzählen .....	5
<b>3 Transmediales Storytelling</b> .....	<b>8</b>
3.1 Begriffserklärung Transmedia .....	8
3.2 Formen des transmedialen Storytellings .....	10
3.2.1 Die Storyworld.....	12
3.2.2 Entstehung einer Storyworld .....	15
3.2.3 Alternate Reality Games .....	17
3.3 Entwicklung und Aufbau transmedialer Formate .....	19
3.4 Fragenkatalog für die Entwicklung eines transmedialen Formates .....	27
3.5 Bedeutung von transmedialem Storytelling in der Unterhaltungsbranche..	28
<b>4 Nonfiktionale Fernsehformate</b> .....	<b>30</b>
4.1 Begriffserklärung .....	30
4.2 Formen des nonfiktionalen Films.....	31
4.3 Stand nonfiktionaler Formate in der Fernsehlandschaft .....	34
<b>5 “14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs”</b> .....	<b>36</b>
5.1 Entstehung, Aufbau und Besonderheiten .....	37
5.2 Das Doku-Drama als nonfiktionales Format .....	40
5.3 Transmediale Ausweitung .....	41
5.3.1 Im Fernsehen.....	42
5.3.2 Im Internet.....	43
5.3.3 Off-Screen .....	47
5.4 Transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich.....	48
<b>6 Chancen und Risiken</b> .....	<b>50</b>

---

<b>7 Fazit und Ausblick .....</b>	<b>54</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
<b>Anlagen.....</b>	<b>XVII</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XXXVIII</b>

---

## Abkürzungsverzeichnis

Aufl.	Auflage
ARG	Alternate Reality Game
BBC	British Broadcasting Corporation (Britische Rundfunkanstalt)
BGH	Bundesgerichtshof
CT	Česká televize (Tschechische Rundfunkanstalt)
DVD	Digital video disc
Hrsg.	Herausgeber
NDR	Norddeutscher Rundfunk
ORF	Österreichischer Rundfunk
o.V.	ohne Verfasser
PGA	Producers Guild of America
SWR	Südwestrundfunk
Vgl.	Vergleich
WDR	Westdeutscher Rundfunk

---

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ereignistypen.....	3
Abbildung 2: Statische und dynamische Komponente einer Storyworld nach Marie-Laure Ryan .....	22
Abbildung 3: Veröffentlichungsphasen bei transmedialen Formaten .....	25
Abbildung 4: Liste der Charaktere aus "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs" .....	38
Abbildung 5: Internetseite zu "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs". Profil von Ernst Jünger.....	43
Abbildung 6: Internetseite zu "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs". Animierte Europakarte.....	44
Abbildung 7: Internetseite "1914, Tag für Tag" am Beispiel des 6. März.....	46

# 1 Einleitung

Seitdem der Mensch existiert, erzählt er Geschichten. Dies ist in seinem Wesen grundlegend verankert und für das gesellschaftliche Zusammenleben von elementarer Bedeutung. Informationen und Erfahrungen werden in Geschichten verpackt und an nachfolgende Generation weitergegeben um das erworbene Wissen zu erhalten. Doch das Erzählen von Geschichten hat sich im Laufe der Zeit zusammen mit dem Menschen verändert. Durch die technische Entwicklung wurden Geschichten festgehalten, digitalisiert und gespeichert. So ist es dem Menschen möglich auch sehr alte, historische Geschichten zu erhalten und weiterzugeben. Viele der existierenden Geschichten sind ausgedacht, enthalten nur wenige Fakten, die umfangreich ausgeschmückt wurden, um unterhaltend auf den Zuhörer zu wirken. Doch es sind die Geschichten, die von der Vergangenheit erzählen und das ausmachen, was wir heute individuell und als Gesellschaft sind, die über viele Jahre hinweg nach wie vor Interesse wecken. Die Geschichten, die die reale Welt behandeln und nicht der Kreativität eines einzelnen entspringen, also non-fiktionale Geschichten, bleiben trotz ihres historischen Charakters stets aktuell. Sie wurden anfangs mündlich übermittelt, dann niedergeschrieben und später sogar verfilmt. Es waren zwar immer die gleichen Personen und Ereignisse von denen erzählt wurde, doch durch die unterschiedliche Darstellungsweise, wurde der Mensch immer wieder aufs Neue dazu motiviert sich der Geschichte zu öffnen. Durch die rapide Entwicklung neuer Medien, entstanden auch neue Erzählweisen. Auch im Zuge der stärker werdenden Medienkonvergenz, der Annäherung der neuen Medien zueinander, entstand eine Form des Erzählens, die die individuellen Fähigkeiten aller verschiedenen Medien nutzen kann, um aus einer alten Geschichte ein neues Erzählerlebnis zu machen. Das medienübergreifende Geschichtenerzählen, in englischer Sprache transmediales Storytelling genannt.

In der vorliegenden Arbeit sollen nun verschiedene Fragen geklärt werden, die den Zugang zum Thema des transmedialen Storytellings im nonfiktionalen Bereich ermöglichen. Die Grundlagen und Besonderheiten dieser neuen Erzählform sollen erläutert werden, um sie von den bereits bekannten und etablierten Formaten abgrenzen zu können. Durch genaue Betrachtung der Charakteristika des transmedialen Storytelling wird versucht herauszufinden ob sich eine Vorgehensweise für die Entwicklung eines solchen Formats bereits etabliert hat oder ob der Entwurf einer solchen möglich ist. Außerdem soll neben diesem Thema ebenfalls ein Einblick in den Bereich der nonfiktionalen Formate gewonnen werden, um zu erfahren, ob sich transmediales Storytelling auch auf solche Projekte anwenden lässt. Dies soll anhand des Beispiels des Doku-Dramas „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ herausgefunden werden.

## 2 Was ist Erzählen? Warum erzählen wir uns Geschichten?

Die Fähigkeit Geschichten zu erzählen ist der entscheidende evolutionäre Vorteil des Menschen gegenüber dem Tier.<sup>1</sup> Mensch sein bedeutet, jahrhundertlang und mühevoll erworbenes Wissen an folgende Generationen weiterleiten zu können und somit die Entwicklung der uns heute bekannten Kultur zu ermöglichen. In zunächst mündlich weitergeleiteten Geschichten wird das Wissen gespeichert und für andere Menschen zugänglich gemacht. Um in Gruppen gemeinschaftlich agieren zu können kommuniziert der Einzelne vergangene Erfahrungen um Fehler verbessern und Erfolge beibehalten zu können. Er berichtet aus seiner Vergangenheit, erzählt eine Geschichte.<sup>2</sup> So erhalten auch Menschen Zugriff auf spezifisches Wissen, das sie nicht eigenständig erworben haben bzw. durch persönliche Einschränkungen nicht erwerben können. Der reine Fluss an Fakten bringt dem Menschen oft nur wenig. In einer Geschichte verpackt können die Fakten ihre Wirkung besser entfalten und verstanden werden.<sup>3</sup>

### 2.1 Der Aufbau einer Geschichte

Unabhängig vom jeweiligen Inhalt oder dem Wissen, das sie übermittelt, hat jede Geschichte den gleichen Aufbau. Die Grundelemente sind die Akteure in der Geschichte, der Ort, die Ereignisse und die Zeit, in der sie sich abspielen. Der Begriff Ereignis beschreibt die Veränderung eines Zustands und lässt sich zur genaueren Definition in Handlungen und Geschehnisse unterteilen. Als Geschehnisse werden solche Ereignisse bezeichnet, auf die der Protagonist einer Geschichte keinen Einfluss hat, also „schicksalhafte Veränderungen“<sup>4</sup>, die schlicht akzeptiert werden müssen. Das bewusste Agieren eines Protagonisten, bei dem eine genaue Intention verfolgt wird, bezeichnet man als Handlung. Unterschieden wird zwischen äußerlichen erkennbarem Handeln, also physischem Agieren und gesprochener Sprache, und mentalen Handlungen, wie Gedanken und Gefühlen. Das äußerlich erkennbare Handeln, kann von den Akteuren der Geschichte sinnlich wahrgenommen werden, das mentale Handeln geschieht im Inneren

---

<sup>1</sup> Vgl. Lipp 2012, 33 zitiert nach Eibl 2004, o.S.

<sup>2</sup> Vgl. Lipp 2012, 35

<sup>3</sup> Vgl. Simmons 2002, 67

<sup>4</sup> Mahne 2012, 19

der Person und bleibt so für alle anderen verborgen.<sup>5</sup> Zur Veranschaulichung dient die folgende Grafik.

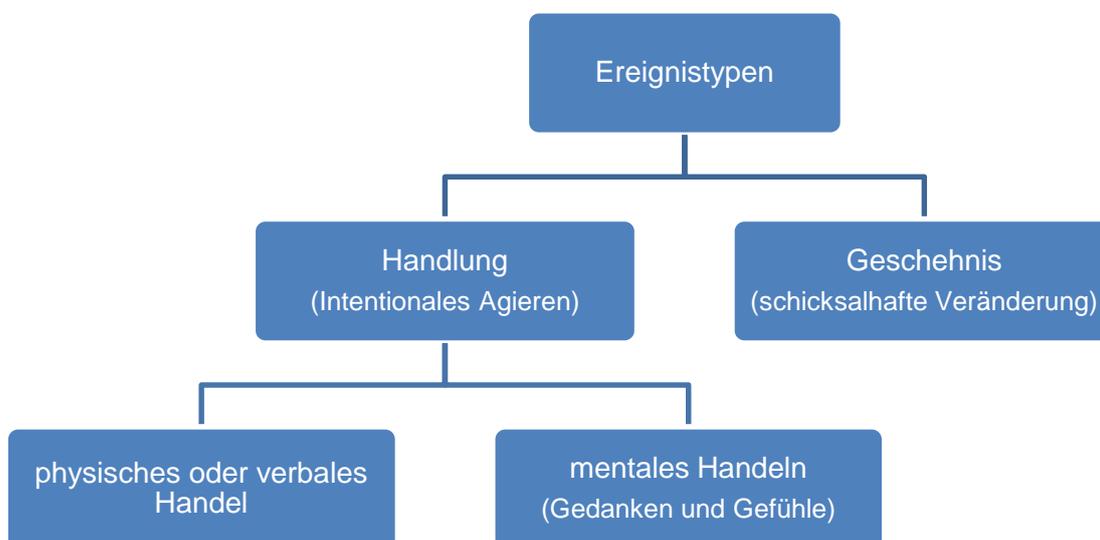


Abbildung 1: Ereignistypen<sup>6</sup>

Jede Geschichte besteht aus einer Reihe von relevanten Ereignissen, die den Plot maßgeblich beeinflussen und das Grundgerüst bilden und weiteren, weniger relevanten Ereignissen, die den Plot ausschmücken oder die Lücken zwischen den entscheidenden Ereignissen schließen, ihn also komplettieren.<sup>7</sup> Das bedeutet allerdings nicht, dass die weniger relevanten Ereignisse einer Geschichte ohne weiteres gestrichen werden können, denn sie sind möglicherweise für die Entstehung der relevanten Ereignisse verantwortlich oder beeinflussen in ihrer Gesamtheit die erzählerische Tiefe der Geschichte.<sup>8</sup>

Werner Wolf fügt zu den Grundelementen einer Geschichte, die er inhaltliche Narrativitätsfaktoren nennt, syntaktische Narrativitätsfaktoren hinzu. Diese betreffen die sinnvolle Strukturierung der Geschichte und beinhalten Chronologie, Kausalität und Teleologie.

---

<sup>5</sup> Vgl. Mahne 2012, 19

<sup>6</sup> In Anlehnung an Mahne 2012, 19

<sup>7</sup> Vgl. Chatman 1978, 54

<sup>8</sup> Vgl. Mahne 2012, 20

Die Chronologie befasst sich mit der Datierung von Ereignissen und der zeitlichen Abfolge.<sup>9</sup> Aus dem Lateinischen übersetzt bedeutet Kausalität Ursächlichkeit und beschreibt den Grund bzw. die Ursache oder den Ursprung für bestimmte Ereignisse.<sup>10</sup> Im Gegensatz dazu ist der Grundgedanke der Teleologie, der Lehre der Zweckmäßigkeit, dass alle Handlungen und Geschehnisse an Zwecken oder Endursachen bzw. Zielen orientiert sind.<sup>11</sup> Auch wenn Kausalität und Teleologie das narrative Niveau einer Geschichte entscheidend steigern können, sind sie nicht zwingend notwendig. Unerlässlich ist es hingegen, dass der Plot in einer nachvollziehbaren zeitlichen Abfolge bzw. chronologisch verläuft.<sup>12</sup>

Annahmen über die Beschaffenheit der Welt in einer Geschichte ergeben sich durch das Verhältnis von Handlungen und Geschehnissen in ihr. „Gewinnen vornehmlich unabwendbare Schicksalsschläge das Leben der Figuren, gewinnen Themen wie Autonomie und Freiheit an Bedeutung.“<sup>13</sup> In Erzählungen wiederum, die hauptsächlich von den Gedanken, Gefühlen und Empfindungen des Protagonisten dominiert werden, sich mit der Persönlichkeit des Menschen beschäftigen, sind äußere Ereignisse nebensächlich.<sup>14</sup>

## 2.2 Die Entwicklung des Erzählten

Mündlich erzählte Geschichten unterliegen stets dem Einfluss des Erzählers, denn in ihr werden bestimmte Annahmen und Erwartungen an die Welt verarbeitet und mit ihr weitergegeben.<sup>15</sup> Der Erzähler kann bewusst oder unbewusst die Grundelemente der Geschichte verändern oder ergänzen und somit deren Inhalt und Intention verändern. Also „ist jede Geschichte durch Auswahl, Veränderung, Verkürzung und Verdichtung der ihr zugrundeliegenden Welterfahrung eine Irrealisierung von Realität, die der Erzähler mit diesen oder mit jeden gestalterischen Mitteln bewerkstelligen kann“<sup>16</sup>. Allerdings wird auch der Erzähler selbst unbewusst von einer Menge an äußeren Eindrücken, Emotionen und Erlebnissen beeinflusst und überträgt dies auf seine Geschichten. Der Erzähler

---

<sup>9</sup> Vgl. Christoph/Gudemann/Steinsiek 1985, 537

<sup>10</sup> Vgl. Christoph/Gudemann/Steinsiek 1985, 279

<sup>11</sup> Vgl. Christoph/Gudemann/Steinsiek 1985, 308

<sup>12</sup> Vgl. Wolf 2002, 47

<sup>13</sup> Mahne 2012, 19

<sup>14</sup> Vgl. Mahne 2012, 19 f.

<sup>15</sup> Vgl. Lipp 2012, 34 ff.

<sup>16</sup> Lipp 2012, 36

verändert die ursprüngliche Geschichte durch seine gesamte Persönlichkeit. Mit Hilfe der bewussten Auswahl gestalterischer Mittel kann der Erzähler dann durch seine Geschichte bestimmte Ziele erreichen oder Reaktionen bei den Zuhörern hervorrufen und damit den Wissensstand desjenigen beeinflussen.<sup>17</sup>

Nicole Mahne beschreibt das Erzählerische oder Narrative als „eine grundlegende kognitive Fähigkeit des Menschen, Ereignisse der Lebenswirklichkeit sinnvoll zu organisieren und zu vermitteln“<sup>18</sup> und erklärt: „Das menschliche Wahrnehmungsvermögen, zeitliche Prozesse in eine chronologische und kausale Ordnungsstruktur zu überführen, bildet das Fundament für die Gestaltung von Erzählwerken.“<sup>19</sup> Demnach gehört Erzählen zu den angeborenen Kompetenzen eines Menschen und verarbeitet durch den Gebrauch von Sprache die alltäglichen Erlebnisse, Erinnerungen und Wahrnehmungen.<sup>20</sup> Durch die tiefe Verankerung des Narrativen im menschlichen Geist ist auch begründet, warum es bisher nur eingeschränkte Variationen im traditionellen Erzählen gibt. Es werden zwar immer wieder neue Formen des Erzählens entwickelt und getestet, aber sie setzen sich erst dann wirklich durch, wenn sie durch eine prägende Erfahrung ein positives Ereignis im Leben des Menschen hervorrufen.<sup>21</sup> Mit der Entwicklung der Technik sind über das mündliche Erzählen hinaus auch andere narrative Medien entstanden. Allerdings entwickeln sich neue Erzählformen nicht unmittelbar zusammen mit neuen Medien. Sie benötigen einige Zeit sich entsprechend der Möglichkeiten und Anforderungen des Mediums zu entwickeln und die mentalen Strukturen zu verändern.<sup>22</sup>

## 2.3 Medien und Erzählen

„Da das menschliche Gedächtnis unzuverlässig ist, ergab sich mit wachsender Komplexität der zirkulierenden Geschichten, die wiederum als eine Folge wachsender Größe und Komplexität von Gesellschaft betrachtet werden müssen, die Notwendigkeit, das

---

<sup>17</sup> Vgl. Lipp 2012, 36

<sup>18</sup> Mahne 2007, 9

<sup>19</sup> Mahne 2007, 9

<sup>20</sup> Müller 2013, 328

<sup>21</sup> Vgl. Müller 2013, 328 zitiert nach Cohn 1978, o.S.

<sup>22</sup> Vgl. Müller 2013, 330

mündliche Geschichtenerzählen nach und nach durch andere mediale Formen zu ersetzen.<sup>23</sup> Ob Roman, Radio, Comic, Film, Fernsehen oder Internet, heute werden Geschichten in allen verfügbaren Medien erzählt. Immer häufiger werden sie auch medienübergreifend konzipiert und mit den verschiedenen Möglichkeiten mehrerer Medien zugleich erzählt.<sup>24</sup>

Jede Geschichte, die erzählt wird, ist aber immer auch abhängig von dem Medium über das sie erzählt wird. Thomas M. Leitch macht darauf aufmerksam, dass es ohne ein Medium gar keine Geschichte gibt. Um zu erzählen braucht man einen Übertragungsweg für das, was man weitergeben will. Egal ob Sprache, Schrift oder bewegte Bilder, auf die eine oder andere Art und Weise wird die Geschichte vom Erzähler mithilfe eines Mediums an den Rezipienten übermittelt.<sup>25</sup> Allerdings sind Medien keine „neutrale[n] Transportbehältnisse für beliebig austauschbare Inhalte“<sup>26</sup>. Die Art des Mediums ist für das Erzählen entscheidend, denn seine besondere technische Struktur hat entscheidende Auswirkungen auf den Inhalt und die Wirkung des Erzählten.<sup>27</sup> Jedes Medium ist durch seine spezielle Beschaffenheit für unterschiedliche Themen und Handlungen von Geschichten unterschiedlich gut geeignet. Man kann nicht die gleiche Art von Geschichte in einer Unterhaltung, auf einer Theaterbühne, in einem tausendseitigen Roman oder einer Fernsehserie erzählen.<sup>28</sup> Wenn allerdings jedes Medium eine komplett eigene Form des Erzählens entwickeln und sich damit von den anderen isolieren würde, wäre ein medienübergreifendes Erzählen nicht möglich.<sup>29</sup>

Doch durch das Fortschreiten der Medienkonvergenz, der Annäherung der verschiedenen Einzelmedien<sup>30</sup>, kam es zu einer Allgegenwärtigkeit der Medien und dadurch zu einer Veränderung des alltäglichen Lebens. Da das Erzählen von der technischen Beschaffenheit der Medien beeinflusst wird, hat auch die Medienkonvergenz große Bedeutung für die Art wie Geschichten erzählt werden.<sup>31</sup> Laut Henry Jenkins ist diese Konvergenz mehr als nur eine technologische Entwicklung, sie verändert darüber hinaus die

---

<sup>23</sup> Lipp 2012, 36

<sup>24</sup> Vgl. Renner 2013, 7

<sup>25</sup> Vgl. Leitch 1986, 16

<sup>26</sup> Mahne 2007, 15

<sup>27</sup> Vgl. Lipp 2012, 34

<sup>28</sup> Vgl. Ryan 2004, 356

<sup>29</sup> Vgl. Renner 2013, 3

<sup>30</sup> Vgl. Latzer 1997, 16

<sup>31</sup> Vgl. Renner 2013, 3

---

Beziehungen der bestehenden Technologien, Unternehmen, Märkten, Genres und Rezipienten in der Medienbranche.<sup>32</sup> Während die großen Medienunternehmen technisch und gestalterisch immer aufwendigere Riesenproduktionen hervorbringen, erscheinen im Internet ohne erkennbare Quelle massenweise Beiträge, Videos und Blogs, die, teil getarnt als amateurhafte Produktionen von Fans, diese aufwendig produzierten Geschichten ausnutzen, sie weitererzählen oder sogar zu ganzen erzählerischen Welten ausweiten.<sup>33</sup>

Nicht nur das Medium, durch seine technische Beschaffenheit, und die Medienkonvergenz haben Einfluss auf eine Geschichte, sondern auch das Medienunternehmen, das hinter allem steht. Da die Medienunternehmen die Kontrolle über ihre Produkte haben, entscheiden sie welche Geschichten sie auf welche Weise und mit welchem Ziel erzählen wollen. Sie produzieren den medialen Inhalt entsprechend ihrer Vorstellungen und passend zu ihrem Medium.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Vgl. Jenkins 2006, 15

<sup>33</sup> Vgl. Renner 2013, 5

<sup>34</sup> Vgl. Ryan 2004, 18

## 3 Transmediales Storytelling

Transmediales Storytelling geht über das herkömmliche Erzählen einer einfachen Geschichte hinaus. Im Zeitalter der Medienkonvergenz werden erfolgreiche Geschichten zu transmedialen Erzähluniversen ausgeweitet bzw. umfangreiche Geschichten werden von Beginn an als transmediale Erlebnisse geplant. Diese neue Erzählweise ermöglicht sowohl neue Erlebnisse und eine neue Intensität der Geschichte für den Rezipienten als auch neue Möglichkeiten sowie neue Herausforderungen für die Produzenten der verschiedenen medialen Inhalte. Wegen der Neuartigkeit dieses Themas gibt es zum jetzigen Zeitpunkt keine feststehende Definition, denn es handelt sich „noch nicht um eine kanonisierte, verfestigte Erzählform“<sup>35</sup>. Vielmehr sind viele unterschiedliche Herangehensweisen entstanden, die in diesem Kapitel näher betrachtet werden sollen.

### 3.1 Begriffserklärung Transmedia

Der Begriff transmedia wurde das erste Mal 1991 gebraucht von der Kulturtheoretikerin und Professorin an der Universität von Süd Kalifornien Dr. Marsha Kinder. Unter transmedialer Intertextualität verstand sie narrative Produkte, bei denen einzelne Charaktere auf verschiedenen medialen Plattformen erscheinen. Heutzutage würde dies in den Bereich des Media-Franchise fallen.<sup>36</sup> Der amerikanische Medien- und Kulturwissenschaftler Dr. Henry Jenkins hat den Begriff transmedia aufgegriffen und weiter ausgearbeitet.

*„Transmedia Storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.“*<sup>37</sup>

Er beschreibt Transmedia Storytelling als einen Prozess, bei dem zentrale Elemente einer Geschichte systematisch über verschiedene Medien bzw. Distributionswege verteilt werden, um ein ganzheitliches und strukturiertes Unterhaltungserlebnis zu erschaffen. Der Rezipient konsumiert die erzählte Geschichte also nicht auf herkömmliche Weise anhand von einem einzigen Film, Buch oder Comic, sondern kann bzw. muss mehrere

---

<sup>35</sup> Gerhards 2013, 107

<sup>36</sup> Vgl. Phillips 2012, 14

<sup>37</sup> Jenkins 2007, o.S.

verschiedene Medien nutzen, um die komplette Geschichte in allen Facetten erleben zu können. Idealerweise leistet jedes einzelne verwendete Medium seinen eigenen individuellen Beitrag zum Erfolg des gesamten Werkes.<sup>38</sup> Genau dieser Umstand unterscheidet transmediales Erzählen von crossmedialem Erzählen, auch wenn diese beiden Begriffe lange Zeit synonym verstanden wurden. Während sich die Inhalte der verschiedenen Medien beim transmedialen Erzählen voneinander unterscheiden und ergänzen, um in der Summe eine komplexe Geschichte zu kreieren, wird beim crossmedialen Erzählen über jedes Medium ein und dieselbe eingeschränkte Geschichte erzählt. Egal ob man Fernsehen schaut, ein Buch liest oder eine Internetseite besucht, beim crossmedialen Erzählen konsumiert man auf jeder Plattform die gleiche abgeschlossene Geschichte. Die Inhalte wiederholen sich.<sup>39</sup> Eine weitere Bezeichnung, der im Zusammenhang mit medienübergreifendem Erzählen in Erscheinung tritt ist die Multimedialität. Deren Bedeutung ist allerdings keineswegs identisch mit Transmedialität. Einerseits beschreibt es die digitale Zusammenführung von Text, Video, Audio und Bild. Andererseits wird unter Multimedia die Vermittlung von Inhalten über mehrere mediale Plattformen verstanden und ist somit ein Überbegriff für crossmediales und transmediales Erzählen.<sup>40</sup>

Irina O. Rajewsky geht in ihrer Definition von Transmedialität vor allem auf das narrative Potential der Medien und die technische Beschaffenheit ein. Da sich transmediale Geschichten über verschiedene Medienkanäle erstrecken, sollte jedes Medium nur entsprechend seiner Mittel genutzt werden.<sup>41</sup> Aus diesem Grund ist beim transmedialen Storytelling entscheidend die Inhalte bewusst den einzelnen Medien zuzuordnen. Denn äußerlich sichtbare und konkrete Ereignishaftigkeiten, wie verbales und physisches Handeln sind zwar unverzichtbar für eine solche Geschichte, aber nicht jedes Medium besitzt die Präsentationsmöglichkeit von Bewusstseinsveränderungen und mentalem Handeln.<sup>42</sup> Des Weiteren ergänzt Rajewsky die bestehenden Definitionen indem sie angibt, dass „die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums [nicht] wichtig oder möglich ist“<sup>43</sup>. Egal über welches Medium man den Einstieg in eine Geschichte findet, man bekommt immer den Zugang zum gesamten Erzähluniversum und kann alle anderen Bestandteile des transmedialen Erlebnisses ohne Sinnverlust konsumieren.

---

<sup>38</sup> Vgl. Jenkins 2007, o.S.

<sup>39</sup> Vgl. Phillips 2012, 19; Gerhards 2013, 107

<sup>40</sup> Vgl. Phillips 2012, 18

<sup>41</sup> Vgl. Rajewsky 2002, 13

<sup>42</sup> Vgl. Wolf 2002, 46

<sup>43</sup> Rajewsky 2003, 13

Organisationen wie die PGA haben keine andere Wahl als eine genaue und objektive Definition für Transmedia zu finden. Die Producers Guild of America, abgekürzt PGA, ist ein Wirtschaftsverband US-amerikanischer Film-, Fernseh- und New Media-Produzenten mit mehr als 6.500 Mitgliedern, die zusammenarbeiten um ihre Karrieren, ihre Arbeitsbedingungen und die Filmindustrie zu verbessern und zu schützen. Sie kreieren Standards für die Produktion verschiedener medialer Formate und Weiterbildungsmaßnahmen. Außerdem organisiert die Producers Guild of America jedes Jahr eine Veranstaltung, bei der die besten Produktionen in den verschiedenen Kategorien ausgezeichnet werden.<sup>44</sup> Im Bereich New Media wird auch die Kategorie Transmedia genannt. Um nun entscheiden zu können welche Produktionen in diese Kategorie einzuordnen sind, hat die PGA eine Definition für dieses Format festgesetzt. Laut ihren Richtlinien muss ein transmediales Projekt aus mindestens drei erzählerischen Handlungssträngen bestehen, die einem narrativen Universum entstammen, wobei sie sich an einer vorgegebenen Auswahl an medialen Plattformen bedienen. Außerdem wird auch hier klargestellt, dass eine transmediale Erweiterung einer Geschichte nicht bedeutet, den gleichen Inhalt in andere Medien zu kopieren.<sup>45</sup> Diese Begriffsbestimmung ähnelt sehr den anderen Definitionsversuchen von transmedialem Storytelling, wird notwendigerweise aber konkreter in Bezug auf die Anzahl und die Art der verwendeten Medienkanäle.

Einigkeit besteht jedoch bei allen Herangehensweisen an das Thema Transmedia Storytelling darin, dass die Inhalte einem gemeinsamen konzeptionell verbundenen Erzähluniversum entspringen, sie über verschiedene mediale Plattformen verteilt werden und sich von Medium zu Medium unterscheiden müssen.<sup>46</sup>

## 3.2 Formen des transmedialen Storytellings

Im vorherigen Kapitel wurden aus verschiedenen Herangehensweisen an transmediales Storytelling möglichst genau die wichtigsten Kriterien für ein solches Format herausge-

---

<sup>44</sup> Vgl. Producers Guild of America 24.02.2015, o.S.

<sup>45</sup> Vgl. Producers Guild of America 24.02.2015, o.S.

<sup>46</sup> Vgl. Gerhards 2012, 107; Phillips 2012, 15

arbeitet. Dennoch gibt es verschiedene Möglichkeiten transmediales Storytelling zu gestalten. Am populärsten ist die Einteilung in zwei Hauptformen bzw. verschiedene Variationen zwischen zwei grundlegenden Formen.

Die eine Form beschreibt einen Schneeballeffekt, also eine Kettenreaktion mit ansteigender Intensität, also ein simples Ereignis, das zu immer umfangreicher werdenden Ereignissen bzw. Auswirkungen führt. Eine bestimmte Geschichte gewinnt so stark an Popularität und kultureller Bedeutung, dass daraufhin eine Vielzahl von Vorgeschichten, Fortsetzungen, Fan-Fiction, also von Fans eigenständig entwickelten und produzierten Werken, und weiteren transmedialen Adaptionen entstehen. Es gibt also einen zentralen Text oder Film, der als gemeinsamer Ursprung für alle anderen Produktionen dient.<sup>47</sup> Bei einem solchen System erscheinen die gleichen Figuren und erleben ähnliche Ereignisse aber in unterschiedlichen Medien.<sup>48</sup> Schneeballprojekte bestehen aus sich meist überschneidenden Geschichten. Die Romane *Harry Potter* von J.K. Rowling und *Herr der Ringe* von John R. R. Tolkien beispielsweise wurden aufgrund ihres immensen Erfolgs durch weitere Romane mit Vorgeschichten und Fortsetzungen, Computerspiele, Ausstellungen, Filme und sogar Reisen zu riesigen Erzählwelten ausgeweitet. Zu einem typischen Schneeballprojekt gehören drei charakteristische Bestandteile, die am Beispiel des Erzählkosmos der Produktion *Star Wars* dargestellt werden soll. Erster Bestandteil sind ein Kern aus grundlegenden Dokumenten oder Texten, die im Fall von *Star Wars* die sechs Filme von George Lucas bilden. Zweiter Bestandteil sind transmediale Adaptionen wie Spiele und Onlinewelten. Diese Dokumente sind meist Expansionen des Kerns der Geschichte, also noch umfassendere Welten, und müssen von dessen Urheber genehmigt werden. Dritter Bestandteil sind apokryphe, nicht zugehörige Dokumente, die von Fans erstellt werden und außerhalb des Einflusses des Urhebers liegen. Diese Dokumente stammen aus dem gleichen Erzähluniversum, haben aber sonst keine Einschränkungen und ermöglichen es den Fans auch eine kritische oder satirische Stellung einzunehmen.<sup>49</sup>

Bei der zweiten Form handelt es sich um ein Projekt bei dem die Geschichte von Anfang an so konzipiert wird, dass sie sich über die verschiedenen Medienplattformen erstreckt. Ziel dieser transmedialen Produktion ist es, dass das Publikum tief in die erschaffene Welt eindringt und möglichst viele der unterschiedlichen Medien konsumiert. *The Matrix* wurde gezielt als ein narratives Imperium geplant, das neben einem Film auch aus einem

---

<sup>47</sup> Vgl. Ryan 2013, 89

<sup>48</sup> Vgl. Ryan 2013, 101

<sup>49</sup> Vgl. Ryan 2013, 98 f.

Videospiel und Comics besteht. Alle Elemente sind im hohen Maße miteinander verknüpft und unterstützen sich gegenseitig ohne füreinander zu werben. So kann das Computerspiel nur dann richtig gespielt werden, wenn man das notwendige Wissen, das in den Filmen übermittelt wird, erworben hat. Andererseits können nur diejenigen, die das Spiel kontinuierlich spielen, die versteckten Hinweise im Film verstehen. Allerdings wird weder im Film noch im Spiel das jeweils andere Medium angeworben. Der Film dient für die meisten Leute als Einstiegsmedium in die Welt von *The Matrix*, da man diesen am besten als einzelnes Werk konsumieren kann und er für die meisten Menschen einen größeren Unterhaltungswert hat als ein Computerspiel.<sup>50</sup> Gemeinsamkeit beider Formen ist die Unterteilung der Geschichte in viele kleine Stücke. Sie unterscheiden sich in der Art und Weise wie diese Stücke miteinander verknüpft sind bzw. in welchem Zusammenhang sie zueinander stehen.

Andrea Phillips unternimmt in ihrem Werk „A creator’s guide to transmedia storytelling“ eine etwas andere Unterteilung in zwei Formen. Die erste Form, die sie beschreibt bezeichnet sie als Hollywood transmedia. Ein solches transmediales Projekt besteht aus mehreren umfangreichen medialen Produktionen, die alle in gewissem Maße miteinander verbunden sind, trotzdem kann man auch jedes Medium einzeln konsumieren und hat schlussendlich den Eindruck eine komplette Geschichte erlebt zu haben. Diese transmedialen Projekte sind jederzeit und über jedes der Medium zugänglich. Die andere Form ist viel interaktiver und mehr auf das Internet fokussiert. Sie haben eine starke Einbindung von sozialen Netzwerken und laufen in der Regel nur über einen begrenzten Zeitraum und sind danach nicht mehr als transmediale Geschichte zugänglich. Die verschiedenen Plattformen sind oft nur so vage miteinander verknüpft, dass es nicht ersichtlich ist, wie sich die Geschichte weiterentwickelt oder wo man weitere Inhalte und Informationen findet. Der Nutzer ist dazu gezwungen im Internet aktiv nach neuem Content zu suchen.<sup>51</sup>

### 3.2.1 Die Storyworld

Einfache Geschichten werden also mithilfe des transmedialen Storytellings zu multimedialen Erzähluniversen, einer sogenannten Storyworld, ausgeweitet und ermöglichen somit größtmögliche Unterhaltung. Unterhaltung im Zeitalter der Medienkonvergenz ist die

---

<sup>50</sup> Vgl. Ryan 2013, 89

<sup>51</sup> Vgl. Phillips 2012, 14

Kunst Welten zu erschaffen, die so umfangreich sind, dass ein einzelnes Medium zu deren Präsentation nicht ausreichend ist.<sup>52</sup> Solche transmedialen Geschichten binden den Rezipienten durch ihre Komplexität an sich und erschaffen neue soziale Gruppierungen, die sich in einem Erzähluniversum zusammenfinden.

Der Begriff Storyworld ist entscheidend, wenn es um das Thema transmediales Storytelling geht und bedeutet, übersetzt aus dem Englischen, die Welt einer Geschichte. „Der Wortbestandteil *Welt* deutet auf einen Raum hin, aber eine *Geschichte* ist eine Folge von Ereignissen, die sich in der Zeit entwickeln.“<sup>53</sup> Eine Storyworld beinhaltet also sowohl eine statische Komponente als auch eine temporale. Sie gibt einerseits an in welchem statischen Umfeld die einzelnen Elemente angesiedelt sind, als auch in welchen zeitlichen Rahmen sie geschehen bzw. in welchem zeitlichen Verhältnis sie zueinander stehen. Dennoch lässt sich diese Storyworld auch an ihre Elemente anpassen und kann mit ihnen wachsen. „Sie sind dynamische Modelle sich entwickelnder Situationen.“<sup>54</sup> Um diese scheinbar widersprüchlichen Eigenschaften einer Storyworld besser verstehen zu können, kann man diese zum einen durch eine statische Komponente, die im Vorfeld der Geschichte entsteht, und zum anderen durch eine dynamische Komponente, die die Entfaltung und Entwicklung der Storyworld beinhaltet, definieren. Unter der statischen Komponente einer Storyworld wird alles zusammengefasst, was als grundlegende Voraussetzung gilt, damit eine Geschichte beginnen kann. Sie beinhaltet neben verschiedenen Gattungen und Objekten, die die Storyworld bevölkern und sie lebendig machen, natürlich eine Auswahl an „individuellen Figuren, die als Protagonisten agieren“<sup>55</sup>, außerdem einen bestimmten geografischen Raum mit individuellen Merkmalen sowie einer Anzahl von Naturgesetzen, sozialer Regeln und Werte. Die dynamische Komponente fasst alle Ereignisse innerhalb dieser statischen Welt zusammen. Physikalische Ereignisse verändern die Dinge, die entsprechend der statischen Komponente existieren. Die mentalen Ereignisse wiederum verleihen diesen Physikalischen Ereignissen Bedeutung indem sie die Motive der aktiv handelnden Protagonisten oder die emotionalen Reaktionen der handelnden und passiven Protagonisten erklären. Des Weiteren beeinflussen mentale Ereignisse die Beziehungen zwischen den Figuren und können somit auch die soziale Ordnung innerhalb der Storyworld verändern.<sup>56</sup> Die Definition einer Storyworld

---

<sup>52</sup> Vgl. Jenkins 2006, 95

<sup>53</sup> Ryan 2013, 90

<sup>54</sup> Ryan 2013, 90

<sup>55</sup> Ryan 2013, 91

<sup>56</sup> Vgl. Ryan 2013, 90 f.

anhand der statischen und dynamischen Komponente ist als eine Erweiterung der Definition einer Geschichte anhand der Grundelemente Zeit, Ort, Akteure und Ereignisse anzusehen.

Die Storyworld vereint alle Elemente eines transmedialen Projektes und hält sie zusammen. Um dies leisten zu können muss eine Storyworld, so detailliert und umfangreich konzipiert werden, dass, egal wie groß die transmediale Ausweitung ausfällt, nie der Sinn und der Zusammenhang der Geschichte verloren geht. Denn wenn das passiert, verliert auch das Publikum den Zugang zur Storyworld.

Zwischen Storyworlds und den einzelnen Elementen, die sie zusammenhält und die im Folgenden als Texte bezeichnet werden, können drei verschiedene Relationen herrschen. Bei der „Eins-zu-eins-Relation [...] entwirft der Text eine genau festgelegte Storyworld und bildet den einzig möglichen Zugang zu dieser Welt.“<sup>57</sup> Da aber unterschiedliche Rezipienten nie den gleichen mentalen Zugang zu ein und demselben Text finden werden, ist diese Relation unrealistisch. Zwar könnten sie die statischen Elemente der Storyworld identisch wahrnehmen aber würden die mentalen Ereignisse wegen ihrem unterschiedlichen persönlichen Erfahrungshorizont auch unterschiedlich aufnehmen und interpretieren. Eine „Ein-Text-viele-Welten-Relation“<sup>58</sup> liegt vor, wenn ein Text so ungenau und vage formuliert ist, das jeder Rezipient, schon angefangen bei den statischen Komponenten der Storyworld, eine unterschiedliche Geschichte konstruiert. Solche höchst unterschiedlichen narrativen Interpretationen für einen Text können zum Beispiel entstehen, wenn dieser Text nur sehr geringen Umfang hat und der Rezipient sich automatisch im Kopf eine Vor- und Nachgeschichte ausdenkt, um diesen Text in einen sinnvollen Zusammenhang zu bringen. Ein Bild beispielsweise bildet nur eine einzelne Szene ab und kann keine Ereignisabfolge präsentieren, verleitet den Rezipienten aber dennoch dazu einen Handlungsrahmen für diese Szene zu kreieren. Typisch für orale Kulturen, in denen über viele verschiedene Erzählungen die gleiche Geschichte präsentiert wird, ist die „Eine-Welt-viele-Texte-Relation“<sup>59</sup>. Ein altertümliches Beispiel für diese Relation sind Barden, in denen auf unterschiedliche Weise immer wieder die gleiche Heldengeschichte über den gleichen Helden und seine Nebenakteure erzählt wird.<sup>60</sup> Es existiert also nur eine Storyworld, die durch statische und dynamische Komponenten definiert ist und über die verschiedensten Texte, wie Erzählungen, Romane, Filme oder

---

<sup>57</sup> Ryan 2013, 91

<sup>58</sup> Ryan 2013, 92

<sup>59</sup> Ryan 2013, 92

<sup>60</sup> Vgl. Ryan 2013, 91 f.

ähnlichem, weitergegeben und präsentiert wird. Die vielen verschiedenen Beschreibungen ein und derselben Welt lassen kaum noch Ungenauigkeiten und eigene Interpretationen zu. Diese dritte Relation wird auch als Grundprinzip für transmediales Storytelling angesehen<sup>61</sup>. Es wird eine Storyworld kreiert, die so groß und umfangreich ist, dass man sie auf viele verschiedene Medien verteilt, die alle ihren individuellen Beitrag zur Gesamtgeschichte leisten. Doch es stellt sich die Frage, wie eine solche umfangreiche Storyworld entstehen kann. Dies soll im Folgenden näher betrachtet werden.

### 3.2.2 Entstehung einer Storyworld

Wenn, üblicherweise im Bereich der geschriebenen fiktionalen Erzählliteratur, verschiedene fiktionale Größen in unterschiedlichen Texten auftauchen, die alle einem Medium angehören, dann wird dies als Transfiktionalität bezeichnet.<sup>62</sup> Transmediales Erzählen kann als eine besondere Form der Transfiktionalität verstanden werden. „[E]ine Transfiktionalität, die über viele verschiedene Medien hinweg aufgebaut wird.“<sup>63</sup>

Eine Storyworld ist ebenfalls so konzipiert, dass ihre grundlegenden fiktionalen Größen, ihre statischen Komponenten, in allen Texten bzw. Medien präsent sind. Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine Storyworld so zu erschaffen. Die Expansion erweitert die ursprüngliche Storyworld zeitlich, räumlich und in Bezug auf die Akteure. Es werden Figuren hinzugefügt, Nebenfiguren werden zu Hauptfiguren und erleben ihre eigenen Abenteuer, Vorgeschichten und Fortsetzungen werden produziert. Da das Prinzip der Expansion im Bereich der Entwicklung von transmedialen Storytellingsystemen die weitest häufigste Anwendung findet, soll dieses Thema im Kapitel „3.3 Entwicklung und Aufbau transmedialer Formate“ weiter vertieft werden. Die nächste Möglichkeit ist die Modifikation. Hierbei werden nur einzelne Elemente der ursprünglichen Storyworld beibehalten, um dann essentiell unterschiedliche Versionen von ihr zu erschaffen. Die Komponenten werden verändert und dadurch die Geschichte neu erfunden. Modifikationen einer Storyworld kommen im Bereich des Transmedialen Storytellings nur sehr selten vor. Weil nur eine geringe Anzahl von Elementen der ursprünglichen Geschichte einheitlich übernommen wird, ist die Integrität der Storyworld gefährdet. Für den Rezipienten ist wegen der wenigen Übereinstimmungen nicht eindeutig ersichtlich, dass alle Teile zu

---

<sup>61</sup> Vgl. Ryan 2013, 92

<sup>62</sup> Vgl. Ryan 2013, 92

<sup>63</sup> Ryan 2013, 92

einem großen Ganzen gehören. Allerdings können einzelne als Modifikation entworfene Texte problemlos Teil einer anders konzipierten Storyworld sein. In dem Fall wird oft eine kontrafaktische, irrealer Abfolge der Ereignisse entworfen und die Handlung der Geschichte verändert. So wird präsentiert, was hätte passieren können, wenn sich einzelne Ereignisse anders oder gar nicht abgespielt hätten. Solche einzelnen Modifikationen innerhalb einer Storyworld werden häufig von Fans entworfen, die ihre eigenen Ideen zu der Geschichte präsentieren wollen oder mit dem Ablauf der tatsächlichen Ereignisse unzufrieden sind. Eine weitere Möglichkeit, eine umfangreiche Storyworld zu entwerfen, ist die Transposition. Das Grundgerüst der Geschichte und die Protagonisten mit deren persönlichen Geschichten werden beibehalten, jedoch wird dieser Komplex dann in einer völlig anderen zeitlichen und räumlichen Umgebung lokalisiert. Es werden also zwei der vier Grundelemente einer Geschichte verändert. Aus diesem Grund ist die Transposition im Rahmen des transmedialen Storytellings für die Kreation einer umfangreichen Storyworld, die viele einzelne Texte miteinander vereint, ungeeignet. Bei der Definition von Transmedia Storytelling wurde herausgearbeitet, dass die Inhalte der verschiedenen Medien bzw. Texte einem gemeinsamen Erzähluniversum, auch genannt Storyworld, entspringen müssen. Verändert man nun die zeitliche und räumliche Umgebung, also die Hälfte der grundlegenden Elemente der Geschichte, verliert die Storyworld ihre Identität und ist nicht mehr als solche zu erkennen. Was die Storyworld von *Star Wars* besonders macht und von anderen abhebt, sind nicht allein die Protagonisten, deren Handlungen und die Ereignisse, sondern vor allem die außerirdische Umgebung. Würde man diese nun durch eine beliebige andere Umgebung ersetzen, würde eine Geschichte über den Kampf von Gut und Böse entstehen, allerdings wäre diese nicht mehr als ein Teil von *Star Wars* zu erkennen.<sup>64</sup>

Die transmediale Adaption ist Möglichkeit verschiedene Texte bzw. Medien narrativ zu verknüpfen. Sie ist allerdings ebenfalls gänzlich unbrauchbar um eine einzige einheitliche Storyworld zu kreieren, bei der jedes Medium einen genuin eigenen Inhalt transportiert. Hierbei wird ein Text oder Element einer Geschichte auf mehrere Medien angepasst.<sup>65</sup> „Da unterschiedliche Medien ein unterschiedliches Ausdrucksvermögen besitzen, ist es für zwei unterschiedliche Medien [allerdings] unmöglich, die gleiche Welt zu entwerfen.“<sup>66</sup> Ein Film hat ganz andere visuelle Darstellungsmöglichkeiten als ein Buch, bei dem sich die visuellen Aspekte einer Geschichte im Kopf des Rezipienten entwickeln anstatt auf dem Bildschirm oder der Leinwand. Die einzelnen Medien die zur

---

<sup>64</sup> Vgl. Ryan 2013, 93 zitiert nach Dolezel 1998, 206 f. ; Ryan 2013, 94 ff.

<sup>65</sup> Vgl. Ryan 2013, 95

<sup>66</sup> Ryan 2013, 95

Kreation einer Storyworld ausgesucht werden, sollten folglich immer nur entsprechend ihrer narrativen Möglichkeiten verwendet werden. Bei der Erschaffung einer umfangreichen Storyworld können die Welten der einzelnen Texte also auf unterschiedliche Weise mit der ursprünglichen Storyworld in Verbindung stehen. Die Welten der einzelnen Texte können sich unterschiedlich stark überschneiden, wie bei der Modifikation oder der Transposition. Sie können die ursprüngliche Storyworld inkludieren, wie bei der Expansion durch einen zweiten Autoren. Oder sie können zur gleichen Welt gehören wie die ursprüngliche Storyworld und diese vergrößern, wie bei der Expansion durch den gleichen Autoren.<sup>67</sup>

### 3.2.3 Alternate Reality Games

In manchen transmedialen Projekten, dienen auch Alternate Reality Games, als eine von vielen medialen Plattformen, durch die die Storyworld realisiert wird und der Rezipient Zugang zu dieser erhält. Da dieses mediale Format eine neue Entwicklung hat und allgemein eher unbekannt ist, soll es in diesem Kapitel näher erläutert werden. Alternate Reality Games, im weiteren Verlauf der Arbeit abgekürzt als ARG, sind interaktive Spiele, die über mehrere Medien hinweg und auch in der realen Umgebung ablaufen. Das Hauptmedium ist aber das Internet, da die Teilnehmer eines ARG den Zugang zu diesem meist über eine Internetseite finden. Ausgerichtet sind diese Spiele meist auf die erfahrenen Internetnutzer, für die das Internet als vorrangiges Kommunikations- und Unterhaltungsmedium dient, sowie Menschen eines höheren Bildungsgrades, Computerspieler im mittleren Alter und Frauen.<sup>68</sup>

Alternate Reality Games „involvieren ihre Teilnehmer beziehungsweise Spieler direkt und greifen auf deren kognitive und intellektuelle Fähigkeiten zurück.“<sup>69</sup> Sie werden beispielsweise in einer Fernsehsendung dazu animiert gemeinsam mit anderen Teilnehmern Rätsel zu lösen oder weitere Informationen zu suchen und sich somit aktiv und intensiv mit der Geschichte zu beschäftigen. Hierbei werden die Teilnehmer aber oftmals im Unklaren darüber gelassen, dass es sich um eine gänzlich unreale Welt handelt und es wird alles dafür getan, um das Spiel nicht wie ein solches aussehen zu lassen.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Vgl. Ryan 2013, 94 f.

<sup>68</sup> Vgl. Labitzke 2013, 191

<sup>69</sup> Labitzke 2013, 204

<sup>70</sup> Vgl. Gerhards 2013, 111 f.; Ryan 2013, 106

Auch wenn Alternate Reality Games meist im Rahmen von transmedialen Storytelling Systemen erschaffen werden, „sind [sie] schon an sich transmediale Narrative, weil sie Geschichten erzählen, indem sie in einem großen Umfang alle vorhandenen Informationsvermittlungssysteme benutzen“<sup>71</sup>. Die Geschichte und das Spiel verbinden sich aus der Sicht des Teilnehmers zu einem realen sozialen Erlebnis in einer fiktionalen Welt. Auch Texte und Dokumente, die eigens für das Spiel angefertigt werden, werden so gestaltet, dass sie möglichst real wirken. „Indem die Fiktion ihre eigene Fiktionalität verleugnet und versucht als wahr durchzugehen, lädt sie die Leser dazu ein, am Spiel des Als-obs teilzunehmen und in die Storyworld einzutauchen.“<sup>72</sup> Dazu müssen sie Zeit und Engagement investieren um die Storyworld des ARG über alle Medienkanäle transmedial zu erforschen. Wenn ein Alternate Reality Game als ein Teil eines transmedialen Projektes erstellt wird, besteht das größte Problem, darin es mit seiner eigenständigen Handlung in die Storyworld, die viele weitere Teile beinhaltet, zu integrieren.<sup>73</sup> Das Spiel muss in allen narrativen Grundelementen mit der ursprünglichen Storyworld übereinstimmen um als ein Teil von ihr wahrgenommen zu werden.

In den meisten Fällen werden Alternate Reality Games dafür eingesetzt die Aufmerksamkeit der Rezipienten auf andere mediale Produkte, wie Spielfilme und Fernsehserien zu lenken.<sup>74</sup> Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten dies zu tun. Im ersten Fall geht das Spiel dem Film voran. Es macht Werbung für den Film und liefert die Vorgeschichte. Notwendig ist das Spielen des ARG aber nicht um den späteren Film zu verstehen, denn das würde eine Großzahl von Zuschauern ausschließen. Die zweite Möglichkeit ist, dass Spiel und das andere mediale Produkt nebeneinander her, zur gleichen Zeit laufen. Dies ist bei einer Fernsehserie weitaus sinnvoller als bei einem Film. So kann das Alternate Reality Game beispielsweise zeitliche Lücken zwischen den einzelnen Staffeln einer Serie schließen, indem es sich auf Parallelhandlungen zur ursprünglichen Storyworld konzentriert oder etwa Nebenfiguren mehr Aufmerksamkeit schenkt. Wichtig ist, dass sich die Handlungen von Spiel und Serie nicht zu sehr überschneiden, sodass sie Informationen vorwegnehmen oder doppeln, aber sie so aufeinander abgestimmt sind, dass die Herkunft aus derselben Storyworld nicht angezweifelt werden kann. Des Weiteren besteht die Möglichkeit das Alternate Reality Game an den Film oder die Fernsehserie anzuschließen. So kann es deren Handlung weiterführen und gegebenenfalls offene Fragen oder ungelöste Probleme thematisieren. Bei dieser Variante ist allerdings darauf

---

<sup>71</sup> Ryan 2013, 106

<sup>72</sup> Ryan 2013, 107

<sup>73</sup> Vgl. Ryan 2013, 108

<sup>74</sup> Vgl. Ryan 2013, 107; Gerhards 2013, 112; Labitzke 2013, 191

zu achten, dass der Film oder die Serie auch dann ein sinnvolles Ende besitzt, wenn man das Spiel nicht spielt. Die Gefahr besteht sonst, dass man die Fernsehzuschauer unzufrieden zurücklässt.<sup>75</sup> Egal wie das Spiel mit den anderen medialen Produkten verknüpft wird, durch seine Neuartigkeit, die hohe Interaktivität und die Verbreitung über verschiedene Medienkanäle erregt es Aufmerksamkeit um für das transmediale Projekt zu werben.

Allerdings sind die Elemente eines Alternate Reality Games und der zum Spiel gehörigen Storyworld sehr flüchtig. Sie laufen üblicherweise nur über einen bestimmten vorgegebenen Zeitraum und sind danach nicht mehr zugänglich. Schon kurze Zeit nach planmäßiger Beendigung werden die zum Spiel gehörenden Internetseiten deaktiviert, wobei auch alle nötigen Inhalte des Spiels, die Verknüpfung zu den anderen Elementen und der Hauptzugangspunkt verloren gehen.<sup>76</sup> Ab diesem Zeitpunkt ist das Spiel quasi nicht mehr existent.

### 3.3 Entwicklung und Aufbau transmedialer Formate

Nach den vorangegangenen Ausführungen über transmediales Storytelling wird deutlich wie umfangreich ein solches Projekt ist. Die Entwicklung eines transmedialen Formats geht weit über Entwicklung anderer medialer Produktionen hinaus. Genaugenommen ist eine transmediale Produktion die Summe vieler einzelner Produktionen, die zu einem Projekt vereint sind. Deshalb ist an erster Stelle wichtig, dass sich ein Transmedia-Produzent sein Team so zusammenstellt, dass er für jeden Bereich spezialisierte Mitarbeiter zur Verfügung hat, die aber nicht das Gesamtprojekt aus dem Auge verlieren. In dieser Arbeit soll allerdings nicht von Grund auf die Produktionsweisen der einzelnen Medienprodukte erläutert werden, sondern vielmehr wie sich diese einzelnen Teile zu einem umfangreichen transmedialen Projekt zusammenfügen lassen. Da es noch kein Lehrbuch zum Thema Formatentwicklung von transmedialen Formatentwicklungen gibt und in den verschiedenen existierenden Werken, die das Thema behandeln, Uneinigkeit bei der Vorgehensweise herrscht, soll in diesem Kapitel versucht werden eine sinnvolle und effektive Herangehensweise zu isolieren. Zunächst jedoch wird der Begriff des Formats definiert.

---

<sup>75</sup> Vgl. Ryan 2013, 108 ff.

<sup>76</sup> Vgl. Labitzke 2013, 195; Ryan 2013, 107

Unter einem Format im Bereich der medialen Produktionen versteht man laut Gerd Hallenberger, der an der Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft in Köln doziert und sich intensiv mit Fernsehformaten und internationalem Formathandel beschäftigt, „die unveränderlichen Elemente serieller Produktionen“<sup>77</sup>, die „einzelne Folgen als Episoden der Gesamtproduktion erkennbar“<sup>78</sup> machen. Der Bundesgerichtshof erklärte in einem Urteil bezüglich eines Urheberrechtsstreits, ein Format sei die Gesamtheit aller seiner charakteristischen Merkmale, die dazu dienen auch einzelne Elemente mit individuellem Inhalt in ihrer Grundstruktur zu so prägen, dass sie als Teil des Ganzen klar erkennbar sind. Wie genau die charakteristischen Merkmale aussehen, ist hierbei nicht von Bedeutung.<sup>79</sup> Einzelne Teile eines großen Ganzen werden also durch einheitliche charakteristische Merkmale in einem Format vereint. Im Falle eines transmedialen Storytelling Projektes sind diese einheitlichen charakteristischen Merkmale die Storyworld mit ihren festgelegten Grundelementen bzw. statischen und dynamischen Komponenten. Die einheitliche Storyworld hält die einzelnen medialen Produktionen zusammen. Ein transmediales Format ist folglich nur mit einer umfangreichen Storyworld möglich, in der sich alles vereint.

Dieser Umstand führt zu der ersten Herausforderung bei der Entwicklung transmedialer Formate. Es muss eine Storyworld erschaffen werden, die so umfangreich und gleichzeitig so detailliert ist, dass sie eine Vielzahl von Elementen mit individuellen Inhalten und Geschichten in sich vereinen kann und keine Fragen oder Widersprüche entstehen können. Diese Storyworld muss eine enzyklopädische Kapazität besitzen und gleichzeitig so interessant sein, dass die Zuschauer mehr über die Ereignisse und die Protagonisten in ihr erfahren wollen.<sup>80</sup> Sie sollte bei den Rezipienten die gleiche Leidenschaft hervorrufen, die einige Menschen dazu veranlasst ihre Familiengeschichte, Kriegsgeschichten oder das Leben ihrer Lieblingsstars bis ins Detail zu erforschen und genauso ausführlich weiterzugeben oder eigene imaginäre Welten im Internet zu erschaffen.<sup>81</sup> Bei allen normalen medialen Produktionen wird zu Beginn als Grundlage eine einfache Geschichte entworfen oder eine Figur, die im Mittelpunkt steht. Beim Entwurf einer Geschichte steht die Handlung im Vordergrund und wird ergänzt durch minimalistische Beschreibungen welche Gefühle und Handlungen bestimmte Ereignisse bei unkonkreten Akteuren hervorrufen. Die klassischen Märchen gehören zu solchen handlungszentrierten Erzählungen. Die Figuren der Märchen, wie Prinz und Hexe haben keine

---

<sup>77</sup> Hallenberger 2002, 131

<sup>78</sup> Hallenberger 2002, 131

<sup>79</sup> Vgl. BGH 2003, 7

<sup>80</sup> Vgl. Jenkins 2002, 118; Büttner 2013, 130

<sup>81</sup> Vgl. Ryan 2013, 113

individuelle Persönlichkeit, denn es geht vielmehr darum, was passiert und was die Figuren infolgedessen tun. Die Handlung eines Märchens ist außerdem so stark in sich abgeschlossen, dass sie keine Möglichkeit für jegliche Form der Erweiterung zulässt. Handlungszentrierte Geschichten eignen sich somit kaum für den Entwurf transmedialer Formate, da weder die Handlung noch die Figuren Chancen zu einer Erweiterung bieten. Der Entwurf einer Figur, die im Mittelpunkt einer Geschichte steht, „bedeutet eine fiktive Person zu erschaffen, die ein Eigenleben zu führen scheint und die Mediennutzer dazu verleitet, sich ihr Verhalten auch in anderen Situationen vorzustellen.“<sup>82</sup> Will man allerdings in einer Geschichte einen längeren Zeitraum abdecken, ist es sehr schwierig diese ausschließlich auf eine einzige Hauptperson zu stützen. Entwickelt sich der Protagonist im Laufe der Zeit psychologisch weiter, kann dies nur sehr schwierig dargestellt werden. Deshalb sind die Protagonisten in solchen Geschichten meist Superhelden, die in allen charakterlichen und körperlichen Bereichen so perfekt sind, dass sie sich gar nicht mehr weiterentwickeln können. So wird immer weiter im selben narrativen Schema von den guten Taten des Protagonisten erzählt. Es entsteht das Problem, dass personen-zentrierte Geschichten sich nicht in bedeutendem Maße weiterentwickeln können, wenn sich die Hauptperson nicht mehr weiterentwickeln kann.<sup>83</sup> Also ist auch der Entwurf einer Geschichte mit Hilfe einer Hauptperson für transmediales Storytelling ungeeignet, da diese schon nach kurzer Zeit zu perfekt ist um als Grundlage für Erweiterungen der Storyworld zu dienen. Beide Ansätze aus der Entwicklung herkömmlicher medialer Produktionen dienen folglich nicht als Herangehensweise bei der Kreation einer Storyworld für transmediale Formate. Eine Kombination dieser beiden Ansätze müsste durch die fehlenden Grundelemente einer Geschichte ersetzt werden, um eine schlüssige Geschichtenwelt bzw. Storyworld, die Erweiterungen zulässt, erschaffen zu können. Neben der Geschichte bzw. den Ereignissen und der Figuren muss bei einer Storyworld also auch eine räumliche und zeitliche Umgebung festgelegt sein um einen umfangreichen Referenzrahmen zu gestalten, der die einzelnen Texte der Storyworld vereint. Die Storyworld muss bis ins kleinste Detail durchdacht und definiert sein, um den einzelnen Texten Verknüpfungsmöglichkeiten zu bieten.<sup>84</sup> Um dies leisten zu können orientiert man sich am besten an der statischen und der dynamischen Komponente einer Storyworld, die im Kapitel „3.3 Storyworld“ bereits beschrieben wurden. Zur erneuten Veranschaulichung soll die folgende Grafik dienen.

---

<sup>82</sup> Ryan 2013, 112

<sup>83</sup> Vgl. Ryan 2013, 111 f.

<sup>84</sup> Vgl. Ryan 2013, 113

### Statische Komponente

- Eine Ansammlung von Wesen, deren Existenz selbstverständlich ist. Diese setzt sich zusammen aus:
  - den Gattungen und Objekten, die die Storyworld bevölkern
  - eine Auswahl an individuellen Figuren, die als Protagonisten agieren
- Informationen und Hintergrundgeschichten, die sich auf diese Wesen beziehen
- Ein Raum mit bestimmten geographischen Merkmalen
- Eine gewisse Anzahl an Naturgesetzen, sozialer Regeln und Werte

### Dynamische Komponente

- Physikalische Ereignisse, die die Dinge, die existieren, verändern
- Mentale Ereignisse, . . .
  - . . . die den physikalischen Ereignissen Bedeutung verleihen
  - . . . die die Beziehungen zwischen den Figuren beeinflussen
  - . . . die gelegentlich die soziale Ordnung verändern

*Abbildung 2: Statische und dynamische Komponente einer Storyworld nach Marie-Laure Ryan<sup>85</sup>*

Hat man alle diese Punkte abgearbeitet, hat man eine Storyworld erschaffen, die umfangreich und detailreich genug ist, um als Grundlage für ein transmediales Format zu dienen.

Nun, da die Storyworld definiert wurde, muss sie transmedial über verschiedene Medien hinweg ausgeweitet werden. Wie bereits erwähnt ist die am meisten verbreitete Variante im transmedialen Storytelling die Expansion oder auch Extension genannt.<sup>86</sup> Es handelt sich um eine Erweiterung des Umfangs der ursprünglichen Storyworld, indem Geschichten von Nebenfiguren erzählt und durch Vorgeschichten sowie Fortsetzungen ergänzt werden. Es gibt drei verschiedene Varianten Expansionen zu gestalten und sie zeitlich in Relation mit der Hauptgeschichte, der Storyworld zu setzen. Sie können einzeln oder zusammen in transmedialen Formaten vorhanden sein. Die Zwischenzeitgeschichten

---

<sup>85</sup> In Anlehnung an Ryan 2013, 91

<sup>86</sup> Vgl. Ryan 2013, 93 ff.; Gerhards 2013, 111 ff.

finden zwischen den einzelnen Folgen einer Serie statt und überbrücken die zeitlichen Lücken. Die Parallelgeschichten finden zeitgleich mit der Hauptgeschichte statt und handeln beispielsweise von dem Schicksal einer Nebenfigur oder betrachten die Ereignisse an einem anderen Ort. Die peripheren Geschichten sind etwas losgelöstere Handlungen in Form von Hintergrundgeschichten oder Gerüchten.<sup>87</sup> Außerdem sind Vorgeschichten und Nachgeschichten, also Fortsetzungen, als Erweiterung einer Hauptgeschichte möglich. Das transmediale Storytelling System das am Ende entsteht ist meistens eine Mischung aus den verschiedenen Erweiterungsvarianten. Die ursprüngliche Storyworld kann über alle Medien hinweg beliebig erweitert werden, solange die grundlegenden Komponenten der Storyworld in ihnen übernommen werden. Die einzelnen Elemente müssen als ein Teil des Ganzen erkennbar sein und müssen sich in die übergreifende Geschichte einfügen. Entsprechend der Definition von transmedialen Fernsehformaten, nach der jedes Medium einen genuin eigenen Inhalt vorweisen muss, ist bei dem Entwurf der Erweiterung der ursprünglichen Storyworld darauf zu achten, dass man eine Redundanz, also eine mehrfach Nennung von identischen Informationen, möglichst vermieden wird.<sup>88</sup>

Wurde eine Storyworld kreiert und festgelegt welche Geschichten genutzt werden, um diese zu erweitern, ist es notwendig sich für eine Auswahl an Medien zu entscheiden, die man verwenden will um die Storyworld dem Rezipienten nahezubringen. Unerlässlich ist für ein transmediales Angebot ein Hauptmedium. Dort wird die Hauptgeschichte erzählt und es fungiert als Zentrum der Storyworld, an dem sich die Rezipienten durchgehend orientieren können. In den meisten Fällen ist dieses Hauptmedium das reichweitenstarke Fernsehen.<sup>89</sup> Weiterhin sollte man sich für die Expansionen, die erweiternden Geschichten, auf wenige andere Medien konzentrieren. Es ist wichtiger jedes Medium intensiv, nach seinen Möglichkeiten zu nutzen als möglichst viele Medienkanäle wahllos mit wenig Inhalt zu bespielen, sodass die Nutzer gelangweilt sind oder überfordert aufgrund des riesigen Mediengeflechts.<sup>90</sup> Für Expansionen, die sich mit der Beschreibung von Äußerlichkeiten wie der Umgebung oder dem Aussehen von etwas oder jemandem beschäftigen, sind visuelle Medien wie Bilder, Filme, Videos am besten geeignet. Sollen Gefühle oder mentale Entwicklungen dargestellt werden sind geschriebene Texte in Büchern oder auch auf einer Internetseite am sinnvollsten, aber auch gesprochene Texte im Radio oder einem Podcast eignen sich hierfür. Will man Handlungen und Ereignisse

---

<sup>87</sup> Vgl. Ryan 2013, 97

<sup>88</sup> Vgl. Gerhards 2013, 107; Ryan 2013, 110

<sup>89</sup> Vgl. Büttner 2013, 130; Gerhards 2013, 116

<sup>90</sup> Vgl. Büttner 2013, 131

darstellen sind statische Medien wie Bilder ungeeignet. Die Auswahl der weiteren Medien orientiert sich in erster Linie daran, was in der jeweiligen erweiternden Geschichte übermittelt werden soll und welches Medium technisch und narrativ dazu in der Lage ist.

Ein transmediales Format ist über eine Vielzahl von einzelnen Medien hinweg aufgebaut. Jede mediale Produktion sollte eine eigene, in sich abgeschlossene Handlung und Dramaturgie besitzen. Bei der Konzeption ist wichtig, dass der Zuschauer nicht verpflichtet ist, jedes einzelne Medium zu konsumieren, um der Geschichte folgen zu können.<sup>91</sup> Der Inhalt jedes Mediums muss in sich schlüssig sein und ein klares Ende haben, um auch die Nutzer zufriedenzustellen, die nur ein Medium benutzen. Denn die meisten Nutzer, die ein transmediales Universum erkunden, nutzen dafür nur ein oder zwei Medien.<sup>92</sup> Neben den Dramaturgien der einzelnen Medien muss auch die Gesamtgeschichte, zu der sich alle zusammensetzen, eine klassische Dramaturgie haben. Denn nur wenn der Rezipient den gewohnten Mustern einer Geschichte folgen kann, bleibt er aufmerksam und interessiert.<sup>93</sup>

„Ein Wesensmerkmal von Transmedia-Erzählungen ist, dass die Geschichte auf unterschiedlichen Medienkanälen erzählt wird und erst in der Summe der einzelnen Teile ein Ganzes bildet.“<sup>94</sup> Allerdings sind diese Teile nicht gleichrangig. Es gibt ein Hauptmedium, das die Hauptgeschichte erzählt und die Storyworld prototypisch darstellt und weitere Medien, die die Erweiterungen der Hauptgeschichte erzählen und die Storyworld erweitern. Diese verschiedenen Geschichten auf den verschiedenen Medien können nicht einfach wahllos veröffentlicht werden. Im Gegenteil, sie müssen nicht nur geplant und koordiniert werden, damit sie sich sinnvoll zu der einer Gesamtgeschichte vereinen können und der Storyworld gerecht werden. Sinnvoll ist zunächst eine Einteilung in drei verschiedene Phasen, die aufeinander folgen. Unterteilt wird in eine vorangehende Pre-Phase, eine Hauptphase und eine anschließende Post-Phase. Anhand dieser Einteilung kann festgelegt werden welche der geplanten Expansionen zu welchem Zeitpunkt des transmedialen Projektes veröffentlicht werden. So wird zusätzlich sichergestellt, dass sich schlussendlich eine sinnvolle Storyworld ergibt.<sup>95</sup> Zur besseren Veranschaulichung eines solchen Phasenplans soll die folgende Abbildung dienen.

---

<sup>91</sup> Vgl. Büttner 2013, 129

<sup>92</sup> Vgl. Ryan 2013, 110

<sup>93</sup> Vgl. Büttner 2013, 129

<sup>94</sup> Gerhards 2013, 110

<sup>95</sup> Vgl. Gerhards 2013, 110 ff.

Pre-Phase	Hauptphase	Post-Phase
erzählerische Erweiterung auf einem zusätzlichen Medium  Beispiele: Vorgeschichte Geschichte eines Nebencharakters Alternate Reality Game	Erzählung auf dem Hauptmedium  Begleitende erzählerische Erweiterung auf einem zusätzlichen Medium  Beispiel: Zwischengeschichten Hintergrundgeschichten Geschichte eines Nebencharakters	Erzählerische Erweiterung auf einem zusätzlichen Medium  Beispiele: Fortsetzung Alternate Reality game
Begleitende erzählerische Erweiterung während der gesamten Laufzeit. Beispiel: Online (Blog, Webseite, Social Media)		

Abbildung 3: Veröffentlichungsphasen bei transmedialen Formaten<sup>96</sup>

Auch wenn eine Einteilung in diese drei Phasen sinnvoll und hilfreich bei der Produktion von transmedialen Formaten ist, ist es natürlich genauso möglich einzelne erzählerische Erweiterungen über die gesamte Laufzeit zu veröffentlichen. Besonders gut eignen sich dafür Internetseiten, die im Grundprinzip gleich bleiben aber kontinuierlich mit neuen Informationen und Inhalten versorgt werden. Auch ein Alternate Reality Game kann beispielsweise in der Pre-Phase beginnen und sich entweder in der Hauptphase weiterentwickeln oder aber nach der Hauptphase in der Post-Phase fortsetzen.<sup>97</sup> Das Phasenmodell soll als Grundgerüst dienen und lässt den Entwicklern von transmedialen Formaten die Möglichkeit zu variieren.

Ein transmediales Format, dessen Storyworld über verschiedene Medien ausgeweitet ist, kann nur dann als erfolgreich angesehen werden, wenn die Rezipienten von dem Hauptmedium bzw. von ihrem persönlichen Zugangsmedium auf ein anderes Medium wechseln. Die Herausforderung besteht darin, einen Anreiz zu schaffen, damit die Rezipienten diesen Medienwechsel vornehmen. Der Anreiz sollte größtenteils darin bestehen, dass die Geschichte interessant ist und der Rezipient von ihr beeindruckt ist. Wurde eine solche Leidenschaft erst einmal entfacht, reicht die Hauptgeschichte nicht mehr aus und der Rezipient strebt danach mehr zu erfahren und Teil der ihm eröffneten Storyworld zu werden.<sup>98</sup> Die narrative Struktur innerhalb der Storyworld mit ihren Erweiterungen

<sup>96</sup> In Anlehnung an Gerhards 2013, 111

<sup>97</sup> Vgl. Gerhards 2013, 111 ff.

<sup>98</sup> Vgl. Gerhards 2013, 119 ff.

muss so stark sein, dass im Kopf des Rezipienten eine Verbindung entsteht, die in automatisch zum nächsten Medium führt.<sup>99</sup> Eine andere Motivation die Storyworld eines transmedialen Formats über verschiedene Medien zu erkunden, entsteht besonders bei solchen Menschen, die technisch sehr interessiert sind. Sie sind an dieser Geschichte interessiert, weil sie die Möglichkeit haben viele verschiedene Medien zu nutzen um diese zu erleben. Wie schon angesprochen ist bei den meisten transmedialen Formaten das Fernsehen das Hauptmedium, da es die höchste Zuschauerquote besitzt. Trotzdem ist die Anzahl derer, die nach dem Film oder der Serie einen Medienwechsel vornehmen weitaus geringer.<sup>100</sup> Ziel bei einem transmedialen Format sollte es sein, dass rund zwanzig Prozent der Rezipienten des Hauptmediums zu einem anderen Medium wechseln.<sup>101</sup>

Steht eine solche Storyworld, die medialen Plattformen, der dramaturgische Ablauf und die Veröffentlichungsphasen fest ist es im Entwicklungsprozess eines transmedialen Formates unerlässlich jedes Detail schriftlich festzuhalten. Was schriftlich in einem Dokument festgehalten ist, ist bindend für alle. Da bei der Herstellung eines transmedialen Formats viele verschiedene Personen involviert sind, ist dies besonders wichtig, damit alle Produktionen am Ende zusammenpassen und ineinandergreifen im Sinne der entworfenen Storyworld.<sup>102</sup> Die Produktion eines transmedialen Formates ist sehr umfangreich und geht über die simple Produktion verschiedener Medien hinaus. Ein solches Format muss gut durchdacht und geplant werden um von den Rezipienten wahrgenommen zu werden und Erfolg zu haben.

---

<sup>99</sup> Vgl. Gerhards 2013, 120 zitiert nach Pratten 2011, 45

<sup>100</sup> Vgl. Gerhards 2013, 120

<sup>101</sup> Vgl. Büttner 2013, 130

<sup>102</sup> Vgl. Büttner 2013, 128

### 3.4 Fragenkatalog für die Entwicklung eines transmedialen Formates

Der folgende Fragenkatalog soll das vorangegangene Kapitel zusammenfassen und als Hilfe bei der Entwicklung eines transmedialen Formates dienen. Durch die Beantwortung der Fragen soll sichergestellt werden, dass man alle Herausforderungen, die sich stellen berücksichtigt hat und im Produktionsprozess keinen Schritt vergisst.

1. Wurde eine umfangreiche, detailreiche Storyworld erschaffen, die als Grundlage für ein transmedial ausgeweitetes Format dienen kann?
2. Wurden dabei alle Elemente der statischen und dynamischen Komponente berücksichtigt?
3. Durch welche Art von Geschichten wird eine Erweiterung der Storyworld vorgenommen?
4. Welches Medium ist das Hauptmedium oder das Zentrum, an dem sich die Rezipienten orientieren können und zu dem sie immer wieder zurückkehren können?
5. Über welche weiteren Medien dehne ich meine Storyworld transmedial aus? Nutze ich diese Medien entsprechend ihrer Möglichkeiten? Habe ich Redundanz vermieden?
6. Funktionieren die einzelnen Medien auch individuell oder wird der Zuschauer gezwungen alle Medien zu konsumieren, um die Geschichte zu verstehen?
7. In welcher Abfolge treten die verschiedenen Erweiterungen in den unterschiedlichen Medien in Erscheinung? Wurde ein Zeitplan oder ein Phasenplan erstellt?
8. Liefern die Erweiterungen und die Nutzung der verschiedenen Medien einen Mehrwert für den aktiven und den passiven Rezipienten?
9. Sind die Rezipienten bereit zwischen den Medien zu wechseln? Wie können sie dazu animiert werden?
10. Wurde alles was konzipiert und entwickelt wurde schriftlich festgehalten damit das Produktionsteam eine Grundlage hat um ein einheitliches Werk zu erschaffen?

### 3.5 Bedeutung von transmedialem Storytelling in der Unterhaltungsbranche

Entsteht ein neues Format, stellt sich immer auch die Frage, ob es bei den Rezipienten Zuspruch findet und sich in der Unterhaltungsbranche durchsetzen wird. Die Entwicklung des transmedialen Storytelling in der Unterhaltungsbranche wurde ermöglicht durch die fortschreitende Medienkonvergenz und wird auch durch eben diese weiterhin begünstigt.<sup>103</sup> Das prognostiziert auch eine Studie des Marktforschungsinstituts Phaydon aus dem Jahr 2012. Sie schreibt dem transmedialen Storytelling eine zunehmend dominanter werdende Rolle unter den Erzählformaten der Zukunft zu. Die Eigenschaft mit involvierenden Geschichten die Stärken der verschiedenen Medien zu nutzen, wird, laut Phaydon, zum Erfolgsfaktor.<sup>104</sup> In deutschen Haushalten hat sich sowohl die Nutzung von internetfähigen Fernsehgeräten, also auch die parallele Nutzung von zwei Geräten, zum Beispiel Fernsehen und Smartphone oder Tablet, etabliert.<sup>105</sup> Dies „ist eine ideale Grundlage für transmediale Geschichten die ihre Handlungsstränge über viele Medien hinweg erzählen.“<sup>106</sup> Zuschauer können bei transmedialen Formaten auch über die Sendezeiten hinaus an eine Geschichte gebunden werden. So generiert beispielweise eine Fernsehserie durch erweiternde Erzählungen auf zusätzlichen Medien, die die Lücken zwischen den einzelnen Episoden füllen sollen, auch über eine 45-minütige Spielzeit hinaus die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Diese gesteigerte Aufmerksamkeit kann sich zu einer intensiven Beziehung des Zuschauers mit der Geschichte, den Figuren und der gesamten Storyworld aufbauen und dessen Beteiligung am Format enorm steigern.<sup>107</sup> Das Fernsehen hat zwar eine größere Reichweite als beispielweise das Internet aber es wird häufig nur nebenbei konsumiert. Das bedeutet die Zuschauer beschäftigen sich gleichzeitig noch mit etwas anderem, die Aufmerksamkeit während der Sendezeit ist also nicht immer hundertprozentig vorhanden. Nutzt ein Zuschauer allerdings zusätzlich das mit der Fernsehserie verknüpfte Internetangebot, hat er sich dafür bewusst entschieden. Durch seine bewusste Entscheidung konsumiert er den Inhalt der Internetseite mit gesteigerter Aufmerksamkeit und wird somit zu einem qualitativ hochwertigerem Rezipienten als einem einfachen Fernsehzuschauer. Dadurch gleichen die Internetangebote, die in transmedialen Storytelling Systemen eingegliedert sind, ihre geringere Reichweite

---

<sup>103</sup> Vgl. Gerhards 2013, 108

<sup>104</sup> Vgl. Gerhards 2013, 108; Vgl. Schmeißer/ Ettenhuber 24.02.2015, o.S.

<sup>105</sup> Vgl. phaydon Research & Consulting 24.02.2015, 13 f.

<sup>106</sup> Gernhards 2013, 109

<sup>107</sup> Vgl. Gerharhds 2013, 109

wieder aus.<sup>108</sup> Die Medienkonvergenz hat den Grundstein für transmediales Storytelling gelegt. Nun bietet sich die Möglichkeit aus einer einfachen Geschichte mehr als nur einen einzelnen Film zu machen. Transmediales Storytelling kann durch gute Entwicklung und Planung alles vereinen, was die Unterhaltungsbranche zu bieten hat und ist dabei für alle technischen Entwicklungen offen, wird durch diese sogar begünstigt.

---

<sup>108</sup> Vgl. Büttner 2013, 130

## 4 Nonfiktionale Fernsehformate

In den vorherigen Kapiteln war in Bezug auf transmediales Storytelling die Rede von Geschichten und Storyworlds, also fiktiven Formaten. Diese Arbeit konzentriert sich jedoch auf transmediales Storytelling im Bereich von nonfiktionalen Fernsehformaten. Nachdem das Thema Transmedia Storytelling ausführlich behandelt wurde, ist es nun auch wichtig sich dem Bereich nonfiktionaler Filme zu nähern. Geht man von der reinen Bedeutung des Begriffs „nonfiktional“ aus, handelt es sich um nicht fiktive bzw. nicht ausgedachte Filme, also solche, die sich mit der Realität beschäftigen. Sobald Filme von realen Ereignissen handeln, werden sie im Allgemeinen als eine Dokumentation bezeichnet. In der Literatur unterscheiden sich sowohl die Definitionen für nonfiktionale Formate als auch die verwendeten Begrifflichkeiten. Fest steht aber, dass der Begriff Dokumentation nicht als Überbegriff für alle Filme mit einem Bezug zur realen Welt geeignet ist, da sich im Laufe der Filmgeschichte neben dem Dokumentarfilm einige deutlich voneinander unterscheidbare Formattypen ausdifferenziert haben.<sup>109</sup> Im Folgenden wird nun herausgearbeitet, was man unter nonfiktionalen Filmen versteht und was die verschiedenen Ausdifferenzierungen dieses Formats besonders macht und voneinander unterscheidet.

### 4.1 Begriffserklärung

Nonfiktionale Filme sind „bewusst gestaltete Filme zu einem Thema, das sich auf tatsächliche Phänomene oder Begebenheiten in der historischen Welt bezieht und in denen in aller Regel keine Berufsschauspieler tragende Rollen spielen.“<sup>110</sup> Problematisch bei dieser Definition ist der Bezug auf die historische Welt. Einerseits kann in Filmen, die die reale Welt behandeln, natürlich nur das dargestellt oder dokumentiert werden, was bereits geschehen ist, also Historisches. Andererseits nehmen unterschiedliche Menschen die Geschehnisse und Ereignisse unterschiedlich wahr. Also können zwei nonfiktionale Filme über die gleichen realen Ereignisse, völlig unterschiedliche Inhalte haben und die Realität unterschiedlich darstellen.<sup>111</sup>

---

<sup>109</sup> Vgl. Lipp 2012, 12 ff.; Grünefeld 2009, 36

<sup>110</sup> Lipp 2012, 16

<sup>111</sup> Vgl. Lipp 2012, 16 f.; Grünefeld 2009, 36 f.

Versteht man den nonfiktionalen Film als eine „schöpferische Behandlung des Aktuellen“<sup>112</sup>, wird deutlich, dass er die Wirklichkeit niemals so abbilden kann, wie sie real existiert. Jede schöpferische oder gestalterische Behandlung der Wirklichkeit mit Hilfe von filmischen Mitteln stellt hingegen eine Verdichtung und Irrealisierung der Realität dar.<sup>113</sup> Sobald also ein Produzent beschließt einen nonfiktionalen Film zu drehen, sucht er ein Thema aus und entscheidet, was er in welcher Reihenfolge zeigen will, fängt er an eine Selektion der Realität vorzunehmen. Entscheidend für die Definition eines nonfiktionalen Films ist also, dass er sich mit der realen historischen Welt befasst, dass keine Berufsschauspieler in ihm vorkommen und dass er einen möglichst objektiven Blick auf die Geschehnisse wirft. Dokumentarfilme sind bis auf einzelne Ausnahmen weitaus umfangreicher als die anderen Formen nonfiktionaler Filme. Kaum eine andere filmische Gattung ist im Hinblick auf die Auswahl der Themen und die Erzählweise so umfangreich wie der Dokumentarfilm. Sie sind meist so umfangreich wie Spielfilme und leisten im Optimalfall kulturell, historisch oder ästhetisch einen signifikanten Beitrag zum Genre des nonfiktionalen Films insgesamt.<sup>114</sup> Um einen besseren Einblick in dieses Thema zu bekommen, werden nun die verschiedenen Formen nonfiktionaler Filme vorgestellt.

## 4.2 Formen des nonfiktionalen Films

Der plotbasierte Dokumentarfilm wird dominiert von der Handlung einer Geschichte mit einer konfliktgeladenen Personenkonstellation und hat seinen Ursprung bei Aristoteles, der erstmalig eine Theorie des Dramas entwarf. Normalerweise entspricht der Aufbau des Plots mit Anfang, Hauptteil und Schluss dieser Dramentheorie. Dementsprechend ist er „immer eine an einzelne Personen gebundene Verdichtung und Irrealisierung von Realität.“<sup>115</sup> Trotzdem geht es bei dem plotbasierten Dokumentarfilm nicht darum, die einzelnen Charaktere bis ins kleinste Detail vorzustellen, sondern dem Zuschauer die Handlungskonstellation, Krise, Konflikt und Lösung der Geschichte zu veranschaulichen. „Anhand von archetypischen Charakteren soll eine über den Moment hinausweisende Einsicht in Menschsein und Welt vermittelt werden.“<sup>116</sup> Durch diese angestrebte Allgemeingültigkeit wird deutlich, dass hier das Funktionieren der Geschichte im Zweifelsfall

---

<sup>112</sup> Lipp 2012, 16

<sup>113</sup> Vgl. Lipp 2012, 16

<sup>114</sup> Vgl. Lipp 2012, 29 ff.

<sup>115</sup> Lipp 2012, 52

<sup>116</sup> Lipp 2012, 52

wichtiger ist, als ein hundertprozentiger Wahrheitsgehalt. Bei einem plotbasierten Dokumentarfilm wird eine in der Realität prinzipiell mögliche Handlung mithilfe von emotional aufgeladenen Charakteren, die sich unterschiedlichen großen Konflikten stellen müssen, dargestellt. Das Filmteam bestimmt das Geschehen. Orte und Personen sollten denen der realen Welt entsprechen, die Handlung allerdings kann konstruiert oder sogar nachgespielt werden, da die reale Welt hier oft nicht genug für einen Film geeignetes Material hergibt.<sup>117</sup>

Das wichtigste Merkmal eines nonverbalen Dokumentarfilms sind bedeutungsgeladene Bilder, Töne, Musik und deren Montage mit sorgfältig kalkulierter Wirkung. Das Filmteam ist hierbei lediglich ein distanzierter, passiver Beobachter des Geschehens. Weder eine Handlung noch ein Text ist für dieses Format notwendig. Dadurch hat allerdings der Zuschauer auch die Aufgabe die Bilder und deren Bedeutung zu interpretieren und kann etwas sehr grundlegendes über die chaotische Beschaffenheit der Welt lernen. Allerdings kann hier nur sehr eingeschränkt ein Bezug zum eigenen Leben hergestellt werden.<sup>118</sup>

Die Documentary wird dramaturgisch bestimmt durch den Kommentartext. Das Filmteam zeigt das Geschehen aus mehreren Blickwinkeln. „Das Documentary ist [...] von Beginn seiner Geschichte an ein Lehrstück zu einem bestimmten Thema oder Themenkomplex, das von verschiedenen Seiten beleuchtet und an Originalschauplätzen gedreht wird.“<sup>119</sup> Der Inhalt wird begleitet von erklärenden Texten eines Sprechers. Unterhaltung ist nebensächlich im Vergleich zur Informationsvermittlung und dem Anreiz zur Meinungsbildung, die erreicht werden soll. Documentaries sollen nüchtern gestaltet sein, mit Argumenten überzeugen und sich politisch einmischen. Denn auch bewegte Bilder können durch die Thematisierung von sozialen Zusammenhängen und Missständen, informativ, moralisierend und volksbildend sein und somit zur Aufklärung großer gesellschaftlicher Gruppen beitragen. Eine Documentary kann ohne Probleme die Grenzen von Raum und Zeit überwinden, indem Bilder, Archivmaterial und Texte eingefügt und zur zielgenauen Argumentation dienen. Da sie nicht an eine strikte Handlung gebunden ist hat sie eine Vielfalt an narrativen Möglichkeiten.<sup>120</sup>

---

<sup>117</sup> Vgl. Lipp 2012, 52

<sup>118</sup> Vgl. Lipp 2012, 63 ff.

<sup>119</sup> Lipp 2012, 74

<sup>120</sup> Vgl. Lipp 2012, 73 ff.

Das Format Direct Cinema gibt vor reale Geschehen unverfälscht zu beobachten. Das Filmteam ist als unbeteiligter Betrachter möglichst nah dabei. Es geht darum den Zuschauer zu täuschen und ihn in der Annahme zu lassen, er wäre am Ort des Geschehens anwesend. Um dies zu ermöglichen muss das Filmteam so nah wie möglich an das Geschehen herankommen und dabei die von ihm ausgelösten Störfaktoren auf ein Minimum reduzieren um keinen Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Dafür sind mobile Technologien genauso wichtig wie die Arbeit in kleinen Teams. Anders als bei den anderen Formaten gibt es beim Direct Cinema keinen Drehplan oder ein Konzept. Er arbeitet ungebunden und flexibel um die Welt der Protagonisten möglichst real einfangen zu können, denn der zentrale Anspruch des Direct Cinema ist es Realität unverfälscht abzubilden. Dieses Vorhaben ist aber insofern unerfüllbar, da offensichtlich weder die Anwesenheit der Kamera noch die Selektive Darstellung der Welt durch die Auswahl der gezeigten Bilder verleugnet werden kann.<sup>121</sup>

Beim Cinéma Vérité wird die Kamera und Filmteam zu teilnehmenden Akteuren und provozieren das Geschehen. Es wird die Annahme vertreten, dass der Filmemache nur das abbilden kann, was er mit der Kamera selbst herzustellen hilft. Wegen dem speziellen Einsatz der Kamera, der der Kameraführung beim Direct Cinema ähnelt, werden die beiden Formate oft fälschlicherweise verwechselt oder für identisch gehalten. Die Produzenten von Cinéma Vérité lehnen die Vorstellung Wirklichkeit möglichst unverfälscht abbilden zu können entschieden ab und sind der Meinung, dass das Filmemachen selbst und die Abbildung von dessen Prozess entscheidend ist. Die Kamera dient hier nicht als passiver Beobachter, sondern „wird bewusst eingesetzt um Reaktionen überhaupt erst zu provozieren und dramatisch zugespitzte Gefühle des Augenblicks herzustellen.“<sup>122</sup> Cinéma Vérité versucht dem Zuschauer deutlich zu machen, dass die Filmemacher ihnen keine tatsächliche Wirklichkeit zeigen können, an deren Herstellung er nicht durch Selektion der Inhalte und gezeigten Bilder beteiligt gewesen wäre.<sup>123</sup>

Die Definition der verschiedenen Formen nonfiktionaler Formate macht nochmals deutlich, dass es ihnen und ihrem individuellen narrativen Potential nicht gerecht wird, sie unter dem Überbegriff Dokumentation zu verallgemeinern.

---

<sup>121</sup> Vgl. Lipp 2012, 86 ff.

<sup>122</sup> Lipp 2012, 102

<sup>123</sup> Vgl. Lipp 2012, 101 ff.

### 4.3 Stand nonfiktionaler Formate in der Fernsehlandschaft

Der Stand nonfiktionaler Fernsehformate in der Medienbranche hängt von der Betrachtungsweise ab. Sucht man nach Fernsehformaten, die in erster Linie vorgeben real zu sein, also sogenannten scripted-Reality Formaten, wird man im deutschen Fernsehen relativ schnell fündig. In diesem Bereich entstehen zahlreiche Sendungen und Serien, die einen kaum Informationsgehalt und einen geringen Anspruch an den Zuschauer haben, sich allerdings großer Zuschauerzahlen erfreuen. Der Anteil solcher Formate am Programm des privaten Senders RTL lag im Jahr 2011 schon bei 35,7 Prozent, wohingegen der fiktionale Anteil nur bei 21,2 Prozent lag.<sup>124</sup> Die Nachfrage nach solchen nonfiktionalen Produktionen ist also hoch.

Doch in dieser Arbeit soll der Fokus auf nonfiktionalen Formaten entsprechend der Definition im vorangegangenen Kapitel liegen. Im Programm der privaten Sender finden solche nonfiktionalen Formate, die die reale Welt darstellen kaum Platz. Hier werden fiktive Formate gesendet mithilfe derer der Zuschauer möglichst einfach dem Alltag entfliehen kann. Es kommt auf den Unterhaltungswert an, der Anspruch an den Intellekt des Zuschauers ist ziemlich gering. Doch genau das ist sind die Formate die der Großteil der Zuschauer sucht wenn sie den Fernseher anmachen. Aus diesem Grund allein sind diese Formate bei den privaten Sendern so präsent. Sie sind nur dem Markt verpflichtet und senden das, was nachgefragt wird, um möglichst hohe Zuschauerquoten zu erreichen.<sup>125</sup> Die öffentlich-rechtlichen Sender hingegen sind per Gesetz dazu verpflichtet eine gewisse Programmvierfalt sicherzustellen. Sie müssten also neben fiktionalen Formaten, genauso nonfiktionalen Formate, die der vorangegangenen Definition entsprechen, herstellen und ausstrahlen. Betrachtet man jedoch das Fernsehprogramm, findet man nur schwer das gleiche Maß an nonfiktionalen Formaten wie fiktionalen Formaten. Grund dafür ist der Rundfunkstaatsvertrag, indem der Information, Bildung und Kultur, die Gegenstände nonfiktionaler Formate sind, ein deutlich geringerer Stellenwert beigemessen wird als der Unterhaltung. Da sich die öffentlich-rechtlichen Sender per Gesetz an diesen Rundfunkstaatsvertrag orientieren müssen, fallen auch die zur Verfügung stehenden Budgets deutlich geringer aus. Ohne das nötige Geld können die im nonfiktionalen Bereich sehr umfangreichen Produktionen nicht realisiert werden.<sup>126</sup> Würden die

---

<sup>124</sup> Vgl. Gerhards 2013, 8 zitiert nach Krüger 2012, 216

<sup>125</sup> Vgl. Lipp 2012, 128

<sup>126</sup> Vgl. Lipp 2012, 24

---

Zuschauer ein größeres Interesse an nonfiktionalen informativen Formaten mit Realitätsbezug zeigen und die Einschaltquoten bei diesen steigen, würde wohl auch der Rundfunkstaatsvertrag angepasst werden und das Budget für die Produktion erhöht. Der Stand von nonfiktionalen Formaten in der Fernsehlandschaft ist eine Sache der Nachfrage. Momentan ist die Nachfrage zu gering als das die Sender bereit wären umfangreich in die Produktion zu investieren und das Angebot zu erhöhen. Erhöht sich jedoch die Nachfrage durch steigendes Interesse der Zuschauer an nonfiktionalen Formaten, die sich mit der realen Welt auseinandersetzen, dann werden auch die Sender ihr Programm anpassen um im ständigen Kampf um die höchsten Einschaltquoten mithalten zu können.

## 5 “14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs”

Die vorliegende Arbeit behandelt transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich. Bisher wurden die beiden Themen transmediales Storytelling und nonfiktionaler Fernsehformate getrennt voneinander betrachtet. Nun sollen in diesem Kapitel diese scheinbar widersprüchlichen Themen beispielhaft anhand des Projektes „14 – Tagebücher des Ersten Weltkrieges“ verknüpft werden. Dazu wird zunächst das Projekt vorgestellt und Aufbau sowie Besonderheiten erklärt. Außerdem erfolgt eine Einordnung von „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ in den Bereich der nonfiktionalen Fernsehformate und eine Darstellung der transmedialen Ausweitung.

Im Jahr 2014 jährte sich der Ausbruch des ersten Weltkriegs zum hundertsten Mal. „An diesem kollektiven Gedächtnis mitzuwirken, die eigene Geschichte zu reflektieren und den Zuschauern nahezubringen, gehört zu den Kern-Aufgaben des öffentlich-rechtlichen Rundfunks.“<sup>127</sup> Aus diesem Anlass sollte ein Filmprojekt entstehen, das dieses Ereignis möglichst umfangreich aus einem neuen Blickwinkel darstellt. Für dieses Vorhaben schließen sich der deutsch-französische Fernsehsender arte, Das Erste, NDR, SWR, WDR und ORF zusammen. Als zusätzliche Partner wurden Fernsehsender aus fast allen damals im Krieg beteiligten Ländern akquiriert, unter anderem BBC aus Großbritannien, Historia aus Spanien und Portugal und CT aus Tschechien.<sup>128</sup> Es entsteht unter Zusammenarbeit in einer vierjährigen Entwicklungs- und Produktionsphase das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“, das neben dem Fernsehen über viele verschiedene Medien ausgeweitet wird. Ausgestrahlt wird dieses Doku-Drama im deutschen Fernsehen auf arte im April und Mai 2014 in acht Folgen mit jeweils 52 Minuten Länge und gekürzt auf dem Sender Das Erste, ebenfalls im Mai 2014, in nur vier Folgen mit jeweils 45 Minuten Länge. Außerdem strahlen auch die Partnersender der verschiedenen Länder das Doku-Drama in unterschiedlichen Umfang aus.<sup>129</sup>

---

<sup>127</sup> o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 1

<sup>128</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 2

<sup>129</sup> Vgl. o.V./ arte.tv 25.02.2015, o.S.; o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 0

## 5.1 Entstehung, Aufbau und Besonderheiten

Ziel der Produzenten und Autoren<sup>130</sup> war es ein Filmprojekt zu erschaffen, das den Krieg in all seinen Facetten aus einem anderen Blickwinkel zeigt als alle anderen Filme in der Vergangenheit. Vor dem historisch korrekten Hintergrund der politischen und militärischen Entwicklung des Krieges soll vor allem die Mentalität der Menschen dargestellt werden. Es wird ein multiperspektivischer Ansatz entwickelt, bei dem die Geschichte des Kriegsausbruchs 1914 und der weitere Ablauf des Kriegs, aus der Sicht von vierzehn verschiedenen Personen erzählt wird. Hierzu wurden bei einer umfangreichen internationalen Recherche aus über tausend Tagebüchern vierzehn Tagebücher mit persönlichen Erinnerungen und Erlebnissen während der Kriegszeit ausgesucht. Hierbei wurde das Augenmerk nicht auf berühmte Kriegshelden gelegt, sondern auf einfache Leute, Menschen aus dem Volk.<sup>131</sup> Bei der Auswahl dieser vierzehn Tagebücher wurde der angestrebte multiperspektivische Ansatz auf mehreren Ebenen erreicht. Die vierzehn Charaktere, die diese Tagebücher verfasst haben, stammen aus sieben verschiedenen Nationen, unterschiedlichen Altersgruppen und sozialen Schichten, üben unterschiedliche Berufe aus und haben unterschiedliche Ansichten zum Thema Krieg.<sup>132</sup> So entsteht aus dem multiperspektivischen Ansatz gleichzeitig eine internationale Perspektive auf den Krieg. Einen Überblick über die verschiedenen Charaktere soll die folgende Abbildung bieten.

---

<sup>130</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 13

<sup>131</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 2 ff.; o.V./ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>132</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 6 f.

<p><b>Frankreich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Louis Barthas, 35 Jahre, verheiratet, 1 Sohn, wird als Soldat eingezogen</li> <li>• Yves Congar, 10 Jahre, stammt aus guten Verhältnissen</li> <li>• Paul Pireaud, verheiratet, Bauer, wird als Soldat eingezogen</li> <li>• Marie Pireaud, Ehefrau von Paul Pireaud, Bäuerin</li> </ul>
<p><b>Großbritannien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarah Macnaughton, Krankenschwester, Veteranin des Roten Kreuzes</li> <li>• Charles Edward Montague, 48 Jahre, Kriegsgegner und Pazifist, meldet sich freiwillig</li> <li>• Gabrielle West, stammt aus guten Verhältnissen, leistet freiwillige Arbeit</li> </ul>
<p><b>Deutsches Reich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ernst Jünger, 19 Jahre, meldet sich freiwillig um der Schule zu entkommen</li> <li>• Käthe Kollwitz, bekannte Künstlerin, Sozialdemokratin, ihre Söhne melden sich freiwillig</li> <li>• Elfdriede Kuhr, 12 Jahre, lebt bei ihrer Großmutter</li> </ul>
<p><b>Australien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ethel Cooper, Klavierspielerin, lebt in ihrer Wahlheimat Leipzig</li> </ul>
<p><b>Italien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincenzo D'Aquila, 22 Jahre, in die USA emigriert, meldet sich freiwillig</li> </ul>
<p><b>K. u. K. Monarchie Österreich - Ungarn</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karl Kasser, Bauer, wird erstausgemustert und dann doch eingezogen</li> </ul>
<p><b>Russisches Kaiserreich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marina Yurlova, 14 Jahre, Tochter eines Kuban-Kosaken, zieht als Soldatin mit in den Krieg</li> </ul>

Abbildung 4: Liste der Charaktere aus "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs"<sup>133</sup>

Zusätzlich zu den Tagebüchern der vierzehn Hauptcharaktere wurden auch weitere Tagebücher als zusätzliche ergänzende Quellen genutzt. Die vierzehn Schicksale der Protagonisten vereinen sich zu einem Gesamtbild des Krieges, welches jedoch keinen

<sup>133</sup> In Anlehnung an o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 6 f.

Anspruch auf absolute Vollständigkeit erhebt. Dennoch spiegeln die persönlichen Erlebnisse der Hauptcharaktere die entscheidenden Ereignisse des Kriegs dar. Durch diesen Ansatz stellen die Produzenten sicher, den Krieg und die Ereignisse historisch korrekt wie möglich darzustellen und vermeiden eine persönliche oder nationale Subjektivität.

Tagebücher allein liefern allerdings kein Material für ein Fernsehprojekt. Um ein Produkt zu schaffen, das im Fernsehen gesendet werden kann, wurden die in den Tagebüchern dokumentarisch festgehaltenen Begebenheiten und Ereignisse fiktional verdichtet und in dramaturgischen Filmszenen durch Schauspieler nachgestellt. Unter der Regie von Jan Peter, der hauptsächlich im Bereich historischer Dokumentationen und Fiktionalisierung tätig ist, kamen an fünfzig Drehtagen in Frankreich, Deutschland und Kanada insgesamt fast hundert Schauspieler und über tausend Komparsen zum Einsatz. Auch hier wird die Internationalität des Projektes übernommen. Die Schauspieler werden entsprechend der Nationalitäten der Charaktere, die sie darstellen sollen, ausgesucht und sprechen in den Dramaszenen ebenfalls in ihrer Landessprache. Diese wird für die Ausstrahlung im deutschen Fernsehen allerdings von einem Sprecher oder durch Untertiteln übersetzt. Auch das Produktionsteam ist mit Mitarbeitern aus 28 Ländern international aufgestellt.<sup>134</sup> So wird der multiperspektivische und internationale Ansatz nicht nur bei der Konzeption der Geschichte, sondern konsequent im gesamten Projekt übernommen. Um die Verbindung zu den realen historischen Ereignissen aufgrund der nachgespielten Dramaszenen nicht zu verlieren, werden diese durch originales, teilweise bisher unveröffentlichtes Archivmaterial ergänzt. Film- und Fotomaterial wurde in einer aufwendigen Recherche aus 71 Archiven und 28 Ländern gesammelt und so ausgewählt, dass es sich in die Dramaszenen einfügt. Das hundert Jahre alte Originalmaterial musste größtenteils digitalisiert werden. Das Format der Video- und Bildmaterials musste geändert werden, damit es zu den modernen Aufnahmen passt. Außerdem wurde das Material, das teilweise sehr unterschiedlich gute Qualität hatte, digital restauriert und koloriert, um Flecken, Kratzer, Schatten und Über- oder Unterbelichtung zu beheben.<sup>135</sup>

An der Serie waren viele bekannte Historiker beteiligt, um die historische Korrektheit zu garantieren. Vor der Kamera sind sie allerdings nicht, wie in Kriegsdokumentarfilmen üblich, als Interviewpartner zu sehen, denn die Serie konzentriert sich zur Übermittlung der Geschichte und Informationen auf das Leben der vierzehn Hauptfiguren, das durch

---

<sup>134</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 1 ff.; o.V./ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>135</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 4 f.

die nachgespielten Dramaszenen und ergänzendes historisches Archivmaterial dargestellt wird.<sup>136</sup> Es wurde sowohl eine Dramaturgie vertikal innerhalb jeder Folge erschaffen, als auch horizontal über die gesamte Fernsehserie hinweg, die sich an der klassischen Dramaturgie moderner Fernsehserien orientiert.<sup>137</sup>

## 5.2 Das Doku-Drama als nonfiktionales Format

Nonfiktionale Filme wurden im vorherigen Kapitel als „bewusst gestaltete Filme zu einem Thema, das sich auf tatsächliche Phänomene oder Begebenheiten in der historischen Welt bezieht und in denen in aller Regel keine Berufsschauspieler tragende Rollen spielen“<sup>138</sup>, definiert. Das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ ist eine besondere Form des nonfiktionalen Films und entspricht mit leichten Einschränkungen diesem Format, was im Folgenden bewiesen wird. Es ist ein, mithilfe von umfangreicher Recherche und einer vierjähriger Planungsphase, bewusst gestaltetes Filmprojekt, das das Thema des ersten Weltkriegs behandelt. Da originale Tagebücher und Archivmaterial aus 71 Archiven weltweit als Grundlage für die Produktion, die von Historikern betreut wurde, dienten, ist sichergestellt, dass sich das Filmprojekt auf tatsächliche Phänomene und Begebenheiten der thematisierten historischen Welt bezieht. Zwar spielen in „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ Berufsschauspieler tragende Rollen, allerdings ist dies gut begründet. Da die dem Filmprojekt zugrunde liegenden Tagebücher schriftliche Dokumentationen sind können sie nicht als direktes Material verwendet werden. Sie werden indirekt verwendet indem sie als eine Art Drehbuch für die Berufsschauspieler dienen. Diese Berufsschauspieler stellen nur das nach, was in den Tagebüchern dokumentarisch festgehalten wurde. Die entstandenen Szenen dienen also nur als Ersatz von nicht vorhandenem Archivmaterial und der Tatsache, dass über ein hundert Jahre altes Geschehen kein Originalmaterial neu produziert werden kann. Bei der Definition nonfiktionaler Filme wurde die problematische Subjektivität der historischen Welt kritisiert. Demnach nehmen verschiedene Menschen Ereignisse unterschiedlich wahr, können sie also nur aus ihrer Sicht wiedergeben. Im Filmprojekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ jedoch sind die Erinnerungen von vierzehn Menschen vereint und werden ergänzt durch die aus Archiven stammenden schriftlichen und visuellen Dokumentationen von vielen weiteren Menschen ergänzt. So wird eine objektive

---

<sup>136</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 3

<sup>137</sup> Vgl. Peter/ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>138</sup> Lipp 2012, 16

Sichtweise auf die historischen Geschehnisse gewährleistet. Trotz der Einschränkungen in der Übereinstimmung mit der Definition nonfiktionaler Filme, sollte man das Filmprojekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ also dennoch in diese Kategorie integrieren. Da sich die Handlung an den Lebensgeschichten von vierzehn Charakteren orientiert und sowohl die einzelnen Folgen, als auch das gesamte Werk eine durchgehende Dramaturgie vorweisen, kommt es dem plotbasierten Dokumentarfilm am nächsten. Die Schicksalsschläge und Konflikte der Charaktere während des Kriegs sind entscheidend und helfen dabei Inhalt und Informationen zu übermitteln. Der Zuschauer soll aus dem was ihm gezeigt wird seine eigenen Schlüsse ziehen und lernen. Die Orte und die Personen in „14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ entsprechen den realen historischen Kriegsorten und tatsächlichen Menschen, die den Krieg erlebt haben. Die Handlung entspricht ebenfalls den wahren Geschichten wurde aber wie bei plotbasierten Dokumentarfilmen üblich leicht umkonstruiert und verdichtet, um in Kombination einen Film zu ergeben. Es lässt sich also festhalten, dass das Filmprojekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ als Dokumentarfilm im Bereich nonfiktionaler Formate einzuordnen ist. Autor und Regisseur Jan Peter spricht von einer „dokumentarischen Spielfilmserie“<sup>139</sup>. Wegen der Verwendung von dramaturgischen Schauspielerszenen haben sich die Produzenten für die Bezeichnung Dokumentations-Drama, kurz Doku-Drama entschieden.

### 5.3 Transmediale Ausweitung

Neben der Fernsehserie gab es ein breites mediales Angebot zu dem Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“. Ein Großteil des Angebots entstand, genau wie die Fernsehserie, unter Zusammenarbeit der Fernsehsender arte, Das Erste, NDR, SWR, WDR und ORF. Außerdem wurden mediale Produktionen in das Projekt eingebunden, die nicht im Rahmen des Doku-Dramas entstanden sind, sich aber in die Thematik einfügen.<sup>140</sup> Um im weiteren Verlauf der Arbeit auf das Thema transmediales Storytelling in Bezug auf das Doku-Drama eingehen zu können, soll zunächst die Ausweitung über die verschiedenen Medien vorgestellt werden. Die Einteilung in die Kategorien Ausweitung im Fernsehen, im Internet und Off-Screen, also abseits eines Bildschirms, soll einen besseren Überblick ermöglichen.

---

<sup>139</sup> Peter/ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>140</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 16 f.

### 5.3.1 Im Fernsehen

Das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ wurde zum 100. Jahrestag des Kriegs als Fernsehserie auf arte und auf Das Erste gezeigt. Während Das Erste lediglich eine gekürzte Version mit vier 45-minütigen Folgen ausstrahlte, zeigte arte die komplette Fernsehserie in acht Folgen mit jeweils 52 Minuten vom 29. April bis zum 13. Mai 2014.<sup>141</sup> Zeitgleich wurde auf arte unter der Kategorie arte Junior, in der ausschließlich Kinderprogramme untergebracht sind, eine zweite Version des Doku-Dramas gesendet. Unter dem Titel „Kleine Hände im großen Krieg“ wurde eine achteilige dokumentarische Spielfilmserie über den ersten Weltkrieg produziert, die speziell für Kinder geeignet ist und sich, ähnlich wie im Original, an historischen Tagebüchern orientiert. Nur sind die Tagebücher im Fall der Kinderserie, tatsächlich auch von Kindern geschrieben. Es wird der Gedanke verfolgt, dass die Kinder von damals den Kindern von heute vom Krieg erzählen. So soll den jungen Zuschauern ein möglichst leichter Zugang zu dieser komplizierten Thematik ermöglicht werden. Auch bei der Kinderserie werden die in den Tagebüchern beschriebenen Begebenheiten und Ereignisse schauspielerische nachgestellt. Die Protagonisten in diesen Dramaszenen sind ebenfalls Kinder. Genau wie bei „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ sind es Schauspieler, die die Autoren der verwendeten Tagebücher darstellen. Allerdings wieder hier nicht die Kriegsszenen von Schauspielern dargestellt, da sich die Serie speziell an Kinder richtet. Sofern Kriegsszenen für das Verständnis der Geschichte notwendig sind, werden diese mithilfe von Spielzeugfiguren aus Plastik schemenhaft nachgestellt ohne dabei ein zu großes Maß an Brutalität zu erreichen. Ergänzt werden die Dramaszenen und die Kriegsszenen mit Spielzeugfiguren durch Archivmaterial und Computeranimationen, die den Kindern die damalige Welt und das Kriegsgeschehen auf verständliche Weise näherbringen sollen.<sup>142</sup> Sowohl das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ für Erwachsene als auch die Kinderserie „Kleine Hände im großen Krieg“ ist nach der Ausstrahlung im Fernsehen digital auf DVD inklusive Bonusmaterial, das Interviews und Archivmaterial enthält erschienen.<sup>143</sup> Dies ermöglicht dem Zuschauer verpasste Folgen nachzuholen oder denjenigen, die erst nach der Ausstrahlung auf die Serie aufmerksam geworden sind, das Doku-Drama zu erleben. Nach Ausstrahlung der letzten Folge knüpfte arte mit verschiedenen Spielfilmen an die Thematik der Serie an.<sup>144</sup> Diese Spielfilme wurden nicht eigens hergestellt, sind also ältere Produktionen, jedoch profitieren sie davon, dass

---

<sup>141</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 10 f.

<sup>142</sup> Vgl. o.V./ arte Junior 02.03.2015, o.S.; o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 17

<sup>143</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 17; o.V./ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>144</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 16; o.V./ arte.tv 25.02.2015, o.S.

der arte Zuschauer, durch die Fernsehserie fundiertes Grundwissen über den ersten Weltkrieg erworben hat. So können sich die Zuschauer besser in die Welt und Geschehnisse des Spielfilms einfinden und diesen aufmerksamer anschauen.

### 5.3.2 Im Internet

Im Internet findet man auf verschiedenen Seiten das weitaus größte mediale Angebot zu dem Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“. Am wichtigsten ist hier die zum Doku-Drama gehörige gleichnamige Internetseite, die als Webdokumentation dient.<sup>145</sup> Diese Webdokumentation, in deutscher oder französischer Sprache abrufbar, ergänzt die Fernsehserie informativ und interaktiv. Genau wie das Doku-Drama orientiert sich auch die Internetseite an den vierzehn Hauptcharakteren. Im Mittelpunkt stehen die Profile dieser vierzehn Menschen. Die Übersicht der Profile zeigt jeweils Namen, Nationalität und Lebenszeitraum des Charakters. Visualisiert wird jeder Charakter aus einer Kombination eines originalen Archivfotos und eines Fotos des Schauspielers, der diesen darstellt. Die Profile enthalten jeweils einen Steckbrief, sowie eine Zeitleiste anhand derer man nachempfinden kann was diejenige Person während des Kriegs erlebt hat. In die Zeitleiste integriert sind Ausschnitte und Bilder aus der Fernsehserie, weiteres Archivmaterial, Artikel und Berichte über die Person betreffende Ereignisse sowie wichtige Daten und Zitate.<sup>146</sup>



Abbildung 5: Internetseite zu "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs". Profil von Ernst Jünger<sup>147</sup>

<sup>145</sup> Vgl. o.V./ Bayerischer Rundfunk 28.02.2015, o.S.

<sup>146</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 15; o.V./ Bayerischer Rundfunk 03.03.2015, o.S

<sup>147</sup> o.V./ Bayerischer Rundfunk 03.03.2015, o.S

Durch diese ausführlichen Profile hat der Nutzer, die Möglichkeit sich neben den Informationen aus der Fernsehserie noch mehr Wissen über die einzelnen Personen anzueignen. Er kann sich selbst den Fokus was die Person legen, die in am meisten interessiert oder beschäftigt. Entstehen während der Serie beim Nutzer Unklarheiten über das Verhalten oder das Schicksal der Charaktere kann er mithilfe der Profile auf der Internetseite die Persönlichkeit des Charakters genauer erforschen und Erklärungen finden.

Unter einem weiteren Navigationspunkt der Internetseite zu „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ findet sich eine grobe Landkarte von Europa auf denen die einzelnen Länder entsprechend ihrer Beteiligung im Krieg, die Grenzverläufe und die Kriegsfronten verzeichnet sind. Außerdem werden auf dieser Karte wichtige Kriegsschauplätze und die Aufenthaltsorte der vierzehn Hauptcharaktere dargestellt. Mithilfe einer weiteren kleinen Zeitleiste, kann der Nutzer das Jahr ändern. Daraufhin verändert sich die Europakarte entsprechend dem Kriegsverlauf und den Standorten der Hauptcharaktere in dem ausgewählten Jahr. Mit Hilfe dieser animierten Landkarte hat der Nutzer die Möglichkeit einen Überblick über den gesamten Kriegsverlauf zu machen und die verschiedenen Ereignisse und Personen in Verbindung zueinander zu setzen. Er ist nicht mehr, wie während dem Betrachten der Fernsehserie, gefühlt mitten im Geschehen, sondern erlangt eine distanzierte Perspektive auf den Krieg.<sup>148</sup>



Abbildung 6: Internetseite zu "14 - Tagebücher des Ersten Weltkriegs". Animierte Europakarte<sup>149</sup>

<sup>148</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 15; o.V./ Bayerischer Rundfunk 03.03.2015, o.S

<sup>149</sup> o.V./ Bayerischer Rundfunk 03.03.2015, o.S

Des Weiteren findet sich auf dieser Internetseite eine Sammlung an Fragen mit ausführlichen Antworten und Erklärungen bezüglich des Ersten Weltkriegs. Sie behandeln Themen, die sich aus den im Doku-Drama dargestellten Lebensgeschichten der Hauptcharaktere ergeben. Diese Fragen werden schon in der Serie aufgegriffen, können aber dort nicht umfangreich beantwortet werden. Die Webdokumentation beantwortet unter Berücksichtigung der verschiedenen nationalen Perspektiven beispielsweise die Frage, ob der Krieg hätte verhindert werden können.<sup>150</sup> Die Kategorien Personen, Orte und Fragen sind über die ganze Webdokumentation stark miteinander verknüpft. Beispielsweise ist auf der Karte dargestellt welche Personen in welchem Jahr an welchen Orten waren oder bei einer Frage ist vermerkt welche Personen von dieser Frage und dem dazugehörigen Ereignis betroffen sind. Dies ermöglicht es dem Nutzer sich alle Inhalte in einer von ihm gewählten Reihenfolge zu erschließen und Verbindungen zwischen den Personen, den Kriegsschauplätzen und den Ereignissen herzustellen. Neben einer Seite mit Hintergrundinformationen über das Projekt<sup>151</sup> ist in der Webdokumentation auch eine Verknüpfung zu der sogenannten Zeitmaschine. Dies ist eine Internetanwendung, bei der man simulieren kann, wer man im Jahr 1914 gewesen wäre. Durch Eingabe von Alter, Geschlecht und Herkunftsland wird aus einer Auswahl von exemplarischen Charakteren einer herausgefiltert der dem Nutzer am ehesten entspricht. Entsprechend des ausgewählten Charakters findet man dann passende Bilder, Videos oder Texte und kann sich weiter über seinen fiktiven Charakter aus der Vergangenheit informieren.<sup>152</sup>

Einige der an der Produktion des Doku-Dramas beteiligten öffentlich-rechtlichen Fernsehsender, wie arte, SWR und Das Erste, haben zum Jahrestag des ersten Weltkriegs spezielle Internetseiten, die dieses Thema behandeln, erstellt und sowohl die Zeitmaschine als auch die Webdokumentation auf diesen verlinkt.<sup>153</sup>

Ein weiteres umfangreiches Angebot liefert eine interaktive Internetseite von arte. „1914, Tag für Tag“ ist eine über mehrere Monate angelegte Erzählung, die die Zeit zwischen Januar und August 2014 beschreibt. Es existieren Varianten dieses Webangebots für jedes internetfähige Gerät, wie Smartphone, Tablet oder Computer. Jeden Tag wird eine Fotografie aus dem Jahr 1914 gezeigt, die den Nutzer in den Alltag seiner Mitmenschen und das aktuelle Zeitgeschehen vor genau einhundert Jahren versetzen soll. Über einen Kalender oder eine Zeitleiste kann ein Tag ausgesucht werden. Der Nutzer kann das

---

<sup>150</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 15; o.V./ Bayerischer Rundfunk 04.03.2015, o.S

<sup>151</sup> Vgl. o.V./ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

<sup>152</sup> Vgl. Schindler/ arte 03.03.2015, o.S.

<sup>153</sup> Vgl. o.V./ arte.tv 25.02.2015, o.S.; o.V./SWR 05.03.2015, o.S.; o.V./ ARD 05.03.2015, o.S.

Bild vergrößern, erforschen und Hintergründe zu diesem erfahren. Dadurch entsteht ein umfangreiches Gesamtbild des damaligen Alltags. Ergänzt wird das Bild durch Zusatzinfos wie historische Zeitungsartikel, Anmerkungen von Historikern Informationsgrafiken und Internetverlinkungen.<sup>154</sup>



Abbildung 7: Internetseite "1914, Tag für Tag" am Beispiel des 6. März<sup>155</sup>

An allen Samstagen wird als Wochenendausgabe auf der Internetseite „1914, Tag für Tag“ ein Video veröffentlicht, das anhand von Fotos und einem Sprechertext die vergangene Woche zusammenfasst. Die Internetseite liefert jeden Tag historisch korrekte Nachrichten aus dem Jahr 1914 aus den Themen Wirtschaft, Politik, Kultur, Sport und Soziales und wirkt damit auf den Nutzer wie eine einhundert Jahre alte aber hochmoderne digitale Tageszeitung.<sup>156</sup>

<sup>154</sup> Vgl. Masi/ arte.tv 04.03.2015, o.S.

<sup>155</sup> Masi/ arte.tv 04.03.2015, o.S.

<sup>156</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 14

### 5.3.3 Off-Screen

Neben der Fernsehserie selbst und den zahlreichen Internetangeboten gab es auch weitere mediale, teils nicht digitale Angebote in Bezug auf das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkrieges“. Der Westdeutsche Rundfunk sendete vor Ausstrahlung der Fernsehserie auf dem Radiosender WDR5 im Rahmen einer Themenwoche zum Ausbruch des ersten Weltkrieges einhundert Jahre zuvor eine sechsteilige gekürzte Hörfunkversion der Fernsehserie.<sup>157</sup> Im Militärhistorischen Museum der Bundeswehr in Dresden fand im Anschluss an die Fernsehserie eine Sonderausstellung zum Doku-Drama mit dem Titel „14 – Menschen – Krieg“. Die Ausstellung legt genau wie die Fernsehserie und die Webdokumentation den Fokus auf die Lebenswege und Schicksale der im Krieg beteiligten Menschen. Mit über 600 Exponaten ist auf einer Ausstellungsfläche von rund 1300 Quadratmetern eine Ausstellung entstanden, die ebenfalls die internationale Zusammenarbeit bei diesem Projekt widerspiegelt. Ergänzend ist eine zweibändige Begleitpublikation erschienen und enthält auf 800 Seiten verschiedene Beiträge und Artikel von Autoren unterschiedlicher Nationalitäten.<sup>158</sup> Neben dieser Begleitpublikation zur Ausstellung sind auch weitere schriftliche und literarische Werke in Verbindung mit dem Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ erschienen. Arte veröffentlichte im arte Magazin in der Ausgabe für April 2014 einen einleitenden Bericht über die Fernsehserie sowie einen ersten Auszug aus dem Tagebuch von der deutschen Elfriede Kuhr und in der Ausgabe für Mai 2014 einen weiteren Tagebuchauszug, diesmal vom Österreicher Karl Kasser. Beide Artikel lassen sich auf der Internetseite von arte nachlesen.<sup>159</sup> Oliver Janz veröffentlichte bereits im Oktober 2013 ein Buch, das das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ begleiten soll. Unter dem Namen „14 – Der große Krieg“ erweitert es die europäische Sichtweise auf den Krieg und betrachtet das Geschehen weltweit.<sup>160</sup> Zeitgleich zum Start der Fernsehserie bringt der Produzent Gunnar Dedio in Zusammenarbeit mit Florian Dedio einen informativen Bildband zur Fernsehserie heraus. In dem Buch „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Farbfotografien und Aufzeichnungen aus einer Welt im Untergang“ werden erstmals nachkolorierte Fotografien in gedruckter Form veröffentlicht, ergänzt durch Originalzitate aus den Tagebüchern.<sup>161</sup> Des Weiteren ist auch eine schriftliche Form der Kinderserie des Doku-Dramas im Handel erhältlich.

---

<sup>157</sup> Vgl. Sievers/ Schröder 05.03.2015, o.S.

<sup>158</sup> Vgl. o.V./ Militärhistorisches Museum der Bundeswehr 02.03.2015, o.S.

<sup>159</sup> Vgl. Aust/ Kuhr 03.03.2015, o.S.; Winterberg 03.03.2015, o.S.

<sup>160</sup> Vgl. o.V./ arte G.E.I.E. 2014, 17

<sup>161</sup> Vgl. o.V./ Bayerischer Rundfunk 27.02.2015, o.S.

## 5.4 Transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich

Um abschließend zu erläutern wie transmediales Storytelling bei dem nonfiktionalen Fernsehprojekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ realisiert wurde, wird der im Kapitel „3. Transmediales Storytelling“ erarbeitete Fragenkatalog als Hilfestellung und strategische Vorgehensweise herangezogen. Er soll helfen alle Bereiche des umfangreichen Themas abzudecken.

Grundlage für transmediales Storytelling ist eine umfangreiche und detailreiche Storyworld. Im Falle des Doku-Dramas „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ ist diese Storyworld nicht fiktiv, also ausgedacht, sondern historisch. Die Fernsehserie spielt in Europa zwischen 1914 und 1918 während des Ersten Weltkrieges. Die historisch korrekten Informationen in den vielen verschiedenen Archivmaterialien, Geschichtsbüchern und vor allem auch in den Tagebüchern der vierzehn Hauptcharaktere definieren die Elemente der statischen und die dynamischen Komponente der Storyworld des Doku-Dramas. Lediglich durch leichte Verdichtung und Koordination der Informationen, um sie an die Ansprüche des heutigen Publikums anzupassen, werden die historischen Fakten gestalterisch beeinflusst. Als Hauptmedium, auf dem die Hauptgeschichte der Storyworld erzählt wird, ist hier das Fernsehen klar erkennbar. „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ wurde als Fernsehserie mit einer besonderen Kombination aus Dramaszenen, die durch Tagebücher historisch belegt sind, und restauriertem Archivmaterial konzipiert. Geplant wurden außerdem Ausweitungen der Fernsehserie auf andere mediale Plattformen, die dem Zuschauer einen Mehrwert in Form von zusätzlichen Informationen über das Leben der Hauptcharaktere und das allgemeine Kriegsgeschehen bieten sollen, also transmedialen Ausweitungen der Storyworld. Diese Ausweitungen werden in Form von Hintergrundgeschichten zu bestimmten Ereignissen und Orten sowie Nebengeschichten, die beispielweise das Leben von Nebencharakteren erzählen umgesetzt. Vor allem das Internet mit verschiedenen teils interaktiven Internetseiten aber auch Radio, Printmedien und Ausstellungen wurden hierfür genutzt. Da es sich bei der Geschichte des ersten Weltkriegs um ein sehr komplexes Thema handelt und einzelne Informationen oft erst im Zusammenhang mit dem gesamten Kriegsgeschehen Sinn ergeben, lässt sich eine Redundanz über die verschiedenen Medien bei diesem Projekt nicht vermeiden. Gerade in Bezug auf die mögliche Eigenständigkeit der verschiedenen Medien ist es bei einem solch komplexen Thema wichtig, dass der Nutzer die Möglichkeit

hat den Gesamtzusammenhang zu verstehen. Entscheidend beim Projekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ ist jedoch, dass die Nutzer trotz gewisser Redundanz, durch den Konsum der medialen Ausweitungen der Storyworld einen Mehrwert erzielen. Die Nutzer der zum Doku-Drama gehörenden Webdokumentation beispielweise, haben die Möglichkeit sich anhand der verschiedenen umfangreich miteinander Verknüpften Kategorien auf der Internetseite intensiv mit der Storyworld zu beschäftigen. Sie können die Charaktere besser kennenlernen, erhalten eine distanziertere Perspektive auf Europa in der Kriegszeit und ihnen werden Fragen beantwortet, die während des Konsums der Fernsehserie aufgekomen sind, dort aber nicht beantwortet werden konnten. In der Ausstellung zeigt originale, historische Exponate um dem Zuschauer einen noch besseren und realeren Eindruck vom Kriegsgeschehen zu geben als es nachgespielte Dramaszenen und Archivbilder auf einem Bildschirm können. Das transmediale Storytelling Projekt startete mit informativen Büchern und der Internetseite „1914, Tag für Tag“, die den Zweck einer interaktiven digitalen Tageszeitung aus dem Jahr 1914 erfüllt. Die Nutzer haben die Möglichkeit sich langsam in das Projekt einzufinden und sich dem komplexen Thema zu nähern. Durch Ankündigungen im Programm der verschiedenen beteiligten öffentlich-rechtlichen Sendern, die Verknüpfung der Internetseite auf verschiedenen themenspezifischen Internetseiten und Artikeln in Schriften wie dem arte Magazin wird auf die Fernsehserie zusätzlich aufmerksam gemacht. Im Hauptteil des Projektes wird die Ausstrahlung des Doku-Dramas im Fernsehen begleitet von der Webdokumentation. Nach der letzten Folge wird die Serie als DVD veröffentlicht, die Webdokumentation und die anderen Internetquellen bleiben als zusätzliche Informationsquellen zur DVD online. Die Ausstellung greift die Storyworld von „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ nochmals auf und stellt einen noch realeren Bezug zur damaligen Geschichte dar. Historische Themen wie der erste Weltkrieg sind für viele Menschen nur schwer zugänglich und ihnen reicht eine Informationsquelle oft nicht aus um ein volles Verständnis für die Ereignisse zu bekommen. Diese Menschen haben durch das transmediale Angebot von „14 – Tagebücher des ersten Weltkriegs“ die Möglichkeit ihre Wissenslücken zu füllen und sich auf interaktive, spannende Weise mit dem Thema Krieg zu beschäftigen. Eine andere Motivation das gesamte mediale Angebot des Doku-Dramas zu nutzen beruht auf dem nationalen Stolz oder auch gesellschaftlichem Verantwortungsgedanken mancher Personengruppen. Anlässlich des Jahrestages eines der schlimmsten Katastrophen in Europa fühlen sie sich verpflichtet sich mit diesem Thema zu beschäftigen und informiert zu sein. Durch die mit Dramaszenen nachgestellten Schicksale einfacher Menschen und die den originalen Tagebüchern sowie dem Archivmaterial zugrundeliegende historische Korrektheit, schafft es das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ sowohl unterhaltend als auch informativ zu sein. Das Doku-Drama als nonfiktionales Format weitet die ihm zugrundeliegende Storyworld auf verschiedene Medien aus, wobei eine Redundanz nicht komplett vermieden werden kann und sollte, aber der Nutzer einen deutlichen Mehrwert durch ein hohes Maß an Informationen erzielt.

## 6 Chancen und Risiken

Das Thema transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich wurde in den vorangehenden Kapiteln der vorliegenden Arbeit umfangreich erarbeitet und anhand des Doku-Dramas „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ ein passendes Praxisbeispiel erläutert. Doch dieses Format ist sehr neu und wurde grade im deutschen Fernsehen bisher nur verhalten umgesetzt. Das hängt einerseits damit zusammen, dass für fiktionale Produktionen ein größeres Budget zur Verfügung steht aber auch mit der Tatsache, dass es in diesem Bereich nur wenig Erfahrung gesammelt wurde, die weitergegeben werden kann.<sup>162</sup> Aufgrund des geringen Budget und der eingeschränkten Erfahrung, die mit diesem Format gemacht wurde, scheinen die Risiken für die Produzenten von transmedialen Storytelling Projekten im nonfiktionalen Bereich oft zu hoch zu sein. Um einen Überblick zu erlangen sollen in diesem Kapitel die Risiken dargestellt und ihnen Chancen des neuen Formats gegenübergestellt werden.

Ein mediales Produkt wie auch das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“, dessen Hauptmedium das Fernsehen ist und das über das Internet sowie verschiedene andere Plattformen transmedial ausgeweitet wurde, stellt zunächst erst mal keinen wirtschaftlichen Wert dar. Diese Produktionen verarbeiten keine materiellen Werte, sondern sind reine kreative, geistige Leistungen außerdem sind sehr umfangreich und kostenintensiv. Hinzukommt, dass diese Kosten Fixkosten sind, die in vollem Umfang anfallen, bevor das Produkt überhaupt fertiggestellt ist oder auf den Markt gebracht wurde. Erfolg oder Misserfolg entscheidet sich also erst, wenn bereits alle Kosten getätigt wurden. Dies stellt vor allem ein großes finanzielles Risiko dar, das die sehr knappen Budgets für nonfiktionalen Filme stark belastet. Einen wirtschaftlichen Wert erhält sich ein mediales Produkt also erst durch die Nachfrage potentieller Zuschauer. An dieser Schnittstelle von Produkt und Zuschauer entstehen allerdings Unsicherheiten. Ein solches mediales Angebot gehört zu den Erfahrungs- oder Vertrauensgütern, das heißt der potentielle Zuschauer kann den Nutzen des Angebots vor dem Konsum nicht abschätzen. Der Zuschauer ist sich also unsicher, ob ihm das, was er zu sehen bekommt auch gefallen wird. Anhand seiner individuellen Bedürfnisse entscheidet er sich für oder gegen einen Konsum des Produktes. Produzenten sollten also darauf achten, welche

---

<sup>162</sup> Vgl. Gerhards 2013, 108

Bedürfnisse ihre potentiellen Zuschauer haben, um durch eine hohe Nachfrage ihre umfangreichen Produktionskosten decken zu können und ein finanzielles Risiko zu mindern.<sup>163</sup>

Das Risiko während der Entwicklungsphase besteht darin, mit der Produktion eines transmedialen Storytelling Projektes im nonfiktionalen Bereich, ein Format zu schaffen, das zu innovativ und neuartig ist um einer großen Zahl von Zuschauern zu gefallen. Um dieses Risiko zu mindern stehen unterschiedliche Steuerungsoptionen zur Verfügung. Einerseits kann das Produkt so kreiert werden, dass die richtige Balance zwischen Konvention und Innovation herrscht.<sup>164</sup> Es muss also herkömmlichen Gestaltungsaspekten entsprechen, um den Gewohnheiten des Zuschauers gerecht zu werden aber zusätzlich die Möglichkeit bieten, etwas neues zu erleben und sich durch innovative Erzählmethoden auf verschiedenen medialen Plattformen zu bewegen. Andererseits besteht die Möglichkeit durch ein klares Hauptmedium dem Zuschauer ein Zentrum der Storyworld zu bieten, an dem er sich orientieren kann und zu dem er immer wieder zurückfinden kann.<sup>165</sup> So besteht nicht die Gefahr, dass der Zuschauer sich durch das hohe Maß an Innovation in dieser Erzählweise auf den verschiedenen Medienplattformen verirrt und das Interesse verliert. Diese Kombination aus Konvention und Innovation wird bei dem Projekt „14 – Tagebücher des Ersten Weltkrieg“ gut umgesetzt. Das Hauptmedium des Doku-Dramas ist das konventionelle Fernsehen, durch das die Zuschauer sich tief in die Storyworld einfinden können. Erweitert wird die Fernsehserie durch ein breites Internetangebot, durch das interessierte Zuschauer interaktiv mehr Informationen erhalten.

Ein transmediales Projekt, das seine Storyworld auf verschiedene mediale Plattformen ausgeweitet hat, ist narrativ so geplant, dass die Nutzer einen Medienwechsel vornehmen, um die Geschichte voll erschließen zu können. Allerdings besteht hier das Risiko, dass die Zuschauer dies nicht tun. Um dies zu verhindern, sollte das transmediale Storytelling Projekt von vornherein so genau geplant werden, dass für die Zuschauer ein Anreiz zum Medienwechsel besteht, egal auf welcher Plattform sie starten. Um die finanziellen Auswirkungen dieses Risikos zu mindern, sollten die angefallenen Kosten größtenteils über das verwendete reichweitenstarke Hauptmedium, wie beispielsweise einen Film oder eine Fernsehserie, gedeckt werden.

Letztlich unterliegt ein Produkt, das über viele verschiedene Medien ausgeweitet wird, technischen Risiken. Bei der Entwicklung der medialen Angebote ist also unbedingt auf

---

<sup>163</sup> Vgl. Gerhards 2013, 121 ff.

<sup>164</sup> Vgl. Gerhards 2013, 122 zitiert nach Rimscha 2012, 133

<sup>165</sup> Vgl. Gerhards 2013, 122

die technisch einwandfreie Umsetzung und die technische Leistungsfähigkeit der verwendeten Plattformen zu achten. Eine Internetseite, die dem Zuschauer dazu dienen soll weitere Informationen über Charaktere einer Fernsehserie zu erlangen, darf nicht wegen Überlastung ausfallen, wenn nach einer Folge der Serie eine große Zahl der Zuschauer diese Seite besucht. Es kann passieren, dass die Zuschauer frustriert sind und das Interesse an dem medialen Angebot oder sogar dem gesamten Format des transmedialen Storytellings verlieren, wenn die technische Komponente dieser innovativen Erzählweise nicht gut genug kontrolliert wird.<sup>166</sup>

Neben den genannten Risiken, hat ein gut konzipiertes und umfangreich geplantes transmediales Storytelling Projekt vor allem eine große Chance auf dem Markt. Es ist in der Lage eine große Anzahl von Zuschauern bzw. Nutzern zu generieren. Also die Nachfrage, das entscheidende Wirtschaftsgut auf dem Medienmarkt, zu steigern. Die Zuschauer finden den Einstieg in die Storyworld über eine der medialen Plattformen, in der Regel über das ausgewählte Hauptmedium, und werden dann dazu verleitet auch weitere Angebote der Storyworld zu nutzen. Die Quote der Fernsehzuschauer ist zwar am höchsten, jedoch ist hier die Aufmerksamkeit oft nur gering. Wechseln diese Fernsehzuschauer allerdings auf eine zugehörige Internetseite ist ihr Interesse an der Storyworld des Projektes gesteigert und sie werden so zu wertvolleren Kontakten. Durch die transmediale Ausweitung einer Geschichte kann der Zuschauer eine besondere und intensive Beziehung zu ihren Charakteren aufbauen.<sup>167</sup> Er ist durch die verschiedenen Angebote stark in die Storyworld eingebunden und kann sich mit ihr identifizieren. Ist eine solche starke Bindung erst einmal entstanden wird der Zuschauer auch weitere Ausweitungen der Storyworld nutzen und sie erforschen. So sind beispielsweise Fernsehserien und ihre Geschichten nicht mehr auf die tatsächliche Ausstrahlungszeit auf einem Sender beschränkt sondern können zu jeder Tageszeit konsumiert werden.

Betrachtet man transmediale Storytelling Projekte im nonfiktionalen Bereich, die sich mit realen teils historischen Begebenheiten beschäftigen und informativ sein sollen, wie das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“, lässt sich ein weiterer Vorteil erkennen. Zuschauer, die sich durch den Inhalt auf dem Hauptmedium über ein komplexes Thema nicht hinreichend informiert fühlen, können sich durch die transmediale Ausweitung die Informationen beschaffen, die für ihr Verständnis notwendig sind. Diejenigen, die sich so stark für das auf dem Hauptmedium behandelte Thema interessieren, dass sie jedes Detail wissen wollen, erhalten eine neue innovative und interaktive

---

<sup>166</sup> Vgl. Gerhards 2013, 125

<sup>167</sup> Vgl. Gerhards 2013, 109

Quelle. Sie können selbst wählen welche der Plattformen und welche Inhalte die konsumieren wollen. So entsteht ein hohes Maß an Autonomie beim Wissenserwerb. Inhaltlich komplizierte und komplexe Themen wie der erste Weltkrieg können so auf eine spielerische und aktive Weise erschlossen werden und auch Menschen nähergebracht werden, die sich nur eingeschränkt für historische Themen interessieren.

## 7 Fazit und Ausblick

In der vorliegenden Arbeit wurde das Thema transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich umfangreich erarbeitet. Dabei wird zunächst deutlich gemacht, dass das Erzählen von Geschichten zu den grundlegenden Eigenschaften des Menschen gehört und somit auch in der heutigen multimedialen Gesellschaft von großer Bedeutung ist. Aufgrund dessen haben sich im Laufe der Zeit verschiedene Erzählformen entwickelt. Unter anderem das transmediale Storytelling. Diese Erzählweise zeichnet sich dadurch aus, dass sie verschiedene mediale Plattformen nutzt um viele Geschichten innerhalb einer umfangreichen Storyworld zu erzählen. Diese verschiedenen medialen Plattformen erweitern die grundlegende Geschichte des Hauptmediums beispielsweise um Vorgeschichten, Hintergrundgeschichten, begleitende Geschichten der Nebencharaktere oder Nachgeschichten, wobei alle Teil der übergreifenden Storyworld sind. Da die Erzählweise des transmedialen Storytellings relativ neu ist und erst wenige Produzenten Erfahrung damit gemacht haben, gibt es weder eine feststehende Definition noch klare Regeln, nach denen transmediale Formate erstellt werden müssen. Aus diesem Grund wurde ein Fragenkatalog erstellt, der als Anhaltspunkt für die Herangehensweise bei der Formatentwicklung dienen soll. Im weiteren Verlauf der Arbeit wurde deutlich gemacht welche Produktionen als nonfiktionale Formate anzusehen sind und ein passendes Beispiel erläutert. Es ist klar geworden, dass das Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ nicht ohne leichte Einschränkungen den Kriterien eines nonfiktionalen Films entspricht, da es Dramaszenen mit Berufsschauspielern enthält. Diese Dramaszenen sind allerdings aus einem Mangel an originalem Filmmaterial entstanden, da das Doku-Drama ein hundert Jahre altes Ereignis thematisiert, und sind somit zu dulden und schränken die Zugehörigkeit von „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ in den Bereich der nonfiktionalen Filme nicht ein. Anhand des vorher entwickelten Fragenkatalogs wurde der Entwicklungsprozess des Doku-Dramas als Beispiel für ein transmediales Storytelling Projekt im nonfiktionalen Bereich nachempfunden und die besonderen medialen Ausweitungen dieser speziellen historischen Storyworld vorgestellt. Somit wurde bewiesen, dass transmediales Storytelling auch in Bezug auf die reale Welt möglich und sinnvoll ist.

Transmediales Storytelling ist eine moderne und innovative Erzählweise, die sowohl für den Produzenten als auch für den Rezipienten Vorteile hat. Der Produzent kann durch die mediale Ausweitung über verschiedene Medien auf verschiedene Weisen eine größere Anzahl von Rezipienten erreichen und steigert somit die Nachfrage, den wirtschaftlichen Wert und letztlich den erzielten Gewinn. Vor allem aber der Rezipient kann einen großen Nutzen aus dieser neuen Erzählweise schlagen. Er hat die Möglichkeit eine Geschichte erzählt zu bekommen, die Erweiterungen in den verschiedensten Themen und

Medien vorweist. Er kann, entsprechend seiner Interessen und seines technischen Präferenzen, individuell entscheiden welche Geschichten und welche Medien er konsumieren und erleben will und hat dadurch trotz der vorgegebenen Inhalte ein hohes Maß an Autonomie. Diese Autonomie in Kombination mit der Interaktivität der medialen Angebote weckt den angeborenen Spieltrieb des Menschen. Er will sich tief in die ihm vorgestellte Storyworld einfinden und sie erkunden.

Dass transmediales Storytelling im Bereich von fiktionalen Geschichten, bei gewissenhafter und umfangreicher Planung, großes Potential hat ist nicht anzuzweifeln. Es wird dem Rezipienten eine noch größere Chance gegeben dem Alltag zu entfliehen und eine fremde Welt zu erkunden. Dies haben allerdings schon viele Produzenten erkannt und Kinofilme durch begleitende Alternate Reality Games oder Internetangebote ergänzt. Im fiktionalen Bereich finden sich für transmediales Storytelling schon einige Beispiele.

Große Entwicklungschancen hat das transmediale Storytelling im nonfiktionalen Bereich. Themen der realen historischen Welt liefern feststehende umfangreiche Informationen und Fakten, und bieten damit genug Inhalt für eine transmediale Ausweitung. Die Storyworlds müssen also nicht aufwendig konzipiert und ausgedacht werden, sondern lediglich aus den vorhandenen Informationen zusammengestellt werden. Menschen, die Interesse an informativen dokumentarischen Filmen haben, besitzen einen Drang nach Wissen, der sie auch dazu verleitet über eben diesen Film hinaus, das mediale Angebot zu Nutzen und ihr Wissen durch die Inhalte der anderen Medien zu erweitern.

Als große Chance für transmediales Storytelling im nonfiktionalen Bereich sehe ich die Einbindung in den Schulunterricht. Gerade historische Themen wie der Erste Weltkrieg sind für Kinder nur sehr schwer zugänglich und nachvollziehbar. Die im Unterricht verwendeten veralteten Bücher und simplen Kopien von Fotografien sind hier keine Hilfe. Ihnen fehlt der persönliche Bezug, damit sie mit ihrer modernen Sichtweise die Ereignisse von damals nachvollziehen können. Würde ein transmediales nonfiktionales Storytelling Projekt wie „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ im schulischen Unterricht Verwendung finden, hätten die Kinder die Möglichkeit durch betrachten der Fernsehserie diesen Bezug herzustellen und anschließend ihre individuellen Fragen und Wissenslücken durch die mediale Ausweitung zu füllen. Sie müssen keine vorgegebenen Texte lesen, die ihrem Lernverhalten nicht entsprechen, sondern erforschen interaktiv das Geschehen des Kriegs. Durch diese Interaktivität sind die Kinder mit größerer Aufmerksamkeit am Thema beteiligt als wenn sie nur dem Lehrer zuhören. Natürlich sollte entsprechend dem Alter der Schüler entweder die Kinderserie „Kleine Hände im großen Krieg“ oder das originale Doku-Drama „14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs“ verwendet werden.

---

## Literaturverzeichnis

### Bücher

**Büttner, Sebastian:** Transmedia Development Insights – Interview mit Sebastian Büttner. In: Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia. Entwickeln, präsentieren, verkaufen. Praxis Film. Band 65. Konstanz/ München 2013, 128-131

**Chatman, Seymour:** Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca 1978

**Christoph, Dieter/ Gudemann, Wolf-Eckhard/ Steinsiek, Irmelis (Hrsg.):** Großes modernes Lexikon in 12 Bänden. Bauh-Cong. Band 2. Gütersloh 1985.

**Christoph, Dieter/ Gudemann, Wolf-Eckhard/ Steinsiek, Irmelis (Hrsg.):** Großes modernes Lexikon in 12 Bänden. Isas-Krid. Band 6. Gütersloh 1985.

**Christoph, Dieter/ Gudemann, Wolf-Eckhard/ Steinsiek, Irmelis (Hrsg.):** Großes modernes Lexikon in 12 Bänden. Soya-Veit. Band 11. Gütersloh 1985.

**Durham, Meenakshi Gigi/ Kellner, Douglas M.:** Media and Cultural Studies. Key-Works. 2.Auflage. Malden/ Oxford/ Chichester 2012

**Frenzel, Karolina/ Müller, Michael/ Sottong, Hermann (Hrsg.):** Storytelling. Das Praxisbuch. München/Wien 2006

**Gerhards, Claudia:** Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia. Entwickeln, präsentieren, verkaufen. Praxis Film. Band 65. Konstanz/ München 2013

**Gläser, Martin:** Medienmanagement. München 2008

**Grünefeld, Verena:** Dokumentarfilm populär. Michael Moore und seine Darstellung der amerikanischen Gesellschaft. Nordamerikastudien. Band 28. Frankfurt am Main 2010

**Hallenberger, Gerd:** Fernsehformate und internationaler Formathandel. In: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): Internationales Handbuch Medien 2002/2003. 26. Auflage. Baden-Baden 2002 130-137

- Hoffmann, Kay/ Kilborn, Richard/ Barg, Werner C. (Hrsg.):** Spiel mit der Wirklichkeit. Zur Entwicklung doku-fiktionaler Formate in Film und Fernsehen. CLOSE UP Schriften aus dem Haus des Dokumentarfilms. Band 22. Konstanz 2012
- Jakobs, Olaf/ Lorenz, Theresa (Hrsg.):** Wissenschaft fürs Fernsehen. Dramaturgie, Gestaltung, Darstellungsformen. Praxiswissen Medien. Wiesbaden 2014
- Jakubetz, Christian:** Crossmedia. Praktischer Journalismus. Band 80. Konstanz 2008
- Jenkins, Henry/ Ford, Sam/ Green, Joshua:** Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture. New York/ London 2013
- Jenkins, Henry:** Convergence Culture. Where old and new media collide. New York/ London 2006
- Klein, Thomas:** Von der Episode zur Webisode. Serialität und mediale Differenz. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 118-138
- Labitzke, Nicole:** Das Alternate Reality Game. Narratologische und kulturelle Implikationen einer neuen Kommunikationsform. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 191-213
- Latzer, Michael:** Mediamatik. Die Konvergenz von Telekommunikation, Computer und Rundfunk. Opladen 1997.
- Leitch, Thomas M.:** What stories are. Narrative Theory and Interpretation. Pennsylvania 1986
- Lipp, Thorolf:** Spielarten des Dokumentarischen. Einführung in Geschichte und Theorie des nonfiktionalen Films. Marburg 2012
- Mahne, Nicole:** Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen 2007
- Müller, Klaus Peter:** Narration und Kognition britischer Geschichte transmedial. Medienkonvergenz im britischen Fernsehen. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 301-340
- Phillips, Andrea:** A creator's guide to transmedia Storytelling. How to captivate and engage Audiences across multiple platforms. New York/ Chicago/ San Francisco 2012

**Poppe, Sandra:** Emotionen in Literatur und Film. Transmediale Visualität als Mittel der Emotionsdarstellung. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 37-63

**Rajewsky, Irina O.:** Intermedialität. Tübingen 2002

**Renner, Karl Nikolaus:** Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 1-15

**Rose, Frank:** The art of immersion: How the digital generation is remarking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories. New York 2011

**Ryan, Marie-Laure:** Introduction. In: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across media. The Languages of Storytelling. Frontiers of Narrative. Lincoln/ London 2004, 1-40

**Ryan, Marie-Laure:** Will new media produce new narratives? In: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across media. The Languages of Storytelling. Frontiers of Narrative. Lincoln/ London 2004, 337- 359

**Ryan, Marie-Laure:** Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Renner, Karl Nikolaus/ Von Hoff, Dagmar/ Krings, Matthias (Hrsg.): Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin/ Boston 2013, 88-117

**Seiler, Bernhard:** Fernsehen, das Wissen schafft. Forschungsthemen in Magazin- und Doku-Formaten. Marburg 2009

**Simmons, Annette:** Story-Faktor. Mit guten Geschichten Menschen gewinnen. München 2002

**Sjurts, Insa:** Cross-Media Strategien in der deutschen Medienbranche. Eine ökonomische Analyse zu Varianten und Erfolgsaussichten. In: Müller-Kalthoff, Björn (Hrsg.): Cross-Media Management. Content-Strategien erfolgreich umsetzen. Berlin/ Heidelberg/ New York et al. 2002, 3-18

**Wolf, Werner:** Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Nünning, Ansgar/ Nünning, Vera (Hrsg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier 2002, 23-87

## Juristische Quellen

**BGH** Urteil vom 26. Juni 2003, I ZR 176/01, OLG Schleswig ( <http://www.new-media-law.net/wp-content/uploads/2014/12/BGH-Formatschutz.pdf> ) Belegexemplar im Anhang. Datum des Abrufs: 20.02.2015

## Internetquellen

**Aust, Diane/ Kuhr, Elfriede**: Gesichter des Krieges. Arte Magazin April 2014. <http://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2014/04/04/gesichter-des-krieges/> , Datum des Abrufs: 03.03.2015

**Jenkins, Henry**: Transmedia Storytelling 101. 22.03.2007. [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) , Datum des Abrufs: 25.02.2015

**o.V./ ARD**: Wissen.ARD.de. Ard.de-Special: Der Erste Weltkrieg. [http://www.ard.de/home/wissen/ARD\\_de\\_Spezial\\_100\\_Jahre\\_Erster\\_Weltkrieg\\_1914\\_1918/629098/index.html](http://www.ard.de/home/wissen/ARD_de_Spezial_100_Jahre_Erster_Weltkrieg_1914_1918/629098/index.html) , Datum des Abruf: 05.03.2015

**Masi, Bruno/ arte.tv**: 1914, Tag für Tag. 6.März. <http://1914tagfuertag.arte.tv/edition/147> , Datum des Abrufs: 04.03.2015

**Masi, Bruno/ arte.tv**: 1914, Tag für Tag. Startseite. <http://1914tagfuertag.arte.tv/> , Datum des Abrufs: 04.03.2015

**o.V./ arte.tv**: Der erste Weltkrieg, ein Ereignis auf ARTE. <http://www.arte.tv/sites/fr/schwerpunkt/der-erste-weltkrieg-ein-ereignis-auf-arte-2/> , Datum des Abrufs: 25.02.2015

**o.V./ arte Junior**: arte Junior Programminfo. Kleine Hände im großen Krieg. [http://presse.arte.tv/ArtePro2/press\\_release/1036.pdf](http://presse.arte.tv/ArtePro2/press_release/1036.pdf) , Datum des Abrufs: 02.03.2015

**o.V./ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.)**: 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. Über das Projekt. <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/about/> . Datum des Abrufs: 27.02.2015

**o.V./ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.)**: 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. Startseite <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/> . Datum des Abrufs: 28.02.2015

**o.V./ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.):** 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. Profil von Ernst Jünger <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/timeline/ernst-juenger/> . Datum des Abrufs: 03.03.2015

**o.V./ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.):** 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. Europakarte. <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/map/> . Datum des Abrufs: 03.03.2015

**o.V./ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.):** 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. Fragen. Wäre der Krieg zu verhindern gewesen? <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/question/1/detail/> . Datum des Abrufs: 04.03.2015

**o.V./ Militärhistorisches Museum der Bundeswehr:** Sonderausstellung „14 – Menschen – Krieg“ <http://www.mhmbundeswehr.de/sonderausstellungen/14-menschen-krieg> , Datum des Abrufs: 02.03.2015

**o.V./ phaydon Research & Consulting (Hrsg.):** Couchpotato 3.0 – wie wir in Zukunft fernsehen! Ergebnisse einer Studie zu Potenzial und Trends von Smart und Social TV. <http://www.phaydon.de/studie-couchpotato-3punkt0-wie-wir-in-zukunft-fernsehen.html>, Datum des Abrufs 24.02.2015

**o.V./ Producers Guild of America (Hrsg.):**About the PGA. [http://www.producersguild.org/?page=about\\_the\\_pga](http://www.producersguild.org/?page=about_the_pga) , Datum des Abrufs: 24.02.2015

**o.V./ Producers Guild of America (Hrsg.):** Code of Credits – New media. Transmedia. [http://www.producersguild.org/?page=coc\\_nm#transmedia](http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia) , Datum des Abrufs: 24.02.2015

**o.V./ SWR:** Der Erste Weltkrieg. Startseite. <http://www.swr.de/erster-weltkrieg/-/id=12638894/euhh3d/index.html>, Datum des Abrufs: 05.03.2015

**Peter, Jan/ Bayerischer Rundfunk (Hrsg.):** 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Webdokumentation. <http://www.14-tagebuecher.de/page/de/about/> , siehe: auf der Webseite eingebundenes Video. Datum des Abrufs: 27.02.2015

**Schindler, Angelika/ arte:** Zeitmaschine. Was wäre wenn? <http://was-waere-wenn.14-tagebuecher.de/index>, Datum des Abrufs: 03.03.2015

**Schmeißer, Daniel R./ Ettenhuber, Andreas:** Couchpotato 3.0: Das Fernsehen der Zukunft. Konsequenzen für die (digitale) Markenführung. <http://www.phaydon.de/fachartikel-couchpotato30-das-fernsehen-der-zukunft.html>, Datum des Abrufs: 24.02.2015

**Sievers, Christine/ Schröder, Nicolaus:** WDR5 Tiefenblick. 14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs. <http://www.wdr5.de/sendungen/tiefenblick/vierzehntagebuecher100.html> , Datum des Abrufs: 05.03.2015

**Winterberg, Yury:** Aus dem Tagebuch des Karl Kasser. Arte Magazin Mai 2014. <http://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2014/05/05/aus-dem-tagebuch-des-karl-kasser-2/> , Datum des Abrufs: 03.03.2015

### **Unveröffentlichte / schwer zugängliche Quellen**

**o.V./ arte G.E.I.E. (Hrsg.):** 14- Tagebücher des Ersten Weltkriegs. Doku-Drama von Jan Peter und Yury Winterberg. Deutschland/ Frankreich/ Kanada 2014. 8 Folgen à 52 Minuten auf arte. 4 Folgen à 45 Minuten im Ersten. Ausführliche Broschüre zum Doku-Drama. ohne Erscheinungsort 2014.

(Ein Belegexemplar befindet sich in den Anlagen)

# Anlagen



# 14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

DOKU-DRAMA VON JAN PETER UND YURY WINTERBERG  
DEUTSCHLAND/FRANKREICH/KANADA 2014  
8 FOLGEN À 52 MINUTEN AUF ARTE  
4 FOLGEN À 45 MINUTEN IM ERSTEN

arte ARD® Das Erste® NDR® SWR® WDR® ORF



14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

KONZEPT 02  
ARCHIVRECHERCHE 04  
CHARAKTERE 06  
EPISODEN 08  
REGIE UND STAB 12  
ARTE WEB-SPECIALS 14  
ARTE-FILME 16  
OFF-SCREEN 17

**SENDETERMINE**

**arte**

**DIENSTAG, 29/04/14**  
20.15 UHR: DER ABGRUND  
21.15 UHR: DER ANGRIF

**DIENSTAG, 06/05/14**  
20.15 UHR: DIE VERWUNDUNG  
21.15 UHR: DIE SEHNSUCHT  
22.15 UHR: DIE VERNICHTUNG

**DIENSTAG, 13/05/14**  
20.15 UHR: DIE HEIMAT  
21.15 UHR: DER AUFSTAND  
22.15 UHR: DIE ENTSCHEIDUNG

**Das Erste®**

MAI 2014  
4 FOLGEN À 45 MINUTEN

14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

## VIERZEHN SCHICKSALE – EINE FERNSEH-GESCHICHTE

In Europa und in der ganzen Welt gibt es in diesem Jahr unzählige Veranstaltungen, Veröffentlichungen und auch Sendungen, die an den Ausbruch des Ersten Weltkrieges erinnern. Der verheerende Konflikt war der Auftakt für die gewaltigen Umwälzungen des 20. Jahrhunderts, die zur Verschiebung der politischen Kräfteverhältnisse in der Welt führten.

Nur wer die Vergangenheit kennt, kann die Gegenwart verstehen und die Zukunft verantwortungsvoll gestalten. An diesem kollektiven Gedächtnis mitzuwirken, die eigene Geschichte zu reflektieren und den Zuschauern nahe-zubringen, gehört zu den Kern-Aufgaben des öffentlich-rechtlichen Rundfunks.

In einer gemeinsamen Anstrengung haben sich daher ARTE, der NDR, der SWR, der WDR und der ORF zusammengefunden und das achteilige Doku-Drama **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** produziert. Viele öffentlich-rechtliche Sender in der ganzen Welt möchten diese Serie ebenfalls ausstrahlen, darunter die BBC, YLE in Finnland, CT (Ceska Televize), aber auch SBS Australia. Für das Erste Deutsche Fernsehen entsteht eine viertellige Version.

Für die Serie wurden in 71 internationalen Archiven wahre Schätze an Film- und Fotomaterial gehoben. Besonders ist auch der dramaturgische Zugang: Während viele andere Sendungen den Ersten Weltkrieg aus der Sicht von Historikern zeigen, kommen in dieser Serie Menschen zu Wort, die selber in den Strudel der Ereignisse gerissen wurden.

**14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** stützt sich auf die Tagebücher und Briefe von Zeitzeugen: Männer und Frauen, Erwachsene und Kinder, Österreicher, Deutsche, Italiener, Russen, Franzosen, Briten und Kanadier. Der individuelle Blickwinkel ermöglicht sehr persönliche, doch zugleich universelle Einblicke in die Tragödien, die jeder Krieg – auch heute – mit sich bringt.

Diese Produktion besitzt auch Symbolwert: **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** ist das Ergebnis einer intensiven internationalen Zusammenarbeit, in deren Kern deutsche und französische Fernsehschaffende stehen. 100 Jahre nach Kriegsausbruch ist es gelungen, sich im wahrsten Sinne des Wortes auf ein gemeinsames Bild der Geschichte zu verständigen.

*Véronique Cayla*

VÉRONIQUE CAYLA  
ARTE-PRÄSIDENTIN

*Lutz Marmor*

LUTZ MARMOR  
ARD-VORSITZENDER UND  
NDR-INTENDANT





## DAS KONZEPT

DER AUSBRUCH DES ERSTEN WELTKRIEGS JÄHRT SICH 2014 ZUM 100. MAL. DIESER KRIEG GILT HEUTE ALS DIE URKATASTROPHE DES 20. JAHRHUNDERTS: MONARCHIEN VERSCHWANDEN, REICHE ZERFIELEN, MILLIONEN MENSCHEN STARBEN. WER ÜBERLEBTE, MUSSTE SICH IN VERWUNDETEN GESELLSCHAFTEN NEU ORIENTIEREN.



Der europäische Kulturkanal ARTE, Das Erste, NDR, SWR, WDR und ORF haben sich zum Ziel gesetzt, den Ersten Weltkrieg erstmalig in der Fernsehgeschichte aus multinationaler Perspektive zu zeigen. Als weitere Partner wurden Sender fast aller damals involvierter Länder gewonnen, wie BBC (Großbritannien), Historia (Spanien/Portugal), CT (Tschechien), DR (Dänemark), NRK (Norwegen), NTR/ VPRO (Niederlande), RAI (Italien), RTV (Slowenien), S4C (Wales), SBS (Australien), SVT (Schweden), TG4 (Irland) und YLE (Finnland).

In acht Folgen à 52 Minuten für ARTE, sowie in vier Folgen à 45 Minuten für Das Erste, erzählen die **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** vom größten Krieg, den die Menschheit bis dahin erlebt hatte – und zwar aus den Augen derer, die ihn miterlebten. Vor dem Hintergrund der politischen und militärischen Entwicklung entsteht so eine **MENTALITÄTSGESCHICHTE DES ERSTEN WELTKRIEGS**. Die Filme zeigen die Ereignisse nicht nur von deutscher und französischer Seite, sondern lassen Menschen verschiedener Völker und Nationen zu Wort kommen.

### SPRACHGIPFEL

#### MULTINATIONALER ERZÄHLANSATZ – INTERNATIONALES TEAM

14 Protagonisten aus acht Nationen, dazu Stimmen aus weiteren 16 Ländern: **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** ist in jeder Beziehung ein multinationales Projekt. In den Filmen vertreten sind Schicksale aus Frankreich, Deutschland, Großbritannien, Russland, Österreich-Ungarn, USA und Italien. Archivsequenzen sind unterlegt mit Zitaten von Menschen aus Kanada, Wales, Ungarn, Australien, Tschechien, Schweden, Japan, Belgien, Neuseeland, Indien, Französisch-Guinea, Rumänien, Polen, Bulgarien, der Türkei und Arabien.

Auch das Produktionsteam ist international aufgestellt: Menschen aus insgesamt 28 Nationen arbeiteten für das Doku-Drama. Gedreht wurde in Frankreich, Kanada und Deutschland in den Originalsprachen der Protagonisten und ihrer Darsteller.



Unsere **HELDEN** sind nicht Generäle und Staatenlenker, sondern Soldaten im Schlamm der Schützengräben, Hausfrauen, die als Fabrikarbeiterinnen ihre Männer ersetzen, Kinder, denen der Krieg als Alptraum, aber auch als Abenteuer erscheint sowie Krankenschwestern, die außer Illusionen auch jeglichen Glauben verlieren.

Sie alle leben nicht mehr, aber sie haben uns ihre Tagebücher und Briefe hinterlassen. 14 Protagonisten wurden sorgfältig aus über 1.000 Tagebüchern und Briefsammlungen recherchiert. Gearbeitet hat daran ein internationales Team von Rechercheuren und Autoren; es hat in vierjähriger Arbeit **14 BEWEGENDE SCHICKSALE** des Ersten Weltkriegs ausgewählt.

**PERSÖNLICHE ERINNERUNGEN** sind die Quellen, dadurch entsteht eine hohe Authentizität. Interessiert haben uns vor allem die Gefühle und Überzeugungen, welche die Menschen geleitet haben. Welche Ängste bestimmten ihr Handeln? Fühlten sie sich bedroht oder wollten sie sich bewähren? Warum waren so viele bereit, mit Hurra in den Krieg zu ziehen? Wie veränderten sie sich durch die Erfahrungen des Infernos, durch Leid und Hunger?

**100 JAHRE NACH DEM ERSTEN WELTKRIEG ZEIGEN »14 TAGEBÜCHER«, WIE WENIG FREMD – UND MANCHMAL VERSTÖRENDE NAH – UNS DIE DAMALS HANDELNDEN MENSCHEN SIND.**

Die Erlebnisse unserer Hauptfiguren sind szenisch erzählt. Inszeniert wurden Begebenheiten, die unsere Erzählerinnen und Erzähler in ihren Tagebüchern und Briefen geschildert haben. Dafür standen deutsche, russische, französische, britische und kanadische Schauspielerinnen und Schauspieler an Drehorten im Elsass und in Quebec vor der Kamera. Verwoben wurde diese Spielhandlung im Schnitt mit reichem, zum Teil **NOCH NIE GEZEIGTEM ARCHIVMATERIAL**. Die Anteile der szenischen und der dokumentarischen Erzählung sind dabei etwa gleich. Wert gelegt wurde zudem auf graphische Elemente, mit denen Fotos in die Handlung integriert wurden.

14 Schicksale verweben sich in diesen Erinnerungen so zu einem **GESAMTBILD DES KRIEGES**. Dieses Gesamtbild erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, es orientiert sich vielmehr an den Erlebnisräumen der Protagonisten. Dennoch spiegeln sich in den persönlichen Erfahrungen unserer Hauptfiguren auch die großen Dramen des Krieges – vom scheinbar plötzlichen Kriegsausbruch über den Massenmord an den Armeniern, die Materialschlachten, das Sterben an der Westfront, der Revolution in Russland bis hin zu Kapitulation und Waffenstillstand.

An der Serie haben **NAMHAFTHE HISTORIKER**, u.a. der Schwede Peter Englund (Autor von „Schönheit und Schrecken: Eine Geschichte des Ersten Weltkriegs erzählt in 19 Schicksalen“ und Sekretär der Schwedischen Akademie, zuständig für den Literatur-Nobelpreis), als Fachberater mitgewirkt. Vor der Kamera gibt es indes keine Interviews mit ihnen. Die Serie konzentriert sich auf das Drama unserer Hauptfiguren, das mit historischem Archivmaterial verwoben wird. Diese **DOKUMENTARISCHEN ELEMENTE**, die aus Archivbildern, Landkarten u.ä. bestehen, stützen den szenischen Teil und vermitteln die zum Verständnis notwendigen Fakten. Sie ordnen die erzählten Geschichten in den jeweiligen ereignisgeschichtlichen Kontext ein und machen die Zusammenhänge deutlich. Die Produktion verwendet dabei **SPEKTAKULÄRES ARCHIVMATERIAL**, das zum Teil noch nie gezeigt wurde.



14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS



© LAURENT DUBREY

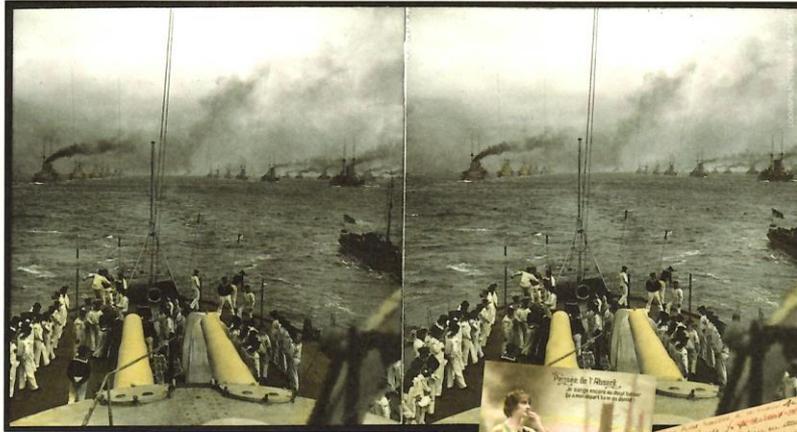
## ARCHIV- RECHERCHE

„14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS“ ERZÄHLT GANZ BEWUSST DIE SUBJEKTIVEN GESCHICHTEN UNSERER HAUPTFIGUREN, UM SO EIN MULTINATIONALES GESAMTBILD DES KRIEGES ZU ZEIGEN.

Diese Sicht wird durch eine dokumentarische Ebene ergänzt, die aus dem Archivmaterial der Zeit besteht – im originalen Schwarz-Weiß und aufwändig restauriert. Innerhalb der Geschichten unserer Hauptfiguren wird dieses Archivmaterial genutzt, um Bilder zu zeigen, die weder machbar noch sinnvoll zu inszenieren sind, wie zum Beispiel Totalen der großen Schlachten des Krieges.

Neben Filmmaterial finden sehr viele Fotos aus der Zeit des Ersten Weltkriegs Verwendung. Kernstück der in der Serie verwendeten Fotosammlungen sind die auf Glasplatten in 3D fotografierten und damals bereits kolorierten Bilder des deutschen Physikers und Unternehmers August Fuhrmann, die erstmals in einer Dokumentation über den Ersten Weltkrieg verwendet werden. Weitere Fotos aus Sammlungen mit mehreren Millionen Bildern komplettieren diese Arbeit.

Die Abteilung Archivrecherche bei LOOKS arbeitet seit 2010 am Filmprojekt „Erster Weltkrieg“. Die größte Überraschung war das noch gut erhaltene Material aus der damaligen Zeit. Die Rechercheure haben aus allem Material, welches weltweit aus dem Ersten Weltkrieg erhalten ist, **ÜBER 200 STUNDEN**



4/5



**ARCHIVMATERIAL, HUNDERTE POSTKARTEN UND ZEICHNUNGEN SOWIE TAUSENDE FOTOS** ausgewählt. Zu den ergiebigsten Quellen zählten British Pathé (Großbritannien), Gaumont Pathé (Frankreich), Krasnogorsk (Russland), das Bundesfilmarchiv (Deutschland), das Filmmuseum Österreich, NARA (USA) und das Imperial War Museum (Großbritannien). Oftmals fand sich aber das beste Material in den wenigen erhaltenen Amateurfilmen. Insgesamt wurde Film- und Fotomaterial aus 71 Archiven und 21 Ländern genutzt.

Nur etwa ein Zehntel des erhaltenen Filmmaterials von den Schlachten des Ersten Weltkriegs ist wirklich an der Front entstanden, der Rest wurde nachgestellt. Die Filmkameras von damals waren groß, schwer und so lichtschwach, dass sie nur bei hellem Tageslicht oder mit Hilfe großer Scheinwerfer filmen konnten — dies machte den Einsatz in der Schlacht für jeden Kameramann lebensgefährlich.

Je nach Land und Jahr beschäftigten sich weniger als ein Drittel der Wochenschauen mit dem Kriegsgeschehen, das meiste davon mit den Zerstörungen nach der Schlacht, mit dem Alltag der Soldaten hinter der Front, mit Truppenübungen oder dem Besuch wichtiger militärischer oder politischer Persönlichkeiten. Der Rest befasste sich mit zivilen Themen mit Bezug zum Krieg, wie z.B. Frauen in der Kriegsproduktion oder mit dem Thema Unterhaltung: Sportnachrichten, Stadtansichten und Kultur.

Gefilmt wurde damals zumeist auf **35MM NITROFILM**. Eine Filmkamera kostete in Deutschland 3.000 bis 5.000 Reichsmark, eine Rolle Film (ca. 3 Min.) etwa 20 Reichsmark. Zum Vergleich — ein Arbeiter verdiente pro Woche etwa zehn Reichsmark. Zu Kriegsbeginn konnten sich daher nur wenige Produktionsfirmen und noch weniger Amateurfilmer diesen Aufwand leisten. Zu den größten Produzenten gehörten damals die französischen Brüder Pathé, die bereits über ein weltweites Netzwerk von Kameraleuten verfügten.

Mit Kriegsbeginn — und der folgenden Entdeckung des Massenmediums Film für die Propaganda — begann die Zahl der

produzierten Filme rasant zu wachsen. Gab es 1910 in Deutschland nur 456 Kinos, so waren es 1914 bereits 2.446, in Großbritannien gar schon über 3.000.

Das Hauptproblem der Recherche war die mangelnde Digitalisierung. Der Zweite Weltkrieg mit seinen Ton- und Farbaufnahmen war bisher medial präsenter als die Stummfilme des Ersten Weltkriegs. Aus dem mangelnden Interesse und der mangelnden Digitalisierung resultiert zudem eine oftmals unzureichende Verschlagwortung. Wo finden die im Bild gezeigten Szenen statt? Wer sind die gefilmten Soldaten? Viele dieser Fakten wurden damals nur in Zwischentiteln innerhalb einer Wochenschau aufgeschrieben, die aber im Laufe der Zeit verlorengegangen sind.

Nahezu jegliches Archivmaterial aus dieser Zeit wurde für Propagandazwecke gedreht. Für eine multinationale Serie wie **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** war es deshalb entscheidend, Material aus allen kriegsbeteiligten Ländern zusammenzutragen. Außerdem hatte **HISTORISCHE AUTHENTIZITÄT** oberste Priorität. So wurden für die Archivrecherche auch Historiker und Uniformspezialisten aller beteiligter Länder hinzugezogen, um die Bilder sicher auswerten zu können.

Bereits vor Jahren gescanntes Archivmaterial ist für die Serie unzureichend — für eine qualitativ hochwertige Ausstrahlung wird das Material in HD benötigt. Da im Ersten Weltkrieg im Bildformat 4:3 gedreht wurde, die Serie aber in 16:9 erscheint, musste in das Material hineingezoomt und gleichzeitig eine noch höhere Auflösung gewonnen werden. Deshalb wurde das ganze Material in 2k bis 4k neu gescannt.

Die Original-Filmrollen sind 100 Jahre alt und die Zeit ist nicht ohne Spuren an ihnen vorbeigegangen. Das Filmmaterial ist teilweise verzogen, hat Kratzer, Flecken, Risse, ist zu hell oder zu dunkel, teilweise fehlen einzelne Bilder. Kurz um: Das neu gescannte Material musste **AUFWÄNDIG DIGITAL RESTAURIERT** werden.

# DIE 14 CHARAKTERE



ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE LANGUEDOC



Frankreich

**LOUIS BARTHAS** wird 1879 im Dorf Homps im Südwesten Frankreichs geboren. Er arbeitet als Fassmacher in der Weinbauregion des Languedoc, ist verheiratet und hat einen kleinen Sohn. Mit 35 Jahren wird er als Reservist zum Militär eingezogen und muss Ende 1914 an einen der gefährlichsten Abschnitte der deutsch-französischen Front abrücken.



Frankreich

Der 10-jährige **YVES CONGAR** wächst wohlbehütet in Sedan im Norden Frankreichs auf. Der Vater ist zu alt, um im Krieg zu kämpfen. Aber er erinnert sich noch gut an den letzten Krieg – die Katastrophe von 1870/71. Damals verlor Frankreich seine beiden reichen Provinzen Elsass und Lothringen an Deutschland.



ETHEL COOPER



Australien

Die Klavierlehrerin **ETHEL COOPER** lebt seit vielen Jahren in Leipzig, ihrer deutschen Wahlheimat. 15.000 Kilometer trennen sie von ihrer Familie im australischen Adelaide. Seit dem Kriegsausbruch trennt sie noch mehr – eine Frontlinie.



Italien

**VINCENZO D'AQUILA** ist eigentlich ein waschechter Sizilianer, geboren in Palermo. Doch noch vor der Jahrhundertwende ist die Familie in die USA emigriert. Im Frühjahr 1915 stiehlt sich der 22-jährige Vincenzo ohne Wissen der Eltern auf ein Schiff voller Freiwilliger. Es sind junge Männer wie er, die in ihrer alten Heimat zu Soldaten werden.



DEUTSCHES LITERATURARCHIV HAMBURG



Deutsches Reich

**ERNST JÜNGER** wird 1895 in Heidelberg geboren und wächst in Hannover auf. Am ersten Tag des Krieges im August 1914 meldet er sich freiwillig zum Kriegsdienst. Ihn treibt weniger nationale Begeisterung, vielmehr will er der verhassten Schule entkommen. Einen Tag vor Silvester wird der 19-Jährige an die Front nach Frankreich abkommandiert.



K. u. K. Monarchie  
Österreich-Ungarn

**KARL KASSER** wird 1889 im niederösterreichischen Kilb in eine Bauernfamilie geboren. Wie den meisten Bauern- und Arbeitersöhnen widerstrebt es ihm „auf dem Feld der Ehre“ zu sterben. Zu Kriegsbeginn wird er wegen einer Handverletzung noch ausgemustert – aber schon wenige Monate später muss er doch einrücken.



Deutsches Reich

**KÄTHE KOLLWITZ**, geboren in Königsberg, ist zu Kriegsbeginn im Jahr 1914 bereits eine bekannte Künstlerin. Sie lebt mit ihrer Familie in Berlin und ist bekennende Sozialdemokratin. Um so härter trifft es sie, dass beide Söhne in den Krieg ziehen wollen.



Deutsches Reich

Die 12-jährige **ELFRIEDE KUHR** lebt gemeinsam mit ihrer Großmutter in Schneidemühl in der Provinz Posen. Das verschlafene Städtchen wird durch den Krieg zu einem wichtigen Verkehrsknotenpunkt für die deutschen Truppen, die unterwegs an die Ostfront sind.



Großbritannien

Die britische Krankenschwester **SARAH MACNAUGHTON** stammt aus einer wohlhabenden Familie und ist bereits eine Veteranin des Roten Kreuzes. So ist es für sie eine Selbstverständlichkeit, als freiwillige Helferin mit der britischen Armee nach Belgien zu gehen. Mit ihr zieht eine illustre Schar junger reicher Frauen an die Front.



Großbritannien

**CHARLES EDWARD MONTAGUE** wächst als Sohn eines römisch-katholischen Priesters in London auf. Nach seinem Studium in Oxford arbeitet er als Journalist und Schriftsteller. Montague ist Kriegsgegner und Pazifist – bis zum Sommer 1914. Trotz seiner 48 Jahre meldet er sich freiwillig.



Frankreich

Der junge Bauer **PAUL PIREAUD** stammt aus dem Südwesten Frankreichs. Während des gesamten Krieges ist er von seiner Ehefrau Marie getrennt, ihr einziger Kontakt ist ihr regelmäßiger Briefwechsel. Paul vertraut sich ihr an und berichtet ihr über das Leid der Soldaten an der Front.



Frankreich

**MARIE** ist die junge Ehefrau von Paul Pireaud. In ihren sehr persönlichen Briefen, in der sowohl Eifersucht als auch erotische Sehnsucht zum Ausdruck kommen, berichtet sie von der schweren Arbeit auf dem Bauernhof.



Großbritannien

**GABRIELLE WEST** stammt aus dem südenglischen Gloucestershire. Die Familie besitzt ein Landhaus samt Pferd und Kutsche. Nach Ausbruch des Krieges ist es für Gabrielle wie für viele Frauen aus „besseren Verhältnissen“ selbstverständlich, durch freiwillige Arbeit dem Vaterland zu dienen.



Russisches Kaiserreich

Die Russin **MARINA YURLOVA** ist 14 Jahre alt, als im August 1914 in ihrem Heimatdorf plötzlich alle Glocken läuten. Es ist Krieg. Ihr Vater, ein Oberst der Kuban-Kosaken, zieht sofort in den Krieg. Marina folgt ihm, um selbst Soldatin zu werden – Kindersoldatin in einer Einheit berittener Kosaken.

14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

# EPISODEN

DIENSTAG, 29/04/2014

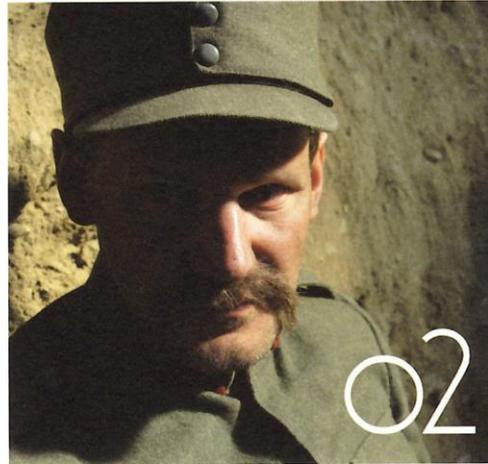
**TEIL 1 | DER ABGRUND**  
29. APRIL, 20.15 UHR



EUROPA IM JAHR 1914. EIN HOCHGERÜSTETER, VON SPANNUNGEN GEZEICHNETER KONTINENT. 40 JAHRE NACH DEM DEUTSCH-FRANZÖSISCHEN KRIEG DURCHZIEHT EUROPA EIN GEFLECHT VON FEINDSCHAFTEN. MIT BÜNDNISSEN VERSUCHEN DIE MÄCHTE, SICH GEGENSEITIG IN SCHACH ZU HALTEN. KRIEG KENNEN DIE MEISTEN MENSCHEN NUR AUS DEM SCHULBUCH UND AUS ZEITUNGEN. ALS IN SARAJEWO ÖSTERREICHS THRONFOLGER UND DESSEN FRAU ERMORDET WERDEN, NIMMT DAS SYSTEM DER BÜNDNISSE SEINEN LAUF. DER KRIEG BEGINNT: MIT NAIVER BEGEISTERUNG ZIEHEN DIE SOLDATEN AN DIE FRONT.

Den Beginn des Krieges im Sommer 1914 erleben die Protagonisten auf unterschiedliche Weise: Die 14-jährige **MARINA YURLOVA** folgt ihrem Vater, dem Kosaken-Oberst Yurlov, in einem Zug an die Front. Die Künstlerin **KÄTHE KOLLWITZ** und ihr Mann Karl müssen zusehen, wie ihr 17-jähriger Sohn voller Hoffnung freiwillig in den Krieg zieht. Der Österreicher **KARL KASSER** wird trotz einer Verletzung, durch die er zunächst ausgemustert wurde, an die Front geschickt. Der 10-jährige **YVES CONGAR** aus Sedan glaubt an einen schnellen Sieg Frankreichs. Er fühlt sich in seiner Familie sicher, bis deutsche Truppen vor der Tür stehen. Die 12-jährige **ELFRIEDE KUHR** erlebt den Beginn des Krieges in Schneidemühl an der Grenze zu Russland. Im Schulunterricht sind nun französische Wörter verboten und die Schlacht von Tannenberg wird mit einem freien Tag gefeiert. Zu Weihnachten, so glaubten Soldaten verschiedener Nationen, sind wir zurück. Tatsächlich sind zum Jahresende 1914 eine Million Männer gefallen. Noch mehr sind verwundet oder in Gefangenschaft. Niemand hat mit derart blutigen Schlachten gerechnet.

**TEIL 2 | DER ANGRIFF**  
29. APRIL, 21.15 UHR



AUS DEM EUROPÄISCHEN KONFLIKT WIRD EIN WELTKRIEG. GRIECHENLAND UND BULGARIEN, JAPAN UND DAS OSMANISCHE REICH SIND IN DEN KRIEG EINGETRETEN. GEKÄMPFT WIRD IN EUROPA, IN AFRIKA, VOR DEN FALKLANDINSELN UND IM PAZIFIK. MEHR ALS 20 MILLIONEN MÄNNER STEHEN UNTER WAFFEN. MODERNE WAFFENSYSTEME TREFFEN AUF EINE ALTHERGEBRACHTE FORM DER KRIEGSFÜHRUNG. AUS DEM BEWEGUNGS- WIRD EIN STELLUNGSKRIEG. DIE OPFERZAHLEN SIND IMMENS, DIE MILITÄRISCHEN UND POLITISCHEN FÜHRUNGEN SIND RATLOS. ANGESICHTS DER ZAHLLOSEN KRIEGSTOTEN WILL KEINE SEITE ZURÜCKWEICHEN. IM GEGENTEIL: NOCH GRÖßERE HEERE UND NOCH MEHR WAFFEN SOLLEN DEN SIEG BRINGEN.

Der 48-jährige Brite **CHARLES EDWARD MONTAGUE** ist Pazifist, doch den Krieg empfindet er als Kampf zwischen deutscher Barbarei und westlicher Zivilisation. Er meldet sich freiwillig, fälscht sogar sein Alter, doch schon bald zweifelt Montague an seiner Entscheidung. Auf der Suche nach ihrem Vater, trifft **MARINA YURLOVA** auf den Kosaken Kosjol, der sie in seine Truppe aufnimmt, ihr eine Uniform gibt und sie zum Pferdewädchen ernannt. Kurze Zeit später wird das junge Mädchen Zeugin, wie ihr einziger Freund Kosjol stirbt. **LOUIS BARTHAS** muss Frau und Kind zurücklassen, als er an die deutsch-französische Front eingezogen wird. Der Österreicher **KARL KASSER** wird an der Ostfront verwundet und gerät in russische Gefangenschaft. Der Schützengraben ist das neue Zuhause der Soldaten. Ein verhasster Ort, gezeichnet von Elend, Hunger, Chaos und Tod. **ERNST JÜNGER** zieht freiwillig in den Krieg, um der Schule und dem Abitur zu entkommen. Nachdem er auf seinem Posten beim Einschlafen erwischt worden ist, erwartet ihn eine drakonische Strafe: eine Patrouille im „Niemandsländ“ zwischen den Schützengräben.

14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

8/9

# EPISODEN

DIENSTAG, 06/05/2014

## TEIL 3 | DIE VERWUNDUNG 6. MAI, 20.15 UHR



DIE SCHLACHTGESÄNGE ZU KRIEGSAUSBRUCH SIND SCHMERZENSCHREIEN GEWICHEN. DIE ZAHL DER VERLETZTEN STEIGT TAG FÜR TAG. VIEL ZU WENIGE ÄRZTE UND KRANKENSCHWESTERN STEHEN DEN VERWUNDETEN BEI. IN ALLER EILE WERDEN HILFSSCHWESTERN ALS HELFERINNEN HERANGEZOGEN – 20.000 SIND ES IM ERSTEN KRIEGSJAHRE ALLEIN IN DEUTSCHLAND. IHRE AUSBILDUNG IST KURZ, IHRE VORSTELLUNGEN ÜBER DIE KRIEGSREALITÄT SIND NEBELHAFT. ÄRZTE UND KRANKENSCHWESTERN MÜSSEN UNTER BEDINGUNGEN ARBEITEN, AUF DIE SIE NICHT VORBEREITET SIND.

**ELFRIEDE KUHR** hilft ihrer Großmutter in der Rotkreuzstation auf dem Schneidemühlener Bahnhof. Vor ihren Augen sterben etliche Soldaten. Die Schottin **SARAH MACNAUGHTAN** zieht mit anderen Damen an die Front, um die britische Armee zu unterstützen. Im April 1915 kommt es bei Ypern in Belgien zum ersten Giftgasangriff der Geschichte. Sarah MacNaughtan ist eine der ersten Helferinnen, die mit den verheerenden Folgen konfrontiert werden. **MARINA YURLOVA** ist inzwischen eine Kindersoldatin in einer Einheit berittener Kosaken. Als Freiwillige soll sie eine Brücke sprengen. Dabei wird sie schwer verletzt und entgeht nur knapp der Amputation ihres Beins. Und doch will sie unbedingt zurück an die Front. **LOUIS BARTHAS** erlebt die Flammenwerfer im Schützengraben. Ein verbrannter französischer Kamerad liegt neben ihm, ohne Hilfe, aber nicht bereit zu sterben. Viele Menschen suchen Hoffnung im Glauben. So auch **VINCENZO D'AGUILA**. Der gebürtige Sizilianer lebt bei seinem Vater in New York. Im Frühjahr 1915 meldet er sich freiwillig, um seinem Heimatland zu dienen – eine Entscheidung, die er schnell bereut. Verwundet und im Lazarett, äußert er sich vehement gegen den Krieg. Umgehend landet er in der Psychiatrie.

## TEIL 4 | DIE SEHNSUCHT 6. MAI, 21.15 UHR



MILLIONEN MÜTTER UND FRAUEN MÜSSEN DIE JAHRELANGE TRENNUNG VON SÖHNEN ODER EHEMÄNNERN ERTRAGEN. SIE QUÄLT DIE UNGEWISSHEIT, OB IHRE LIEBEN NOCH AM LEBEN SIND, ANDERE MÜSSEN ERTRAGEN, DIESE FÜR IMMER VERLOREN ZU HABEN. DIE MÄNNER IN DEN SCHÜTZENGRÄBEN SOLLEN SICH AUF'S TÖTEN KONZENTRIEREN UND SICH KEINE GEDANKEN UM IHRE FRAUEN DAHEIM MACHEN. DER ERSTE WELTKRIEG VERNICHTET DAS LEBEN UND DIE GESUNDHEIT ZAHLLOSER SOLDATEN. ER ZERRÜTTET FAMILIEN, BEZIEHUNGEN, PARTNERSCHAFTEN - UND BÜRGERLICHE MORALVORSTELLUNGEN.

Die Berliner Künstlerin **KÄTHE KOLLWITZ** hat ihren Sohn Peter verloren. Er stirbt nur wenige Tage nach Kriegsbeginn – einer von 200.000 Toten der sogenannten „ersten Flandernschlacht“. Schuldgefühle quälen die trauernde Mutter. Das belastet ihre Ehe. Die 24-jährige **MARIE PIREAUD** sehnt sich nach ihrem Mann Paul. Trost spenden ihr nur seine Briefe, denn die französische Heeresführung verbietet Soldaten den Kontakt mit ihren Frauen. Trotzdem beschließt Marie, an die Front zu fahren. Sie wünscht sich ein Kind von Paul. **ELFRIEDE KUHR** feiert ihren 14. Geburtstag. In Schneidemühl werden nun junge Fliegeroffiziere für den Fronteinsatz ausgebildet. Elfriede verliebt sich in Leutnant Waldecker, der bei einem Übungsflug tödlich verunglückt. **ERNST JÜNGER** trifft sich heimlich mit der Französin Jeanne Sandemont. Liebesbeziehungen zwischen Feinden gelten als Verrat, doch die Sehnsucht nach menschlicher Wärme ist stärker. **MARINA YURLOVA** ist inzwischen 16 Jahre alt. Die Suche nach dem Vater hat sie an die Front verschlagen. Den Vater hat sie nicht gefunden, doch im Krieg ist sie geblieben. Hauptmann Rossinskij macht ihr Avancen. Doch Marina Yurlova will kein Mädchen sein, sondern nur Soldatin.

14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

## TEIL 5 | DIE VERNICHTUNG

### 6. MAI, 22.15 UHR



1916 WIRD ZUM JAHR GRAUSAMER MATERIALSCHLACHTEN. DER KRIEG HAT SICH VERSELBSTSTÄNDIGT. MIT U-BOOTEN, FLUGZEUGEN, PANZERN UND GIFTGAS WIRD EINE NEUARTIGE TODESMASCHINERIE IN GANG GESETZT, DIE MENSCHEN WIE UNGEZIEFER VERNICHTET. AN DER SOMME WOLLEN DIE WESTMÄCHTE DEN DURCHBRUCH GEGEN DIE DEUTSCHEN TRUPPEN ERZWINGEN, RUSSLAND SOLL AN DER OSTFRONT ÖSTERREICH-UNGARN IN BEDRÄNGNIS BRINGEN. OHNE ERFOLG. DIE ZAHL DER OPFER SPRENGT ALLE DIMENSIONEN. DIE KRIEGFÜHRENDE STAATEN BLUTEN AUS, DOCH FÜR DIE STRATEGEN IST EIN FRIEDENSCHLUSS UNDENKBAR. NUR DIE VERNICHTUNG DES GEGNERS, GLAUBEN SIE, KANN DIE EIGENEN VERLUSTE RECHTFERTIGEN.

Die Einheit des Londoner Journalisten **C.E. MONTAGUE** gehört zu den Verbänden, die an der Somme kämpfen sollen. Doch die Männer verweigern dem 50-jährigen die Gefolgschaft. **MARINA YURLOVA** ist mit 16 Jahren bereits Trägerin des Georgs-Kreuz, der höchsten militärischen Auszeichnung, die das Zarenreich vergibt. Als Sanitäterin erlebt sie einen Gasangriff und wird bei einer Granatenexplosion verschüttet. **SARAH MACNAUGHTAN**, Veteranin des Roten Kreuzes, kehrt zurück nach Russland, auf dem Weg wird sie Zeugin des Völkermords an den Armeniern. Kurze Zeit später stirbt sie. **ERNST JÜNGER** ist jetzt Leutnant an der Westfront und erlebt die Schlacht an der Somme, wo er sich auf dem Schlachtfeld verirrt. **LOUIS BARTHAS** hat es nach zwei harten Jahren an der Westfront zum Korporal der französischen Infanterie gebracht.

## EPISODEN

DIENSTAG, 13/05/2014

## TEIL 6 | DIE HEIMAT

### 13. MAI, 20.15 UHR



HEIMAT IST DAS BAND, DAS ALLES ZUSAMMENHÄLT. HEIMAT VERMITTELT SICHERHEIT IN EINER ZEIT, IN DER TOD UND ZERSTÖRUNG DEN ALLTAG DER MENSCHEN BEHERRSCHEN. DIE AUSSICHT AUF HEIMKEHR IST FÜR DIE SOLDATEN EIN WICHTIGES MOTIV, UM WEITER ZU KÄMPFEN. BOMBEN FALLEN AUF ZIVILE ZIELE. IM ERSTEN TOTALEN KRIEG DER GESCHICHTE WIRD EIN NEUES WORT GEPRÄGT: „HEIMATFRONT“. GEKÄMPFT WIRD NICHT NUR IN DEN SCHÜTZENGRÄBEN, SONDERN AUCH IN DEN FABRIKEN, AUF DEN FELDERN, IN DEN SCHULEN. DIE LAST DES KRIEGES TRAGEN SOLDATEN, DIE ZU MILLIONEN STERBEN ODER VERWUNDET WERDEN, EBENSO WIE FRAUEN, KINDER UND GREISE.

Die australische Klavierlehrerin **ETHEL COOPER** lebt seit vielen Jahren in Leipzig. Deutschland ist ihre Wahlheimat, doch der Krieg hat das geändert. Hier ist sie nun unerwünscht, und dennoch wird Ethel die Heimkehr verweigert. Jeder achte Soldat gerät in Kriegsgefangenschaft, der Österreicher **KARL KASSER** in russische. Er kommt auf einen Eisenbahntransport. Das Ziel: Sibirien. Die Engländerin **GABRIELLE WEST** ist durch den Krieg gezwungen, sich ihren Unterhalt selbst zu verdienen. Sie wird Köchin in einer Munitionsfabrik. **YVES CONGAR** erlebt den Alltag unter deutscher Besatzung. Das letzte Geld und die letzten Vorräte pressen die Deutschen aus den Bewohnern Sedans heraus. Tagelang werden Männer als Geiseln festgehalten. Unter ihnen ist auch Yves' Vater. **ELFRIEDE KUHR** hilft im Kinderheim. Die Not ist groß, viele Kinder sterben. Elfriede gehört zu einer Generation von Heranwachsenden, für die der Krieg Normalität bedeutet.

## TEIL 7 | DER AUFSTAND 13. MAI, 21.15 UHR



DER KRIEG SELBST WIRD ZUM FEIND. DIE SOLDATEN WOLLEN IHR LEBEN NICHT MEHR SINNLICH OPFERN. IM SOMMER UND HERBST 1917 BRICHT EIN AUFSTAND LOS, DER NAHEZU ALLE KRIEGSTEILNEHMER ERFASST. DIE MENSCHEN WEHREN SICH GEGEN DIE LEBENSBEDINGUNGEN UND SINNLOSEN OPFER, DIE DER KRIEG IHNEN AUFWINGT. IM MAI ROLLEN STREIKWELLEN ÜBER ENGLANDS UND FRANKREICHS RÜSTUNGSFABRIKEN. BRITISCHE ARBEITER GRÜNDEN IM SOMMER NACH KOMMUNISTISCHEM VORBILD EINEN ARBEITERRAT. IN DEUTSCHLAND GEHEN INDUSTRIEARBEITER AUF DIE STRASSE. IN WILHELMSHAVEN VERWEIGERN IM AUGUST MATROSEN DER DEUTSCHEN KRIEGSMARINE DIE BEFEHLE. UND IN RUSSLAND TREIBT DIE NOT HUNDERTTAUSENDE AUF DIE BARRIKADEN.

Die inzwischen 17-jährige **MARINA YURLOVA** dient im März 1917 als Adjutant in im Kaukasus. Sie erlebt die beiden russischen Revolutionen, den Aufstand ihrer Truppe und den Tod ihres Hauptmannes. Die 20-jährige **GABRIELLE WEST** aus England meldet sich freiwillig zu einer weiblichen Polizeitruppe. Als in den Munitionsfabriken zusätzliche Doppelschichten gefahren werden sollen, streiken die Arbeiterinnen. Gabrielle weigert sich, gegen die wütenden Frauen vorzugehen. **VINCENZO D'AQUILA** wird selbst Opfer der grausamen „Therapien“ in der Nervenheilanstalt San Osvaldo bei Udine. Die meisten Militärärzte halten ihre traumatisierten Patienten für Simulanten oder Schwächlinge. Viele psychisch Kranke werden zurück an die Front geschickt. **LOUIS BARTHAS** hat die Schlachten von Verdun und an der Somme überlebt. Am Ende ihrer Kräfte angelangt, meutern nun mehr als 500.000 französische Soldaten zwei Monate lang. Immer mehr Männer desertieren. Die militärische Führung reagiert drastisch. Allein in der französischen Armee stehen tausende Soldaten vor dem Kriegsgericht, viele werden zum Tode verurteilt. **ERNST JÜNGER** ist ein hochdekoriertes Leutnant, der mit nur 23 Jahren erstmals eine Kompanie führt. Seine kriegsmüden Soldaten treibt er mit der Waffe an.

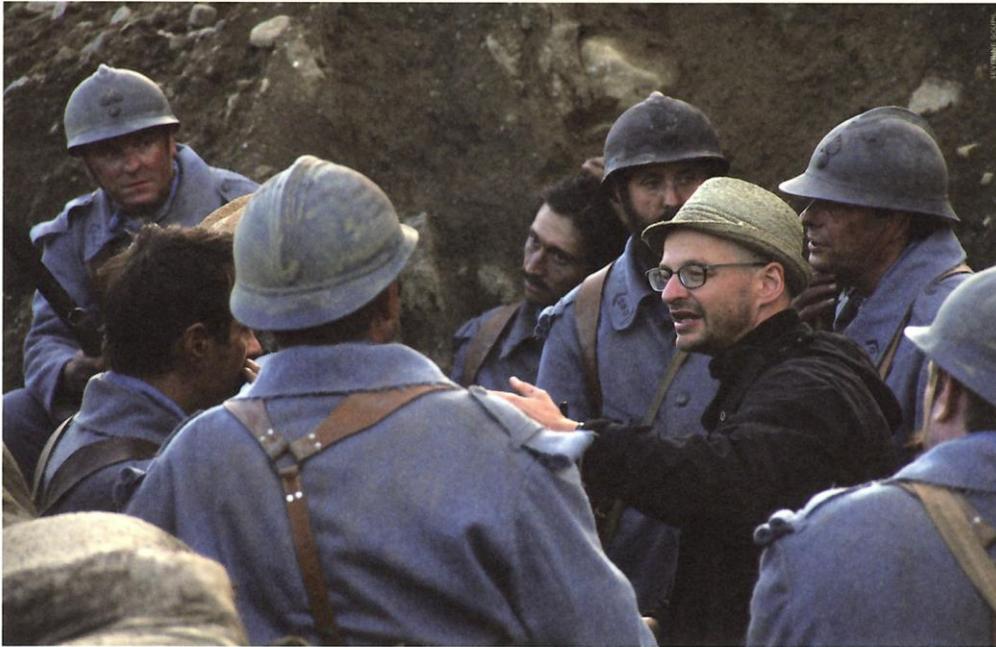
## TEIL 8 | DIE ENTSCHEIDUNG 13. MAI, 22.15 UHR



IM FRÜHJAHR 1918 SETZT DAS DEUTSCHE REICH ZUR GRÖSSTEN OFFENSIVE SEIT KRIEGSBEGINN AN. UND TATSÄCHLICH STEHT DER AUSGANG DES KRIEGES NOCH EINMAL AUF MESSERS SCHNEIDE. DOCH DIE ERSCHÖPFUNG DER DEUTSCHEN IST ZU GROSS, DIE MATERIELLE ÜBERMACHT DER ALLIIERTEN ZU ERDRÜCKEND. IM AUGUST SETZEN FRANZOSEN UND BRITEN, VERSTÄRKT DURCH FRISCHE TRUPPEN AUS DEN USA, ZUR GEGENOFFENSIVE AN. VIER JAHRE NACH AUSBRUCH DES KRIEGES STEHT DIE DEUTSCHE ARMEE VOR DEM ZUSAMMENBRUCH. ALLE SEITEN, AUCH DIE SIEGER, MÜSSEN ERKENNEN, DASS DIE WELT, FÜR DIE SIE GEKÄMPFT HABEN, UNTERGEGANGEN IST.

**YVES CONGARS** Vater wird als Zwangsarbeiter nach Deutschland verbracht. Die Familie bleibt ohne Unterstützung zurück. Das Kriegsende erlebt Yves im Keller seines Elternhauses, während draußen die Maschinengewehre rattern. **ERNST JÜNGER** hat seine Truppe durch zahlreiche Kämpfe geführt. Jetzt geben die Männer völlig entkräftet auf. Als Jünger nach Deutschland zurückkehrt, ist dort die Revolution ausgebrochen. **CHARLES EDWARD MONTAGUE** hat eingesehen, daß er mit 52 Jahren für den aktiven Dienst zu alt ist. Er führt nun amerikanische Fotografen zum Fototermin mit deutschen Gefangenen – und hofft auf einen. Ihren 18. Geburtstag begeht **MARINA YURLOVA** in einem Gefängnis der Roten Armee. Seit der Oktoberrevolution von 1917 gilt sie, wie alle Kosaken, als Staatsfeindin. Russland befindet sich in einem Bürgerkrieg. Nur knapp entgeht Marina Yurlova der Hinrichtung. **ELFRIEDE KUHR** kann sich an Frieden nur dunkel erinnern. Am 5. Oktober 1918 hört sie in der Schule erstmals über eine mögliche Niederlage. Elfriede reagiert erleichtert und hofft laut, dass nun niemand mehr sterben muss. Am 11. November 1918 um elf Uhr beginnen in ganz Europa wieder die Glocken zu läuten. Die Waffen an den Fronten schweigen. Der Große Krieg ist vorbei.

14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS



## AUTOR UND REGISSEUR JAN PETER

Jan Peter wurde 1968 in Merseburg an der Saale geboren. Seit 1992 hat er zahlreiche TV-, Kino- und Dokumentarfilme sowie Doku-Fiktionen realisiert.

Mit historischen Dokumentationen und Fiktionalisierungen hat Jan Peter langjährige Erfahrungen. So hat er für ARD und ZDF und zahlreiche internationale Partner allein zehn große Doku-Dramen im thematischen Umfeld des Vatikan realisiert – mit exklusiven Zugängen zu Zeitzeugen und Archiven. Ein weiterer Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Durchdringung und filmischen Darstellung der Geschichte des Rechtsextremismus und Rechtsterrorismus. Beschäftigt hat er sich hier sowohl mit der Bundesrepublik als auch der DDR vor 1990. Historische Themen der näheren und fernerer deutschen Geschichte lassen ihn nicht los; 2011 verfilmte er das Leben Friedrichs des Großen mit Katharina Thalbach in der Titelrolle.

Zudem beschäftigt sich Jan Peter immer wieder mit historischen Themen der näheren, aber auch und vor allem der fernerer deutschen Geschichte.

Dreharbeiten führten ihn in mehr als sechzig Länder – von Nachtdrehs an den Mayapyramiden in Cancun über Spielfilm-szenen im Renaissancepalast von Caprarola bei Rom bis zu Dokumentardrehs in der chinesischen Provinz. Neben der Expertise auf historischem Gebiet ist Jan Peter vor allem als Ideengeber und Entwickler gefragt.



14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

12/13

## PRODUKTION UND STABLISTE

**REGISSEUR**  
JAN PETER

**AUTOREN**  
YURY WINTERBERG, JAN PETER, MAARTEN VAN DER DUIN, ANDREW BAMPFIELD, STEPHAN FALK, FLORIAN HUBER

**PRODUZENTEN**  
GUNNAR DEDIO, LOOKS FILM  
SERGE LALOU & LAURENT DURET, LES FILMS D'ICI  
PAUL CADIEUX, FILMOPTION INTERNATIONAL

**IN KOPRODUKTION MIT**  
ARTE FRANCE (ELISABETH HULTEN/MARTINE SAADA)  
NDR (ULRIKE DOTZER/ALEXANDER V. SALLWITZ)  
SWR (GEROLF KARWATH)  
WDR (GUDRUN WOLTER)  
ORF (GERHARD JELINEK)  
NTR/VPRO  
CTVC  
AB PRODUCTIONS  
CWMNIDA

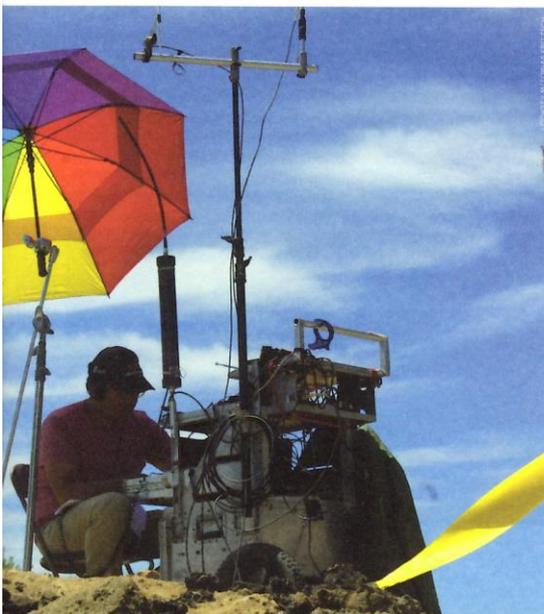
**IN ZUSAMMENARBEIT MIT**  
BBC, HISTORIA, CT, DR, NRK, RAI, RTV SLOVENIA,  
S4C, SBS AUSTRALIA, SPIEGEL GESCHICHTE, SVT, TG4,  
TOUTE L'HISTOIRE, YLE

**VERTRIEB**  
BBC WORLDWIDE LTD., IMG MEDIA,  
LOOKS DISTRIBUTION GMBH, POLYBAND MEDIEN GMBH

**MIT UNTERSTÜTZUNG VON**  
MITTELDEUTSCHE MEDIENFÖRDERUNG GMBH,  
MFG MEDIEN- UND FILMGESELLSCHAFT BADEN-  
WÜRTTEMBERG MBH, CNC, MEDIA PROGRAMM  
DER EUROPÄISCHEN UNION, CNRS, COMMUNAUTÉ  
URBAINE DE STRASBOURG, RÉGION ALSACE,  
PROCIREP – SOCIÉTÉ DES PRODUCTEURS ET ANGOA,  
LA MISSION CENTENAIRE, LA SOFICA – SOFITVCINÉ

**WEITERE PARTNER**  
EUROVISION, HISTORIAL DE LA GRANDE GUERRE,  
MILITÄRHISTORISCHES MUSEUM DER BUNDESWEHR,  
G/GESCHICHTE|BAYARD MEDIA GMBH & CO KG

**BESETZUNGSLISTE**  
**MIKAËL FITOUSSI** > Louis Barthas  
**ANTOINE DE PREKEL** > Yves Congar  
**MEGAN GAY** > Ethel Cooper  
**JACOPO MENICAGLI** > Vincenzo d'Aquila  
**JONAS FRIEDRICH LEONHARDI** > Ernst Jünger  
**DAVID OBERKOGLER** > Karl Kasser  
**CHRISTINA GROSSE** > Käthe Kollwitz  
**ELISA MONSE** > Elfriede Kuhr  
**CELIA BANNERMAN** > Sarah MacNaughtan  
**DAVID ACTON** > Charles E. Montague  
**EMILIE AUBERTOT** > Marie Pireaud  
**LAZARE HERSON-MACAREL** > Paul Pireaud  
**NAOMI SHELDON** > Gabrielle M. West  
**NATALIA WITMER** > Marina Yurlova



14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

# ARTE WEB-SPECIALS

WWW.ARTE.TV/ERSTER-WELTKRIEG



## 1914, TAG FÜR TAG

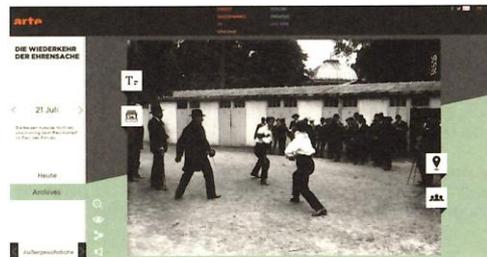
1914TAGFUERTAG.ARTE.TV

1914, TAG FÜR TAG ist eine interaktive, über mehrere Monate angelegte Erzählung, die ein Eintauchen in die düstere, zugleich aber auch faszinierende und unglaublich moderne Epoche zwischen **JANUAR UND AUGUST 1914** ermöglicht – als die Welt noch glaubte, dass alles machbar sei und gleichzeitig bereits vom drohenden Untergang wusste.

Anhand eines Projekts mit Varianten für **ALLE DIGITALE AUS-SPIELWEGE** berichtet *1914, Tag für Tag* über den Alltag der Mitmenschen vor genau 100 Jahren. Es war die Zeit der großen Flugexperimente, der Durchbrüche in Forschung, Wissenschaft und Hygiene und der großen Bauarbeiten an Straßen und Kanälen. **JEDEN TAG** versetzt eine Fotografie aus dem Jahr 1914 den Besucher ins aktuelle Zeitgeschehen vor genau 100 Jahren.



Über sein Endgerät kann der Internetbesucher ins Bild zoomen, nach Infopunkten suchen, ermitteln und Hintergründe erfahren. Die **FOTOS** zeigen jeweils eine Szene in Frankreich, Deutschland oder auch vom anderen Ende der Welt. Daraus entsteht ein Gesamtbild vom Alltag vor 100 Jahren und von der Zuspitzung der Lage bis hin zum Krieg. Die **ZUSATZINFOS** setzen sich aus Zeitungsartikeln der damaligen Zeit, Anmerkungen eines Historikerausschusses, aber auch Links, Infografiken oder Geolokalisierungen zusammen. Das innovative Web-Projekt verbindet auf erstaunliche Weise die damalige mit der heutigen Zeit.



Samstags verwandelt sich *1914, Tag für Tag* in eine **VIDEO-CHRONIK**. In der „Wochenendausgabe“ werden die Ereignisse der Woche anhand der Fotos der vergangenen Tage zusammengefasst und die geschichtsträchtigen Entwicklungen der damaligen Zeit analysiert. Ein zweiminütiges Video mit Off-Kommentar zeichnet die offizielle Geschichte der vergangenen Woche 100 Jahre zuvor nach.

*1914, Tag für Tag* bietet für jeden Tag eine Zusammenfassung der sozialen, wirtschaftlichen, politischen, sportlichen und kulturellen Aktualität in den Ländern Europas vor genau 100 Jahren. Durch die Fotos und die Aufschlüsselung des geopolitischen Kontexts erlebt der Besucher hautnah die Zuspitzung der Situation, die zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs führte. Mit Hilfe neuer, digitaler Erzählformen schlägt das Konzept faszinierende Brücken zwischen den beiden Epochen 1914 und 2014.





## 14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

WWW.14-TAGEBUECHER.DE

Das Webspecial **14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS** begleitet das Fernsehereignis des Jahres 2014 in deutscher und französischer Sprachfassung und ergänzt dieses spannend und informativ. In Anlehnung an den Titel der Fernsehproduktion erzählt der Online-Auftritt den Krieg aus der Sicht der 14 Zeitzeugen. Darüber hinaus stellt er 14 kriegswichtige Orte vor und beleuchtet in Hintergrundartikeln zu 14 Fragen die Mentalitätsgeschichte des Krieges.

Im Mittelpunkt des Webspecials stehen die persönlichen Timelines der 14 Protagonisten aus der Fernsehproduktion. Auszüge aus ihren Tagebüchern, Briefen und Erinnerungen, ergänzt durch Archivbilder, Ausschnitte aus der Fernsehproduktion sowie historische Ton- und Filmaufnahmen, dokumentieren die Erfahrungen und die Gedankenwelt dieser 14 Männer, Frauen und Kinder zwischen 1914 und 1918. Sie zeigen unter anderem, wie die Menschen in den einzelnen Ländern den Kriegsausbruch, die Kämpfe im Schützengraben oder die Lebensmittelknappheit erlebten. Die ausgefeilte Navigation des Webspecials ermöglicht es, die Erlebnisse der unterschiedlichen Protagonisten während der einzelnen Kriegsphasen zu vergleichen: Wie hat der französische Protagonist den Kriegsbeginn 1914 erlebt? Und wie sein damaliger Feind in Deutschland? So werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Wahrnehmung des Krieges sichtbar.



Unter dem Navigationspunkt **ORTE** stellt der Online-Auftritt 14 Kriegsschauplätze vor, die nicht nur für den Kriegsverlauf von erheblicher Bedeutung waren, sondern in den einzelnen Ländern bis heute eine starke symbolische Wirkung haben. Der Nutzer soll erfahren, warum z.B. „Verdun“ für das massenweise Töten von Menschen steht, „Ypern“ für die Indienstnahme der Wissenschaft für den Krieg oder wie „Versailles“ zum Symbol für einen Friedensvertrag wurde, der nicht zum Frieden führte. Auf sechs interaktiven Karten kann man entdecken, wie sich die Frontverläufe während des Kriegs veränderten, wo sich die 14 Protagonisten im Kriegsverlauf aufhielten und wo die symbolischen Orte liegen.

Mit dem Navigationspunkt **FRAGEN** beleuchtet das Angebot 14 Themenkomplexe, die sich aus der Darstellung der persönlichen Lebensgeschichten der Protagonisten ergeben. Dabei geht es um Fragen, die die TV-Reihe selbst anstößt, jedoch nicht vertiefen kann: Was ist neu an diesem Krieg? Welche Spuren hinterlässt der Krieg bei den Menschen? Auch hier sind unterschiedliche nationale Perspektiven berücksichtigt.

Die zahlreichen Verknüpfungen innerhalb der Timelines sowie zwischen den einzelnen Bereichen des Webspecials geben dem Nutzer die Chance, sich die Inhalte zu erschließen und Verbindungen zwischen den einzelnen Ereignissen und den Erlebnissen der Protagonisten zu entdecken. Für den User entstehen somit neue, oft sehr persönliche und emotionale Perspektiven auf die „Urkatastrophe“ des 20. Jahrhunderts.



14 – TAGEBÜCHER DES ERSTEN WELTKRIEGS

# DAS ARTE-PROGRAMM ZUM ERSTEN WELTKRIEG



01/06/2014

## MATHILDE – EINE GROSSE LIEBE

SONNTAG, 1. JUNI 2014, UM 20.15 UHR  
SPIELFILM VON JEAN-PIERRE JEUNET  
2003 PRODUCTIONS/WARNER BROS.  
FRANCE/TAPIOCA FILMS  
FRANKREICH 2004, 127 MIN., HD

Frankreich, kurz nach dem Ende des Ersten Weltkrieges: Die junge Mathilde (Audrey Tautou) begibt sich auf die Suche nach ihrem Verlobten Manech (Gaspar Ulliel), der zusammen mit vier anderen Soldaten zum Tode verurteilt wurde, jedoch fliehen konnte. Mathilde gibt die Hoffnung nicht auf, dass ihr Geliebter noch lebt: Sie engagiert einen Detektiv, befragt Personen, die Manech kannten, stellt unermüdlich Nachforschungen an. Sie stößt auf Hinweise, dass er noch am Leben ist, und außerdem auf sein vermeintliches Grab. Doch die Hoffnung stirbt zuletzt...



07/2014

## JAURES

DOKUMENTARFILM VON JEAN-NOËL UND BERNARD GEORGE  
KUIV PRODUCTIONS/ARTE FRANCE  
FRANKREICH 2013, 90 MIN.

100 Jahre nach der Ermordung von Jean Jaurès zeigt ARTE ein eindringliches Porträt des französischen Politikers. Der Dokumentarfilm zeichnet dessen Leben und die gewaltsamen Auseinandersetzungen der damaligen Zeit nach. Jaurès starb unmittelbar vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs.



02/06/2014

## IM WESTEN NICHTS NEUES

MONTAG, 2. JUNI 2014, UM 20.15 UHR  
SPIELFILM VON LEWIS MILESTONE  
UNIVERSAL, USA 1930, 135 MIN., HD

Das Schicksal des jungen Paul Bäumer und dessen Verstrickung in das Grauen des Kriegs: seine Konflikte, Skrupel und Ängste und schließlich sein banaler Tod auf dem Schlachtfeld kurz vor Kriegsende. Dazwischen Heimatszenen im Kontrast zu Trommelfeuer und blutigen Schlachten. Der wohl bedeutendste und ehrlichste Antikriegsfilm der USA.



12/2014

## J'ACCUSE – ICH KLAGE AN

FILM VON ABEL GANCE,  
MUSIK (2014) VON PHILIPPE SCHOELLER  
LOBSTER FILMS/ORCHESTRE PHILHARMONIQUE DE  
RADIO FRANCE/ZDF/ARTE

J'accuse ist einer der ersten pazifistischen Filme der Geschichte. Abel Gance schuf mit diesem aufrüttelnden Film einen der aufwändigsten und technisch innovativsten seiner Zeit. Die Dreharbeiten begannen im August 1918 und fanden auf realen Schlachtfeldern statt. Der US-Armee, die den Dreh genehmigte, war nicht bewusst, dass Gance einen Film gegen den Krieg im Sinn hatte. Der Film wurde in mehrjähriger Arbeit restauriert und vom renommierten Komponisten Philippe Schoeller mit einer neuen sinfonischen Filmmusik versehen.

Die Geschichte: Edith lebt in einer glücklichen Ehe mit dem sehr viel älteren François. Ihre heimliche Liebe ist der Schriftsteller Jean Diaz. Beide Männer müssen nach Kriegsausbruch an die Front. Während die Rivalen an der Front zu Freunden werden, erlebt Edith zu Hause die Schrecken des Krieges. Gance erzählt bildgewaltig vom Horror des Krieges und den Traumatisierungen, die er in der Zivilgesellschaft hinterlässt – um mit einem großen Plädoyer für eine Versöhnung in einer humanen Gesellschaft zu enden.



16/17

*Kleine Hände im großen Krieg* ist die erste Fernsehserie für Kinder über den Ersten Weltkrieg. ARTE Junior, das Kinderprogramm am Sonntagmorgen, zeigt die Geschichte des „Großen Kriegs“ aus der Perspektive von Kindern für Kinder. Die Serie basiert auf Tagebüchern und Briefen, die Kinder aus Frankreich, Deutschland, Großbritannien, Russland und Belgien in einer authentischen und berührenden Sprache während der globalen Katastrophe geschrieben haben. Filmisch werden die Geschichten über Drama, Archivmaterial und Animation erzählt. Die Animation stammt von dem polnischen, zweifach Oscar-prämierten (zuletzt für *Peter und der Wolf*) Studio Semafor.

HEUTE IST DER 1. AUGUST 1914. ES IST SEHR HEISS. DIE ROGGENERNEUTE HAT AM 25. JULI ANGEFANGEN, DER ROGGEN IST FAST WEISS, ALS ICH ABENDS AN EINEM FELD VORBEIGING, HABE ICH DIE ÄHREN ABGEPFLÜCKT UND MIT EINEM REISSNAGEL ÜBER MEINEM BETT FESTGEMACHT. AB HEUTE BEFINDET SICH DEUTSCHLAND IM KRIEG. MEINE MUTTER HAT MIR GERATEN, ÜBER DEN KRIEG EIN TAGEBUCH ZU SCHREIBEN; SIE MEINT, ES WÜRD MIR IM ALTER INTERESSANT SEIN. DAS IST WAHR. WENN ICH FÜNFZIG ODER SECHZIG JAHRE ALT BIN, WIRD ES MIR MERKWÜRDIG VORKOMMEN, WAS ICH ALS KIND GESCHRIEBEN HABE. UND DOCH WIRD ES RICHTIG SEIN, DENN IN EINEM TAGEBUCH DARF MAN NICHT LÜGEN. (TAGEBUCH-EINTRAG EINES ZWÖLFJÄHRIGEN DEUTSCHEN MÄDCHENS)

## OFF-SCREEN

### BEGLEITAUSSTELLUNG

#### 14 – MENSCHEN – KRIEG

Unter dem Titel **14 – MENSCHEN – KRIEG** widmet sich das Militärhistorische Museum der Bundeswehr in Dresden ab August 2014 in einer großen Sonderausstellung dem Ersten Weltkrieg. Im Mittelpunkt stehen dabei die zahllosen persönlichen Katastrophen – eingebettet in die dramatischen Ereignisse der Epoche.

Basis für diesen Ansatz ist die Kooperation mit *14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs*. Die Ausstellung arbeitet mit denselben Biographien und Perspektiven auf den Ersten Weltkrieg wie das Doku-Drama von ARTE und Das Erste. Die Ausstellung gliedert sich in eine Sektion, die den Glanz und die Selbstgewissheit der europäischen Großmächte am Vorabend des Krieges dokumentiert. Eine zweite Abteilung widmet sich dem ersten Kriegsjahr: Gezeigt wird, wie schnell dieser Krieg alle Dimensionen früherer Konflikte sprengte. Vor diesem Hintergrund werden die Ausmaße und Formen des Leidens der Soldaten und der Zivilbevölkerung thematisiert. Der letzte Ausstellungsteil zieht eine Bilanz des Krieges und endet mit einem Ausblick auf den Zweiten Weltkrieg.

Das MHM arbeitet bei diesem Ausstellungsprojekt mit französischen, belgischen und britischen Museen zusammen und mit zahlreichen öffentlichen und privaten Sammlungen sowie Archiven in Österreich, der Schweiz und Deutschland. Zum Projektteam zählen drei Mitarbeiter aus Frankreich, sowie zwei Deutsche mit französischen und belgischen Wurzeln. Zudem gestaltet ein internationales Autorenteam den zweibändigen Ausstellungskatalog, der etwa 800 Seiten umfassen wird.



### BEGLEITBUCH

#### 14 – DER GROSSE KRIEG

Begleitend zur TV-Reihe ist im Campus-Verlag *Der Große Krieg* von Oliver Janz erschienen. Als wissenschaftlicher Berater und Leiter des Expertennetzwerks hat Professor Janz die Entwicklung der Drehbücher und der Filme unterstützt und kritisch begleitet. Janz ist Professor für Neuere Geschichte an der Freien Universität Berlin.

Oliver Janz korrigiert in seinem Buch die europazentrierte Sichtweise auf den Ersten Weltkrieg. Aus Feldpostbriefen, Propagandaschriften, Aufzeichnungen von Kriegsdienstverweigerern, Episoden aus dem Frontbordell, Lokalzeitungen von der Heimatfront oder den Berichten einer Kämpferin aus Shanghai entwickelt Oliver Janz eine neue, globale Perspektive auf den „Großen Krieg“. Auch für viele Länder der außereuropäischen Welt war er die Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts: Er wurde geführt in Afrika, im Nahen und Mittleren Osten, in China und im pazifischen Raum. Kein anderes Ereignis vor ihm hat das Leben so vieler Menschen auf allen Kontinenten verändert. Der Erste Weltkrieg zeigt, wie globalisiert die Welt und das internationale Mächtesystem 1914 bereits waren. Janz bietet eine historische Neubewertung der politischen, ökonomischen und menschlichen Dimension des Ersten Weltkriegs.

### BEGLEIT-DVD

#### 14 – TAGEBÜCHER

Bei polyband erscheinen zwei DVD-Editionen zur TV-Reihe. Die ARTE-Edition enthält drei Discs mit allen acht Folgen des Doku-Dramas *14 – Tagebücher des Ersten Weltkriegs* sowie umfangreiches Bonus-Material. Die ARD-Edition enthält die Fassung für Das Erste mit vier Folgen à 45 Minuten. Diese Edition erscheint auch als Blu-Ray-Disc und ist ab April im Handel erhältlich. Beide Editionen können über ARTE bezogen werden.

**ARTE G.E.I.E**  
4 QUAI DU CHANOINE WINTERER  
T +33 (0)3 88 14 22 22  
CS 20035  
67080 STRASBOURG CEDEX  
POSTFACH 1980, D-77679 KEHL

**PRESSEKONTAKT**  
JULIAN CLAASSEN  
T +33 (0)3 88 14 20 09  
JULIAN.CLAASSEN@ARTE.TV

[WWW.ARTE.TV](http://WWW.ARTE.TV)



## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname