

# Prinzip Hollywood

Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt

Bearbeitet von  
Marietheres Wagner

1. Auflage 2014. Buch. 224 S. Hardcover  
ISBN 978 3 907100 61 5  
Format (B x L): 14 x 21 cm

[Weitere Fachgebiete > Musik, Darstellende Künste, Film > Filmwissenschaft,  
Fernsehen, Radio > Filmtheorie](#)

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Marietheres Wagner

# PRINZIP HOLLYWOOD

Wie Dramaturgie unser  
Denken bestimmt



**MIDAS MANAGEMENT VERLAG**

«Man kann nicht nicht kommunizieren.» In Ableitung des Satzes von Paul Watzlawick zeigt die Regisseurin und Drehbuchautorin Marietheres Wagner, dass es ebensowenig möglich ist, nicht dramaturgisch zu denken.

Dramaturgie ist die Basis von Hollywoodfilmen, Romanen und Fernsehshows. Aber Dramaturgie ist nicht bloß die Kunst des wirkungsvollen Auftretts, das Erzeugen von Glamour und Thrill, sondern sie beschreibt die kollektiven Vorstellungen darüber, wie Ziele erreicht, Hindernisse überwunden und Konflikte bewältigt werden. Dramaturgie ist eine universale Sprache, die nur wenige Experten bewusst einsetzen können, während die Mehrheit im Denken und Handeln unbewusst von ihr gesteuert wird. Dieses Buch zeigt, wie Dramaturgie in populären Medien erzeugt wird; und welchen Einfluss ihre Mechanismen auch auf unser «reales Leben» haben.

Ein Buch für alle, die wissen wollen, wie Dramaturgie funktioniert und welche Rolle sie für unser Denken und Handeln spielt.

Mehr Infos unter: [www.midas.ch](http://www.midas.ch)

**KLAPPENTEXT (VORNE)**

MARIETHERES WAGNER

# Prinzip Hollywood

Wie Dramaturgie  
unser Denken bestimmt

Midas Management Verlag  
St. Gallen • Zürich

# **Prinzip Hollywood**

Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt

© 2014 Midas Management Verlag AG

ISBN 978-3-907100-61-5

Marietheres Wagner:

Prinzip Hollywood – Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt

Zürich: Midas Management Verlag AG

Lektorat: Christine Hinnen

Layout: Simone Pedersen

Cover: Agentur 21, Zürich

Druck- und Bindearbeiten: CPI - Clausen & Bosse

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in Seminarunterlagen und elektronischen Systemen.

Midas Management Verlag AG, Dunantstrasse 3, CH 8044 Zürich

# INHALT

Einleitung.....	7
<b>1 Von Goethe bis Hollywood .....</b>	<b>13</b>
Eine kurze Geschichte der Dramaturgie	
<b>2 Spannung und Struktur.....</b>	<b>23</b>
Elemente, Modelle und Fachbegriffe	
<b>3 Hollywoods Erzählstrukturen .....</b>	<b>37</b>
Es ist nicht alles Heldenreise	
<b>4 Die Welt jenseits der Worte.....</b>	<b>55</b>
Was Grenzen für das Erzählen bedeuten	
<b>5 Das Modell der vier Ebenen .....</b>	<b>71</b>
Raum, Zeit, Figuren und Handlung	
<b>6 Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa.....</b>	<b>85</b>
Dramaturgische Analyse nach dem Modell der vier Ebenen	
<b>7 Das dramaturgische Tempo.....</b>	<b>111</b>
Wie kollektive Vorstellungen sich selbst reproduzieren	
<b>8 Die Arena-Dramaturgie .....</b>	<b>131</b>
Abkürzung und Umleitung als zentrale Mythen der Gegenwart	
<b>9 Wege zum Happy End .....</b>	<b>163</b>
Warum die Philosophie des Epikur das Gegenteil der Arena-Dramaturgie ist	
<b>10 Realität und Fiktion .....</b>	<b>181</b>
Wie ein Roman den Untergang der Titanic vorwegnahm	
<b>Fazit: Was ist Dramaturgie?.....</b>	<b>201</b>
Anmerkungen.....	209
Literaturverzeichnis .....	217



# Einleitung



«Das Schöpferische befreit die Welt von der Sklaverei des Vorbestimmten. Es ist die Quelle der Freiheit.»

Jurij Lotman



## Einleitung

«Schluck runter, bevor du was sagst!» Ein kurzer Satz wie dieser kann weitreichende Folgen haben, jedenfalls, wenn ihn der 24-jährige Gilbert Grape ausspricht. Nur scheinbar richtet er ihn ausschließlich an seine jüngste Schwester Ellen, obwohl auch seine Mutter Bonnie und seine ältere Schwester Amy kauend Kochrezepte kommentieren.

Als Reaktion auf die Zurechtweisung nennt Ellen ihren Bruder Gilbert ironisch «Dad», woraufhin Gilbert drei Worte fallen lässt, die wirken wie eine Bombe: «Dad ist tot!» Gilberts geistig behinderter 17-jähriger Bruder Arnie, der bisher stumm mit am Tisch gesessen ist, wiederholt diese drei Worte wieder und wieder, bis ihre Mutter ausrastet. «Aufhören!», schreit sie.

Aber Arnie hört nicht auf. «Dad ist tot!», ruft er immer wieder und lacht dazu völlig unangemessen. Wie ein Crescendo steigern sich Arnies Satz und Bonnies Wort. «Aufhören!», schreit Bonnie Grape immer lauter, «Dad ist tot!», ruft Arnie und lacht dazu völlig unangemessen.

Das Sprechduett zwischen Mutter und Sohn steigert sich zu einem Höhepunkt, an dem die Mutter mit einem Ruck aufsteht und mit den Füßen aufstampft. Der Boden wird zu einer Pauke, der Schlag darauf lässt den Raum erzittern. Denn Bonnie Grape ist nicht einfach nur dick. Sie wiegt 250 Kilogramm, ein Gewicht, mit dem ihr Bewegung ohne fremde Hilfe unmöglich geworden ist; sie hat seit über sieben Jahren das Haus nicht mehr verlassen, und ihr Sohn Gilbert vergleicht sie einmal mit einem gestrandeten Walfisch.

Der Ausschnitt aus dem Film *Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa* (1993) beginnt in Minute 24; zwei Minuten später rieselt schon der Putz: Der Zustand der Fundamente des Hauses ist so fragil, dass akute Einsturzgefahr droht. Das Haus der Grapes wird als räumliche Metapher für ein Familiensystem inszeniert; es droht zusam-

menzstürzen, wenn Gilbert aus einem Rollenverhalten ausbricht, das seine Mutter von ihm erwartet und an das seine Geschwister sich gewöhnt haben.

Für Gilberts Familienangehörige stellt Gilberts Unmutsäußerung ein Ereignis dar, das die Ordnung ihrer bisherigen Welt ins Wanken bringt – und das sie deshalb nicht akzeptieren wollen. Wenn Gilbert seine Gefühle und Gedanken offen ausdrückt, bekommt er Ärger mit seiner Familie, die ihn anders haben will, die einen Status quo beibehalten will, den Gilbert zu erfüllen an dieser Stelle nicht mehr bereit ist.

Was ist in dieser Szene aus dramaturgischer Sicht passiert? Es ist eine Grenze, die Gilbert mit seiner Unmutsäußerung überschritten hat. Was eine Grenze im dramaturgischen Sinn ist und was ein Grenzübertritt bedeutet, stelle ich ausführlich im zweiten Kapitel dar. Vorab jedoch eines: Ein Grenzübertritt hat immer Folgen! Er setzt einen Prozess in Gang, er bewirkt Veränderungen – die sich sowohl positiv als auch negativ auswirken können. In einer erfundenen Geschichte führen diese Veränderung zu einem Ende, zu einem Abschluss von etwas; dieses Etwas kann z.B. ein Problem sein, das gelöst wird; je herausfordernder das Problem, desto spannender kann die Erzählung werden; und wie immer die Lösung ist, allein schon dass das Thema damit abgeschlossen ist, hat einen Happy-End-Charakter. Denn im überwiegenden Teil der Realität haben gerade die schwierigsten Probleme die Neigung, ungelöst zu bleiben und sich zu wiederholen.

## **Thema der Dramaturgie: Wo geht es zum Happy End?**

Der Weg von einem Anfang zu einem Ende ist der kleinste gemeinsame Nenner jeder Erzählform und damit die Basis von Dramaturgie. Doch ähnlich wie bei einem fertigen Haus das Gerüst und der Bauplan nicht mehr sichtbar sind, wird auch bei Texten im Lauf der Fertigstellung die Grundstruktur unsichtbar, obwohl sie natürlich noch vorhanden ist.

Als Texte bezeichne ich im Folgenden nicht nur gedruckte Texte wie Romane, Sachbücher oder Werbeanzeigen, sondern auch Filme, Hörspiele, Klatschgeschichten oder Castingshows, d.h. alles, was erzählt, aufgeschrieben, mit Worten, mit Gesten oder mit anderen Formen von Sprache vermittelt werden kann. Basis der Struktur all dieser Texte ist Dramaturgie. Doch Dramaturgie existiert auch außerhalb von Texten. Denn Dramaturgie ist zunächst ein Teil dessen, was wir uns vorstellen oder zu wissen meinen.

Die Dramaturgie von Texten hängt also mit der Dramaturgie des Denkens zusammen: Zum einen spiegeln Texte die Dramaturgien des Denkens, zum anderen können Texte diese Dramaturgien beeinflussen und sogar schaffen. Zwischen Realität und Fiktion besteht eine ständige Wechselwirkung. In Analogie dazu kann und will dieses Buch keine Antwort auf die Frage geben, ob das Huhn zuerst da war oder das Ei. Die Absicht ist vielmehr, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, was Dramaturgie ist und wie sie in beiden Bereichen wirkt. Die Dramaturgie der Fiktion und die Dramaturgie der Realität sind zwei Seiten einer Medaille.

---

**Dramaturgie ist  
eine Sprache ohne  
Worte, deren Regeln  
nur wenige kennen.**

---

Vorstellungen von dramaturgischen Abläufen beziehen sich insbesondere auf all das, was für Menschen existenziell wichtig ist: Möglichkeiten, Ziele zu erreichen, Konflikte zu bewältigen oder Hindernisse zu überwinden. Solche Vorstellungen wirken auch dann, wenn sie unbewusst bleiben. Und: Gerade die Wirkung auf das Unbewusste ist ein besonderes Kennzeichen von Dramaturgie.

Dramaturgie kann Worte verwenden. Aber ihre stärkste Wirkung liegt in dem, was nicht gesagt wird. Dramaturgie ist ein non-verbales Sprachsystem, vergleichbar der Körpersprache. Kaum jemand kennt die Regeln und Grammatik dieser Sprachform. Sie wird für die Allgemeinheit nicht gelehrt. Dramaturgie wird inszeniert und konsumiert; sie ist die Grundlage für alle Formen großer Auftritte. Dramaturgie ist die Basis von Hollywoodfilmen, Boulevardblättern, Fussballspielen und Popkonzerten. Und welche dramaturgischen Muster insbesondere in populären Medien angewandt werden, ist ein Spiegel des kollektiven Unbewussten.

Wir denken in Dramaturgien. Doch die Dramaturgien des Denkens bleiben in der Regel so unbewusst wie die Dramaturgien der Geschichten, die wir uns erzählen. Ein Grenzübertritt kann in einen neuen Raum führen, von dem aus ein neuer Blickwinkel möglich ist.

---

**In der Arena-Dramaturgie werden zwei alte Mythen immer wieder neu erzählt.**

---

Von diesem neuen Ort aus sehen wir die gewohnte Welt mit neuen Augen. Dabei ist natürlich vor allem das interessant, was bis dahin verborgen geblieben ist. Dramaturgie kann Wahrnehmung schärfen, sensibilisieren, neue Blickwinkel eröffnen. Die bei-

den wichtigsten Auslöser dafür sind eine Reise an einen neuen Ort oder die Begegnung mit einem neuen Menschen; der Film *Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa* erzählt von so einer Geschichte – wie sie aussieht, lesen Sie in Kapitel 6.

Dramaturgie kann aber auch das Gegenteil: Sie kann Wunschvorstellungen bedienen, Irrtümer und Lügen als wahr vorführen, Ideologien propagieren oder die schlimmsten Denkfehler der Welt als nachahmenswert darstellen.

Der Begriff des *inneren Schweinebundes* ist allseits bekannt, nicht jedoch sein immenser Einfluss auf dramaturgische Vorstellungen. Wenn Vorstellungen nicht realitätstauglich sind, basieren sie auf vagen Annahmen. Ich nenne solche Vorstellungen mythisch. Dramaturgien können von Wegen erzählen, die auf mythische Art und Weise zum Happy End führen. Zwei dieser Mythen scheinen besonders beliebt zu sein, denn sie werden immer wieder erzählt. Ich nenne sie die *Abkürzung* und die *Umleitung*. Diese beiden mythischen Wege sind das Grundprinzip einer Form der Dramaturgie, die ich als *Arena-Dramaturgie* bezeichne. Was die Arena-Dramaturgie ist und wie tief sie in unserem Denken verankert ist, ist Thema der Kapitel 7 bis 9. Doch ist die Arena-Dramaturgie keinesfalls eine Erfindung der Neuzeit. Ihre Wurzeln reichen 2000 Jahre tief in die Geschichte. Denn Dramaturgie wirkt über lange Zeiträume. Anders ausgedrückt: dramaturgisch gesehen hat sich in den letzten 2000 Jahren nicht viel getan. Inwiefern die Wirkung von Dramaturgie jedoch bewusst wird, spielt nicht nur für den Schicksal von Menschen eine Rolle, sondern auch für das Schicksal von Unternehmen, Projekten und Ideen.

## KAPITEL 1

# Von Goethe bis Hollywood

Eine kurze Geschichte der Dramaturgie



«Heute haben Fernseher und Computer die Stelle des Herdes im Zentrum der Wohnung eingenommen.»

Marc Augé



Ein Mönch stopft sich die Seiten eines Buches in den Mund, dessen Papier er selbst vergiftet hat. Er weiß, dass das Schlucken der Blätter seinen Tod bedeutet. Doch er will dieses Buch vor der Welt verstecken, um das darin enthaltene Wissen ganz für sich allein zu haben. Er ist zum Mörder geworden dafür.

Das Buch, um das es geht, ist der zweite Teil der *Poetik* von Aristoteles. In den Räumen der realen Welt ist dieses Werk nicht auffindbar, obwohl sich Aristoteles in seinen anderen Schriften mehrmals darauf bezieht. In den fiktiven Räumen von Umberto Eco's Roman *Der Name der Rose* (1980) existiert das Buch, und es geht um die Frage, wie und warum es verschwunden sein könnte.

## Warum mordet jemand für ein Buch?

Auch in einem fiktiven Werk wie dem des Weltbestsellers von Umberto Eco muss es für eine solche Tat ein Motiv geben. Dieses Motiv hat mit dem Thema zu tun, dem sich das Buch von Aristoteles widmet: Die *Poetik* von Aristoteles (384–322 v. Chr.) ist das erste Werk über Dramaturgie. Der Aristoteles-Experte und -Übersetzer Manfred Fuhrmann schätzt dessen Brisanz so hoch ein, dass er vermutet, Aristoteles habe dieses Werk absichtlich erst nach dem Tod seines Lehrers Platon ca. 347 v. Chr. veröffentlicht.<sup>1</sup> Was aber kann an der Verbreitung des Wissens über Dramaturgie so gefährlich sein? Um es gleich zu sagen: Diese Frage ist nicht in einem Satz zu beantworten.

Der Name Dramaturgie hat seinen Ursprung darin, dass die Werke der Dichter in der griechischen Antike *Dramen* genannt werden, weil sie handelnde Menschen nachahmen. Der Begriff *Drama* ist abgeleitet von dem altgriechischen Verb *dran*, das *handeln* bedeutet. Die substantivierte Form *Drontes* bezeichnet *Handelnde*.<sup>2</sup> Der Begriff bezieht sich also zunächst darauf, dass im Theater Handlungen

vorgeführt werden. Erfundene Handlungen. Der Aspekt der Erfindung, im Unterschied zum Tatsachenbericht oder der Geschichtsschreibung, ist für Platon die Gefahrenquelle. Er thematisiert im zehnten Buch seines Werkes *Politeia* die Wirkungen der Dichtkunst auf den Geist. Dabei betont er die Gefahr, dass durch das Miterleben tragischer erfundener Handlungsverläufe im Theater negative Gefühle geschürt werden können. Denn das Anschauen von Tragödien führt bei den Zuschauern dazu, dass sie mit den Handelnden klagen und weinen. Platon findet solche Gefühlsausbrüche schädlich, weil sie seiner Ansicht nach die Vernunft zerstören.<sup>3</sup> Er selbst behauptet, ausschließlich über reale Tatsachen zu schreiben. Dabei ist Platon ausgerechnet der Autor, der über einen Kontinent namens Atlantis geschrieben hat – ein Land, das weder vor noch nach ihm jemals ein anderer Mensch als er wirklich gesehen zu haben scheint.

Aristoteles hat zur Bedeutung der Dichtung eine komplett andere Ansicht als Platon. Das Prinzip der Nachahmung ist für Aristoteles nicht nur die Grundlage aller Künste, sondern sogar die Grundlage für die Lernfähigkeit des Menschen. Wenn aber der Mensch

---

**Das Mitfühlen im Drama reinigt von schädlichen Gefühlen.**

---

durch Nachahmung lernt, so Aristoteles, löst das Anschauen eines Dramas beim Publikum Wirkungen aus. Im Unterschied zu Platon vergleicht Aristoteles die Kenntnis um diese Wirkungen des Dramas mit der Kenntnis um die Wirkungen von Giften: Wie in der Medizin sollen sie bei richtiger Dosierung und Anwendung Gesundheit wiederherstellen können.

Aristoteles unterscheidet zwei Gattungen, die *Tragödie* und die *Komödie*, wobei die Komödie schlechtere, die Tragödie bessere Menschen nachzuahmen sucht, als sie in der Wirklichkeit vorkommen.

*Katharsis (Reinigung)* nennt Aristoteles den Moment, wenn sich die Spannung auflöst und am Ende eines Stückes die Zuschauer lachen oder weinen. Aristoteles ist der Ansicht, dass damit negative Gefühlszustände aufgelöst werden. Er schreibt dem Besuch von Theateraufführungen eine geradezu therapeutische Wirkung zu.

Dabei betont er, dass es die Handlungen der Menschen sind, die vorgeführt werden. Das Handeln einer Figur führt zu einem Ergebnis. Daraus resultieren Glück oder Unglück einer Person. Nach

Aristoteles sind Menschen also in der Folge ihrer – richtigen oder falschen – Handlungen glücklich oder nicht. Das Unglück in der Tragödie wird dadurch ausgelöst, dass der Held falsch handelt und damit eine Kettenreaktion auslöst, die tragisch endet.<sup>4</sup>

Eine revolutionäre Idee zu jener Zeit. Denn damals herrschte die Meinung, dass das Schicksal des Menschen von Göttern bestimmt wird, die in sein Leben eingreifen.

## Wer ist die Hauptperson in einem Stück?

Die Dramentheorie von Aristoteles prägt bis ins 18. Jahrhundert in ganz Europa die Dramaturgie des Theaters und des Romans. Dabei erstarrt sie nach und nach zu einer Poetik der Regeln, die ihrerseits zu einem Instrument werden. In der Zeit des höfischen Barock bedeutet der Name *aristotelische Dramaturgie*, dass die real herrschenden Könige sich selbst in den von ihnen in Auftrag gegebenen Stücken möglichst vorteilhaft darstellen lassen.<sup>5</sup>

Erst 1767 stellt der Theaterautor und Kritiker Gotthold Ephraim Lessing fest, was das Problem ist: Was Aristoteles vor 2000 Jahren geschrieben hat, wird inzwischen auf eine einseitige Weise falsch ausgelegt. In seinem Werk *Hamburgische Dramaturgie* (1767 und 1768) fordert Lessing neue Helden für die Tragödie: Menschen, die dem bürgerlichen Publikum ähnlich sind. Bis dahin mussten die Helden immer aus königlichem oder adeligem Haus kommen und nach Personen benannt sein, die wirklich existieren oder zu früheren Zeiten gelebt haben.

Lessing erfindet damit die moderne Hauptfigur: eine Figur, mit der das Publikum sich identifizieren kann, ein Charakter, der dem Zuschauer ähnlich ist und unverdient leidet. Kein König, sondern ein Bürgerlicher. Lessings Idee wird zu seiner Zeit als politische Provokation empfunden, doch sie setzt sich durch und leitet einen neuen Abschnitt der Dramaturgie ein, eine Wende, die mit einigen der gut 2000-jährigen Konventionen bricht und die Geniebewegung begründet.<sup>6</sup>

## Warum Goethe ein Genie sein musste

Für die Geschichte der Dramaturgie ist diese Wende notwendig, aber ihre Folgen sind fatal. Denn nun werden grundsätzlich Regeln in der Dramaturgie infrage gestellt. Davon wird abgeleitet, dass Dramaturgie nicht mehr zu lernen oder zu lehren ist. Denn die Emanzipation von der aristotelischen Dramaturgie kann nur mit einer starken Begründung durchgesetzt werden: Der Dichter solle

---

**Die Geniebewegung geht davon aus, dass das künstlerische Talent des Dichters naturgegeben ist.** statt der Anwendung aristotelischer Regeln sein eigenes Wesen zum Ausdruck bringen. Die Autorität, auf die sich die Befürworter dieser Idee berufen, ist Immanuel Kant, der in *Kritik der Urteilkraft* (1790) den Begriff Genie beschreibt als «musterhafte Originalität der Naturangabe eines Subjektes im freien Gebrauch seines Erkenntnisvermögens». Dabei betont Kant die Notwendigkeit der «Zwangsfreiheit von Regeln». <sup>7</sup>

---

Aus Kants Geniebegriff wird daraufhin abgeleitet: Ein geniales Produkt kann nur entstehen, wenn es keine Regeln gibt. Damit verbindet sich die Vorstellung eines künstlerischen Talents, das als naturgegeben betrachtet wird. Die Idee des Genies ist geboren. Und deren Verkörperung ist zeitgleich da: Sie heißt Johann Wolfgang von Goethe. Goethes Roman *Die Leiden des jungen Werthers* (1774) passt perfekt in diese Logik, auch weil er publikumswirksam als teilweise autobiografisch gefärbtes Werk des Autors präsentiert werden kann. Der Begriff Genie ist es, der die Befreiung aus dem Klammergriff der normativen Poetik ermöglicht.

Das Bild vom Dichter als Genie hat Folgen bis weit ins 20. Jahrhundert und sogar bis in die Gegenwart: Es entsteht die Vorstellung, dass Kenntnisse der Dramaturgie weder lehr- noch lernbar seien noch geübt werden müssten. Anders als im Sport und in der Musik wird das Talent des Dichters nun als von Geburt an feststehende und unveränderliche Begabung betrachtet. Für die Komposition eines musikalischen Werkes sind Kenntnisse über Noten und Harmonielehre unerlässlich. Für die Komposition eines Theaterstückes oder Romans hingegen hält sich in Europa noch gut 200 Jahre lang die Vorstellung vom Dichter, der in einem einzelnen ge-

nialen Akt intuitiv ein Werk hinwirft. Das Bild vom Genie bleibt so lange populär, bis Konkurrenz ein Umdenken notwendig macht. Ein neues Medium spielt dabei die zentrale Rolle: der Film.

## Das Hollywoodkino

Unbelastet von der europäischen Theatergeschichte baut das Hollywoodkino seine Grundlagen auf präzise analysierte Kenntnisse dramaturgischer Wirkmuster auf. Kenntnisse der Dramaturgie werden vom Theater und aus der Literatur auf das Medium Film übertragen und erweitert. Wer Filme in Hollywood macht, will damit Geld verdienen. Die Basis dazu ist der versierte Umgang mit Dramaturgie.

1979 erscheint in New York das als praktischer Ratgeber für Drehbuchautoren konzipierte Buch *Screenplay* von Syd Field, das erst acht Jahre später auch in einer deutschen Übersetzung herausgegeben wird. In den USA folgen weitere Bücher im Stil von Rezeptanleitungen für Erfolgsdrehbücher – das populärste ist bis heute Christopher Voglers *The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (USA 1992, deutsche Ausgabe 1997). Das darin vorgestellte Modell wird im praktischen Gebrauch kurz *Heldenreise* genannt: Eine Person wird im Lauf einer Geschichte zum Helden. Die Betonung liegt auf dem «wird». Denn die Hauptfigur in einer Heldenreise ist zu Anfang grundsätzlich eine Person mit Fehlern, Mängeln oder Problemen und alles andere als heldenhaft im landläufigen Sinne. Niemals könnte eine allzu perfekte Figur auf eine Heldenreise gehen. Doch im Unterschied zur aristotelischen Tragödie führen die Fehler dieser modernen Kinohelden nicht ins Verderben, sondern zu einem Entwicklungsprozess mit Happy End.

Vogler bezieht sich dabei auf ein Werk des Mythenforschers Joseph Campbell (1949, deutsche Ausgabe 1999) mit dem Titel *The Hero with a Thousand Faces*. Populär geworden ist Campbells Werk vor allem durch Interviews mit erfolgreichen Regisseuren, Drehbuchautoren und Produzenten, die sich darauf beziehen, es verwen-

---

**Mit dem Erfolg des  
Hollywoodkinos kehrt das  
Wissen um Dramaturgie  
nach Europa zurück.**

---

det zu haben: z.B. George Lucas zur Konzeption von *Star Wars* (USA 1977) – laut Schätzungen des *Forbes Magazine* aus dem Jahr 2005 das bis dahin kommerziell erfolgreichste Filmprojekt aller Zeiten.

Ich stelle die Modelle von Field und Vogler in den nächsten beiden Kapiteln ausführlich vor. Zuvor aber ein Blick zurück in die deutsche Geschichte.

## **Die Rolle der Dramaturgie in der deutschen Geschichte des 20. Jahrhunderts**

Dramaturgie spielt wieder eine bedeutende Rolle, seit es Filme gibt. Das gilt auch für die Geschichte des Drehbuchschreibens von 1933 bis 1945 in Deutschland. Jürgen Kasten, Geschäftsführer des Bundesverbandes Regie in Deutschland, hat sie dokumentiert:

Unmittelbar nach der Machtübernahme übernimmt Propagandaminister Goebbels persönlich die Überwachung dramaturgischer Konzepte. Ganz direkt spricht Goebbels bei einer Pressekonferenz 1933 aus, dass die Regierung bei der Themen- und Stoffauswahl für Filmdrehbücher und Theaterstücke eine kontrollierende Einwirkung für notwendig hält. Die Machtübernahme der Nazis führt zu einem kulturellen Kahlschlag, weil ein Strom von Emigranten das Land verlässt, darunter auch einige der erfolgreichsten Autoren und

Regisseure der Zeit wie Carl Mayer und Fritz Lang.

---

**Im Nationalsozialismus heißen die Zensoren «Dramaturgen».**

---

In Deutschland werden alle Filmschaffenden zur Zwangsmitgliedschaft in der Reichsfilmkammer verpflichtet. Die Zensoren werden Dramaturgen [sic!] genannt und haben nach § 2, Absatz 5 die Auf-

gabe, zu verhindern, dass «Stoffe behandelt werden, die dem Geist der Zeit zuwiderlaufen».

Drehbuchautoren und Regisseure haben zwei Möglichkeiten: Sie können entweder das Land verlassen oder liefern, was die Massenmedien des faschistischen Regimes verlangen. Dabei sind aber nicht etwa Propagandafilme die wichtigsten Produktionen. Vielmehr steht der scheinbar unpolitische Unterhaltungsfilm im Mittelpunkt. Denn hier liegt eine der mächtigsten Wirkungsmöglichkei-

ten der Dramaturgie: Rollenbilder und Eigenschaften können als wünschenswert und nachahmenswert vorgeführt werden. Dazu gehört im Sinne der NS-Politik die Opferbereitschaft im Dienste des Führers oder die hingebungsvolle Rolle der Frau als Mutter. Wie das Prinzip dramaturgisch konkret funktioniert, erfahren Sie in Kapitel 2 unter dem Stichwort *Prämisse*.

Wie Dramaturgie über lange Zeiträume wirkt, geht auch aus den weiteren Zahlen aus Kastens Zusammenstellung hervor: Noch 1948 werden 90 Prozent der in Westdeutschland produzierten Filme von Autoren geschrieben, die auch im NS-Film tätig waren, 1950 sind es noch 85,5 Prozent, und sogar noch 1960 verfassen diese Autoren 47,1 Prozent der Gesamtproduktion. Insgesamt sind im deutschen Nachkriegsfilm 157 Autoren und Regisseure tätig, die auch zwischen 1933 und 1945 Drehbücher geschrieben und Filme inszeniert haben.

Ein Ergebnis dieser Kontinuität sind unter anderem die Heimatfilme der Fünfzigerjahre. Es werden darin weiterhin zentrale Werte der NS-Zeit propagiert, insbesondere was deren Frauenbilder angeht. Ein Umbruch in der Medienlandschaft findet erst in den Sechzigerjahren statt. Die wichtigste Rolle spielt dabei das Fernsehen mit seiner neu entwickelten Form des Fernsehspiels, das 1965 einen Anteil von 36,5 Prozent aller fiktionalen TV-Produktionen ausmacht. Das Fernsehspiel in den Sechziger- und Siebzigerjahren ist insoweit innovativ, als sich dessen Dramaturgien bewusst von den Erzählformen der Fünfzigerjahre abgrenzen.<sup>8</sup>

Ende der Achtzigerjahre entsteht erstmals ein Bewusstsein dafür, dass es in Deutschland an Autoren mangelt, die grundsätzliche dramaturgische Kenntnisse zum Schreiben von Drehbüchern haben. Bei der Suche nach Möglichkeiten, die desolaten Ausbildungsmöglichkeiten zu verbessern, stößt man schließlich auf amerikanische Lehrbücher, allen voran das bereits erwähnte Buch *Screenplay* von Syd Field. In den USA wird Drehbuchschreiben und Dramaturgie inzwischen bereits ganz selbstverständlich an Universitäten gelehrt.

---

**Ende der 80er merkt man, dass echte Dramaturgen weitgehend fehlen.**

---



## KAPITEL 2

# Spannung und Struktur

Elemente, Modelle und Fachbegriffe



«Eine Geschichte erzählt immer von einer Person, die einen Konflikt austrägt: Jemand hat ein Problem, das er zu lösen versucht.»

Ron Kellermann



Wie aus dem ersten Kapitel hervorgeht, ist nicht ohne weiteres zu definieren, was Dramaturgie ist. In diesem Kapitel soll zunächst dargestellt werden, woraus Dramaturgie besteht. Wenn Dramaturgie eine Sprache ist, dann stellt dieses Kapitel die Grundlagen der dazugehörigen Grammatik vor.

## Die zentrale Frage

*Findet das Liebespaar zusammen?*, lautet die zentrale Frage in der romantischen Komödie, *Wer war der Täter?* die zahlreicher Krimis. *Wer oder was ist Rosebud?* Diese zentrale Frage stellt einer der meistuntersuchten Filme der Filmgeschichte, *Citizen Kane* (1941). Im letztgenannten Beispiel wird die zentrale Frage direkt formuliert. Bei einer Redaktionskonferenz wird eine noch unfertige fünfminütige Dokumentation über den soeben verstorbenen Medienzar Charles Foster Kane vorgeführt. Der Chefredakteur ist unzufrieden mit dem Ergebnis, es fehlt ein Aufhänger. Das letzte Wort des Verstorbenen war *Rosebud*. Der Journalist Jerry Thompson recherchiert daraufhin, was dieses Wort für Kane bedeutete. Aus den Schritten, die Thompson unternimmt, um die zentrale Frage zu beantworten, ergeben sich Antworten, die sich allmählich zu einem Bild zusammensetzen, zum Bild eines riesigen Puzzles, das auch durch ein wirkliches Puzzlespiel visualisiert wird.

Die zentrale Frage wird erst am Ende der Erzählung beantwortet. Sie muss nicht immer wörtlich gestellt werden wie in *Citizen Kane*, sondern kann sich auch nonverbal aus dem dargestellten Geschehen beim Zuschauer formulieren. Eine zentrale Frage ist keine prinzipielle Voraussetzung für die Konstruktion eines Textes. Fehlt jedoch eine klare zentrale Fragestellung, nehmen wir dies als Defizit des Spannungsbogens wahr.

Die zentrale Frage lenkt die Aufmerksamkeit des Zuschauers und bestimmt die Dramaturgie. Wenn wir ein Strukturmodell als Kompass betrachten, ist die zentrale Frage die Nadel, die aus der Mitte des Kreises heraus die Richtung anzeigt.

*Warum ist der zweite Teil der Poetik von Aristoteles verschwunden?*

Dieser zentralen Frage geht Umberto Eco in seinem Roman *Der Name der Rose* nach. Allerdings könnte hier die zentrale Frage auch die sein, wer die Morde in der Abtei begangen hat. Diese Frage hängt mit der ersten zusammen. Wäre aber die Erzählstruktur auf der zentralen Frage aufgebaut, wer der Mörder war, dann wäre der Roman ein sogenannter *Whodunit*, ein einfacher Krimi, in dem mit der Aufklärung des Mordes die Welt wieder in Ordnung ist. Das ist in *Der Name der Rose* nicht der Fall. Die rätselhaften Todesfälle in der Abtei werden zwar aufgeklärt, doch gerade das Ergebnis der Aufklärung des Motivs des Mörders eröffnet einen neuen Blick auf die Geschichte; einen beunruhigenden Blick, der darstellt, dass die Welt keineswegs in Ordnung ist. Worin liegt also der Unterschied zu einem typischen Fernsehkrimi?

## Die Prämisse

Der Schriftsteller und Schreiblehrer Lajos Egri analysiert 1946 die dramaturgischen Strukturen der Werke von Shakespeare, Ibsen und Molière und stellt dabei ein Strukturelement vor, das nach seiner Ansicht diese Klassiker von weniger relevanten Werken unterscheidet: die *Prämisse*. Eine Prämisse nach Egris Definition ist eine Aussage über ein Thema und eine Botschaft, in der der Autor Partei ergreift. Ein Autor, der eine Prämisse setzt, schreibt einen Text zu deren Beweisführung. Die Prämisse muss keine universelle Wahrheit sein, vielmehr repräsentiert sie den Autor selbst und lässt eine Überzeugung von ihm erkennen. Eine Prämisse nach Egri ist ein einziger Satz und zugleich eine Zusammenfassung der Gesamthandlung.

Egri formuliert z.B. als Prämisse von *Macbeth* den Satz: *Skrupelloser Ehrgeiz führt zur eigenen Vernichtung* und für *Othello*: *Eifersucht vernichtet den Eifersüchtigen und das Objekt seiner Liebe*.<sup>1</sup>

Die Prämisse ist in der Regel nirgendwo im Text als Satz zu finden. Sie ist deshalb immer eine Frage der Interpretation. Durchaus ließe sich für Othello auch eine andere Prämisse ableiten als die von Egri genannte. Denn ein zentrales Thema ist in *Othello*, dass Othellos Aufmerksamkeit so sehr auf die Möglichkeit der Untreue seiner Frau gelenkt wird, dass der Text auch als Erzählung über eine sich selbst erfüllende Prophezeiung gelesen werden kann.

Die Prämisse könnte demnach heißen: *Wer erwartet, betrogen zu werden, der wird auch betrogen* oder, allgemeiner gefasst: *Wer Unglück erwartet, dem geschieht auch Unglück*. Es ginge auch noch eine Spur abstrakter: *Wer seine Aufmerksamkeit auf einen schlechten Ausgang richtet, wird auch einen schlechten Ausgang erleben*.

Aber es gibt noch weitere Aspekte: Der Gegenspieler Jago initiiert aus Neid gezielt eine Intrige, um Othello zu schaden. Das bedeutet, dass Jago die treibende Kraft ist, die Handlung in Gang zu setzen. Es ist daher abzuwägen, was wirklich im Fokus der Konstruktion steht. Das Motiv Neid ist der Antrieb, der die Handlung in Gang setzt. Also wäre eine weitere mögliche Prämisse: *Neid führt zu destruktiven Handlungen, die allen Beteiligten Leid bringen*.

Hat der Roman *Der Name der Rose* nach Egris Definition eine Prämisse? Eindeutig ja, denn er macht eine Aussage zur Bedeutung der Dramentheorie von Aristoteles. Er konstruiert eine Hypothese über die Gründe für das Verschwinden eines Teils dieses Werkes. Damit verbunden sind grundsätzliche Aussagen zur Bedeutung von Wissen, zur Bedeutung selbstständigen Denkens und besonders auch zur Bedeutung des Lachens. *Der Name der Rose* stellt dar, wie wichtig das Vertrauen in die eigene Wahrnehmung ist und dass nur die eigene Wahrnehmung dem Menschen in der Welt Orientierung geben kann. Das Werk hebt die Wichtigkeit der Naturbeobachtung hervor. Es geht darum, Zeichen lesen zu lernen und daraus rationale Schlüsse zu ziehen. Diese Zusammenhänge sind komplex und konkret zugleich, und genau das macht den Unterschied zur Dramaturgie z.B. eines typischen Whodunit mit austauschbarer Grundstruktur.

*Das Verbergen von Wissen führt zu Verbrechen und zum eigenen Tod*, könnte als Prämisse von *Der Name der Rose* formuliert werden. Diese Formulierung würde aber nur einen Teilaspekt des Textes abbil-

den. Geht es vor allem um die Vernichtung von Wissen oder mehr um die Frage, wie sich ein Rätsel lösen lässt?

Um eine Antwort auf diese Frage zu finden, muss der Handlungsverlauf auf eine Kurzform reduziert werden, um daraus die Prämisse abzuleiten. In etwa: William von Baskerville und sein

---

**Ist eine Prämisse ein Qualitätsmerkmal?**

---

Schüler Adson von Melk lösen das Rätsel um die Morde in der Abtei, indem sie Zeichen lesen und daraus Schlüsse ziehen. Eine Prämisse daraus wäre: *Das Vertrauen in die eigene Wahrnehmung löst Rätsel und hilft auch in finstersten Zeiten zu überleben.*

Die Formulierung der dramaturgischen Prämisse hängt also immer von einer Interpretation des Textes ab: Macht der Text eine grundsätzliche Aussage? Hat er ein klar definiertes Thema? Die Aussage soll dabei allgemein bzw. abstrahierend formuliert sein.

Für *Der Name der Rose* ist meiner Interpretation nach die Kernaussage, dass es wichtig ist, die Wahrnehmung zu schulen, während es bei *Othello* um den Sog einer selbsterfüllenden Prophezeiung geht. Diese Interpretationen müssen nicht im Widerspruch zu anderen stehen, sondern können sich auch ergänzen: Egris Formulierung der Prämisse von *Othello* kann ich ebenfalls zustimmen, wenn gleich ich den Fokus etwas anders setze.

Nach Egris Definition ist die Prämisse ein Kennzeichen sorgfältiger Konstruktion, d.h. ein Qualitätsmerkmal. Doch Texte, die in ihrer künstlerischen Bedeutung erheblich von Shakespeares Werken oder von denen eines Umberto Eco abweichen, können ebenfalls Prämissen setzen.

Jan-Oliver Decker, Professor für Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Mediensemiotik an der Universität Passau, hat eine Reihe von Filmen untersucht, in denen es um das Star-Image von Zarah Leander in der NS-Zeit geht. Das Ergebnis bezeichnet Decker zwar nicht mit dem (Egri-)Begriff Prämisse. Aus seinen Analysen lässt sich aber ableiten, dass Filme der NS-Zeit ganz eindeutig Prämissen setzen, auf die auch Egris Definition passt. Also ist wohl Egris Begriff der Prämisse zu erweitern: Die Frage ist nicht nur, ob Prämissen gesetzt werden, sondern vor allem auch, um welche Prämissen es sich handelt.

Jan-Oliver Decker stellt z.B. für den Film *Das Lied der Wüste* (Deutschland 1939) fest, dass er die Domestikation einer Frau vorführt. Darüber hinaus steht dieser Film in Zusammenhang mit einer Reihe von anderen Filmen, die sich durch gemeinsame Merkmale vergleichen lassen. In zentralen Musikszenen wird Zarah Leander jeweils in Gesangsdarbietungen inszeniert. Dabei wiederholen sich Bedeutungen, die mit Leanders Star-Image verbunden sind. Leander verkörpert Werte, Normen und Rollenvorstellungen. Ihr Gesichtsausdruck wird z.B. in Verbindung mit ihren Gesangsauftritten auf den Ausdruck von Leid fokussiert; das Leiden ist mit Aufopferung verbunden. Leanders Rollenfach im NS-Film ist das der leidenden Frau, die bereit ist, sich zugunsten eines Mannes bis zur Selbstaufgabe zu opfern. *Das Lied der Wüste* führt darüber hinaus nicht nur Leid und Aufopferung als wünschenswertes Wertebild für die Frau vor, sondern weist auch in aller Deutlichkeit darauf hin, welches Verhalten ganz allgemein als wünschenswert gesehen werden soll: Die Hauptfigur führt zu Anfang ein relativ autonomes Leben (als Sängerin), erkennt dann aber, dass ihre eigentliche Bestimmung die (ausschließliche) Fürsorge für einen Mann ist.<sup>2</sup>

---

«Eine Frau gehört  
ins Haus.»

---

Mit diesem Entwicklungsverlauf verbunden ist eine räumliche Veränderung. Der Raum, den eine Frau zu verlassen hat, ist der öffentliche (hier durch Bühnenräume symbolisiert). Der Raum, in den eine Frau gehört, ist der private – d.h. der Ort der konventionellen Ehefrau und potenziellen Mutter. In einem Satz: *Die Protagonistin verlässt nach einem Läuterungsprozess die Bühne und wird Hausfrau.*

Eine Prämisse nach der Definition von Egri ließe sich zu diesem Text also ganz eindeutig formulieren: *Eine Frau gehört ins Haus.* Ganz klar ist mit der Vorführung dieser Prämisse eine ideologische Vorführung von erwünschten Werten und Normen verbunden.

Was ist der Unterschied zu den obengenannten Prämissen von *Othello* und *Der Name der Rose*? Der Unterschied liegt in dem, was da inhaltlich ausgesagt wird. Die Prämissen von Shakespeare sowie auch Eco weiten den Blick, weisen auf etwas Neues hin, etwas bisher Verborgenes, nicht Offensichtliches. Es sind herausragende Werke, weil sie auf der nonverbalen Ebene etwas darstellen, was zuvor in

dieser Form oder Bedeutung nicht gesehen wurde – vergleichbar mit einer neuen Erfindung oder Erkenntnis. Die Prämisse von *Das Lied der Wüste* hingegen erzählt nichts Neues, nichts Überraschendes, erweitert weder den Blick noch lüftet sie ein Geheimnis. Stattdessen transportiert sie ausschließlich Ideologie.

Das Merkmal einer stereotypisierten Prämisse ist, dass sie sich auf eine Reihe von Texten übertragen lässt, die ähnliche oder vergleichbare Handlungsverläufe reproduzieren. Und hier wird deutlich, dass das Vorhandensein oder das Erkennen einer Prämisse keineswegs grundsätzlich auf Qualitätsmerkmale von Texten schließen lässt. Die Prämisse lässt sich in ihrer Funktion für die Konstruktion einer Struktur mit der zentralen Frage vergleichen: Fehlt sie, macht sich dies möglicherweise dadurch bemerkbar, dass es dem Text an Stringenz im Aufbau mangelt – und damit an Wirkung. Dies bezieht sich jedoch nur auf den «technischen» Aspekt der Textstruktur. Was die Prämisse als Element tatsächlich bedeutet und beinhaltet, geht über diesen «handwerklichen» Aspekt weit hinaus. Die Prämisse eines Textes zu erkennen, ist der erste Schritt, um die nonverbale Seite der Dramaturgie kennenzulernen.

## Die Grenzüberschreitung

Im Mittelpunkt der *Theorie der Grenzüberschreitung* des russischen Literaturwissenschaftlers Jurij M. Lotman (1972) steht nicht wie bei Aristoteles die Handlung, sondern der Raum. Der Begriff *Raum* bezieht sich dabei nicht nur auf topografische Aspekte. Lotman stellt fest, dass in Texten nichträumliche Begriffe häufig durch räumliche Modelle ausgedrückt werden. Ein Beispiel dafür ist das Haus der Familie Grape, das ich in der Einleitung beschreibe, ein Haus mit brüchigen Fundamenten, das den Zustand der Familienverhältnisse seiner Bewohner spiegelt.

Abstrakt formuliert lässt Lotmans Theorie sich so zusammenfassen: Semantische Räume in einem Text beinhalten eine Ordnung, eine innere Organisation einer Welt, die innerhalb dieses Feldes gültig ist. Das wichtigste Merkmal eines Raumes ist seine Grenze, die

ihn definiert.<sup>3</sup> Konkret am Beispiel der Familie Grape bedeutet das: Innerhalb der Familie gelten bestimmte Regeln, die eingehalten werden müssen – das ist die «semantische Grenze». Ein semantischer Raum kann mit einem topografischen Raum identisch sein, muss es aber nicht. Er definiert sich über die Menge der semantischen Merkmale, die nur dieser und kein anderer Raum hat. Am Beispiel der Familie Grape: Die semantischen Merkmale sind das, was das Besondere dieser Familie und ihres Zusammenlebens ausmacht. Und gerade die Grenzen sind es, die erzählerisch interessant sind.

---

**Ein Raum wird durch seine Grenzen bestimmt.**

---

Nach Lotman ist eine Grenze dadurch definiert, dass sie prinzipiell unüberschreitbar ist; es gibt nur genau *eine* Figur, die die Grenze überschreiten kann: diese Figur ist der Held. Wenn er die Grenze überschreitet, ist dies ein *Ereignis*. Ein Ereignis in diesem Sinn ist zunächst ein Ordnungsverstoß, der Folgen hat. Aus diesen Folgen ergibt sich ein Geflecht von Ursachen und Wirkungen. Ob, wann und wie eine Grenze überschritten wird, ist durch die Ordnung innerhalb des semantischen Feldes vorgegeben. Gilbert Grape überschreitet die Grenze, wenn er seiner Schwester Ellen zu verstehen gibt, dass es ihn anekelt, wenn sie mit vollem Mund spricht; diese Form der Selbstbehauptung ist ihm bis dahin offenbar verboten. Einen Grenzübertritt zu benennen ist wie die Benennung der Prämisse immer Interpretationssache.

Nach Lotmann beginnt jede Art von Erzählung mit einem Grenzübertritt. Fehlt dieser, gibt es keine Geschichten zu erzählen. Texte ohne Grenzübertritte sind Telefonbücher oder Kalender.

## Die Extrempunktregel

Karl Nikolaus Renner, Universitätsprofessor für Journalistik in Mainz, erweitert Lotmans Definition durch die *Extrempunktregel*. Demnach sind Schlüsselszenen häufig an Extrempunkten des Raumes angesiedelt: d.h. ganz oben oder ganz unten, z.B. in einem Dachzimmer oder in einem Keller. Ein Extrempunkt kann zusätzlich durch eine Binnengrenze innerhalb des Raumes abgetrennt

sein. Eine Figur, die eine Grenze überschreitet, nimmt die semantischen Eigenschaften des neuen Raumes an. Nach Renner ist eine Geschichte dann zu Ende erzählt, wenn der Held alle Räume durchschritten hat.<sup>4</sup>

In *Der Name der Rose* gibt es einen Geheimgang, der in die Bibliothek führt. Der Zugang ist nur über das Berühren eines Totenschädels möglich und führt durch einen unterirdischen Gang, d.h. nach ganz unten. Die finale Auseinandersetzung findet in einem Turmzimmer statt, das über eine geheime Wendeltreppe erreichbar ist, d.h. ganz oben. In der Treppe ist ein geheimer Mechanismus eingebaut, mit dem der Zugang zum Geheimgang von beiden Seiten versperrt werden kann, sobald jemand dort eindringt: eine Binnengrenze. Wenn William von Baskerville und Adson von Melk dennoch die Grenze zur Bibliothek überschreiten, nehmen sie auch als Figuren die semantische Eigenschaft dieses Raumes an: ein Geheimnis bewahren. Sie können nur heimlich dort hineinschleichen und müssen ihr Wissen zunächst verbergen. Nachdem sie alle Räume durchschritten haben, brennt zuerst die Bibliothek und in der Folge davon die ganze Abtei ab: So endet sowohl der Roman als auch der Film.

*Der Name der Rose* ist also ein Text, auf den die Extrempunktregel ganz eindeutig zutrifft. Doch lassen sich solche räumlichen Zuordnungen natürlich nicht für jeden Text in dieser Deutlichkeit finden. In den nächsten Kapiteln gehe ich darauf ein, was insbesondere die räumliche Ebene für die Dramaturgie bedeutet. Im Folgenden zunächst ein Modell, in dem nicht die Struktur des Raumes im Mittelpunkt steht, sondern die Struktur der Zeit.

### **Drei Akte, zwei Wendepunkte: Fields Paradigma**

Wer Filme macht, kennt den Begriff der *3-Akt-Struktur*. Er wird in der Regel mit dem Namen Syd Field verbunden. Die Einteilung in drei Akte ist eine zum Standard gewordene Einteilung der Struktur eines Films nach Zeiteinheiten. Fields *Screenplay*, ein praktischer Ratgeber für Drehbuchautoren, ist 1979 in New York erschienen.

Field analysiert darin den Aufbau populärer Filme und abstrahiert ihre Struktur, wobei er sich vor allem auf zeitliche Aspekte konzentriert. Der Name von Aristoteles wird in dieser Publikation nicht erwähnt. Die Gliederung folgt aber genau der in der *Poetik* genannten Dreiteilung der Handlung in *Anfang*, *Mitte* und *Ende*.

Ausgehend von durchschnittlich 120 Minuten Filmlänge, die Field mit 120 Seiten Drehbuch gleichsetzt, besteht ein Film nach diesem Modell aus *drei Akten*, die inhaltlich der Einteilung in *Anfang*, *Mitte* und *Ende* entsprechen.

*Der erste Akt* ist die *Exposition*, in der etabliert wird, wer die Hauptfigur ist und wovon die Erzählung handelt. Field veranschlagt dafür rund 30 Seiten Drehbuch bzw. 30 Minuten Film. Voraussetzung für Syd Fields Modell ist eine *Hauptfigur*, die ein *Ziel* hat. Sie möchte dieses *Ziel* erreichen, doch es tauchen *Hin-*

*dernisse* auf. Daraus ergibt sich ein *Konflikt*. Dieser Konflikt zwischen *Ziel* und *Hindernissen* ist Inhalt des zweiten Aktes, der Haupthandlung des Films, für die Field 60 Minuten ansetzt. Die Steigerung

---

**Anfang, Mitte und Ende:  
Exposition, Konfrontation und Auflösung.**

---

der Spannung ergibt sich daraus, dass die *Hindernisse* immer größer werden, je mehr sich der Protagonist anstrengt, sein *Ziel* zu erreichen. Im dritten *Akt* wird die *Auflösung* des Handlungsverlaufs erzählt, dies dauert nach Fields Definition weitere 30 Minuten – wobei der dritte Akt auch etwas kürzer sein kann.

Die Abgrenzungen zwischen den Akten bezeichnet Syd Field als *Wendepunkte* bzw. im englischsprachigen Original als *plot points*. Diese *Wendepunkte* definiert Field relativ vage als *Ereignisse*, die in das Geschehen eingreifen und es in eine neue Richtung lenken. Fields Definition der *Wendepunkte* ist eine primär zeitliche; der *erste Wendepunkt* findet zwischen Minute 25 und 27 statt und leitet vom ersten in den zweiten Akt über. Dem *zweiten Wendepunkt* ordnet Field die Überleitung vom zweiten in den dritten Akt zu und setzt ihn zwischen Minute 85 und 90 an. Die strukturelle Funktion der beiden *Wendepunkte* nach Field ist also eine Gliederung der Filmhandlung auf der Zeitebene. Dieses Strukturmodell, das von drei Akten und zwei *Wendepunkten* auf der Zeitachse definiert wird, bezeichnet Field als *Paradigma*.<sup>5</sup>

Die Struktur der Verfilmung des Romans *Der Name der Rose* entspricht dem Paradigma nach Syd Field. Der erste Wendepunkt beginnt in Minute 23. Eine Messe wird unterbrochen, weil der griechische Übersetzer tot in einem Bottich liegt: Dieses Ereignis gibt dem Geschehen mit dem ersten Hinweis auf die Bedeutung von Aristoteles, für den sich der Tote besonders interessiert hat, eine neue Richtung. Der zweite Wendepunkt beginnt in Minute 82 mit Feuer im Stall. Das Feuer ist ein Ereignis im Sinne von Field: ein Geschehen verändert die Richtung. Das Ereignis Feuer ist Folge einer Kette von Ursachen und Wirkungen, weil der Mönch Salva-

---

**Spannung ergibt sich aus der Frage, wie der Protagonist die Hindernisse bewältigt, die ihm im Wege stehen.**

---

tore sich ein Bauernmädchen durch Anwendung eines Hexenzaubers sexuell gefügig machen will, das Mädchen sich aber wehrt, als er sie anfassen will, und in der Folge den Brand auslöst. Der Inquisitor Bernardo Gui ordnet daraufhin einen Prozess an, in dem das Mädchen als Hexe angeklagt wird und zwei Mönche als Ketzer – einer davon ist Sal-

vatore. Diese Sequenz leitet den dritten Akt ein, in dem sich entscheidet, ob William von Baskerville überleben und die Morde in der Abtei aufklären kann.

Grundsätzlich funktioniert jedes Modell der Dramaturgie nur in der Definition der Perspektive, d.h. eine dramaturgische Struktur kann nur in Zusammenhang mit der Erzählperspektive, dem *Point of View* der Erzählsituation, analysiert werden. In Fields Modell sind die Hauptfigur und die Erzählerfigur identisch. Der Protagonist ist also handelnde Figur und Erzählerfigur in einem. Dies bedeutet nicht, dass die Erzählperspektive immer die Sicht der Hauptfigur sein muss. Es kann auch Parallelhandlungen insbesondere aus der Perspektive des Gegenspielers geben.

Der Antagonist kann entweder eine Einzelperson, mehrere Gegenspieler oder ein Hindernis sein, z.B. eine Naturkatastrophe oder eine Krankheit. Der Dramaturg Ron Kellermann fasst all diese Möglichkeiten unter dem Begriff der *antagonistischen Kraft* zusammen.<sup>6</sup> Die antagonistische Kraft gehört zu den wichtigsten Erzählelementen, weil ohne klare Hindernisse und Gegenspieler die Handlung schnell als «langweilig» empfunden wird. Spannung

ergibt sich aus der Frage, wie der Protagonist es schafft, die Herausforderungen zu bewältigen, die sich ihm stellen.

Wie bereits Aristoteles betont auch Syd Field die Wichtigkeit des *Handelns*. Eine dramatische Figur kann nach Field nur eine aktiv handelnde sein. Direkte physische Aktion, die bildhaft erzählt wird, ist nach Field der Kern von Filmsprache, während das Theaterstück stärker auf Dialogen basiert und der Roman auch weiterführende Gedanken einbeziehen kann.

Field definiert eine dramatische Figur als eine, die ein Bedürfnis befriedigen muss und deshalb in eine Konfliktsituation gerät. Zu Anfang der Exposition hat die Figur ein Ziel, das nach Fields Modell bis spätestens Minute 10 für den Zuschauer erkennbar werden muss, um ein Interesse oder Empathie für die Figur zu wecken. Dass diesem Ziel der Hauptfigur ein tieferliegendes, der Hauptfigur nicht bewusstes Bedürfnis zugrunde liegt, enthüllt sich erst im Lauf der Erzählung. Dass der Zuschauer dieses Bedürfnis möglicherweise früher erkennt als die handelnde Figur, ist Teil der dramaturgischen Konstruktion.

Field betont die Wichtigkeit der Konfrontation, des Konflikts, für den zweiten Akt. Dass der Protagonist Hindernisse überwinden muss, ist der Kern dieses Modells. Field leitet die Handlung aus der Motivation der Figur ab: Hat eine Figur ein Ziel, ist sie von einem Bedürfnis angetrieben, das zur Handlung führt. Das Handeln hat Folgen, und über ein Geflecht aus Ursache und Wirkung wird daraus der Handlungsverlauf. Der Fokus der Erzählstruktur liegt auf der Frage, ob der Protagonist gewinnt oder verliert, ob er sein Ziel erreicht oder nicht.

Das Modell beschreibt eine Struktur, die ich als *Wettkampfstruktur* bezeichne, weil es dabei stets darum geht, wer von zwei «Kampfpartnern» stärker ist. Das Modell impliziert, dass der Sieg die Lösung bringt. Zwar ist auch möglich, dass sich am Ende der Geschichte herausstellt, dass das Bedürfnis wichtiger als das Ziel war. Und es ist auch möglich, dass ein Ziel nicht erreicht, aber ein Bedürfnis dennoch erfüllt wird. Grundsätzlich geht es in dieser Erzählstruktur aber von Anfang bis Ende um die Frage, wer gewinnt oder verliert, und mit welchen Strategien ein Sieg zu erreichen ist.

Dieses Prinzip bleibt auch dann erhalten, wenn ein innerer Konflikt erzählt wird, bei dem eine Person z.B. mit ihrer Angst kämpft.

Allgemein unterscheidet Field drei Arten von Konflikten: den situativen, den intrapersonalen (inneren) und den interpersonellen. Diese Differenzierung eröffnet zudem die Möglichkeit, die Konfliktebene zu wechseln.

### **Die Konfliktumleitung: Von der Liebe zum Untergang der «Titanic»**

Nach Fields Modell wird ein Konflikt im zweiten Akt gesteigert und im dritten Akt aufgelöst. Tatsächlich wird dieses Prinzip jedoch häufig abgewandelt. Auf diese Möglichkeit weist der Filmdramaturg und Komponist Peter Rabenalt hin. Er verwendet dafür den Begriff der *Konfliktumleitung*. Am Beispiel des Films *Titanic* (USA 1997) stellt Rabenalt dar, wie ein intrapersoneller in einen situativen Konflikt umgeleitet wird. Die Hauptfigur ist auf Wunsch ihrer Mutter mit einem wohlhabenden Mann verlobt, der für den Lebensunterhalt beider Frauen sorgen soll. Die Protagonistin verliebt sich aber in einen armen Künstler. Die Handlung auf einem eskalierenden inneren Konflikt aufzubauen, hätte bedeutet, dass die Hauptfigur sich tatsächlich nicht zwischen diesen beiden Männern entscheiden könnte. Doch in der Darstellung der Charaktere wird von Anfang an allzu deutlich, dass es für die Protagonistin keine wirklich denkbare Möglichkeit wäre, sich für die finanzielle Sicherheit und gegen die Liebe zu entscheiden. Also ist kein echter intrapersoneller Konflikt vorhanden, obwohl diese Möglichkeit in der Exposition angedeutet wird. Der Konflikt wird zunächst auf den Gegenspieler umgeleitet, der dazu als Bösewicht dargestellt wird. Dieser interpersonelle Konflikt wird dann in einen situativen Konflikt umgeleitet, der den ursprünglichen Konflikt überlagert: Die Titanic geht unter. Die Naturgewalt ist nun das neue Hindernis.<sup>7</sup>

## KAPITEL 3

# Hollywoods Erzählstrukturen



Es ist nicht alles Heldenreise

«Ich erinnere mich noch an die Schauer, (...) als ich entdeckte, dass die angelsächsische Tradition während der ganzen Zeit nicht aufgehört hatte, die aristotelische Poetik ernst zu nehmen.»

Umberto Eco



## Wie der Mensch zum Helden wird

1934 stellt der Schweizer Psychologe Carl-Gustav Jung die Hypothese eines kollektiven Unbewussten auf. Er umschreibt mit dem Ausdruck *Archetypus* allgemeine wiederkehrende Bilder aller Kulturen und interpretiert Bilder aus Mythen und Märchen als psychische Manifestationen als Wesen der Seele.

1949 überträgt der US-amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell in seinem Werk *Der Heros in tausend Gestalten* Jungs Begriff des Archetypus auf die Struktur von Erzählungen. Campbell bezieht sich dabei nicht nur auf Sagen und Märchen, sondern auch auf die mythischen Erzählungen der Religionen und setzt die kulturelle Entwicklung einer Gesellschaft in Bezug zur Entstehung kollektiver Bilder. Kern des Mythos ist nach Campbells Ansicht die Verwandlung, die *Transformation*. Campbell bezieht sich dabei auf den psychologischen Ansatz von Jung, das Kernproblem des Menschen sei die Neigung, an unbewältigten Fixierungen der Kindheit hängen zu bleiben und sich deshalb gegen die Notwendigkeit von Verwandlungen zu sträuben.

---

**Die Heldenreise hat  
immer ein Happy End.**

---

Mythen erzählen demnach von *Verwandlungen*, die Menschen erleben, wenn sie bereit sind, etwas Neues in ihrem Leben zuzulassen. Campbell nennt die Struktur solcher Erzählungen den *Monomythos*. Im Monomythos geht es um eine Erweiterung der bisherigen Lebensmöglichkeiten. Dieser Prozess wird als Abenteuer dargestellt. Der Abenteurer in allen Kulturen wird mit den immer gleichen Figuren und Bildern konfrontiert, zum Beispiel dem Drachen oder dem Labyrinth. Wer es auf sich nimmt, mit einem Drachen zu kämpfen oder ein Labyrinth zu betreten, ist – nach Campbell und nach Jung – ein Heros, ein Held.<sup>1</sup>

Während der französische Philosoph Roland Barthes in seinen *Mythen des Alltags* kritisch hinterfragt, was Mythen im realen Leben bedeuten und wie sie uns beeinflussen, und während bei Aristoteles

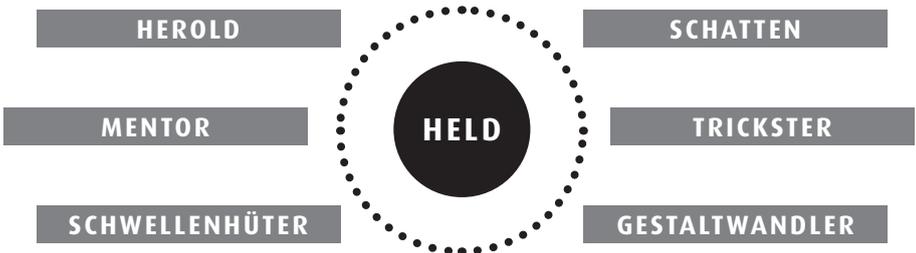
das Wort *Mythos* den Handlungsverlauf eines Dramas bezeichnet, bezieht sich der Monomythos nach Campbell auf den Entwicklungsprozess einer Person. Dessen Dramaturgie kehrt in verschiedenen Erzählungen immer wieder. Am Ende der Erzählung ist die Hauptfigur nie mehr dieselbe wie zu Anfang. Dabei hat der Monomythos immer ein Happy End.

## Die Heldenreise und die sieben Archetypen

Die Geschichte der *Heldenreise* ist das populärste Modell der Hollywood-Dramaturgie. Christopher Vogler, US-Publizist und Drehbuchautor, hat es aus Campbells Grundlagenwerk abgeleitet. Vogler führt den Erfolg populärer Filme aus Hollywood darauf zurück, dass sie Erzählstrategien anwenden, die aufgrund ihrer universal verständlichen (Bilder-)Sprache in der ganzen Welt verstanden werden.

Vogler konstruiert auf Basis von Campbells Analyse des Monomythos ein eigenes Modell. Dabei bezieht er nicht nur Elemente aus Syd Fields *Screenplay* ein, sondern auch Elemente aus dem Werk *Morphologie des Märchens* (1928) des russischen Philologen Vladimir Propp, Germanistikprofessor in Leningrad, das 1958 erstmals in englischer Sprache erschienen ist und Propp weltweit bekannt machte.

Voglers Modell besteht aus zwei Teilen: Der erste Teil beinhaltet eine Beschreibung erzählerischer Funktionen von Figuren nach dem Begriff des *Archetypus*. Der zweite Teil beinhaltet eine Aufteilung in Stationen, die nach dem Prinzip einer *Reise* dargestellt werden. Vogler beschreibt sieben Archetypen:



Das Archetypenmodell basiert auf dem Begriff des kollektiven Unbewussten von C.G. Jung. Jung geht davon aus, dass es ein kollektives Unbewusstes gibt, in dem bestimmte Grundtypen von Charakteren in Erscheinung treten. Archetypen können als Facetten einer einzigen Person betrachtet werden. Dabei spielt ein Phänomen eine Rolle, das in der Psychologie heute schulübergreifend als *Projektion* bezeichnet wird. Projektion bedeutet, dass Eigenschaften, die abgelehnt werden, nach außen, auf jemand anderen übertragen werden.

In der Heldenreise geht es um die Suche des Ich nach Identität und Ganzheit. Dieses Ich repräsentiert der Archetypus des Helden, aus dessen Perspektive erzählt wird. Der **HELD** nach Vogler ist eine Identifikationsfigur, weil er universelle Bedürfnisse hat. Dazu zählt Vogler z.B. das Verlangen nach Freiheit oder den Wunsch, Unrecht aus der Welt zu schaffen.

Im Zentrum einer Heldenreise steht die – reale oder symbolische – Begegnung mit dem Tod, dem der Held auf dem Höhepunkt der Reise direkt ins Angesicht schaut. Hier geht es um alles oder nichts. Der Held kann gewinnen oder verlieren. Insbesondere seine Fehler bzw. Schwächen machen den Helden dabei zur Identifikationsfigur und weisen gleichzeitig den Weg auf der Reise bzw. geben der Geschichte eine Richtung – anders als bei der aristotelischen Dramentheorie, wo gerade ein Fehler zum Verhängnis des Helden wird. Die Unvollkommenheiten der Hauptfigur sind Ursache einer unbefriedigenden Situation, die in der Exposition dargestellt wird und die der Grund für die Reise ist. Am Ende der Reise wird die Figur zum Helden, weil sie etwas dazugelernt hat. Alle anderen Archetypen stehen in Relation zum Helden und dessen Entwicklungsprozess.

---

**Die Heldenreise ist die Suche nach der eigenen Identität.**

---

Der **HEROLD** kann eine Person oder ein Ereignis sein und z.B. den Helden mit einer überraschenden Nachricht konfrontieren. Er verkündet dem Helden die Notwendigkeit einer Veränderung und tritt deshalb bereits in der Exposition, d.h. im ersten Akt, auf.

Die Erzählfunktion des **MENTORS** ist die Vermittlung neuen Wissens und neuer Impulse. Mentoren sind Figuren, die den Helden etwas lehren und ihn beschützen. Ein Held kann auch mit mehreren Mentoren zusammentreffen, die ihm verschiedene Fertigkeiten beibringen. Nach dem Archetypenmodell repräsentiert der Mentor das höhere Selbst eines Menschen, seinen weiseren edleren Teil, und steht für die höchsten Ziele. Häufig wird erst durch die Begegnung mit dem Mentor ein Aufbruch zur Reise möglich.

Der **SCHATTEN** repräsentiert nach Jung alle Eigenschaften, die das bewusste Ich ablehnt, weil sie entweder individuellen oder kollektiven Normen widersprechen. Diese abgelehnten Eigenschaften werden in übersteigerter und negativer Form nach außen projiziert und begegnen dem Ich als Spiegel. Der Schatten kann in Form anderer Menschen oder von Ereignissen auftreten. Je weiter die Reise fortschreitet, desto bedrohlicher wird der Schatten. Dies zeigt sich durch Angriffe und Bedrohungen, die zu Auseinandersetzungen auf

---

**Die Archetypen stehen für die inneren Bilder des Helden.**

---

Leben und Tod eskalieren. Der Schatten ist der Gegenspieler des Helden. Es geht jedoch bei der Heldenreise nicht primär um Vernichtung des Gegners, sondern um die Integration der Schattenanteile. Ein Schatten nach Vogler setzt eine Entwicklung in Gang, die den Helden zum Wachstum zwingt. Es geht zwar auch um die Frage, welche von den beiden Kräften gewinnt, der Fokus liegt aber darauf, dass der Protagonist lernt, abgelehnte Eigenschaften zu integrieren, die der Schatten repräsentiert. Ein Text mit einer markanten Schattenkonstruktion ist der Roman von Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* (1886). Mr. Hyde ist der Schatten von Dr. Jekyll. Merkmale einer Schattenfigur sind, dass sie abgelehnte Eigenschaften des Helden verzerrt, übersteigert und böseartig repräsentiert. Der Schatten muss nicht personifiziert sein, d.h. auch eine Krankheit, das Wetter oder das Leben im Allgemeinen kann als Schatten ins Leben des Helden treten. Nach Vogler ist der Schatten trotz seiner feindseligen bis lebensbedrohlichen Auftritte im Kern eine positive Figur/Konstruktion, weil er den Helden dazu bringt, Eigenschaften und Verhaltensweisen zu integrieren.

rieren, die für ihn überlebensnotwendig sind und die er bisher nicht zu leben gewagt hat. Allerdings: *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* ist zwar einer der meistverfilmten Romane der Literaturgeschichte, aber sicherlich keine Heldenreise. Denn wäre Dr. Jekyll tatsächlich auf eine Heldenreise gegangen, wäre ihm das tragische Ende als Mr. Hyde erspart geblieben, und die Handlungsstruktur der Erzählung hätte einen völlig anderen Verlauf genommen. Entgegen dem, was Vogler sagt, erzählt eben *nicht* jeder erfolgreiche Roman oder Film von einer Heldenreise; ebensowenig, wie jeder erfolgreiche Film Fields Paradigma entsprechen muss.

Der **TRICKSTER** tritt häufig als komische Figur und als Begleitperson des Helden auf. Seine Funktion ist es, einen verborgenen Wunsch nach Veränderung auszudrücken. Durch den Trickster tritt zutage, dass etwas unter der Oberfläche nicht stimmt und dass für den Helden eine Veränderung notwendig ist. Der Trickster tritt als Verbündeter des Helden auf; sein Kennzeichen ist subversive Komik. Weil er Veränderungen in Gang setzt, ist der Trickster eine Bedrohung des Status quo. Vertiefende Hintergründe zur Geschichte des Tricksters, der z.B. im Mittelalter eine wichtige Rolle spielt, finden sich in Carl Gustav Jungs Aufsatz *Zur Psychologie der Tricksterfigur*. Ich gehe später am Beispiel des Films *Gilbert Grape* näher auf den Archetypus des Tricksters und auf weitere Aspekte dieses Archetypus ein, u.a. auch auf seine mythologische Bedeutung nach Claude Levi-Strauss.

Eine meist nicht auf den ersten Blick zu identifizierende bzw. häufig schwer zu charakterisierende Figur ist der **GESTALTWANDLER**, weil dessen zentrales Merkmal darin besteht, dass er ständig neue Züge annimmt oder z.B. <zwei Gesichter> hat und undurchschaubar wirkt. Der Gestaltwandler steht häufig in Verbindung mit dem jeweils anderen Geschlecht (d.h. für den männlichen Helden tritt er in weiblicher Gestalt auf und umgekehrt). Der Zauberer oder die Hexe sind typische Gestaltwandler-Figuren im Märchen. Vogler bezieht sich in seiner Beschreibung des Gestaltwandler-Archetyps auf die Theorie von *Anima* und *Animus* nach C. G. Jung: «Animus bezeichnet dort das männliche Element des weiblichen Unbewussten [...] Ani-

ma ist dessen weibliches Gegenstück im männlichen Unbewussten. Jungs Theorie zufolge sind alle Menschen zugleich mit einem kompletten Satz männlicher und weiblicher Eigenschaften ausgestattet, die zusammengenommen für das Überleben und die Aufrechterhaltung des inneren Gleichgewichts unabdingbar sind.»<sup>2</sup> Nach Jung wurden in der Geschichte der Menschheit und in allen Kulturen die männlichen Eigenschaften von Frauen und die weiblichen Eigenschaften von Männern immer unterdrückt. Diese unterdrückten Eigenschaften führen im Menschen ein Eigenleben, finden als Animus und Anima ihren Ausdruck in Fantasien und können auf andere Personen projiziert werden. Für Texte bedeutet dies, dass der Gestaltwandler-Archetyp z.B. in Liebesgeschichten eine wichtige Rolle spielt, d.h. dass Animus- oder Anima-Aspekte z.B. auch vom Protagonisten auf andere Figuren projiziert werden können. Dass die Gestaltwandler-Figur insgesamt oder in bestimmten Aspekten als undurchsichtig oder undurchschaubar erscheint, geht zurück auf die damit projizierten für das eigene Selbst «nicht erlaubten» Eigenschaften. Eine Interpretation dazu, was dieser Archetypus als Erzählfunktion bedeuten kann, folgt in Kapitel 10 am Beispiel des Filmes *Titanic* von James Cameron.

Nach Vogler repräsentieren die Archetypen innere Bilder des Helden im Außen. Eines dieser Bilder ist der **SCHWELLENHÜTER**, der immer dann auftritt, wenn der Held sich auf den Weg zu einer für ihn neuen Erfahrung macht. Der Schwellenhüter repräsentiert Macht. Er hält sich (wie ein Türsteher) an einer Schwelle oder Pforte auf, an der er dem Helden buchstäblich den Weg versperren kann. Wie alle anderen Archetypen kann auch der Schwellenhüter als Mensch auftreten, aber ebenso als Hindernis in Form von Missgeschicken aller Art. Vogler spricht von Symbolen für innere Dämonen, die sich beim Ansatz jeder größeren Veränderung mit Macht erheben. Sie markieren die Bedeutung der Veränderung und prüfen die Bereitschaft des Helden zur Veränderung. Begegnet der Held also dem Schwellenhüter, muss er (Bewährungs-)Proben und Prüfungen bestehen oder Rätsel lösen. Ein berühmter Schwellenhüter aus der Mythologie ist die Sphinx.

Archetypen treten zwar personifiziert auf, sind aber keine Figuren im Sinne von Charakteren, sondern repräsentieren die *Funktion* einer Figur. Eine Figur kann innerhalb eines Textes auch Züge mehrerer Archetypen annehmen oder sich diese wie unterschiedliche Masken aufsetzen, d.h. z.B. einmal Mentor und einmal Schatten sein.<sup>3</sup>

## Die zwölf Stationen der Heldenreise

Der zweite Teil der Heldenreise nach Christopher Vogler ist ein *Weg*, der sich aus *zwölf Stationen* zusammensetzt. Die Handlung wird aus der Perspektive einer Hauptfigur erzählt.

In der ersten Station, der **Gewohnten Welt**, wird die Alltagsumgebung des Helden vorgestellt. Die **Berufung** als zweite Station konfrontiert den Helden mit einem Problem oder einer Neuerung und ruft ihn zum Abenteuer auf. Dieses löst in der Regel Angst aus und wird abgewehrt, weshalb die dritte Station als **Weigerung** bezeichnet wird. Weil in der vierten Station eine **Begegnung mit dem Mentor** erfolgt, der den Helden für die Reise vorbereitet, wagt dieser schließlich trotz seiner Angst aufzubrechen. Die fünfte Station heißt das **Überschreiten der ersten Schwelle**: Der Held macht einen Schritt in eine neue Welt. Die beiden Welten unterscheiden sich räumlich, visuell und bezüglich der Regeln, die dort gelten. Vogler bezeichnet die Erzählfunktion dieser Station als identisch mit dem ersten Wendepunkt nach Syd Field, der in den zweiten Akt überleitet. Zudem liegt ein Vergleich mit dem Überschreiten der Grenze nach Lotman nahe. Ich gehe darauf später in Beispielen näher ein.

**Proben, Verbündete und Feinde** erwarten den Held in der sechsten Station. Es gilt, erste Proben zu bestehen und Verbündete zu gewinnen. Dabei macht sich der Held auch Feinde und lernt die Regeln in der neuen Welt kennen. Dieser Reiseabschnitt spielt häufig an öffentlichen Plätzen, z.B. in Bars oder Lokalen. Dem Raum, in dem er seinen schlimmsten Feind vermutet, nähert sich der Held in der siebten Station, der **Annäherung an die geheimste Höhle**. Die Annäherung an diesen Ort ist verbunden mit der Vorbereitung

auf die Konfrontation mit der antagonistischen Kraft. Diese findet laut Vogler in der achten Station statt, der **Äußersten Prüfung**, die er auch **Krise** nennt. In dieser muss sich der Held mit der größten Angst auseinandersetzen, symbolhaft oder tatsächlich als Kampf auf Leben und Tod mit einer feindlichen Macht. Vogler beschreibt die Krise als eine Art Zwischenprüfung. Er situiert sie zeitlich relativ genau, nämlich als zentrale Krise in der Mitte des Films (Minute 60) oder als verzögerte Krise (Minute 75), eine Position, die er mit den Maßen des goldenen Schnitts in der Malerei vergleicht. Besteht der Held die Prüfung, folgt eine **Belohnung** in der neunten Station. Damit verbunden sind neues Wissen oder neue Fertigkeiten.

Der Übergang zum dritten Akt wird mit dem **Rückweg** als zehnte Station eingeleitet; diese entspricht zeitlich dem zweiten Wendepunkt nach Field. Der Held kann freiwillig in seine alte Welt zurückkehren – was er jedoch selten tut. Häufiger zwingen ihn feindliche Mächte zur Flucht. Danach folgt erst der eigentliche Höhepunkt des

---

**Wie wird eine Figur zum Helden?**

---

Films: In der elften Station, die Vogler als **Auferstehung** sowie **Klimax** bezeichnet, holen die feindlichen Mächte zu einem entscheidenden letzten Schlag aus. Der Held muss sich in einer Art Abschlussprüfung der finalen Auseinandersetzung stellen. Mit bzw. in der Klimax wird die zentrale Frage beantwortet. Die zwölfte und abschließende Station heißt **Rückkehr mit dem Elixier**. Das Elixier steht für neue Kenntnisse und Erfahrungen, die der Held gewonnen hat. Der letzte Schritt besteht darin, dass der Protagonist die neuen Kenntnisse aus dem neuen Raum in seine alte Welt zurückbringt und mit einer Gemeinschaft teilt, deren Teil er anfangs war.<sup>4</sup>

Im Unterschied zu Fields Modell steht im Modell der Heldenreise nicht ein Wettstreit antagonistischer Kräfte, sondern ein *Entwicklungsprozess* der Hauptfigur im Zentrum – der gerade durch die Auseinandersetzung mit antagonistischen Kräften in Gang gesetzt wird. Der Protagonist ist nicht von Anfang an ein Held; Thema der Heldenreise ist vielmehr, *wie* eine Figur zum Helden *wird*. Gerade wegen seiner Fehler und Schwächen identifiziert sich der Zuschauer mit dem Helden. Im Gegensatz zur Dramaturgie der antiken griechischen Tragödie führen diese Fehler in der Heldenreise aber nicht

ins Tragische, sondern zum Happy End. Ein Text, der nach dem Modell der Heldenreise aufgebaut ist, basiert darauf, dass der Held *lernt*, sich also entwickelt und wächst. Auch in der Umgangssprache kann jemand «über seine Grenzen hinauswachsen». Die (Helden-)Reise ist eine Metapher für einen Entwicklungsprozess.

## Modellübergreifende Strukturelemente

Die Modelle von Field und Vogler gehen von einem jeweils in sich geschlossenen System narrativer Struktur aus. Einige der Elemente können jedoch auch modellübergreifend gültig sein. Das gilt z.B. für die bei Vogler erwähnten Elemente Krise und Klimax. Darüber hinaus gibt es weitere Elemente wie z.B. das Suspense-Prinzip, die ich z.T. im Zusammenhang mit Filmanalysen noch vorstelle. Dieser Überblick soll zunächst ein Bewusstsein für dramaturgische Wirkungsmuster schaffen und dieses komplexe Themengebiet so klar wie möglich darstellen.

### I. Backstorywound

Die Medienwissenschaftlerin Michaela Krützen, Professorin an der Hochschule für Fernsehen und Film in München, weist auf ein besonderes Element hin, das der Hollywoodfilm einsetzt, um die Motivation des Protagonisten zu erklären: die *Backstorywound*. Krützen stellt dieses Strukturelement in Zusammenhang mit der Heldenreise an einem Filmbeispiel vor. Die Backstorywound ist jedoch nicht an die Heldenreise gebunden, sondern wie die zentrale Frage, die Prämisse, die Krise und die Klimax ein modellübergreifendes Strukturelement.

---

**Wenn die Vergangenheit  
den Helden einholt.**

---

Die Backstorywound ist ein unverarbeitetes Erlebnis aus der Vorgeschichte einer Filmfigur, dessen Geheimnis in der Regel erst nach der Hälfte der Filmhandlung enthüllt wird. Häufig erzählt dazu der Protagonist in einer Dialogszene von einer Verletzung aus seiner

Vergangenheit. Aus dem Rückblick geht hervor, dass diese Wunde den Protagonisten geprägt hat und der Grund für sein Verhalten oder seine Situation in der Gegenwart ist. Michaela Krützen stellt

---

**Die Charakterisierung von Filmfiguren entspricht nicht immer realen psychologischen Zusammenhängen.**

---

fest, dass die Backstorywound in vielen Filmen aber erst nachträglich konstruiert ist bzw. zuweilen sogar erst während der Dreharbeiten erfunden oder aber geändert. Daraus lässt sich ableiten, dass sie als dramaturgisches Element austauschbar ist. Das bedeutet zugleich, dass die Charakterisierung von Filmfiguren natürlich nicht realen psychologischen Mustern entspricht, sondern Erzählfunktionen: Es geht darum, die Glaubwürdigkeit einer Figur zu untermauern.<sup>5</sup>

In Handbüchern zur praktischen Dramaturgie wird das Einfügen einer Backstory auch direkt empfohlen. So schreibt z.B. Victoria Lynn Schmidt in einem Ratgeber: «Backstory is crucial to adding richness and depth to a story», denn: «It helps readers better understand a character [...] as it is directly related to the story's main problem.»<sup>6</sup> Die *Backstory* (die mit einer Backstorywound verbunden sein kann, aber nicht muss) wird als Funktion eingesetzt, die Motivation von Charakteren zu erklären, wobei die psychologische Korrektheit der Erklärung nicht so wichtig ist.

## II. Figurenfunktionen

Wer wäre nach den Definitionen von Field oder Vogler in dem Film *Der Name der Rose* die Hauptfigur? Hier wird deutlich, dass beide Modelle Grenzen haben und keineswegs so universal gültig sind, wie sie für sich beanspruchen. Das gilt sowohl für den Roman *Der Name der Rose* als auch für den Film, der die Figurenstruktur dramaturgisch durchaus genau adaptiert. Die Figur, aus deren Perspektive erzählt wird, ist Adson von Melk. Nach einem Teil von Syd Fields Definition könnte Adson also die Hauptfigur sein. Doch mit Fields Modell verbunden ist, dass die Hauptfigur ein klares Ziel hat, das sie unbedingt und vehement verfolgt und dass dahinter ein Bedürfnis als Motor und Antrieb aller Handlungen liegt. Auf Adson trifft die-

se Definition nicht zu. Denn Adson tritt auf als Begleiter seines Mentors, William von Baskerville, dem er zwar hilft, eine geheimnisvolle Serie von Morden in der Abtei aufzuklären, er selbst aber ist nicht die aktive Figur. Es ist auch kein Bedürfnis zu erkennen, das Adson antreiben könnte, außer einem allgemeinen Interesse, das jedoch eher zögerlich bleibt. Auch im Film bleibt Adson der, als der er im Roman angelegt ist: der Erzähler, der das Geschehen miterlebt, aber weder Hauptfigur noch Protagonist ist.

William von Baskerville dagegen hat ein klares und starkes Ziel: Er will die Morde aufklären und herausfinden, was dahintersteckt. Eine Abneigung gegen Angst und Aberglauben und ein Bedürfnis nach Klarheit und Vernunft treiben ihn an. Wie Sherlock Holmes in Sir Arthur Conan Doyles Roman *Der Hund von Baskerville* (1902) ist William von Baskerville davon überzeugt, für übersinnlich scheinende Phänomene vernünftige Erklärungen zu finden. Er will ein Rätsel lösen, und zwar so sehr, dass er sogar sein Leben dafür riskiert. Warum ist es verboten, die Bibliothek zu betreten? Welches Geheimnis verbirgt sich dort? William geht aktiv vor, beobachtet, zeichnet einen Plan, dringt unerlaubt in das Labyrinth ein. Adson assistiert nur. Ist also William von Baskerville die Hauptfigur der Geschichte? Um hier exakte Begriffe zu bestimmen, müssen wir weiter differenzieren.

### III. Schlüsselfigur, Hauptfigur, Erzähler

Eine *Schlüsselfigur* ist nach Lajos Egri eine Figur, die Motor der Handlung ist, weil sie unbedingt etwas will, z.B. einer anderen Person schaden, wie etwa Jago in Shakespeares *Othello*. Die Schlüsselfigur wird mehr in ihren negativen als in ihren positiven Eigenschaften dargestellt, entscheidend ist das Getriebensein. Die zumeist intrigant handelnde Schlüsselfigur ist ein wiederkehrendes Element in den Dramen von Shakespeare. Egri nennt sie Protagonist, weil sie die Handlung vorantreibt. Der Antagonist nach Egri ist die Gegenkraft dazu, also möglicherweise eine Figur mit mehr positiven als negativen Eigenschaften.<sup>7</sup> Sind Schlüsselfigur und Antagonist gleich stark, entsteht ein Konflikt, der die Handlung vorantreibt. Die

Schlüsselfigur muss weder mit der Hauptfigur noch mit dem Erzähler identisch sein. *Hauptfigur*, *Schlüsselfigur* und *Erzähler* haben also unterschiedliche Funktionen. Die Zusammenziehung der drei zu einer einzigen Figur, nach Field und Vogler ein Kennzeichen vieler Hollywoodproduktionen, ist mit diesem Modell *nicht* vereinbar.

In dem Film *Amadeus* (USA 1984) nach dem gleichnamigen Bühnenstück von Peter Schaffer treibt Salieri als Schlüsselfigur die Handlung voran. Motor der Handlung ist Salieris Neid auf Mozart. Der Film erzählt in Rückblenden die Erinnerungen des inzwischen alt gewordenen Salieri, der kurz vor seinem Tod sein Gewissen in einer Beichte erleichtern will. Er bezichtigt sich selbst des Mordes an Mozart, den er durch Intrigen in den frühen Tod getrieben zu haben meint.

Auch die Figurenstruktur des Romans (sowie des Films) *Der Name der Rose* basiert auf einer Schlüsselfigurkonstruktion sowie eine Trennung der drei Erzählfunktionen von Figuren: Erzählerfigur ist Adson von Melk, Hauptfigur ist William von Baskerville, Schlüsselfigur ist Jorge von Burgos, der unbedingt etwas will, nämlich den Zugang zur Bibliothek kontrollieren und Bücher vor den Augen der Welt verbergen. Durch die Schlüsselfigur Jorge wird die gesamte Handlung angetrieben. Während er nach der Definition von Lajos Egri als Protagonist zu bezeichnen wäre, wäre er nach Syd Field der Antagonist, denn er ist der Gegenspieler, der die Hindernisse für den Ermittler William von Baskerville aufstellt. Beide Figuren sind gleich stark, sodass sich ein Konflikt ergibt. Dieses Beispiel zeigt, dass auf einen Text verschiedene Modelle oder Teile davon <passen> können.

Eine Schlüsselfigur nach der Definition von Egri ist also eine Figur, die unbedingt etwas will und damit alle anderen Figuren zu einer Reaktion zwingt. Nach diesem Modell können Erzähler, Hauptfigur und Schlüsselfigur unterschiedliche Figuren sein.

#### IV. Wer gegen wen? Figurenkonstellationen

Der Einfachheit halber habe ich mich bisher stets auf den Fall bezogen, dass es genau eine Hauptfigur gibt. Es gibt jedoch auch andere

Möglichkeiten der Figurenkonstellation. Jens Eder, Professor für Medienwissenschaft in Mannheim, der auch selbst Drehbücher geschrieben hat, formuliert 2008 eine Theorie der Filmfigur. Er unterscheidet die Figurenebene von der Handlungsebene und grenzt damit (im Unterschied zu anderen Modellen und Theorien) auch die Figurenstruktur von der Handlungsstruktur ab. Eder beschreibt als den Standardfall, dass es einen (einzelnen) *Protagonisten* gibt, der zugleich die Haupt- und Identifikationsfigur innerhalb einer Menge anderer Figuren ist und das Interessenszentrum des Films bildet. Diesem Protagonisten steht der *Antagonist* gegenüber, d.h. die am meisten verbreitete Figurenkonstellation ist eine zwischen Protagonist und Antagonist in einer Wechselwirkung bzw. in einem Konflikt zueinander.

---

**Es kann auch mehr  
als einen Protagonisten  
geben.**

---

Von dieser häufigsten Figurenkonstellation unterscheidet Eder eine ebenfalls noch relativ verbreitete Form, nämlich Filme mit zwei Protagonisten, nach Kristin Thompsons Bezeichnung *dual protagonist films*. In diesen Filmen bilden zwei Hauptfiguren ein *Duo*. Meist gehen solche Konstellationen schon aus den Titeln hervor, wie z.B. *Ein Fall für Zwei* oder *Starsky und Hutch* oder *Thelma und Louise*. Typisch für diese Figurenkonstellation sind z.B. Buddy-Filme oder alle Formen von Ermittler-Duos im Kriminalgenre.<sup>8</sup>

Auf die Erweiterung auf noch mehr als zwei Protagonisten bezieht sich der Begriff der *pluralen Figurenkonstellation* von Margrit Tröhler, Professorin für Filmwissenschaft in Zürich. Nach Tröhler kann ein Kollektiv oder eine Gruppe als Einzelfigur inszeniert werden, was sie als *Gruppenfigur* benennt. Die Gruppenfigur erscheint vorwiegend außerhalb der westlichen Kultur, z.B. im chinesischen, afrikanischen, süd- und mittelamerikanischen Kinofilm.<sup>9</sup>

## V. Reise, Rätsel, und Wettkampf: die drei häufigsten Handlungsverläufe

«How many plots are there?»: Dieser Frage geht der Schriftsteller Ronald B. Tobias nach und bezieht sich dabei u.a. auf Texte von

Aristoteles, Rudyard Kipling und Carlo Gozzi. Aristoteles unterscheidet nur zwei Arten des Handlungsverlaufes: Tragödie und Komödie. Rudyard Kipling listet 69 Möglichkeiten auf, Carlo Gozzi 36. Tobias wählt die seiner Ansicht nach wichtigsten 20 Varianten aus, die er als *Master Plots* bezeichnet.<sup>10</sup>

Ein Master Plot ist nach Tobias ein Handlungsverlauf, dessen Struktur sich immer wieder in Werken der Weltliteratur findet. Wie die meisten Verfasser von Schreibratgebern unterscheidet aber auch Tobias nicht zwischen verschiedenen Ebenen der Struktur, sondern stellt seine Ergebnisse als ein geschlossenes Modell vor, in dem sich Elemente aus verschiedenen Ebenen vermischen, ohne dass diese unterschieden und benannt werden.

Aus den 20 Master Plots von Tobias leite ich drei Grundformen ab, auf die sich alle Handlungsverläufe reduzieren lassen. Diese drei Möglichkeiten von Plots nenne ich *Reise*, *Rätsel* und *Wettkampf*. Diesen Grundformen lassen sich auch alle anderen Masterplots zuordnen, wenn man lediglich die Handlungsstruktur betrachtet.

Auch die Modelle von Field und Vogler lassen sich nach dieser Einteilung zuordnen: Fields Modell folgt auf der Handlungsebene der Struktur eines Wettkampfes, das Modell Vogler dem Aufbau einer Reise. Alle Formen des Genres Krimis, ob ihre Struktur spezifisch ist wie in dem Roman *Der Name der Rose* oder stereotyp wie in den meisten Fernsehkrimis, sind der Struktur nach Rätsel.

*The Seven Basic Plots* nennt der englische Journalist und Autor Christopher Booker sein bereits 1969 begonnenes und erst 34 Jahre später beendetes Werk, das noch mehr als alle anderen bereits genannten Bücher einen Eindruck der enormen Komplexität des Themas Dramaturgie vermittelt. Booker stellt die Frage, *warum* wir Geschichten erzählen. Er unterscheidet sieben Grundformen von Geschichten, darunter die Reise (mit Wiederkehr), die Komödie und die Tragödie.<sup>11</sup> Seine Untersuchung sticht vor allem durch detaillierte Beschreibungen von Beispielen hervor, an denen ein Zusammenhang zwischen Plots und psychischen Strukturen im kollektiven Unbewussten deutlich wird.

Zur Exaktheit der Begriffsdefinitionen hier eine Anmerkung: Was Booker als *Basic Plot* und Tobias als *Master Plot* bezeichnet, geht

über meine vereinfachte Verwendung des Begriffes *Plot* hinaus, weil beide nicht nur Aspekte der Handlung, sondern insbesondere Aspekte auch der Figuren einbeziehen. Ich verwende den Begriff *Plot* ausschließlich zur Beschreibung der Handlungsebene.

## Die vier Ebenen der Struktur

Um die bestehenden Theorien zusammenzufassen und die zugrundeliegenden Strukturelemente systematisch vergleichen zu können, habe ich ein Modell zur Analyse von Dramaturgie entwickelt, das in Kapitel 5 ausführlich vorgestellt wird.

Es bildet die Struktur von Dramaturgie auf vier Ebenen ab: *Raum*, *Zeit*, *Figuren* und *Handlung*. In Fields Modell der drei Akte steht beispielsweise die Struktur der *Zeit* im Mittelpunkt. Nach Aristoteles wiederum ist die Ebene der *Handlung* der wichtigste Aspekt von Dramaturgie. Alle bekannten Modelle und Theorien beziehen sich zwar direkt oder indirekt auf eine oder mehrere der vier Ebenen, unterscheiden diese aber nicht klar voneinander.

## KLAPPENTEXT (HINTEN)



**MARIETHERES WAGNER** ist Regisseurin und Drehbuchautorin. Ihr erster Kinospießfilm «Die Nacht des Marders» wurde mit dem Deutschen Filmpreis und dem Bayerischen Filmpreis ausgezeichnet und u.a. bei den Filmfestspielen in Cannes sowie im Museum of Modern Art in New York gezeigt. Ihre Fernsehfilme erreichten Einschaltquoten von bis zu 8 Millionen Zuschauern. Sie ist auch als Dozentin tätig, u.a. an der Hochschule für Fernsehen und Film in München, an der Filmakademie Baden-Württemberg und seit 2007 an der Universität Passau. Sie ist Mitglied diverser Fachgremien und Jurys, u.a. Vorsitzende der Jury Deutscher Drehbuchpreis 2014.

Menschen erzählen einander Geschichten, um die Welt zu verstehen. Dramaturgie ist die Kunst, Geschichten möglichst spannend zu gestalten. Doch Dramaturgie bestimmt nicht nur die Wirkung von Filmen oder Romanen; sie ist ein Grundprinzip unseres Denkens und unserer Vorstellungen. Dramaturgie ist eine universale Sprache, ein Zeichensystem, das zwar für die meisten Menschen unbewusst bleibt, uns aber trotzdem ständig umgibt und beeinflusst.

**Dramaturgie passiert immer. Doch nur wer versteht,  
wie sie wirkt, kann sie auch selbst gestalten.**

ISBN 978-3-907100-61-5



**MIDAS MANAGEMENT VERLAG**