



© Steve Wadden

Werewolf

Ashley McKenzie

Produktion Nelson MacDonald, Ashley McKenzie. **Produktionsfirma** Grassfire Films (New Waterford, Kanada). **Regie, Buch** Ashley McKenzie. **Kamera** Scott Moore. **Schnitt** Ashley McKenzie. **Musik** Youth Haunts. **Sound Design** Andreas Mendritzki. **Ton** Graham Colwell. **Production Design** Michael Pierson. **Mit** Bhreagh MacNeil (Nessa), Andrew Gillis (Blaise), Mark Woodland (Mark), Donald Campbell, Barry Wall, Katie Appleton, Jessie MacLean.

Farbe. 78 Min. Englisch.

Uraufführung 9. September 2016, Toronto International Film Festival

Das Benzin für ihren schrottreifen Rasenmäher stehlen Nessa und Blaise aus parkenden Autos. Das Geschäft mit dem Rasenmähen läuft schleppend, ist aber die einzige Einnahmequelle des Paares. Sie sind auf Entzug, nehmen an einem Methadonprogramm teil und haben keine feste Bleibe. Die therapeutische Obhut des Staates ist einerseits Unterstützung, führt sie aber gleichzeitig am Gängelband. Weder romantisiert noch exotisiert der Film den mühseligen Alltag der beiden. Die vielen Close-ups vom Sockenwaschen bis hin zu medizinischen Prozeduren beobachten eher einen nüchternen Leidensweg. Vor allem aber ist *Werewolf* ein Beziehungsfilm. Nessa und Blaise sind ein Paar mit sehr unterschiedlichen Persönlichkeiten. Sind sie zusammen stärker, oder muss Nessa irgendwann die Hand loslassen, die sie runterzieht? „Es kann sehr bedrohlich sein, wenn jemand sich verändert“, sagt die Sozialarbeiterin zu Nessa, um sie zu ermutigen, nicht wieder dieselbe falsche Entscheidung zu treffen. Diesen Konflikt erzählt der Film wie ein trauriges Liebeslied, in dem die braunen Methadonfläschchen, Nessas Haare in einem Netz und der immer perfektere Schwung des Softeises in der Waffel den Refrain bilden.

Anna Hoffmann

Leben und Sterben auf Cape Breton Island

Vor fünf Jahren fiel mir in meiner Heimatstadt auf der Insel Cape Breton ein junges Paar auf: Sie hasteten die Straße hinunter und schubsten dabei einen Rasenmäher vor sich her. Sie betraten das Grundstück meines Nachbarn und klopfen laut an die Tür. Der junge Mann postierte sich am Vordereingang, die junge Frau an der Gartentür. Sie waren offenbar fest entschlossen, den Rasen zu mähen. Als niemand die Tür öffnete, betrat der Mann das Haus. Als Nächstes hörte ich aus dem Hausinnern eine heftige Auseinandersetzung. Ich erwähnte den Vorfall einigen Bekannten gegenüber und bekam immer die gleiche Antwort: „Das waren die Rasenmäher-Crackheads.“ Es waren wilde Gerüchte über sie in Umlauf, aber mich interessierte, wie der Alltag für dieses Paar aussah. Wie kamen die beiden über die Runden?

Dort, wo ich herkomme, ist Drogenabhängigkeit ein großes Thema. Wenn überhaupt, wird darüber nur hinter verschlossenen Türen gesprochen. In jenem Sommer ließ sich das Thema nicht mehr ignorieren, man musste den Tatsachen ins Gesicht sehen. Nirgendwo in Kanada sind die Arbeitslosenzahlen und die Abwanderungstendenzen von Jugendlichen höher als auf der Insel, auf der ich lebe. Je eingehender ich mich mit den Themen Abhängigkeit und Entzug beschäftigte, desto deutlicher erkannte ich, wie allgegenwärtig sie sind. Das war der Ausgangspunkt für *Werewolf*. In den folgenden Jahren beschäftigte ich mich mit Freunden, die abhängig waren und sich auf der Insel wie gefangen fühlten. In dieser Zeit erreichte auch ich meinen persönlichen Tiefpunkt. Der Film beschreibt das Phänomen der Isolation und die Verwandlungen zweier Liebender bei ihrem gemeinsamen Versuch, von den Drogen wegzukommen – eine Zeit der Verzweiflung und der vorsichtigen Hoffnung. *Werewolf* ist eine Verneigung vor den jungen Menschen, die auf Cape Breton leben und sterben – und die Insel niemals verlassen.

Das Casting und die reale Umgebung

Mit Ausnahme von Andrew Gillis, der in *Werewolf* die Rolle des Blaise spielt (nachdem er bereits die Hauptrolle in meinem Kurzfilm *4 Quarters* übernommen hatte), besaß keiner der Mitwirkenden Schauspielerefahrung. Alle Darsteller stammten aus der Umgebung meiner Heimatstadt, und noch während der Dreharbeiten fanden wir quasi nebenbei viele talentierte Mitwirkende.

Andrew ist ein Freund von mir aus Kindheitstagen, wir sind zusammen aufgewachsen. Eigentlich ist er Musiker und Mitglied der Band *Rebecca's Room*. Von Anfang schwebte mir vor, dass er die Rolle des Blaise übernehmen sollte. Während der beiden Jahre, in denen ich das Drehbuch entwickelte, trafen wir uns alle paar Monate.

Breagh MacNeil, die Nessa spielt, habe ich erst zwei Wochen vor Drehbeginn kennengelernt. Sie ist Theaterschauspielerin und wurde mir von einem Freund empfohlen. Ich fand ihren Twitter-Account und sah mir ihr Profilbild an: große Augen, jugendliche Haut und eine große Portion Gelassenheit. Ich fragte sie, ob sie für den Part vorsprechen wolle. Kurze Zeit später hatte sie die Rolle.

Die Darsteller, die Blaises Freund Mark und die junge Frau im Eisladen spielen, lernte ich während der Dreharbeiten an den jeweiligen Drehorten kennen. Ich fragte sie, ob sie in einer kleinen Szene mitwirken wollten. Vor der Kamera agierten sie so natürlich, dass ich die Szenen umschrieb und wir sie ein zweites Mal drehten, um die beiden Figuren stärker in Erscheinung treten zu lassen. Ihre Integration in das Gesamtgefüge des Films sorgte dafür, dass die Dreharbeiten für Breagh und Andrew unvorhersehbar blieben. Aus dem gleichen Grund nutzte ich immer wieder reale Schauplätze als Drehorte. So hatte zum Beispiel der Eisladen geöffnet, während

wir dort drehten. Nessa wird im Film von echten Eisverkäuferinnen eingearbeitet, während diese reale Kunden bedienen.

Unser Team bestand aus wenigen Personen. Wir filmten mit einer kleinen Kamera und waren, wenn nötig, ähnlich beweglich wie ein Dokumentarfilmteam. Mit der Zeit löste sich die Grenze zwischen Drehbuch und Alltag, zwischen Drehen und Nicht-Drehen auf. Mitunter ließ ich die Aufnahme einfach laufen (einmal ganze 45 Minuten lang), um herauszufinden, wie eine Szene sich entwickeln würde, nachdem sie eigentlich schon beendet sein sollte. In solchen Momenten nach der eigentlichen Szene entstand oft neues Material, das zum Teil in den Film mit aufgenommen wurde. Wir suchten nach dem Unverbrauchten und jenseits der Begrenzung des Bildsuchers nach dem, was unsere Umgebung zu bieten hatte. Die Verbindung von dokumentarischen und Spielfilmelementen erwies sich als Vorteil. Für *Werewolf* stand uns nur ein Mikrobudget zur Verfügung, zudem arbeiteten wir mit Laiendarstellern. Das Absperren von Drehorten und das Drehen von Szenen aus mehreren Perspektiven konnten wir uns ohnehin nicht leisten. Der Kameramann Scott Moore arbeitete ohne Assistenten und musste jeden Handgriff selbst ausführen. Fast alle Szenen wurden mit zwei Kameras gedreht, die beide von ihm bedient wurden. Wir entwickelten Regeln, mit denen wir arbeiten konnten, und hielten uns daran.

Komposition und Kadrierung

Auch die Wahl der Bildausschnitte passten wir unseren Möglichkeiten und unseren ästhetischen Bedürfnissen an. Totalen zu inszenieren, ist mit einem kleinen Budget nicht immer möglich; ich konzentrierte mich deshalb auf Details, die für mich die großen emotionalen Bewegungen des Films transportieren: ein Haarnetz, ein Kekszerkleinerer, eine Eiswaffel, eine Dosis Methadon, ein Schließfachschlüssel, ein Seil oder ein Rasenmäher.

Es gefällt mir, wenn grafische Elemente des Bildes das Erzählen der Geschichte des Films übernehmen. Das geschieht rein intuitiv: Scott und ich haben weder eine Vorauswahl getroffen noch Storyboards erstellt. Angeblich hat John Ford einmal gesagt: „Es gibt hundert Plätze, an denen man die Kamera aufstellen kann, aber nur einer ist der richtige.“ Wir haben uns dieser Auffassung angeschlossen und viel Zeit darauf verwendet, einen Platz für die Kamera zu finden, der sich für uns richtig anfühlte – egal wie unkonventionell der Aufnahmewinkel und die Kadrierung auch waren. Die Welt von Nessa und Blaise wurde auf einen bedrückend kleinen Raum reduziert, in dem es sich nicht gut leben lässt. Methadon wird oft als ‚flüssige Handschelle‘ bezeichnet. Es schien uns stimmig, die Kamera sehr nah an den Personen zu halten und die Beschränkungen des Bildrahmens spürbar werden zu lassen. Die beiden bewegen sich wie an einer kurzen Leine. Ich glaube nicht, dass sie über die Begrenzungen ihrer täglichen Existenz hinausblicken können. Warum also sollte der Zuschauer mit Weitwinkelaufnahmen oder Zwischenschnitten geschont werden?

Ashley McKenzie

Crack, Rasenmäher und der Leidensweg Christi

Mit Sensibilität und brutaler Ehrlichkeit porträtiert die gefeierte Regisseurin Ashley McKenzie in ihrem Spielfilmdebüt das von vielen Nöten gezeichnete Leben zweier obdachloser Drogenabhängiger. Fast ausschließlich in Close-ups aufgenommen, um die Desorientierung und Frustration der Protagonisten Blaise und Vanessa, zweier Junkies um die zwanzig, zu verdeutlichen, verweigert sich *Werewolf* – ebenso beharrlich wie mutig – der Romantisierung des Lebens der

beiden Figuren. McKenzies Stil lässt dabei eine gewisse Affinität zu den Werken des Minimalisten Kazik Radwanski [Regisseur z. B. von *How Heavy This Hammer*, Berlinale Forum 2016; A.d.R.] aus Toronto erkennen wie auch zu Lodge Kerrigans *Clean, Shaven* (1993). Blaise und Vanessa schlafen in Zelten, streiten sich mit bürokratischen Regierungsvertretern und können sich mit Schwarzarbeit einigermaßen über Wasser halten. Sie drängen sich Leuten auf, um deren Rasenflächen mit einem verrosteten Rasenmäher mähen zu dürfen, den sie bei Wind und Wetter über Stock und Stein mit sich schleppen. Die Sinnlosigkeit, Mühsal und die Enttäuschungen im Leben von Blaise und Vanessa werden in Szenen wie diesen bestürzend deutlich und lassen an eine von Crack gezeichnete Version des Leidensweges Christi denken. Dass der Zuschauer Empathie für die Hauptfiguren empfinden kann, auch wenn deren Verhalten verwirrend und beunruhigend ist, verdankt sich den besonderen Fähigkeiten der Regisseurin und der beiden Schauspieler. Der Film bestätigt eindrucksvoll die Erwartungen, die McKenzie mit ihren hochgelobten früheren Kurzfilmen geweckt hat.

Steve Gravestock, *www.tiff.net*

Ein Minimum an Junkie-Poesie

Kluge Bildentscheidungen allenthalben: der kurzgeschorene Blaise (Andrew Gillis) wird als Mann vorgestellt, der im wahrsten Sinne des Wortes am Ende ist, seine Freundin Nessa (Breagh MacNeil) zerbröseln Oreo-Kekse in einem Eisladen, ihre Haltung dabei lässt an Sisyphus denken. Ein unförmiges, wuchtiges Arbeitsgerät, das überallhin mitgeschleppt wird, lässt an *Rosetta* (1999) und *L'enfant* (2005) denken. Was McKenzie jedoch wirklich mit der Arbeit der Dardenne-Brüder verbindet, ist ihr Gespür für die Materialität der Dinge, das jedoch ohne die erlösend wirkende Spiritualität der Regie-Brüder auskommt. Der Film enthält nur ein Minimum an Junkie-Poesie: McKenzie zeigt Abhängigkeit nicht als einen tragischen Zustand der Gnade, sondern als einen von vielen anderen selbstzerstörerischen Zwängen. In den sorgfältig nuancierten Interaktionen zwischen Protagonisten und Vertretern verschiedener Institutionen liegen Empathie und Zwiespalt dicht nebeneinander – wie könnte es anders sein.

Adam Nayman, in: *Cinema Scope Online*



© Christopher Wahl

Ashley McKenzie wurde 1984 in Sydney, Nova Scotia (Kanada) geboren. Von 2003 bis 2007 studierte sie Englisch und Filmwissenschaft an der Saint Mary's University in Halifax. Von 2009 bis 2010 machte sie eine Regieausbildung bei der Atlantic Filmmakers Cooperative in Halifax. Im Jahr darauf absolvierte sie das Drama Prize Program des National Screen Institute in Winnipeg. 2012 nahm sie am Talent Lab des Internationalen Filmfestivals Toronto teil. *Werewolf* ist ihr erster abendfüllender Film.

Filme

2010: *Rhonda's Party* (8 Min.). 2012: *When You Sleep* (12 Min.). 2013: *Stray* (14 Min.). 2015: *4 Quarters* (13 Min.). 2016: *Werewolf*.