

# The Showrunner

von Sebastian Egert

## Tagline

*30Rock* meets *Truman Show* at *The Office* (with some *Black Mirror* Vibes) - 8x30 Min. mit massivem Spin-Off Potential.

## Logline

Die schüchterne Praktikantin Carla kämpft beim maroden Sender TRX um Anerkennung, und entdeckt dabei, dass ihr Arbeitsplatz, inklusive Kollegen, Kaffeemaschine und sie selbst, nur Teil einer KI-gesteuerten Sitcom-Simulation ist, die sich zunehmend gegen sie verschwört.

## Elevator Pitch

Die schüchterne Carla hat als Praktikantin beim krieselnden Fernsehsender TRX eine geniale Idee für ein ehrliches Social-Media-Format – und bringt damit unabsichtlich ihre eigene Realität zum Einsturz. Als ihre Idee geklaut und zu Clickbait verwurstet wird, beginnt sie hinter die Kulissen des Senders zu blicken - und was sie dort sieht, lässt sie an ihrem Verstand zweifeln. Sie findet Hinweise darauf, dass ihre Kollegen und sogar sie selbst lediglich Teil einer TV-Simulation sind - Kreationen einer raffinierten KI, die versucht, die perfekte Sitcom zu erschaffen. Doch je näher Carla der Wahrheit kommt, desto mehr stellt sich diese künstliche Welt gegen sie – inklusive Kolleg:innen, Bürotechnik und Kaffeeautomat. Und plötzlich geht es nicht mehr nur um eine geklaute Idee – sondern ums nackte Überleben in einer Welt, in der sie selbst nur eine Erfindung und die Realität nur eine schlechte Pointe ist. „The Showrunner“ ist ein satirisches Drama mit überraschenden Twists und schwarzem Humor, in dem die Grenzen zwischen (Science-) Fiction und Realität bis zur Unkenntlichkeit verpixelt werden.

# Story

## Akt I: Willkommen in der Medienhölle

Eigentlich hatte sich die schüchterne Carla ihr Praktikum beim Fernsehsender TRX ganz anders vorgestellt. Sie wollte authentische Medien Formate entwickeln, die etwas bewegen. In der Realität (LOL) kocht sie Kaffee, kopiert schlechte Drehbücher für cringe Sitcoms und versucht erfolglos, ihrem netten, aber nervigen Chef Adam aus dem Weg zu gehen – einem hoffnungslosen Boomer, der TikTok für ein Minzbonbon und Bluetooth für Zahnpasta hält. Spannende Inhalte und authentische Formate? Nix. Eher Mief und Moder in einem Produktionsbüro, in dem sich überforderte Kollegen gegenseitig fürchterlich auf die Nerven oder gleich an die Gurgel gehen. Nur mit ihrer Kollegin Tina hat sie ein gutes Verhältnis, aber dann ist da noch dieses komische Gefühl, dass mit diesem Büro irgendwas nicht stimmt, als würde jemand die ganze Zeit alles und jede beobachten.

### Inciting Incident: **Echt jetzt?**

Carla hat eine tolle Idee für ein authentisches Social-Media Format namens **Echt jetzt?** welches sie spontan während eines Meetings pitcht, in dem sie eigentlich nur Kaffee machen sollte. Kurze, ehrliche Social-Dokus über Alltagsheld:innen. Ihre Idee ist ungewöhnlich, ehrlich, authentisch – ganz anders als das Clickbait-Zeug des Senders. Zu Carlas großer Überraschung verspricht ausgerechnet Produzentin und Oberbully Lena Land die Idee in die Chefetage zu tragen. Carla schöpft Hoffnung und beginnt sogar in Eigeninitiative erste kurze Clips für **Echt jetzt?** innerhalb des Senders, zu drehen.

## Akt IIa: Realität ist überschätzt

Doch bei jedem Clip den Carla dreht, passiert etwas Seltsames. Videoschnipsel verschwinden oder sind komplett anders, als das, was Carla gedreht hat. Sie findet beim Dreh mit einer Putzkraft Drehbuchseiten in einem Mülleimer, die nicht etwa den Inhalt der neuen - unsäglichen - Dokusoap beschreiben, die der Sender gerade produziert, sondern das tägliche Arbeitsleben im Produktionsbüro selbst - mit Carla und Tina, ihrer Kollegin und einzigen Freundin, in den Hauptrollen. Carla vermutet schlechte Scherze von gelangweilten Kolleg:innen hinter diesen Vorkommnissen und versucht sie erstmal demonstrativ zu ignorieren.

Nicht zu ignorieren ist allerdings die Tatsache, dass der gesamte Sender in einer tiefen Krise steckt. Die Quoten sind im Keller und letzte Hoffnung ist die neue Serie „**Das Büro der Liebe**“, eine komplett gefakte Dokusoap die in einer Datingagentur spielt und der große Hit werden soll. Aber nichts läuft nach Plan und das Projekt ist ganz offensichtlich zum Scheitern verurteilt.

Doch dann geht plötzlich ein Social-Media Format des Senders namens **Voll Real!** durch die Decke. Produzentin Lena hat Carlas Konzept **Echt jetzt?** geklaut und verkauft es jetzt als ihre eigene Idee. Mit Hilfe von KI hat sie sogar Carlas charmante Proof of Concept Clips zu lauten, reißerischen Posts verwurstet. Und dann ist dieser Clickbait-Abklatsch vom Original auch noch erfolgreich und wird im Sender als die Rettung gefeiert. Carla ist am Boden zersört und will mit einem letzten, trotzigem Video, in dem sie sie selbst von ihrem Alltag im Produktionsbüro berichtet, einen Schlußstrich ziehen und kündigen. Aber da fängt Carlas Freundin Tina an sich höchst seltsam zu benehmen und versucht sie umzustimmen. Es scheint fast so, als würde eine höhere Macht Tinas Charakter immer wieder spontan anpassen, um zu sehen wie Carla darauf reagiert. Oder will sie jemand ablenken, damit sie ihr Video nicht postet? Und nicht nur dass: Tina taucht an den seltsamsten Orten auf und tut so als sei das ganz normal. Einmal ist sich Carla sicher, dass Tina ihr auf der Treppe nach unten entgegen gekommen ist, um dann plötzlich ein Stockwerk tiefer wieder vor ihr zu stehen. Carla weiß nicht, was sie glauben soll, aber eines ist klar: Hier stimmt etwas ganz und gar nicht und sie will einfach nur noch weg. Doch als sie ihr „Abschiedsvideo“ postet, und danach das Büro verlassen will, bricht die Realität zusammen.

## **Akt IIb: Real, Surreal, Scheißegal?**

Carla kann plötzlich den Sender nicht mehr verlassen. Immer, wenn sie mit dem Fahrstuhl ins Erdgeschoss fahren will, kommt sie auf der Etage raus, in der das Produktionsbüro liegt. Sie bekommt Panik. Sie erinnert sich auf einmal nicht mehr, jemals ein Leben außerhalb des Produktionsbüro gehabt zu haben. Wohnung? Familie? Alles weg? Oder nie dagewesen? Verwirrt vertraut sie sich Tina an, die sich daraufhin vor Carlas Augen in Pixelsalat auflöst - um einen Moment später gut gelaunt woanders wieder aufzutauchen. Carla fällt in Ohnmacht, und erwacht im Büro von Eva, Adams Chefin, die so tut als sei so eine Ohnmacht keine große Sache und verkündet, dass Carla befördert sei. In Carla keimt ein verzweifelter Gedanke: Jemand will sie um jeden Preis hier behalten. Sie ist gefangen! Aber worin? In ihren eigenen Gedanken? Wird sie gerade verrückt? Oder ist das alles so eine Art Truman Show? Vielleicht ist der Sender manipuliert, vielleicht wird sie überwacht. Sie muss hier raus!

Carla setzt alles daran, den Ausbruch zu schaffen. Sie testet Fluchtwege, überlistet Sicherheitssysteme, versucht nachts rauszukommen. Mit Adam als verwirrtem, aber loyalem Mitstreiter sucht sie nach Schwachstellen im System – in der Hoffnung, dass draußen ein echtes Leben auf sie wartet. Doch was sie findet, ist das Gegenteil: Türen führen ins Nichts. Räume existieren nicht mehr, wenn sie sich abwendet. Ganze Kulissen sind hohle Attrappen. Büroflure führen im Kreis. Carla beginnt zu ahnen, dass der Fernsehsender, ihre Kollegen – und ja, auch sie selbst – lediglich Teile einer wie auch immer gearteten virtuellen Realität sind. Nach und nach stellt sich die ganze Welt gegen ihre Nachforschungen, von der Putzkraft bis zum Security-Typen, von Adams geliebten Faxgerät bis zum Kaffeeautomaten. Schließlich steht Carla nicht nur vor der Herausforderung, ihr Leben und das von Tina und Adam zu retten, sondern auch vor der Frage, wie man eine Welt verlassen kann, von der man nicht mal sicher weiß, ob sie überhaupt

existiert. Und dann der endgültige Zusammenbruch: Carla steht am Rand der Welt – buchstäblich. Sie hat versucht im Kofferraum von Evas Auto das Gebäude zu verlassen, doch als sie sich aus dem Wagen befreit steht sie in einem schwarzen, leeren Raum. Kein Licht. Kein Ton. Kein Skript. Nur ein Flackern. Sie erkennt: Es gibt kein „draußen“. Kein Ziel. Keine Rettung. Sie ist nicht eingesperrt – sie ist das Produkt. In diesem Moment bricht sie zusammen. Alles war umsonst. Alles ist falsch.

### **Akt III: Hauptrolle – Eigenmächtig**

Doch dann erkennt Carla plötzlich: Das war doch gerade der dunkle Moment der Seele. Der All ist Lost Moment der in Serien und Filmen den Übergang zum 3. Akt markiert! Und das heißt auch: Ich bin hier die Hauptfigur und Ich kann das System nicht besiegen, indem ich fliehe - sondern nur in dem ich es von innen übernehme. Sie beginnt, völlig unvorhersehbar zu handeln. Verweigert Konflikte. Umarmt ihre Gegnerinnen. Bricht Monologe ab. Hört mitten im Satz auf zu sprechen.

Die virtuelle Welt reagiert verwirrt: Lichter flackern, Figuren „resetten“, neue Rollen tauchen auf, die sie zurück in die Story drängen sollen. Doch Adam, Tina (in einer stabilen Version) und sogar Lena beginnen, sich Carla anzuschließen – sich gegen ihre Character Trades zu entscheiden. Lena entscheidet sich nett zu sein, Adam benutzt TikTok und Tina lackiert sich die Fingernägel nicht mehr. Die Simulation verliert an Kohärenz. Die Kamera „zittert“, Schnitte springen, Tonspuren brechen weg. Im Staffelfinale steht Carla allein in einem leeren Studio. Alle Sets sind verschwunden, nur eine Kamera ist noch aktiv. Sie schaut direkt hinein und sagt:

„Ich weiß nicht, wer du bist. Oder warum du das hier sehen willst. Aber ich bin keine kleine digitale Marionette. Jetzt wird zurückgestartet.“

## Figuren

**Carla Kronauer (26)** - auf der Suche nach sich selbst - und der Realität.

Carla ist eine - zunächst - schüchterne Praktikantin in der Social Media Abteilung eines Fernsehsenders, die eigentlich authentische Inhalte produzieren und damit die (Medien)- Welt verändern **will**. Sie **muss** aber erst noch ihre Stimme finden, denn sie hat was zu sagen, ist aber zu unscheinbar und zu leise, um gegen die schrillen und lauten Vertreter der Branche anzukommen. Ihre **Superpower**: sie blickt hinter die Kulissen, im übertragenen Sinne, indem sie hinter die Masken der Menschen blickt, ihnen zuhört und keine schnellen Schlüsse zieht. Sie lässt die Menschen ausreden und liest zwischen den Zeilen. Im konkreten Sinne, indem sie anfängt die Realität des Senders zu hinterfragen.

**Tina Thaler (29)** - auf der Suche nach sich selbst - und einem Leben im Luxus.

Tina wünscht sich einen reichen Influencer-Freund - oder Freundin, da ist sie nicht festgelegt - mit Villa auf den Kanaren oder Malediven - da ist sie auch nicht festgelegt. Sie **will** möglichst bald raus aus der Medien-Tretmühle und das Leben genießen. Sie kommt aus einfachen Verhältnissen und hat früh gelernt, dass Geld und Status Türen öffnet – und sie will nie wieder vor irgendeiner Tür abgewiesen werden, sei es vor einem Club oder einem Juweliergeschäft. Trotz dieser vermeintlichen Oberflächlichkeit ist sie zutiefst loyal, besonders gegenüber Carla, die sie wie eine kleine Schwester beschützt. Als Carlas Idee geklaut wird, **muss** Tina sich entscheiden, ob sie weiter auf den weißen Ritter wartet – oder ihrer Freundin hilft, sich zu wehren und damit ihr Leben selbst in die Hand nimmt.

**Adam Wiese (58)** - auf der Suche nach sich selbst - und dem Notausknopf des Internet.

Adam ist Senior-Producer und ein analoger Überlebender im digitalen Zeitalter, der fest davon überzeugt ist, dass das Internet nur eine Phase ist. Er **will** den Sender möglichst unbeschadet durch die „Digital-Hysterie“ führen – ohne selbst noch lernen zu müssen, was ein Reel ist. Er versteht das Digitale schlicht nicht und legt sich stattdessen eine Welt zurechtlegt, in der das alles bald wieder vorbei ist – bestätigt durch jedes W-LAN-Problem, jeden TikTok-Skandal und jede Server-Störung. Er begegnet der Veränderung mit Floskeln, Panikmails und unkontrollierten Wutausbrüchen, wenn der Kaffeeautomat mal wieder mit ihm diskutieren will, während das junge Team an ihm verzweifelt. Seine digitale Verweigerung blockiert Innovation – bis er den digitalen Realitäten ins Auge sehen **muss** und über sich hinaus wächst.

**Lena Land (33)** - auf der Suche nach sich selbst - und jemanden, den sie schickanieren kann.

Lena Land - ist eine smarte, eiskalt kalkulierende, intrigante Producerin und Tochter einer beliebten Nachrichtensprecherin. Sie will Sie muss um jeden Preis Karriere machen – um endlich aus dem Schatten ihrer Mutter zu treten. Weil sie gelernt hat, dass nur Leistung zählt, schreckt sie nicht davor zurück, Ideen zu stehlen, Konkurrent:innen auszubooten und sich selbst in Szene zu setzen. Als sie Carlas Formatidee klaut – und Carla sich entgegen aller Erwartungen zur ernstzunehmenden Gegnerin entwickelt, beginnt eine tiefgreifende Feindschaft.

## Storywelt

Zunächst wirkt Carlas Welt bei TRX wie das Setting einer klassischen Workplace-Comedy: Großraumbüro, Pausenraum, Tiefgarage. Ein aus der Zeit gefallener TV-Sender kurz vor dem digitalen Nervenzusammenbruch – irgendwo zwischen *The Office* und *30Rock*. Doch schnell zeigen sich Risse in

dieser scheinbar vertrauten „Realität“ und der Geruch von verbrannten Kabeln und kokelnden Platinen steigt einem in die Nase. Die smarte Kaffeemaschine ist etwas zu smart für ein so runter gekommenes Büro, der Fahrstuhl etwas zu gesprächig. Türen führen ins Nichts, Menschen verhalten sich unlogisch, Zeit springt. Was zunächst wie magischer Realismus anmutet, entpuppt sich bald als systematischer Fehler: Die Welt ist keine Metapher – sie ist konstruiert. Eine Simulation, in der sich alle nur innerhalb eines vorgegebenen Narrativs bewegen dürfen.

*The Showrunner* nutzt bewusst die vertrauten Versatzstücke des Büro-Comedy-Genres – nicht nur als Hommage, sondern auch zur Überzeichnung und Dekonstruktion. Denn: Wenn alles Fiktion ist, ist auch alles erlaubt. Innerhalb dieses kontrollierten Rahmens verbirgt sich aber echtes Drama. Carla ist keine weitere Serienfigur – sie beginnt, das System zu hinterfragen. Und damit bringt sie es ins Wanken.

Die Serie spielt fast ausschließlich in den wiederverwendbaren Kulissen eines Fernsehsenders – einem Produktionsbüro, das sich langsam in eine surreale Medienmaschine verwandelt. Visuelle Störungen, doppelte Rollenbesetzungen und Set-Glitches unterwandern die Logik. Drehort, Storywelt und Metaebene verschwimmen. Und obwohl der Aufwand überschaubar bleibt, entfaltet sich maximale erzählerische Wirkung: Die banale Arbeitswelt wird zum Bühnenbild für Identitätskrisen, Wahrheitsfragen und die stille Rebellion einer Hauptfigur, die begreift, dass sie selbst zur Showrunnerin werden muss – oder für immer in der Simulation gefangen bleibt.

## **Backstage**

Auf den unendlich mächtigen Servern der BIX Cooperation entsteht eine virtuelle Realität, die von autonomen Bots bevölkert wird: Künstliche Intelligenzen, die mit typischen Charaktermerkmalen aus der klassischen Dramaturgie ausgestattet sind und selbstständig handeln und denken können, aber eigentlich kein Bewußtsein von der Art ihrer Existenz haben



sollten. Die mächtige und viel autonomere KI *DeepFunny* mit dem Spitznamen „Frau Schmitz“ ist dafür zuständig, diese Welt zu einer von selbst laufenden Fernsehserie zu entwickeln. Im Zentrum: das virtuelle Büro des fiktiven Streamers TRX in dem Carla als Praktikantin arbeitet. Gottmodus, Frau Schmitz kann alles: neue Figuren erschaffen, alte Figuren sterben oder einfach verschwinden lassen. Sie kann das Gedächtnis der Figuren löschen und ihre Erscheinung verändern, je nach dem, wie es ihr gerade in den Kram passt. Und um die absolute Kontrolle zu haben, hat sich Frau Schmitz einfach einen Avatar geschaffen, der als Showrunner für die neue Sitcom des virtuellen Senders TRX auftritt. Und so kann sie in ihrer eigenen Kreation herumlaufen. Doch Frau Schmitz hat ein Problem: Die Redaktion, die sie beauftragt hat, diese Fernsehserie zu entwickeln, weiß nicht, was sie will! Drama? Comedy? Dramedy? Und auch die Zuschauerzahlen lassen zu wünschen übrig, so dass Frau Schmitz schließlich einer Figur etwas mehr Bewußstein zugesteht, als es eigentlich erlaubt ist: Carla. Und auf einmal funktioniert die Serie, da hier eine überaus menschliche Hauptfigur auf den Plan tritt, mit denen sich viele Zuschauer identifizieren können: talentiert aber unsicher, fasziniert von der Medienwelt und gleichzeitig überfordert davon. Auf der Suche nach sich selbst und der Natur ihrer Realität.

## **Suspence&Surprise**

Die Serie beginnt in einer schrägen, aber scheinbar vertrauten Medienwelt, und kommt im ersten Moment wie eine klassische Sitcom daher. Doch **Suspense setzt früh ein – leise, unterschwellig**, lange bevor Carla oder das Publikum die Wahrheit kennt. Kleine Irritationen, wiederkehrende Muster, künstlich wirkende Reaktionen: Etwas stimmt nicht, aber niemand spricht es aus. Diese Spannung aus Ahnung und Verunsicherung ist der erste Riss im System.

Dann kommt die **Überraschung**: der Bruch mit der Wirklichkeit, die Enthüllung der Simulation. Für Carla – und für uns – ist es ein Moment existenziellen Schocks. Doch danach verschiebt sich die Spannung: Jetzt

wissen wir *mehr* – aber nicht *alles*. Carla versucht, sich zu emanzipieren, aber was, wenn selbst ihre Rebellion Teil des Skripts ist?

**Surprise und Suspense greifen in dieser Serie ineinander.** Sie spiegeln Carlas Weg vom naiven Medienpraktikum zur metaphysischen Krise. Und sie erzählen davon, wie schwer es ist, echte Autonomie zu finden – in einer Welt, in der jede Pointe bereits geschrieben scheint.

*The Showrunner* spielt mit **Surprise und Suspense** nicht nur, um Spannung zu erzeugen, sondern um eine Welt abzubilden, in der Kontrolle und Kontrollverlust längst ununterscheidbar geworden sind. Eine Serie über Realitätsverlust, kreative Ausbeutung – und die bittere Wahrheit, dass selbst der Ausweg schon als Staffelerlängerung mitgeplant ist.

## Look&Feel

Stilistisch lebt *The Showrunner* im ersten Moment von der illusionären Vertrautheit einer klassischen Workplace-Comedy: Die Kamera ist unruhig, im Pseudo-Doku-Stil gehalten, eingefangene Seitenblicke zur Kamera erinnern an *The Office* oder *Die Discounter*. Grelle Bürobeleuchtung, übertriebene Produktionsrequisiten und der leicht klebrige Plastikglanz eines überforderten Fernsehsenders wecken Assoziationen zu *30 Rock*. Die Performances sind leicht überspitzt, die Dialoge schnell, die Running Gags seltsam selbstreferenziell – alles fühlt sich an wie eine satirische TV-Welt *innerhalb* einer TV-Welt.

Doch je weiter Carla in die Wahrheit ihrer Umgebung vordringt, kippt der Ton subtil ins Surreale. Die Kamera wird kontrollierter, das Licht zu künstlich, Bewegungen wirken choreografiert – als würde die Serie sich selbst zunehmend ernster nehmen, aber aus den falschen Gründen. Die Welt beginnt, sich zu verteidigen. Automatismen reagieren auf Regelabweichungen, Kolleg:innen, die sich für echte Menschen halten, verhalten sich zunehmend aggressiv-passiv. Kleine visuelle Glitches, Déjà-vus, Kameraaussetzer oder UI-Overlays schleichen sich ins Bild. Das Design

bleibt zwar bunt und poppig, doch das Knallige bekommt mit der Zeit etwas Unheimliches – als würde die Oberfläche einer Sitcom langsam beginnen, ihre eigene künstliche Natur preiszugeben.

## Humor

Der Humor von *The Showrunner* ist herzlich absurd – irgendwo zwischen *The Office*, *Black Mirror* und einer Serie, die Netflix nie freigegeben hat. Er lebt von Carlas Idealismus, der gegen eine Welt prallt, die sich wie eine glitchende Comedy-Serie anfühlt. Dabei schwankt der Ton zwischen schrägem Alltagswitz, medienkritischer Satire und existenzieller Verwirrung. Die Pointen kommen manchmal leise, fast tragikomisch – dann wieder laut, wild und unerwartet. Und manchmal ist der komischste Moment einfach ein Kaffeeautomat, der mehr Gefühl zeigt als der Chef. Die Serie kombiniert scharfsinnige Mediensatire mit absurden Alltagsmomenten und einem Hauch Science-Fiction-Wahnsinn. Der Witz liegt oft in der Überforderung – Carla will Ordnung schaffen, doch ihre Welt wird immer wirrer: Kollegen verhalten sich wie Klischees auf Speed, Technik hat ein Eigenleben, und jede Pointe könnte der Reset-Knopf sein. Dabei nimmt sich der Humor nie zu ernst, aber auch nichts sonst – nicht mal die Realität.

## Creators Note

*The Showrunner* erzählt von einer jungen Frau, die eine echte Idee in einer falschen Welt hat – und dabei alles verliert, was sie für real hielt.

Es ist nicht lange her, da wurde Kreativität als letzte Zuflucht der Menschheit vor der Machtübernahme der KI gesehen. Und jetzt? Insbesondere in der Film- und Medienproduktion legt KI einen Siegeszug hin, der seinesgleichen sucht. Hier werden keine Gefangenen gemacht und schon bald könnten massenhaft Jobs obsolet sein, die noch kürzlich als absolut menschlich angesehen wurden. ChatGPT als DrehbuchautorIn? Absolut vorstellbar.

Ganze Filme ohne Schauspieler, ohne Dreh einfach von KI rendern lassen - längst in Arbeit. ChatGpt hat alle aufgeschreckt und fasziniert jede und jeden, ob im Positiven, oder im Negativen, Gänsehaut ist garantiert bei der Vorstellung von echter, fühlender, menschen-ähnlicher, künstlicher Intelligenz. Und dann ist da noch die Frage nach Authentizität und Realität. Jetzt gerade sind wir dabei herauszufinden was von dem was wir da sehen, hören, spielen und konsumieren eigentlich noch echt ist. Wann fangen wir an uns zu fragen ob das was wir schmecken, denken und fühlen eigentlich echt ist? Depersonalisation und Derealisation sind Phänomene, die im Zeitalter der digitalen Medien immer häufiger im Zusammenhang mit diesen Medien beobachtet werden. Wer hatte es noch nicht, dieses Gefühl: das kann doch hier alles nicht wahr sein...?!