

utb.

Hagen Myller

Filme drehen

Geschichten, Montage, Regie



utb 6007



Eine Arbeitsgemeinschaft der Verlage

Brill | Schöningh – Fink · Paderborn

Brill | Vandenhoeck & Ruprecht · Göttingen – Böhlau · Wien · Köln

Verlag Barbara Budrich · Opladen · Toronto

facultas · Wien

Haupt Verlag · Bern

Verlag Julius Klinkhardt · Bad Heilbrunn

Mohr Siebeck · Tübingen

Narr Francke Attempto Verlag – expert verlag · Tübingen

Psychiatrie Verlag · Köln

Ernst Reinhardt Verlag · München

transcript Verlag · Bielefeld

Verlag Eugen Ulmer · Stuttgart

UVK Verlag · München

Waxmann · Münster · New York

wbv Publikation · Bielefeld

Wochenschau Verlag · Frankfurt am Main



Hagen Myller studierte Theater und Film. Er ist Autor, Regisseur sowie Produzent und ist als freier Dozent tätig.

Hagen Myller

Filme drehen

Geschichten, Montage, Regie

UVK Verlag · München

Umschlagabbildung: © ipopba · iStockphoto

Autorenfoto: © Volker Langhoff

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

DOI: <https://doi.org/10.36198/9783838560076>

© UVK Verlag 2023

- ein Unternehmen der Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG

Dischingerweg 5 · D-72070 Tübingen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit großer Sorgfalt erstellt. Fehler können dennoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Weder Verlag noch Autor:innen oder Herausgeber:innen übernehmen deshalb eine Gewährleistung für die Korrektheit des Inhaltes und haften nicht für fehlerhafte Angaben und deren Folgen. Diese Publikation enthält gegebenenfalls Links zu externen Inhalten Dritter, auf die weder Verlag noch Autor:innen oder Herausgeber:innen Einfluss haben. Für die Inhalte der verlinkten Seiten sind stets die jeweiligen Anbieter oder Betreibenden der Seiten verantwortlich.

Internet: www.narr.de

eMail: info@narr.de

Einbandgestaltung: siegel konzeption | gestaltung

CPI books GmbH, Leck

utb-Nr. 6007

ISBN 978-3-8252-6007-1 (Print)

ISBN 978-3-8385-6007-6 (ePDF)

ISBN 978-3-8463-6007-1 (ePub)



Meiner Mutter

Inhalt

Intro	11
1 Handlung	13
1.1 Handlung ist Text	15
1.2 Cadrage	16
2 Geschichten	19
2.1 Geschichten und Logik	21
2.2 Geschichten und Psychologie	23
2.3 Das Blatt	24
2.4 Struktur	31
2.4.1 Die Argumentationsstruktur	32
2.4.2 Andere Aktschemata	39
2.5 Momentum	42
2.5.1 Evaluation (Bewertung)	45
2.5.2 Emotion	47
2.5.3 Antizipation	50
2.5.4 Resolution	52
2.5.5 Identifikation	53
2.5.6 Moral	56
2.6 Motive	59
2.6.1 Storytypes und Themes	61
2.6.2 Mythen	64
2.6.3 Konflikte	66
2.7 Szenarien	69
2.8 Charaktere	75
2.8.1 Charaktertypen	80
2.8.2 Figurenkonzeption	83
2.8.3 Relationale Dramaturgie	86
2.8.4 Person und Persona	86
2.8.5 Protagonist und Antagonist	89

2.9	Dialog	90
2.9.1	Vier Seiten des Dialogs	92
2.9.2	Turns und Moves	93
2.9.3	Information	94
2.9.4	Sprache im Dialog – die vier Regeln	95
2.9.5	Ping-Pong und Tick-Trick-Track-Dialoge	100
2.10	Komödien	101
2.10.1	Komödientheorie	102
2.10.2	Komödienhandwerk	107
2.11	Wie entwickelt man eine Geschichte?	118
3	Montage	125
3.1	Tropen	129
3.2	Continuity Editing	131
3.3	9 Cuts	134
3.4	Coverage System	147
3.5	Pictorial Continuity	149
3.6	Pictorial Contiguity	163
3.7	Perspektiven	174
3.7.1	Planting und Pay-off	177
3.7.2	Surprise, Tension und Suspense	179
3.7.3	Reine Montage	181
3.7.4	Kamera	183
4	Regie	187
4.1	Haltung, Handschrift, Handwerk	187
4.2	Production Design	190
4.3	Blueprints	192
4.3.1	Production Paintings	192
4.3.2	Storyboards	193
4.3.3	Photomatics	195
4.3.4	Animatics	196
4.4	Dialogszenen	197
4.5	Blocking und Staging	203
4.5.1	Positionen	203
4.5.2	Gänge	208

4.5.3	Auftritte und Abgänge	210
4.5.4	Mise en Scène	214
4.6	Stil	223
4.7	Spiel	231
4.7.1	Real Action	232
4.7.2	Mimik und Gesten	235
4.7.3	Techniken	239
4.7.4	Acting, not Posing	249
4.7.5	Am Set	251
Outro		261
Literatur		263
Register		273
Abbildungsverzeichnis		279
Tabellenverzeichnis		281

Intro

Dieses Buch nimmt seinen Ausgang von einer einfachen Überlegung. Gefragt, was den Film gegenüber anderen Formen der Kunst auszeichnet, würden die meisten Leute, die sich mit Kunst befassen, sagen, die Montage. Erstaunlicherweise gibt es in der dramaturgischen Literatur, also in der Literatur, die sich mit der Wirkungsweise von Filmen beschäftigt, kein Kapitel über Montage. Es gibt ein älteres, nichtsdestoweniger in weiten Teilen noch immer gültiges Buch über Filmschnitt, das sich mit Montage und ihrer dramaturgischen Wirkung befasst, Karel Reisz' und Gavin Millars „The Technique Of Film Editing“, aber umgekehrt gibt es kein Buch über Filmdramaturgie, das sich mit der Wirkung von Montage beschäftigt. Das ist ungefähr so, als wollte man das Universum beschreiben, ohne Kenntnis der Gravitation und ihren Einfluss auf die Zeit.

Grundlegend für meine Überlegungen zur Dramaturgie des Films ist also die Montage. Nun kann aber nur montiert werden, was zuvor abgebildet wurde, und die Frage, die sich hier stellt, ist, wie das Abgebildete beschrieben werden kann. Die Frage ist letztlich, ob es so etwas wie ein Bit, eine kleinste Einheit der Information im Film gibt und tatsächlich, ohne die Analogie überstrapazieren zu wollen, gibt es das. Die Frage der Dramaturgie im Film ist also, was das Einzelne ist, wie sich das Ganze aus dem Einzelnen zusammensetzt und wie es als Ganzes geordnet ist.

Ich beginne deshalb meine Überlegungen mit der Beschreibung einer Handlung, ausgehend von einer Bewegung, wobei die Wichtigkeit der Cadrage als Voraussetzung für die Montage deutlich wird, gehe über in die Betrachtung von Handlungen und ihren Bedeutungen für Geschichten und wie sie sich für die Wirkung auf die Zuschauer zusammensetzen, fahre fort mit der Betrachtung, wie diese Wirkungen durch die Montage erzeugt werden, und schließe mit Überlegungen über das, was das alles zusammen für die Inszenierung eines Films, also für die Regie, bedeutet. Kurz gesagt, ich beschreibe, wie man eine Filmgeschichte erzählt oder, besser gesagt, wodurch sie sich erzählt.



Downloads zum Buch

Im Buch sind zahlreiche Video- und einige Lesetipps enthalten. Diese können Sie – ebenso wie Abbildung 3, 5 und 7 – herunterladen unter

► <https://files.narr.digital/9783825260071/Zusatzmaterial.zip>

Dies erleichtert das Aufrufen der einzelnen Websites.

1 Handlung

Bei allem, was wir sehen, fragen wir uns, was es bedeutet.

Unter einer Aktion versteht man in der Dramaturgie eine Handlung, die auf eine Veränderung abzielt, wobei nicht sicher ist, ob sie gelingt, im Unterschied zu einer Aktivität, deren Gelingen vorausgesetzt werden kann. Tennisspielen wäre eine Aktivität (wie gut es gelingt, ist in diesem Fall nicht wichtig). Ein Matchball, der über Sieg und Niederlage entscheidet, wäre eine Aktion.

Aber es gibt noch eine Kategorie, die sich unterhalb der Aktion und der Aktivität befindet: die reine Bewegung. Film ist das Medium, das Bewegungen aufzeichnet. Keine Bewegung, kein Film. Jede dramaturgische Überlegung muss von diesem Umstand ausgehen.

Unsere Wahrnehmung ist darauf ausgelegt, die Bedeutung von Bewegungen zu verstehen. So koordinieren sich Menschen in ihrem sozialen Alltag. Dies geschieht ganz automatisch und unwillkürlich.

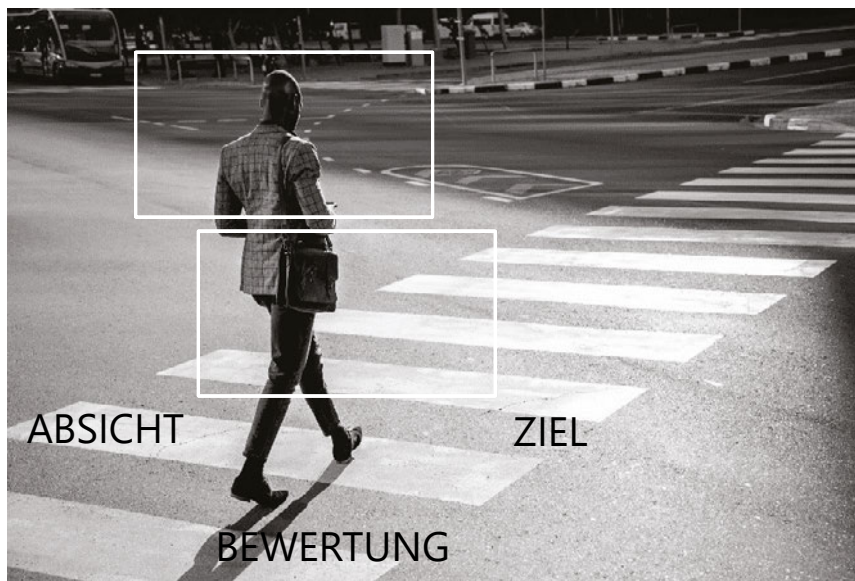


Abbildung 1: Der Mann mit der Tasche

Quelle: © vgajic (iStock), eigene Ergänzungen

Schauen wir uns einmal den jungen Mann an, der mit seiner Tasche auf sein Handy blickend eine Straße auf dem Zebrastreifen überquert (→ Abbildung 1). Unwillkürlich fragen wir uns, wo geht er hin, oder, anders gesagt, was ist sein Ziel? Wir sehen es nicht. Der Bildausschnitt gibt keinen Hinweis darauf. Allerdings ist die Tatsache, dass es ein Ausschnitt ist, erzählerisch von Bedeutung, denn er gibt dem Betrachter zu verstehen, dass ihm etwas gezeigt wird (dass es technisch nicht möglich ist, ein Bild anders als in einem Ausschnitt zu zeigen, ist hierfür nicht von Belang). Das Bild zeigt also einen jungen Mann, der über die Straße geht, aber es zeigt nicht, wohin er geht. Die Tasche kann ein Indiz sein, dass er geschäftlich unterwegs ist, die Umgebung ist ein Hinweis, dass er sich im innerstädtischen Bereich bewegt. Die Vermutung liegt nahe, dass er ins Büro geht. Aber genauso gut könnte er aus einem Büro kommen. Wir sehen es nicht. Aber wir stellen Vermutungen darüber an. Wir machen uns Gedanken über sein **Ziel**.

Sobald wir erkennen, was sein Ziel ist – nehmen wir an, der junge Mann ginge zu einem Bürohaus –, stellen wir Vermutungen über seine **Absicht** an. Naheliegend ist dann, dass er zur Arbeit geht. Sobald wir sein Ziel kennen, schließen wir auf seine Absicht. Ziel und Absicht, Goal und Intention, sind nach Eugene Vale die Grundprinzipien der dramatischen Erzählung.

Aber es passiert noch mehr. Sobald Ziel und Absicht bekannt sind, findet beim Betrachter eine **Bewertung** der Handlung statt. Diese Bewertung ist moralisch begründet. Und sie löst Emotionen aus. Im Fall eines Gangs ins Büro zum Zweck der Arbeit ist die Moral irrelevant und die Bewertung neutral, solange der Betrachter nichts anderes erfährt, oder durch Vorangegangenes schon weiß. Es wäre sozusagen reine Information. Aber stellen Sie sich vor, der junge Mann begegnete auf dem Zebrastreifen einer alten Dame und würde sie ungehemmt anrempeln, weil er auf sein Handy schaut. Sofort wäre er als rücksichtsloser, vielleicht sogar egoistischer Charakter markiert. Moral darf man in diesem Zusammenhang allerdings nicht als eine Menge bestimmter Werte verstehen, sondern ganz allgemein als eine Verhaltenserwartung in einer bestimmten Situation. Dazu später mehr. Entscheidend ist deshalb nicht, welche Bewertung stattfindet, sondern *dass* eine Bewertung durch den Betrachter stattfindet. Dieses Dreieck aus **Ziel**, **Absicht** und **Bewertung** einer Handlung ist die Basiseinheit, das Bit der Information im Film.

1.1 Handlung ist Text

Ich hatte weiter oben erwähnt, dass unsere Wahrnehmung darauf ausgelegt ist, die Bedeutung von Bewegungen, also von Handlungen, zu erkennen. Die Grundlage dafür bilden Handlungsmuster, die wir gelernt haben, und die in der Sozialpsychologie **Social Scripts** genannt werden. Social Scripts beschreiben den Ablauf einer Aktion oder Interaktion, wie wir sie kennen und erwarten. Die begriffliche Nähe zu einem Skript, einem Drehbuch, ist offensichtlich. Der französische Philosoph Paul Ricœur hat aus der Tatsache, dass wir Handlungen so verstehen, geschlossen, dass wir sie betrachten können wie Text: **Handlungen** werden verstanden, oder können gelesen werden, wie **Text**. Das gilt natürlich nicht nur für das Leben, sondern erst recht für den Film, der Handlungen nicht nur aufzeichnet, sondern, wie oben schon erwähnt, sie zeigt, auf sie durch die Cadrage verweist, wodurch eine Erzählung entsteht. Schauen wir uns das einmal an einem Beispiel an.

Stellen Sie sich drei einfache Einstellungen vor. In der ersten sehen Sie, wie ein Mann in den Berliner Hauptbahnhof geht. In der nächsten sehen Sie, wie er ein Ticket an einem Fahrkartenselbstbedienungsautomaten löst. Und schließlich sehen Sie in der dritten Einstellung, wie der Mann einen Zug besteigt, über dem auf der Anzeigetafel steht: Frankfurt a. M. Die Aussage dieser drei Einstellungen ist: Ein Mann fährt mit dem Zug von Berlin nach Frankfurt. Handlung wird verstanden wie Text. Dabei ist es nicht notwendig zu zeigen, dass er mit dem Zug fährt. Wir schließen das aus den gesehenen Handlungen.

Zu berücksichtigen ist dabei auch, wie sich eine Handlung aus **Teilhandlungen** und **Basishandlungen** zusammensetzt, wie es Teun van Dijk in seinem Buch „Textwissenschaft“ beschreibt. Teilhandlungen können entweder Basishandlungen einer zusammengesetzten Handlung und damit notwendig für das Gelingen der Handlung sein oder Teil einer **Handlungsreihe**. Teilhandlungen einer Handlungsreihe oder **Handlungssequenz** werden als selbständig wahrgenommen. Basishandlungen werden nur als Teil einer Handlung wahrgenommen.

Handlungen, die aufeinander bezogen sind, sind **Interaktionen** und bestehen aus Handlungssequenzen mindestens zweier Handelnden, also der eigentliche Gegenstand eines Dramas. Aber auch dazu später mehr.

In unserem Beispiel der Zugfahrt zeigen die drei Einstellungen die notwendigen Teilhandlungen. Eine Basishandlung wäre die Eingabe des Fahrtziels am Ticketautomaten, die vielleicht mit Schwierigkeiten verbunden sein könnte. Wichtig ist, worauf der erzählerische Fokus liegt: Hier

also, wie ein Mann den Zug von Berlin nach Frankfurt nimmt (warum auch immer), nicht, dass es Schwierigkeiten beim Lösen einer Fahrkarte gibt.

Natürlich müssen die drei Teilhandlungen nicht in drei Einstellungen aufgelöst werden. Man könnte sie durch einen langen Schwenk oder eine lange Fahrt verbinden. Man muss auch nicht von außen zeigen, dass der Mann den Bahnhof betritt. Man könnte das genauso gut von innen tun und mit einem Schwenk auf den Fahrkartenautomaten verbinden, um dann auf den Bahnsteig zu schneiden, wenn einem eine den Mann begleitende Kamerafahrt zu lange, zu nichtssagend oder zu aufwendig erscheint (vielleicht will man aber auch zeigen, wie er sich durch die Menge kämpft, um seinen Zug noch rechtzeitig zu erreichen). Es gibt viele Möglichkeiten und sie hängen alle davon ab, was man erzählen und auf was man die Betonung legen möchte.

Wir sehen jetzt schon, wie Handlung die Erzählung des Films strukturiert und wie unsere Vermutungen über Ziel und Absicht und ihre Bewertung uns an den gezeigten Handlungen teilhaben lässt.

1.2 Cadrage

Ich hatte schon erwähnt, dass die Cadrage die Voraussetzung für die Montage ist. Schauen wir uns noch einmal den jungen Mann an, der über die Straße geht. Man könnte die Dauer seines Ganges dazu nutzen, den erzählerischen Fokus durch eine nähere Einstellung auf den Mann zu legen, noch bevor Ziel und Absicht deutlich werden, um seine entspannte Art oder genau das Gegenteil, seine Anspannung zu zeigen. Man könnte dann auf die Tasche schwenken oder auf sie schneiden. Man könnte auch gleich aus der Totalen auf die Tasche schneiden (wie es vielleicht Hitchcock gemacht hätte), um eine Vermutung, die der Zuschauer bereits hat, etwa dass sich in der Tasche geheime Papiere befinden, zu bestätigen. Sogleich bekommen die Vermutungen über Ziel, Absicht und ihre Bewertung eine ganz andere Bedeutung.

Unter Cadrage wird in der Regel nur die bildkompositorische Umsetzung der Bildinhalte verstanden, also das Wie einer Darstellung. Natürlich ist aber zuallererst das Was einer Einstellung entscheidend als Voraussetzung für die Montage. Da der Bildrahmen nur einen Ausschnitt des Geschehens wiedergibt, besteht die **narrative Funktion**

der Cadrage primär darin, dass sie dem Zuschauer etwas zeigt, dass sie ihn auf etwas hinweist.

Wir haben gesehen, wie aus einer Bewegung eine Handlung wird. Schauen wir uns im nächsten Kapitel an, wie aus Handlungen Geschichten entstehen.

2 Geschichten

Geschichten sind eine Abfolge einer Reihe von Erzählungen von Ereignissen, die zusammen einen Sinn ergeben.

Wenn man über das Geschichtschreiben für den Film schreibt, sollte man sich zuerst einmal über den Ursprung von Geschichten und ihre Funktion Gedanken machen. Geschichten sind eine Abfolge von Ereignissen. Ob eine Geschichte lediglich aus der Erzählung eines einzelnen Ereignisses bestehen kann oder ob es eine Höchstzahl an Ereignissen und ihrer Erzählung gibt, ist eine theoretische Diskussion, die ich hier nicht führen will. Wenn man an Endlosserien denkt, muss man die Idee einer Höchstzahl von Ereignissen verneinen. Andererseits zeichnen sich diese Serien durch die Variation des Immergleichen aus. Charakteristisch für Geschichten ist aber, dass die Zusammenstellung von Ereignissen einen Sinn ergibt.

Dabei ist allein schon die Wiedergabe des Geschehens realer Personen und Gegebenheiten im Setting und durch die Handlungen der Figuren einer Erzählung eine erzählerische Zusammenfassung. Aber auch diese Diskussion, wie real ein Ereignis tatsächlich erzählt werden kann, ist theoretischer Natur.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang nur, dass Geschichten aus der Erzählung von Ereignissen bestehen und nicht aus den Ereignissen selbst, wobei für den Film von Anfang an eine Besonderheit gilt: Obwohl der Film eindeutig ein erzählerisches Medium ist, erscheint er uns in Form seiner bewegten Bilder als real in dem Sinne, dass Bewegungen im Moment der Erzählung tatsächlich stattfinden.

Christian Metz hat diesen Realitätseindruck damit erklärt, dass wir aufgrund unserer Sinne nur zwei Möglichkeiten haben, auf die Realität eines Ereignisses zu schließen: Indem wir seine Objekte berühren oder indem wir sehen, dass sie sich bewegen, da wir daraus schließen, dass sie ‚leben‘ und somit real sein müssen. Ohne diesen Umstand würden Animationsfilme nicht funktionieren.

Aber gehen wir zurück zu der Definition einer Geschichte als Abfolge der Erzählung von Ereignissen und betrachten, wie eine Geschichte aus

dem tatsächlichen Leben entsteht. Nehmen wir an, die gestrichelte Linie in → Abbildung 2 repräsentiere die Timeline des Lebens einer realen Person (in der Grafik bezeichnet E ein Ereignis und N seine Narration).

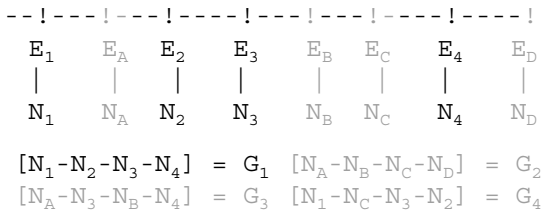


Abbildung 2: Timeline

Quelle: eigene Darstellung

Zwischen den Ereignissen passierte nichts Wesentliches oder nichts, was der Person erzählenswert wäre, was auf dasselbe hinausläuft. Die Person berichtete also von einer Reihe von Ereignissen, die für sie zusammengenommen eine Geschichte mit einem bestimmten Sinn ergeben ($G_1 = N_1, N_2, N_3, N_4$).

Nehmen wir weiter an, es gäbe noch ein Paar Ereignisse mehr im Leben dieser Person, die sie für erzählenswert hielte, und wir bekämen eine andere Geschichte ($G_2 = N_A, N_B, N_C, N_D$).

Aber das ist noch nicht das Ende der Geschichte, denn die einzelnen Ereignisse könnten in einer anderen Zusammenstellung einen neuen Sinn ergeben und damit eine andere Geschichte erzählen ($G_3 = N_A, N_3, N_B, N_4$).

Aber auch das ist noch nicht das Ende, denn tatsächlich gibt es ja noch die Möglichkeit, die Ereignisse nicht chronologisch zu erzählen und erst dadurch ihren Sinn zu erkennen ($G_4 = N_1, N_C, N_3, N_2$). Ein berühmtes Beispiel ist „Pulp Fiction“ von Quentin Tarantino.

Indem wir uns also von Ereignissen erzählen, versuchen wir uns, über den Sinn dieser Ereignisse klar zu werden. Und wir erzählen sie einem anderen, um seine Meinung dazu zu hören. Erst indem wir einzelne Ereignisse aus dem Kontinuum der Timeline lösen und diese Ereignisse in eine Abfolge bringen, erkennen wir ihre Bedeutung. Das ist Ursprung und Funktion des Geschichtenerzählens.

2.1 Geschichten und Logik

Es gibt noch eine andere Form, sich über die Welt, in der wir leben, klar zu werden: Es ist der rationale Diskurs, die logische Argumentation. Im Unterschied zu Geschichten abstrahiert er von den Ereignissen und stellt ihre Kausalität heraus, während sich die Kausalität von Geschichten nur aus der Abfolge der Ereignisse ergibt. Allein das ist schon ein Zeichen dafür, dass Geschichten näher am Leben sind, als es der reine Diskurs ist. Aber es gibt weitere Probleme bezüglich der Überzeugungskraft logischer Argumentation. Sie setzt voraus, dass man die gleichen Prämissen teilt, ansonsten kommt man zwangsläufig zu anderen Schlussfolgerungen. Dabei sind die **Prämissen** in der Logik andere als jene des Films. Im Gegensatz zur Logik sind die Prämissen des Films, ‚Was wäre wenn?‘, keine Bedingung, sondern nur eine Voraussetzung, von der die Erzählung ausgeht.

Darüber hinaus hat die logische Argumentation noch einen rein menschlichen Nachteil: Wenn Sie jemandem logisch beweisen, dass Sie recht haben und er nicht, ist er ihnen nicht dankbar dafür, ihn über seinen Irrtum aufgeklärt zu haben, sondern er ist sauer, dass Sie ihm einen Fehler nachgewiesen haben. Er wird deshalb nichts unversucht lassen, um zu beweisen, dass doch Sie im Unrecht sind. Mit anderen Worten: Mit Logik überzeugen Sie niemanden, der nicht dazu bereit ist, sich überzeugen zu lassen.

Bei Geschichten ist das anders. Dadurch, dass Sie nur von den Ereignissen berichten, zieht der andere die Schlüsse daraus selbst. Es mögen vielleicht Schlüsse sein, die von Ihren eigenen abweichen, was einen professionellen Geschichtenerzähler allerdings irritiert, denn er hat ja die erzählten Ereignisse in bestimmter Weise ausgewählt und arrangiert, um Sie zu den gleichen Schlüssen zu führen, die er selbst gezogen hat. In unserem Alltag, und davon ging ich ja in meiner Betrachtung von Geschichten aus, ist dieser Unterschied in den Schlussfolgerungen aber nicht gravierend. Im Gegenteil. Wie ich schon sagte, erzählt man sich Geschichten, auch um die Meinung eines anderen dazu zu hören. Für das professionelle Erzählen ist das allerdings fatal und die **Dramaturgie** beschäftigt sich damit, wie man Geschichten ‚richtig‘ erzählt.

Es gibt noch einen weiteren Vorteil von Geschichten gegenüber rationaler Argumentation. Der Zuhörer, oder Zuschauer, vergleicht ständig das Erzählte mit seinen eigenen Erfahrungen. Decken sie sich, ist er geneigt, Ihnen in Ihren Schlüssen zu folgen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Geschichte im Hier und Jetzt spielt, zu anderen Zeiten oder in fernen Welten.

Denn auch da geht es nur um menschliche Verhältnisse und der veränderte Rahmen von Zeit und Ort dient nur dazu, etwas deutlich zu machen, was sonst nicht deutlich gemacht werden könnte.

Ich habe die Logik, eigentlich gegen meine Neigung, etwas schlechter gemacht, als sie ist, denn ich wünschte, sie wäre populärer. Dann wären vielleicht auch die Widerstände gegen sie nicht so groß. In amerikanischen Fernsehserien kann man seit langem immer wieder sehen, wie logische Sachverhalte diskutiert werden. Das überrascht eigentlich, weil man dem durchschnittlichen Amerikaner nicht gerade ein besonderes Verhältnis zur Wissenschaft nachsagt. Ein beliebtes Thema ist der falsche Umkehrschluss. Ein einfaches Beispiel dafür ist die Aussage: „Wenn es regnet, ist die Straße nass“, was wohl jeder von uns unterschreiben würde. Der scheinbare Umkehrschluss ist: „Wenn es nicht geregnet hat, ist die Straße trocken.“ Leider ist dieser Schluss, so plausibel er ist, logisch falsch, denn es gibt andere Gründe, weshalb eine Straße nass sein kann (z. B. ein Wasserrohrbruch, der Nachbar wäscht verbotenerweise sein Auto auf der Straße, ein städtischer Sprengwagen ist durch die Straße gefahren etc.). Richtig ist folgender Umkehrschluss: „Wenn die Straße trocken ist, hat es nicht geregnet.“ Das ist logisch zwingend. Dass es andere Gründe für eine nasse Straße gibt, die ebenfalls nicht eingetreten sind, ist dabei nicht relevant (Logisch formuliert sieht das so aus: Wenn A, dann B; logisch falsch: Wenn nicht A, dann nicht B; logisch richtig: Wenn nicht B, dann nicht A.)

Natürlich ist der falsche Umkehrschluss die plausible Antwort, denn alle anderen Begründungen sind eher Ausnahmen. Wenn man bei einer Geschichte also von **Handlungslogik** spricht, meint man deshalb die Plausibilität der Erzählung und nicht die tatsächliche Logik der Handlungen, die zu den Schlussfolgerungen der Geschichte führen.

Was man mit Logik fassen kann und was nicht, darüber hat Ludwig Wittgenstein seinen berühmten „Tractatus logico-philosophicus“ geschrieben. Übrigens wurde er zu seinem „Tractatus“ durch eine Gerichtsverhandlung über einen Verkehrsunfall inspiriert, bei der zur klareren Darstellung des Sachverhalts der Unfall an einer Tafel modellhaft, also bildlich, nachgestellt wurde. Nicht umsonst sagt Wittgenstein anfangs: „Was der Fall ist, die Tatsache, ist das Bestehen von Sachverhalten.“ Und er endet mit seinem berühmten Satz: „Wovon man nicht sprechen kann, darüber muss man schweigen.“ Aber man kann es zeigen!

Denn was den Film betrifft, ist der Umstand, dass Zuschauer Schlüsse aus den dargestellten Ereignissen ziehen, von besonderer Bedeutung. Im Film

wird nicht nur von Ereignissen berichtet, sie werden tatsächlich gezeigt. Das macht die Überzeugungskraft von Filmen aus. Man hat es selbst gesehen!

2.2 Geschichten und Psychologie

In den 1970er- und 1980er-Jahren war die Psychologie, besonders Methoden der Psychoanalyse, so etwas wie der Heilige Gral der Interpretation von Filmen. Slavoj Žižek hat das noch 2006 in seiner sehr sehenswerten Dokumentation „The Pervert’s Guide to Cinema“ gemacht. Ich habe selbst meine Magisterarbeit über dieses Thema verfasst, „Traumdeutung und Filmanalyse am Beispiel von Hitchcocks Film ‚Vertigo‘“, und bei Klaus Holzkamp, dem Begründer der kritischen Psychologie, meine Prüfung abgelegt. Neugierig geworden, zu welchem Ergebnis ich in meiner Arbeit gekommen war, fragte er: „Was denken Sie, taugt die Psychologie zur Filmanalyse oder nicht?“ So eine Frage wollen Sie in einer Prüfung nicht gestellt bekommen, denn es ist eine Entscheidungsfrage und wenn Sie mit Ihrer Antwort falsch liegen, können Sie den Rest der Prüfung versuchen zurückzurudern. Ich überlegte also: Sollte ich ihm antworten, was damals dem Zeitgeist entsprach, oder sollte ich sagen, was ich dachte und zu welchem Schluss ich gekommen war? Ich entschied mich für Letzteres und antwortete: „Nein, die Psychologie taugt nicht zur Analyse von Filmen!“ Holzkamp, der, während ich überlegte, ungeduldig auf seinem Stuhl wippte, ließ sich nach vorne fallen, hob den Arm und schlug mit der flachen Hand auf den Tisch, sodass die Teetasse seines Assistenten einen Zentimeter nach oben sprang und rief: „Vollkommen richtig! Die Psychologie sollte ihre schmierigen Finger aus der Filmanalyse lassen!“ Die schmierigen Finger bezogen sich auf die methodologische Unschärfe seines Faches, wogegen er mit seiner kritischen Psychologie anscrieb.

Auch wenn die Psychoanalyse nicht zur Interpretation von Filmen taugt – vielleicht von Teilen, aber nicht von ganzen Filmen, denn sie wurde zur Therapie von Kranken entwickelt, nicht zur Analyse von Kunst, obwohl Sigmund Freud sie selbst darauf angewendet hat –, so sind dennoch menschliche Wahrnehmungen und Empfindungen bei der Betrachtung von Filmen natürlich mit Hilfe der Psychologie zu beschreiben.

Eine der wesentlichsten Entdeckungen der Biopsychologie für das Verständnis menschlichen Mitgefühls war 1992 die Entdeckung der **Spiegelneuronen** durch Giacomo Rizzolatti und seinem Team, erst bei Rhesusaffen,

um einiges später dann auch beim Menschen. Egal, ob Sie selbst eine Handlung ausführen oder ob Sie diese nur bei einem anderen beobachten, in Ihrem Gehirn feuern die gleichen Neuronen. Das legt den Schluss nahe, dass Sie dadurch nicht nur verstehen, was der andere macht, sondern auch die gleichen Empfindungen teilen wie er. Diesem Vorgang entsprechen in der Dramaturgie die Begriffe **Identifikation** und **Empathie**. Auch wenn dieser Zusammenhang noch kontrovers diskutiert wird, scheint die Analogie evident. Rizzolatti selbst hat über Empathie und Spiegelneuronen geschrieben. Dennoch brauchte es einige Zeit, bis seine Forschung in der Filmszene Beachtung fand. Wesentlich für den Film ist, dass durch die Beobachtung einer Handlung die Handlung und ihre Motive vom Zuschauer verstanden und nach- und mitempfunden werden können. Allein durch Beobachtung.

Eine andere wesentliche Erkenntnis für das Verstehen von Filmgeschichten liefert die Forschung des Psychologen Daniel Kahnemann zu Erinnerungen. „Nur zwei Dinge sind entscheidend: Was waren die Höhepunkte, also die schlimmsten oder, je nachdem, die großartigsten Momente? Und wie ging es aus, wie war das Ende?“ Wir erinnern also nicht die ganze Episode, sondern nur das Wesentliche. Höhepunkte und Ende entsprechen in der Dramaturgie die Begriffe **Wendepunkte** und **Climax**. Auch die Dramaturgie der Erzählung einer Geschichte scheint bereits in der Psychologie unserer Wahrnehmung vorgezeichnet zu sein. Den einzelnen Episoden unseres Lebens wird also von vornherein eine Struktur aufgeprägt.

2.3 Das Blatt

Für meine Studenten der Filmschulen, an denen ich unterrichtet habe, habe ich die gängigen dramaturgischen Konzepte und Begriffe sowie einige meiner eigenen Überlegungen auf einer Seite zusammengefasst, die ich kurz „Das Blatt“ nenne. Sie können „Das Blatt“ (→ Abbildung 3) als Roadmap der Dramaturgie nutzen.

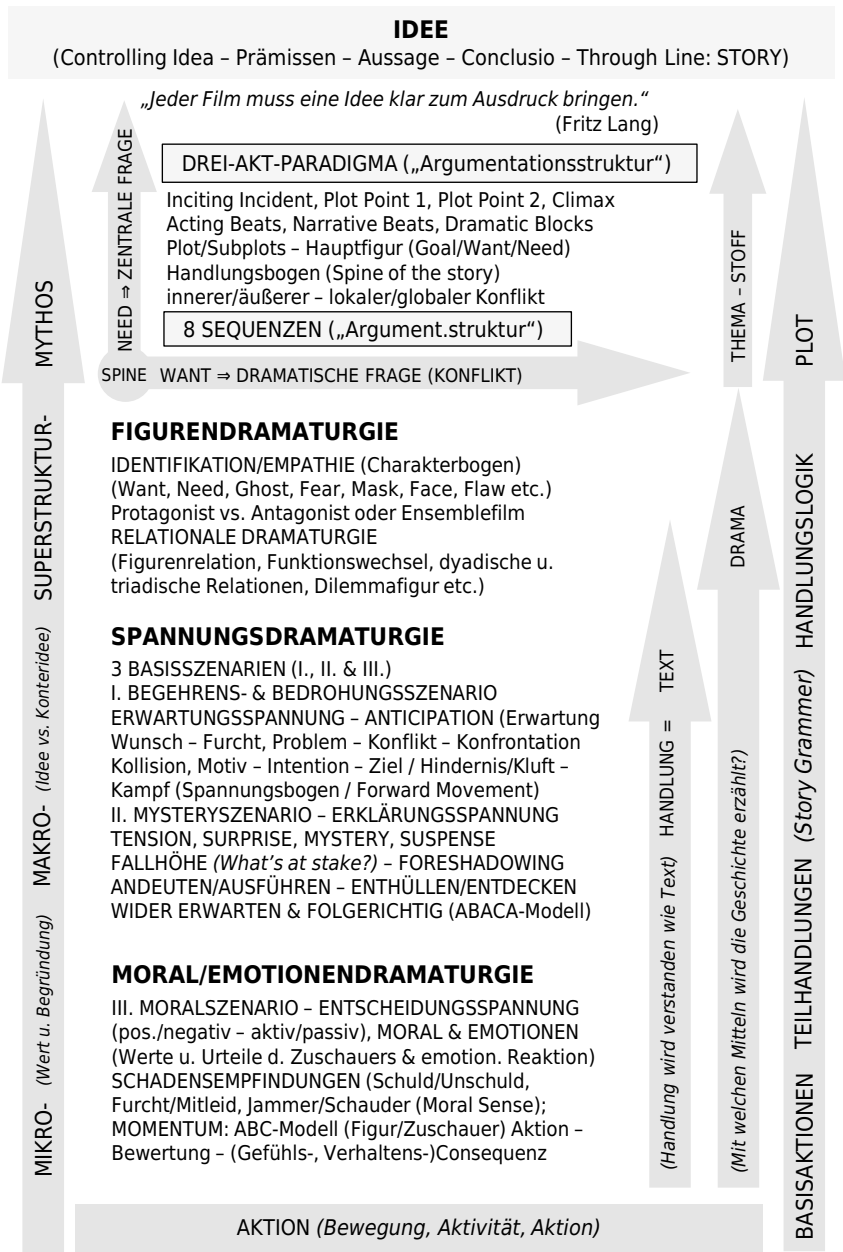


Abbildung 3: Das Blatt | → Download!

Quelle: eigene Darstellung

Das Blatt besteht im Wesentlichen aus zwei Komponenten: dem Rahmen mit Pfeilen und Kästen sowie den vier Blöcken innerhalb des Rahmens.

- Im obersten Block stehen die Begriffe der klassischen Filmdramaturgie ausgehend vom **Drei-Akt-Paradigma**, auf die ich im Laufe des Buches Schritt für Schritt eingehen werde. Zwei Anmerkungen dazu vorweg: Sie beziehen sich auf das Verhältnis von **Plot** und **Subplots** sowie auf die **acht Sequenzen**. Die **Akte** des Drei-Akt-Paradigmas unterteilen eine Geschichte grob in Anfang, Mitte und Ende. Die acht Sequenzen sind Unterabschnitte dieser Akte, die auf das erzählerische Ziel der Akte hin ausgerichtet sind. Im Hinblick auf die Funktion von Geschichten, also dass wir nach den Bedeutungen von Ereignissen suchen, die einen Sinn ergeben sollten, drückt die Haupthandlung die Idee des Autors aus, klassisch verkörpert durch den **Protagonisten**. Die erzählte Handlung dient dem Autor als Mittel zum Zweck, durch die er seine Haltung zum Leben darstellt. Das Gleiche gilt für die Nebenhandlungen, allerdings in Bezug auf die Haltung, die durch die Haupthandlung zum Ausdruck gebracht wird. Nebenhandlungen können dazu ergänzend, bestätigend, widersprechend, relativierend, kontrapunktisch, komplementär, kontrastierend oder komplett konträr sein. Nebenhandlungen können dabei auch eine eigene, ausgeprägte Storyline entwickeln, für die die gleichen Strukturmerkmale gelten wie für die Haupthandlung, aber letztlich immer im Hinblick auf die Haupthandlung. Oft genug sind Nebenhandlungen allerdings beiläufig und beliebig und dienen nur dazu, ‚etwas Butter bei die Fische‘ zu geben. Sie haben dann eine atmosphärische Funktion. Manchmal sind sie auch notwendig, um Storyinformationen zu vergeben oder eine Szene vor- oder nachzubereiten. Dagegen ist nichts einzuwenden, wenn sie ergänzend oder auf einer assoziativen Ebene funktionieren. Sie sollten zwar Sinn machen, aber nicht alles in einem Film muss unter der Prämisse des Themas stehen. Manchmal reicht es auch, dass es nur Spaß macht oder dass es nur schön ist.
- Der zweite Block betrifft die **Figurendramaturgie**, auf die ich in → Abschnitt 2.8 „Charaktere“ noch zu sprechen komme, sodass ich hier nur kurz auf die Begriffe eingehe, die nach klassischer Auffassung grundlegend für die Entwicklung einer Handlung sind. Die beiden Begriffe, um die es wesentlich geht, sind **Want** und **Need**. Als **Want** bezeichnet man das Ziel, das der Protagonist im Laufe der Geschichte verfolgt und zu erreichen versucht. Als **Need** seinen inneren Antrieb,

seine innere Motivation, die nicht identisch sein muss mit seinem Ziel, sondern, im Gegenteil, diesem sogar widersprechen kann. Während das Want mit der sogenannten **dramatischen Frage** verbunden ist, also der Frage auf der Handlungsebene, ob der Protagonist sein Ziel erreicht und wie oder ob nicht, ist das Need mit der **zentralen Frage** verbunden, also mit dem Thema, von dem die Geschichte handelt und das sich im Charakter des Protagonisten spiegelt. Das würde dann aber bedeuten, dass das Thema an den Charakter gebunden ist, was nicht notwendigerweise der Fall sein muss. Es gibt genügend gute Geschichten, die ohne ein Need des Protagonisten auskommen. Problematischer ist allerdings, dass mit der Erwähnung der zentralen Frage in der dramaturgischen Literatur das Problem erledigt zu sein scheint und weiter keine große Beachtung findet. Dabei ist die zentrale Frage der Grund, warum man überhaupt eine Geschichte erzählt.

- In den beiden folgenden Blöcken, **Spannungsdramaturgie** und **Dramaturgie der Moral und der Emotionen**, erwähne ich drei **Basisszenarien**, auf die ich am Ende dieses Kapitels ausführlich eingehen werde. Erläuterungen zu den anderen Begriffen, finden Sie in den folgenden Abschnitten, sofern ich sie nicht hier beschreibe.
- Zu den klassischen dramaturgischen Begriffen gehört die **Fallhöhe** (What's at stake?). Je mehr der Held zu verlieren hat, desto mehr fiebern wir mit ihm mit, **Identifikation** natürlich vorausgesetzt. Das **Foreshadowing** (Telegraphing bei Frank Daniel) deutet ein zukünftiges Ereignis an, auf dessen Eintreffen der Zuschauer wartet, diesen also in die Geschichte einbindet, ebenso wie eine **Enthüllung**, die dem Zuschauer eine Information gibt, die der Held nicht hat. Allerdings muss dem Helden diese Information in Form einer **Entdeckung** später gegeben werden, was zu einem starken emotionalen Moment beim Zuschauer führt. Eine Entdeckung kann auch unabhängig von einer vorherigen Enthüllung erfolgen. **Andeuten und Ausführen** (Planting/Set-up und Pay-off) bezeichnet eine Information, die zunächst beiläufig gegeben wird und dann später in anderem Zusammenhang eine neue Bedeutung erhält. Am stärksten funktioniert das, wenn die Andeutung durch ein starkes Bild erfolgt, da sich der Zuschauer leichter an ein Bild als an einen Dialog erinnert. Eine Andeutung kann notwendig sein, um einen Gag einzuführen. Die Pointe ist in diesem Fall die Ausführung.
- Die Wirkungsebene der zuletzt genannten dramaturgischen Mittel entspricht der Strukturebene eines Stoffes. Allerdings handelt die klas-