

# FILM NEWS



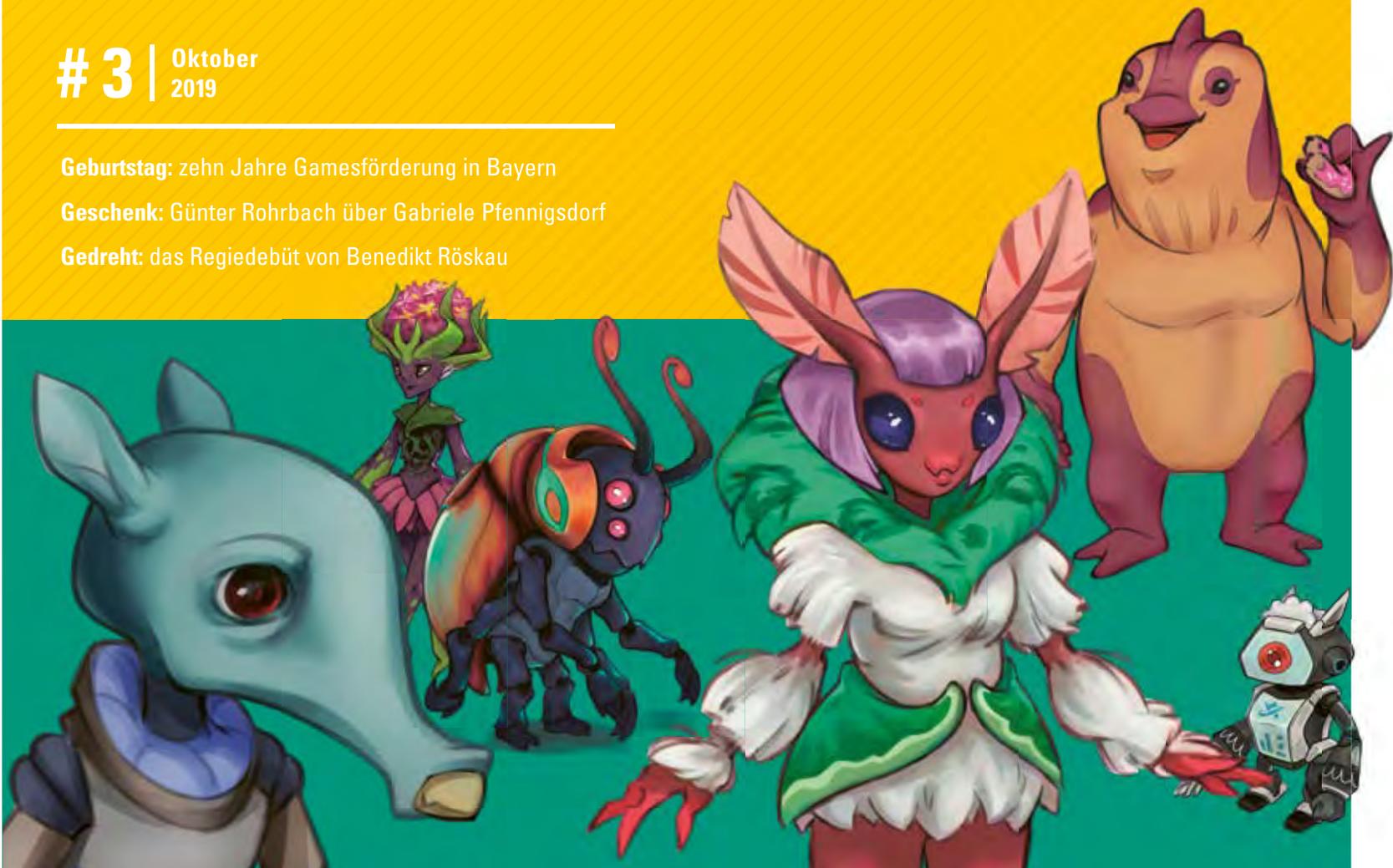
**BAYERN** Das Medienmagazin  
des FFF Bayern

**# 3** | Oktober  
2019

**Geburtstag:** zehn Jahre Gamesförderung in Bayern

**Geschenk:** Günter Rohrbach über Gabriele Pfennigsdorf

**Gedreht:** das Regiedebüt von Benedikt Röskau



ELYAS  
M'BAREK

FLORIAN DAVID  
FITZ

JELLA  
HAASE

KAROLINE  
HERFURTH

FREDERICK  
LAU

WOTAN WILKE  
MÖHRING

JESSICA  
SCHWARZ



das  
**PERFEKTE  
GEHEIMNIS**

**AB 31. OKTOBER IM KINO**

GEFÖRDERT DURCH

FFF Bayern

medienboard  
BerlinBrandenburg

FFA

DEUTSCHER  
FILMFÖRDERFONDS  
GERMANY

Constantin Film

# Inhalt



## Spacebase Startopia

In Bayern war der Widerstand groß, aber dadurch wahrscheinlich auch die Diskussion größer. So groß, dass es einen echten Austausch gegeben hat über das Thema Computerspiele. Das schreibt Stephan Steininger in der aktuellen Ausgabe von Gamesmarkt. Zehn Jahre fördert der Freistaat Bayern mittlerweile die Entwicklung von Games. Die Titelgeschichte dieser Ausgabe widmet sich einem aktuell geförderten Spiel und zwar dem Remake eines Klassikers.

Foto: Kalypso Media Group

## STANDORT

4

### Aus der Medienszene

Bayerischer Verdienstorden an Marcus H. Rosenmüller // Besuch am Set von »Oktoberfest – 1900« bei Dachau // Stärkung der Film Commission Bayern // Zehn Jahre Eberhofer // Besuch am Set von »Enfant terrible« in den Bavaria Studios // Film Commission Workshop an der HFF München // Fünf Seen Film Festival

5

### Kreative in Nürnberg

Das 9. Symposium zur Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropolregion Nürnberg widmet sich diesmal der Filmwirtschaft.

5

### Top 12 Kinocharts

An der Spitze:  
»Der Junge muss an die frische Luft«

6

### Kiesloswskis Erben

Was vor mehr als 20 Jahren mit zwei Freunden begann und sich später deutschlandweit etablierte, wächst jetzt international. Nach Frankreich stößt auch Polen zu Crew United. Zuständig dafür ist Irena Gruca-Rozbicka.

8

### 10 Jahre, 10 Bilder

Wanderungen, Fachveranstaltungen, Messen, Persönlichkeiten: Wir blicken zurück auf die ersten zehn Jahre Gamesförderung in Bildern.

10

### Was spielen Sie?

Bayern war Vorreiter in Sachen Gamesförderung. Das lag vor allem an Persönlichkeiten, die im Vorfeld dazu beigetragen haben, die Entwicklung von Computerspielen mit staatlichen Mitteln zu unterstützen. Wir haben sechs von ihnen gebeten, uns einige Fragen zu beantworten. Analog und digital.

18

### Feuilleton

Es wird ja mittlerweile ständig gesagt: Film und Games wachsen zusammen. Wir sind das jetzt mal auf eine andere Weise angegangen und haben Filmjournalisten gebeten: Schreiben Sie doch mal über Gamesschaffende! Sechs Texte kamen dabei heraus. Natürlich kulturell wertvoll. Und pädagogisch!

22

### Wir wollen Spiele machen

Irgendwann waren alle Nachwuchs, aber jetzt nicht mehr. Jetzt gibt es Nachwuchs, der wirklich Nachwuchs ist, weil es viele Studios gibt, die schon kein Nachwuchs mehr sind. Sechs Nachwuchsstudios am Standort Bayern stellen sich vor.

24

### Ein Geschenk

Wir müssen jetzt ganz tapfer sein: Im Oktober verabschiedet sich Gabriele Pfennigsdorf in den Ruhestand. Vorstellen kann sich das niemand. Sie sollte sich ein Beispiel an ihrem früheren Chef nehmen, der mit 65 Jungprozent wurde. Dieser kennt sie so lange wie kein anderer in dieser Branche. Eine Erinnerung von Günter Rohrbach.

## PRODUKTION

26

### Kinostarts

»Eine ganz heiße Nummer 2« // »Zwischen uns die Mauer« // »Dem Horizont so nah« // »La Palma« // »Das perfekte Geheimnis« // »Der letzte Bulle« // »Mein Ende. Dein Anfang« // »3 Engel für Charlie«

28

### »Wir machen's!«

Im Regiedebüt von Benedikt Röskau geht es um die Liebe zweier Menschen, deren geistiges Niveau dem Entwicklungsstand von Kindern entspricht. Die Produktion wurde von der ARD Degeto und Amalia Film in München und Mittenwald gedreht und für den Sendeplatz der Primetime am Freitag abend realisiert.

29

### The Western Germans

Die ARD strahlt am 2. Oktober 2019 einen Fernsehfilm über eine DDR-Doppelagentin zur Wendezeit aus.

30

### Unterhaltung für Aliens

Die Kombination Worms und München gibt es nicht alle Tage. Aber in diesem Fall: Ein Publisher aus Worms bringt das Spiel eines Entwicklers aus München heraus, die Wiederbelebung des Klassikers »Startopia« aus dem Jahr 2001 für die Konsole. Ein Interview mit Wolfgang Duhr, dem Publishing Director der Kalypso Media Group, und Christian Wolfertstetter, Creative Director der Realmforge Studios.

## VERANSTALTUNGEN

36

### Die Medien, die wir möchten

Besonders interessant für die Filmbranche wird bei den 33. Medientagen die Thematisierung der KKR-Übernahmen sein.

37

### Seriencamp, die fünfte

Es war das erste Serienfestival in Deutschland, nun findet es bereits zum fünften Mal statt: das Seriencamp. Besonders interessant für Fachbesucher ist die Seriencamp Conference.

38

### Fassbinder nannte ihn Mutti

In den Diskussionen der letzten Monate tauchte eine Bezeichnung immer wieder auf: das Neue Deutsche Kino. Der FFF hat eine Ausstellung dazu gefördert mit Fotos von Beat Presser: »Aufbruch ins Jetzt« war im Juni und Juli in der Akademie der Schönen Künste zu sehen.

39

### »Visionär und inspirierend«

Wird es noch Schauspieler/innen geben, wenn diese komplett im Computer erzeugt werden können? An dieser Frage orientierte sich das vom FFF mitorganisierte Gespräch »This actress does not exist« in der Black Box im Rahmen des Filmfest München. Sieben Denker/innen aus unterschiedlichen Bereichen sprachen ihre Thesen aus; ein neues Raum- und Zeitkonzept bezog das Publikum ein.

40

### #filmfestmunicheversatile

Dieses Jahr war für das Filmfest besonders. Allein dadurch, dass es 2019 war – ein Jahr, nachdem Ministerpräsident Markus Söder angekündigt hat, das Festival auszubauen. Diana Iljine hatte im Vorfeld gesagt: »In der kommenden Ausgabe werden wir in ersten Zügen schon zeigen können, wohin die Reise gehen wird.« Ein Bericht in Bildern.

42

### Verbundenheit zum Medienstandort Bayern

Mehr als 700 Gäste aus der Medienbranche begrüßten FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein und Bayerns Digitalministerin Judith Gerlach beim FFF Empfang auf der Praterinsel während des Filmfest München. Anwesend waren auch die Teams von 14 geförderten Projekten.

## INFO

44

### Termine

44

### Hof

44

### Deine Welt sind die Berge

45

### Creative Europe Desk München

MEDIA Förderung jetzt beantragen! // Creative Europe legt Monitoring Report für 2018 vor // MEDIA fördert Gamesentwickler in Bayern // Informationstag für Produzenten // Media Einreichtermine

46

### Produktionsspiegel

51

### Impressum



01



02



03



04



05



06

# AUS DER MEDIENSZENE

01

Ministerpräsident Markus Söder hat Autor und Regisseur Marcus H. Rosenmüller im Juli mit dem Bayerischen Verdienstorden ausgezeichnet. Der Bayerische Verdienstorden ist durch ein Gesetz vom 11. Juni 1957 geschaffen worden. Er wird „als Zeichen ehrender und dankbarer Anerkennung für hervorragende Verdienste um den Freistaat Bayern und das bayerische Volk“ verliehen. Eine Besonderheit des Bayerischen Verdienstordens ist, dass die Zahl der lebenden Ordenträger auf 2.000 begrenzt ist.

02

FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein besuchte Ende Juli ein Set in der Nähe von Dachau.

Dort drehte Zeitsprung Pictures in Zusammenarbeit mit Violet Pictures in Ko-Produktion mit BR, ARD Degeto, WDR und MDR die Serie *Oktoberfest – 1900*. Zum hochkarätigen Ensemble gehören Brigitte Hobmeier, Martina Gedeck und Misel Maticevic. Die Serie erzählt von einer Zeit, in der die wahre Macht in München von den größten Arbeitgebern der Stadt ausgeht, den Brauereien – und von den in ihrer Gunst stehenden Wirte-Clans, die die begehrten Schank-Lizenzen für die Bierbuden auf dem Oktoberfest innehaben.

03

Seit Juli 2019 unterstützt Kathrin Winter (r.) das Team der Film Commission Bayern. Zuvor arbeitete sie beim DOK.fest München und bei einer Agentur, die für das Marketing der Munich Creative Business Week verantwortlich ist. Kathrin Winter ist ab sofort zuständig für die Initiative Filmkulisse Bayern und für Marketing und Kommunikation der Film Commission Bayern. Mit Head of Film Commission Bayern Anja Metzger und Project Manager Lars Nitschke, besteht die Film Commission Bayern seit Juli 2019 aus drei Personen.

04

Vor genau zehn Jahren, am 9. September 2009, betrat die bis dato unbekannte Bürokauffrau Rita Falk erstmals die Räume des Münchner Verlags dtv. In ihrem Gepäck: *Winterkartoffelknödel*, der erste Fall für den aus München in sein Heimatdorf Niederkaltenkirchen strafversetzten Polizisten Franz Eberhofer. Damit begann eine der größten Erfolgsgeschichten auf dem deutschen Buchmarkt: Zehn Eberhofer-Krimis in zehn Jahren avancierten zu Spiegel-Bestsellern, die Verfilmungen gehören zu den meistgesehenen deutschen Filmen der vergangenen Jahre. *Leberkäsjunkie* wurde nach nur einem Monat Besuchermillionär. Mit der Präsentation des neuen Provinzkrimis *Guglhupfgeschwader* feierten die Bestsellerautorin und der Schauspieler Christian Tramitz sowie die Überraschungsgäste Sebastian Bezzel und Castro Doky Affum das runde Dienstjubiläum des Dorfpolizisten aus Niederkaltenkirchen im Münchner Circus Krone.

05

In seinem neuen Spielfilm *Enfant Terrible* interpretiert Oskar Roehler Leben und Wirken Rainer Werner Fassbinders in künstlerisch innovativer Form. Der FFF hat das Projekt

gefördert; während der Dreharbeiten in den Bavaria Studios besuchte Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein das Set und traf (v. l.): Cornelia Ackers (BR), Carlos Gerstenhauer (BR), Oskar Roehler, die Darsteller Oliver Masucci und Isolde Barth sowie Markus Zimmer (Bavaria Filmproduktion). X Verleih wird den Film ins Kino bringen.

06

Bayern hat die Film Commission gestärkt (siehe auch Foto 3). In den letzten Jahren sind zu den klassischen Aufgaben einer Film Commission weitere wie die Bearbeitung der Themen Fachkräftemangel, Grünes Drehen, Faires Produzieren etc. hinzugekommen. Über die Arbeit der Film Commission hat Anja Metzger (l.) Studierende an der HFF München unterrichtet, Filmkulisse Bayern-Schirmherrin Veronica Ferres hat in dem Zusammenhang über Dreharbeiten referiert. HFF Präsidentin Bettina Reitz hat den Workshop eröffnet.

07

Das 13. *Fünf Seen Filmfestival* eröffnete in diesem Jahr in Starnberg mit dem Kinofilm *Zwischen uns die Mauer* von Norbert Lechner. Der Filmemacher stellte seinen Film mit den Hauptdarstellern



07

Lea Freund und Tim Bülow sowie seinem Team den 500 Gästen persönlich vor. Als Ehrengast begrüßte Festivalleiter Matthias Helwig die Autorin und Regisseurin Caroline Link. Weitere prominente Gäste waren zum Beispiel Jule Ronstedt, Molly von Fürstenberg, Jan-Ole Gerster und Rainer Bock. Rund 155 Filmschaffende waren in diesem Jahr zu den Spielorten in Starnberg, Gauting, Seefeld und Weßling gekommen. Sie stellten mehr als 150 Spiel-, Dokumentar- und Kurzfilme aus 41 Ländern vor. Insgesamt verzeichnete das Festival 21.000 Besucher.



## Kreative in Nürnberg

Das 9. Symposium zur Kultur- und Kreativwirtschaft in der Metropolregion Nürnberg widmet sich diesmal der Filmwirtschaft

Nürnberg war der erste Ort, der als „Drehort des Jahres“ ausgezeichnet wurde. 2015 war das, der Preis war damals erst von der Initiative Filmkulisse Bayern ins Leben gerufen worden. Es ist aber nicht so, dass Filmteams sich nur zu Dreharbeiten in Nürnberg und Umgebung aufhalten – in der Region sind Filmschaffende auch zuhause.

Diese Filmschaffenden, die in der Metropolregion Nürnberg arbeiten und leben, möchte das sogenannte Forum Kultur der Stadt Erlangen würdigen, und zwar mit dem 9. Symposium der Kultur- und Kreativwirtschaft (13. November 2019, 12:30 bis 18:00 Uhr, Historischer Rathaussaal). Mit diesem bieten die Foren Wirtschaft & Infrastruktur sowie Kultur seit 2011 eine Plattform zum Austausch, zur Sichtbarmachung und Würdigung der Branchenakteure in der Metropolregion. Im Vorfeld haben die Organisatoren in fünf Planungsrunden mit Akteuren der Filmwirtschaft der Region gesprochen und das Programm gestaltet.

Digitalministerin Judith Gerlach wird das Symposium gemeinsam mit Nürnbergs Wirtschaftsreferenten Michael Fraas und Erlangens Kulturreferentin Anke Steinert-Neuwirth eröffnen. Den ersten Vortrag hält Andrea Kuhn, die Leiterin des International Human Rights Film Festivals in Nürnberg, zum Thema „Die gute Story bleibt!“. Auf dem Podium diskutieren über das Thema "Die Metropolregion Nürnberg – Ein Film- und Kinostandort im Fokus" Bettina Ricklefs, Leiterin des Programmbereichs Spiel-Film-Serie beim BR, Martin Feldmann, Studiengangleiter Multimedia und Kommunikation an der Hochschule Ansbach, Hofer Filmtage-Leiter Thorsten Schaumann, FFF Förderreferentin Adina Mungenast, Film Commissioner Anja Metzger und Christiane Schleindl vom Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. unter der Moderation von Christina Blumentritt von TVF Fernsehen in Franken Programm.

Anschließend teilen sich die Gäste in vier verschiedene Workshops auf: Um virtuelle Welten geht es bei den Beiträgen von Daniel Bocklage, Christian Bürger und Daniel Schmidt von hl-studios. Über die Werkstatt Digitales Filmnetzwerk in der EMN sprechen Nando Dietz von need.film und Sabine Blassmann vom Bayerischen Zentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft. Um den FFF Bayern geht es im Workshop von FFF Förderreferent Sebastian Sorg. Die Frage „Wie komme ich zum Film?“ beantworten Martin Feldmann von der Hochschule Ansbach und Uli Limmer von der HFF München.



# Top 12

## Deutsche Kinofilme 2019



1 **DER JUNGE MUSS AN DIE FRISCHE LUFT**  
Warner Bros. // Kinostart 25.12.2018



2 **100 DINGE**  
Warner Bros. // Kinostart 06.12.2018



3 **LEBERKÄSJUNKIE**  
Constantin // Kinostart 01.08.2019



4 **DER FALL COLLINI**  
Constantin // Kinostart 18.04.2019



5 **OSTWIND – ARIS ANKUNFT**  
Constantin // Kinostart 28.02.2019



6 **DIE GOLDFISCHE**  
Sony Pictures // Kinostart 21.03.2019



7 **TABALUGA – DER FILM**  
Sony Pictures // Kinostart 06.12.2018



8 **IMMENHOF – DAS ABENTEUER EINES SOMMERS**  
Concorde // Kinostart 17.01.2019



9 **CLUB DER ROTEN BÄNDER – WIE ALLES BEGANN**  
Universum / Disney // Kinostart 14.02.2019



10 **DER KLEINE DRACHE KOKOSNUSS – AUF IN DEN Dschungel!**  
Universum / DCM // Kinostart 27.12.2018



11 **DIE DREI !!!**  
Constantin // Kinostart 25.07.2019



12 **BENJAMIN BLÜMCHEN**  
Studioscanal // Kinostart 01.08.2019

## Internationale Koproduktionen\*



1 **CAPTAIN MARVEL**  
Warner Bros. // Kinostart 07.03.2019



2 **BUMBLEBEE**  
Paramount // Kinostart 20.12.2018



3 **X-MEN – DARK PHOENIX**  
Fox // Kinostart 06.06.2019



4 **HELLBOY – CALL OF DARKNESS**  
Universum Film // Kinostart 11.04.2019

Besucherzahlen

Quelle: VdF (Stand: 17.09.2019), Filme ab Start 06.12.2018. Alle blau markierten Filme wurden vom FFF Bayern gefördert.

\* Gefördert im Programm Internationale Koproduktionen



Irena Gruca-Rozbicka in einem Lokal im Münchner Glockenbachviertel unweit des Büros von Crew United.

# Kieslowskis Erben

Es gab mal eine Frage bei *Wer wird Millionär*, die sich auf die Nachbarländer Deutschlands bezog. Der Kandidat sollte die Frage beantworten, zu welchem Land Deutschland die längste Grenzlänge habe. Zu den Antwortmöglichkeiten gehörte auch Polen, aber die korrekte Antwort lautete Österreich. Dicht gefolgt von Tschechien. Als drittes kommen die Niederlande, und erst auf Platz vier steht Polen mit 470 Kilometern Grenzlänge.

Bayern grenzt nicht an Polen, aber in München kümmert sich Crew United um die polnische Filmbranche. Das Netzwerk, vor mehr als 20 Jahren als Plattform für die Filmschaffenden in Deutschland entstanden, nutzt seine Infrastruktur, um sich zu erweitern. Die Grundlage war von jeher so clever angelegt – natürlich auch ermöglicht durch die Digitalisierung – dass der nächste Schritt vom deutschen zum europäischen Netzwerk geradezu folgerichtig ist. Im letzten Jahr kam bereits Verstärkung für das Land mit der größten Filmwirtschaft Europas hinzu: Frankreich, betreut von Olivier Kluyskens. Ebenfalls eröffnet wird das Netzwerk für Luxemburg und Belgien. Der offizielle Start für Frankreich ist im November 2019.

Seit diesem Sommer arbeitet Irena Gruca-Rozbicka bei Crew United. Sie hat vor zwanzig Jahren in Regensburg studiert, ging 2001 zurück nach Polen, um dort als Gründungschefredakteurin die polnische Ausgabe des Magazins *Film & TV Kamera*mann aufzubauen. Anschließend gründete sie, ebenfalls in Polen, eine eigene Fachzeitschrift.

In den letzten ein, zwei Jahren wird Polen international als wachsender Filmstandort wahrgenommen. Das liegt nicht zuletzt an Projekten wie zum Beispiel *Cold War* von Pawel Pawlikowski: Weltpremiere im Wettbewerb von Cannes, Auszeichnung in der Kategorie Regie, Europäischer Filmpreis als bester Film, drei Oscar-Nominierungen. Die Liste ließe

*Was vor mehr als 20 Jahren mit zwei Freunden begann und sich später deutschlandweit etablierte, wächst jetzt international. Nach Frankreich stößt auch Polen zu Crew United. Zuständig dafür ist Irena Gruca-Rozbicka.*

Text Olga Havenetidid

sich noch lange fortsetzen. Auch innerhalb Polens erlebt der polnische Film eine Renaissance: *Kler* von Wojciech Smarzowski erreichte sieben Millionen Menschen in den polnischen Kinos. In Deutschland lief er im vergangenen Mai beim Berliner Festival FilmPolska, wo auch *Fuga* von Agnieszka Smoczyńska und *Nina* von Olga Chajdas zu sehen waren. Die bekannteste Regisseurin Polens, Agnieszka Holland, Jahrgang 1948, führte 2015 bei mehreren Folgen der Serie *House of Cards* Regie und veröffentlichte Ende letzten Jahres die erste polnische Thrillerserie auf Netflix.

Soweit zu dem für jedermann Sichtbaren. Dahinter aber besteht noch Bedarf, die tagtägliche Arbeit der Filmschaffenden zu erleichtern. Beispielsweise gibt es in Polen offenbar bisher noch keine Möglichkeit für Profis, die an einer Zusammenarbeit mit internationalen Produktionen interessiert sind, sich über aktuelle Projekte zu informieren. Und das Interesse ist berechtigt, denn erst in diesem Jahr hat Polen ein neues Gesetz über Steueranreize für Filmproduktionen verabschiedet. Verwaltet werden die Anreize vom Polnischen Filminstitut, das internationale Produzenten einlädt und den Standort weltweit bewirbt.

Für Irena Gruca-Rozbicka gehören ganz fundamentale Dinge zu den Funktionen eines digitalen Netzwerks: Fragen nach Jobs sind genauso darunter wie das Suchen und Anbieten von Übernachtungsmöglichkeiten. In SOFA-Workshops stellt sie Crew United Polen vor. Im April 2020 findet der dritte Workshop in Warschau statt, im November 2020 startet die Plattform. Bereits jetzt ist Crew United polnischen Filmschaffenden ein Begriff, 270 unter ihnen bezahlen für ein Premium-Konto. Dass in Deutschland Fachkräfte-Mangel herrscht, sei in Polen durchaus bekannt, auch um dagegen anzugehen, ist laut Irena Gruca-Rozbicka eine Erweiterung des Netzwerks in die Nachbarländer nötig und sinnvoll. ■

**Zu einem Interview mit Irena Gruca-Rozbicka bei Out Takes:**  
[www.out-takes.de/index.php/2019/richtung-europa/](http://www.out-takes.de/index.php/2019/richtung-europa/)

**Zu Crew United:**  
[www.crew-united.com/](http://www.crew-united.com/)

# EIN JAHRZEHNT DER SPIELE

*„... zum Herbst 2009 gibt es viele Neuerungen am Film- und Medienstandort Bayern. So startet die neue bayerische Games-Förderung in Kooperation der Bayerischen Staatskanzlei mit dem FFF Bayern. Der neu eingerichtete Vergabeausschuss zur Förderung hochwertiger und gewaltfreier Computerspiele tagt erstmals am 11. November 2009 und entscheidet über die Anträge zur Konzept-, Prototyp-, oder Produktionsförderung. 470.000 Euro stehen für diesen Förderzweck in diesem Jahr zur Verfügung und sollen dazu beitragen, den an Spieleentwicklern reichen Standort Bayern auch in diesem Bereich weiter auszubauen.“*

So stand es in der FilmNews im Oktober 2009. Seither sind zehn Jahre vergangen, eine Menge ist passiert. Die folgenden Seiten widmen sich den Akteuren. Sie erzählen von Widerstandskämpfern, Vorreitern, Kulturgütern, Wirtschaftsprofis, Musik und japanischen Schriftzeichen – und vielem mehr.





Legendär sind ja zum Beispiel die Gameswanderungen. 2011 fand die erste statt, sie führte an den Tegernsee. Klemens Kundraditz (Geschäftsführer der Koch Media Holding GmbH) und Dorothee Erpenstein, damals Leiterin des Referats Medienstandort in der Staatskanzlei und heute FFF Geschäftsführerin, nahmen teil.



Fünf Jahre Gamesförderung waren 2014 auch schon ein Grund zur Freude: Klaus Schaefer mit dem damaligen Staatssekretär Franz Josef Pschierer und Siegfried Schneider, unter dessen Leitung die bayerische Staatsregierung die Gamesförderung 2009 einführte, sowie Hendrik Lesser.



„Shift Happens“ von Klonk gewann beim 8. Deutschen Computerspielpreis 2016 in München in zwei Kategorien: Bestes Kinderspiel und Bestes Gamedesign. Außerdem war das Spiel noch in der Kategorie Bestes Spiel nominiert gewesen.



Der Beginn der Computec Medialeistungen: 2015 unterzeichneten im Wirtschaftsministerium Klaus Schaefer, Ilse Aigner und Hans Ippisch den Vertrag über die erste Public Private Partnership im Bereich Gamesförderung.



Digitalministerin Judith Gerlach beim FFF Presse Lunch 2019: „Erfreulich ist, dass sich in Sachen Film- und Gamesförderung des Bundes viel bewegt. Diese Entwicklung werden wir genau beobachten und mögliche Synergie-Effekte nutzen.“



Hoher Besuch bei der Gameswanderung 2014: Die damalige Gamesministerin Ilse Aigner besuchte die Wanderer im Rotwandhaus auf 1737 Meter Höhe und machte mit allen Selfies – damals noch ein einigermaßen neues Format!



Sein Name wird immer mit der Einführung der bayerischen Gamesförderung verbunden sein: Siegfried Schneider, heute Präsident der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien. Hier sehen wir ihn 2013 auf dem Empfang von Games / Bavaria.



Die bayerische Politik hat sich nie nur theoretisch mit Games befasst. Hier sehen wir Franz Josef Pschierer, damals Staatssekretär im Wirtschaftsministerium, praxisnah 2014 auf der gamescom.



Bei dem Festakt, den der FFF zu seinem 20. Geburtstag veranstaltete, durfte die Gamesbranche natürlich nicht fehlen. Schließlich gab es sie zu diesem Zeitpunkt schon sieben Jahre. Was man bei so einem Foto gut sehen kann, ist die Vielfalt der Ansätze. Zum Beispiel sehen wir da ganz rechts Stefanie Stalf, die seit vielen Jahren am Standort München für VFX steht und mittlerweile preisgekrönte Lernapps entwickelt. Und neben Michaela Haberlander sehen wir Tommy Krappweis, dessen Fantasy-Film „Mara und der Feuerbringer“ ein Jahr zuvor im Kino lief und der die Idee zu zwei Games lieferte.



Einer der wichtigsten Vordenker der Gamesförderung ist Eberhard Sinner, der zwischen 2005 und 2008 Leiter der Staatskanzlei und Medienminister war. Hier sehen wir ihn auf der gamescom im Jahr 2012. Das Interesse an Games war bei ihm, wie bei allen anderen bayerischen Vordenkern, echt und hält sich bis heute. Vorne erkennen wir Clemens Hochreiter und Thomas Wagner von Reality Twist.

# 10 JAHRE 10 BILDER



EBERHARD  
SINNER

Avantgarde-Charakter:

FREIRAUMSCHAFFENDER

# WAS SPIELEN SIE?

Bayern war Vorreiter in Sachen Gamesförderung. Das lag vor allem an Persönlichkeiten, die im Vorfeld dazu beigetragen haben, die Entwicklung von Computerspielen mit staatlichen Mitteln zu unterstützen. Wir haben sechs von ihnen gebeten, uns einige Fragen zu beantworten. Analog und digital.

Interviews Christoph Oellers

**[H]**igh Noon am 12. September bei makellosem Sonnenschein. Das Restaurant des Bayerischen Landtags ist leer. Die parlamentarische Sommerpause hält an. Musik rieselt von der Decke. S. ist schon da. Er steht. Er hat dem Bayerischen Rundfunk spontan ein Interview aus eigenem Tweet-Anlass gegeben: junge Spessart-Eichen für kräftezerfressene Fichten von der Nordsee bis zu den Alpen, hat er am Vortag gepostet. S. ist studierter Förster und praktizierender Jäger. Sein personifizierter Nachfolgertermin wartet bereits; sein Stellvertreter aus dem Ost-West-Wirtschaftsforum, dessen Präsident S. ist. S., der im November seinen 75. feiert, erscheint agil wie ein 50jähriger, der sich auf einen Herbstmarathon vorbereitet. Er schlägt zum Gespräch den Steinernen Saal vor – der Ort, an dem S. als medienpolitischer Sprecher der CSU-Fraktion vor zehn Jahren zum parlamentarischen Games-Abend lud und damit Vorurteile unter Politikern – „alles nur Killerspiele“ – abzubauen half. Wir platzieren uns an einem Stehtisch schräg unter dem leicht grimmigen Ölgemäldeblick Maximilian I. und mit der zentralen Aussichtsöglichkeit auf die nach ihm benannte Straße und die leuchtende Altstadt im Hintergrund. **]**

- 1 Sind Sie ein Spieler? (Wie oft spielen Sie?)**  
Eigentlich nicht. [lacht verlegen] Habe keine Zeit dafür. Gucke aber ab und zu, was meine sechs Enkel machen – die vier Buben machen Autorennspiele und so was. [S. hält die Arme verschränkt, wie ein Fußballer beim Mannschaftsfoto]
- 2 Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen? Analog wie digital je drei bitte.**  
[grinst] So ein *Siedler*-Spiel vielleicht, dann *Ostwind* von Wolfgang Emmer [Chef von Aesir Interactive], dann eines, das ich selbst initiiert habe, aber das es noch gar nicht gibt: *Noahs Welt*. [aus einem Dorf wird eine Stadt für vier Personen in unterschiedlichen, bestimmenden Rollen; das Spiel hat bislang keinen Abnehmer gefunden] Analog: *Monopoly*, dann würde ich vielleicht eine Schafkopfkarte mitnehmen, dann [Pause] ein Hüchenspiel: *Mensch ärgere dich nicht*. Wir spielen mit den Enkeln analog. [S. ist für das Gespräch im übrigen analog wie digital gerüstet: auf dem Tisch liegen iPad, A5-Notizbuch mit Gummizug und Lesebändchen sowie ein Blackberry aus der Vorsmartphone-Ära.]
- 3 Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?**  
Wo Verbissenheit reinkommt. Spiele sollten eine Schule für zivilisiertes Verhalten sein. [der unterfränkische Tonfall dringt erstmals durch]
- 4 Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)**  
Darum haben wir vor zehn Jahre heftig gestritten – auch hier an dem Platz. [da boxten die Abgeordneten virtuell gegeneinander oder begaben sich in einen Sängewettstreit, analog wurde mit Spiele-Entwicklern diskutiert] Da wurden nur die Killerspiele in den Blick genommen – was auch immer das sein sollte. Spiele haben ihren pädagogischen Wert – wie der Film, die Musik und das Buch. Das ist ein Kulturgut: sich auseinandersetzen mit der Welt, mit Themen. Im Spiel kann man Dinge machen, die man in anderen Kunstkategorien nicht machen kann. Die Technologie, die im Games-Bereich verwendet wird, findet sich in vielen anderen Lebensbereichen – in der Wissenschaft zum Beispiel. Gestern war ich in einem Labor an der Uni Würzburg, in dem Augmented Reality erzeugt wird. Da werden Leute in einen Tunnel reingesetzt, ein Riesenfeuer gemacht und dann kann man sehen, wo man die Notausgänge setzt. Dann waren wir bei den Pädagogen, die sich mit digitalen Lernumwelten, beschäftigen. Die Bandbreite Games als Kulturgut ist fast unendlich. [S. hat zunächst mit der Rechten seine Worte untermalt, als er aber auf die zu Deutsch „erweiterte Wirklichkeit“ zu sprechen kam, gehen beide Arme nach vorne – wie die Pleuelstangen einer Dampflokomotive]
- 5 Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?**  
[S. rüstet sich nach jeder Antwort, vor jeder Frage wieder neu in die armverschränkte Grundhaltung]. Wir haben gesagt, das positive Beispiel müssen wir herausstellen. Es muss beides sein. Der Zugang funktioniert nur über die Unterhaltung.
- 6 Was kann der Film vom Spiel lernen?**  
Das Spiel ist viel interaktiver als der Film. Beim Film bin ich nur Zuschauer. Also: dass man fantastische Welten erzeugen kann.
- 7 Und die Gamer von den Filmern?**  
Dass man ein gutes Skript braucht und nicht einfach draufloswerkeln kann. [schlägt mit der Rechten leicht auf den Tisch] Grundlage für einen guten Film ist immer ein gutes Drehbuch.
- 8 Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?**  
War: Im politischen Bereich Freiräume schaffen. Auch im Medien-Club München haben wir die Preise vor fünf, sechs Jahren auf Spiele und Apps erweitert; sind in die Schulen gegangen.
- 9 Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?**  
Dass Bayern beim Thema Games Pionier war, und der Deutsche Computerspielpreis wurde erstmals – vor zehn Jahren – auch in München verliehen. [S. wiegt sich in den Hüften, wechselt Stand- und Spielbein – wie ein Läufer vor dem Start]
- 10 Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?**  
Ganz schwierige Frage. [lacht] Das schwankt individuell. Das sehr gute Spiel hat eine gewisse Dauerhaftigkeit. [Hände verzahnen sich und strecken sich Richtung schmuckloser Steinerne-Saal-Decke] Das ist keine Eintagsfliege. Das klingt vielleicht ein bisschen komisch in so einer kurzlebigen Branche, aber es ist mehr als etwas, das ich morgen wieder vergessen habe.
- 11 Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?**  
Die hätte sich nie so entwickelt. [Hände gehen auseinander, als wolle er das geflossene Fördergeld umschlingen] Wie sähe die Oper ohne Förderung aus – wie die Musikszene?
- 12 Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?**  
Man müsste vielleicht in der Gründungsphase den Unternehmen noch stärker unter die Arme greifen. [wendet den Kopf in die Tiefe des Raumes] Wir sind unter den Top Drei in Deutschland – da kann man immer noch besser werden.
- 13 Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?**  
Gießkanne? Da würde ich vorsichtig sein. Über die Breitenförderung hinaus benötigen wir besondere Kriterien für Innovationen. Nur Gießkanne bringt nicht viel.
- 14 Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?**  
[seine Lippen spannen und verdünnisieren sich] Die USA sind führend. Das hat sich da zuerst entwickelt. Man kann durchaus aufholen – da denke ich an die europäische Ebene. Man kann wie im Film eine eigene Kultur, eine eigene Marke aufbauen. [Marke hier mit unterfränkischem g]
- 15 Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?**  
[schnauft durch] Es kommen wahrscheinlich schlechte Spiele heraus, wenn man nur an den Umsatz denkt. Fifty-fifty ist, glaube ich, eine gute Mischung.
- 16 Was hat der gemeine Mensch davon?**  
Spiele-Entwickler sind Trendsetter. [Faust saust auf den Tisch] Volkswirtschaftlich ist das ganz wichtig. Das sind Arbeitsplätze der Zukunft in vielen Lebensbereichen.
- 17 Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?**  
Mich hat die Zeit mit Wolfgang Emmer und an der Mediadesign Hochschule in München geprägt – wie die Studenten mit meiner Idee – *Noahs Welt* – umgegangen sind: Wie kann man das Thema Nachhaltigkeit im Sinne einer enkelgerechten Politik in eine Spielidee umsetzen? Das war so ein Werkstatteinblick, den ich bekommen habe.
- 18 Begegnung mit oder in der Spielewelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?**  
[überlegt] Kann ich kein Beispiel nennen. Wenn es gut gemacht ist, fühlen Sie sich so gepackt, dass Sie meinen, dass es Wirklichkeit ist. [S. prustet im voraus, wie jemand, der die Pointe eines Witzes noch nicht erzählt hat] Ein Kollege von mir hat mal bei einem Spiel Nasenbluten gekriegt.
- 19 Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?**  
Das ergänzt sich ganz gut. Es gibt das Buch zum Film und vielleicht gibt es dann auch häufiger das Spiel zum Film. Andererseits ist das Zeitbudget des Einzelnen begrenzt.
- 20 Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?**  
Beim Zehnfachen. [lacht] Der Mensch wächst mit seinen Aufgaben. [lacht weiter] Jetzt haben wir 2,5 Millionen Euro, also das Fünffache vom Startjahr. [S. spricht von „wir“: Das Vergangene ist noch ganz gegenwärtig] Aber man sollte ja nicht nur aufs Geld schauen.



# SIEGFRIED SCHNEIDER

Avantgarde-Charakter:

WIDERSTANDSKÄMPFER

- 1 Sind Sie ein Spieler? (Wie oft spielen Sie?)**  
 Natürlich, wie fast jeder Mensch. Am liebsten übrigens Schafkopf. Außerdem spiele ich gern mit meinen Enkelkindern. Was gespielt wird, bestimme dann allerdings nicht ich ...
- 2 Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen? Analog wie digital je drei bitte.**  
 Schafkopf. In Form des guten alten analogen Kartenspiels – und als App, die unterwegs, zum Beispiel am Flughafen, sehr unterhaltsam ist. Auch Quiz-Apps sind ein guter Zeitvertreib. Und ab und zu muss es ein Fußball-Spiel sein.
- 3 Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?**  
 Dort, wo ein Spiel den gesetzlichen Rahmen und die zentralen Werte unserer demokratischen Gesellschaft missachtet. Menschenverachtende Gewalt oder fragwürdige Geschäftspraktiken sind inakzeptabel.
- 4 Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)**  
 Weil sie eine kulturelle Wertigkeit haben. Das stellt heute zum Glück kaum einer mehr in Frage. Einige Spiele würde ich, ähnlich wie Filme, sogar als Kunstwerk bezeichnen.
- 5 Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?**  
 Ganz egal, welchen Zweck Spiele verfolgen: Sie müssen gut gemacht sein und vor allem auch Spaß machen.
- 6 Was kann der Film vom Spiel lernen?**  
 Mir fallen da Stichworte wie Interaktivität und Immersion ein.
- 7 Und die Gamer von den Filmern?**  
 Mit Blick auf komplexe Geschichten und komplexe Charaktere gibt es sicher noch Luft nach oben. Aber in den letzten Jahren hat sich schon sehr viel getan. Die Helden großer Titel sind mittlerweile oft recht vielschichtig und nicht mehr bloß Pistolen ziehende oder Schwert schwingende Muskelprotze. Und in manchen Spielen dürfen sogar schon Frauen die Hauptfigur sein.
- 8 Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?**  
 Als stellvertretender Aufsichtsratsvorsitzender des FFF Bayern bekomme ich hautnah die Erfolge, aber auch die Sorgen und Nöte der bayerischen Games-Industrie mit. Hier versuche ich selbstverständlich, so gut wie möglich zu unterstützen. Auch als Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien habe ich diese Belange übrigens im Blick!

**9 Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?**  
 Dass ich 2009 – damals als bayerischer Medienminister – die Gamesförderung gegen viele Widerstände durchsetzen konnte. Heute gibt es eine kontinuierliche Förderung und kaum einer stellt sie mehr in Frage. Das war nicht immer so.

**10 Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?**  
 Das kann ich so allgemein gar nicht sagen – es kommt immer aufs einzelne Spiel an.

**11 Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?**  
 Sie wäre sicherlich weniger vielfältig.

**12 Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?**  
 Mehr Geld zur Förderung ist immer schön, aber das liegt ja nicht in erster Linie in der Hand des FFF Bayern.

**13 Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?**  
 Gießkannen sind notwendige Gartengeräte, aber bei der Gamesförderung nicht der Weisheit letzter Schluss. Da gibt es bessere Werkzeuge. Das macht der erfolgreiche Weg, den die Bayerische Staatsregierung mit Hilfe des FFF Bayern eingeschlagen hat, deutlich.

**14 Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?**  
 Nicht unbedingt. Natürlich sollten Games Erfolg haben und sich refinanzieren. Aber statt der Blockbuster werden in Deutschland eher die kleineren, feineren Spiele produziert, die die Vielfalt der Gattung abbilden.

**15 Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?**  
 Das Geschäftsmodell sollte weder die Spielidee, noch den Spielspaß dominieren. Nicht jede gute Idee muss sich Marktdaten oder -analysen unterordnen. Auf der anderen Seite muss die Branche Geld verdienen und sich refinanzieren.

**16 Was hat der gemeine Mensch davon?**  
 Hoffentlich viel Spaß und wenig Reue!

**17 Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?**  
 Mich hat das Spielen an sich geprägt. Durchs Spielen lernen wir Regeln einzuhalten, wir lernen zu verlieren und wir freuen uns, wenn wir gewinnen. Für das soziale Miteinander wichtige Fähigkeiten ...

**18 Begegnung mit oder in der Spielewelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?**  
 Ich war einige Male auf der gamescom in Köln und fand die Realitätsnähe der großen Actionspiele schon sehr eindrucksvoll. Das ist zum einen faszinierend, birgt aber gerade bei gewalthaltigen Inhalten auch Risiken – gerade für die jüngeren Nutzerinnen und Nutzer.

**19 Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?**  
 Das machen sie doch schon. Steigende Umsatz- und Nutzungszahlen sprechen da eine deutliche Sprache. Beide Mediengattungen machen auf ihre Art Spaß und bieten viel Unterhaltung.

**20 Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?**  
 Ich hoffe, dass der FFF seine gute und notwendige Fördertätigkeit bei Games weiter fortführen kann, damit die bayerische Spielebranche erfolgreich bleibt und auch kleine und unabhängige Produktionen eine Chance auf Umsetzung haben.

- 1 Sind Sie eine Spielerin? (Wie oft spielen Sie?)**  
Gelegenheitsspielerin, zum Beispiel am Wochenende mit der Familie.
- 2 Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen?**  
**Analog wie digital je drei bitte.**  
*Brändi Dog* und ein paar Knobelspiele. Digital: natürlich FFF-geförderte Spiele! Auf einer einsamen Insel hätte ich dann tatsächlich mal Zeit für ein längeres Spiel.
- 3 Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?**  
Sucht und Gewalt sind zwei Faktoren, die nichts mehr mit Spaß zu tun haben.
- 4 Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)**  
Spiele beinhalten Regeln und Werte. Insofern spiegeln sie unsere Kultur und prägen sie auch mit.
- 5 Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?**  
Es gibt für beide Arten gute Anwendungsmöglichkeiten. Im Idealfall sollten auch die pädagogisch anspruchsvollen Spiele unterhaltsam sein.
- 6 Was kann der Film vom Spiel lernen?**  
Es gibt interessante Ansätze für den Einsatz von Gamesengines im Film. Da bin ich gespannt, wie sich die Technologie entwickelt. Und Interaktion im Film könnte noch intensiver diskutiert werden. Das ist eine Option, die neugierig macht. Für den Zuschauer wären auch schon wenige alternative Weichenstellungen ein völlig neues Erlebnis.
- 7 Und die Gamer von den Filmern?**  
Was uns am Film fasziniert, ist vor allem die Geschichte. Inwieweit dieses narrative Element stärker auf Spiele übertragbar ist, würde ich gern noch intensiver ausgelotet wissen.
- 8 Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?**  
In allen Disziplinen rund ums Gaming Know-How in Bayern auf- und auszubauen. Und natürlich, Unternehmensgründungen und -verfestigungen in Bayern zu unterstützen. Das war 2009 meine Aufgabe, als ich als zuständige Referatsleiterin in der Bayerischen Staatskanzlei unter dem damaligen Medienminister Siegfried Schneider die Bayerische Gamesförderung mit konstruiert habe. Und das ist heute meine Aufgabe als Geschäftsführerin des FFF.
- 9 Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?**  
Darauf, dass die Fördersystematik so gut vorbereitet wurde, dass sie bis heute trägt. Sie hat den Grundstein für viele Unternehmensgründungen und Spieleentwicklungen in Bayern gelegt.
- 10 Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?**  
Da gibt's für jedes Genre, jede Zielgruppe, jeden verfügbaren Zeitrahmen und jedes Budget eine andere Antwort. Allen gemeinsam wäre vielleicht das Kriterium: Wird eine echte Herausforderung gestellt, die sich aber und nur mit dem richtigen persönlichen Einsatz des Spielers lösen lässt?
- 11 Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?**  
Wir hätten viel weniger Fachleute.
- 12 Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?**  
Die Förderung wird sehr gut angenommen. Wir decken alle Genres ab und fast alle Projektphasen. Die Fördersummen für die Produktion wurden erhöht – mit der Unterstützung des Bayerischen Staatsministeriums für Digitales mit Judith Gerlach an der Spitze werden wir diesen Weg weitergehen. Für Anregungen zur Weiterentwicklung bin ich übrigens immer offen. Umgekehrt sehe ich in der Branche Potenzial, noch stärker Synergieeffekte zu nutzen.

## DOROTHEE ERPENSTEIN



Avantgarde-Charakter:

WISSENSAUFBAU

- 13 Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?**  
Wenn Sie mit Gießkanne „Beliebigkeit“ meinen: nichts. Wohl aber halte ich es für richtig, in der Konzeptphase erstmal vielen Spielideen Chancen zur Entwicklung zu geben, wenn Potenzial vorstellbar ist. Je mehr es allerdings in Richtung Produktionsförderung geht, desto klarer müssen die erfolgversprechenden Parameter erkennbar sein.
- 14 Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?**  
Natürlich wäre hier Luft nach oben. Realistischerweise braucht man dafür aber Budgets, die ich im Moment nicht sehe. Deshalb konzentrieren wir uns auf Spiele, die nicht so aufwändig wie die ganz teuren Spiele, aber solide und zielgruppenspezifisch konzipiert sind. Vielleicht kommen wir gemeinsam mit der avisierten Bundesförderung einen Schritt weiter.
- 15 Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?**  
Kultur hat einen hohen ideellen Stellenwert, den man nicht allein an ökonomischen Maßstäben messen darf. Aber jedes Studio muss Möglichkeiten suchen, auch von seiner Arbeit leben zu können, da ist wirtschaftliches Kalkül legitim. Und wir als Förderer freuen uns über Rückflüsse – die stehen dann für neue Spielideen zur Verfügung!
- 16 Was hat der gemeine Mensch davon?**  
Erholung, Unterhaltung, Training spezieller Fertigkeiten – die Bandbreite ist groß.
- 17 Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?**  
Nein, nachhaltig beeinflusst nicht, aber an nachhaltigen Spielspaß kann ich mich durchaus erinnern!
- 18 Begegnung mit oder in der Spielewelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?**  
Natürlich. Viele Konflikte, die in Spielen aufgegriffen werden, beruhen auf den „klassischen“ menschlichen Schwächen. Umso wichtiger ist es, dass die Konfliktlösungen im Spiel keine falschen Impulse für die reale Welt setzen.
- 19 Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?**  
Sie sind ebenso wie Filme ein attraktives Freizeitangebot. Also ja, sie stehen im Wettbewerb. Sie unterscheiden sich in aller Regel noch sehr in Narration, Emotion und Interaktion, deshalb bieten sie einerseits Abwechslung und erreichen andererseits teils auch unterschiedliche Zielgruppen. Aber sie können sich auch wunderbar ergänzen, mit dem Spiel zum Film oder dem Film zum Spiel.
- 20 Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?**  
Als zuverlässigen Ansprechpartner für unsere umtriebigen Gamemacher. Vielleicht haben wir bis dahin die eine oder andere Veränderung beim Förderbedarf, die wir aufgreifen. Die Zielsetzung, Know-How und Arbeitsplätze zu stärken, wird bleiben. Mein Wunsch wäre, dass wir bis dahin die Zahl der Releases geförderter Spiele solide ausbauen.



# HENDRIK LESSER

Avantgarde-Charakter:

VORURTEILSBEKÄMPFER



- 1 **Sind Sie ein Spieler? (Wie oft spielen Sie?)**  
Ich verstehe die Frage nicht. Das fühlt sich für mich so an, als würden Sie mich fragen, ob ich atme. :) Ich habe in meinem Leben schätzungsweise einige Tausend Spiele gespielt. Ich spiele eigentlich täglich und gern auch mal länger. :)
- 2 **Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen? Analog wie digital je drei bitte.**  
Digital: *Alpha Centauri* / *Civilization* / Ein „state of the art“ MMORPG. Analog: Ich komme nicht wirklich dazu, analog zu spielen. Wenn, dann würde ich mich für *Go* entscheiden.
- 3 **Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?**  
Die zweite Frage, die ich nicht verstehe. :) Games sind Kulturtechnik und können alle Themen des Lebens abbilden. Es gibt z. B. Games gemacht von Eltern, die ihr Kind an Krebs verloren haben und damit viele Menschen bewegen. Ich möchte irgendwann mit einem Game den Friedensnobelpreis bekommen (das hatte ich als Teenager bereits dem einen oder anderen versucht zu erklären :)).
- 4 **Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)**  
Die Frage suggeriert, dass das umstritten wäre; ich dachte, dieses Thema wäre mittlerweile vom Tisch. :) Games sind zuallererst von Menschen geschaffen und damit per se Kultur. Sie beinhalten oft eine Botschaft (von „einfach nur Spaß“, bis Training, gewisse Lehren in Stories etc.). Games und Spiele sind die älteste Kulturform überhaupt. Die ersten Menschen haben spielerisch zusammengefunden, haben Theater gespielt und so Politik o. ä. betrieben. Der Mensch ist ein homo ludens. Auf politischer Ebene war hier die EU Kommission maßgeblich, die vor +10 Jahren festgestellt hat, dass Games Teil der europäischen Kultur sind.

## 5 **Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?**

Das lässt den Eindruck entstehen, dass sich das gegenseitig ausschließt. Ich finde gute Spiele toll, die in interessanten Settings, Genres nach vorne treiben und idealerweise auch gut aussehen und mutig klingen. Wenn sie mir noch nebenher etwas beibringen können, ohne damit zu direkt zu sein, top. Wenn nicht, auch top. :)

## 6 **Was kann der Film vom Spiel lernen?**

Der Games-Sektor gehört zu den Vorreitern der Innovation und internationalen Zusammenarbeit – das kann sich gerne auf den Film übertragen! ;) Besonders hervorzuheben sind hier unsere Erfahrungen mit alternativen Distributionsformen, Plattform-Vielfalt und interaktiver Unterhaltung. Zudem tun sich Games oft einfacher, sich unter klassischen (wenn auch modernen) Unternehmensstrukturen zusammenzufinden – Agile Development, langfristige Festanstellungen uvm. entstehen dadurch. Dazu gehört auch die Nutzung von kostengünstigen und -effizienten Produktionstools (wie Real-Time-Development mit Game Engines). Wirtschaftlichkeit und Kunstschaffen zu verbinden und dabei im engen Austausch mit der Community vor, während und nach dem Development zu stehen, sind auch Stärken, die wir mit dem Film teilen sollten.

## 7 **Und die Gamer von den Filmern?**

Inzwischen nicht mehr so viel. :) Das meiste, was wir mitnehmen wollten und sollten, hat die Games-Industrie in der Spitze verinnerlicht. Wir haben viel aus dem Film gelernt über den Sinn fürs Bild, Cinematography und auch das eine oder andere Betriebswirtschaftliche, speziell in Bezug auf Finanzierung.

## 8 **Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?**

Bis heute stehe ich täglich dafür ein, Games gesellschaftstauglich zu machen und Vorurteile aus dem Weg zu räumen. Neben meinem Job als CEO bin ich Gründer, Vorsitzender und Präsident von Vereinen und Vereinigungen auf deutscher sowie europäischer Ebene und dadurch auch politisch sehr aktiv. Zusätzlich unterstütze ich Nachwuchskräfte im Bildungs- und Mentoringbereich mit meinen Erfahrungen von Vorlesungen bis hin zur Gründung. Ganz abgesehen davon, dass ich mit rcp Europas größte Entwicklerfamilie aufgebaut habe und damit kontinuierlich zum Wachstum der Branche beitragen kann. :) Nicht zuletzt haben wir schon immer versucht, auch mit Innovationen erfolgreich zu sein und Themen zu pushen. Wir haben das erste interaktive Audiobook gemacht, große IPs mit ganz anderem Gameplay gemischt (siehe *Angry Birds Epic*), machen zu *Das Boot* eine Multiplayer-VR-Experience, haben Spiele für kranke Menschen entwickelt, die Wirkung zeigen konnten, arbeiten nun mit der Bundeswehr u. v. m.

## 9 **Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?**

Geduld und Beständigkeit und niemals aufgegeben zu haben! Wir können viele Erfolge feiern: Ein Spiel mit +100 Mio. Downloads (siehe *Angry Birds Epic*), ein Platin Award für *Sacred*, eine Version zu *Max Payne* und *GTA 3*, die eine 16 USK bekommen hat, der Bau eines völlig neuen Setups in mehreren Ländern dazu, wie man gemeinsam in einem Firmenverbund erfolgreich sein kann. Präsident des europäischen Verbandes EGDF geworden zu sein mit unter 40 macht mich auch stolz, ein top Team zu haben ebenfalls und und und. :)

## 10 **Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?**

Dass noch die folgende Generation den Namen kennt, dass sich der erste Hype auch als langfristiger Erfolg herausstellt und dass man spürt, wie viel Leidenschaft hineingesteckt wurde. Und nicht zuletzt, dass es ein Spiel schafft, immer wieder das Flow Gefühl zu erzeugen.

- 11** **Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?**  
In Bayern gäbe es deutlich weniger Studios, die in den letzten Jahren gegründet wurden und sich auch bereits partiell etabliert haben. Diese Unternehmen haben teilweise nach und mit Förderungen erst richtig gute und auch international erfolgreiche Spiele machen können. Im Bund gibts es ja gerade erst eine Förderung (hoffentlich keine Eintagsfliege). Hier wird man erst über die Jahre sehen, was sie bewirkt hat.
- 12** **Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?**  
Fördersummen weiter ausbauen, Fördern von Kooperationen innerhalb der Gamesbranche – aber auch mit anderen Industrien, Zusammenlegung FFF Games und Games/Bavaria, Gamesvertreter im Vorstand des FFF, mehr Raum in der Berichterstattung des FFF (z. B. im Magazin sind wir meist mit max. einer Seite vertreten), keine Suggestivfragen mehr, ob Games angekommen sind :)), noch stärker mithelfen bei Sichtbarkeit und Darstellung unserer Erfolge.
- 13** **Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?**  
„Gießkanne“ klingt immer nach Planlosigkeit. Ich bin primär für den Support von SMEs [kleine und mittlere Unternehmen] und nicht von internationalen Konzernen. Sprich, ich finde es sinnvoll, eher in die Breite zu gehen. Aber dennoch genau hinzuschauen und strategisch smart zu agieren, welche Projekte und Studios jeweils Förderungen / Unterstützung bekommen.
- 14** **Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?**  
Warum ist das so wichtig? Wir haben große Titel, oft weiß die Gesellschaft (inkl. Politik etc., aber sogar auch der FFF) nur gar nicht so genau, was eigentlich alles in Deutschland entsteht. Wir haben große und alte Serien, wir haben neue Erfolge, Überraschungshits, Hits zu großen internationalen IPs – also nein.
- 15** **Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?**  
Kultur steckt immer drin :) siehe oben. Am besten begeistern tolle Spiele nicht nur Verbraucher, sondern auch Entwickler, die damit ihre Miete zahlen, vielleicht riskantere Projekte angehen wollen und können etc. Wenn es nur noch „Money-Making-Machines“ sind, dann ist das nicht meins, aber wir zitieren immer wieder den freien Markt. Warum soll dieser bei Games nicht gelten?
- 16** **Was hat der gemeine Mensch davon?**  
Der liebe Mensch hat meist zuallererst Spaß damit, dann entflieht er vielleicht einmal einer garstigen Realität des Tages („Eskapismus“), geht mit seiner Phantasie auf Reisen und lässt sich inspirieren, besonders bei komplexen Onlinen Games. Ansonsten kann er einfache Dinge wie die Hand/Augen-Koordination verbessern, gewisses Gehirnjogging betreiben (hält fresh!) und trainieren, mit komplexen Sachverhalten umzugehen. Zu lernen, dass Verlieren oft bedeutet, einfach „continue“ zu drücken und es noch einmal zu versuchen, ist auch ein großer Nutzen. Ich glaube, dass Games als Kulturtechnik in Zukunft die Gesellschaft noch stärker in allen Bereichen dominieren werden, als sie es heute schon tun.
- 17** **Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?**  
Klar. Ich spiele seit meinem fünften Lebensjahr. Dadurch habe ich viele Erinnerungen an Spiele, das Drumherum (mit Freunden abnerden) und denke einfach auch an einzelne Spiele gerne zurück. Ich sage immer, dass ich mein Unternehmen führe, wie ich *Civilization* spiele: Es ist nicht immer offensichtlich, aber am Ende gewinnt meine Fraktion in den meisten Fällen. :) Ich kann klar sagen, dass ich als Gründer, MD nicht so weit gekommen wäre, ohne hunderte komplexe Strategiespiele gespielt zu haben.

# ICH SPIELE SEIT MEINEM 5. LEBENS- JAHR

- 18** **Begegnung mit oder in der Spielwelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?**  
Was ich erlebe ist erst einmal real; ob es virtuell ist oder physisch. Sprich was ist die Frage? Habe ich *Immersion* gespürt und war voll drin in einem Game? Hell yes! Als ich z. B. besonders viel *Ultima Online* gespielt habe (vor *World of Warcraft* online), fragte ich mich einmal, als ich bei meinem Studentenjob ankam, warum ich mich nicht einfach herteleportiert hatte. :) Das war zwar bloß nur ein Gedanke, aber ein realer. :)
- 19** **Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?**  
Konkurrenz wirtschaftlich? Ich glaube da muss man die Frage eher umdrehen, liebe Redaktion vom FFF. :) Wo wird der „heiße“ Content produziert? Auch hier sehe ich Games inzwischen klar in der Führung. Wir haben noch immer jährlich wachsenden Umsatz und Spielerzahlen. Es wäre mir neu, dass das im Kino genauso aussieht. Ich empfinde diese Frage daher eher als 90er-Jahre-Thema. :)
- 20** **Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?**  
Bigger, longer, uncut. :) Also mit deutlich größerem Budget, sie wird nicht mehr FFF heißen (warum „Film“ im Titel?), es werden mehr Leute darauf fokussiert sein, denn die Landschaft in Bayern ist super divers in Größe, Ausrichtung und Impact.

# BARBARA SCHARDT

Avantgarde-Charakter:

PROGRESSIVKRAFT



- 1 **Sind Sie eine Spielerin? (Wie oft spielen Sie?)**  
Diesen Titel überlasse ich denen, die es wirklich können und oft mit Freude tun. Ich daddele nur.
- 2 **Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen? Analog wie digital je drei bitte.**  
Eine einsame Insel gehört nicht zu meinen Traum-Reisezielen. Ich habe am liebsten echte Menschen um mich.
- 3 **Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?**  
Wenn das Spielen zur Obsession wird, die Grenzen verschwimmen, wird es zur Sucht. Dennoch können Spiele auch Training für das echte Leben sein.
- 4 **Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)**  
Natürlich sind sie Kulturgut. Denn sie haben Elemente aller Künste – Malerei, Film, Architektur, Musik, Tanz – zu etwas Neuem gefügt. Und alle Spieleentwickler und Spielenden kreieren immer wieder Neues.
- 5 **Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?**  
Warum sollte man das getrennt oder als Gegensatz sehen? Gut gemachte Pädagogik kann sehr unterhaltsam sein und Freude am Lernen und Entdecken hervorrufen. Ob manch aggressives Spiel noch Unterhaltung ist, ist wohl eher Geschmackssache. Aber bei Games, wie analog bei Büchern, Filmen, TV-Programmen gilt: die Altersbewertungen der USK sollte man ernst nehmen, wenn man Kindern Spiele in die Hand gibt.
- 6 **Was kann der Film vom Spiel lernen?**  
Etwas mehr Phantasie und Mut zu ungewöhnlichen Plots, zu Genre-Geschichten. Mehr Mut zu Geschichten in fremden oder fernen Welten, raus aus dem Suppenteller mit vielfach „Aufgewärmten“ zur German Angst und/oder Befindlichkeit.
- 7 **Und die Gamer von den Filmern?**  
Dass beide miteinander die Frage diskutieren müssen: Brauchen wir noch SchauspielerInnen?
- 8 **Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?**  
Das Cluster audiovisuelle Medien hat seit 2006, mit kräftiger Unterstützung des damaligen Medienministers Eberhard Sinner, gegen durchaus kräftige Widerstände, auch die Gamesbranche in Bayern eingebunden, z. B. durch gemeinsame Messeauftritte, Reisen nach Kanada etc. Daraus ist erfreulich viel entstanden, z. B. die Games-Förderung des FFF und am Ende der Cluster-Zeit der Anstoß zur Etablierung von WERK 1.
- 9 **Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?**  
Unter anderem auf den ersten Spieleabend in einem deutschen Landtag, den das Cluster initiiert und organisiert hat. Und – mit einer gewissen Amüsiertheit – auf die vielen Unterstützer und Freunde, die die bayerische Games-Branche heute hat; darunter auch solche, die noch vor Jahren meinten, Gamesentwickler mit „Kinderschändern und Drogenhändlern“ gleichsetzen zu müssen. Das nenne ich Fortschritt!
- 10 **Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?**  
Beim sehr guten Game ist es wie bei einem sehr guten Essen oder einem sehr guten Film: Da stimmt dann einfach alles.
- 11 **Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?**  
Hypothetische Frage. Vermutlich etwas weniger sichtbar, selbstbewusst und erfolgreich, als sie heute ist.
- 12 **Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?**  
Das wichtige und breit gefächerte Thema „Serious Games“ verdient, auch mit Blick auf den Industriestandort Bayern, unbedingt mehr Beachtung, Austausch, Kooperation und Förderung.
- 13 **Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?**  
Großartig für meine Balkonpflanzen. Nix für Kultur- oder Wirtschaftsförderung. Wenn alle darben, geht es keinem richtig gut und nichts kann kräftig wachsen.
- 14 **Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?**  
Wohl leider ja. Aber das liegt, denke ich, nicht an der mangelnden Kreativität der deutschen Spielentwickler.
- 15 **Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?**  
Wenn es das „perfekte“ Spiel ist, dann ist die Balance zwischen beidem ja gelungen. Aber was heißt schon perfekt? Spiele mit unterschiedlichen Ambitionen und Zielgruppen dürfen – wie ja auch Filme, Theaterdarbietungen, Bücher etc. – auch mal mehr auf den kommerziellen Erfolg abzielen, mal mehr auf einen künstlerischen, kulturellen.
- 16 **Was hat der gemeine Mensch davon?**  
Eine schier unübersehbare Angebotsvielfalt, aus der Mensch je nach Stimmung und Interesse wählen kann.
- 17 **Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?**  
Das erste *Mensch, ärgere Dich nicht!* in sehr jungen Jahren.
- 18 **Begegnung mit oder in der Spielewelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?**  
s. Antwort zu 9. Manche Begegnung mit Politik kann auch unheimlich sein.
- 19 **Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?**  
Ja, ebenso wie TV-Serien, Bücher, Ausstellungen, Konzerte etc. Alle kämpfen um das limitierte Zeitbudget der Zuschauer / User.
- 20 **Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?**  
Hoffentlich ist sie bis dahin nicht mehr nötig, weil sich die bayerische Games-Industrie dann schon sehr gut aus eigener Kraft weiter entwickeln kann.

# MICHAELA HABERLANDER

Avantgarde-Charakter:

BEOBACHTERIN



## 1 Sind Sie eine Spielerin? (Wie oft spielen Sie?)

Berufsbedingt – meine Chefin sagt, ich werde fürs Spielen bezahlt. Tatsächlich spiele ich aber auch gelegentlich in meiner Freizeit – I love my Nintendo Switch.

## 2 Welche 3 Spiele würden Sie auf eine Insel mitnehmen? Analog wie digital je drei bitte.

Analog: *Cluedo*, *Canasta*-Karten und *Magic the Gathering* – ich will es wirklich endlich mal verstehen –. Digital: all-time favorite *Super Mario Odyssey*, *Ostwind 2* – mein *Red Ded Redemption*-Erlebnis. Ich bin erst reif für die Insel, wenn das Studio Daedalic die IP *Herr der Ringe* als Game umgesetzt hat, dann wird's mir bestimmt nie mehr langweilig.

## 3 Wo hört der Spaß des Spieles auf, wo fängt der Ernst des Lebens an?

Wenn der Entwickler bestimmt, wann ich aufhören kann und ich deswegen mit der Hausarbeit in Verzug gerate, grrrrrrrrrrrr.

## 4 Warum sind Games ein Kulturgut? (haben sie das Zeug zum ...?)

Ein Spiel ist ein Gesamtkunstwerk, das die unterschiedlichsten Talente einfordert: Grafik-, Story-, Games- Leveldesigner, Programmierer, Kreative, die verstehen, was diese Welt zusammenhält und wie die Spieler darauf reagieren könnten und was es braucht, damit der Spielspaß erhalten bzw. die Botschaft rüberkommt. Ist schon ganz schön anspruchsvoll, oder? Games haben den Anspruch, das führende Kulturmedium unserer Zeit zu sein, und das werden sie noch eine lange Zeit bleiben.

## 5 Bevorzugen Sie pädagogisch besonders wertvoll oder die reine Unterhaltung?

Meine Spielerkarriere begann mit meinen Kindern auf dem Nintendo DS: Spiele wie die *Prof. Layton*-Reihe, *Scribbleonauts* oder *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* sind an Spaß und Unterhaltung einschließlich Gedächtnisakrobatik und Lerneffekt kaum zu überbieten! Jetzt sind die Kinder groß, jeder spielt was er will, da tauch ich gerne einfach mal in eine Spielwelt ab, wie z. B. in *Ni no Kuni*, einem Anime-Rollenspiel aus Japan.

## 6 Was kann der Film vom Spiel lernen?

Nichts ist beständiger als der Wandel.

## 7 Und die Gamer von den Filmern?

Also, die Gamer zocken, die Filmern filmen, das lässt den Gamer herzlich kalt. Auf die Gamesproduzenten umgemünzt, lässt sich feststellen, dass die Gamesbranche bereits sehr viel von der Filmbranche gelernt hat. Bestes Beispiel: Nur gemeinsam kann man in der Politik etwas erreichen. Seitdem es keine zwei Verbände mehr gibt, sondern nur noch einen großen, passiert richtig viel. Die Gamesbranche bekommt endlich die Aufmerksamkeit, die ihr zusteht.

## 8 Was war, was ist Ihre zentrale Aufgabe auf dem Feld der Spiele-Avantgarde?

Ich zähle mich nicht zur Spiele-Avantgarde. Aber generell lässt sich feststellen, dass jeder Spieleentwickler auf seine Weise zur Avantgarde zählt, ja zählen muss, da sich die technologische Entwicklung so rasant bewegt, dass jedes Spiel, das entsteht, nicht nur auf der Höhe seiner Zeit, sondern im Prinzip stets auch einen Schritt voraus sein muss. Das ist für mich Avantgarde pur.

## 9 Auf welche Leistung sind Sie diesbezüglich stolz?

Ich bin stolz, dass die allgemeine Annahme, dass die Gamesbranche die Speerspitze der Digitalisierung ist, jeden Tag erneut auf das vielfältigste und spielerischste bewiesen wird.

## 10 Was unterscheidet ein sehr gutes von einem guten Spiel?

Dasselbe wie beim Film.

## 11 Wie sähe die bayerische/deutsche Games-Landschaft ohne Förderung aus?

Es hat auch ohne Förderung bereits eine bayerische/deutsche Games-Landschaft gegeben. Aber die Förderung hat wie ein Booster gewirkt. Wir haben in Bayern mittlerweile eine vielfältige und facettenreiche Gamesbranche, die es in dieser Nachhaltigkeit vielleicht ohne Förderung nicht geben würde.

## 12 Was könnte man FFF-seits noch strukturell verbessern?

Eine automatische Erhöhung des Fördertopfs für die letzte Sitzung im Jahr, wenn die Qualität der Anträge dies rechtfertigt.

## 13 Wie stehen Sie zum Prinzip Gießkanne?

Die Förderung ist mit dermaßen bescheidenen Mitteln vor zehn Jahren gestartet, das sich der Vergabeausschuss stets gut überlegen musste, welches Projekt eine Förderung wirklich rechtfertigt. Für die Gießkanne hätte das Geld gar nicht gereicht. Und tut es auch heute nicht.

## 14 Gibt es zu wenig ganz, ganz große deutsche Blockbuster-Spiele?

Deutschland ist Spitze, wenn es darum geht Spiele zu spielen und zu konsumieren. Als Entwicklerland rangieren wir hinter fernem. Deshalb ist die Förderung auch gerechtfertigt. Diese Tatsache hat im Übrigen auch die EU Kommission von der Notwendigkeit der Gamesförderung überzeugt.

## 15 Wie viel Kultur, wie viel ökonomisches Kalkül darf im perfekten Spiel stecken?

Mit wenig Geld Großes schaffen. Die Indie Games-Entwickler liefern das beste Beispiel.

## 16 Was hat der gemeine Mensch davon?

Er kann sich spielerisch in seiner eigenen Umwelt erfahren, diese somit reflektieren und im Bestfall einen Erkenntnisgewinn daraus ziehen.

## 17 Hat Sie ein Spiel nachhaltig beeinflusst oder geprägt?

*The Last Tinker: City of Colors* von Mimimi Productions – eines der ersten Vorhaben, das der FFF auf den Weg gebracht hat: ein farbenprächtiges, innovatives Gesamtkunstwerk in bester klassischer Erzähltradition. Aber es ist nicht bloß ein grandioses Spiel entstanden. Das Studio begann damals mit einem kleinen Studententeam, heute zählt es zu den herausragenden Vertretern der Zunft für ganz Deutschland. Eine solch exemplarische Rechtfertigung der Förderung durch den FFF hat bestimmt dazu beigetragen, auch meinen Job langfristig abzusichern.

## 18 Begegnung mit oder in der Spielewelt, die Ihnen unheimlich realistisch vorkam?

Mein erstes AR-Erlebnis, als es in München noch die weltweit führende AR-Entwicklungsfirma Metaio gab, die 2015 von Apple aufgekauft wurden

## 19 Können Spiele dem Kino Konkurrenz machen?

Tun sie das nicht schon?

## 20 Wo sehen Sie die Games-Förderung des FFF in 10 Jahren?

Vielleicht gibt es bis dahin dann nur noch den Contentproduzenten und damit keine Unterscheidung in einen Film- und Gamestopf mehr, sondern einen großen Gesamtpf für alle Kreativen.

# Feuilleton

Es wird ja mittlerweile ständig gesagt: Film und Games wachsen zusammen. Wir sind das jetzt mal auf eine andere Weise angegangen und haben Filmjournalisten gebeten: Schreiben Sie doch mal über Gamesschaffende! Das kam dabei heraus.

TEXTE Josef Grübl, Margret Köhler, Adrian Prechtel, Marga Boehle, Dominik Petzold und Angela Sonntag

## Die Vögel

*Guybrush Threepwood* hat Christian Kluckner geprägt – wenn man so will. Ebenso hat er viel Zeit als Jugendlicher in den Verließen von Waterdeep verbracht. Denn *The Secret of Monkey Island* und *Eye of the Beholder* sind die beiden Spiele, die der heutige Geschäftsführer der Münchner Chimera Entertainment GmbH auf seinem Amiga rauf und runter gespielt hat. Nebenbei hat er mit 15 Jahren auch selbst kleine Spiele programmiert. „Die Begeisterung für das Entwickeln von Spielen hat sich schon früh abgezeichnet. Und bis jetzt kann ich mir nicht vorstellen, irgendetwas anderes zu machen“, sagt Kluckner. In München beginnt der ursprünglich aus Tirol stammende Kluckner ein Informatik-Studium, das er aber abbricht und eine Ausbildung zum Software-Entwickler macht. Nach ein paar Jahren im Beruf entschließt er sich, ein Studium für Gamesdesign anzuschließen. Auch wenn Christian Kluckner heute sagt, dass so ein Studium zwar die Grundlagen vermittelt, man das richtige Handwerk aber tatsächlich durch learning by doing erfährt, so hat es für ihn doch den Karriereweg entscheidend verändert: Im Zuge des Studiums entwickelt er mit einigen Kommilitonen den Prototyp für ein Spiel. Da die Studenten für ihre Arbeit viel Zuspruch bekommen, informiert sich Kluckner, was man denn tun müsse, um ein tatsächliches Release des Spieles zu finanzieren. Er landet bei Hendrik

Lesser, Geschäftsführer von remote control productions (rcp). Relativ schnell stellen sie gleiche Überzeugungen und Visionen fest und so gründen Kluckner und Lesser zusammen mit Alexander Kehr als Creative Director 2006 die Chimera Entertainment GmbH. Zwei Jahre später ist *Windchaser* auf dem Markt. Alle drei Gründer vertreten von Anfang an eine Überzeugung: Spiele zu entwickeln und auf den Markt zu bringen, ist für sie nicht nur ein Job, es ist eine Leidenschaft. Als Chimera beginnt, ist der Markt an Start-ups aus der Gamesbranche noch nicht übersät. „Die Konkurrenz war zwar nicht so groß, dafür war etwas anderes ungleich schwerer: Man konnte seine Produkte damals ja nicht digital, zum Beispiel im App-Store, anbieten, sondern musste sie in einem Laden verkaufen“, so der heute 42-Jährige. Der Standort München hilft, weil es hier auch Möglichkeiten der Gamesförderung gibt. Der Game-Changer gelingt 2014. Mit *Angry Birds Epic* bringen sie 2014 ein Spiel auf den Markt, das mit 100 Millionen Downloads den bislang größten internationalen Erfolg erzielt. Mit mittlerweile knapp 60 Mitarbeitern ist Chimera Entertainment das größte Team der rcp-Familie. An einen Erfolg wie mit *Angry Birds Epic* wollen sie anknüpfen, aber mit etwas Neuem. Denn laut Kluckner ist es genau das, was ein Spiel ausmacht. Ob Setting, Grafik oder die Geschichte – sagt der Spieler danach: „So etwas habe ich noch nie vorher gesehen“, ist das Ziel erreicht. Und

die Ideen gehen Chimera noch lange nicht aus.  
Angela Sonntag

## Wir machen Musik

Ob Bach-Kantate oder Popsong: Alle Musikstücke haben einen Anfang und ein Ende, und was dazwischen passiert, entscheiden Komponisten und Interpreten. Die Musik von Filippo Beck Peccoz ist völlig anders. Sie hat zwar einen Anfang, aber nicht unbedingt ein Ende, und was zu hören ist, bestimmen letztlich weder er noch seine Musiker. Sondern der Gamer.

Beck Peccoz ist Game Audio Designer. Er hat die Musik zu vielen preisgekrönten Spielen erschaffen, darunter *Shadow Tactics* von Mimi Productions und *Shift Happens* von Klonk Games. Wie er dazu gekommen ist? „Das ist eine Geschichte zweier Leidenschaften“, sagt er, und beide sind unübersehbar in seinem Sou-terrain-Studio in der Münchner Maxvorstadt: Auf dem Fensterbrett stapeln sich Games, und überall stehen Instrumente und Mikrofone. Dazwischen wuselt ein Retriever-Welpe und droht jederzeit eine Gitarre vom Ständer zu stoßen. Er heißt Jigen, benannt nach einer Anime-Figur.

Schon als Vierjähriger begeisterte sich Beck Peccoz für diese Welt der Games, damals Mitte der Achtziger. Als ihm sein Bruder mit 14 eine



*Birds* kennen nach einer Umfrage 97 Prozent in Europa, Asien und Amerika.

Ein gutes Game zeichnet sich dadurch aus, dass es einfach zu verstehen, aber komplex zu spielen ist, um nicht langweilig zu werden. Langweilig wird es auch Leif Petersen nicht: Ist er überhaupt noch kreativ beschäftigt? Ja, meint er, er mische noch bei allem mit:

Lösung von technischen Fragen, Finanzierung und Personal, aber eben auch noch die Game-Entwicklung. „Kreatives Management“ oder „persönliches Investment“, nennt er das und ist stolz, dass Hologate, zu dem nur ein Prozent der Firmen gehört, die im Bereich Virtual Reality erfolgreich sind, und das bisher sogar ohne Venture Capital. Ja, mehr als das: eine Firma, die von München aus international durch die Decke geht: mit monatlich jetzt 380 000 Spielern und durchschnittlich 10 neuen Orten. Dabei ist das große Feld, VR beim Sporttraining oder Lernen in Form von „Edutainment“ einzusetzen, gerade erst am Anfang.

Adrian Prechtel

---

## Das Boot

„Wir sind nicht unähnlich einem Filmproduzenten, wir treiben Projekte voran und organisieren die Finanzierung, ziemlich ungewöhnlich in der Videospiel-Industrie“, umreißt Stefan Kreutzer, Director of Business Development bei remote control productions (rcp) seine Aufgabe. So gibt es den Publisher, der vergleichbar ist mit dem Filmstudio und den Developer, der das Spiel baut, vergleichbar mit Kamera, Crew, Regisseur – den Machern eines Films. rcp sieht sich als Schnittstelle zwischen Entwicklern, Publishern, Distributoren und Investoren, ist quasi die Holding von einem Dutzend Entwicklungsstudios in Deutschland und in Ländern wie Finnland, Rumänien oder Österreich, setzt verstärkt auf die Entwicklung eigener Projekte, unterstützt auch Nachwuchs-Teams und Start-Ups. Im schicken Firmensitz in der Münchner Maxvorstadt finden sich allein drei Studios, darunter Aesir Interactive, für Kreutzer das beste VR Team, das für rcp die VR Experiences entwickelt und für seinen Beitrag im Rahmen von *WDR Bergwerk in 360 Grad* und *VR* für den Online Grimmepreis nominiert war. Aesir Interactive entwickelte auch den aktuellen, vom

FFF mit 80 000 Euro Prototypen-Förderung unterstützten Hit *Das Boot – VR Demise* (seit 6. Juni, dem D-Day auf dem Markt). Das Game basiert auf der IP *Das Boot* und dem Schicksal der U96 sowie der von Bavaria Fernsehproduktion, Sky und Sonar Entertainment produzierten TV-Serie. Ein einzigartiges Erlebnis in klaustrophobischer Enge, das die Grauen des Krieges spüren lässt und vor jeglichem militärischen Konflikt warnt. Für den studierten Historiker Kreutzer und auch für CEO Hendrik Lesser steckt „Herzblut“ in dem Projekt, das sich hoffentlich als Single Player Experience amortisiert. Sogar China zeigt inzwischen Interesse. Auf der Agenda steht ein Nachfolgeprojekt *Das Boot – VR Escape* auf der Plattform Hologate für vier Spieler, die auf eine gefährliche Mission geschickt werden. Sollte dieses Game funktionieren, könnte man sich bei rcp weitere U-Boot-Missionen vorstellen.

Die rcp-Familie mit rund 250 Mitarbeitern, die aber nicht alle bei rcp, sondern auch bei den Studios angestellt sind, hat seit 2005 ca. 150 Projekte realisiert, darunter auch *Ostwind*, *Ostwind – Aris Ankunft*, *Burg Schreckenstein*. Das Prozedere ist unterschiedlich, mal fragen kleinere Produzenten bei rcp an, bei größeren IPs geht Kreutzer auf mögliche Partner zu. Bei Sam-Film und bei der Bavaria, mit der ein längerfristiger Vertrag besteht, herrsche eine große Bereitschaft für Innovationen. Zur Filmbranche besteht eine ausgeprägte Affinität, Kreutzer würde gerne Filmschaffende und Gamer zusammenbringen, bisherige Grenze aufbrechen. Ziel wäre eine Verzahnung von Film- und Games-Industrie, das Generieren von Synergien. Vorstellbar wäre für ihn auch das Angebot von Videospielen in Kinofoyers, aber auch Veranstaltungen im Kino auf großer Leinwand. Kreutzer ist immer auf der Suche nach möglichen Kooperationen mit neuen Lizenznehmern. Da würden sich im Film- und TV-Bereich sicherlich noch einige Firmen anbieten.

Margret Köhler

---

## Ma vie de carotte

Irgendwann hatte er 120 Handys im Schrank und war in der sozialen Rangordnung ganz unten angelangt. Zu dieser Zeit drehte sich bei Philipp Döschl fast alles nur um Handyspiele.

Der gebürtige Münchner hatte im Jahr 2001 mit seinen Freunden Thomas Kern und Markus Görl eine Firma für Mobile Games gegründet. Denn sie waren bereits damals davon überzeugt, dass Menschen mit ihren Handys auch spielen wollten. Im Bus, in der Warteschlange, auf dem Weg zur Arbeit.

Ihre Firma nannten sie FDG Entertainment, was für „Future Design Group“ steht. Den kreativen Blick nach vorne brauchten sie auch, denn schon bald sollten turbulente Zeiten auf sie zukommen. In den ersten Jahren waren vor allem Java-Games gefragt, kleine Spiele auf dem Handy also. „Damals bin ich aber von wildfremden Menschen beschimpft worden“, erinnert sich Döschl, der mit Klingeltönen, verrückten Handyfröschen oder anderen Abo-Fallen zwar nichts zu tun hatte – und trotzdem diesem Geschäftszweig zugerechnet wurde. Gleichzeitig sei die Arbeit immer mehr geworden: Je mehr Handys auf den Markt kamen, desto aufwändiger wurde die Entwicklungsarbeit. Jedes Spiel musste individuell angepasst werden, an Displaygrößen oder Auflösungsraten etwa. Die Kosten stiegen, gleichzeitig gingen die Erlöse zurück. Und irgendwann lagen 120 Handys im Büro herum, auf denen sie ihre Spiele testeten.

Der kreative Blick nach vorne ist in dieser Branche essentiell, die Anpassung an den Markt ebenfalls. Als Apple im Jahr 2007 das iPhone herausbrachte, änderte sich für FDG vieles. *Bobby Carrot Forever* hieß das erste Spiel, das sie über den App Store verkauften. „Plötzlich konnte man mit ein paar Mausclicks ein Spiel weltweit auf den Markt bringen“, erzählt Döschl, „das wäre davor undenkbar gewesen.“ Heute konzentriert sich FDG auf das Publishing von Produktionen aus Partnerstudios, man kann diese über mobile Betriebssysteme wie iOS oder Android, aber auch auf PCs oder Konsolen spielen. „Wir machen Spiele, die wir selbst gerne spielen würden“, sagt er. Seinen Kompagnon Thomas Kern lernte er an einer Konsole in einem Spielzeugladen in Garmisch-Partenkirchen kennen. Da war Döschl fünf Jahre alt.

Insgesamt arbeiten neun Personen in der Firma, die ein Altbaubüro im Münchner Stadtteil Neuhausen-Nymphenburg bezogen hat. Im selben Haus befinden sich Arztpraxen und die Kanzleien von Rechtsanwälten und Steuerberatern. Bei FDG hängen dagegen Banner von *Monster Boy* herum, so der Titel ihres aktuellen Hits. Drei Jahre lang gehörte Philipp Döschl dem Vergabeausschuss der Gamesförderung des

FFF Bayern an, die Förderung sei sehr wichtig für die ganze Branche. Es gebe viele Parallelen zur Filmproduktion, sagt er, das visuelle Erzählen etwa oder die projektbasierte Arbeitsweise. Und: „Videospiele sind längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen.“

Josef Grübl

## Allein unter Männern

Es gibt nur sehr wenige Frauen in der Gamesbranche, Simone Maendl ist eine davon. Nach einem Praktikum als Mediengestalterin studierte sie Game Design an der MD.H München. Zeichnen wollte sie schon immer, aber nicht „traditionell“, und im Bereich Industriedesign, wo sie zunächst einen der raren Studienplätze ergattert hatte, stellte sie fest, dass „später alle bei BMW Autos designen“, sie selbst aber nur „Roboter und Raumschiffe“ gezeichnet habe. Mit Game Design entschied sie sich für die Talentschmiede einer Wachstumsbranche: Der Spielmarkt legte von 2017 bis 2018 um neun Prozent zu, die Zahl der Beschäftigten sank dagegen um 3,1 Prozent. Simone Maendl glaubt fest an die Digitalisierung und daran, dass Games ein großer Teil davon sein werden: „Die Interaktion zwischen Mensch und Programm wird in Zukunft immer relevanter werden: sei es interaktive Werbung oder eine Banking App“, meint sie, „und Menschen, die diese Art von Skill beherrschen, findet man im Bereich Games zuhauf. Die Branche verbindet für mich großes Potenzial und Spaß.“ Als Entwickler könne man „... seine eigenen Welten und Geschichten kreieren oder aber auch Programme und Applikationen bauen, die die Welt ein kleines bisschen besser machen.“

Seit 2017 arbeitet sie als Concept Artist für Videospiele, zurzeit an mehreren Projekten gleichzeitig. Eines davon ist *Kanji Memo*, gefördert vom FFF, das Ende September auf den Markt kommt – ein grafisch aufwändiges Gedächtnisspiel, das dem Spieler anhand von Memory-Karten Grundlagen der japanischen Schrift vermittelt. Ein Nischenprodukt, gut um eine kleine App zu releasen und Erfahrung im Bereich Marketing zu sammeln. Zusammen mit ihrem Partner Josef gründete sie die Firma DU&I, um Spiele zu kreieren, die sie selbst gern spielen würden, und ist dort je nach Bedarf Creative Director, Art Director und Illustratorin. Und

Teil einer Branche, die nicht gerade für ihren Frauenüberschuss bekannt ist. Gibt es dort einen Gendergap, wie in der Filmbranche? „Als ich mit 21 auf meine erste Gameskonferenz ging, war es definitiv noch etwas Besonderes, eine Frau in der Branche zu sein.“ Fünf Jahre später sieht sie dort immer mehr Frauen, als Programmiererinnen oder auch in CEO Positionen. Simone Maendl hatte noch nie das Gefühl, aufgrund ihres Geschlechtes weniger gezahlt zu bekommen, kennt aber auch „Horrorgeschichten von Freundinnen, die nur halb so viel bekommen wie die männlichen Kollegen ...“ – klingt irgendwie vertraut aus dem Filmbereich.

Simone Maendl kommt aus München, arbeitete schon in Schweden und findet es ganz normal, dass die Branche international funktioniert. Sie lobt die „großartigen Fördertöpfe für die Spieleentwickler“ in Bayern, hat aber dennoch das Gefühl, „dass wir vom Rest der deutschen Branche räumlich isoliert sind.“ In der Künstler-Szene hatte sie positive Erfahrungen damit gemacht, sich regelmäßig aus Deutschland herauszubewegen, und hält auch mit ihrer in München ansässigen Firma Kontakt zu Developern aus aller Welt. Für die Zukunft wünscht sich Simone mehr „interessante Gamesprojekte mit tollen Teams“ und für ihre Karriere als Künstlerin, Drucke von eigenen Werken zu verkaufen und regelmäßig kleine Artbooks herauszubringen: „Der nächste große Schritt wäre eine eigene Art-Ausstellung oder ein komplett eigenes Spiel!“

Marga Böhle

WIR

WOLLEN

SPIELE

MACHEN

Irgendwann waren alle Nachwuchs, aber jetzt nicht mehr. Jetzt gibt es Nachwuchs, der wirklich Nachwuchs ist, weil es viele Studios gibt, die schon kein Nachwuchs mehr sind. Sechs Nachwuchsstudios am Standort Bayern stellen sich vor.

Recherche Lena Fischer und Sophia Summer

NEMENTIC



„Wie viele andere Indie-Entwickler in Bayern, haben wir unser Studio Nementic Games mit dem Ziel gegründet, unsere kreativen Visionen und Träume eigenständig verwirklichen zu können. Unsere größte Stärke liegt darin, Rätselspiele mit interaktiven Geschichten zu verflechten. Wir möchten mit unseren Werken magische Erlebnisse kreieren, die den Spielern im Gedächtnis bleiben, die sowohl mit originellen Knocheleien fordern, als auch das Herz berühren. Mit dieser besonderen Art von Spielen wollen wir uns nachhaltig in der Branche etablieren. Bayern ist dabei der Ort, an dem unsere Reise als Team mit dem gemeinsamen Game Design-Studium an der Mediadesign Hochschule München ihren Anfang nahm – hier liegen die Wurzeln von Nementic. Wir sind sehr froh darüber, ein Teil der bayrischen Entwicklergemeinschaft zu sein, und versuchen mit unseren Werken dazu beizutragen, das Medium Games als Kulturgut, aber auch die wirtschaftliche Entwicklung der Branche in Bayern und ganz Deutschland voranzubringen.“

CRIMSON COMPANY



Die Crimson Company UG wurde 2018 von Dario Reinhardt und Fabian Fischer ins Leben gerufen, um die Welt der Multiplayer-Strategiespiele zu bereichern. Die Gründer bringen gemeinsam über 15 Jahre Erfahrung im Game-Design mit. Mit ihrem eigenen Studio haben sie es sich insbesondere zur Aufgabe gemacht, anspruchsvolle und innovative Gameplay-Systeme zu entwerfen. So dreht sich im bereits als Kartenspiel veröffentlichten Crimson Company alles um die Entscheidungen der Spieler. Im Gegensatz zu vielen anderen Genre-Vertretern gibt es keine Zufallseffekte, es werden keine verdeckten Karten auf der Hand gehalten und die Spieler interagieren mit demselben gemeinsamen Deck. Die kompetitiv fairen Duelle, erinnern somit im Spielgefühl eher an Schach als an Poker, ohne die für Kartenspiele typische Zugänglichkeit einzubüßen. Mit Hilfe der FFF-Förderung – für die Gründer einer der großen Pluspunkte des Standorts Bayern – haben mittlerweile die Arbeiten an einer digitalen Umsetzung begonnen.

KEEP HUMMING BIRDS



„Wir – Alex, Jenny und Julian – sind Totally Not Aliens, ein kleines Spieleentwicklungs-Studio in Bamberg. Gegründet im Sommer 2017, um Spiele zu kreieren, die vielfältige emotionale Erfahrungen bieten und zu Selbstreflexion anregen.“

Ursprünglich gewählt, weil wir die Stadt lieben und gerne hier wohnen, hat sich der Standort Bamberg durch die Vielzahl regionaler Angebote zur Unterstützung, Vernetzung und Förderung auch professionell als gute Wahl erwiesen.

Gemeinsam mit Autorin und Freundin Felicitas Pommerning entwickeln wir zurzeit unser erstes Spiel *All Quiet in the Trenches*, ein Anti-Kriegsspiel über den Ersten Weltkrieg.

## TOTALLY NOT ALIENS



## CHELSEY WALDECK & DENISE DILLMANN

„Wir beide haben uns beim Studium zu Kommunikationsdesignerinnen kennengelernt und stellten schon recht früh in unserer Ausbildung unsere gemeinsame Liebe für Videospiele fest. Als es dann zum Thema Abschlussarbeit kam, war uns klar: Wir wollen ein Spiel machen! Dabei hatten wir nur zehn Wochen Zeit und selbstverständlich entstand dabei kein richtiges Spiel (vor allem, wenn man vollkommen ohne Vorkenntnisse an das Thema rangeht), sondern mehr ein Proof of Vision, mit welchem wir aber noch lange nicht zufrieden waren. Aus diesem Grund gründeten wir mit unserem Abschlussprojekt ein Studio und stellten einen Antrag beim FFF! Als Designerinnen liegen unsere Stärken bei allem Visuellen und wir wollen uns vor allem auf den Storytelling-Aspekt unseres ersten Spiels konzentrieren.“

## SPACEFLOWER UG



„Nach ihrem Masterabschluss ging Jay nach München und hatte ein klares Ziel vor Augen: Teil der hiesigen Games Community sein und ihren Traum verwirklichen, als Game- und UX-Designerin in der Spielebranche zu arbeiten. Im April 2019 gründete sie ihr eigenes Indie-Studio: Keep Humming Games. Das Studio spezialisiert sich auf den Aufgabenbereich der User Experience, dessen Bedeutung in der Spielbranche stetig wächst. Die Expertise aus dem Games- und Non-Games-Bereich wird nicht nur für eigene Projekte eingesetzt, sondern auch als Dienstleistung angeboten. Durch den Zuschuss des FFF Bayern wird derzeit am ersten eigenen Spiel gearbeitet, welches sich mit den „5 Phasen der Trauer und des Sterbens“ nach Elisabeth Kübler-Ross befasst. Das Studio möchte die Spieler zum Nachdenken anregen und einen Mehrwert bieten. Verpackt wird das Ganze in einem spannenden Action Adventure in Anlehnung an das Rotkäppchen-Märchen.“

„Spaceflower ist eine kleine Spieleschmiede aus Nürnberg. Man könnte unsere Gründung mit einer Band, welche den Schritt aus dem Hobby-Keller auf die Bühne wagt, vergleichen. In Bayern steht diese Bühne nicht nur, weil es unsere Heimat ist, sondern weil wir hier fantastische Startmöglichkeiten haben. Nicht nur durch die Förderprogramme des FFF Bayern, sondern auch durch Freunde und Kollegen, allem voran den Pixel Maniacs. Bei den Pixel Maniacs haben wir gelernt, dass die Community eine wichtige Rolle spielt. Deshalb haben wir uns eine offene Spieleentwicklung auf die Fahne geschrieben. Bei uns gibt es quasi den Earliest Access, d.h. wir teilen unseren Entwicklungsstand von Beginn an. So konnte bereits die allererste Version unseres Spiels heruntergeladen und ausprobiert werden. Außerdem berichten wir auf unserem Twitch-Kanal regelmäßig über den aktuellen Stand des Spiels und uns. Mit diesen Ansätzen wollen wir die Themen Teamarbeit, Kunst und Diskussionen sowie Rückschläge und Erfolge bei der Spieleentwicklung vermitteln.“

## VONDERLAND MUNICH

„Wir haben unser neues XR Studio in München gegründet, weil wir hier unsere Forschungsabteilung aufbauen wollen, besonders im Bereich von motion-synced in-car Entertainment. Dabei handelt es sich um Software und interaktive VR/AR-Inhalte, welche mit der Route und der Fahrdynamik des Autos synchronisiert werden. München als Standort kam auch deshalb für uns besonders in Frage, weil HOLORIDE, die Firma, welche die darunter liegende Technologie-Plattform für „Elastic Content“ entwickelt, auch in München ansässig ist. Unser FFF-gefördertes Spiel, *Pandoras Journey*, soll auch dezidiert für in-car Entertainment entwickelt und produziert werden. Jenseits Motion-Synced Content, ist Vonderland auf multisensory multiplayer VR spezialisiert, und generelle alle immersiven Anwendungen, die Menschen verbindet und zusammen bringt. Vonderland Munich will sich jenseits intensiver Forschungstätigkeit auch besonders um die Talentförderung bemühen und strebt eine enge Zusammenarbeit mit den in Bayern ansässiger Universitäten, Film- und Media-Schulen an.“



„Nach langjährigen Auftragstätigkeiten im Bereich der Strategiespiele wurde mir während meiner 18-monatigen Elternzeit klar, dass ich langfristig meine eigenen Ideen und Projekte verwirklichen möchte. Die Games Bavaria Community, Fördermöglichkeiten beim FFF Bayern, aber auch das bayerische Familiengeld waren ausschlaggebende Gründe, den Schritt in die Selbstständigkeit zu wagen. Unsere Spezialitäten sind: Strategiespiele, Schaukeln, im Sandkasten spielen, mit Klemmbausteinen bauen.“

## ELABORATE GAMES E.K., WURZBURG

# Ein Geschenk

*Wir müssen jetzt ganz tapfer sein: Im Oktober verabschiedet sich Gabriele Pfennigsdorf in den Ruhestand. Vorstellen kann sich das niemand. Sie sollte sich ein Beispiel an ihrem früheren Chef nehmen, der mit 65 Jungproduzent wurde. Dieser kennt sie so lange wie kein anderer in dieser Branche. Eine Erinnerung.*

TEXT Günter Rohrbach

Sie war eine von drei oder vier Bewerberinnen, die der Personalchef vorschlug, damals Ende der siebziger Jahre, als man mich in die Bavaria berufen hatte. Ich suchte eine persönliche Assistentin. Der Papierform nach war sie die mit der geringsten Qualifikation. Der Papierform nach, denn da war einiges geboten bis hin zur Promotion. Dennoch gab es keinen Zweifel: sie war es. Da saß jemand mit einer gewinnenden Ausstrahlung, einer strahlenden Lebendigkeit und einem spürbar großen Ehrgeiz.

Viel Zeit sich einzuarbeiten hatte Gabriele Pfennigsdorf nicht. Sie musste sofort da sein. Wir hatten ein paar große Räder angeworfen, die uns alle bis aufs Äußerste forderten. Fassbinders *Berlin Alexanderplatz* mit seinen 14 Folgen war bereits in Produktion. *Das Boot*, das schwierigste Projekt, das die Bavaria jemals angefasst hatte, lag auf Kiel. Daneben zahlreiche Fernsehspiele, Serien, Unterhaltungssendungen. Es brauchte eine schnelle Intelligenz, um da den Durchblick zu bekommen. Und die hatte sie. Es kamen täglich viele Menschen in dieses Büro, freundliche und griesgrämige, heitere und schwierige, bescheidene (das seltener) und anspruchsvolle G.P. konnte es mit allen. Sie hatte diese souveräne Selbstverständlichkeit, die auch dem Missgelauntesten ein Lächeln ins Gesicht zwang.

Es ist nun einmal das Spezifikum eines Chefbüros, dass es besonders dann aufgesucht wird, wenn es Schwierigkeiten gibt. Das Leichte und Unkomplizierte erledigt sich anderswo. G.P. wird sich sicher an den zornigen Herbert Grönemeyer erinnern, der, gefolgt von Jürgen Prochnow und einigen weiteren Boots-Darstellern, das Büro stürmte, um sich über die zu geringe Bezahlung zu beschweren. Keiner von ihnen hatte gehaut, auf was sie sich da eingelassen hatten. Wir selbst wussten es ja nicht. Und sie wird auch den Moment nicht vergessen haben, als uns die Nachricht aus La Rochelle

erreichte, dass das große Boot in der Nacht auseinandergebrochen war. Tagelang saßen wir dann zusammen, Wolfgang Petersen, Rolf Zehetbauer, Lutz Hengst und andere, um zu überlegen, wie es weitergehen könnte, ob es überhaupt weitergehen könnte. Sie wird sich auch an den tief enttäuschten Fassbinder erinnern, mit dem wir nach *Alexanderplatz* Johannes Mario Simmels Roman *Hurra, wir leben noch* verfilmen wollten, und dem wir dann doch absagen mussten, weil das Projekt zu groß und zu unbeherrschbar geworden war. An Fassbinders Stelle saß dann Peter Zadek auf unserem Sofa, der sich wiederum mit Simmel, dem rührend freundlichen, nicht vertragen sollte. Bernd Eichinger dürfen wir natürlich nicht vergessen, der so oft bei uns war, und der uns mit dem Wahnsinnsprojekt *Die unendliche Geschichte* in den Abgrund zu reißen drohte. Auch da war Wolfgang Petersen wieder im Spiel und dann erneut bei *Enemy Mine*, das ihn dann endgültig nach Hollywood trug.

Aber auch die legendären Altproduzenten hat sie umgarnt wie Luggi Waldleitner, Buba Seitz und Horst Wendlandt. Es rückten natürlich auch die Komiker an wie Polt, Hildebrand, Otto, Hallervorden, Lorient. Auch mit ihnen gab es vor allem Probleme, den einen, den unvergesslichen Lorient vielleicht ausgenommen. Ein Stammgast war Götz George, der hochverehrte, der aber auch gerne mal auf den Putz haute, ähnlich wie Lastwagenfahrer Manfred Krug oder Marius Müller Westernhagen, bevor er seine Gesangskarriere machte. Und natürlich darf auch der Größte von allen, misst man die Stromstärke der Auseinandersetzung, nicht unerwähnt bleiben: Lothar Günther Buchheim.

Man könnte diese Liste beliebig fortsetzen, sie vor allem auch ergänzen um die ausländischen Gesprächspartner, Produzenten und Regisseure aus Frankreich, England, Italien und nicht zuletzt den USA. Natürlich waren viele flüchtige Besucher darunter, aber auch eine gewaltige Zahl von

Menschen, die sich eingeschrieben haben in unser Leben. G.P. hat diese Begegnungen offensichtlich genossen, sie hat ihren Charme, ihre Herzlichkeit, ihre kluge Form der Zuwendung aufgeboten und wurde dafür mit Zuneigung und Respekt belohnt. Vor allem waren es natürlich die vielen Mitarbeiter aus dem eigenen Haus, für die sie ein wichtiger Partner war. Man schätzte ihre Aufgeschlossenheit, ihre helle Intelligenz und nicht zuletzt ihre kaum zu erschütternde gute Laune. Da bildeten sich Koalitionen, die mir verborgen blieben, von denen ich aber auf geheimnisvolle Weise profitierte. Denn mit ihrer Beliebtheit konnte ich nicht im Mindesten konkurrieren.

Für mich selbst war G.P. ein Geschenk. Ich fühlte mich bei ihr aufgehoben, geborgen. Ich wusste sie unverbrüchlich auf meiner Seite, ohne dass ich mir das verdient hätte. Sie hat die Tage und die Stunden geordnet und auch in schwierigen Situationen jene Zuversicht ausgestrahlt, die einen über die Hürden trug. Irgendwann konnte ich mir ein Leben ohne sie nicht mehr vorstellen.

So traf es mich mit voller Wucht, als mir genau das von einem Tag auf den anderen abverlangt wurde. Ich habe das nicht verstanden. Warum wollte sie diese wunderbare Bindung, in der wir uns so gut eingerichtet hatten, auflösen? Meine männliche Egozentrik hatte mich blind gemacht für das, was ich längst hätte ahnen müssen.

Hatte ich nicht schon ganz am Anfang auch ihren Ehrgeiz gespürt? Ich hätte wissen können, dass eine Tätigkeit, die sich, so interessant sie auch sein mochte, doch in Abhängigkeit vollzog, sie auf Dauer nicht befriedigen würde. Ein Wunder war es ja, dass sie es überhaupt so lange ausgehalten hatte, acht Jahre immerhin. Inzwischen kannten sie zu viele Menschen, wussten um ihre Qualitäten, so dass sich Begehrlichkeiten einstellen mussten.

## Max Ophüls Ehrenpreis für Sie — Bereicherung für uns



So bot ihr Eberhard Hauff, der damals das Münchner Filmfest leitete, den Aufbau eines Informationsbüros Film an. Das Aufgabenprofil: Akquisition nationaler und internationaler Filmprojekte, Promotion des Medienstandorts, Unterstützung bei den Dreharbeiten. Ich muss gestehen, dass sie mir in dieser Zeit etwas aus dem Blickfeld geriet. War es, weil ich beleidigt war darüber, verlassen worden zu sein, oder hatte ich Zweifel, ob eine solche Aufgabe ohne Anbindung an ein finanziell ausgestattetes Förderprogramm überhaupt Aussicht auf Erfolg haben würde. Jedenfalls war sie ein paar Jahre später wieder in der Bavaria. Gemeinsam mit der Staatsregierung hatten wir dort das Filmzentrum für junge, aufstrebende Produzenten gebaut, und zur Leiterin wurde G.P. berufen. Hatte ich da meine Hände im Spiel? Ich weiß es nicht.



*Tanzen können sie also auch noch: Günter Rohrbach mit Gabriele Pfennigsdorf*

Das war 1992. Zwei Jahre später zog ich selbst dort ein, gewissermaßen als „Jungproduzent“. Ich war 65 Jahre alt geworden, die Bavaria hatte mich in die Rente geschickt, aber ein Rentnerleben wollte ich mir nicht vorstellen. So hat sie mich denn wieder aufgenommen und nach Kräften umsorgt. Freilich galt ihr eigentliches Engagement den wirklichen Jungproduzenten, und ich konnte beobachten, mit welcher Verve sie sich für sie einsetzte. Weitere zwei Jahre später wurde der FFF gegründet, der dann auch zunächst bei uns einzog. Einmal in Schwung, nahm G.P. auch ihn unter ihre Fittiche. Das konnte freilich nicht von Dauer sein. Der FFF dehnte sich aus, brauchte Büroraum, wofür das Filmzentrum nicht geschaffen war. Aber G.P. blieb ihm verbunden, nicht zuletzt ihrer Jungproduzenten wegen, um dann wiederum einige Jahre später in die Geschäftsführung einzusteigen.

Freilich habe ich all dies nur am Rande miterlebt. Gelegentlich hat sie mich um Rat gefragt, aber sie war längst auf ihrem eigenen Weg. Ich hingegen war für meine Kinofilme jetzt immer mal wieder

Antragsteller bei jenem FFF, wo sie glücklicherweise für die Fernsehproduktionen zuständig war, so dass wir nicht in die Verlegenheit kamen, in Entscheidungsprozesse verstrickt zu sein. Im Übrigen hätte sie auch einen solchen Fall souverän gelöst.

Gefreut hat es mich, als sie mir eines Tages erzählte, dass man ihr zusätzlich das Kuratorium Junger deutscher Film anvertraut hatte. Das führte mich gewissermaßen zurück in meine WDR-Zeit, in der wir sehr eng mit vielen Regisseuren der neuen Generation zusammengearbeitet hatten. Die Gelder des Kuratoriums, höchsten 75.000 Mark pro Film, waren damals die einzige Förderung, auf die sie rechnen konnten. Den „Rest“, also 90 Prozent des Budgets, haben dann wir übernommen.

Die Gelder des Kuratoriums sind auf einem bescheidenen Niveau geblieben, aber aufgeben wollte man diese ehrwürdige Institution nicht. G.P. hat mit dafür gesorgt, dass diese Mittel dem Nachwuchs zuflossen, wie sie überhaupt daran festgehalten hat, neben ihrer „normalen“ Tätigkeit die Nachwuchsförderung zu ihrem Lebensthema zu machen. Es hat mich dann sehr gefreut, als ich las, dass man ihr in meiner Heimat für eben dieses Engagement den Ehrenpreis des Max Ophüls Preises überreicht hat.

Es war ein langer, erfolgreicher Weg von jenem Tag, als sie als Bewerberin in meinem Büro saß, bis hin zu der G.P., die eine der wichtigsten Personen in der deutschen Film-Förder-Szene wurde. Naturgemäß habe ich nicht alles verfolgen können, was sie in den langen Jahren so getrieben hat. Doch wo immer ich sie sah, wo immer ich sie traf, ging ein Licht an. Es erinnerte mich an die Zeit, die wahrscheinlich die wichtigste in meinem beruflichen Leben war. Es war schön, sie damals an meiner Seite zu haben. ■





Ein starkes Ensemble, das Bora Dagtekin inszeniert hat: Frederick Lau, Jessica Schwarz, Florian David Fitz, Karoline Herfurth, Wotan Wilke Möhring, Elyas M'Barek und Jella Haase. Wer wäre nicht gerne bei diesem Abendessen dabei?

## Eine ganz heiße Nummer 2 KOMÖDIE

**Produktion:** Rat Pack Filmproduktion // **Produzenten:** Martin Richter, Christian Becker // **Koproduktion:** Atrack Film, Constantin Film, Martin Richter Filmproduktion, Mythos Film, tnt telenormfilm // **Koproduzenten:** Andrea Sixt, Cord Troebst, Martin Moszkowicz, Florian Deyle, Philip Schulz-Deyle // **Sender:** ZDF // **Redaktion:** Caroline von Senden, Esther Hechenberger // **Förderung:** FFF Bayern, DFFF // **Verleih:** Constnatin Film Verleih // **Drehbuch:** Kathrin Richter, Jürgen Schlägenhof basierend auf Charakteren kreiert von Andrea Sixt // **Regie:** Rainer Kaufmann

Marienzell wird beherrscht von der Landflucht. Niemand interessiert sich mehr für das Dorf, denn ohne High Speed Internet ist man heutzutage abgeschrieben, quasi ein Niemand. Eine schnelle Leitung ist aber nicht in Sicht: Zu wenige Einwohner und zu hohe Kosten. Während die Männer sich erfolglos durch die Landschaft graben, um die Kabel selbst zu verlegen, haben die Freundinnen Waltraud (Gisela Schneeberger), Lena (Rosalie Thomass) und Maria (Bettina Mittendorfer) eine ganz andere Idee: Das große Preisgeld beim Tanz-

wettbewerb im benachbarten Josefskirchen! Während sich die drei Damen eifrig auf ihren großen Tanzauftritt vorbereiten und dabei Unterstützung von niemand Geringerem als dem Jurymitglied Jorge Gonzalez persönlich bekommen, haben sie zugleich mit harter Konkurrenz zu kämpfen: Moni (Franziska Schlattner), die Frau des Bürgermeisters, will das Preisgeld ebenfalls mit ihrem hochanständigen Trachtenverein abräumen ...

**KINOSTART:** 3. OKTOBER 2019

## Zwischen uns die Mauer DRAMA

**Produktion:** Kevin Lee Film München // **Produzent:** Norbert Lechner // **Sender:** ZDF // **Redaktion:** Jörg von den Steinen // **Förderung:** FFF Bayern, Film- und Medienstiftung NRW, Nordmedia, FFA, DFFF // **Verleih:** Alpenrepublik // **Drehbuch:** Susanne Fülischer, Antonia Rothe-Liermann und Norbert Lechner nach dem autobiografischen Buch von Katja Hildebrand // **Regie:** Norbert Lechner

1986. Die siebzehnjährige Anna (Lea Freund) aus der westdeutschen Provinz fährt mit einer Jugendgruppe zum Begegnungstreffen nach Ostberlin.

Dort lernt sie den rebellischen Pfarrerssohn Philipp (Tim Bülow) kennen. Es ist Liebe auf den ersten Blick – aber die Teenager aus Ost und West werden getrennt durch die deutsch-deutsche Grenze. Nicht nur die Mauer steht der großen Liebe im Weg, Annas skeptische Eltern (Franziska Weisz, Fritz Karl) reagieren gleichfalls mit Verboten. Die heimlichen Besuche ihrer selbstbewussten Tochter bleiben auch der Stasi nicht lange verborgen. Die Ereignisse nehmen eine höchst dramatische Wendung. Und dann fällt die Mauer.  
**KINOSTART: 3. OKTOBER 2019**

### Dem Horizont so nah LIEBESFILM

**Produktion:** Pantaleon Films // **Produzenten:** Kristina Löbber, Dan Maag // **Koproduktion:** Studiocanal, Seven Pictures Film // **Koproduzenten:** Isabel Hund, Kalle Friz, Verena Schilling, Stefan Gärtner // **Förderung:** FFF Bayern, Film- und Medienstiftung NRW, FFA // **Verleih:** Studiocanal // **Drehbuch:** Ariane Schröder nach dem gleichnamigen Roman von Jessica Koch // **Regie:** Tim Trachte

Was, wenn du die Liebe deines Lebens triffst und weißt, dass dir nur wenig Zeit bleibt? Die 18-jährige Jessica ist jung, liebt das Leben und hat Ausichten auf eine vielversprechende Zukunft, als sie sich eines Tages Hals über Kopf in Danny verliebt. Er ist gutaussehend, charmant und selbstbewusst, doch hinter der perfekten Fassade liegt ein dunkles Geheimnis. Und schon bald muss Jessica einsehen, dass es die gemeinsame Zukunft, von der sie geträumt hat, so nicht geben wird. Doch eins ist für sie klar: Sie glaubt an diese Liebe und an Danny. Und sie wird für ihn und diese Liebe kämpfen. Denn am Ende kommt es nicht darauf an, wie lange man geliebt hat, sondern wie tief.  
**KINOSTART: 10. OKTOBER 2019**

### La Palma LIEBESFILM

**Produktion:** Dreifilm, HFF München // **Produzenten:** Alexa Haag, Julian Anselmino // **Koproduktion:** Enröllate Films // **Förderung:** FFF Bayern // **Verleih:** Four Guys Film Distribution // **Drehbuch und Regie:** Erec Brehmer

Sanne und Markus stecken in einer Beziehungskrise und fliegen für einen gemeinsamen Urlaub dann auch noch ausgerechnet versehentlich auf die falsche Insel. Aus der Not heraus steigen sie dort in ein Ferienhaus ein und beginnen ein Rollenspiel mit neuen Identitäten. Zu Beginn ist das Spiel für Sanne und Markus eine aufregende Neuentdeckung ihrer Beziehung, es wird jedoch zunehmend destruktiver, als sich beide in alte Rollenmuster drängen.  
**KINOSTART: 17. OKTOBER 2019**

### Das perfekte Geheimnis KOMÖDIE

**Produktion:** Constantin Film // **Produzentin:** Lena Schömann // **Förderung:** FFF Bayern, MBB, FFA, DFFF // **Verleih:** Constantin Film Verleih // **Drehbuch und Regie:** Bora Dagtekin

Drei Frauen. Vier Männer. Sieben Telefone. Und die Frage: wie gut kennen wir unsere Liebsten wirklich? Bei einem Abendessen wird über Ehrlichkeit diskutiert. Spontan entschließen sich die Freunde zu einem Spiel: Alle legen ihre Smartphones auf den Tisch und alles, was ankommt, wird geteilt, Nachrichten werden vorgelesen, Telefonate mitgehört. Was als harmloser Spaß beginnt, artet bald zu einem großen Durcheinander aus – voller Überraschungen, Wendungen und Offenbarungen. Denn in dem scheinbar perfekten Freundeskreis gibt es mehr delikate Geheimnisse, als man am Anfang des Abends annehmen konnte.

**KINOSTART: 31. OKTOBER 2019**

### Der letzte Bulle ACTIONKOMÖDIE

**Produktion:** Westside Filmproduktion // **Produzent:** Christian Becker // **Koproduktion:** SevenPictures Film, Warner Bros. Film Productions Germany // **Koproduzenten:** Stefan Gärtner, Willi Geike, Anne Solá Ferrer, Peter Thorwarth, Marcus Machura, Tim Geldmacher, Alexander Kehrmann, Philipp Steffens // **Förderung:** Film- und Medienstiftung NRW, FFF Bayern, DFFF // **Verleih:** Warner // **Drehbuch und Regie:** Peter Thorwarth, Stefan Holtz

Comeback der gleichnamigen erfolgreichen Sat.1-Serie auf der großen Leinwand. Nach 25 Jahren Dauerkoma muss ein Straßencop alter Schule in einer ihm völlig fremden Gegenwart seine Vergangenheit regeln – um seiner mittlerweile erwachsenen Tochter in Zukunft ein guter Vater sein zu können.

**KINOSTART: 7. NOVEMBER 2019**

### Mein Ende. Dein Anfang DRAMA

**Produktion:** Trimafilm, BerghausWöbke // **Produzenten:** Trini Götze, David Armati Lechner, Thomas Wöbke // **Koproduktion:** Telepool // **Koproduzent:** Jonathan Saubach // **Förderung:** FFF Bayern, BKM, DFFF // **Verleih:** Telepool // **Drehbuch und Regie:** Mariko Minoguchi

Für Nora (Saskia Rosendahl) und Aron (Julius Feldmeier) ist es Liebe auf den ersten Blick, als sie sich an einem verregneten Tag in der U-Bahn begegnen. Ihr Aufeinandertreffen war reiner Zu-

fall, sagt Nora. Alles ist vorbestimmt, sagt Aron. Doch dann wird Aron plötzlich aus dem Leben gerissen. Für Nora bleibt die Zeit stehen. Sie betäubt ihren Schmerz, verbringt bald darauf die Nacht mit Natan (Edin Hasanović), der wie durch Zufall immer wieder in ihrem Leben auftaucht. Er gibt Nora Halt. Sie hat das seltsame Gefühl, ihn bereits zu kennen, ahnt aber nicht, was sie wirklich verbindet.

**KINOSTART: 28. NOVEMBER 2019**

### 3 Engel für Charlie ACTION

**Produktion:** 2.0 Entertainment in association with Brownstone Productions (II), Columbia Pictures, Sony Pictures Entertainment (SPE) // **Produzenten:** Elizabeth Banks, Drew Barrymore, Doug Belgrad, Elizabeth Cantillon, Leonard Goldberg, Max Handelman, Matthew Hirsch, Nancy Juvonen // **Koproduktion:** Studio Babelsberg // **Koproduzenten:** Christoph Fisser, Henning Molfenter, Charlie Woebcken // **Förderung:** FFF Bayern, MBB, MFG, FFHSH, MDM, DFFF // **Verleih:** Sony // **Drehbuch:** Elizabeth Banks, Spiiotopoulos, David Auburn // **Regie:** Elizabeth Banks // **Special Effects:** ScanlineVFX

Elizabeth Banks bringt die nächste Generation Engel auf die Kinoleinwand: Kristen Stewart, Naomi Scott und Ella Balinska – wie immer im Dienst des mysteriösen Charles Townsend. Schon seit jeher sind Charlies Engel mit ihren Fähigkeiten in Sachen Sicherheit und Ermittlungsarbeit für private Klienten im Einsatz. Mit der Expansion der Townsend Agency sind die smartesten, furchtlosesten und bestens ausgebildeten Frauen nun auf internationaler Ebene unterwegs. Mehrere Engel-Teams, die von verschiedenen Vermittlern geleitet werden, übernehmen weltweit die härtesten Jobs. Als ein junger System-Ingenieur Details über eine gefährliche Technologie preisgibt, müssen sich die Engel auf eine Mission begeben, bei der sie sogar ihr eigenes Leben aufs Spiel setzen müssen, um uns alle zu beschützen.

**KINOSTART: 28. NOVEMBER 2019**



Benedikt Röskau mit Martin Brambach, Annette Frier, Anna Drexler und Tom Beck während der Dreharbeiten auf 1.100 Metern Höhe.

# »Wir machen's!«

*Im Regiedebüt von Benedikt Röskau geht es um die Liebe zweier Menschen, deren geistiges Niveau dem Entwicklungsstand von Kindern entspricht.*

*Die Produktion wurde von der ARD Degeto und Amalia Film in München und Mittenwald gedreht und für den Sendeplatz der Primetime am Freitagabend realisiert.*

TEXT Olga Havenetidis

Es gibt ein Buch des Soziologen Rainer Neutzing mit dem Titel *Herzkasper*. Darin steht der Satz: „Die Liebe wird nicht erwachsen“. In einem anderen Zusammenhang als dem im Buch geschilderten lässt sich der Gedanke auch auf den Fernsehfilm *Leonhards Traum* übertragen. Die Protagonisten dieses Films sind äußerlich erwachsen: 25 und 35 Jahre. Im Geiste sind sie aber Kinder, da ihre Entwicklung irgendwann stehengeblieben ist.

Da wäre zum einen Leonhard (gespielt von Tom Beck), der mit seinen Kühen auf einer abgelegenen Alm lebt und von der Frau fürs Leben träumt. Seiner mittlerweile verstorbenen Mutter hatte er versprochen, sich um die Alm zu kümmern. Auf der sprudelt eine Quelle mit wertvollem Heilwasser – weswegen sein Cousin und seine Cousine sich um ihn kümmern und ihrerseits von der finanziellen Goldgrube träumen. Zum anderen ist da Beate (Anna Drexler), die mit ihren Eltern den Sommerurlaub in der Pension bei der Alm verbringt und plötzlich mitten in der Nacht auf einem Pferd auftaucht. Beate und Leonhard verlieben sich ineinander und erwarten bald darauf sogar Nachwuchs – nicht zur Begeisterung der besorgten Eltern Beates (Annette Frier und Martin Brambach). Die große Frage, ob das Paar überhaupt Verantwortung für ein Kind übernehmen kann, wird für die frische Beziehung zur Belastungsprobe. Als sei das nicht schon genug, versuchen Leonhards Cousin und Cousine – gemeinsam mit dem Bürgermeister (Felix Hellmann) – die Situation für ihre Zwecke zu nutzen.

Der Stoff entstand nach einer Idee von Sylvia Leuker, die bei einem Besuch einer Alm einst sensibel erkannte, dass mit einem Pferd etwas nicht stimmte. Das Pferd ist in dieser Geschichte das Wesen, das die wahren Verhältnisse spürt. Aus der Idee heraus entwickelte Benedikt Röskau das Drehbuch, das ursprünglich für einen Kinofilm gedacht war und das der FFF mit 25.000 Euro förderte. Röskau, der zu den etablierten Drehbuchautoren Deutschlands gehört, beschloss, auch die Regie zu übernehmen, nicht

zuletzt, weil aufgrund von Kontrakt 18 – er ist Mitunterzeichner – Autoren mehr Verantwortung übernehmen.

Über Jahre hinweg hat der Autor sich im Bereich Regie aus- und weitergebildet, etwa mit einer selbst gegründeten Probengruppe, bestehend aus Kreativen im Bereich Schauspiel, Regie und Drehbuch in München sowie in Workshops in London. Das Leben am Set kannte er von früher: In den achtziger Jahren arbeitete er als Tonassistent und Tonmeister, unter anderem für Klaus Maria Brandauer bei *Georg Elser – Einer aus Deutschland*. Er hatte also Ahnung von den Abläufen und dem Managen von Zeit während des Drehs. Als Produktionsfirma gewann er die Amalia Film. Als Produzent Felix von Poser einen Partner auf Senderseite suchte, wandte er sich an die Degeto. Die Unterlagen gerieten an Sascha Schwingel in seiner damaligen Funktion Abteilungsleiter Redaktion und Programm-Management, wobei die Information, dass es sich um eine Beteiligung an einem Kinofilm handeln soll, unterwegs verloren ging. Er ging davon aus, dass es um einen Fernsehstoff geht. Und rief Felix von Poser an und sagte: „Wir machen’s!“ Das war, erinnert sich Benedikt Röskau, „ein Angebot, das man nicht ablehnen

konnte“. Die Degeto konnte sich einen Kinostart vor Ausstrahlung durchaus vorstellen. Überhaupt, so sagt Röskau, habe er noch nie so viele kreative Freiheiten gehabt, wie bei diesem Projekt.

Das im übrigen zur heutigen Zeit passt. Denn Diversität meint ja nicht nur Geschlechter. Allzuvielen Spielfilme über Menschen mit Beeinträchtigung gibt es nicht. Einer der berühmtesten ist sicherlich *Gilbert Grape* von Lasse Hallström aus dem Jahr 1993, oder auch *Mifune* von Søren Kragh-Jacobsen aus dem Jahr 1999. *Idioten* von Lars von Trier (1998) setzt sich auf eigenwillige Weise mit dem Thema auseinander. In diesem Jahr startete im März *Die Goldfische* im Kino und erreichte bisher weit mehr als 600.000 Zuschauer. Auch in *Leonhards Traum* gab es einen überaus beeindruckenden Drehtag mit einem gemischten Team, Behinderte und nicht Behinderte spielten gemeinsam. Gedreht wurde in München und auf einer Alm in Mittenwald in 1.100 Metern Höhe mit Blick auf den Karwendel. Angesichts solcher Naturgewalten wird einmal mehr bewusst, wie wenig die Liebe überhaupt erwachsen werden kann. ■

## The Western Germans

Die ARD strahlt am 2. Oktober 2019 einen Fernsehfilm über eine DDR-Doppelagentin zur Wendezeit aus.

Als eine der besten Serien der vergangenen Jahre wird unter den Fans des Formats an sich immer wieder die FX-Produktion *The Americans* gehandelt. Darin geht es um die „Illegals“, also sowjetische Top-Spione, die während des Kalten Krieges in den USA lebten und arbeiteten, und sich mit einem typisch amerikanischen Familienleben tarnten. Solche Agenten gab es zu der Zeit auch in West-Berlin, Spione, die im Auftrag der DDR im Ausland agierten und deren Klarnamen auf Mikrofilmen archiviert waren – dieses später als „Rosenholz-Dateien“ berühmt gewordene Archiv wurde besonders in der Zeit nach dem Mauerfall zur Gefahr für alle Geheimagenten.

Um eine solche Agentin geht es im Fernsehfilm *Wendezeit*. Petra Schmidt-Schaller spielt die

Doppelagentin Saskia, die mit ihrer Familie in West-Berlin lebt und in der amerikanischen Botschaft für die CIA arbeitet. Saskia lebt aber auch als Tatjana in Ost-Berlin und spioniert für den Staatssicherheitsdienst, die Familie in West-Berlin ist zwar real, war aber reinste Fassade, bis sich Saskia/Tatjana wirklich in ihren Mann verliebt hat, ähnlich wie Elizabeth in *The Americans*.

Diese Figur der Saskia/Tatjana hat Drehbuchautorin Silke Steiner erfunden, sie hat aber reale Vorbilder. Der berühmteste Fall ist der von Günter Guillaume, der zum Rücktritt Willy Brandts führte. *The Americans* endet (Spoiler!) vor dem Ende des Kalten Krieges, der Fernsehfilm unter der Regie von Sven Bohse setzt genau in der Zeit ein und zeigt die Angst der Doppelagentin, von der CIA enttarnt zu werden.

Petra Schmidt-Schaller spielt die Doppelagentin Saskia – und Tatjana.

*Wendezeit* ist eine Produktion von Moovie, produziert von Oliver Berben und Heike Voßler. Als Sender beteiligt sind der rbb und die ARD Degeto. Hauptförderer ist das Medienboard Berlin-Brandenburg, der FFF hat das Projekt mit 70.000 Euro Erfolgsdarlehen gefördert. Zu sehen ist der Film am 2. Oktober 2019 um 20:15 Uhr. Über das Thema diskutiert wird im Anschluss bei Maischberger, am 2. und 9. Dezember 2019 strahlt die ARD zudem noch die zweiteilige Dokumentation *Inside HVA – Ein deutscher Dienst im Kalten Krieg* aus. ■





# Unterhaltung für Aliens

---

*Die Kombination Worms und München gibt es nicht alle Tage.  
Aber in diesem Fall: Ein Publisher aus Worms bringt  
das Spiel eines Entwicklers aus München heraus, die Wiederbelebung  
des Klassikers »Startopia« aus dem Jahr 2001 für die Konsole.  
Ein Interview mit Wolfgang Duhr, dem Publishing Director der  
Kalypso Media Group, und Christian Wolfertstetter,  
Creative Director der Realmforge Studios.*

INTERVIEW Olga Havenetidis





SECTOR 7

Station



### Ihr legt mit Spacebase Startopia eine IP neu auf. Wieso habt Ihr Euch dafür entschieden?

**Wolfgang Duhr:** Weil wir Innovation lieben und die Spielergemeinschaft auch tatsächlich Neues einfordert. Klar ist *Spacebase Startopia* inspiriert von älteren Spielen, aber wir führen das Konzept weiter und bauen es aus. Wir nehmen quasi ein erprobtes Konzept, verbessern es und fügen viele neue Features hinzu.

### Ihr legt das Spiel für die Konsole neu auf. Was erwartet uns sonst noch Neues?

**Wolfgang Duhr:** *Spacebase Startopia* besticht durch seine originelle Mischung aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie, gepaart mit klassischen RTS-Scharmützeln sowie einer gehörigen Portion Humor. Das gab es in dieser Konstellation noch nie. Das Ganze verpacken wir in eine herausfordernde Einzelspieler-Kampagne und einen abwechslungsreichen Gefechtsmodus. Wem das noch nicht reicht, der kann sich am kompetitiven und kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler versuchen. Und als wäre die Instandhaltung der drei Raumstationen-Decks, die Bespaßung der acht extraterrestrischen Alien-Rassen und die Abwehr feindlicher Eindringlinge nicht Herausforderung genug, nimmt die dynamische Erzähler-KI „VAL“ kein Blatt vor den Mund und kommentiert scharfzüngig das Geschehen.



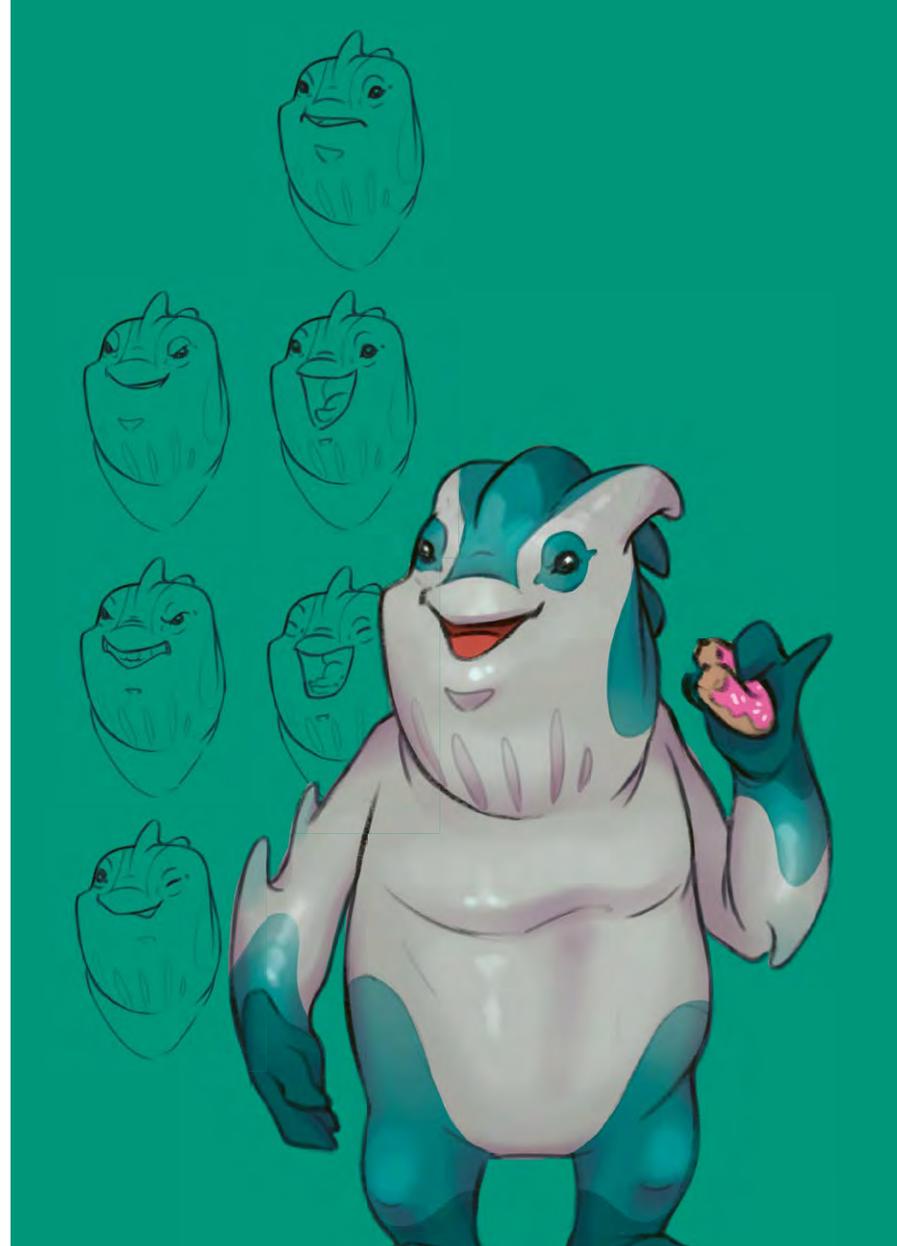
Wolfgang Duhr (o.) und Christian Wolfertstetter

### Was haben Euch die 120.000 Euro Prototypenförderung und 500.000 Euro Produktionsförderung vom FFF gebracht?

**Wolfgang Duhr:** Durch die Förderung sind wir bereits jetzt in der Lage, mit dem Studio neben der Weiterentwicklung der erfolgreichen *Dungeons* Serie, mit *Spacebase Startopia* parallel ein komplett neues Projekt zu starten. Hierzu haben und werden wir noch weitere Arbeitsplätze schaffen und in München ansiedeln. Unabhängig davon wird es mehr Features und Plattformen geben! Neben der abwechslungsreichen Multiplayerkomponente wird das Spiel nun zusätzlich auch auf der Nintendo Switch erscheinen. Die Spieler erhalten dadurch mehr Inhalte und spannendere Features und wir können mehr Kunden erreichen. Die Förderung ist für den Ausbau des Studios dabei sehr entscheidend gewesen.

### Es heißt ja immer, dass es eine große Herausforderung darstellt, Aufmerksamkeit für ein Game zu erzeugen. Wie werdet Ihr vorgehen?

**Wolfgang Duhr:** Wir haben die gamescom sehr gut genutzt, um das Spiel anzukündigen. Wir waren mit der Meldung in allen wichtigen Gaming-Medien vertreten und die Reaktionen der Leute sind sehr enthusiastisch. Das macht natürlich Hoffnung. Über die genauen Planungen können wir noch nicht viel verraten aber wir arbeiten sehr Community-nah und sind durch unsere Niederlassungen in USA und UK international extrem gut aufgestellt. Direkt nach der gamescom haben wir den Titel auf der Pax West vorgestellt – der



wichtigsten Spielemesse für Endkunden in den USA. Aber auch in Märkten wie Russland und China werden wir maßgeschneiderte Aktivitäten lancieren. Im Rahmen einer Betaphase helfen uns Spieler, frühzeitig das Spiel besser an ihre Wünsche anzupassen, da gibt es immer tolles Feedback. Diese Gruppe an Spielern ist quasi die Basis, von der aus wir Aufmerksamkeit generieren. Klassische PR- und Influencer-Arbeit wird es bis zum Release auch jede Menge geben. Aber auch nach der Veröffentlichung planen wir, am Spiel weiterzuarbeiten. Das honoriert die Spielerschaft und hilft uns, die Lebensdauer des Produkts zu verlängern.

### Inwieweit helfen Euch die Computec Medialeistungen dabei?

**Wolfgang Duhr:** Innerhalb der deutschen Medienlandschaft hilft uns das natürlich enorm. Passende Medialeistung in reichweitenstarken Kanälen mit der Förderung zu verbinden, ist in der Form wirklich einmalig und macht diese umso attraktiver.

### Es gibt Realmforge jetzt elf Jahre, etwas länger als die FFF Gamesförderung. Bis auf „Space Base Startopia“ habt Ihr alle Projekte ohne Förderung gestemmt, so auch die „Dungeons“-Serie. Wie habt ihr das geschafft?

**Christian Wolfertstetter:** Durch unsere enge Partnerschaft mit Kalypso, die letztlich immer Vertrauen in unsere Projekte hatten, um diese zu finanzieren. Und natürlich sind wir über die





platforms for quest objects

*Erst 18 Jahre alt und schon ein Klassiker: Startopia. Nach der Veröffentlichung gelangte das Videospiel auf die Shortlist für den BAFTA PC Game of the Year. Der Münchner Entwickler Realmforge Studios hat das Spiel neu aufgelegt und modernisiert: Unter dem Namen Spacebase Startopia können die Spieler/innen eine eigene Weltraumbasis auf- und ausbauen. Das Ziel besteht darin, Aliens als Touristen zu gewinnen. Es gibt galaktischen Handel, und bei vielfältigen Unterhaltungsmöglichkeiten kommen auch Alien-Besucher auf ihre Kosten. Die Grafik ist modern, die Spielmodi erweitert, spielbar ist es erstmals auch auf Konsole, das Terraforming in 3D, der Humor der KI VAL noch abgründiger als je zuvor.*

Jahre und unterschiedlichen Produkte immer besser geworden – behaupte ich jetzt mal – und mit *Spacebase Startopia* sind wir jetzt mitten in unserem bisher größten Projekt und fühlen uns damit richtig gut.

**Welche Empfehlung habt Ihr für jüngere Studios, die auch so eine erfolgreiche IP wie die „Dungeons“-Serie aufbauen möchten?**

**Christian Wolfertstetter:** Wir haben uns immer darum bemüht, einen realistischen Plan aufzustellen und den auch einzuhalten. Zwar gibt es inzwischen viele Möglichkeiten Spiele zu finanzieren, wie Patreon, Kickstarter, Early Access oder andere, wir haben uns aber für die Unterstützung durch Kalypso entschieden und denken, das ist immer noch die beste Möglichkeit, um mehr als ein Spieleprojekt umzusetzen. Tatsächlich macht es auch Sinn, sich Tipps & Tricks bei anderen Entwicklern zu holen. Die sind meist auch nett und haben auch Ahnung. Der Erfahrungsaustausch ist sehr hilfreich.

**Ihr habt Informatik studiert und seid jetzt Games-Entwickler. Wieso habt Ihr Euch für diesen Weg nach dem Studium entschieden?**

**Christian Wolfertstetter:** Zu unserer Zeit gab es noch keinen Studiengang wie Games-Engineering, zumindest nicht an der TU. Allerdings war für uns schon während des Studiums klar, dass wir gemeinsam ►



Spiele machen wollen, weil es sich nach einer großartigen Idee anhörte, das Hobby zum Beruf zu machen. So ist es dann ja auch gekommen. Zu Anfang mussten wir uns noch während und kurz nach dem Studium mit Auftragsarbeiten für Websites und anderen IT-Dienstleistungen über Wasser halten und haben nebenher an unserem ersten Spiel *Ceville* gearbeitet.

#### Wieso sitzt Eure Firma am Standort Bayern?

**Christian Wolfertstetter:** Da wir alle in Bayern aufgewachsen sind, gab es für uns wenig Gründe die Firma an einem anderen Standort zu gründen. Außerdem ist München natürlich eine sehr schöne Stadt. Generell gab es zur Zeit unserer Gründung ja nur relativ wenige Spielefirmen, insbesondere auch in Bayern. Insofern machte es für uns auch Sinn, in München potenziellen bayerischen Nachwuchsentwicklern eine Arbeitsmöglichkeit zu bieten, bei der sie nicht umziehen müssen. Dank der Förderung sind wir in der Lage, unser Studio am Standort nun sukzessive zu erweitern.

#### Die Realmforge Studios sind eine Tochter von Kalypso Media Group. Wie kam es zu dieser Übernahme?

**Christian Wolfertstetter:** Nachdem wir unser Erstlingswerk *Ceville* – das bei (Fach-) Presse und Fans sehr gut ankam – für Kalypso fertig gestellt hatten, haben wir gemeinsam beschlossen, die Zusammenarbeit zu vertiefen und langfristig zu gestalten. Insofern würde ich das keine klassische „Übernahme“ nennen, sondern eine gute Kooperation, die uns finanziell absichert und Kalypso mit sehr guten Spielen aus Bayern versorgt.

#### Kalypso Media sitzt ja in Worms 380 Kilometer von hier. Klingt vielleicht naiv, aber trotzdem: Könntet ihr es schaffen, dass Kalypso den Sitz nach Bayern verlegt?

**Christian Wolfertstetter:** Klasse Idee! Mit der richtigen Förderung funktioniert das bestimmt!  
**Wolfgang Duhr:** Als einer der wenigen Publisher, der seinen Hauptsitz in Deutschland hat und zudem als einziger, deutschsprachiger Publisher mit eigenen Studios und Niederlassungen im Ausland aktiv ist, sehen wir uns in einer besonderen Verantwortung dem Standort Deutschland gegenüber. So haben wir auch schon anderen Studios aus Bayern zum internationalen Erfolg verholfen. Zudem arbeiten wir aktiv an der Bundesförderung mit, die letztendlich allen Ländern zu Gute kommt. Die bisherige Arbeit des FFF hat hierbei auch auf Bundesebene ohne Frage einiges bewirkt und Maßstäbe gesetzt. Auch wenn wir dem jetzigen Standort treu bleiben, wird der Standort Bayern bei unserem zukünftigen Engagement weiterhin eine besondere Rolle spielen. ■

## SPACEBASE STARTOPIA

Die Simulation von der Realmforge Studios GmbH mit Sitz in München wird den Klassiker Startopia aus dem Jahr 2001 mit zeitgemäßer Grafik, erweiterten Spielmodi, Konsolenportierung und einem noch abgründigeren Humor der KI VAL wiederbeleben. Und wieder geht es um den Auf- und Ausbau der eigenen Weltraumbasis inklusive galaktischem Handel und vielfältigen Unterhaltungsmöglichkeiten für Alien-Besucher und Terraforming in 3D. Primär als Singleplayer, aber auch als Multiplayer erfahbar.

#### FFF Förderung:

PROTOTYPENENTWICKLUNG  
GAMES

120.000 Euro  
(Juli 2018)

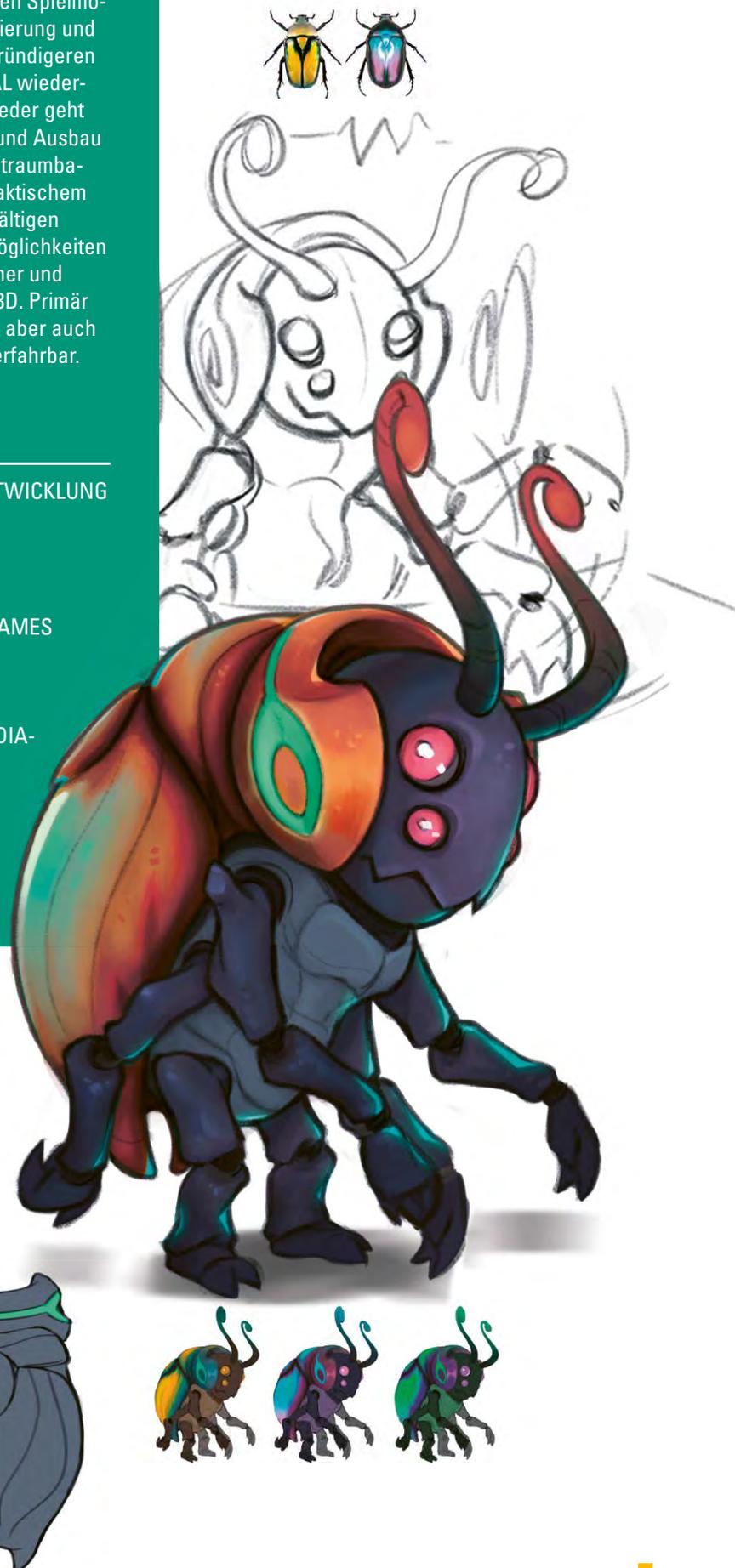
PRODUKTION GAMES

500.000 Euro  
(März 2019)

COMPUTEC MEDIA-  
LEISTUNGEN

300.000 Euro  
(August 2019)

Kalypso Media  
wird das Spiel  
2020 heraus-  
bringen



Carapace



BETTINA  
MITTENDORFER

ROSALIE  
THOMASS

GISELA  
SCHNEEBERGER



EINE GANZ HEISSE  
**NUMMER 2.0**

KEIN NETZ, KEINE LIEBE

AB 3. OKTOBER IM KINO

FOLLOW US ON #eineganzheissenummer2

# Die Medien, die wir möchten

*Besonders interessant für die  
Filmbranche wird bei den  
33. Medientagen die Thematisierung  
der KKR-Übernahmen sein.*

TEXT Olga Havenetidis

**J**e älter man wird, um so schneller scheint ja manchmal die Zeit zu vergehen, das merkt man vor allem bei Terminen, die sich jährlich wiederholen. Ja, ist es denn schon wieder soweit? Das trifft natürlich auch auf das Leben im Filmkalender zu, denn dieser ist mit Festivals, Messen, Märkten und Preisverleihungen ohnehin voller Rituale. Dazu gehören auch die Medientage, die jedes Jahr Ende Oktober in München stattfinden. Aber dieses Mal stellt sich ein merkwürdiges Gefühl ein, weil der letzte Oktober in weite Ferne gerückt ist: Viel hat sich verändert, vieles ist passiert.

Einiges davon hat mit Jerome Kohlberg, Jr., Henry Kravis und George R. Roberts zu tun. Die drei Unternehmer, Investoren und Geschäftsmänner gründeten 1976 die Gesellschaft Kohlberg Kravis Roberts/Co., heute bekannt unter dem Namen KKR. Diese Gesellschaft sitzt in New York City, ist an der Börse notiert und beteiligt sich an Industriefirmen. Nach einigen Jahren verkauft KKR diese Firmen wieder: sobald sie profitabel sind. Dazu gehörten und gehören auch deutsche Unternehmen wie die Airbus Verteidigungselektronik der Airbus Group, die Hertha BSC GmbH & Co. KG, WMF und die BMG Rights Management GmbH. Spätestens seit dem letzten Jahr sind auch bayerische Film- und Fernsehfirmen darunter: die Tele München Gruppe, Wiedemann & Berg sowie Universum Film.

Bei den 33. Medientagen München steht das Thema auf dem Programm: KKR-Manager Philipp Freise, seit 2001 bei KKR tätig und dort seit 2012 als Partner Leiter des Investmentteam für Technologie, Medien und Telekommunikation in Europa, wird einen Einblick in die Pläne des Investors geben. Freise war federführend an den Übernahmen von Demag, Zumtobel, MTU Aero Engines, Der Grüne Punkt (Duales System Deutschland) und ProSiebenSat.1 Media SE beteiligt. Der Vortrag findet am 2. Messe-Tag statt, unmittelbar nach dem Ende des TV-Gipfels. Auch Fred Kogel, Medienmanager an der Spitze des neu gegründeten Unternehmens, das aus der Tele München Gruppe, Universum Film, i&u TV und Wiedemann & Berg Film hervorgeht, wird als Speaker erwartet.

Ebenfalls zu den Vortragenden gehört Georgia Brown, Director European Amazon Original Series. Sie verantwortet für die Amazon Studios Entwicklung und Produktion von Amazon Originals in Europa. Dazu gehören Produktionen wie *Good Omens*, *El Corazon de Sergio Ramos* oder *Wir Kinder vom Bahnhof Zoo*. Auch Katharina Behrends, Managing Director Central and Eastern Europe bei NBC Universal und Frank Zervos, Leiter Hauptredaktion Fernsehfilm/Serie beim ZDF, werden bei den Medientagen sprechen. Max Conze, CEO von ProSiebenSat.1, wird über die Zukunft des TV sprechen. Miriam Meckel, Herausgeberin der Wirtschaftswoche, wird in einer Keynote über Brainhacking referieren.

Das Motto der 33. Medientage lautet übrigens „Next Digital Level – Let’s build the Media we want“. Ganz anders gemeint, aber genau so gehandelt hat Claas Relotius, dessen preisgekrönte Reportagen offenbar auf nie stattgefundenen und vorgetäuschten Recherchen beruhten. Auch dies ein Prozess, der seit Weihnachten vieles verändert hat und der danach fragt, was glaubwürdig ist und wie Glaubwürdigkeit vermittelt werden kann. Kaum eine Reportage seither, die nicht penibel darauf achtet, im Fließtext ihre Quellen und die Situation der Recherche offenzulegen. An der Aufdeckung des Skandals maßgeblich beteiligt war Juan Moreno, der in den neunziger Jahren sein Handwerk an der Deutschen Journalistenschule München gelernt hat. Auch er wird bei den Medientagen als Speaker erwartet. Da er in den letzten Monaten an seinem Buch *Tausend Zeilen Lüge: Das System Relotius und der deutsche Journalismus* (Erscheinungsdatum: 17. September 2019) gearbeitet hat, war er eher weniger präsent in der Öffentlichkeit. In München bieten die Medientage jetzt die Gelegenheit, den Reporter zu seinen Erfahrungen mit Relotius und der Aufdeckung zu befragen. Das wird mit Sicherheit auch interessant für die Dokumentarfilmbranche. ■

Im Rahmen der dreitägigen Seriencamp Conference (7. – 9. November 2019) lautet das Motto des ersten Tages „Seriencamp Insights“. Die Panels, Vorträge, Workshops und Diskussionen widmen sich den aktuellen Trends im Serienschaffen. Ein gesonderter Blick wird nach Osteuropa geworfen. Im Programm stehen Case Studies aus Kroatien, der Ukraine und Polen.

Das Motto des zweiten Conference Tages lautet „Story Exchange“. Wie schon im letzten Jahr kommen im Matchmaking Programm Autorinnen und Autoren mit Produzentinnen und Produzenten im Isarforum zusammen. Hierfür hat das Team wieder große Partner gewonnen: ZDF Enterprises, ProSiebenSat.1 mit Joyn, Global Screen und Telepool waren bereits letztes Mal dabei. Neu hinzukommen die Partner H&V Entertainment, Warner Brothers ITVP, Amazon Video Germany, Studio Hamburg Enterprises, UFA Fiction und die Deutsche Telekom. Daneben erwarten die Macher viele weitere deutsche und europäische Kreative und Branchenprofis. Alle, die sich für die Conference akkreditiert haben, besonders die Autorinnen und Autoren sowie die kreativen Produzentinnen und Produzenten unter ihnen, konnten einen Fragebogen ausfüllen, um bei Bedarf mit den Partnern für one-on-one Meetings zusammengebracht zu werden. Wie

# Serien-camp, die fünfte

*Es war das erste Serienfestival in Deutschland, nun findet es bereits zum fünften Mal statt: das Seriencamp. Besonders interessant für Fachbesucher ist die Seriencamp Conference.*

TEXT Olga Haveretidis

letztes Jahr hat sich das Conference-Team einen Überblick darüber verschafft, welche Stoffe die Partner gerade suchen. Daneben wird es noch zwei Pitching-Sessions geben: Eingereicht werden konnten entweder Serienideen in einem frühen Entwicklungsstadium für die Plattform Creator's Vision Pitch oder in einem späten Stadium, in dem nur noch die Endfinanzierung gesucht wird, für die Plattform Co-Production Sessions.

Am dritten Tag, dem „Innovation Day“, dreht sich alles um neue Formate. In Case Studies und Workshop wird es um serielles Erzählen abseits der klassischen Dramaserie gehen, wie zum Beispiel Webserien und ganz besonders Vertical Storytelling, Branded Content etc.

Das Festivalteam erwartet außerdem zehn Produzentinnen und Produzenten aus Norwegen, die das Festival besuchen und in dem Zusammenhang auch den Medienstandort Bayern kennenlernen wollen. Sie werden auch Gelegenheit haben, die Serienpremierer beim Seriencamp (8. – 10. November 2019) anzuschauen. Im Programm stehen die neuen Staffeln von *Hindafing*, *War of the Worlds* aus England, der neuen Joyn-Eigenproduktion *Dignity*, der neuen VOX-Serie *Rampensau*, *Gösta* von HBO Nordic und *Nehama* aus Israel. ■



**EIN FILM VON SOPHIE KLUGE**



# GOLDEN TWENTIES

**HENRIETTE CONFURIUS**

**MAX KRAUSE**

**INGA BUSCH**

TWENTIETH CENTURY FOX ZEIGT EINE AMERIKAFILM / BERGHAUSWÖBKE FILMPRODUKTION / FOX INTERNATIONAL PRODUCTIONS PRODUKTION „GOLDEN TWENTIES“  
 HENRIETTE CONFURIUS MAX KRAUSE INGA BUSCH FRANZISKA MACHENS NICOLAS WACKERBARTH HANNA HILSDORF ANTON VON LUCKE ALS GÄSTE: MICHAEL MAERTENS & BLIXA BARGELD  
 CASTING ULRIKE MÜLLER BILDGESTALTUNG REINHOLD VORSCHNEIDER SZENENBILD MERLE VORWALD KOSTÜMBILD POLA KARDUM MASKENBILD VIRGINIE THOMANN TON DOMINIK LEUBE, OSCAR STIEBITZ TUNGESTALTUNG HANSE WARNS  
 MISCHUNG GREGOR BONSE MONTAGE KATJA DRINGENBERG PRODUCER VIKTORIA STOLPE ASSOCIATE PRODUCER PHILIPP TRAUER PRODUCENTEN MAXIMILIAN HASLBERGER, THOMAS WÖBKE DREHBUCH & REGIE SOPHIE KLUGE

# Fassbinder nannte ihn Mutti

*In den Diskussionen der letzten Monate tauchte eine Bezeichnung immer wieder auf: das Neue Deutsche Kino. Der FFF hat eine Ausstellung dazu gefördert mit Fotos von Beat Presser: »Aufbruch ins Jetzt« war im Juni und Juli in der Akademie der Schönen Künste zu sehen.*

TEXT Silvie Tiedtke

Eine einheitliche Gruppe oder gar Schule bildete der Neue Deutsche Film nie – zu disparat die Anliegen, zu unterschiedlich die Personen und ihre Filme, die damals in den 60er und 70er Jahren entstanden. In der Ausstellung *Aufbruch ins Jetzt*, die vom 6. Juni bis zum 28. Juli 2019 mit Förderung des FFF Bayern in der Bayerischen Akademie der Schönen Künste und in Kooperation mit German Friends stattfand, hat der Schweizer Fotograf Beat Presser die Filmemacher von damals erneut zusammengebracht.

Beat Presser selbst kam über Umwege zum deutschen Film. In den 70er Jahren erlebt er Daniel Schmid, Ingrid Caven und Rainer Werner Fassbinder im Rahmen der Pressekonferenz zu *Schatten der Engel* bei den Solothurner Filmtagen. Die Haltung der „gefürchteten Drei“ beeindruckt und inspiriert ihn: „Es wurde geraucht und gestritten, aber wer als Sieger hervorging, schien von vorneherein klar: Da gehen Drei ihren Weg und lassen sich von niemandem und nichts beirren.“ Anfang der 80er Jahre arbeitet Beat Presser als Standfotograf und Kameraassistent bei Werner Herzogs *Fitzcarraldo* mit, später bei *Cobra Verde* und *Invincible*, und von ihm stammen einige der bekanntesten Klaus Kinski-Fotografien.

Die Idee zu seinem Fotoprojekt entstand beim Besuch der Berlinale 2010. Herzog war Jurypräsident und lud zum Eröffnungsfilm ein. Auch Volker Schlöndorff, Anja S. Zäringer, Michael Ballhaus und Ulrike Ottinger waren an jenem Abend bei der Eröffnung – daher die initialzündende Frage: Was machen die Filmemacherinnen und Filmemacher von damals heute?

Über neun Jahre hinweg sucht daraufhin Beat Presser sie (nahezu) alle auf und porträtiert sie: die Regisseure von damals, die Produzenten, die Schauspieler, aber auch die eher Unsichtbaren: die Kameralente, die Kostümbildner, die Cutter. Er reist nach Italien, Griechenland, Frankreich, in die Schweiz, nach Kambodscha und Peru. Er fotografiert u. a. Alexander Kluge, Helma Sanders-Brahms, Hanna Schygulla, Molly und Veith von Fürstenberg, Beate Mainka-Jellinghaus, Bruno Ganz und Michael Ballhaus. Und er lässt sich von ihnen erzählen, wie

das damals war, in München, in Schwabing, als sie im inzwischen geschlossenen chinesischen Restaurant Hong Kong in der Tengstraße um Alexander Kluge saßen und ihr Manifest vom Tod des alten Films schrieben, und davon, wie es dann weiter ging.

Entstanden ist eine Fotoausstellung, die deutsche Filmgeschichte erzählt. Sie zeigt beredete Fotos, stellt Film- und Tonaufnahmen der Unterhaltungen bereit, die Beat Presser mit den Porträtierten geführt hat. Ein dicker Begleitkatalog dokumentiert diese Gespräche und schafft damit einen überreichen Fundus zum Neuen Deutschen Film. Da berichtet Peter Berling, wie Fassbinder ihm „den blöden Titel“ „Mutti“ verpasst, Helma Sanders-Brahms, wie Pier Paolo Pasolini ihr am Meer prophezeit, dass sie Film machen wird, und Mario Adorf, warum er dann doch nicht bei *Fitzcarraldo* mitgespielt hat. Aber der Katalog ist viel mehr als eine Sammlung persönlicher Anekdoten (die an und für sich schon lesenswert sind). Er behandelt Themen, die historisch geworden sind: Wie kam es zum Oberhausener Manifest? Welche Reaktionen und Konsequenzen rief es hervor? Wie ist die deutsche Filmförderung entstanden? Und er ist eine Bestandsaufnahme über die zentralen Figuren jener Epoche – und einer taucht immer wieder auf: der einzigartige und genialische Rainer Werner Fassbinder.

Darüber hinaus weisen die Gespräche den Film – eben auch den Autorenfilm – als das Ergebnis einer großen Gemeinschaftsanstrengung aus. So kommen nicht nur die Regisseure zu Wort, sondern auch Filmschaffende wie die Kostümbildnerin Gisela Storch-Pestalozza, die u. a. auch für die Ausstattung bei *Fitzcarraldo* zuständig war, oder Ulrich Bergfelder, der u. a. als Szenenbildner mit Werner Herzog, Rosa von Praunheim und Bernhard Sinkel zusammen gearbeitet hat. Auf diese Weise eröffnen die Gespräche auch einen Blick auf die verschiedenen Bereiche des Filmmachens und auf ihre Entwicklung.

Und dann fragt Beat Presser immer wieder auch nach der Gegenwart und nach der Zukunft des Films – danach, wie es um die deutsche Produktionslandschaft bestellt ist oder um das Kino als Begegnungsort. Daraufhin bemerkt zum Beispiel Joachim von Vietinghoff, dass das Kino ja erst 120 Jahre alt sei und wir damit „noch total am Anfang“ stünden, und Alexander Kluge sagt: „Wenn etwas zukunftsfähig ist, dann ist es der Film.“ ■

*Beat Presser im Gespräch mit Angela Winkler bei der Vernissage der Ausstellung »Aufbruch ins Jetzt«*

*Der Katalog »Aufbruch ins Jetzt. Der Neue Deutsche Film« ist in der Edition Achsensprung erschienen und kostet 25 Euro. Zu bestellen bei der Grafik-Designerin Vera Pechel: [info@verapechel.ch](mailto:info@verapechel.ch).*



Natalie Weidenfeld sprach ihre These ebenfalls aus der Mitte des Raumes.

# »Visionär und inspirierend«

Wird es noch Schauspieler /innen geben, wenn diese komplett im Computer erzeugt werden können? An dieser Frage orientierte sich das vom FFF mitorganisierte Gespräch »This actress does not exist« in der Black Box im Rahmen des Filmfest München. Sieben Denker /innen aus unterschiedlichen Bereichen sprachen ihre Thesen aus; ein neues Raum- und Zeitkonzept bezog das Publikum ein.

TEXT Olga Havenetidis

Kein Panel, keine Bühne, keine Front, kein üblicher Ablauf, keine eindimensionale hermetische Runde – das war die Vorgabe, die sich der FFF selbst gegeben hatte, um ein Gespräch anzuregen, das bis zur letzten Sekunde spannend bleibt.

Das Thema befasste sich mit der Zukunft des Filmemachens und der Frage danach, ob ein Film, der im Moment des Erzählens bereits auf dem Bildschirm als Realfilm gerendert wird, apokalyptisch oder paradisiatisch sei. »This actress does not exist« lautete der Titel der Veranstaltung und lehnte sich damit an die Seite *This Person Does Not Exist* an, auf der mit jedem Mausklick Gesichter von Menschen, die es nicht gibt, erzeugt werden. Die Süddeutsche Zeitung beschrieb in ihrer Ausgabe zwei Tage später die Veranstaltung als »in mehrerlei Hinsicht visionär und inspirierend«.

Innerhalb der zwei Stunden sprachen sieben Denker /innen, die während der Veranstaltung in der Black Box verteilt saßen, jeweils in der Mitte des Raumes in fünf Minuten ihre eigenwilligen und prägnanten Thesen zum Thema aus. Nach jeder These diskutierte das Publikum zehn Minuten lang unter der Moderation von Urs Spörri und Olga Havenetidis.

Die Thesen stammten von: Nathalie Weidenfeld (Film- und Kulturwissenschaft), die im letzten Jahr gemeinsam mit Julian Nida-Rümelin das Buch *Digitaler Humanismus: Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz* veröffentlicht hat, Clarens Grollmann (Filmproduktion), der sowohl klassische linear erzählte Filme wie auch Games und Filme mit neuen Technologien realisiert, Julia Dettke (Literaturwissenschaft), die über Räume in der Literatur promoviert worden ist, Wolfgang Schmidbauer (Psychoanalyse), der

über Konsum geforscht hat, Johanna Haberer (Theologie), Mitglied der Datenethikkommission der Bundesregierung, Kia Vahland (Kunstgeschichte), deren Schrift *Leonardo da Vinci und die Frauen* für den Preis der Leipziger Buchmesse 2019 nominiert war und Susanne Steinmassl (Filmregie und Videokunst), die mittels KI einen unendlichen Film mit dem Titel *The Future is not unwritten* gemacht hat.

Die Gedanken handelten von der Unverfügbarkeit der Schauspieler /innen, der dringenden Anarchie und Unvorhersehbarkeit am Set, der Sehnsucht nach Unsterblichkeit (idealerweise unter Berücksichtigung der ewigen Jugend), der Vorbildfunktion von Schauspieler /innen, dem Unterschied zwischen Markt und Kunst, der nötigen Aufklärung der Zuschauer /innen, von der Aura und dem Bilderverbot, von Motion und Emotion Capture, Uncanny Valley sowie der künstlerischen Freiheit. Das Publikum brachte sich ein und benannte die *Vorzüge der neuen Möglichkeiten* (Michael Coldewey, Josef Reidinger), die *Schaffung von Wirklichkeiten* (Edgar Reitz) und die *Notwendigkeit von Schauspieler /innen aus Fleisch und Blut* (Irina Wanka). Am Ende zog Julia Pfeiffer von der TU München ein persönliches Resümee und lud die Filmemacher /innen dazu ein, bei den Conscious Coders, einer Gruppe der TU, die ethisch über die Einflüsse der Künstlichen Intelligenz und digitalen Technologien auf die Gesellschaft diskutiert, mitzumachen und das Medium Film zu vertreten.

»This actress does not exist« war eine Veranstaltung des FFF Bayern gemeinsam mit dem Mediennetzwerk Bayern, der Evangelischen Stadtakademie München und dem Filmfest München. Es war die erste Zusammenarbeit in dieser Konstellation. ■

**FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein:** „Auch Wochen später haben uns noch begeisterte Rückmeldungen von den Beteiligten und den Gästen erreicht. Das ungewöhnliche Format hat tatsächlich dazu beigetragen, neue Sichtweisen zu denken und zu hören. Ich bedanke mich bei allen Partnern, dass sie uns so großartig unterstützt und bei allen Denker /innen, dass sie sich auf dieses Wagnis eingelassen haben.“

**Jutta Höcht-Stöhr, Leiterin der Evangelischen Stadtakademie:** „Digitalisierung heißt Dialogisierung‘. Das hat auch dieses ganz analoge Gespräch über Digitalisierung mit sehr grundlegenden Anregungen bestätigt. Ein Format, das wir unbedingt weiterführen sollten.“

**Stefan Sutor, Leiter des Mediennetzwerks Bayern:** „Wir freuen uns, dass wir Partner einer interaktiven und durch und durch neuen Veranstaltung waren. Durch die Auswahl der Speaker und die sehr guten Publikumsbeiträge war die Diskussion ebenso tiefgreifend wie offen nach vielen Richtungen.“

**Christoph Gröner, künstlerischer Leiter des Filmfest München:** „Als ich das Konzept von ‚This actress does not exist‘ gehört habe, war ich vom ersten Moment an überzeugt. Ein mutiges, experimentelles Format mit einer beeindruckenden Liste an Sprecher /innen. Wir sind stolz, als Filmfest München solche Räume zu eröffnen und anzubieten.“



Die Etablierung eines Filmfestivals zeigt sich nicht nur in der Präsenz von Filmleuten, sondern auch von Künstlerinnen und Künstlern anderer Sparten. Alice und Ellen Kessler sangen, begleitet von Götz Alsmann am Flügel, bei der Verleihung des Margot-Hielscher-Preises. Diesen vergab das Festival zum ersten Mal. Dotiert mit 10.000 Euro wird er jährlich an ein jungst künstlerisches Multitalent vergeben, in diesem Jahr war der Preisträger Louis Garrel, der in der Reihe Filmmakers Live! mit dem Publikum diskutierte.



Ein hollywoodesker Hashtag des Filmfests wäre zum Beispiel #filmfestmünchenoversatile. Das gilt aber nicht erst seit gestern, sondern ist mindestens schon ganz lange so. Auch wenn beim Förderpreis Neues Deutsches Kino dieses Mal ausschließlich lauter Männer auf der Bühne standen. Wiewohl das ja angesichts der Frauen, die jetzt endlich mehr zum Zuge kommen, ja dann auch wieder ein bisschen gerecht war, aber natürlich trotzdem schade bei den vielen tollen Filmen von Regisseurinnen in der Reihe. Jedenfalls: Nach 2015 hat das Filmfest wieder mit der Sammlung Brandhorst kooperiert, diesmal über Arthur Jaffa und das Black Cinema. Jaffa, natürlich auch in München präsent, wurde kurz vorher noch für seine neue Videoinstallation mit dem Goldenen Löwen in Venedig ausgezeichnet.

# #filmfestmünchen

Dieses Jahr war für das Filmfest besonders. Allein dadurch, dass es 2019 war – ein Jahr, nachdem Ministerpräsident Markus Söder angekündigt hat, das Festival auszubauen. Diana Iljine hatte im Vorfeld gesagt: »In der kommenden Ausgabe werden wir in ersten Zügen schon zeigen können, wohin die Reise gehen wird.«  
Ein Bericht in Bildern.



Die Reihe Neues Deutsches Fernsehen muss sich ja sowieso nicht verstecken, im Gegenteil. Das gilt aber nicht nur für die Qualität der ausgewählten Produktionen, sondern auch für die Stars, die ihre Filme persönlich vorstellen. Oliver Berben, Doris Dörrie und Uli Edel kamen mit dem Zweiteiler „Der Club der singenden Metzger“ und brachten Jonas Nay, Leonie Benesch und Aylin Tezel mit. Letztere verbrachten mehrere Tage in München und sahen sich Filme der Kollegen an, wie zum Beispiel „Mein Ende. Dein Anfang“ von Mariko Minoguchi (rechtes Foto, 2. v.l.). In deren Debütfilm spielen ebenfalls drei herausragende Darsteller mit: Julius Feldmeier, Saskia Rosendahl und Edin Hasanović.



Ja, die Musik spielte auch hier. Liegt natürlich auch daran, dass in den letzten Jahren, spätestens seit „La La Land“ die Beziehung zwischen Film und Musik eine Renaissance erfährt und zufällig zwei Dokumentarfilme zur selben Zeit über zwei der berühmtesten deutschen Bands fertiggeworden sind: Da wäre zum einen „Spider Murphy Gang – Glory Days of Rock ‚n‘ Roll“, der beim Filmfest und bei den Musikfilmtagen Oberaudorf lief und „Wer 4 sind“ über Die Fantastischen Vier. Die vielen Musikerporträts der letzten Jahre sind schon ein Thema für sich, vielleicht liegt es daran, dass wir an den großen Künstlerpersönlichkeiten der Musikszene festhalten wollen, weil sie aus einer Zeit stammen, in der Musiker/innen nicht mit YouTube großwurden.



Aufs Wetter ist beim Filmfest Verlass, immer. Diesmal tröpfelte es hübsch vom Himmel, als Ralph Fiennes zugegen war, der unter dem von Diana Iljine pittoresk gehaltenen Schirm trockenen Fußes das Kino erreichte. Der Preisträger des Cine-Merit Awards präsentierte in München seinen neuen Film „Nurejew – The White Crow“, bei dem er für Produktion und Regie (mit-) verantwortlich war und auch eine der Hauptrollen spielt.



Er war einer der erfolgreichsten deutschen Filme der vergangenen Jahre, und es gibt immer noch Preise: Diesmal erhielt Hauptdarsteller Julius Weckauf den Kinder-Medien-Preis Der weiße Elefant für „Der Junge muss an die frische Luft“. Übrigens läuft der Kinohit von Caroline Link und Ruth Toma immer noch mit großer Resonanz bei den Open Air-Kinos ...



500 Gäste begrüßten Heike Hempel (l., hier mit Annette Frier) und Frank Zervos bei der Orange Hour des ZDF. Und verkündeten eine Neuigkeit: Der Sender wird künftig drei große Serien pro Jahr produzieren, und zwar „zeitgenössisch und zeitkritisch“. Und ZDFneo bekommt zwei neue Serien-Slots für Drama-Serien und Sitcoms.



Eines ist sicher: Die Filmfest-Eröffnung ist nie ein Abend, der in Vergessenheit gerät. Die Gründe dafür sind vielfältig, in diesem Jahr war es u. a. der Eröffnungsfilm, der während des gesamten Festivals nachhallte. War er langweilig? War er brutal? War ich nur zu dumm, den Humor zu erkennen? Eines war sonnenklar: „The Art of Self-Defense“ veränderte sich über die Tage. Jedes Gespräch, jede Diskussion, jeder Rückblick in Gedanken brachte Neues zutage. Dabei ging doch alles mit rechten Dingen zu. Regisseur Riley Stearns und Hauptdarsteller Jesse Eisenberg plauderten auch selber über den Film mit: auf dem Roten Teppich, bei der Lunch Box und beim Filmmakers Live!



FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein und Filmfest-Leiterin Diana Iljine besuchten den Empfang von Landtagspräsidentin Ilse Aigner im Maximilianeum. Einen Tag nach der Eröffnung stellte der künstlerische Leiter Christoph Gröner dort die anstehenden Highlights der Reihe Neues Deutsches Kino vor.



Und noch eine Premiere: Die Starter Filmpreise und die Kinoprogrammpreise der Landeshauptstadt München wurden erstmals im Rahmen des Filmfests vergeben. Ein Starter Filmpreis ging an Benedikt Schwarzer für „Die Geheimnisse des schönen Leo“, einen Dokumentarfilm über den CSU-Bundestagsabgeordneten Leo Wagner, einen besonderen Freund von Franz-Josef Strauß, der möglicherweise einer der Abtrünnigen beim Misstrauensvotum 1972 war. Zufällig ist er auch der Großvaters des Regisseurs, und so beleuchtet der Film auch ein Stück Familiengeschichte des rätselhaften Politikers.

# soversatile



Man könnte meinen, die Zeiten von Antonio Banderas wären womöglich vorüber. Sind sie aber nicht. So viele Fans warteten stundenlang auf den Schauspieler aus Spanien, den eine lange berufliche Beziehung mit Pedro Almodóvar verbindet. Im Rahmen der Verleihung des CineMerit Awards präsentierte er dessen neuen Film „Leid und Herrlichkeit“, der zu den Cannes-Filmen dieses Jahres zählte. Übrigens spielte Banderas Anfang der 1990er Jahre die Rolle des Pedro Tercero García in „Das Geisterhaus“. Die Literaturverfilmung produzierte damals Bernd Eichinger, gedreht wurde in weiten Teilen in: Dänemark!



In Sundance gewann Mads Brügger den Preis für die beste Regie in der Kategorie World Cinema Documentary, in München konnten die Zuschauer/innen seine Filme in einer Retrospektive sehen und mit ihm persönlich sprechen. Zu sehen war zum Beispiel „Cold Case Hammar skjöld“, eine dokumentarische Recherche über den Tod des Generalsekretärs der Vereinten Nationen Dag Hammarskjöld, der 1961 bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kam. Die Ursache für den Absturz ist bis heute nicht geklärt. Über das dänische Kino wird ja gesagt, wie erstaunlich weltformatig es ist bei der gerinen Einwohnerzahl (5,7 Mio.) und der nicht gerade einfach zu verstehenden Sprache (gilt auch für Leute, die Dänisch gelernt haben!). Gleiches gilt für die Serien. Mads Brügger steht für den dänischen Dokumentarfilm, auf den sich der Blick unbedingt lohnt.



Gewonnen hat in Cannes dann der Wettbewerbsbeitrag „Parasite“ von Bong Joon-ho, dem das Filmfest ebenfalls eine Retrospektive widmete. Übrigens lange vor Cannes schon ausgemacht. An dem Film gibt es kein Vorbei, klar, dass der auch zu sehen war – wie weitere Produktionen aus zwanzig Jahren Schaffenszeit des südkoreanischen Filmemachers.



Erstmals präsentierte das Filmfest gemeinsam mit dem Bayerischen Filmzentrum eine eigene Reihe zu Virtual Reality. Dafür verwandelte sich das Isaforum in eine andere Welt. Schnell war klar: Man muss dagewesen sein. Sowohl die Experiences als auch die Macher/innen gehören zum Aufregendsten, was dieses Format momentan zu bieten hat.



Einen weiteren neuen Preis gab es auch noch, und zwar den CineCoPro Award. Mit 100.000 Euro ist er der höchstdotierte Preis für deutsche Produzentinnen und Produzenten internationaler Koproduktionen. Er ging an Viola Fügen und Michael Weber von der Pola Pandora Filmproduktion für die brasilianisch-deutsche Koproduktion „A vida insível de Eurídice Gusmão“. Die Jury bildeten Regina Ziegler, Bero Beyer und Dietmar Güntsche.



Im Programm lief auch der erste deutsche Netflix-Film als Weltpremiere: Max von der Groeben, Jella Haase und Clemens Schick präsentierten „Kidnapping Stella“ in der Reihe Spotlight. Der Thriller von Autor und Regisseur Thomas Sieben ist eine Produktion von Henning Ferber und SevenPictures. Es handelt sich dabei um die Adaption des britischen Thrillers „Spurlos – Die Entführung der Alice Creed“.



Gleich zwei Förderpreise Neues Deutsches Kino gingen an „Es gilt das gesprochene Wort“ von Ilker Catac. Der Film eröffnete die Reihe Neues Deutsches Kino und begeisterte das Publikum. Beim Filmmakers Live sprach Christoph Gröner mit dem Autor und Regisseur sowie den beiden Darstellern Anne Ratte-Polle und Godehard Giese.

VERANSTALTUNGEN





# Verbundenheit zum Medienstandort Bayern

*Mehr als 700 Gäste aus der Medienbranche begrüßten FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein und Bayerns Digitalministerin Judith Gerlach beim FFF Empfang auf der Praterinsel während des Filmfest München. Anwesend waren auch die Teams von 14 geförderten Projekten, die ihre Weltpremiere im Rahmen des Festivals feierten.*

Eine Woche nach der Eröffnung des Filmfest München kam die Filmbranche auf der Praterinsel zusammen – natürlich bei bestem Wetter! Die Gäste repräsentierten die verschiedenen Sektionen des mittlerweile zu einem Medienfestival anwachsenden Filmfests. So kamen neben Filmschaffenden auch Vertreterinnen und Vertreter neuer Bereiche, die mit der Filmindustrie zusammenarbeiten, wie Technologie, Games, Plattformen und Streaming-Dienste. Ebenfalls prominent vertreten war die Politik: mit Ilse Aigner, Präsidentin des Bayerischen Landtages, Bayerns Justizminister Georg Eisenreich, den medienpolitischen Sprechern im Landtag Maximilian Deisenhofer MdL, Marcel Huber MdL und Manfred Eibl MdL der Landtagsabgeordneten Sanne Kurz MdL u. a.

Alle feierten den Film – zwölf FFF-geförderte Filme liefen im Festivalprogramm. Zwei geförderte VR-Projekte wurden in der erstmals vom Bayerischen Filmzentrum konzipierten und umgesetzten Virtual Worlds ausgestellt. „Mit Ihrer Präsenz hier und heute zeigen Sie Ihre Verbundenheit zum Medienstandort Bayern“, sagte FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein in ihrer Rede. „Bayerns Medienstandort hat eine enorme Strahlkraft in Deutschland und eine internationale Reputation. Das ist das Ergebnis einer jahrzehntelang guten Zusammenarbeit zwischen Politik, Verbänden

und Medienschaffenden. Dank der Gesellschafter Freistaat Bayern, BR, ZDF, ProSiebenSat.1, RTL und BLM kann der FFF die Filmschaffenden so tatkräftig unterstützen.“

Premiere feierte auch Bayerns Digitalministerin Judith Gerlach: „Für mich Premiere, für viele eine feste Tradition im Filmfest-Kalender – der Empfang des FFF auf der Praterinsel“, sagte die Staatsministerin in ihrer Rede. „Als Aufsichtsratsvorsitzende freue ich mich sehr über diesen hochkarätigen Branchentreff. Denn er steht ganz klar für Wertschätzung in zwei Richtungen: für die Anerkennung der herausragenden Leistungen der Filmbranche und ihrer vielen Helfer vor und hinter der Kamera und für die Anerkennung der Förderung, die der FFF mit Unterstützung des Digitalministeriums leistet.“

Unter den Gästen waren Diana Iljine, Christoph Gröner, Bora Dagtekin, Lena Schömann, Reinhard Scolik, Veronica Ferres, Florian David Fitz, Rufus Beck, Katharina Marie Schubert, Klaus Schaefer, Julia Koschitz, Jule Ronstedt, Nathalie Spinell, Ferdinand Schmidt-Modrow, Bibiana Beglau, Juliane Köhler, Edgar Selge, Saskia Rosendahl, Godehard Giese, Stefan Konarske, Rainer Kaufmann, Joseph Vilsmair, Franziska Weisz, Emilia Schüle, Michael Zechbauer, Franziska Schlattner, Martin Moszkowicz, Christine Rothe,

Oliver Berben, Ralf Westhoff, Gabriela Sperl, Bettina Reitz, Ingo Fliess, Michael Krumm-nacher, Uli Edel, Daniel Sponsel, Samuel Finzi, Caroline von Senden, Thorsten Schaumann, Gabriela Zerhau, Moritz Borman, Christian Franckenstein, Friedrich Mücke, Lennart Ruff, Marcus Ammon, Iris Ostermaier, Jutta Speidel, Adnan Maral, Josef Reidinger, Helmfried von Lüttichau, Friedrich von Thun, Thure Riefenstein, Alfred Holighaus, Katrin Röver, Franziska Walser, Maria Köpf, Christian Lex, Andrea Sixt, Maria Furtwängler, Franziska Machens, Stefan Gärtner, Markus Zimmer, Franz Xaver Bogner, Annika Blendl, Anna-Maria Sturm, Alexander Adolph, Mark Monheim, Alireza Golafshan, Felix Hellmann, Regina Ziegler, Fred Breinersdorfer, Bettina Mittendorfer, David Dietl, Kathrin von Steinburg, Thomas Negele, Jakob M. Erwa, Christine Hartmann, Alice Brauner, Bettina Ricklefs, Andreas Schreitmüller, Stefan Arndt, Eckhard Preuß, Michael Verhoeven, Michael Polle, Andi Niessner, Lancelot von Naso, Dagmar Biller, Michaela May, Julia von Heinz, Peter Heller, Sebastian Niemann, Daniel Harrich, Max von der Groeben, Benjamin Herrmann, Philipp Kreuzer, Benjamin Mirnik-Voges, Gabriele Walther, Carlos Gerstenhauer und Uli Aselmann. ■

# Die nächsten Termine

Weitere Termine finden Sie auf unseren Facebook-Seiten!

**29. September – 1. Oktober 2019**

**Bits & Pretzels**

München  
www.bitsandpretzels.com

**2. – 9. Oktober 2019**

**Nuremberg International Human Rights Festival**

Nürnberg  
www.nihrrff.de

**16. – 20. Oktober 2019**

**Internationales Bergfilm-Festival Tegernsee**

Tegernsee  
www.bergfilm-tegernsee.de

**22. – 27. Oktober 2019**

**53. Hofer Filmtage**

Hof  
www.hofer-filmtage.de

**23. – 25. Oktober 2019**

**33. Medientage München**

München  
www.medientage.de

**24. Oktober 2019**

**Nacht der Medien**

München  
medientage.de/nacht-der-medien

**25. Oktober 2019**

**FFF Empfang Hofer Filmtage**

Hof  
www.fff-bayern.de

**28. Oktober 2019**

**Seminar: Technologie Hands On – Energie und Licht**

München  
https://www.fff-bayern.de/de/fff-film-commission-bayern/green-filming/veranstaltungen-und-termine.html

**29. Oktober 2019**

**Seminar: Transport und Catering. Nachhaltige Logistik**

München  
https://www.fff-bayern.de/de/fff-film-commission-bayern/green-filming/veranstaltungen-und-termine.html

**2. – 5. November 2019**

**animago**

München  
www.animago.com

**8. – 10. November 2019**

**Seriencamp**

seriencamp.tv

**2. – 5. November 2019**

**animago award & conference**

München  
www.animago.com

**7. – 9. November 2019**

**Seriencamp Conference**

München  
seriencamp.tv

**17. – 23. November 2019**

**Internationales Festival der Filmhochschulen**

München  
www.filmschoolfest-munich.de

**20. November 2019**

**Seminar: Setdesign und Dekobau. Neue Materialien**

München  
https://www.fff-bayern.de/de/fff-film-commission-bayern/green-filming/veranstaltungen-und-termine.html

**24. November 2019**

**Movie Night**

München  
www.filmfoniker.de

**26. November 2019**

**Thementag Film und Tourismus**

Schönau am Königssee  
www.bgl.t.de

**27. November 2019**

**Warm Up FFF Filmtheater Programmprämien**

Landsberg am Lech  
www.fff-muenchen.de

**28. November 2019**

**Verleihung FFF Filmtheater Programmprämien**

Landsberg am Lech  
www.fff-muenchen.de

**2. Dezember 2019**

**Mediengespräch im Englischen Garten**

München  
www.creative-europe-desk.de

**10. – 13. Dezember 2019**

**Grundlagenseminar: Green Filming**

Unterföhring  
https://www.fff-bayern.de/de/fff-film-commission-bayern/green-filming/veranstaltungen-und-termine.html

**14. – 17. Januar 2020**

**Münchner Filmwoche**

München

**17. Januar 2020**

**BR Filmbrunch**

München  
www.br.de

**17. Januar 2020**

**Bayerischer Filmpreis**

München  
https://www.bayern.de/unser-bayern/preise-und-auszeichnungen/medienpreise-3

**18. Januar 2020**

**Deutscher Filmball**

München  
www.deutscherfilmball.de

**20. – 23. Januar 2020**

**DLD Conference**

München  
dld-conference.com

**22. Januar 2020**

**Verleihung Drehort des Jahres**

München  
www.fff-bayern.de/fff-film-commission-bayern.html

**25. Januar – 2. Februar 2020**

**Snowdance**

Landsberg am Lech  
snowdance.net

**5./6. Februar 2020**

**HFF Screenings**

München  
www.hff-muc.de

**19. Februar 2020**

**FFF Special Screening in der Bayerischen Vertretung**

Berlin  
www.fff-bayern.de

**21. Februar 2020**

**FFF Empfang**

Berlin  
www.fff-bayern.de

**11. – 18. März 2020**

**Regensburger Kurzfilmwoche**

Regensburg  
www.kurzfilmwoche.de

**19. – 22. März 2020**

**nonfiktionale**

Bad Aibling  
http://nonfiktionale.webseiten.cc/

## Hof

Ab 22. Oktober 2019 starten die Internationalen Hofer Filmtage 2019 in die 53. Runde und präsentieren über sechs Tage eine Auswahl an neuen Filmen – Spiel- und Dokumentarfilme sowie eine Reihe von Kurzfilmen. Die Filmtage eröffnen mit *Baumbacher Syndrome* von Gregory Kirchhoff mit Tobias Moretti in der Hauptrolle und den beiden Newcomern Lenz Moretti und Elit İşcan. Der Film zeichnet das Portrait eines Mannes, der erkennen muss, dass er sein Leben verfehlt hat. ■

## Deine Welt sind die Berge

79 Filme aus 30 Ländern laufen beim 17. Internationalen Bergfilm-Festival (16. – 20. Oktober 2019). Zu sehen sein werden in den sechs Tegernseer Kinosälen Filme über den Extrembergsteiger Hans Kammerlander oder auch der Oscar-Gewinner *Free Solo*. Darüber hinaus stehen vier Weltpremiere auf dem Programm: ein Porträt des österreichischen Skilehrers Toni Sponar, der nach seiner Auswanderung nach Amerika seit mehr als einem halben Jahrhundert jährlich zwei Skisaisonen erlebt – in Colorado und in Chile; das Kurzfilm-Experiment *Wenn der Berg spricht* des Rosenheimer Filmemachers Puria Ravahi und *Mythos Cerro Torre*, in dem sich Reinhold Messner mit der umstrittenen

Erstersteigung des patagonischen Traumbergs durch Cesare Maestri beschäftigt. Außerdem zeigt Bernhard Aicher erstmals seine filmische Recherche *Tod auf dem Nil*, in der er Spuren des bayerischen Studenten Franz Heigermoser bei dessen erster Kajakbefahrung des Nils folgt. Immer wieder zeigt sich jedoch auch, wie schmal der Grat zwischen Erfolg und Scheitern ist. Das hat erst im April der tödliche Kletterunfall der beiden Tiroler Hansjörg Auer und David Lama in Kanada gezeigt. Beide waren bereits in Tegernsee zu Gast, beide faszinierten die Menschen, jeder auf seine Art. Die Tegernseer Festivalmacher erinnern an die beiden Ausnahmebergsteiger in einer eigenen Vorstellung. ■

## MEDIA Förderung jetzt beantragen!

Ab Veröffentlichung der neuen Förderrichtlinien (die aller Voraussicht nach bereits erfolgt sein wird, wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten) können wieder Anträge auf Förderung gestellt werden. Es handelt sich um die letzte Auflage des aktuellen Förderprogramms (2014 bis 2020). Die Verhandlungen über Umfang und Ausgestaltung eines Creative Europe Nachfolgeprogramms ab 2021 sind noch nicht abgeschlossen. Sie hängen nicht zuletzt von der Verabschiedung des mehrjährigen Finanzrahmens der Europäischen Kommission durch die Mitgliedsstaaten der Europäischen Union ab.

## Creative Europe legt Monitoring Report für 2018 vor

Es gibt viele hochkarätige Projekte, aber zu wenig Geld für ihre Förderung. Das ist die Quintessenz des umfangreichen Monitoring Reports, mit dem die Europäische Kommission eine Bilanz des Förderjahrs 2018 und einen Ausblick auf das Nachfolgeprogramm von Creative Europe vorlegt. Die Kommission empfiehlt daher eine Erhöhung der Programm-Mittel von derzeit 820 Millionen Euro auf 1,2 Milliarden für die nächsten sieben Jahre (2021 bis 2027). Die Analyse des letzten Jahres beleuchtet sowohl die Stärken des Programms als auch die Bereiche, in denen in Zukunft erhöhter Handlungsbedarf besteht. Besonders betroffen von der Mittelknappheit sind die Förderbereiche Projektentwicklung, TV Programming und Filmfestivals. Bei entsprechender finanzieller Ausstattung hätten es 286 zusätzliche Projekte in die Förderauswahl geschafft.

Eine Analyse von Genderdaten zeigt, dass Frauen bei 39 Prozent der 2018 von MEDIA geförderten Filme Regie führten. Den vollständigen Bericht finden Sie hier: [http://creative-europe-desk.de/Downloads/Creative\\_Europe\\_Monitoring\\_Report\\_2018.pdf](http://creative-europe-desk.de/Downloads/Creative_Europe_Monitoring_Report_2018.pdf)



Vom Wettbewerb der Filmfestspiele in Cannes, wo der Film mit dem Preis für das beste Drehbuch ausgezeichnet wurde, in die deutschen Kinos: Alamode startet den neuen Film von Céline Sciamma, „Portrait einer jungen Frau in Flammen“, am 31. Oktober 2019.

## MEDIA fördert Gamesentwickler in Bayern

Pünktlich zur Gamescom kam die Nachricht aus Brüssel: Deutsche Spieleentwickler haben nicht nur europaweit die meisten Anträge eingereicht, sie waren mit acht geförderten Spielen auch am erfolgreichsten. Drei Spiele aus Bayern erhalten jeweils einen Zuschuss von 150.000 Euro zu den Entwicklungskosten: *Cavalry – Through the Ages* von Aesir Interactive, *Coconut, the Little Dragon* von United Soft Media Verlag (beide München) und *Zephon* von Proxy Studios (Erlangen). Insgesamt werden 31 Spiele aus 14 Ländern mit über 3,8 Millionen Euro unterstützt. Davon fließen knapp 1,1 Millionen Euro nach Deutschland.

## Informationstag für Produzenten

Creative Europe Desk München lädt Produzenten aus Bayern und dem süddeutschen Raum ein zu einer Informationsveranstaltung am Mittwoch, 9. Oktober 2019 von 14:00 bis 16:00 Uhr in der LfA Förderbank Bayern (Königinstraße 17, München).

Rechtzeitig vor den nächsten Einreichterminen werden Fördermöglichkeiten des Creative Europe MEDIA Programms für die Entwicklung von Film- und Serienprojekten für Kino-, TV- oder Onlineauswertung und für die Produktion von international finanzierten TV-Filmen und -serien vorgestellt. Anmeldung erbeten bis 7. Oktober 2019 an [info@ced-muenchen.eu](mailto:info@ced-muenchen.eu).

### MEDIA EINREICHTERMINE

#### Projektentwicklung Single (EACEA 17/2019)

13. November 2019 und 12. Mai 2020

#### Projektentwicklung Slate

4. Februar 2020

#### TV Programming

28. November 2019 und 14. Mai 2020

#### Entwicklung Videospiele

12. Februar 2020

#### Automatische Verleihförderung und Weltvertriebsförderung

8. September 2020

#### Selektive Verleihförderung

10. Dezember 2019 und 16. Juni 2020

#### Onlinepromotion europäischer Werke

7. April 2020

#### Filmfestivals

21. November 2019 und 23. April 2020

#### Market Access

6. Februar 2020

#### Filmbildung

12. März 2020

#### Internationale Koproduktionsfonds

15. Januar 2020

### INFORMATION UND BERATUNG

Creative Europe Desk München  
Sonnenstraße 21, 80331 München  
Tel.: 089-54460330  
E-Mail: [info@ced-muenchen.eu](mailto:info@ced-muenchen.eu)  
Web: [www.creative-europe-desk.de](http://www.creative-europe-desk.de)

# Produktionsspiegel

Auswahl mit Stand vom 15.09.2019. Eine vollständige Liste finden Sie unter [www.film-commission-bayern.de](http://www.film-commission-bayern.de)

## A Pure Place (AT)

Kinofilm

**Produktion:** Violet Pictures, ZDF Kleines Fernsehspiel, View Master Films (Serviceproduktion Griechenland)  
**Produzenten:** Alexis von Wittgenstein  
**Herstellungsleitung:** Till Derenbach, Florian Kumb (ZDF)  
**Produktionsleitung:** Rainer Jeskulke  
**Förderung:** FFF Bayern, BKM, DFFF, Medienboard Berlin Brandenburg, MFG Baden-Württemberg, Kuratorium junger deutscher Film  
**Redaktion:** Burkhard Althoff (ZDF)  
**Drehbuch:** Nikias Chryssos, Lars Henning Jung  
**Regie:** Nikias Chryssos  
**Kamera:** Yoshi Heimrath  
**Ton:** Marc Parisotto  
**Schnitt:** Carsten Eder, Stephan Bechinger  
**Szenenbild:** Marcel Beranek  
**Kostümbild:** Anna Wübber  
**Maske:** Stefanie Heiss  
**Darsteller:** Sam Louwyck, Wolfgang Czechor, Greta Bohacek, Claude Heinrich, Daniel Sträßer, Daniel Fripan, Lena Lauzemis, David Gorelik, Mariella Aumann, Sergej Iwanaga  
**Drehorte:** Griechenland  
**Status:** Postproduktion

## Auf Schatzsuche im Nationalpark Berchtesgaden

Dokumentation

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzentin:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Ulrich Gambke, Katja Ferwagner (BR/Arte)  
**Regie:** Hannes Schuler  
**Drehort:** Deutschland  
**Status:** Postproduktion

## Bilder der Stille (AT)

Kinodokumentarfilm

**Produktion:** Konzept+Dialog.Medienproduktion  
**Produzenten:** Walter Steffen  
**Drehbuch:** Steffen Mühlstein, Walter Steffen  
**Drehort:** Berlin, Chemnitz, Essen, Hamburg, München, u. a.  
**Status:** Entwicklung

## Break The Ballett

Kinofilm

**Produktion:** Lieblingsfilm GmbH  
**Produzent:** Philipp Budweg  
**Herstellungsleitung:** Jochen Gottlöber  
**Produktionsleitung:** Olaf Kirbach  
**Förderung:** FFF Bayern, Mitteldeutsche Medienförderung, Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, Der Besondere Kinderfilm  
**Redaktion:** Jörg von der Steinen (ZDF), Corinna Schier (KIKA)  
**Drehbuch:** Stefan Westerwelle, Hannah Schweier  
**Regie:** Stefan Westerwelle  
**Kamera:** Martin Schlecht  
**Ton:** Uve Haußig  
**Szenenbild:** Stephan von Tresckow  
**Kostümbild:** Sabine Keller  
**Darsteller:** Alexandra Pfeifer, Yalany Marschner, Nick Holaschke, Dennis Kyere, Katrin Pollitt, Julia Strowski, Helen Schneider  
**Drehorte:** Leipzig, Hamburg  
**Status:** Vorbereitung

## Checker Tobi / Checker Julian

Fernsehdokumentation

**Produktion:** megaherz GmbH für BR  
**Produzent:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Redaktion:** Birgitta Kaßbeckert (BR)  
**Regie:** Martin Tischner, Antonia Simm, Sarah Müller, Judith Issig, Christian Brandt  
**Status:** Dreh

## Checker Tobis Kinoabenteuer 2 (AT)

Kinofilm

**Produktion:** megaherz GmbH  
**Produzent:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Regie:** Johannes Honsell  
**Status:** Entwicklung

## CheXperiment

Dokureihe

**Produktion:** megaherz GmbH für BR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Redaktion:** Birgitta Kasseckert (BR)  
**Status:** Dreh

## Dahoam is Dahoam (Staffel 16)

Fernsehserie

**Produktion:** Constantin Television GmbH, BR  
**Produzenten:** Robin von der Leyen  
**Redaktion:** Bettina Ricklefs, Daniela Boehm, Nicole Galley (BR)  
**Drehbuch:** Martina Borger (Chefautorin)  
**Regie:** Gerald Grabowski, Jochen Müller, Peter Zimmermann, Thomas Pauli, Tanja Roitzheim, Hannes Spring, Didi Gassner, Julian Plica, Andreas Ruhmland  
**Darsteller:** Ursula Erber, Heidrun Gärtner, Christine Reimer, Hermann Giefer, Holger Wilhelm, Tommy Schwimmer, Brigitte Walbrun, Bernhard Ulrich, Harry Blank, Jonathan Gertis, Horst Kummeth, Wener Rom, Silke Popp, Ferdinand Schmidt-Modrow, Sophie Reiml, Eisi Gulp, u. v. a.  
**Drehort:** Dachau, Bayern  
**Status:** Dreh

## Das geheime Leben der Bäume

Dokumentarfilm

**Produktion:** Constantin Film Produktion GmbH  
**Produzenten:** Friederich Oetker  
**Herstellungsleitung:** Christine Rothe, Susann Funke  
**Förderung:** FFA, FFF Bayern  
**Drehbuch:** Jörg Adolph  
**Regie:** Jörg Adolph  
**Darsteller:** Peter Wohlleben  
**Drehort:** Deutschland, USA, Polen, Schweden, Iran, Kanada  
**Status:** Dreh

## Der Alte

Fernsehserie

**Produktion:** Neue Münchner Fernsehproduktion GmbH & Co. KG  
**Produzent:** Susanne Freyer  
**Herstellungsleitung:** Thomas Bretschneider  
**Produktionsleitung:** Michael Schober  
**Redaktion:** Jutta Kämmerer, Nadja Grünewald-Kalkofen (ZDF)  
**Drehbuch:** Mike Bäuml, Klaus Stirzenbecher, Jan von der Bank, Elke Hauck, Sven von Poser, Johannes Lackner  
**Regie:** Christoph Stark, Herwig Fischer, Christoph Ischinger  
**Darsteller:** Jan-Gregor Kremp, Stephanie Stumph, Ludwig Blochberger, Thimo Meitner, Christina Rainer u. a.  
**Kamera:** Roman Nowocien  
**Ton:** Tomas Kanok, Johannes Rommel  
**Schnitt:** Manuel Reidinger, Susann Wetterich  
**Szenenbild:** Antonia Wagner, Otto Kinzer  
**Kostümbild:** Anselmo Antonello Di Meo, Heike Weng-Dolezal  
**Maske:** Evelyn Necker-Acktun, Susanne Beck  
**Drehorte:** München und Umgebung  
**Status:** Postproduktion

## Der kleine König Dezember

Kinofilm

**Produktion:** collina filmproduktion GmbH  
**Produzent:** Ulrich Limmer  
**Förderung:** FFF Bayern, FFA  
**Drehbuch:** Ulrich Limmer, Axel Hacke  
**Regie:** Ralf Huettner  
**Darsteller:** Uwe Ochsenknecht, Oliver Wnuk, Mina Tander  
**Status:** Vorbereitung

## Der Bergdoktor (Staffel 13)

Fernsehserie

**Produktion:** ndF: neue deutsche Filmgesellschaft mbH  
**Produzent:** Matthias Walther  
**Herstellungsleitung:** Thomas Bretschneider  
**Produktionsleitung:** Christian Ronning  
**Redaktion:** Dirk Rademacher (ZDF)  
**Drehbuch:** Philipp Roth  
**Regie:** Jorgo Papavassiliou, Florian Kern, Axel Barth  
**Kamera:** Klaus Liebertz, Markus Hausen, Simon Schmejkal  
**Ton:** Marcus Oelschlegel  
**Schnitt:** Claudia Fröhlich, Philipp Schmitt, Andreas Schriever, Esther Weinert, Bettina Staudinger  
**Szenenbild:** Andrea Lindner, Cordula Kerner  
**Kostümbild:** Doris Schmitz  
**Maske:** Erika Lipah, Francis Jadoul, Silke Dotzauer  
**Darsteller:** Hans Sigl, Heiko Ruprecht, Monika Baumgartner, Ronja Forcher, Mark Keller, Rebecca Immanuel, Natalie O'Hara, Andrea Gerhard u. a.  
**Drehort:** Tirol  
**Status:** Dreh

## Der König von Passau

Kinofilm

**Produktion:** Filmbüro Münchner Freiheit  
**Produzenten:** Ernst Geyer  
**Förderung:** FFF Bayern  
**Drehbuch:** Konstantin Ferstl  
**Regie:** Konstantin Ferstl  
**Drehorte:** Passau und Umgebung  
**Status:** Vorbereitung

## Der Ranger (Teil 3 und 4)

Fernsehreihe

**Produktion:** ndF: neue deutsche Filmgesellschaft mbH  
**Produzenten:** Gabriela Brenner  
**Herstellungsleitung:** Thomas Bretschneider, Frank Hechler  
**Produktionsleitung:** Stefanie Nowak  
**Redaktion:** Jana Brandt (mdr), Melanie Brozeit (mdr), Stefan Kruppa (Degeto)  
**Drehbuch:** Uschi Müller, Rainer Ruppert  
**Regie:** Franziska Hörisch  
**Kamera:** Holger Fritzsche  
**Ton:** Oliver Grafe  
**Schnitt:** Esther Weinert, Ronny Dethloff  
**Szenenbild:** Mathias Heinze  
**Kostümbild:** Manuela Nierzwicki  
**Maske:** Elke Hahn, Annette Schirmer  
**Darsteller:** Philipp Danne, Liza Tzschirner, Heike Jonca, Eva-Maria Grein von Friedl, Matthias Brenner, Jörg Witte, Sebastian Kaufman u. a.  
**Drehort:** Sächsische Schweiz  
**Status:** Dreh

## Die Bergretter (Staffel 11)

Fernsehserie

**Produktion:** ndf: neue deutsche Filmgesellschaft mbH  
**Produzenten:** Matthias Walther; Producerin: Karoline Müller  
**Herstellungsleitung:** Thomas Bretschneider  
**Produktionsleitung:** Ingo Preuss  
**Redaktion:** Dirk Rademacher  
**Drehbuch:** Hannes Treiber, Jens Maria Merz, Thomas Freundner, Liane Porthun  
**Regie:** Dirk Pientka, Heinz Dietz, Steffen Mahnert  
**Kamera:** Tobias Platow, Michael Anlauff  
**Ton:** Frieder Glöckner  
**Schnitt:** Christian Bolik, Betina Vogelsang, Markus Stoll, Daniela Beauvais, Jörg Kroschel  
**Szenenbild:** Peter Hofmann  
**Kostümbild:** Christiane Hoyer, Susanne Gohlke  
**Maske:** Natalie Clayton, Petra Seywald, Karin Steinhäuser  
**Darsteller:** Sebastian Ströbel, Robert Lohr, Luise Bähr, Markus Brandl, Michael Pascher, Ferdinand Seebacher, Stefanie von Poser, Maxi Warwel, Heinz Marecek, Michael König u. a.  
**Drehorte:** Kaunertal, Ramsau am Dachstein  
**Status:** Dreh

## Die Biene Maja – Die goldene Kugel (AT) (OT: Maya the Bee – The Golden Orb)

Animationsfilm

**Produktion:** Studio 100 Media GmbH, Studio B Animation Pty Limited  
**Produzenten:** Thorsten Wegener, Brian Rosen, Barbara Stephen  
**Herstellungsleitung:** Benjamin Ey  
**Produktionsleitung:** Annika Hirsch  
**Förderung:** FFF Bayern, FFA  
**Drehbuch:** Fin Edquist, Adrian Bickenbach  
**Regie:** Alexs Stadermann, Noel Cleary  
**Kamera:** Studio Isar Animation GmbH  
**Ton:** ARRI Media GmbH  
**Schnitt:** Adam Rainford  
**Szenenbild:** Simon Kopp  
**Drehorte:** München, Sydney  
**Status:** Dreh

## Die Erfindung Bayerns – Die Rückkehr des Königs

Dokureihe

**Produktion:** megaherz GmbH für BR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Regie:** Alexander Saran  
**Status:** Postproduktion

## Die Olchis

Animationsfilm

**Produktion:** WunderWerk, GRID Animation, Verlag Friedrich Oetinger, Universum Film  
**Produzenten:** Gisela Schäfer, Sunna Isenberg, Mark Mertens  
**Förderung:** FFHSH, MFG Baden-Württemberg, HessenFilm, FFA, DFFF, ScreenFlanders  
**Drehbuch:** John Chambers, Toby Genkel  
**Regie:** Toby Genkel, Jens Möller  
**Status:** Dreh

## Die Rentnercops (4. Staffel)

Fernsehserie

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzenten:** Oliver Vogel, Peter Güde  
**Herstellungsleitung:** Sandra Vogelbacher  
**Produktionsleitung:** Andreas Thürnagel, Manuel Mützner  
**Redaktion:** Elke Kimmlinger und Nils Wohlfarth (WDR)  
**Drehbuch:** Sonja Schönemann, Peter Güde, Julia Thürnagel, Andreas Schmitz, Lars Albaum, Christoph Wortberg  
**Regie:** Dennis Satin, Claudia Jüptner-Jonstorff, Patrick Winczewski, Thomas Durchschlag, Janis Rattenni  
**Kamera:** Thomas Schinz, Andy Löw, David Schultz  
**Ton:** Michael Felber  
**Schnitt:** Mareile Marx-Scheer  
**Szenenbild:** Holger Jacobsen  
**Kostümbild:** Susa Sasserath  
**Maske:** Susanne Genevière, Johannes Schmager  
**Darsteller:** Tilo Prückner, Peter Lerchbaumer, Aaron Le, Katja Danowski, Helene Grass  
**Drehort:** Köln und Umgebung  
**Status:** Dreh

## Die Rosenheim-Cops (Staffel 19)

Fernsehserie

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzenten:** Alexander Ollig  
**Redaktion:** Christof Königstein (ZDF), Axel Laustroer (ZDF)  
**Drehbuch:** Gerhard Ammelburger, Nikolaus Schmidt, Julie Fellmann, Anette Schönberger, Hans Henner Hess, Kerstin Oesterlin, Dagmar Rehbinder, Ariane Homayounfar, Joachim Braner, Heike Eva Schmidt u. a.  
**Regie:** Werner Siebert, Tanja Roitzheim, Ester Wenger, Jörg Schneider, Daniel Drechsel-Grau  
**Darsteller:** Joseph Hanneschläger, Igor Jeftic, Dieter Fischer, Karin Thaler, Marisa Burger, Max Müller, Alexander Duda, Christian K. Schaeffer, Sina Wilke, Ursula Maria Burkhart, Sarah Thonig, Ben Blaskovic, Katharina Abt, Patrick Kalupa, Gábor Biedermann, u. a.  
**Drehort:** München, Rosenheim und Umgebung  
**Status:** Dreh

## Die Zerstörung Nürnbergs im Zweiten Weltkrieg

Dokumentation

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzenten:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Matthias Eggert (BR)  
**Regie:** Katarina Schickling  
**Drehorte:** Deutschland  
**Status:** Dreh

## Diät – Schlank und gesund für immer, geht das? (AT)

Fernsehdokumentation

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzentin:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Martina Treuter (SWR)  
**Regie:** Katarina Schickling  
**Drehorte:** Deutschland  
**Status:** Dreh

## Drei Weihnachten (AT)

Fernsehfilm

**Produktion:** H&V Entertainment  
**Produzenten:** Philip Voges  
**Herstellungsleitung:** Andrea Wetzel  
**Redaktion:** Anja Helmling-Grob (ZDF)  
**Drehbuch:** Arne Ahrens, Nico Sommer  
**Regie:** Nico Sommer  
**Status:** Entwicklung

## Echtes Lebens: Monja

Dokumentation

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzenten:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Susanne Bausch (SWR)  
**Regie:** Marc Haenecke  
**Drehorte:** Deutschland  
**Status:** Dreh

## Ein Sommer auf Mykonos (AT)

Fernsehreihe

**Produktion:** Ariane Krampe Filmproduktion GmbH  
**Produzenten:** Ariane Krampe  
**Herstellungsleitung:** Volker Hahn  
**Redaktion:** Rita Nasser (ZDF)  
**Drehbuch:** Thomas Kirdorf  
**Regie:** Jophi Ries  
**Kamera:** Vladimir Subotic  
**Ton:** Julian Cropp  
**Schnitt:** Günter Heinzel  
**Szenenbild:** Lisa Tsouloupas  
**Kostümbild:** Mika Braun  
**Maske:** Evi Zafropoulou, Chara Vasileiadou  
**Darsteller:** Ann-Kathrin Kramer, Michael Fitz, Nina Kronjäger, Valerie Huber, Daniel Rodic, Deniz Arora, Sarah Melis, u. v. m.  
**Drehort:** Mykonos, Paros  
**Status:** Postproduktion

## Eltern mit Hindernissen (AT)

Fernsehreihe

**Produktion:** Ariane Krampe Filmproduktion GmbH  
**Produzenten:** Ariane Krampe  
**Herstellungsleitung:** Volker Hahn  
**Produktionsleitung:** Peer Hartwig  
**Redaktion:** Jana Brandt (MDR), Katharina Schenk (ORF)  
**Drehbuch:** Sophia Krapoth  
**Regie:** Anna-Katharina Maier  
**Kamera:** Doro Götz  
**Ton:** Miroslav Babic  
**Schnitt:** Manuel Reidinger  
**Szenenbild:** Ingrid Henn  
**Kostümbild:** Lena Wolf  
**Maske:** Kathleen Asmuss, Oliver Ziem-Schwerdt  
**Darsteller:** Nicolette Krebitz, Hary Prinz, Peter Prager, Daniela Ziegler, Nicole Beutler, Matthias Brenner, Sophie Rois, Emilie Neumeister, Luis Kurecki, Jaëla Probst, Milena Dreissig, Juliane Fisch, Michael Steinocher, u. v. m.  
**Drehort:** Leipzig und Umgebung  
**Status:** Postproduktion

## Fieber

Dokumentarfilm

**Produktion:** Filmallee GmbH, Films de l'Oeil  
**Produzent:** David Lindner Leporda, Catherine Drolet  
**Redaktion:** Dr. Claudia Gladziejewski (BR)  
**Förderung:** FFF Bayern, BKM, Gerd-Ruge-Stipendium, SODEC, Canada Media Fund  
**Drehbuch:** Helen Simon  
**Regie:** Helen Simon  
**Drehorte:** Deutschland, Tschechien, Kanada, Südafrika, Thailand  
**Status:** Dreh

## Gateway 6

Kinofilm

**Produktion:** Kick Film GmbH, Allfilm (EST), Sentinel Entertainment (UK), CrossDay Productions (UK)

**Produzenten:** Jörg Bundschuh (Kick Film GmbH), Ivo Felt (Allfilm), Pippa Cross (CrossDay Productions), Ben Pullen (Sentinel Entertainment)

**Förderung:** FFF Bayern, DFFF, Estonian Film Institute

**Redaktion:** Monika Lobkowicz (BR/Arte), Carlos Gerstenhauer (BR)

**Drehbuch:** Malachi Smyth

**Regie:** Tanel Toom

**Status:** Dreh

## Generation Beziehungsunfähig

Kinofilm

**Produktion:** PANTALEON Films GmbH, Warner Bros. Entertainment GmbH

**Produzenten:** Kristina Löbbert, Dan Maag, Stephanie Schettler-Köhler, Marco Beckmann

**Herstellungsleitung:** Patrick Zorer

**Förderung:** FFF Bayern

**Drehbuch:** Hilly Martinek, Helena Hufnagel

**Regie:** Helena Hufnagel

**Status:** Vorbereitung

## Gernstl unterwegs in den Süden

Dokuserie

**Produktion:** megaherz GmbH für BR

**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl

**Redaktion:** Ulrich Gambke, Anke Mai

**Regie:** Franz X. Gernstl

**Status:** Dreh

## Gipfelstürmer –

### Das Berginternat (Folgen 3 und 4)

Fernsehreihe

**Produktion:** all-in-production Gesellschaft für Film- und TV-Produktion mbH

**Produzenten:** Annette Reeker, Herwig Krawinkler (Producer), Boris Jendreyko (ausführender Producer)

**Herstellungsleitung:** Oliver Uenzen

**Produktionsleitung:** Rolf Seyfried

**Redaktion:** Wolfgang Grundmann (ZDF)

**Drehbuch:** Anna Tebbe

**Regie:** Andi Niessner

**Kamera:** Peter Joachim Krause

**Ton:** Vitus Bernrieder

**Schnitt:** Bettina Staudinger

**Szenenbild:** Albert Jupé

**Kostümbild:** Heike Weng

**Maske:** Christine Bernrieder, Birgit Neumaier

**Darsteller:** Maya Haddad, Katja Weitzenböck, u. a.

**Drehort:** Miesbach und Umgebung

**Status:** Postproduktion

## Harter Brocken –

### Einer geht noch (AT)

Fernsehfilm

**Produktion:** H&V Entertainment GmbH

**Produzentin:** Lynn Schmitz

**Herstellungsleitung:** Andrea Wetzell

**Produktionsleitung:** Annette Schilling

**Redaktion:** Diane Wurzschmitt, Christoph Pellander

**Drehbuch:** Holger Karsten Schmidt

**Regie:** Anno Saul

**Ton:** Andreas Wölki

**Schnitt:** Dirk Grau

**Szenenbild:** Fryderyk Swierczynski

**Kostümbild:** Elena Wegner

**Maske:** Christiana Paul

**Darsteller:** Aljoscha Stadelmann, Moritz Führmann,

Anna Fischer, u. v. w.

**Drehort:** Sankt Andreasberg, Harz

**Status:** Vorbereitung

## Heimat Hoch Drei

Reportage

**Produktion:** megaherz GmbH für SWR

**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl

**Redaktion:** Inge Landwehr

**Status:** Dreh

## Hochzeitsstrudel und Zwetschgengluck

Fernsehfilm

**Produktion:** maze pictures GmbH

**Produzenten:** Caroline Daube, Philipp Kreuzer

**Produktionsleitung:** Manu S. Scheidt

**Redaktion:** Daniela Boehm (BR), Bettina Ricklefs (BR), Stefan Kruppa (ARD Degeto)

**Drehbuch:** Angelika Schwarzhuber, Christian Lex

**Regie:** Thomas Kronthaler

**Kamera:** Christof Oefelein

**Ton:** Daniel Seiler

**Schnitt:** Franziska Köppel

**Szenenbild:** Thomas Neudorfer

**Kostümbild:** Carola Raum

**Maske:** Tatjana Luckdorf, Silke Dotzauer

**Darsteller:** Fanny Krausz, Daniel Gawlowski, Carin C. Tietze, Heio von Stetten, Xenia Tiling, Doris Buchrucker, Bettina Redlich, u. a.

**Drehorte:** München und Niederbayern

**Status:** Postproduktion

## Hubert ohne Staller (Staffel 9)

Fernsehserie

**Produktion:** Tele München Gruppe, Entertainment Factory für BR, ARD Degeto

**Produzenten:** Herbert G. Kloiber, Oliver Mielke

**Redaktion:** Katja Kirchen (ARD Degeto), Elmar Jaeger (BR)

**Drehbuch:** Oliver Mielke, Philip Kaetner

**Darsteller:** Christian Tramitz, Michael Brandner, Paul Sedlmeir, Susu Padotzke, Monika Gruber, Hannes Ringlstetter

**Drehorte:** Wolfratshausen und Umgebung

**Status:** Dreh

## Im Zeichen der Eidechse (AT)

Kinofilm

**Produktion:** Konzept+Dialog.Medienproduktion

**Produzenten:** Walter Steffen

**Drehbuch:** Walter Steffen

**Drehort:** Oberallgäu

**Status:** Entwicklung

## Inga Lindström:

### Gruppenbild in Sommerby

Fernsehreihe

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH

**Produzenten:** Ronald Mühlfellner

**Herstellungsleitung:** Sascha Ommert

**Produktionsleitung:** Florian Nilson

**Redaktion:** Alexander S. Tung

**Drehbuch:** Stefanie Sycholt

**Regie:** Stefanie Sycholt

**Kamera:** Bebe Dierken

**Ton:** Lutz Pape

**Schnitt:** Manuela Kempf

**Szenenbild:** Dieter Bächle

**Kostümbild:** Tanja Wagner

**Maske:** Friederike Mirus, Karin Steinhäuser

**Darsteller:** Jessica Ginkel, Ben Ruedinger, Ulrike Krumbiegel, Max Herbrechter, Julia Malik, Florian Thunemann

**Drehort:** Schweden, Nyköping und Umgebung

**Status:** Dreh

## Inga Lindström: Klang der Sehnsucht

Fernsehreihe

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH

**Produzenten:** Ronald Mühlfellner

**Herstellungsleitung:** Sascha Ommert

**Produktionsleitung:** Florian Nilson

**Redaktion:** Alexander S. Tung

**Drehbuch:** Stefanie Sycholt

**Regie:** Stefanie Sycholt

**Kamera:** Thomas Etzold

**Ton:** Uli Frank

**Schnitt:** Manuela Kempf

**Szenenbild:** Dieter Bächle

**Kostümbild:** Tanja Wagner

**Maske:** Ursel Frank, Anne Heinen

**Darsteller:** Stephanie Stumph, Sebastian Achilles, Marion Mitterhammer, Tara Fischer, Filip Peeters

**Drehort:** Schweden, Nyköping und Umgebung

**Status:** Postproduktion

## Kung Fury 2

Kinofilm

**Produktion:** maze pictures GmbH, Occupant Entertainment GmbH, KatzSmith Productions, Laser Unicorns AB

**Produzenten:** Philipp Kreuzer, Jörg Schulze (maze),

Joe Neurauter (Occupant), Aaron Smith, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg (KatzSmith), Philip Westgren, David Sandberg (Laser Unicorns)

**Herstellungsleitung:** Bogdan Tomassini-Büchner

**Produktionsleitung:** Andrés Jauernick

**Förderung:** FFF Bayern, DFFF

**Regie:** David Sandberg

**Kamera:** Tom Stern

**Ton:** Frank Heidbrink

**Schnitt:** Carsten Kurpanek

**Szenenbild:** Nick Bassett

**Kostümbild:** Irina Kotcheva

**Maske:** Jane O'Kane

**Drehbuch:** David Sandberg, Tyler Burton Smith

**Darsteller:** David Sandberg, Michael Fassbender, Arnold Schwarzenegger, David Hasselhoff

**Drehorte:** Deutschland (Bayern), Schweden, Osteuropa

**Stand:** Dreh

## KZ Dachau (AT)

Fernsehokumentation

**Produktion:** Tellux Film GmbH

**Produzenten:** Martin Choroba, Ferdinand Freising

**Herstellungsleitung:** Alecsander Faroga

**Produktionsleitung:** Marcus Boehnke, Konstantin Steinbichler

**Redaktion:** Werner Reuß (BR), Daniel Schrenker (BR)

**Drehbuch:** Knut Karger, Tilmann Schönecker

**Regie:** Knut Karger

**Kamera:** Tobias Tempel

**Ton:** Stefan Postavka, Lorenz Kainz

**Schnitt:** Eva Hartmann

**Szenenbild:** Anne Heinze

**Drehorte:** Dachau, München, Linz u. a.

**Status:** Dreh

## Käthe und ich

Fernsehreihe

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH

**Produzenten:** Brigitte Müller, Oliver Vogel

**Producer:** Stephanie Krenzler

**Herstellungsleitung:** Tahmee Theiler, Sascha Ommert

**Produktionsleitung:** Christian Feier

**Redaktion:** Sascha Mürl, Sascha Schwingel

**Drehbuch:** Brigitte Müller

**Regie:** Philipp Osthus

**Kamera:** Joachim Hasse

**Ton:** Marcus Bock

**Schnitt:** Tobias Peper

**Szenenbild:** Anette Kuhn

**Maske:** Tanja Drewitz, Britta Balke

**Darsteller:** Christoph Schechinger, Mariele Millowitch,

Mona Pirzad, Ben Braun, Nadja Bobylewa, Anna Hausburg

**Drehort:** Berlin, Müritzsee

**Status:** Vorbereitung

## Land und Lecker

### Dokuserie

**Produktion:** Moviepool, megaherz GmbH für WDR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl, Bernadette Schugg, Ernst Geyer  
**Produktionsleitung:** Albrecht Kirsten  
**Redaktion:** Helma Potthoff  
**Regie:** Guido Niebuhr, Christina König, Justine Rosenkranz, Babette Ellen Koci, Carsten Frank, Diana Ahrabian, Julia Reichler  
**Status:** Dreh

## Lebenslinien – Adele Neuhauser

### Fernsehokumentation

**Produktion:** Tellvision Film- und Fernsehproduktion  
**Produzenten:** Nihat Bultan, Claudia Jünger  
**Redaktion:** Sonja Hachenberger (BR), Siegfried Steinlechner (ORF)  
**Drehbuch:** Birgit Deiterding  
**Regie:** Birgit Deiterding  
**Kamera:** Maria Rank  
**Ton:** Ruben Böhm  
**Schnitt:** Tobias Seibold  
**Darsteller:** Adele Neuhauser  
**Drehorte:** Wien, Polling b. Weilheim, Berlin u. a.  
**Status:** Dreh

## Lebenslinien – Bis dass der Tod uns scheidet (AT)

### Fernsehokumentation

**Produktion:** Tellvision Film- und Fernsehproduktion  
**Produzenten:** Nihat Bultan, Claudia Jünger  
**Redaktion:** Sonja Hachenberger (BR)  
**Drehbuch:** Jasmin Cilesiz  
**Regie:** Jasmin Cilesiz  
**Drehorte:** München, Mühldorf am Inn, u. a.  
**Status:** Vorbereitung

## Lecker an Bord

### Dokuserie

**Produktion:** megaherz GmbH für WDR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Redaktion:** Helma Potthoff  
**Regie:** Anja Montag-Haller  
**Status:** Dreh

## Lieselotte

### Animationsserie

**Produktion:** WunderWerk, Fabrique d'Images, ZDF  
**Produzenten:** Gisela Schäfer, Sunna Isenberg, Heike Tüselmann, Christine Parisse, Jean-Marie Musique  
**Redaktion:** Carmen Daut, Marcus Horn  
**Förderung:** FFF Bayern, AFS, Creative Europe MEDIA  
**Drehbuch:** Lisa Clodt, Claudia Kaiser, Martin Lickleder, Rachel Murrell, Richie Conroy, Laura Summers, Steve Middleton u. a.  
**Regie:** Dieter Riepenhausen, Cherifa Bakhti  
**Status:** Dreh

## Mein leckerer Garten

### Dokuserie

**Produktion:** megaherz GmbH für SWR  
**Produzent:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Produktionsleitung:** Rebecca Steinke  
**Redaktion:** Sabine Hader, Jürgen Flettner  
**Regie:** Christian Cull  
**Status:** Dreh

## Mensch, Annie!

### Fernsehfilm

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzenten:** Anna Oeller  
**Herstellungsleitung:** Sandra Vogelbacher, Sascha Ommert  
**Produktionsleitung:** Lisa Schmidt  
**Redaktion:** Wolfgang Grundmann  
**Drehbuch:** Dominique Lorenz  
**Regie:** Martin Enlen  
**Kamera:** Philipp Timme  
**Schnitt:** Monika Abspacher  
**Szenenbild:** Monika Maier  
**Kostümbild:** Maria Dimler  
**Darsteller:** Bernadette Heerwagen, Thomas Loibl, u. a.  
**Drehort:** München und Umgebung  
**Status:** Vorbereitung

## Nach der Arbeit

### Dokumentarfilm

**Produktion:** Pelle Film GmbH  
**Produzenten:** Alexander Riedel, Bettina Timm  
**Redaktion:** Udo Bremer (ZDF/3SAT), Matthias Leybrand, Carlos Gerstenhauer (BR)  
**Förderung:** FFF Bayern  
**Drehbuch:** Alexander Riedel, Bettina Timm  
**Regie:** Alexander Riedel  
**Status:** Dreh

## Nicht ihr Ding!

### Fernsehfilm

**Produktion:** Moviepool  
**Produzenten:** Bernadette Schugg  
**Herstellungsleitung:** Kurt Tappeiner  
**Produktionsleitung:** Sabine Bischof  
**Redaktion:** Stefan Kruppa (ARD Degeto)  
**Drehbuch:** Jörg Lühdorff  
**Regie:** Ingo Rasper  
**Kamera:** Tomas Erhart  
**Ton:** David Hilgers  
**Schnitt:** Nina Caspers, Nicola Undritz  
**Szenenbild:** Monika Nix  
**Kostümbild:** Antonello di Meo  
**Maske:** Anette Keiser  
**Darsteller:** Heino Ferch, Tanja Wedhorn, Michael Gwisdek, Knut Berger, Jonathan Dannenberg, Karen Böhne, Karoline Teska, Jan Hasenfuß u. a.  
**Drehort:** Brandenburg, Berlin und Umgebung  
**Status:** Dreh

## Ostwind – Der große Orkan

### Kinofilm

**Produktion:** SamFilm GmbH  
**Produzenten:** Andreas Ulmke-Smeaton, Ewa Karlström,  
**Koproduzenten:** Martin Moszkowicz, Bernd Schiller  
**Herstellungsleitung:** Ole Wilken  
**Produktionsleitung:** Sebastian Neitsch  
**Förderung:** FFF Bayern, HessenFilm & Medien, FFA, DFFF  
**Drehbuch:** Lea Schmidbauer  
**Regie:** Lea Schmidbauer  
**Kamera:** Florian Emmerich  
**Ton:** Petra Gregorzewski  
**Szenenbild:** Bettina Morell  
**Kostümbild:** Andrea Spanier  
**Maske:** Andrea Allroggen  
**Darsteller:** Luna Paiano, Hanna Binke, Amber Bongard, Marvin Linke, Cornelia Froboess, Tilo Prückner  
**Drehorte:** Bayern, Hessen  
**Status:** Dreh

## Passionsspiele Oberammergau (AT)

### Dokumentation

**Produktion:** megaherz GmbH für BR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Redaktion:** Andreas Bönte, Helge Freund, Ulrich Gambke  
**Regie:** Alexander Saran, Jutta Schön  
**Status:** Dreh

## Racko, ein Hund für alle Fälle

### Fernsehserie

**Produktion:** Filmbüro Münchner Freiheit  
**Produzenten:** Ernst Geyer  
**Herstellungsleitung:** Markus Mayr  
**Produktionsleitung:** Thomas Riedel  
**Redaktion:** Birgitta Kasseckert (BR)  
**Drehbuch:** Konstantin Ferstl, Nicole Walter-Lingen  
**Regie:** Uli Moeller  
**Kamera:** Zeno Legner  
**Ton:** Johannes Rommel  
**Schnitt:** Sebastian Matthes  
**Szenenbild:** Franzi Gassner  
**Kostümbild:** Antonello di Meo  
**Maske:** Tatjana Luckdorf, Tanja Holznagel  
**Darsteller:** Chewakka, Ines Hollinger, Leon und Lino de Greiff, Monika Manz, Joline, Laetitia Schwärzler, Siegfried Teerporten, Eva Maria Reichert, Andreas Tobias u. a.  
**Drehort:** Miesbach und Umgebung  
**Status:** Vorbereitung

## Reiterhof Wildenstein – Die fremde Stute (Teil 4)

### Fernsehreihe

**Produktion:** Neue Bioskop Television GmbH  
**Produzenten:** Christian Balz, Dietmar Güntsche  
**Producer:** Ulrike Schölles  
**Produktionsleitung:** Oliver Ratzer  
**Redaktion:** Sascha Mürl, Christoph Pellander  
**Drehbuch:** Andrea Stoll  
**Regie:** Teresa Hoerl  
**Darsteller:** Klara Deutschmann, Ulli Maier, Shenja Lacher u. v. m.  
**Status:** Vorbereitung

## Reiterhof Wildenstein – Rikes Geheimnis (Teil 3)

### Fernsehreihe

**Produktion:** Neue Bioskop Television GmbH  
**Produzenten:** Christian Balz, Dietmar Güntsche  
**Producer:** Ulrike Schölles  
**Produktionsleitung:** Oliver Ratzer  
**Redaktion:** Sascha Mürl, Christoph Pellander  
**Drehbuch:** Andrea Stoll  
**Regie:** Teresa Hoerl  
**Darsteller:** Klara Deutschmann, Ulli Maier, Shenja Lacher u. v. m.  
**Status:** Vorbereitung

## Roland Reber's Todesrevue

### Kinofilm

**Produktion:** Wtp international GmbH  
**Produzenten:** Patricia Koch, Marina Anna Eich, Antje Nikola Mönning  
**Herstellungsleitung:** Marina Anna Eich  
**Produktionsleitung:** Marina Anna Eich  
**Drehbuch:** Roland Reber, Mira Gittner, Antje Nikola Mönning  
**Regie:** Roland Reber  
**Kamera:** Mira Gittner, Steffen Neder  
**Schnitt:** Mira Gittner  
**Darsteller:** Wolfgang Seidenberg, Marina Anna Eich, Antje Nikola Mönning, Christian Buse, Eisi Gulp, Wolfram Kunkel, Ricci Hohlt, Waltraut Borchmann, Mira Gittner  
**Drehort:** Fürstenfeldbruck, Landsberg, München  
**Status:** Postproduktion

## Rotzbub

### Animationsfilm

**Produktion:** Aichholzer Film, Filmbüro Münchner Freiheit  
**Produzenten:** Josef Aichholzer, Ernst Geyer  
**Förderung:** ÖFI, Wienförderung, FFF Bayern  
**Drehbuch:** Martin Ambrosch, Rupert Henning  
**Regie:** Marcus H. Rosenmüller  
**Stand:** Dreh

**Schwartz & Schwartz (Episode 3)****Fernsehreihe**

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzentin:** Anna Oeller, Koproduzentin: Eva Wehrum  
**Herstellungsleitung:** Sascha Ommert, Jens Metzler  
**Produktionsleitung:** Andreas Berndt  
**Redaktion:** Günther van Endert  
**Drehbuch:** Alexander Adolph, Eva Wehrum  
**Regie:** Alexander Adolph  
**Darsteller:** Golo Euler, Devid Striesow, Cornelia Gröschel, Lisa Martinek, Brigitte Hobmeier  
**Kamera:** Jutta Pohlmann  
**Ton:** Dirk Homann  
**Schnitt:** Benjamin Kaubisch  
**Szenenbild:** Gabriele Wolff  
**Kostümbild:** Martina Müller  
**Maske:** Sandra Bouquin, Kathrin Droschinsky  
**Drehorte:** Berlin und Umgebung  
**Status:** Entwicklung

**SOKO Stuttgart (Staffel 11)****Fernsehserie**

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzent:** Oliver Vogel, Torsten Lenkeit  
**Redaktion:** Diana Kraus, Anna Katharina Brehm, Michelle Rohmann (ZDF)  
**Drehbuch:** Stephan Wuschansky, Mira Roth, Colin Zech, Claudia Römer, Andreas Quetsch, Frank Weller, Ralf Hertwig, Thomas Bahmann, Klaus Jochmann, Andreas Schmitz, Regina Dietl, Antoine Dengler, Thomas Frydetski u. a.  
**Regie:** Claudia Jüptner-Jonstorff, Christoph Eichhorn, Tanja Roitzheim, Daniel Rübesam, Daniel Helfer, Christian Werner, Rainer Matsutani  
**Darsteller:** Astrid M. Fänderich, Peter Ketnath, Yve Burbach, Benjamin Strecker, Karl Kranzkowski, Mike Zaka Sommerfeldt, Christian Pätzold, Michael Gaedt, Florian Wünsche, Bärbel Stolz, u. a.  
**Drehorte:** Stuttgart und Umgebung  
**Status:** Dreh

**Soundtrack der Freiheit****Dokumentation**

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzenten:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Susanne Becker (ZDF)  
**Regie:** Katarina Schickling  
**Drehorte:** Deutschland  
**Status:** Postproduktion

**Spy City****Internationale Serie**

**Produktion:** H&V Entertainment GmbH, 7Stories LTD, Wilma Film s.r.o.  
**Produzenten:** Mischa Hofmann, Britta Meyermann  
**Herstellungsleitung:** Andrea Wetzel  
**Produktionsleitung:** Peter Nawrotzki  
**Förderung:** FFF Bayern, Nordmedia, German Motion Picture Fund, Czech Film Fund  
**Redaktion:** Wolfgang Feindt (ZDF), Annika Schmidt (ZDF)  
**Drehbuch:** William Boyd  
**Regie:** Miguel Alexandre  
**Kamera:** Miguel Alexandre  
**Ton:** Petr Čechak  
**Schnitt:** Marcel Paragine  
**Szenenbild:** Thomas Franz  
**Kostümbild:** Janne Birck  
**Maske:** René Jordan  
**Darsteller:** Dominic Cooper, Leonie Benesch, Johanna Wokalek, Romane Portail, u. v. w.  
**Drehorte:** Prag, Berlin  
**Stand:** Dreh

**Stofferl Wells Bayern – Strawanzen****Fernsehreihe**

**Produktion:** Filmbüro Münchner Freiheit  
**Produzenten:** Ernst Geyer  
**Herstellungsleitung:** Markus Mayr  
**Produktionsleitung:** Megaherz  
**Redaktion:** Sonja Kochendörfer (BR)  
**Drehbuch:** Boris Tomschiczek  
**Regie:** Boris Tomschiczek  
**Kamera:** Josef Mayer  
**Ton:** Stefan Ravacz  
**Schnitt:** Reiner Schmidt  
**Darsteller:** Stofferl Well  
**Drehort:** Füssen, Ansbach, Ingolstadt, Bayerischer Wald  
**Status:** Dreh

**Sturm der Liebe – Staffel 15****Fernsehserie**

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH im Auftrag der ARD Degeto  
**Produzentin:** Bea Schmidt  
**Redaktion:** Matthias Körnich, Henrike Vieregge (WDR), Lara Höltkemeier (BR)  
**Drehbuch:** Björn Firnröhr (Chef-Autor)  
**Regie:** Felix Bärwald, Axel Hannemann, Stefan Jonas, Carsten Meyer-Grohbrügge, Steffen Nowak, Lutz von Sicherer, Alexander Wiedl u. a.  
**Darsteller:** Helen Barke, Julian Schneider, Jenny Löffler, Dieter Bach, Elke Winkens, Lorenzo Patané, Uta Kargel, Paulina Hobratschk, Dirk Galuba, Joachim Lätsch, Antje Hagen, Sepp Schauer, Melanie Wiegmann, Erich Altenkopf, Lukas Schmidt, Christin Balogh, Florian Frowein, Max Beier, Désirée von Delft, Sandro Kirtzel, Isabell Ege, Patrick Dollmann  
**Drehort:** Geiselgasteig und Umgebung  
**Status:** Dreh

**Tatort – Monster****Fernsehreihe**

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzenten:** Sonja Goslicki  
**Herstellungsleitung:** Sascha Ommert  
**Produktionsleitung:** Marion Sand  
**Redaktion:** Frank Tönsmann  
**Drehbuch:** Jürgen Werner  
**Regie:** Torsten C. Fischer  
**Kamera:** Theo Bierkens  
**Schnitt:** Dora Vajda  
**Szenenbild:** Stefan Schönberg  
**Kostümbild:** Elisabeth Kraus  
**Maske:** Thorsten Esser, Simone Schlimm  
**Darsteller:** Jörg Hartmann, Anna Schudt, Aylin Tezel, Rick Okon, Florian Bartholomäi, Luisa-Céline Gaffron, Abke Retzlaff, Jesse Albert, Hansa Cypionka, Klaus Schindler, Marc Fischer, Yusuf Erdugan, Daniel White, Björn Jung, Corinna Nilson u. v. a.  
**Drehort:** Dortmund  
**Status:** Postproduktion

**Todesfrist (AT)****Fernsehfilm**

**Produktion:** Constantin Television GmbH;  
**Koproduktion:** epo Film (Wien)  
**Produzenten:** Friedrich Wildfeuer, Karsten Rühle;  
**Ko-Produzenten:** Dieter Pochlatko, Jacob Pochlatko  
**Herstellungsleitung:** Steffen Günther  
**Produktionsleitung:** Karin Schmatz  
**Förderung:** RTR  
**Redaktion:** Wolfgang Oppenrieder, Thomas Kren  
**Drehbuch:** Verena Kurth; Romanvorlage: Andreas Gruber  
**Regie:** Christopher Schier  
**Kamera:** Thomas Kürzl  
**Szenenbild:** Conrad Moritz Reinhardt  
**Darsteller:** Josefine Preuß, Raymond Thiry, Mavie Hörbiger, Nils, Hohenhövel, Stefan Pohl, u. v. a.  
**Drehorte:** Wien  
**Status:** Postproduktion

**Toni, männlich, Hebamme (Folge 3 und 4)****Fernsehreihe**

**Produktion:** Bavaria Fiction GmbH  
**Produzenten:** Ronald Mühlfellner, Producer: Lucia Staubach  
**Herstellungsleitung:** Sascha Ommert  
**Produktionsleitung:** Björn Grünler  
**Redaktion:** Sascha Schwingel, Sascha Mürl  
**Drehbuch:** Sibylle Tafel, Sebastian Stojetz  
**Regie:** Sibylle Tafel  
**Drehort:** München und Umgebung  
**Status:** Dreh

**Um Himmels Willen (Staffel 19)****Fernsehserie**

**Produktion:** ndF: neue deutsche Filmgesellschaft mbH  
**Produzentin:** Claudia Sihler-Rosei  
**Herstellungsleitung:** Thomas Bretschneider  
**Produktionsleitung:** David A. Gutknecht  
**Redaktion:** Jana Brandt, Sven Döbler (MDR)  
**Drehbuch:** Khyana el Bitar, Marie Reiners, Claudia Römer, Jürgen Werner  
**Regie:** Nikolai Müllerschön, Andi Niessner  
**Darsteller:** Janina Hartwig, Fritz Wepper, Nina Hoger, Emanuela von Frankenberg, Karin Gregorek, Denise M'Baye, Mareike Lindenmeyer, Romina Küper, Andrea Sihler, Andrea Wildner, Wolfgang Müller, Horst Sachtleben, Lars Weström, Markus Hering u. a.  
**Kamera:** Bernd Neubauer  
**Ton:** Christian Hegner  
**Schnitt:** Melania Singer, Biljana Grafwallner-Brezovska  
**Szenenbild:** Michael Pfalzer  
**Kostümbild:** Christine Beinhofer  
**Maske:** Michaela Häusler, Sabine Rühle-Schreiber  
**Drehort:** München, Landshut, Niederaichbach  
**Status:** Dreh

**Verliebt, verlobt, verprügelt****Dokumentation**

**Produktion:** TANGRAM International GmbH  
**Produzenten:** Dagmar Biller  
**Redaktion:** Astrid Harms (BR), Britta Windhoff (WDR)  
**Regie:** Daniela Agostini  
**Drehort:** Deutschland  
**Status:** Dreh

**Weißbier im Blut****Kinofilm**

**Produktion:** collina filmproduktion GmbH in Koproduktion mit Filmbüro Münchner Freiheit  
**Produzenten:** Ulrich Limmer, Ernst Geyer  
**Drehbuch:** Jörg Graser  
**Regie:** Jörg Graser  
**Darsteller:** Sigi Zimmerschied, Brigitte Hobmeier, Luise Kinseher  
**Drehorte:** Passau, Bayerischer Wald  
**Status:** Vorbereitung

## Wenn Kinder eigene Wege gehen (Mein Traum, dein Traum)

Fernsehdokumentation

**Produktion:** Tellux Film GmbH  
**Produzentin:** Johanna Teichmann  
**Herstellungsleitung:** Alecsander Faroga  
**Produktionsleitung:** Marcus Boehnke  
**Redaktion:** Susanne Bausch (SWR)  
**Drehbuch:** Maike Conway  
**Regie:** Maike Conway  
**Kamera:** Tobias Tempel, Fabio Stoll, Julian Krubasik, Pius Neumeier  
**Ton:** Björn Rothe, Stefan Postavka  
**Schnitt:** Tim Sprado  
**Drehorte:** Montpellier, Stuttgart, Hannover, Würzburg  
**Status:** Postproduktion

## WiB-Brunch

Talkshow

**Produktion:** megaherz GmbH für BR  
**Produzenten:** Fidelis Mager, Franz X. Gernstl, Oliver Gernstl  
**Redaktion:** Petra Renner, Wolfgang Preuss  
**Status:** Dreh

## Wickie und die starken Männer – Das magische Schwert (OT: Vic the Viking – The Magic Sword)

Animationsfilm

**Produktion:** Studio 100 Media GmbH (Deutschland), Studio 100 Animation SAS (Frankreich), Belvision (Belgien)  
**Produzenten:** Thorsten Wegener, Katell France, Léon Perahia  
**Herstellungsleitung:** Benjamin Ey  
**Produktionsleitung:** Annika Hirsch  
**Förderung:** FFF Bayern, MFG Baden-Württemberg, FFA, Creative Europe MEDIA, Euroimages, DFFF  
**Redaktion:** Dr. Irene Wellershoff, Götz Brandt (ZDF)  
**Drehbuch:** Oliver Huzly, Sophie Decroisette, Frederic Engel Lenoir, Eric Cazes  
**Regie:** Eric Cazes  
**Kamera:** M.A.R.K. 13  
**Ton:** ARRI Media GmbH  
**Schnitt:** Cédric Frémeaux  
**Szenenbild:** Jola Kudela  
**Drehorte:** München, Stuttgart, Paris, Marcinelle (Belgien)  
**Status:** Dreh

## Wo ist die Liebe hin

Fernsehfilm

**Produktion:** Constantin Television GmbH  
**Produzenten:** Friedrich Wildefeuer  
**Herstellungsleitung:** Steffen Günther  
**Produktionsleitung:** Kerstin Krömer  
**Redaktion:** Daniela Mussgiller  
**Drehbuch:** Katrin Ammon, Martina Borger  
**Regie:** Alexander Dierbach  
**Kamera:** Ian Blumers  
**Szenenbild:** Tim Tamke  
**Kostümbild:** Susann Günther  
**Drehort:** Hamburg  
**Status:** Vorbereitung

## Yakari

Animationsfilm

**Produktion:** WunderWerk mit Universum Film, WDR, Dargaud Media, Belvision, France 3 Cinema, BAC Films Production, Gao Shan Pictures  
**Produzenten:** Gisela Schäfer, Maïa Tubiana, Léon Pérahia  
**Förderung:** FFHS, Filmstiftung NRW, FFA Minitraité, DFFF, CNC, Région Réunion, Wallimage  
**Drehbuch:** Toby Genkel, Xavier Giacometti  
**Regie:** Toby Genkel, Xavier Giacometti  
**Status:** Dreh

## Zurückgelassen (AT)

Fernsehdokumentation

**Produktion:** Tellux Film GmbH  
**Produzenten:** Martin Choroba, Ferdinand Freising  
**Herstellungsleitung:** Alecsander Faroga  
**Produktionsleitung:** Marcus Boehnke, Konstantin Steinbichler  
**Redaktion:** Werner Reuß (BR)  
**Drehbuch:** Alexander Landsberger  
**Regie:** Alexander Landsberger  
**Kamera:** Jörg Rambaum, Dino Osmanovic  
**Ton:** Konstantin Kirilow  
**Schnitt:** Klemens Radke  
**Drehorte:** Rumänien, Polen, Ukraine, Deutschland  
**Status:** Dreh

## Zwischen uns die Mauer

Kinofilm

**Produktion:** Kevin Lee Filmgesellschaft mbH  
**Produzenten:** Norbert Lechner  
**Herstellungsleitung:** Dieter Horres  
**Produktionsleitung:** Maximilian Plettau  
**Förderung:** FFF Bayern, Filmstiftung NRW, NORDMEDIA  
**Redaktion:** ZDF  
**Drehbuch:** Susanne Fülcher, Antonia Rothe-Liermann, Norbert Lechner  
**Regie:** Norbert Lechner  
**Darsteller:** Lea Freund, Tim Bülow, Franziska Weisz, Fritz Karl, Götz Schubert, Leon Blaschke, Lucas Zumbrock  
**Kamera:** Bella Halben  
**Ton:** Marc Parisotto  
**Schnitt:** Georg Michael Fischer  
**Szenenbild:** Hans-Jörg Hornberger  
**Kostümbild:** Katja Krannich  
**Maske:** Kevin Loevenich  
**Drehorte:** Berlin, Wrocław, NRW, Niedersachsen  
**Status:** Postproduktion

## IMPRESSUM

FilmNewsBayern – Nr. 3 | Oktober 2019  
 Erscheinungsweise: 4x jährlich

**Herausgeber:** FilmFernsehFonds Bayern GmbH –  
 Presse und Information  
**Geschäftsführerin:** Dorothee Erpenstein  
**Adresse:** Sonnenstr. 21, 80331 München  
**Tel.:** 089-544 602-0; Fax: -60  
**Internet:** www.fff-bayern.de  
**E-Mail:** filmfoerderung@fff-bayern.de

**Redaktion:** Dr. Olga Havenetidid (verantwortlich)

**Autoren:** Christoph Oellers, Angela Sonntag,  
 Dr. Dominik Petzold, Adrian Prechtel, Margret Köhler,  
 Josef Grübl, Marga Boehle, Günter Rohrbach,  
 Dr. Silvia Tiedtke, Ingeborg Degener

**Fotos:** Kalypso Media Group (3, 30-34), Bayerische Staatskanzlei (4), Dr. Olga Havenetidid (4, 6, 8, 25), HFF München (4), Pavel Brož/paveldesign (4), Bavaria Filmproduktion/Andreas Büttner (4), Fünf Seen Film Festival/PavelBroz (5), FFF Bayern (8/9), Kurt Krieger (8/9, 39, 42/43), DCP (8), Peter Linden (9), Nematic (22), Crimson Company (22), Spaceflower UG (23), Totaly Not Aliens (23), Vonderland Munich (23), Chelsey Waldeck & Denise Dillmann (23), Bavaria (25), Constantin Film Verleih (26), ARD Degeto/Marc Reimann (28), rbb/ARD/Volker Roloff (29), Dr. Silvia Tiedtke (38), Max Emrich (42/43), Filmfest München (40/41), Alamode (45)

**Anzeigen:** Veronika Barthelmess  
**Produktionsspiegel:** Lars Nitschke  
**Herstellung:** Veronika Barthelmess

**Konzept und Layout:** mattweis, die Agentur für  
 Design und Kommunikation, München

**Druck:** Gotteswinter und Aumaier GmbH, München  
 Das Magazin wurde klimaneutral gedruckt.

Redaktions- und Anzeigenschluss für die  
 Ausgabe 4/2019 ist der 20.11.2019.



Den vollständigen Produktionsspiegel, der laufend ergänzt und aktualisiert wird, finden Sie online unter:  
[www.fff-bayern.de/fff-film-commission-bayern/production-guide/produktionsspiegel.html](http://www.fff-bayern.de/fff-film-commission-bayern/production-guide/produktionsspiegel.html)



LUNA WEDLER

JANNIK SCHÜMANN

*DEM*  
**HORIZONT**  
*SO NAH*



Film und Medien  
Stiftung NRW

FFF Bayern

FFA

Deutscher  
Fernsehpreis  
2024

prime video

STUDIOCANAL

SevenPictures

AB 10. OKTOBER IM KINO