

Die Kreative Matrix

Kunst und Handwerk des Drehbuchschreibens

Bearbeitet von
Philip Parker, Rüdiger Hillmer

1. Auflage 2005. Taschenbuch. 350 S. Paperback
ISBN 978 3 89669 516 1
Format (B x L): 14,8 x 21 cm
Gewicht: 516 g

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

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of increasing size. Below the main text, 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' is written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung 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.

2. Eine Kreative Matrix

Was ist eine Kreative Matrix? Und warum ist sie eine nützliche Methode bei der Analyse und Entwicklung von Drehbüchern?

In fast allen Diskussionen über Filme und Fernsehprogramme greifen sich die Leute einen Aspekt heraus, der sie interessiert oder der ihnen sofort ins Auge sticht. Ihrem Gefühl nach ist es dann genau dieses Element, durch das der Film entweder gut gelungen ist oder verdorben wurde. Wenn sich jedoch ein Drehbuchautor zum Schreiben hinsetzt, hat er mit allen möglichen Elementen zu tun und kann sich nicht nur für einen Aspekt des Drehbuchs interessieren. Es sei denn, er möchte seine ganze Zeit damit verbringen, anderer Leute Bücher umzuschreiben.

Deshalb benötigen Drehbuchautoren ein Bezugssystem, an das sie sich halten können. Dieses sollte nicht nur diejenigen Elemente betonen, für die sich ein Autor bei einem Projekt interessiert, sondern auch die anderen Elemente berücksichtigen, die er vielleicht nicht sofort erkennt oder versteht. Unglücklicherweise verfangen sich die meisten Gespräche, die ein Drehbuchautor mit anderen und häufig sogar mit anderen Drehbuchautoren führt, in der Alltagssprache. Meist geht es dann darum, ob man ein bestimmtes Element des Films mag oder nicht.

Im Kern drehen sich all diese Diskussionen um die alte Frage, ob ein Drehbuch formelhaft ist oder nicht. In letzter Zeit ist dies ein wenig durch die Frage in den Hintergrund getreten, ob es korrekt strukturiert ist, oder ob es sich um ein wirkliches Charakterstück handele.

Aber diese Herangehensweisen bergen ein Problem. Denn damit wird versucht, ein oder mehrere Elemente aus einem Werk herauszulösen und dies dann als zentral dafür zu erklären, dass ein gutes Drehbuch entsteht. Damit können natürlich einige Aspekte der Drehbuchentwicklung geklärt werden. Aber zugleich ignoriert dies auf grundlegende Weise die einfache Tatsache, dass wir uns einen Film nicht in Einzelteilen ansehen. Wir nehmen ihn als ein Ganzes wahr und der Drehbuchautor hat ihn als ein Ganzes zu schreiben. Deshalb benötigen wir eine Methode, um »Film« als ein Ganzes zu bearbeiten und zu verstehen.

Das Konzept einer Kreativen Matrix erlaubt uns, genau dies zu tun. Mit seiner Hilfe können die verschiedenen Elemente, die ein Drehbuch ausmachen, in ihrer Verbindung zueinander gesehen werden, ohne dass irgendeinem Element eine beherrschende Rolle eingeräumt würde. Auf diese Weise können wir uns davon lösen, die Figur, das Thema, die dramatische Struktur, die Geschichte, das Genre oder den Stil als das für den Autor hervorstechendste, wichtigste Element zu bewerten, wenn er sein Drehbuch schreibt.

Die Hauptelemente in der Matrix sind: Geschichte [story], Thema, Form, Handlungsführung [plot], Genre und Stil. Wir werden erkennen, dass jedes dieser Elemente in Bezug auf jedes andere eine unterschiedlich große Bedeutung besitzt und dass dies jeweils von der Art des Drehbuchs abhängig ist.

Diese Herangehensweise verhindert zwar bereits, dass der Prozess des Drehbuchschreibens allzu sehr vereinfacht wird. Dennoch wird ein Autor, der sich lediglich auf diese narrativen Elemente beschränkt, noch immer auf halbem Wege stehen bleiben. Denn die andere Hälfte betrifft all jene spezifischen Informationen, Emotionen und Erfahrungen, die der Autor selbst einbringt, wenn er das einzigartige Drehbuch schreibt, das nur er schreiben kann.

Diese persönlichen Entscheidungen und Gefühle sind jener Teil des kreativen Prozesses, der in einem solchen Buch nicht behandelt werden kann, weil er jeweils einzigartig für den einzelnen Drehbuchautor und für jedes einzelne Drehbuch ist. In unserem Modell wird der Raum dafür durch den Raum zwischen den Elementen der Matrix veranschaulicht. Dies zeigt, warum eine Matrix das angemessene Modell ist, um Drehbücher und letztlich auch Filme zu entwickeln und zu verstehen.

Der offene, kreative Zwischenraum in der Matrix macht deutlich, wie es ein solches Modell erlaubt, Kunst und Handwerk des Drehbuchschreibens als Teile ein und desselben Prozesses zu begreifen. Damit ist es einerseits möglich zu erfassen, wo die zentralen Beziehungen jedes der narrativen Elemente innerhalb eines spezifischen Drehbuchs liegen. Zugleich können die persönlichen Erfahrungen und Gefühle des Autors berücksichtigt werden. Das folgende Diagramm (s. S. 33) veranschaulicht die grundlegenden Beziehungen zwischen den Elementen. Die zentralen Beziehungen bestehen zwischen jenen Paaren, die in der Matrix horizontal auf einer Ebene angesiedelt sind. Dies sind:

- Geschichte [story] und Thema
- Form und Handlungsführung [plot]
- Genre und Stil

Diese Paarungen basieren darauf, dass die jeweiligen Elemente im fertigen Drehbuch besonders stark aufeinander einwirken. Der freie Raum zwischen den Elementen und innerhalb des Rests der Erzählung symbolisiert die originär schöpferischen Elemente, die der Autor in jedes Drehbuch einbringt.

In diesem Kapitel möchte ich zunächst einmal jedes Element definieren und veranschaulichen, wie es im Kontext der Matrix mit den anderen funktioniert. Es ist von zentraler Bedeutung, nicht zu vergessen, dass alle Elemente eines Drehbuchs wichtig sind. Alle müssen zusammen funktionieren, wenn das Drehbuch und der darauf basierende Film ihr volles Potenzial ausschöpfen sollen.

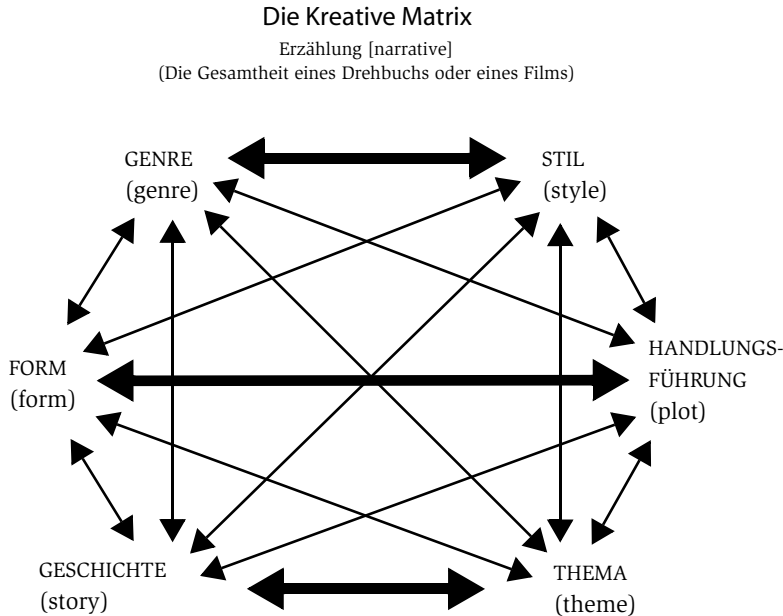


Abb. 1: Die Kreative Matrix, in der die sechs Hauptelemente ein Koordinatensystem für die Originalität bilden.

2.1 Die Erzählung

Bevor wir uns die einzelnen Elemente ansehen, möchte ich noch etwas Zeit darauf verwenden, den Begriff »Erzählung« [narrative] neu zu definieren, um jede spätere Verwirrung im Buch zu vermeiden.

In der Darstellung der Matrix habe ich der »Erzählung« die übergeordnete Position zugewiesen. Sie bezeichnet den Raum, in dem die diversen Elemente des Drehbuchs ihren Platz finden einschließlich jener persönlichen Elemente, die der Autor selbst einbringt. Das ist dann am einfachsten zu verstehen, wenn man ein fertiges Drehbuch oder einen Film als einen »Erzählraum« begreift, der alle Elemente enthält.

Dies dürfte generell nicht als problematisch angesehen werden. Denn Themenkomplexe wie das narrative Schreiben oder der Erzählraum werden bereits von vielen akademischen Autoren oder Drehbuchlehrern auch in Bezug auf Drehbücher oder Filme behandelt. Im Zusammenhang mit der Matrix möchte ich

jedoch die Verwendung des Begriffs »Erzählung« ein wenig anders definieren. Dies soll uns erlauben, den Begriff »Geschichte« [story] getrennt von demjenigen der »Erzählung« [narrative] zu behandeln.

Das Wort »narrative« wird heute in der englischen Sprache nahezu gleichbedeutend mit dem Wort »story« verwendet. (Auch im Deutschen fällt es schwer, zwischen »Erzählung« und »Geschichte« zu differenzieren, Anm. des Übersetzers.) Diese Übereinstimmung in Verständnis und Verwendung der beiden Begriffe hat dazu geführt, dass Filme als »nicht narrativ« [non-narrative] bezeichnet werden, wenn damit gemeint ist, dass sie keine Geschichte haben. Ich meine, dass diese Bedeutung des Wortes »narrative« beiseite gelassen werden muss, wenn wir über Drehbuch und Film so sprechen wollen, wie sie wahrgenommen werden: als ein Ganzes.

Der Grund dafür ist einfach. Wir besitzen heute kein Wort dafür, um die Gesamtheit eines Drehbuchs oder eines Films zu beschreiben. Und doch benötigen wir eines, wenn wir die Gleichartigkeit erkennen wollen, die für alle Drehbücher und Filme gilt.

Es gibt eine Tendenz, die verschiedenen Werke für Leinwand oder Bildschirm [screenworks] isoliert zu beschreiben und zu analysieren. Kinofilme werden anders beschrieben und diskutiert als Fernsehserien, Dokumentationen anders als Dramen und Werbung anders als Videos. Dies zeigt, dass es uns beschreibende, kategorisierende Worte, wie z. B. »Film«, erschweren, einen allgemein gültigen Begriff zu finden, der jenen Raum beschreibt, innerhalb dessen die Grundelemente aller Werke für Leinwand oder Bildschirm ihren Platz finden.

Die Stärke der Kreativen Matrix besteht nun in ihrer Fähigkeit zu veranschaulichen, wie die diversen Elemente des Drehbuchschreibens in allen Werken für Leinwand oder Bildschirm funktionieren. Zugleich verdeutlicht sie, dass Werke, die zunächst von völlig unterschiedlicher Art zu sein scheinen, tatsächlich eine erstaunlich breite gemeinsame Grundlage besitzen.

Wir benötigen also einen Ausdruck, der auf Werke für Leinwand oder Bildschirm aller Art angewandt werden kann – und auf alle Arten von Drehbüchern, die letztendlich dem Publikum vorgeführt werden. Dafür würde ich gern den Begriff »Erzählung« [narrative] vorschlagen. Den davon zu unterscheidenden Begriff »Geschichte« [story] können wir weiterhin nahezu Alltagssprachlich verwenden. »Erzählung« meint hier also diejenige Version eines Drehbuchs oder eines Films [screenwork], die einem Publikum gezeigt wird. Dieses Publikum kann aus mehreren Millionen Menschen bestehen, die eine fertig gestellte Fernsehsendung oder einen Kinofilm sehen. Es kann aber auch eine einzelne Person sein, die einen Drehbuchentwurf oder ein Exposé liest. In diesem Sinne handelt es sich bei »Erzählung« nicht notwendigerweise um die Endfassung eines Drehbuchs oder eines Films.

Diese spezifische Verwendung des Begriffs »Erzählung« erlaubt uns nicht nur, die Gesamtheit der Erzählung abgetrennt von jeder Art von Geschichte oder einer dramatischen Struktur zu behandeln. Sie ermöglicht auch ein übergreifendes Verständnis dafür, wie man Drehbücher schreibt und wie Filme funktionieren, indem sie auch jene Filme mit einschließt, die auf einem Thema basieren – als Gegensatz zu jenen, die auf Geschichten basieren.

Zudem können Dokumentationen, Werbung, Videospiele, Fernsehserien, Spielfilme und alle anderen Erzählungen für Leinwand oder Bildschirm aus demselben Blickwinkel betrachtet werden. Damit wird es möglich, sie im Hinblick darauf zu untersuchen, wie hier die narrativen Elemente verwendet werden, anstatt sie als jeweils abgeschlossene Einheiten zu betrachten, die lediglich hin und wieder eine gemeinsame Grundlage teilen.

Aus all diesen Gründen werde ich den Begriff »Erzählung« verwenden, um damit die Gesamtheit eines Werks zu bezeichnen, wie es in einem Drehbuch geschrieben steht, oder wie es auf einer Leinwand oder einem Bildschirm realisiert wird, und zwar unabhängig vom Stand seiner Entwicklung.

Um jede Verwirrung mit dieser neuen Definition zu vermeiden, folgen hier einige Beispiele, wie der Begriff Erzählung [narrative] verwendet werden wird. Erinnern Sie sich, dass die Erzählung die Gesamtheit eines Drehbuchs oder eines Films bezeichnet. Das heißt, wenn Sie »narrative Elemente« lesen, bedeutet das nicht: Elemente der Geschichte, sondern Elemente der Erzählung (als Ganzes)! Gemeint sind also alle Elemente, aus denen eine Erzählung besteht: Geschichte [story], Thema, Form, Handlungsführung [plot], Genre, Stil und jene originär schöpferischen Elemente, die der Autor selbst in die Erzählung einbringt. Dementsprechend ist »Information der Erzählung« nicht gleichbedeutend mit »Information der Geschichte«. Sie meint jegliche Information, die in der Erzählung als Ganzes enthalten ist und kann eine Figur betreffen, ein Thema, einen symbolischen Moment oder lediglich einen »Establishing Shot«.

Während wir die Gesamtheit einer Erzählung betrachten, ist es vielleicht sinnvoll, einen Punkt zu beachten, auf den viele Autoren und Regisseure hinweisen. Es handelt sich um die häufig zu hörende Bemerkung, dass Erzählungen selten zu Ende entwickelt werden. Vielmehr würden sie an dem Punkt abgebrochen, wo die Autoren das *Gefühl* haben, dass sie selbst nichts mehr machen können, um die Erzählung zu verbessern. Lassen wir zunächst einmal das sehr menschliche Bedürfnis beiseite, immer noch etwas verändern zu wollen, nur um zu sehen, ob es dann nicht vielleicht doch noch besser wird ... Denn abgesehen davon drückt diese Bemerkung einen Aspekt des Prozesses aus, der niemals vergessen werden sollte: Drehbuchschreiben ist sowohl eine emotionale als auch eine praktische Arbeit. Damit Erzählungen funktionieren, müssen sie die Emotionen der Zuschauer ansprechen.

Dass sich die Wirksamkeit der Kreativen Matrix voll entfalten kann, liegt an der Wahrnehmung und Einschätzung all jener Menschen, die mit dem Entwicklungsprozess eines Drehbuchs befasst sind, und derjenigen, die es auf einer Leinwand umgesetzt sehen. Dieser Akt der Rezeption beinhaltet zwangsläufig sowohl emotionale Reaktionen wie diverse praktische Entscheidungen. Das bedeutet jedoch nicht, dass Sie sich von Ihrer emotionalen Reaktion auf eine Sache leiten lassen sollten.

Die Stärke des Drehbuchschreibens liegt in der Fähigkeit, eine dramatische Struktur zu liefern, innerhalb deren sich eine emotionale Reaktion entwickeln lässt. Wenn ein Drehbuch nicht funktioniert, liegt es häufig daran, dass dessen Emotionalität nicht angemessen unterstützt wird, und nicht daran, dass Emotionen kein Teil der Erzählung sind.

Ziel dieses Buches ist es sicherzustellen, dass die Arbeit an jedweder Erzählung nicht abgebrochen wird, bevor nicht alle Elemente – einschließlich der emotionalen Reaktionen – bewertet worden sind und ihr volles Potenzial entfalten können.

Um diese Bewertung vornehmen zu können, müssen wir die diversen narrativen Elemente verstehen, aus denen sich die Kreative Matrix zusammensetzt.

2.2 Geschichte und Thema

Viele Gespräche über ein Projekt beginnen mit »Was ist die Geschichte?« Seit einiger Zeit gibt es die Tendenz, sich sogar in dokumentarischen Diskussionen und Projektanfragen darauf zu konzentrieren, »was die Geschichte ist«, anstatt die alte Frage zu stellen »Wovon handelt es?«

Letztere war immer die grundlegende Frage, die auf jedes filmische Drama anzuwenden ist. Normalerweise wurde sie in der Form gestellt »Wovon handelt es wirklich?« Und gewöhnlich wird dies wiederum verstanden als »Was ist das Thema?«

Die Verbindung zwischen diesen beiden Elementen der Kreativen Matrix – »Geschichte« [story] und »Thema« – bildet das Fundament jedes erfolgreichen Films. Im Wesentlichen ist diese Verbindung ein Spektrum von Optionen. Es reicht von der Erzählung, die auf einer einfachen Geschichte beruht, bis hin zu einer Erzählung, die auf einem einfachen Thema basiert.

GESCHICHTE ↔ themenorientierte Geschichten ↔ auf Geschichten basierende Themen ↔ THEMA

Dazwischen gibt es zahlreiche Optionen, wie sich Geschichten und Themen auf sehr vielfältige Art und Weise kombinieren lassen. Die Entscheidung, wo man in-