

Vedra

Verband deutscher Film- und Fernseh dramaturgen e.V.

→ 02 | Jan. 2003

- **The Creative Matrix**
von Philipp Parker
- **Freistil**
von Dagmar Benke
- **Honorare –**
erste Umfrage-Ergebnisse
- **Software –**
Dramatica pro 4.0
- **Hero**
von Rob Tobin
- **Der bewegte Zuschauer**
von Roland Zag
- **Das Standardlektorat**
von Andreas Grünberg

www.dramaturgenverband.org

Zeitschrift für Mitglieder des Vedra

Der Newsletter

Inhalt

Inhalt	1
Vorwort	2
The Creative Matrix (Teil 1)	3
Wieder ein neues Patentrezept der Drehbuchanalyse?	13
Freistil	15
Jeder Stoff sucht seine Form	30
Honorarspiegel	32
Software: Dramatica Pro 4.0	34
Hero	39
Der bewegte Zuschauer	45
Das "Standardlektorat"	48
Lektoratsmuster	51
News & Links	53
Impressum	61

Vorwort

Liebe Mitglieder,

an diesem newsletter/e-zine haben mitgearbeitet außer mir Nicole Kellerhals und René Odenthal als Mitglieder der AG Newsletter, zu der außerdem noch Dr. Rüdiger Hillmer und Simon Chappuzeau gehören. Wir haben uns am 7. Januar 2003 zu einer Redaktionssitzung getroffen und die Beiträge so zusammengestellt, wie sie sich nun in der Anlage finden. Es gibt einen Gastbeitrag von Linda Seger, geschrieben für unser newsletter als Grußadresse, der zwar nichts Neues bringt, aber dennoch vielleicht von Interesse ist. Wir waren uns nicht einig, ob wir diesen Beitrag bringen sollen, und stellen es Euch anheim. Bitte um Meinungsäußerungen dazu per e-mail: Gibt es Interesse, bringen wir den Linda Seger-Beitrag in der nächsten Ausgabe. Das Newsletter soll vierteljährlich erscheinen.

Wir von der AG Newsletter verstehen dieses formal und inhaltlich als ein "work in progress" und hoffen, die vorhandenen ersten Anfänge in künftigen Ausgaben weiterentwickeln zu können. Viele der Beiträge verstehen sich als Diskussionsbeiträge, Kommentare/Leserbriefe dazu sind ausdrücklich erwünscht, ebenso Vorschläge zu weiteren Themen/Beiträgen.

Zu den Umfrageergebnissen des Honorarspiegels: Natürlich ist der nicht repräsentativ, aber ein interessanter erster Ein- und Überblick. Vielleicht ein Anreiz auch für die, die die Fragebögen noch nicht zurück geschickt haben, das noch zu tun. Denn je mehr Informationen wir haben, desto aussagekräftiger wird der Honorarspiegel.

Viel Spaß beim Lesen wünscht
Andreas Grünberg

The Creative Matrix (Teil 1)

von Philip Parker

What is a creative matrix, and why is it a constructive means of analysing a screenplay and its development?

In nearly all discussions about films and television programmes people select an aspect which attracts them, or is easily identifiable, as the element which they feel made it good or bad. However, when a screenwriter sits down to write, they have to deal with all of these elements. There is no point in a screenwriter only being interested in one element of a screenplay, unless they wish to spend all their time re-writing other people's work

Therefore, screenwriters need a frame of reference which not only highlights the elements which attract them to a project, but also the other elements which they may not at first see, or understand. Unfortunately, most of the discussions which the screenwriter have with other people, and often with themselves, are still locked into the everyday terms and reasoning of liking or disliking one element of the screenwork.

At the heart of these discussions is the old chestnut of whether or not the screenplay is formulaic. This has been replaced, slightly, in the recent past by questions of whether or not it is structured properly, or is it really a character piece?

The problem with all these approaches is they attempt to separate one or more elements from the work and make them central to creating a good screenplay.

This approach has clarified some aspects of the process. However, it has also fundamentally ignored the simple point that we do not watch a screenwork in parts. We experience it as a whole, and the screenwriter has to create it as a whole. Therefore, we need to have a means of working and understanding it as a whole.

The concept of a creative matrix allows us to do just this. It provides a means of seeing the various elements, which make up a screenplay, in conjunction with each other, without allowing any one element a determining role over all others.

In this way we can move away from seeing either character, theme, dramatic structure, story, genre, or style as being the singular, most important, concern of the screenwriter when creating a work.

Within the matrix story, theme, form, plot, genre and style are seen to be the key reference points when writing a screenplay. Each of these elements will be shown to have a different weight in relation to each other, depending on which type of screenplay is being written.

However, though this approach may stop any over simplification of the process of screenwriting, if a screenwriter merely concerns themselves with these narrative elements they will be missing half of the process. The other half is all the particular information, emotions, and experience which the screenwriter puts into creating the unique screenplay which only they can write.

These personal choices and feelings are the elements of the creative process which cannot be addressed in a book, as they are unique to each and every screenwriter, and each and every screenplay.

The space for these elements are expressed by the space in between the elements of the matrix, and points to the fundamental reason why a matrix is the appropriate model for developing, and understanding, screenplays and ultimately screenworks.

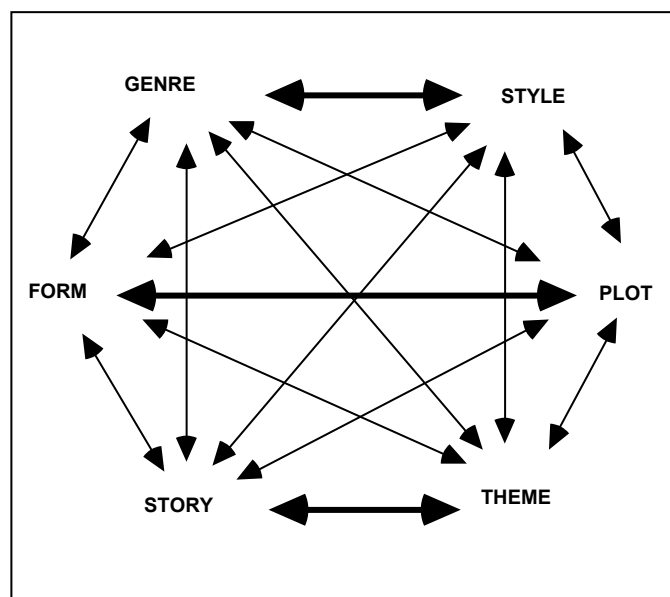
The use of creative space demonstrates how a matrix allows for the art and science of screenwriting to be seen as a part of the same process. A process which identifies where key relationships lie in terms of each of the narrative element within a screenplay, including the screenwriter's own experience and feelings.

This diagram illustrates the basic relationships between the various elements.

CREATIVE MATRIX

THE NARRATIVE

(The whole of the screenplay or screenwork)



The key relationships are the pairs which form the horizontal aspect of the matrix. These are:

Story and Theme

Form and Plot

Genre and Style

These pairings are based upon the strength of their impact on each other with respect to the finished screenplay.

The blank spaces between each of the elements, and within the rest of the narrative, symbolises the original elements which the writer brings to each screenplay.

In this chapter I will concentrate on defining each element and illustrating how they work with each other in the context of the matrix.

The key thing to remember is that all the elements of a screenplay are important, and all must work together, if the screenplay, and the screenwork based upon it, are to realise their full potential.

Narrative

Before we move onto looking at each of the elements in turn I wish to spend some time re-defining the word narrative, so as to avoid any confusion later in the book.

In the above illustration of the matrix I have placed narrative in the defining position of identifying the space within which all the various elements of screenplay take place, including all the personal elements brought by the screenwriter. This is most easily understood if you think of the narrative space, which contains all the elements, as being a finished screenplay or screenwork.

In essence many people would not see this as problematic, as many academic writers and screenwriting tutors will discuss narrative writing or narrative space when writing about screenplays or film. However, in the context of the matrix I wish to slightly re-define the use of the word narrative, so as to allow us to discuss the notion of a story, separately from the notion of a narrative.

The word narrative in the English language has become synonymous with story, to such an extent that many films are discussed as non-narrative, meaning without story. I wish to suggest that this meaning of the word needs to be set aside, if we are to discuss the screenplay, and screenworks, as they are experienced, as a whole.

The reason for this is simple. We do not have a contemporary word for describing the totality of a screenplay or a screenwork, and yet we need one if we are to see the similarities which apply to all screenplays and screenworks.

All screenworks tend to be described and analysed in isolation. Films are described and discussed differently to television, documentaries differently to dramas, and adverts differently to videos. These differences illustrate that the use of any these descriptive, categorical, words e.g. film, make it all the more difficult to find a common term for describing the space within which the basic elements of all screenworks operate.

The power of the matrix is its ability to see how the various elements of screenwriting can be seen to operate within all screenworks, and how what are on first encounter totally different types of work, actually share an enormous common ground.

Therefore, in order to create a term which can be applied to all forms of screenwork, and screenplays, as they are finally represented to their audience/s I would like to suggest the use of the word narrative.

If we allow story to remain in its common usage, and separate narrative from it, we have a word which is already part of the vocabulary of screenwriting, and yet can now be used to describe the totality of any one screenplay or screenwork.

In this context a narrative is the version of a screenplay or screenwork, which is shown to an audience. This audience may be several million people watching a finished programme or film, or it may be one person, reading a draft screenplay, or a premise.

In this sense it is not necessarily the final version of a screenplay or screenwork.

This use of the word narrative allows us not only to discuss the totality of the narrative separate from any one story, or dramatic structure, but also incorporates thematically based, as opposed to story based, screenworks into our overall understanding of how to write screenplays, and how screenworks work.

It also allows documentary, advertisement, video game, television series, feature film and all other screen narratives to be seen in the same light. This allows them to be discussed in terms of their use of narrative elements, rather than as distinct entities which sometimes share some common ground.

For all these reasons I will use narrative to mean the totality of a work, as it is written in a screenplay, or as it is realised on a screen, no matter what stage of development it is at.

In order avoid any confusion with this redefinition here is a set of examples of it in use. Remember the narrative is the totality of the screenplay or screenwork. This means that when you read narrative elements this does not mean story elements, it means all the elements which make up the narrative - story, theme, form, plot, genre, style and the original elements the writer brings to the narrative. Equally, narrative information is not story information but any information contained within the narrative. It could be about a character, the theme, a symbolic moment, or just an establishing shot.

While looking at the totality of a narrative it is perhaps worth noting a point that many writers, and directors, have made. This is the often heard statement that narratives are seldom finished but merely abandoned, at the point where they feel they can do no more to improve them.

Leaving aside the very human desire always to change something, just to see if it is better, this expresses an aspect of this process which should never be forgotten. This is an emotional as well as a practical activity. For narratives to work they must engage people's emotions.

It is the judgments of all the people involved in developing a screenplay and seeing it translated onto a screen, which ultimately provides the power for the matrix to work. This is inevitably involves an emotional reaction as well as various practical decisions. However, this does not mean that your emotional response to something should be your guide.

The power of screenwriting is its ability to provide a dramatic structure within which an emotional response is developed. Often when a screenplay is not working it is the lack of the correct support for the emotions, rather than the fact that the emotions are not part of the narrative.

The aim of 'The Art and Science of Screenwriting' is to ensure the point at which any narrative is abandoned, is where all the elements including people's emotional responses, have been assessed and used to their full potential, and not before.

In order to make these assessments we need to understand the various narrative elements which make up the matrix.

Story And Theme

Many conversations about a project start with 'What's the story?'. Recently even documentary discussions, and proposal requests, have tended to focus on 'What's the story?' instead of the older question of 'What is it about?'.

This latter question has always been seen to be the fundamental question to apply to any screen drama, though normally phrased as 'What is it really about?'. A question which is then usually translated to mean, 'What is the theme of the piece?'.

It is the link between these two elements of the creative matrix, story and theme, which form the foundations of any successful screenwork. This link is essentially a spectrum of options, which run from the narrative based upon a simple story, through to a narrative which is based upon a simple theme.

In between are numerous options which combine stories and themes in a plethora of ways. It is the choices involved in selecting where along this spectrum a particular project lies, which forms the first part of understanding how a screenplay works.

STORY <—> Themed stories <—> Story-based themes <—> THEME

This is the spectrum which acts as the basis for audience engagement with a narrative. Its effectiveness rests upon reflecting human experience in its most simplified form.

These are essentially the pattern of events in people's lives, which arise from common problems, and goals.

For example, the awareness of loneliness brings about a desire in most human beings to find a means of avoiding it. The most common way to alleviate loneliness is to find someone, or something, which meets this emotional need. This is the basis of all romance stories.

Equally, almost every human being has felt at some point in their life that they were wrongly judged by someone. This is the basis of the theme of injustice.

In order to understand how these general human experiences underpin narrative construction we need to be able to understand what a story and a theme is, and how each of them works. separately, and in conjunction with each other.

What Is A Story?

It is a recognised pattern of events which when seen in their totality, act as a frame of motivational reference for characters, between the screenwriter, and their audiences.

To understand how this works we need to understand the fundamental relationship between a character and a story type.

A character without a story is not a dramatic persona, but merely a narrative presence. Therefore, you can develop the most fascinating character but until they do something we have no drama, and, therefore no basis for a screenplay.

A story without a character is a narrative device, without a means of narrative engagement. Stating that screenplay is a romance provides a means of understanding its dramatic structure, and theme, but without the character there is no means of making it original, and interesting, for its audience

The idea that these two inextricably linked elements of a screen narrative can be separated is clearly not workable as a means of developing a screenplay. However, it is the power of the character to engage the audience, and turn the story into their story, which makes a screen narrative compelling.

This can only be achieved if their characterisation works within the parameters of the particular narrative, and if their story is clearly revealed.

At the beginning of a project you may only have a character, and not know what type of story they are about to become involved in. Equally, you may have an incident or situation involving several characters, and not know which one will provide the main story.

In this situation the first question is clearly can you see any indication of story type/s, or themes which would point to story type. If you can, then select the type, and take your character through this story, and see where you end up.

Developing a character through story provides the quickest way to a narrative spine, and, therefore, a potential main story.

However, developing story through character will provide you with a clear understanding of the character's motivations, and, therefore, a potential plot, and ultimately a main story.

Both routes work, and both are regularly used by different writers to arrive at essentially the same position.

The danger with the first route is that the character remains shallow and confined by the story structure, as their motivational framework is already in place. The danger with the second route is that the character develops several story strands, the plot remains confused, and no single story type, or theme, arises from the character's journey through the narrative.

The degree to which any writer uses either route is dependent on where they are in developing the screenplay.

If you know you want to create an action adventure various parameters involving the character/s and the main story will already be in place. By the same taken if you are working with established characters, or subject matter, then the development of a story is all important.

However, to develop a story you need to know which story type you are trying to work with, as this will provide the motivational framework for the character.

To illustrate how this motivational framework is constructed I have chosen one type of story, the romance story, and broken it down as follows.

For a romance story to be recognised as a romance story the following events have to be included within the narrative.

1. Character is seen to be emotionally lacking/missing something/someone;
2. Something/someone is seen by the Character as a potential solution to this problem - the object of desire;
3. Barriers exist to stop the Character achieving a resolution with the object of desire.
4. The Character struggles to overcome these barriers.
5. The Character succeeds in overcoming some, if not all, of the barriers.
6. The story is complete when the Character is seen to have resolved their emotional problem, and united with their object of desire.

Whether or not they stay united, and the form of this union is upto the writer. Being united with the object of desire is the end of a romance story, but not necessarily the end of a romantic narrative.

There are a number of points worth noting about this story.

1. The Character has no distinctive characteristics other than the motivational ones of loss, and a desire to remove this condition.
Therefore, it is perfectly possible to create a romance for a blue line in a white space, a piece of popcorn, any human being on the planet, and any imaginative creature you can invent.
2. The story does not require more than one Character to be active. This highlights the fact that stories belong to their characters, and are not dependent on other character's actions to be understood. This is why in some very short narratives a character can interact with an inanimate object, and we will still see it as a romance
3. Character's motivations are determined by the story they are involved in, not some external factor/s.
4. The story does not determine dramatic structure. You can start a narrative with the ending of the story and then work back to the beginning. You can reveal different parts of the story in any order, and in different ways. However, by the end of the narrative the whole of the story has to be present for the audience to grasp the type of story it is.
5. The establishment of the story in the narrative brings about an expectation of its resolution. Once the notion of a character being involved in a type of story has been introduced into a narrative the audience waits to see it develop, and be resolved.

This last point is fundamentally why stories work, as creative devices. It is also why stories have the power to confuse and disrupt narratives for an audience.

Stories are patterns audiences recognise, and help them marshal all the disparate information the screenwriter is placing before them. They reflect in a basic way human experiences, which is why they work across cultures and languages, and why audiences expect a certain pattern of development.

However, if this pattern is not followed, having been established, then the audience will become confused. At this point they stop taking in all the other information, which the screenwriter wishes them to engage with, as they struggle to understand what is motivating characters to carry on. In essence, they will try to work out what the story really is, and what it is therefore about?

Do all stories work this way?

Yes. They are very simple adaptable frameworks which allow the audience to grasp the fundamental motivational reasons driving a character, and provide the screenwriter with the narrative space to develop their own concerns.

In terms of how many stories there are, and how they can be used when writing a screenplay this is dealt with in Chapter 5.

Theme

'What is this really about?' is the question which cuts through all the details of character, plot, style, and who is prepared to become involved in it, and addresses the central issue of why will any human being be interested/affected by this narrative?

The difficulty for writers is that the theme of a project often emerges as a project develops, and crucially the ending of the narrative ultimately confirms, or denies, what the narrative is really about, not the beginning.

However, as with stories there are some very broad basic concerns which encapsulate the range of reasons why people will be interested in, or affected by, a narrative.

These work not at the rational level of understanding character's motivations, as with stories, but at the emotional level of being engaged with the narrative as a whole, and moment by moment.

As illustrated above with the theme of injustice this arises from the experience shared by most human beings of being wrongly judged at some point, or several points, in their lives. This relationship with emotional experience is the power of theme, which holds an audience to a narrative, and ultimately provides the emotional satisfaction at the end.

The broadness of such basic themes as injustice, is their strength, but when you write a screenplay there will be a number of themes emerging within the work, and all sorts of questions posed as to what this is really about.

To answer this question in the final analysis you have to look at the main and secondary stories and see how they are dramatically resolved. In essence, it is the issues being addressed within the climax of the narrative, which defines what the particular form of injustice, or any other theme, any particular screenplay is about.

In terms of how the narrative comments on this injustice, or any other theme, it is the outcome of the climax, and the closure of the narrative which provides the conclusions on what this narrative is really about.

For a list of basic themes and how themes are developed within different dramatic forms and genres see Chapter 5.

How are stories and themes used as structural devices within a narrative?

As story provides the motivational framework, and is illustrated by a development of events, so theme provides the emotional framework, and value system of the narrative, and is illustrated by the use of repetition.

The essential tool for creating the repetition within a narrative is the notion of the Strand i.e. having established in the narrative that something is important, we return to it on several occasions, and on each occasion show it in a different light.

This may be achieved literally by seeing it from a different angle, by creating a new sub-text for the image, statement, or scene, or by juxtaposing it with different imagery.

The use of strands becomes extremely important within the construction of associational narratives, where story is not evident. By making sure that various strands of images, and/or references are established, developed and concluded within the narrative an audience is able to follow a dramatic development through the narrative.

The most obvious example of this in everyday life is the television advertisement which juxtaposes a series of images to give an impression of the subject of the advertisement.

Therefore, theme is not revealed through story development, but through the content of scenes and images.

The strand as a narrative device is possibly most easily seen when it is used to unite various episodes of a television series. This approach was most obviously used in 'Hill Street Blues', but has been copied in numerous television drama series since. Other examples include 'Heartbeat', 'Homicide' and 'Roughnecks'.

It is in this context that the particular subject of any story is the real key to the theme of the narrative.

In linear or episodic narratives it is how characters discuss or act in relation to this subject, which reveals the theme. In associational narratives it is the juxtaposition of one image with several others, at different times in the narrative, which reveals its thematic significance.

Theme is also why you may select one story over another within a particular narrative, as it reflects another aspect of the main story's theme.

It is this reinforcing ability which is the fundamental aspect of the relationship between story and theme, and why I have placed them next to each other within the matrix.

However, it is their fundamental status as the key underlying elements of any narrative which makes them distinct elements within the matrix.

Elements which you will have to address at some point within the development of a project, if the full potential of the narrative is to be realised on the screen.

Stories And Theme

The underpinning choices with respect to stories and themes clearly have a major impact on character development and the use of one image or dramatic action over another. The range of options available to you if you are developing a screenplay are enormous, and many of the vital decisions will be found in the empty spaces of the matrix where you will make your own personal choices about characters, and events.

However, in order to illustrate how stories and theme work across a spectrum of narratives I have chosen to concentrate on the narrative options surrounding a concern with love

If we want to explore the value of love in contemporary society then the most obvious choice is to choose a romance story.

However, this simple story based approach does not explore the value of love it merely states it exists, and is something we easily understand.

For the narrative to actually explore the value of love we will need other stories placed with it to illustrate the choices, and the cost of love, in order for the character in the romance story to be seen to explore the value of love.

These stories need to be thematically linked to bring out the pursuit of love, and its value.

However, if we want to explore the value of love in more than one culture then we need a narrative which will allow this. The answer then becomes a series of romance stories, taking place in different cultures, within the same narrative. All of which clearly reflect the pursuit of love theme.

Alternatively, if all we wanted to do was state that love is valued differently in different cultures then we could choose a set of thematic images, with no story elements at all, and juxtapose these in such a way as to express this thematic statement.

This range of options is clearly dependent on the choice you, or any other writer, makes with respect to the issues raised. The central problem arises when a screenwriter does not confront the question of theme, or understand what stories their characters are involved in.

The secondary problem is to make sure that all the stories are connected in some way thematically, if they want to achieve the maximum narrative engagement.

If you are working with a thematic narrative then the theme has to be explored in enough variety that the audience does not take the point of the narrative from the opening, making the rest of the narrative redundant.

The various ways in which the concern with love was tackled above points directly to the implications for dramatic form and plot. A narrative which seeks to combine several distinct stories at different times and in different places will clearly need a different dramatic form, and plot, from one which merely states that love exists.

*Auszüge aus: The Art and Science of Screenwriting / By Philip Parker. Exeter: Intellect, (2nd edition), 1999.
ISBN 1841500003. – Wir danken Phil Parker für die freundliche Erlaubnis zum Nachdruck.
Philip Parker arbeitet als Dramaturg in London
Kontakt: phil@britain.uk*

Wieder ein neues Patentrezept der Drehbuchanalyse?

Das Konzept der "creative matrix" von P.Parker

von René Odenthal

Philip Parker's "creative matrix" ist bei britischen Kollegen schon seit einigen Jahren anerkannt. Dank der Initiative von Nordmedia wird sie nun auch bei uns bekannt. Der Titel seines Buches "The Art and Science of Screenwriting" legt leider die Befürchtung nahe, hier würde ein weiteres Mal das Rad der Drehbuchentwicklung erfunden. In den vergangenen Jahren habe ich eine gewisse Skepsis entwickelt, wenn wieder "praktische" und "grundlegende" Ratgeber für Drehbuchautoren oder Filmdramaturgen vorgelegt wurden.

Der Einstieg in dieses Buch war mir jedoch sympathisch: Parker definiert die Begriffe, die er benutzt und knüpft damit an eine gute Tradition an, die zum Ziel hat, dass die Teilnehmer am Diskurs auch eine gemeinsame Sprache sprechen. Angesichts der Begriffsverwirrungen, die ich schon in Diskussionen über "Plot", "Thema" o.ä. angetroffen habe, ist eine klärende Verständigung dringend notwendig. Dies fördert Philip Parker und deshalb würde er schon großen Verdienst erwerben, wenn sich sein Konzept bei uns herumspricht. Dazu würde allerdings eine Übersetzung ins Deutsche nützen.

Die Parameter, die Parker zum Ausgang nimmt, sind nicht neu, setzen wir uns doch in der täglichen Arbeit mit den Problemen der Geschichten, ihrer Themen, ihrer Genrezuordnung, ihrer zündenden Plots, der strukturellen Formalien usw. auseinander. Im Unterschied zur verbreiteten Methode, ein Drehbuch von der Hauptfigur und ihren Zielen - erzählt in möglichst eindeutiger Form - zu betrachten, fordert uns Parker auf, die verschiedenen Elemente einer filmischen Erzählung zum Ausgangspunkt zu nehmen und ihre Beziehung zueinander zu untersuchen.

Dieser Ansatz erscheint zuerst etwas verwirrend, und die Übersichts-Grafik ist so allgemein wie überflüssig, denn sie hilft nicht zum Verständnis. Folgt man jedoch seinem Konzept und untersucht ein problematisches Skript entsprechend, stellt man den praktischen Nutzen fest: Man verschafft sich einen Überblick über den vorliegenden Stoff aus neuer Perspektive und findet Lösungsansätze, weil die Wechselwirkung der verschiedenen Elemente beachtet wird. Es gibt keine Patentlösungen und Parker erweckt glücklicherweise auch nicht diesen Eindruck. Die "creative matrix" ist eine Bereicherung der Arbeitsmethoden und macht Sinn, wenn bereits Development- Erfahrungen vorliegen.

Parkers Buch wendet sich nicht an Anfänger, aber das sagt er leider nicht. Im Gegenteil, es bietet auch die üblichen Kapitel, die dem Frischling sagen, wie er sein Glück beim Verkaufen versuchen kann; hier ist Zweifel erlaubt, ob diese Abschnitte den Nutzwert des Buches steigern. Auch die ausführlichen Zitate aus Drehbüchern verschiedener Filme erklären wenig und lenken vom Kern der Sache ab. Seinem Konzept der "creative matrix" widmet Parker ausführliche 5 von 10 Kapiteln seines Buches. Ab und zu bordet sein Erklärungsbedürfnis über, die Formulierungen geraten langatmig, aber das sind kleine Mängel, die bei einer Übersetzung vermieden werden können. Vielleicht machte ihm das Gewicht des Geschriebenen noch etwas zu schaffen, als er 1998 das Buch bei dem englischen Kleinverlag "Intellect" in Exeter/England herausbrachte.

Im vergangenen Herbst hat Philip Parker einen Kurzvortrag beim scriptforum 2002 gehalten. Er bestätigte hier den Eindruck, den Kollegen aus seinen Kursen berichten: Im mündlichen (englischen) Vortrag ist er sehr gut, seine lebendigen Erklärungen haben gute Didaktik.

Das Kapitel, das Philip Parker freundlicherweise zum Abdruck im newsletter freigab, bietet einen ersten Einblick in sein Matrixkonzept, das Buch “The Art & Science Of Scriptwriting“ ist nur als Import oder bei Amazon.com zu beziehen.

Quelle: Originalbeitrag für diese Ausgabe
René Odenthal ist Dramaturg in Berlin
Kontakt: odin@snafu.de

Freistil

von Dagmar Benke

Mythisch. Episch. Dramatisch.

Kleiner Überblick über Geschichte und Formen des Erzählens

Wenn heute von Dramatik gesprochen wird, dann kann man davon ausgehen, daß damit – zumindest in unserer westlichen Welt - die dramatische Gestaltung der Fabel gemeint ist, so wie sie zuerst Aristoteles in seiner Poetik¹ in umfassender Weise festgehalten hat. Natürlich haben diese Regeln über die Jahrtausende eine Reihe von Verwandlungen, Weiterentwicklungen und Variationen durchgemacht.

Doch noch heute folgt der größte Teil aller amerikanischen Filme den hier beschriebenen dramatischen Grundsätzen. Auch in Europa wird ein großer Teil der im Kino und TV erfolgreichen Filme entsprechend dieser dramatischen Regeln erzählt. Man kann das als Siegeszug der Hollywood - Dramaturgie bedauern oder verurteilen. Man kann über Vorhersehbarkeit, Monotonie und den Verlust regional verwurzelter Erzählungen sprechen. Es ist aber nicht von der Hand zu weisen, daß es sich bei der dramatischen Erzählweise um ein sehr altes und sehr erfolgreiches Regelwerk handelt.

Neben dieser dramatischen Erzählweise gab und gibt es aber eine ausgeprägte Erzähltradition, die diesem “aristotelischen” Ansatz nicht folgt oder sogar mit ihm im Widerstreit liegt. Diese “andere Erzählweise” wird oftmals verbunden mit Innovation, Verweigerung, Innehalten, Umwegen, Reflexion. Bei uns in Westeuropa fallen schnell Namen wie Antonioni, Angelopoulos, die französische “Nouvelle Vague”, ganz besonders Jean Luc Godard, der “Neue deutsche Film”, ganz besonders Wim Wenders, der italienische Neorealismo, amerikanische independents wie Jim Jarmusch, Steven Soderbergh oder Paul Thomas Anderson, junge Filmemacher wie Milcho Manchevski, Eoin Moore, Tom Tykwer, Chris Nolan, Atom Egoyan, Andreas Dresen, Eric Zonca, Alejandro Amenábar.

Wenn es aber darum geht, diese “andere” Erzähltradition” zu benennen, dann wird es schwierig.

Jean-Claude Carrière unterscheidet in seiner Geschichte des Geschichtenerzählens zwischen der geschlossenen dramatischen und der “sogenannten orientalischen Geschichte: gewunden und endlos, ununterbrochen bereichert, ununterbrochen umgeformt.”²

Aus der Literatur- und Theaterwissenschaft stammt die Unterscheidung zwischen der offenen und der geschlossenen Form.³ In Abgrenzung zu den von Aristoteles formulierten Erfahrungen und gestützt auf die Theatertheorie Brechts trifft man auch des öfteren auf die Bezeichnung nichtaristotelische oder nichtdramatische Erzählweise. Und häufig wird diese Form zu erzählen als episch oder episodisch bezeichnet. Burkhard Driest definiert per Ausschluß: “Alles,

¹ Aristoteles, Poetik, Griechisch/ Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann, Stuttgart 1996

² Jean Claude Carrière/Pascal Bonitzer: Praxis des Drehbuchschreibens // Jean-Claude Carrière: Über das Geschichtenerzählen, Berlin 1999, S.204. Dieses wunderbare Buch ist ein Muß und eine Ermutigung für alle, die sich jenseits der klassischen Regeln versuchen.

³ Z.B. Volker Klotz: Geschlossene und offene Form im Drama, München 1975

was nicht dramatisch ist, ist episch” und fügt hinzu “oder lyrisch, das heißt, es formuliert, jedoch nicht mit den Mitteln des Dramatischen, seelische Befindlichkeiten.”⁴ Auch Peter Rabenalt unterscheidet zwischen der dramatischen, der epischen und der lyrischen Erzählform, die vor allem die innere Welt der Autoren abbildet und mit der Verknüpfung sinnbildhafter Assoziationen arbeitet.⁵ Filmemacher, die sehr überwiegend mit solchen assoziativen Verknüpfungen und vielfach aufgeladenen Metaphern, Allegorien und Symbolen arbeiten, sind Andrej Tarkowsky, Alexander Sokurov oder Derek Jarman. Da sich lyrisches Erzählen im Film den Regeln der Dramaturgie weitgehend entzieht, werde ich mich in diesem Buch nicht ausführlicher damit beschäftigen.⁶

Anders ist es beim epischen Film. Episch, das vermittelt sofort das sichere Gefühl einer klaren Standortbestimmung. Episch, das ist Homer und die “Ilias” oder die “Odyssee”. Episch, das ist Brecht, der “Erfinder” von V-Effekt und “Epischem Theater”. Aber was ist ein epischer Film? Im Taschenbuch der Künste, erschienen 1984 im Henschelverlag kann man unter dem Stichwort “Epischer Film” lesen: “Filmart mit einer der Literaturgattung Epik vergleichbaren reichen Verzweigkeit der Begebenheiten, wie sie in Romanen oder auch der epischen Lyrik (Balladen) auftritt. Innerhalb verzweigter Filmstrukturen ergeben sich vielfältige Episoden als Fabeln innerhalb einer Grundfabel, die ein umfassendes Beziehungsfeld von Verhältnissen, Bedingungen, Umständen und Motivationen zu erschließen imstande sind.” Danach folgt der Verweis auf das epische Theater Brechts. Schlägt man dagegen in einschlägigen amerikanischen Standardwerken wie etwa “Films by Genre” von Daniel Lopez nach, so erfährt man, daß der epische (im englischen Epic) Film ein Action Genre ist, in dem von den Abenteuern und Kriegen großer Helden berichtet wird oder vom Kampf einer ethnisch, religiös oder national verbundenen Gruppe von Menschen, die gegen große Widerstände Land und Überleben verteidigt, Kriege führt, Land besiedelt, Feinde vernichtet.

Was aber verbindet diese großen Filme wie Griffith’ *The Birth of a Nation* oder Ben Hur von William Wyler mit Bertolt Brechts *Mutter Courage* mit Antonionis *L’Avventura*, Wim Wenders *Im Lauf der Zeit*, Jim Jarmusch’ *Stranger than Paradise* oder Milcho Manchevskis *Before the Rain* (Vor dem Regen)?

Was meinen wir, wenn wir heute von einem epischen Film sprechen? Was zeichnet einen episodischen Film aus? Was ist ein Filmepos?

Ich kann alle diese Fragen nicht umfassend und endgültig beantworten. Die Auseinandersetzung mit diesen “nichtaristotelischen Formen des Erzählens” ist - filmdramaturgisch gesehen - ein wenig bearbeitetes und höchst komplexes Terrain. Natürlich gibt es genügend filmwissenschaftliche Auseinandersetzungen z.B. mit dem Werk Antonionis oder Godards und seiner Bedeutung für die europäische Filmgeschichte. In der Filmsemiotik gibt es eine andauernde Diskussion über dramatische und nicht dramatische narrative Modelle und Unterscheidung zwischen sogenannten Topik-Reihen, Kausal-Ketten und Story-Schemata.⁷ Doch erst seit

⁴ Burkhard Driest: *Poetik des Filmdramas für Drehbuchautoren*, Frankfurt/Main, 2001, S.55. Driest bezieht sich in seiner Definition auf Manfred Pfister: *Das Drama, Theorie und Analyse*, München 1994

⁵ Peter Rabenalt: *Filmdramaturgie*, Berlin 1999, S.225.

⁶ Weitere Anregungen dazu können Sie z.B. bei Peter Wuss: *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks Berlin*, 1986, finden

⁷ Wenn Sie hier weiterlesen möchten, empfehle ich Ihnen David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, London, 1985 oder Peter Wuss, a.a.O.

kurzem taucht der epische Film überhaupt in der dramaturgischen Literatur auf, meist auf wenigen Seiten kurz umrissen.⁸

Im Gegensatz zur geschlossenen dramatischen Form ist der epische Film nicht so einfach mit einem Regelwerk dingfest zu machen. Und besonders kompliziert wird es, wenn es nicht nur darum geht, einen epischen Film nach seiner Fertigstellung zu "erkennen", sondern wenn man als Dramaturgin, Produzent oder Redakteurin mit einem solchen Stoff konfrontiert wird, darüber entscheiden und sogar damit arbeiten soll.

Was ich versuchen möchte, ist eine sehr pragmatische und konkrete Annäherung an den epischen Film. Am Anfang steht ein kurzer und zwangsläufig vereinfachender Überblick über die Ursprünge epischen Erzählens. Danach beschreibe ich die wesentlichen Unterschiede zwischen dramatischer und epischer Erzählweise im Film. Und schließlich folgen ein paar Beispiele einer dramaturgischen Arbeitsweise für diese "andere Form des filmischen Erzählens".

Vom Himmel: Die Ursprünge des Erzählens

"Die ersten Texte haben keinen Autor. Sie kommen von anderswo, nicht aus irdischer Quelle", schreibt Jean-Claude Carrière. Die indischen Veden, so heißt es, sind aus einem langen harmonischen Raunen des Kosmos entstanden, das schließlich Laute, dann Vokale, dann Wörter hervorbrachte. Sie wurden nur einer kleinen Zahl besonders erleuchteter "Seher" enthüllt, den rishis.⁹

Das ist eine Sichtweise, die mir sehr gefällt. Aber wir können es uns auch anders vorstellen.

Menschen haben, sobald sie über Sprache und Zeitbewußtsein verfügten, überall auf der Welt an Lagerfeuern zusammengesessen. Sie haben sich ihre Erlebnisse berichtet, ihre Erfahrungen weitergegeben, ihre Träume erzählt. Nach und nach wurden diese Erzählungen ausgeschmückt, ergänzt, gemäß den kollektiven Erfahrungen der ethnischen Gruppe, des Volkes verändert. Aus kurzen Erlebnisberichten wurden lange Schilderungen einer ganzen Reihe von Begebenheiten mit losem Zusammenhang und offenem Ende.

Alle alten Kulturen haben diese Urerzählungen, die Mythen. Sie sind noch nicht Geschichten im eigentlichen Sinn, sondern Erzählungen über den Ursprung und die Herkunft von Völkern. Sie erzählen davon, wie man leben soll, beschreiben Rechte und Pflichten, definieren die ersten Regeln des Zusammenlebens. Und sie sprechen von den Göttern.

Doch erzählt wurden diese ersten Geschichten von Menschen. Wir wissen heute, daß der Erzähler in diesen Kulturen eine herausgehobene Stellung hatte. Er war der Bewahrer der Mythen, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden. In manchen Völkern Afrikas haben noch heute die "griaults" diese Aufgabe. Moderne Geschichtenmedien wie Kino und vor allem Fernsehen tragen jedoch auch in diesen Kulturen zunehmend zur Verdrängung der klassischen oralen Erzähler bei. In der Macht der Erzähler lag es, die Geschichten auszuschnüffeln und so vorzutragen, daß die Zuhörer seiner Erzählung gebannt lauschten. Von Anfang an wird es gute und schlechte Erzähler gegeben haben. Und es ist anzunehmen, daß es die Herausragendsten waren, die die ersten Geschichten in eine Schriftform brachten..

Zu den ältesten bekannten Schriftformen gehört der Epos von Gilgamesh, der vom Volk der Sumerer 3.000 v.Chr. festgehalten wurde. Die Autoren sind noch unbekannt. Wahrscheinlich

⁸ v.a. bei Peter Rabenalt, a.a.O., kurz auch bei Burkhard Driest, a.a.O.

⁹ Carrière, a.a.O., S.147

ist, daß es Priester waren, die mit dem Übergang von der Jäger- und Sammlergesellschaft zur Selbsthaftigkeit an Einfluß gewannen und die ersten Regeln des Zusammenlebens aufzeichneten. Im Zentrum des Epos steht die religiöse und soziale Unterrichtung des Volkes, wie sie "von den Göttern bestimmt wurde".

Doch bald rückt ins Zentrum des Erzählens der einzelne menschliche Held, zunächst noch göttlicher oder halbgöttlicher Abstammung. Seine Geschicke werden noch von den Göttern gelenkt, aber seine Probleme sind menschlich. Seine Abenteuer sind aus dem Kollektiv herausgehoben, individuell erzählt bestimmen sie den Gang der Geschichte.

Die Trennung vom Himmel

Jean-Claude Carrière sieht in dieser "Trennung vom Himmel" den Übergang von der mythischen Erzählung zum Epos, ein Übergang, der sich zum Teil über Jahrhunderte erstreckte. Auch wenn die Schilderung der Erlebnisse des einzelnen Helden noch immer der Unterrichtung der Zuhörer über ihre eigene Geschichte diene, so wurde jetzt weniger die religiöse als die kollektive - mit heutigen Begrifflichkeiten - nationale Identität des Volkes betont.

Ein Epos, das von der Entstehung dieser zivilen Gewalten, also Politik und Militär berichtet, ist das indische Mahabharata. Hier wird auch der Übergang von der mündlichen Überlieferung zur Schriftform beschrieben. Vyasa, der Erzähler des Mahabharata, hat die ganze Geschichte in seinem Kopf bereits ausgearbeitet. Da er aber nicht schreiben kann, droht sie, sich zu verwirren oder vergessen zu werden. Deshalb schickt ihm Brahma den Gott Ganesh als Autor. Der Übergang zwischen menschlichem und göttlichem Urheber ist noch fließend.

In Griechenland war der erste uns bekannte Autor, der schriftlich von den Erlebnissen eines herausgehobenen Helden berichtete, Homer, der die Ilias und die Odyssee festhielt. Und auch wenn Homers Urheberschaft immer wieder diskutiert wird, tritt mit ihm ganz klar der menschliche Autor in Erscheinung. Nicht nur der Held, auch der Urheber war nun ein Mensch, vom Himmel getrennt. Hier finden wir den für unsere westliche Kultur fixierten Ausgangspunkt allen epischen Erzählens. Im Unterschied zu den Ursprungsmythen, die meist außerhalb der Zeit bzw. in einer Zeit vor der Zeit angesiedelt sind, haben diese Epen bereits eine zeitliche Festlegung. Und sie enthalten die Grundlagen des Geschichtenerzählens: Anfang, Entwicklung und Ende.

Im Griechischen bedeutet epos ursprünglich nichts anderes als "das Wort". Und die, die das Wort an die Zuhörer weitergaben, die Erzähler, nannten sich aoidos. Üblich war, daß der aoidos seine Erzählung mit einer Leier begleitete. Es wird behauptet, daß der erste, der diese Form der öffentlichen poetischen Deklamation veränderte, indem er einen zweiten Darsteller einführte, Aischylos gewesen sei.¹⁰ So entstand das Spiel, der Austausch, die Interaktion auf der Bühne. Nach und nach kamen weitere Schauspieler hinzu. Aus der epischen Erzählung der aoidos entwickelte sich das Drama, die Tragödie und die Komödie.

Aristoteles, der ja immer wieder als "Urvater" der dramatischen Erzählweise herangezogen wird, hat in seiner Poetik wesentliche Unterschiede zwischen Drama und Epos bereits definiert. In ihren Grundzügen sind sie noch heute gültig und es lohnt, sich diese Unterscheidung genauer anzusehen, auch wenn die Sprache Aristoteles' für uns heute nicht immer ganz leicht zu verstehen ist und manchmal der Übertragung bedarf.

¹⁰ Carrière, a.a.O., S.167

Die Nachahmung von Handlungen

Sowohl Epik wie auch Dramatik definierte Aristoteles als die "Nachahmung von Handlungen". Während allerdings in der Tragödie diese Nachahmung durch mehrere Schauspieler geschah, so war der Epos zur Zeit Aristoteles auf den Vortrag des aoidoi beschränkt. Aristoteles unterschied daher zunächst die Form der Nachahmung: "Denn es ist möglich, mit Hilfe derselben Mittel dieselben Gegenstände nachzuahmen, hierbei jedoch entweder zu berichten, in der Rolle eines anderen, wie Homer dichtet, oder so, daß man unwandelbar als derselbe spricht - oder alle Figuren als handelnde und in Tätigkeit befindliche auftreten zu lassen."¹¹

In die heutige Sprache der Dramaturgie übersetzt, könnte man sagen: Entweder ist der Erzähler eine der Figuren oder das erzählerische Alter Ego des Autors selber berichtet von den Geschehnissen: dies sind zwei Varianten der epischen Erzählung. Oder, und das ist die dramatische Lösung: die Erzählung erfolgt durch die Handlung der Figuren selbst.

Der Unterschied, den Aristoteles hier definiert, ist der der Erzählperspektive.

Wer erzählt?

Ein zentrales Merkmal der dramatischen Handlung ist, daß der Erzähler weitgehend unsichtbar wird und die Geschichte quasi von den handelnden Figuren selber gestaltet erscheint. Als episch können diejenigen Geschichten verstanden werden, in denen die Anwesenheit eines Erzählers deutlich bleibt.

Der amerikanische Drehbuchlehrer Ken Dancyger hat sich für den Film mit der Auseinandersetzung zwischen klassischer dramatischer und offener/epischer Form beschäftigt. Zur Unterscheidung operiert er mit den abgrenzenden Begriffen "restaurative Drei-Akt-Struktur" (für das klassische dramatische Modell) und "alternative Erzählweisen". Obwohl Dancyger seine Unterscheidungsmerkmale oft nur durch eine extrem enge Definition des dramatischen 3-Akt-Modells gewinnt, geht er auf wichtige Unterschiede des filmischen Erzählens ein. Die Frage der Erzählperspektive für den dramatischen Film definiert Dancyger so: "Restaurative 3-Akt Filme' enthüllen sich durch die Struktur - die Struktur selbst hat die Aufgabe des Erzählers. Die Struktur ... gibt den Geschehnissen Bedeutung und bewertet sie, ohne die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich zu lenken, so als ob die Geschichte sich einfach so zutrug, als ob die Charaktere ihr Geschehen selber bestimmen würden."¹²

In der epischen Form des Erzählens tritt der in der Geschichte versteckte Erzähler dagegen deutlich hervor. Er kann die Geschichte nach seinem Belieben gestalten. Er berichtet, was ihm wichtig erscheint, hält anderes zurück, kommentiert das Geschehen. Er kann sich beliebig in Raum und Zeit bewegen. Manchmal greift er sogar in die Geschichte ein: Eins der frühesten Beispiele eines eingreifenden Erzählers ist der bereits erwähnte Vyasa, Erzähler der Mahabharatas. Vyasa hatte die Unvorsichtigkeit begangen, die beiden Prinzessinnen des Königsgeschlechts, von dessen Geschichte er berichtete, ohne Ehegatten und Kinder zu lassen. Den einzigen Verwandten, der zur Zeugung von Nachkommen in der Lage gewesen wäre, hatte er einen feierlichen Schwur leisten lassen, niemals eine Frau zu berühren. So stand Vyasa vor dem Problem, entweder sein Königsgeschlecht aussterben zu lassen und damit seinen großen Menschheitsepos vorzeitig und unfreiwillig zu beenden oder selbst einzugreifen. Er

¹¹ Aristoteles, a.a.O., S.9

¹² Dancyger, S.33

begab sich also – mit nicht geringem Vergnügen – in die Schlafgemächer der Prinzessinnen und tat das Notwendige.¹³

Filmische Erzähler können auktorial (allwissend, über allem stehend) sein oder aus der Perspektive einer der Figuren die Handlung und die inneren Zustände der Charaktere kommentieren. Beispiele solcher kommentierender Erzähler sind Forrest Gump von Eric Roth (Regie: Robert Zemeckis), Zelig von Woody Allen (Buch und Regie), E la nave va (Das Schiff der Träume) von Federico Fellini und Catherine Breillat (Regie: Federico Fellini) oder 1900 von Bernardo Bertolucci und Franco Arcalli (Regie: Bernardo Bertolucci). Gerade in letzter Zeit erfahren die Erzähler im Kino und Fernsehen wieder eine Renaissance. Aktuelle Filme, die ihre Wirkung und Struktur sehr stark durch einen kommentierenden Erzähler erhalten, sind Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (Die Fabelhafte Welt der Amélie) Buch: Jean-Pierre Jeunet und Guillaume Laurant, Regie: Jean-Pierre Jeunet, Bridget Jones's Diary, Buch: Helen Fielding, Regie: Sharon Maguire, Mondscheintarif von Ralf Huettner und Silke Neumayer, Regie: Ralf Huettner (alle 2001) oder Memento, Buch und Regie: Chris Nolan, in dem der Erzähler ein ganz besonderes Spiel mit dem Zuschauer spielt.¹⁴

Die Erzählperspektive ist also das erste wichtigste Unterscheidungsmerkmal zwischen dramatischem und epischem Film.

Der zweite wichtige Punkt ist die Erzählrichtung.

Aus Einander oder Nach Einander ?

Die zentralste und wichtigste Grundlage des dramatischen Films, das Herzstück aller Abhandlungen zur klassischen Erzählweise, ist das zielgerichtete Handeln der Hauptfigur. Dieses Ziel (want, goal) ist es, das die erzählte Geschichte konstituiert und vorantreibt. Die Figuren tun alles, um ihr Ziel zu erreichen, sie kämpfen, überwinden Hindernisse, setzen etwas, oft ihr Leben, aufs Spiel, bekämpfen ihre Antagonisten. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob das Ziel darin besteht, einen Serienmörder zu überführen (Seven (Sieben) , von Andrew Kevin Walker, Regie: David Fincher, The Silence of the Lambs (Das Schweigen der Lämmer) von Ted Tally, Regie: Jonathan Demme), die Liebe eines Menschen zu erringen, die Welt vor den Außerirdischen zu retten (Independance Day, Buch: Roland Emmerich und Dean Devlin, Regie: Roland Emmerich, Mars Attacks! von Len Brown und Woody Gelman, Regie: Tim Burton) oder den Schlüssel zum Waschraum der Angestellten zu bekommen (The Apartment von Billy Wilder und I.A.L. Diamond, Regie: Billy Wilder)

Bei Aristoteles liest sich das so:

“Die Personen handeln nicht, um die Charaktere nachzuahmen, sondern um der Handlung willen beziehen sie Charaktere ein. Daher sind die Geschehnisse und der Mythos das Ziel der Tragödie; das Ziel aber ist das Wichtigste von allem.”¹⁵

Aus diesem zielgerichteten Handeln der Figuren ergibt sich eine Erzählweise, bei der die einzelnen Teile der Handlung ineinander greifen, aufeinander aufbauen und - zwangsläufig - auf das Ziel zu treiben. Die Ereignisse bedingen sich, sie erfolgen “auseinander und nicht nur nacheinander”. Dieses “Auseinander” definiert das grundlegende Prinzip dramatischer Erzählung, die Kausalität des Zusammenhangs einzelner Handlungen. “Ferner müssen die

¹³ Carrère, a.a.O., S.154

¹⁴ siehe ausführliche Analyse im zweiten Teil des Buches

¹⁵ Aristoteles, a.a.O, S.21

zählung, die Kausalität des Zusammenhangs einzelner Handlungen. "Ferner müssen die Teile der Geschehnisse so zusammengefügt sein, daß sich das ganze verändert oder durcheinander gerät, wenn irgendein Teil umgestellt oder weggenommen wird."¹⁶

In der epischen Erzählweise wird diese Kausalität aufgehoben. Ebenfalls aufgehoben wird die Finalität. Das Geschehen ist nicht zwangsläufig auf ein Ziel ausgerichtet, es endet nicht mit einer Katharsis. Von Hegel stammt folgende Definition der handelnden Figur in Drama und Epos: "Im Dramatischen kommt es darauf an, daß sich das Individuum wirksam für seinen Zweck erweise und gerade in dieser Tätigkeit und deren Folgen dargestellt werde. Diese unverrückbare Sorge für die Realisation des einen Zwecks fällt im Epischen fort. Hier können die Helden zwar auch Wünsche und Zwecke haben, aber was ihnen alles bei dieser Gelegenheit begegnet, und nicht die alleinige Wirksamkeit für ihren Zweck, ist die Hauptsache. Die Umstände sind ebenso tätig und häufig tätiger als sie."¹⁷

Die Figur im epischen Film muß nicht aktiv sein, sie kann kein Ziel oder mehr als ein Ziel haben. Sie muß die Handlung nicht vorantreiben, sondern wird oft genug von der Handlung bewegt. Filme, die mit solchen passiven Hauptfiguren arbeiten sind: *Pelle eroberer* (Pelle, der Eroberer), Buch und Regie: Bille August, *Whats eating Gilbert Grape* von Lasse Hallström (Drehbuch nach seinem eigenen Roman: Peter Hedges), *Forest Gump* (Buch: Eric Roth, Regie: Robert Zemeckis), *Mitt liv som hund* (Mein Leben als Hund), Buch und Regie: Lasse Hallström oder *The Big Lebowski* (Der große Lebowski) von Ethan und Joel Coen. Diesen passiven und ziellosen Helden habe ich ein eigenes Kapitel gewidmet.¹⁸

Die Ereignisse in einem epischen Film stehen zwar in einem Zusammenhang, können aber in einer Folge erzählt werden, die sich nicht zwangsläufig bedingt. Goethe und Schiller sahen als das Wesentliche eines epischen Werkes die "Selbständigkeit seiner Teile".¹⁹ Döblin charakterisierte diesen Unterschied zwischen Epik und Dramatik so: "Im Gegensatz zur Dramatik kann man Epik sozusagen mit der Schere in einzelne Stücke schneiden, welche durchaus lebensfähig bleiben."²⁰ In der dramaturgischen Praxis wird diese lose verbundene Abfolge von Handlungen und Ereignissen oft als "und dann... und dann...und dann..." Erzählung beschrieben.

Epische Filme finden ihren Focus häufig in der Beschreibung eines Zustandes, einer Lebenssituation, eines Lebensgefühls. Beispiele solcher Beschreibungen vom Lebensgefühl, oft einer Gruppe von Menschen, sind *Smoke* von Paul Auster (Regie: Wayne Wang), *Die Mediocren* von Matthias Glasner (Buch und Regie) oder *Beautiful People* von Jasmin Dizdar (Buch und Regie) oder *The Icestorm* (Der Eissturm), Drehbuch James Schamus nach einem Roman von Rick Moody, Regie: Ang Lee. Der Zuschauer erwartet nicht voller Spannung den Ausgang der Handlung, sondern die Spannung, das Interesse der Zuschauer resultiert aus der Darstellung der Ereignisse. Man könnte es auch so ausdrücken: im dramatischen Film bestimmt das Ziel den Weg, während im epischen Film der Weg das Ziel ist. Das führt im epischen Film oft zu einem als abrupt empfundenen Ende.

¹⁶ Aristoteles, a.a.O., S.29

¹⁷ Georg Friedrich Wilhelm Hegel, Ästhetik, Bd. 2, Berlin, 1965, S.429

¹⁸ Ziellos, passiv, statisch – Helden wie Du und ich.

¹⁹ Briefwechsel zwischen Schiller und Goethe von 1797

²⁰ zitiert nach Bertolt Brecht: Gesammelte Werke 15. Schriften zum Theater 1, Zürich, 1975, S. 263

Eng verbunden mit dem Ziel als wesentlichem Moment der dramatischen Erzählweise ist ein weiterer Unterschied, den Aristoteles mit den Begriffen Knüpfung und Lösung bezeichnet hat.

Knüpfung und Lösung

Ist im dramatischen Film die Handlung durch ein auslösendes Ereignis (Anstoß, inciting incident, point of attack, catalyst) erst einmal in Gang gebracht, strebt sie unaufhaltsam auf ein Ende zu. In diesem Ende, der Klimax, sollen die aufgeworfenen Fragen, ich nenne sie Zielspannung, positiv oder negativ beantwortet werden.

Aristoteles formuliert das so: “Bei jeder Tragödie gibt es eine Knüpfung und eine Lösung. Die Knüpfung vollzieht sich meist außerhalb und nur teilweise innerhalb des Dramas. Alles übrige ist die Lösung. Ich nenne Knüpfung jenen Teil vom Anfang bis zu dem letzten Stück unmittelbar vor dem Übergang ins Glück oder Unglück, Lösung den Teil vom Beginn des Übergangs bis zum Ende.”²¹

Anders ausgedrückt: Im dramatischen Film wird die handelnde Figur, durch ihre Vorgeschichte und die Ereignisse des ersten Aktes, in eine Situation gebracht, aus der sie sich nicht mehr einfach so zurückziehen kann. Sie ist jetzt so verstrickt, daß sie nur noch durch nach vorne gerichtetes Handeln die Möglichkeit eines Ausweges hat. Daher sprechen hier einige Drehbuchlehrer auch vom “point of no return”, dem Punkt ohne Wiederkehr, der gefangenen Situation. Ihre Handlungen bringen die Figur weiter, lassen sie Widerstände überwinden und führen sie auf eine emotionale Reise, mit emotionalen Hoch- und Tiefpunkten, zu einer Katharsis und einer Auflösung. Die Figur hat etwas erlebt und durchlitten, sie ist daran gewachsen und hat durch ihr Handeln und ihre Entscheidungen ihre Probleme möglicherweise gelöst oder die Chance dazu gehabt.

Dieses wichtigste Konstruktionsprinzip der geschlossenen dramatischen Erzählung ist zugleich einer der zentralen Angriffspunkte seiner Kritiker und einer der Gründe für die Hinwendung zu offeneren Erzählformen. Im Theater kann man – von dem Theaterrevolutionär Shakespeare einmal abgesehen - gegen Ende des 19. Jahrhunderts eine beginnende Krise des geschlossenen Dramas und die Einführung offenerer Formen mit stärkeren epischen Elementen feststellen. Einer der ausschlaggebenden Gründe für diese Entwicklung war der zunehmende Zweifel, daß das handelnde Subjekt sich weiterhin in einer gesellschaftlichen Situation befände, in der seine Entscheidungen oder Handlungen einen entscheidenden Einfluß haben könnten.

Ken Dancyger formuliert es so: “Die ‘restaurative 3-Akt-Struktur’ mit ihrem Muster von Verwandlung, Erkennung und Erlösung hat etwas sehr Tröstliches.... Sie ist eine moralische Form des Geschichtenerzählens, die von der Prämisse ausgeht, daß gute Motive triumphieren können, die Welt verständlich, beständig und in den Griff zu kriegen ist und sich positiv zu Güte und Wahrheit verhält. Als ein Resultat dessen, sind äußere Vorkommnisse selten zufällig, im Gegenteil, sie werden verdient. In einem Drehbuch mit klassischer dramatischer 3-Akt-Struktur liegt Dein Schicksal nicht nur in Deiner Hand, solange Du Deine Fehler zugibst, können die Konsequenzen Deiner Handlungen vernichtet werden”.²²

²¹ Aristoteles, a.a.O., S.57

²² Dancyger, a.a.o., S.32,33 – nach eigener Übersetzung

Diese Einschätzung ist einer der zentralen Gründe einer Verweigerung der Knüpfung und Lösung, also auch der "emotionalen Reise" in offenen Erzählformen. Statt Charaktere zu zeigen, die ihr Schicksal selbst in der Hand haben und durch ihre Entscheidungen jederzeit zum Guten beeinflussen können, sollen die dargestellten Figuren in ihrer – oft aussichtslosen – gesellschaftlichen Situation gezeigt, eher einer objektiven Betrachtung unterworfen werden.

Die wohl wichtigste und einflußreichste Bewegung, die diese Haltung zum Ausgangspunkt ihrer Filme machte, war der italienische Neorealismus, herausragend vertreten von Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni, Federico Fellini, Roberto Rossellini, Giuseppe de Santis und Cesare Zavattini. Peter Rabenalt, der sich sehr ausführlich und kenntnisreich mit dem Einfluß des italienischen Neorealismus auf die epische Erzählweise im Film auseinandergesetzt hat, beschreibt diese Haltung so: "Nicht die Charaktere, sondern die Umstände bewirken den Konflikt. An die Stelle der Handlung tritt die Begebenheit."²³

Beeinflußt vom Neorealismus entstanden auch in anderen Ländern filmische Bewegungen wie die französische Nouvelle Vague, das englische Free Cinema oder der "Neue deutsche Film", die ihre Konfliktsituationen aus den sozialen Lebensbedingungen der Figuren entwickelten und oftmals mit offenen Schlüssen arbeiteten. Die wenigsten dieser Filme verzichteten vollständig auf dramatische Elemente. Manche haben eine klar erzählte Fabel wie *Ladri di Bicicletti* (Fahrraddiebe), einer der berühmtesten Filme des italienischen Neorealismus, der 1948 von Cesare Zavattini geschrieben wurde (Regie: Vittorio de Sica). Gemeinsam ist ihnen jedoch die Abkehr bzw. Skepsis gegenüber der Knüpfung des Schicksals einer Figur, die diese aus eigener Kraft lösen kann.

Dies bedeutet auch, daß die Figuren Entscheidungen treffen können, die sich nicht zwangsläufig – und damit für den Zuschauer nachvollziehbar – entwickeln. Entscheidungen werden in der epischen Erzählweise oft einfach gesetzt. Dinge passieren - einfach so. Diese Arbeit mit Zufällen, mit Lösungen, die nicht aus den Figuren heraus entwickelt sind, sondern, wie Aristoteles es genannt hat, "Eingriffe eines Gottes sind", sind ein weiterer prägender Bestandteil der epischen Erzählung²⁴. Der Zufall jedoch ist der Feind jeder dramatischen Erzählung. Von Bunuel stammt die Bemerkung, "daß man den Zufall im Leben immer hinnehmen und ihn im Drehbuch immer ablehnen muß."²⁵ Der Zufall löst den roten Faden des Zwangsläufigen auf, er läßt den Zuschauer den Eingriff des Erzählers spüren, verhindert seine Einfühlung.

Die Abkehr vom Prinzip der Knüpfung und Lösung, die Verhinderung der Einfühlung des Zuschauers bringt uns zu einem anderem und vielleicht dem zentralsten Unterschied zwischen dramatischem und epischem Erzählen, nämlich der Haltung zu Furcht und Mitleid / Empathie und Identifikation.

Mit-Fühlen oder Nach-Denken?

Das Erleben von Furcht und Mitleid, das Auslösen von Empathie und Identifikation, das Sich-Hineinversetzen des Zuschauers in die handelnde Figur ist die grundsätzlichste Anforderung an eine dramatische Erzählung. Aristoteles sah den Zweck des Theaters darin, daß durch die Nachahmung von furcht- und mitleiderregenden Handlungen der Zuschauer eine Katharsis erlebte, die ihn von diesen Gefühlen befreien, läutern, reinigen sollte. Der Zuschau-

²³ Rabenalt, a.a.o., S.87

²⁴ Aristoteles, a.a.o., S.49

²⁵ Carrière, a.a.o., S.210

er, der eine griechische Tragödie verließ, sollte erlöst und gestärkt wieder in seinen Alltag zurückkehren.

Schlagen Sie irgendein dramaturgisches Lehrbuch auf, lesen Sie irgendeine Geschichte des Erzählens: Sie werden auf die Aufforderung stoßen, den Zuschauer die Geschichte mit den Augen des Helden sehen zu lassen, ihn in seine Schuhe zu befördern, ihn seine Gefühle erleben zu lassen. Und anschließend werden Sie unzählige Hinweise, Anregungen, Regeln finden, wie dies am besten zu bewerkstelligen sei.

Bertolt Brecht, der "Erfinder" des epischen und dezidierteste Kritiker des aristotelischen Theaters, hat dies so formuliert: "Uns erscheint von größtem gesellschaftlichen Interesse, was Aristoteles der Tragödie als Zweck setzt, nämlich die Katharsis, die Reinigung des Zuschauers von Furcht und Mitleid..... Diese Reinigung erfolgt auf Grund eines eigentümlichen psychischen Aktes, der Einfühlung des Zuschauers in die handelnden Personen, die von den Schauspielern nachgeahmt werden. Wir bezeichnen eine Dramatik als aristotelisch, wenn diese Einfühlung von ihr herbeigeführt wird ... Der eigentümliche psychische Akt der Einfühlung wird im Laufe der Jahrhunderte auf ganz verschiedene Art vollzogen."²⁶

Gegen diese Einfühlung, nach Brecht ein "gesellschaftliches Phänomen, das... zunehmend ein Hindernis für die weitere Entwicklung der gesellschaftlichen Funktion der darstellenden Künste ...darstellt"²⁷, richtete sich das "epische Theater".

Der Zuschauer sollte nicht mehr "in die Welt der Kunst entführt, nicht mehr besoffen gemacht, gekidnappt werden, mit Illusionen ausgestattet" so Brecht, sondern in "eine reale Welt eingeführt werden, mit wachen Sinnen". Verhindert werden sollte die Einfühlung mittels Verfremdung. "Verfremden heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen... Verfremden heißt historisieren, heißt Vorgänge und Personen als historisch, also als vergänglich darstellen."

Der Verfremdungseffekt sollte ganz wesentlich durch epische Mittel erreicht werden: Brechung des Erzählflusses durch eine Erzählerfigur auf der Bühne, kommentierende Songs, Filmprojektionen, Spruchbänder, Titeltafeln und Projektionen.

Erreichen wollte Brecht damit, daß der Zuschauer die Menschen auf der Bühne nicht mehr als unveränderbare, unbeeinflussbare, ihrem Schicksal hilflos ausgelieferte Wesen dargestellt sieht. Der Zuschauer soll begreifen: "Dieser Mensch ist so und so, weil die Verhältnisse so und so sind.

Der Zuschauer des dramatischen Theaters sagt: Ja, das habe ich auch schon gefühlt.- So bin ich. - Das ist nur natürlich. - Das wird immer so sein- Das Leid dieses Menschen erschüttert mich, weil es keinen Ausweg für ihn gibt. - ... - Ich weine mit den Weinenden., ich lache mit den Lachenden.

Der Zuschauer des epischen Theaters sagt: Das hätte ich nicht gedacht. - So darf man es nicht machen. - Das ist höchst auffällig, fast nicht zu glauben. - Das Leid dieses Menschen erschüttert mich, weil es doch einen Ausweg für ihn gäbe - ... - Ich lache über den Weinenden, ich weine über den Lachenden".²⁸

²⁶ Brecht, a.a.O., S.240

²⁷ ebda. S.244

²⁸ ebda, S.302

Auch wenn die Theorie der Lehrstücke in ihrer scharfen Abgrenzung zum aristotelischen Theater mittlerweile schon wieder Theatergeschichte geworden ist, so hat diese Unterscheidung zwischen einer Erzählweise, die auf Einfühlung und Identifikation, also die Gefühle der Zuschauer und einer, die eher auf Verständnis und Reflektion, d.h. auf die vernunftorientierte Wahrnehmung abzielt, bis heute Gültigkeit.²⁹

Viele Filme des Neorealismus basieren auf diesem Prinzip der vernunftorientierten Darstellung und Wahrnehmung von nicht psychologisch, sondern gesellschaftlich bedingten Lebenssituationen und Konflikten. Dazu gehören *La terra trema* (Die Erde bebte) von Luchino Visconti (Buch und Regie) oder *Le mani sulla città* (Hände über der Stadt) von Francesco Rosi und Raffaele La Capria (Regie: Francesco Rosi).

Besonders deutlich wird das Prinzip der vernunftorientierten Wahrnehmung, wenn es retrospektiv erfolgt, wenn das Mit-Fühlen durch Nach-Denken ersetzt wird. Ein herausragendes Beispiel für diese Erzählweise ist der Film *Sans Toit ni Loi* (Vogelfrei) von Agnès Varda (Buch und Regie)³⁰

Der letzte entscheidende Unterschied zwischen der epischen und der dramatischen Erzählung bezieht sich auf die Hierarchie und Ökonomie der Handlungsstränge.

Epische Breite oder dramatische Ökonomie?

Epische Breite ist bei Produzenten und Redakteuren eine beliebte Umschreibung dafür geworden, daß etwas zu lang, zu umständlich und möglicherweise langweilig erzählt wird. Doch eigentlich wird damit nur ausgedrückt, daß man etwas anderes erwartet hat, nämlich dramatische Ökonomie.

Schon Aristoteles warnte:

"Man darf kein episches Handlungsgefüge zu einer Tragödie machen (unter episch verstehe ich Handlungsvielfalt), wie wenn jemand die gesamte Handlung der Ilias bearbeiten wollte." und begründet dieses mit dem Publikumserfolg: "Ein Beweis ist, daß diejenigen, die die gesamte "Iliu Persis" – und nicht nur einen Teil wie Euripidis – oder die gesamte "Niobe" - im Gegensatz zu Aischylos – bearbeitet haben, teils durchgefallen sind und teils schlecht abgeschnitten haben."³¹

Daneben definierte er den Unterschied zwischen Drama und Epos in der zeitlichen Ausdehnung: "Die Tragödie versucht, sich nach Möglichkeit innerhalb eines einzigen Sonnenumlaufes zu halten oder nur wenig darüber hinauszugehen. Das Epos verfügt über unbeschränkte Zeit."³² Als dritten Aspekt der Ausdehnung geht Aristoteles auf den Ort ein: "In der Tragödie kann man nicht mehrere Teile der Handlung, die sich gleichzeitig abspielen, nachahmen, sondern nur den Teil, der auf der Bühne stattfindet und den die Schauspieler darstellen. Im Epos hingegen, das ja Erzählung ist, kann man sehr wohl mehrere Handlungsabschnitte bringen, die sich gleichzeitig vollziehen."³³

²⁹ Man muß allerdings hinzufügen, daß die Aufführung von Brecht Stücken nicht nur den Intellekt der Zuschauer ansprachen, sondern durchaus emotional waren. Dazu : "Das epische Theater bekämpft nicht die Emotionen, sondern untersucht sie und macht nicht halt bei ihrer Erzeugung." Brecht, a.a.O.S.277

³⁰ Auf *Sans Toit ni Loi* gehe ich im Kapitel: Von vorne nach hinten und rundherum ausführlich ein.

³¹ Aristoteles, a.a.O., S.59

³² ebd. S.17

³³ ebd. S.81

Viele Jahrhunderte lang wurde Aristoteles so ausgelegt, daß eine dramatische Geschichte nur aus einer Handlung bestehen dürfte, die sich im Verlaufe eines Tages an einem bestimmten Ort ereignete.

Von Boileau stammt der berühmte Merksatz:

“Wenn an einem Ort und einem Tag die Handlung sich erfüllt, / bleibt das Theater bis zum Ende gefüllt.”³⁴

Carrière beschreibt den Effekt dieser Regel so: “Sie hat uns (im 17. Jahrhundert) zehn Meisterwerke beschert (oder ihr Entstehen zumindest nicht verhindert), bevor sie im folgenden Jahrhundert sehr schnell zur Wiederholung der immer gleichen hohlen Formen führte, die nur noch Form waren.”³⁵

Diese Gefahr hatte übrigens auch Aristoteles bereits beschrieben: “Denn es ist ja die Gleichförmigkeit, die, da sie rasch Sättigung hervorruft, bewirkt, daß die Tragödien durchfallen.”³⁶ Man sieht, daß sich die Probleme bis heute nicht wesentlich verändert haben. Gerade der vorhersehbare, schematische und rezepthafte Aufbau mancher amerikanischer mainstream Filme ist es ja, der das Bedürfnis nach “anderen Erzählweisen” regelmäßig entstehen läßt.

Der erste, der mit dieser engen aristotelischen Auslegung brach, war Shakespeare, der seine Dramen über einen weiten Zeitraum hinweg an vielen verschiedenen Schauplätzen stattfinden ließ und sie in mehrere Stränge gliederte. Salopp gesagt könnte man ihn den Erfinder der Nebenhandlungen nennen. Das wichtigste Gliederungselement Shakespeares war die einzelne Szene, die strenge Aufteilung in drei oder fünf Akte wird bei ihm weniger deutlich. Während sich Shakespeare bereits im 16. Jahrhundert von der erstarrten Auslegung des aristotelischen Regelwerks befreite, galt auf dem Kontinent noch für ein bis zwei Jahrhunderte die geschlossene Dramenform als vorbildlich, insbesondere die französische “tragédie classique.” Es wird berichtet, daß Franzosen während der Vorführungen shakespearscher Dramen kopfschüttelnd ihre Chronometer betrachteten.³⁷

Die Erkenntnis, daß Orts- und Zeitwechsel sowie Handlungsvielfalt keine formalen Hindernisse für einen dramatischen Handlungsablauf sind, war revolutionär.

Film, das Medium des 20. Jahrhunderts, hat von Anfang an auf eine von Handlungsvielfalt, Orts- und Zeitwechseln geprägte Erzählweise gesetzt. Je beweglicher die Kamera, je weitgehender die technischen Möglichkeiten wurden, desto vielfältiger wurden auch die erzählerischen Möglichkeiten. Freiwillige Beschränkungen auf eine Handlung an einem Ort im Laufe eines Tages bleiben die Ausnahme.

Heute bedeutet die Unterscheidung zwischen epischer Breite und dramatischer Beschränkung etwas anderes. Als dramatisch kann die Dominanz einer klar herausgearbeiteten, strukturgebenden Haupthandlung mit untergeordneten Nebenhandlungen bezeichnet werden, episch ist eine Vielzahl von gleichberechtigten Handlungssträngen, die nebeneinander stehen und / oder einander folgen.

³⁴ zitiert nach Carrière, a.a.O., S. 26

³⁵ Carrière, ebda., S. 213

³⁶ Aristoteles, a.a.O., S. 81

³⁷ Diese schöne Information verdanke ich Harald Ulrich, der mir liebenswürdigerweise seine Seminararbeit “Vom Epischen und Dramatischen – eine kurze Geschichte des Erzählens” aus dem WS 1994/95 an der HFF München zur Verfügung stellte.

Dies sind die grundsätzlichen Unterschiede zwischen epischer und dramatischer Erzählung, zumindest in der Theorie. In der Praxis ist diese Unterscheidung meistens nicht ganz so einfach.

So wird man zwar recht einfach Filme finden, von denen man sagen kann: Dies ist ein klassisch erzählter dramatischer Film. Mit der Erforschung dieser Erzählform haben sich ja auch alle bekannten Dramaturgen und Drehbuchlehrer auseinander gesetzt. Dagegen ist es relativ schwer, Filme zu finden, von denen man sagen kann: Dies ist die Reinform eines epischen Films. Zwei Filmemacher, deren Filme auf nahezu alle dramatischen Komponenten verzichten, sind Jean-Marie Straub und Daniëlle Huillet. (Tod des Empedokles, Schwarze Sünde, Antigone).

Viel häufiger sind Autoren und Regisseure, die sowohl mit den Mitteln des epischen wie auch des dramatischen Films arbeiten und immer wieder versuchen, eine gerade für diesen Film passende Balance zu finden. Eins der wichtigen Bindeglieder zwischen der epischen und der dramatischen Erzählweise ist das Thema, ein dramaturgischer Begriff, den ich von dem tschechisch-amerikanischen Drehbuchlehrer Frank Daniel übernommen habe.

Ein Bindeglied: Das Thema

Das Thema in einem Film kann in Ansätzen mit einem musikalischen Thema verglichen werden, vielleicht könnte man es als eine Art gefühlsmäßiges Leitmotiv bezeichnen. Während das Ziel in Verbindung mit der Knüpfung und Lösung die Struktur, also die Statik einer dramatischen Filmerzählung bestimmt, und das Nach-Einander die Struktur der epischen Filme, ist das Thema verantwortlich für den unbewußten Teil der Geschichte. Es erzählt von universellen menschlichen Gefühlen, die Zuschauer direkt emotional ansprechen, egal, ob sie in China, Amerika oder Deutschland geboren wurden, egal ob sie 20, 40 oder 80 sind, egal ob sie in einem kleinen Dorf wohnen oder in einer Millionenmetropole. Universelle menschliche Gefühle sind zum Beispiel verbunden mit Liebe, Vertrauen, Verrat, Respekt, Selbstachtung, Egoismus, Selbstlosigkeit, Verantwortung, Identität, Erwachsenwerden, Schuld und Sühne. All das kann zum Thema eines Films werden. Sinnvoll ist es, sich auf ein wichtiges Thema zu konzentrieren. Mehrere gleichberechtigt nebeneinander stehende Themen verstärken sich, anders als im Roman, in der relativ kompakten Struktur der Filmerzählung nicht, sondern arbeiten wie verschiedene Kraftfelder gegeneinander. Ein Thema im dramaturgischen Sinne sollte immer verbunden sein mit dem unbewußten Sehnen, dem Bedürfnis der Hauptfigur, wenn es nur eine gibt, oder mit dem Bedürfnis mehrerer Figuren, wenn es sich um einen Ensemblefilm handelt. Offenbart sich im Bedürfnis der Figur(en) die Sehnsucht nach Achtung und Respekt, während das Thema des Films von Vertrauen und Verrat erzählt, würden diese beiden Gefühle sich gegenseitig Konkurrenz machen. Das schwächt das emotionale Kraftfeld, das ein Thema erzeugen kann. Gibt es dieses Kraftfeld, dann wird der Zuschauer es spüren, auch wenn er es nicht unbedingt benennen kann. Das Thema macht die Autoren einer Filmgeschichte am sichtbarsten, denn es enthüllt zwangsläufig ihre Haltung zu der Geschichte, die sie erzählen. Dies passiert sogar dann, wenn die Autoren das Thema gar nicht bewußt gewählt haben, was häufig der Fall und eine der besten Möglichkeiten ist, ein starkes Thema zu entwickeln. Aber jeder Film hat ein Ende und dieses Ende enthält immer eine Entscheidung, auch wenn es "offen" bleibt. Hat der Film zum Beispiel von Vertrauen und Verrat erzählt, wird sich am Ende des Films entscheiden, welche der beiden Kräfte der Autor für stärker hält. Siegt der Verräter, offenbart sich darin die Haltung des Autors ebenso als wenn Vertrauen letztlich mit

einem positiven Ausgang belohnt wird. Einer Offenbarung seiner Haltung zum Thema kann der Autor nicht entgehen.

Nicht jeder Film hat ein Thema, aber Filme mit einem Thema haben nicht nur eine Struktur, sondern auch eine Seele. Sie werden im Laufe dieses Buches auf vielfältige Beispiele für den Themen und unterschiedlichen Umgang der Autoren damit finden.

Für Filme, die mit einer epischen, offenen Form arbeiten, gibt es keine allgemeingültigen, griffigen Regeln oder Handlungsanweisungen wie für die geschlossene dramatische Erzählung. Fast jeder Film ist in gewisser Weise eine eigene Form, ein eigenes Original. Das lenkt Diskussion über offene Filmformen nahezu unweigerlich auf die "Kunstebene" und hat vor allem in Deutschland zu der Überzeugung geführt: Ein Film, der nicht klassisch dramatisch erzählt, ist ein Kunstwerk, an dem handwerklich nichts getan werden kann. Entweder es gelingt dem genialen Künstler oder er scheitert – allein.

Diese Auffassung teile ich nicht.

Was tun? – Erwartungen klären!

Auch an offenen Formen kann man arbeiten. Fast immer wird ein wesentlicher Teil der Arbeit darin bestehen, die richtige Balance zwischen epischen und dramatischen Elementen herzustellen. Und was "richtig" bedeutet, das hängt zum einen vom Stoff selbst ab, zum anderen aber auch von den Erwartungen, die alle Beteiligten damit verbinden.

Wenn Ihnen also in Ihrer Arbeit ein Projekt begegnet, das fast ausschließlich mit epischen Elementen arbeitet, von dem sich aber alle Beteiligten einen Blockbuster Erfolg versprechen, dann stimmt die Balance zwischen Erwartungshaltung und Potenzial mit Sicherheit nicht. Wenn ein Projekt sehr wesentlich auf die Brechung von dramatischem Erzählfluss, auf die Aufhebung der emotionalen Identifikation durch Verzicht auf die Knüpfung eines Konfliktes und auf soziale Setzungen und Zufälle setzt, Autor und Produzentin aber erwarten, daß das Publikum in diesem Film ein emotionales Auf und Ab erleben wird, dann werden sie enttäuscht werden.

Auch den Versuch, einen "epischen Thriller" zu erzählen, wie z.B. Tom Tykwer seinen Film Winterschläfer (von Tom Tykwer und Anne-Françoise Pyszora, Regie: Tom Tykwer) genannt hat, halte ich für ein nahezu unmögliches Unterfangen: Der Thriller ist als Genre auf eine zentrale Emotion, nämlich die Furcht gebaut. Ein klassischer Thriller verlangt die Identifikation des Zuschauers mit einer schwachen Hauptfigur, die im Laufe der Handlung die übermächtige Bedrohung überwindet. Die Klimax (Katharsis) erzählt diese Überwindung und hinterläßt so Figur und Zuschauer "gereinigt" vom Gefühl der Furcht. Wesentliches Element des Epischen ist aber gerade die Verweigerung dieser kathartischen Befreiung von der alles bestimmenden Emotion.

Andererseits kommt in dieser Definition die Sehnsucht zum Ausdruck, Filme zu erzählen, die nicht nur die Gefühle der Zuschauer erreichen, sondern auch ihren Verstand ansprechen. Eine Synthese, die - wenn sie gelingt - zu den großartigsten Ergebnissen führt.

Zu den gelungensten dieser Filme zählt für mich Milcho Manchevskis Regiedebut Before the Rain (Vor dem Regen) in dem der aus Mazedonien stammende Regisseur sich mit der Spirale der Gewalt beschäftigt hat, die zum Ausbruch des Bürgerkriegs im ehemaligen Jugoslawien führte. In drei Kapiteln erzählt Manchevski Geschichten von drei Hauptfiguren, einem ma-

zedonischen Mönch, einer englischen Fotografin und einem mazedonischen Fotografen, die sich alle in einer bestimmten Situation entscheiden müssen zu handeln. Ihre Geschichten werden nicht nur als aufeinander folgende Episoden erzählt, sondern sind durch eine Ringform kunstvoll ineinander verwoben. Auf die Besonderheiten von Ringformen gehe ich im 6. Kapitel Von vorne nach hinten und rundherum - Die Aufhebung der Zeitchronologie ausführlich ein. Eine ausführliche Analyse von Before the Rain finden Sie im zweiten Teil des Buches.

Der erste Schritt bei der Arbeit mit offenen Formen sollte immer die Klärung der Erwartungshaltung aller Beteiligten sein. Nur wenn Sie wissen, ob hier ein großer Kassenerfolg oder ein arthouse Film, eine emotional packende Tragödie oder eine Erzählung, die zum Nachdenken anregen soll, geplant ist, werden Sie überhaupt über eine "richtige" Balance von dramatischen Mitteln nachdenken können.

Als einfache Faustregel kann man sagen: Je mehr dramatische Elemente es gibt, desto größer sind die Chancen auf einen Film für ein großes Publikum, das in erster Linie Unterhaltung und Spannung erwartet. Je ausgeprägter die brechenden, epischen Elemente, desto größer sind die Chancen, neben der Emotion auch den Kopf der Zuschauer zu erreichen. Die Auswertung eines solchen Films wird meistens eher in Richtung arthouse tendieren. Das ist weder gut noch schlecht. Vielleicht ist eine arthouse Auswertung, die begeisterte Aufnahme eines eingeschränkten Zielpublikums, Erfolge auf Festivals und bei der Kritik genau das, was sich alle Beteiligten wünschen. Vielleicht nicht. Wichtig ist auf jeden Fall, ob das, was man anstrebt, mit den gewählten Mitteln auch grundsätzlich zu erreichen ist.

Auszug aus: Freistil. Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige, von Dagmar Benke. Bastei-Lübbe, 2002, Nachdruck des Auszuges mit freundlicher Erlaubnis des Verlages und der Autorin.

*Dagmar Benke ist Vorsitzende des Vedra
Kontakt: benke@dramaturgenverband.org*

Jeder Stoff sucht seine Form

Dagmar Benkes Buch zum epischen Erzählen

von Petra Lüschor

1987 wurden Teile von Syd Fields Buch "Screenplay, The Foundation of Scriptwriting" für den deutschen Markt übersetzt, in dem der Erfolg von Hollywoodfilmen und ihre dramaturgischen Gesetze analysiert wurden. Field ließ den Eindruck aufkommen, als könne das, was einen guten, erfolgreichen Film auszeichne nur dramatisch sein, als läge das Geheimnis einer guten Story in der gelungenen Anordnung der drei Akte und dem Verhältnis von Spannung und Emotion. Als scheinbar erfolgversprechende Schablone wurde Fields Konzept auch von deutschsprachigen Filmproduzenten und Redakteuren gerne aufgegriffen: Fortan galt hierzulande die dramatische Struktur als Königsweg, alles andere wurde zum Kunstfilm oder Autorenfilm erklärt – im Neudeutsch ein Synonym für langweilig und unkommerziell. Dass man damit die Möglichkeiten einer ganzen Erzählrichtung einfach so unter den Tisch fielen ließ, schien über lange Zeit niemanden aufzufallen.

In ihrer Publikation "Freistil", die sich im Untertitel als Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige präsentiert, holt die Dramaturgin Dagmar Benke die epische Erzählform ins Blickfeld zurück. Nach Peter Rabenalts Buch "Filmdramaturgie" ist Benkes Buch die zweite wichtige deutschsprachige Publikation zu diesem Thema. Dabei dreht die Berliner Dramaturgin den Spieß nicht einfach um, sondern baut ihre Arbeit auf einem Credo auf, dass man sich für jede Stoffentwicklung nur wünschen kann: jeder Stoff braucht die seiner Vision und Inhalt gemäße dramaturgische Form. Diese kann genauso gut dramatisch wie auch episch sein. Oftmals bietet es sich sogar an, die Übergänge zwischen beiden Formen fließend zu halten.

Das einführende Kapitel ist eine exzellente Darlegung der wichtigsten Unterschiede und Übereinkünfte zwischen dramatischen und epischen Erzählen. Letzteres wird sich immer dann anbieten, wenn eine Geschichte das Leben und gesellschaftliche Verhältnisse selber einholen will mit seinen Konflikten, die oft unlösbar scheinen, mit seinen Zufällen und Alltäglichkeiten, wenn die Figuren und Begebenheiten im Mittelpunkt stehen und weniger der Plot. Aber wie erzählt man diese lebensnahen Helden, die zudem häufiger weniger aktiv und zielgerichtet, denn passiv agieren und nie so recht zu wissen scheinen, was sie wollen, und wie kann man seine Vision am besten umsetzen, ohne in Beliebigkeit abzudriften?

Benke behandelt fünf Themenbereiche, die diese und andere häufige dramaturgische Fragestellungen und Spielarten des Epischen erörtern. Wer ein Buddymovie oder Ensemblefilm mit mehreren gleichberechtigten Figuren erzählen will, wird darin ebenso hilfreiche Anmerkungen finden wie jene, die sich dafür entscheiden, ihren Film über eine andere Zeitstruktur zu führen. Und wer sich gar aufmacht, die konventionellen Regeln zu brechen, um neue Erzählmöglichkeiten für das Filmschreiben auszuloten, sollte die Regeln beider Grundformen besonders gut kennen. Das Epische hat seine Regeln wie das Dramatische und selbst der Regelbruch kann sich nur im Verhältnis zur Regel vermitteln. Benkes Arbeit gibt praktische Hilfestellung und zeigt Möglichkeiten auf, aber anders als viele ihrer Kollegen behauptet sie nichts, was sie nicht versprechen kann. Denn: Patent oder Erfolgsrezepte sind nun mal a pri-

ori nicht berechenbar. Auch für Dramaturgen ist jeder Stoff eine neue Herausforderung. Die Arbeit besteht darin, dem Autoren dabei zu helfen, seine Vision so wirkungsvoll wie möglich zu gestalten.

Dass Benke es schafft, die komplexe Materie und ihre Fragen zudem klar und präzise zu formulieren, gehört zu den weiteren Stärken des Textes. Die Autorin hat sich ihre Devise als Dramaturgin "leave your ego out" auch für diese Arbeit zu eigen gemacht.

Im zweiten Teil des Buches präsentiert Benke einige Analysen von erfolgreichen Filmen, in denen der Leser am Beispiel die Vielfalt und Komplexität der epischen Form nachvollziehen kann.

Dass in Deutschland ein großes Bedürfnis da ist, mehr Filme zu sehen, die unsere gesellschaftliche Situation und unsere Lebenswelten erzählen, wissen wir alle. Neidisch schauen wir nach Dänemark oder Frankreich oder in die USA, wo das schon lange geschieht. Dagmar Benkes Buch ist auch ein Plädoyer für die Vielfalt: "Geschichten werden nicht um einer Form willen erzählt. Die Form ist dazu da, die Geschichte in der bestmöglichen Weise zu erzählen. Wenn Sie auf Ihre Erfahrung, Ihre Fantasie und Ihre Kreativität vertrauen, werden Sie diese Form finden und nicht nur Geschichten, sondern Visionen auf die Leinwand bringen."

*Quelle: Originalbeitrag für diese Ausgabe
Petra Lüschoe arbeitet als Autorin und Dramaturgin in Hamburg
Kontakt: lueschow@aol.com | www.lueschow.de*

Software: Dramatica Pro 4.0

von Andreas Grünberg

Im Vergleich zu Story Craft 4.0 (vorgestellt in der Ausgabe 01/2002) handelt es sich bei Dramatica Pro um ein weit umfangreicheres und leistungsfähigeres Softwareangebot, was sich auch im Preis niederschlägt. Man könnte Story Craft 4.0 als "Kleinwagen" bezeichnen: Man kann auch damit fahren, wenn auch nicht sonderlich schnell und komfortabel, aber eben preiswert. Mit Dramatica Pro 4.0 aber bewegen wir uns in der S-Klasse.

Anders als bloße Formatierungsprogramme (manche mit "built-in-features") wie Scriptware oder Final Draft ist Dramatica Pro eine Development-Software, die den kreativen Prozeß unmittelbar durch zahlreiche Angebote unterstützt, beim Schreiben von Drehbüchern hilft durch ein ausgefeiltes System von Fragen, Antworten, Vorschlägen, vorgefertigten Modulen und Struktur-Vorschlägen. Man entwickelt mit der Software seine Geschichte quasi im Dialog mit einem Software gewordenen Dramaturgen, der mit dem Instrumentarium arbeitet an Begriffen und Modellen, die auch in verschiedenen Abwandlungen Gegenstand der gängigen Drehbuchratgeber sind.

Der Unterschied zu einem Buch: Dort breitet ein Autor seine Überlegungen und Beispiele nach seiner jeweiligen Systematik, während der Leser mehr oder weniger passiv bleibt bzw. bleiben muß. Hier erarbeitet sich der Anwender im Zwiegespräch mit der Software ein Bilder-Treatment, ist also aktiv. Genauso wie in einem Drehbuchratgeber werden entsprechenden Begriffe erklärt und Beispiele gebracht, aber immer erst dann, wenn der Benutzer sie für bestimmte Entscheidungen benötigt, da er beim Schreiben mit seiner Story an einem bestimmten Punkt angelangt ist.

Wie geht das vor sich? Spielen wir den Prozess des Story Guid einmal durch.

Erste Entscheidung: Wie differenziert soll die Hilfe sein? Zur Auswahl stehen Level 1 mit 60, Level 2 mit 75, Level 3 mit 250 Fragen. Wir wollen es einfach, also Level 1.

Nächster Schritt: Die Einleitung, einige Grundbegriffe werden erklärt, mir werden die jetzt verwendeten Fachtermini erklärt und auch, auf welchem theoretischen Hintergrund dramatica aufbaut, warum die Schritte so folgen wie sie nun folgen und wie das Programm zu handhaben ist. Das kann ich lesen oder lassen und zum nächsten Schritt gehen.

It is the Dramatica theory which allows this software to actually predict dramatic structure based on your answers to the questions. Use the theory button to find out WHY a question is being asked, WHAT the question has to do with the soundness of your story's structure, and HOW your answer will affect other dramatic elements of your story.

Usage: The Usage button does double duty. Sometimes it explains how you might put your answers to work in your story. Other times it presents examples of how the same concept has been used in well-structured well-known stories.

Nächster Schritt - Getting startet: Grundsatzentscheidungen. Die Software stellt nun Fragen, die man durch Eingabe von Text beantworten muß. Es wird also z.B. die Frage nach dem Titel gestellt, es werden Beispiele gegeben, dann muß man einen Titel eingeben, wonach es zum nächsten Schritt geht etc.pp.). Dasselbe Verfahren wird angewandt bei der Erstellung der

Logline, der Plot-Synopsis, der Entwicklung der Charaktere: Beispiele werden gegeben, erklärt.

THEORY: What kinds of characters are needed in a story? There are characters that perform dramatic functions and characters that exist solely for their entertainment value. Later in the StoryGuide path we will determine which dramatic functions will be assigned to which of the characters you have created. For now, simply create all the characters you currently have in mind regardless of their dramatic function or lack thereof.

Dabei werden Vorschläge gemacht: z.B. archetypische Charaktere (Protagonist, Antagonist, Guardian/Conantagonist, Reason Character/Emotion Character, Sidekick/Skeptic). Main and Impact Character werden bestimmt, immer wieder erklärt, warum dramatische bestimmte dramaturgische entscheidungen verlangt und mit einem bestimmten Modell arbeitet:

Look at the Main Character as a place within the story from which to observe the plot in action. The Main Character must have a role in the plot, but it might be crucial or insignificant; near the center, or off on the sidelines.

THEORY: The relationships between the Protagonist and Antagonist and that between the Main Character and Impact Character are quite different. Protagonist and Antagonist fight over the story Goal while Main Character and Impact Character diverge in points of view. By the end of a story either the Protagonist or Antagonist will prevail over the other, and either Main Character or Impact Character will convince the other of his or her point of view.

Impact Character

THEORY: The purpose of the Impact Character is to force the Main Character closer to questioning her basic assumptions. Throughout the story, the Impact Character will always be there to prevent the Main Character from avoiding her personal problem and to push the Main Character towards a moment of truth.

Der nächste Schritt, nachdem wir die Charaktere skizziert haben: Storyforming. Erster Schritt hier: Das Festlegen des "Zieles" - Was will der Main Character erreichen?

THEORY: Some stories have a single item everyone in the story is trying to achieve, such as obtaining a priceless diamond.

Other stories have the characters all seeking different Goals, but of the same type, such as becoming content in their various intimate relationships.

Dann wird in einem sehr differenzierten Frage-und-Antwort-Spiel durchgespielt, in welche Entscheidungssituationen der main character gerät, wie er sich entscheidet, wie sich die Gegenspieler entscheiden etc. Wichtig dabei: das Grundproblem, an dem sich die Charaktere abarbeiten, oder die "overall story".

THEORY: The Overall Story begins with the Overall Story Problem deeply rooted inside of it causing all of the story's problems. The Overall Story Backstory describes how this Problem came about.

THEORY: Action or Decision describes how the story is driven forward. The question is: Do Actions precipitate Decisions or vice versa?

Every story revolves around a central issue, but that central issue only becomes a problem when an action or a decision sets events into motion. If an action gets things going, then many decisions may follow in response. If a decision kicks things off, then many actions may follow until that decision has been accommodated.

The Action/Decision relationship will repeat throughout the story. In an Action story, decisions will seem to resolve the problem until another action gets things going again. Decision stories work the same way. Actions will get everything in line until another decision breaks it all up again.

Similarly, at the end of a story there will be an essential need for an action to be taken or a decision to be made. Both will occur, but one of them will be the roadblock that must be removed in order to enable the other.

Whether Actions or Decisions move your story forward, the Story Driver will be seen in the instigating and concluding events, forming bookends around the dramatics.

Nächster Schritt: Wir haben jetzt eine Art basic plot, jetzt geht es an die szenische Visualisierung, hier genannt "Illustration". Die Story wird nun in einige Beispiel-Szenen gefaßt, wir nähern uns einem Bilder-Treatment.

THEORY: Without drive, there is no force to propel the Main Character through the story. Just putting the character in a tough or unpleasant situation is not enough unless she has the motivation to do something about it.

This internal drive is one of the focal points of a story's dynamics, and is therefore an important consideration.

Choosing the Main Character Throughline selects the overall nature of what is driving the Main Character.

In Dramatica, there are four Throughlines in the Storyform: Situation, Fixed Attitude, Activity and Manipulation.

A Situation Throughline Main Character is one with a steady body state. We see this kind of character in the Elephant Man, My Left Foot, Ghost, or Dumbo.

In the Fixed Attitude Throughline, the Main Character has a fixed attitude such as a prejudice or a refusal to accept something as in Unforgiven, Aladdin, and A Christmas Carol.

A Activity Throughline Main Character is physically active, such as in Rambo (First Blood), Flashdance, or Robin Hood.

The Manipulation Main Character struggles with a manner of thinking, as seen in Prince of Tides, The World According to Garp, and Howard's End.

Nächster Schritt: Wir haben nun ein Treatment mit einigen beispielhaften Szenen. Nun kommt das "Storyweaving". Hier entsteht nun das Bilder-Treatment, in dem all das, was bisher entwickelt wurde, in einer Abfolge von Szenen "verwoben" wird. Auch hier steht ein "Tutorial" zur Verfügung mit "Fragen und Antworten", sowie verschiedenen Ausgabeformen (Szenenliste, Struktur, Story). Das Endprodukt kann als "Rough Draft" in Drehbuchprogramme übernommen werden.

Das alles kann auch noch einmal vereinfacht in einem multiple choice Verfahren durchlaufen werden, Schritt für Schritt in einem Frage-Antwort-Spiel ohne daß dabei der theoretische Background und Beispiele mit eingeblendet und diskutiert werden.

Auf jedem Level und zu jedem Zeitpunkt öffnen “Help”-buttons Zugang zur Programmhilfe und dem eingebauten dramaturgischen “Experten”:

This button gives a more detailed description of what each question is really asking. Use it to fully consider what you are being asked to determine about your story.

Die Hilfe-Funktionen - sowohl für die Handhabung des Programmes als auch Storyentwicklung inklusive dahinter stehender Theorie – ist auch zusammengefaßt als Hilfe-Manual aufruf- und nachlesbar, aber auch von jedem Menuepunkt aus zugänglich.

Für erfahrene Nutzer gibt es eine “Story engine”, die im Prinzip eine Reduzierung der oben durchgespielten Entwicklungsschritte auf pop up- bzw. pull-down Menues darstellt, das alles ohne Ratgeber, Fragen und Antworten. Es geht auch hier um Main Character Dynamics, Overall Plot Dynamics, Overall Story Themes, Additional Overall story points wie Ziel, Konsequenzen, Main Character story points wie Problem/Lösung, Symptom/Antwort.

Plot Progression

Die Story kann nun graphisch aufgeschlüsselt werden, es ergibt sich eine Tabelle (siehe unten), wobei sich in den “Journeys” die 3-Act-Struktur erkennen läßt, Journey aber deutlicher macht, um was es jeweils geht: Um Teilabschnitte auf der “Reise des Helden”. Hierbei können und müssen aus einer vorgegebenen Liste für “signpost 1” items ausgewählt und zugeordnet werden. Aus der Auswahl erzeugt das Programm automatisch einen möglichen Ablauf der Story. Damit lassen sich auch vor Schreibbeginn mögliche Themen/Themenkonstellationen durchspielen. Beispiel:

Ein graphisch aufbereiteter Theme-Browser ermöglicht den Zugang zu den abgelegten Themen und zugehörigen Schlagworten, auf mehreren Ebenen (vom allgemeinen zum Besonderen) wobei diese bereits nach bestimmten Gesichtspunkten miteinander vernetzt sind, so daß sich durch Aufrufen eines Themas sofort assoziative Verknüpfungen ergeben, die sich auch in der oben dargestellten Plot Progression-Tabelle wieder finden. Insgesamt stehen insgesamt 32768 “storyforms” zur Verfügung.

Beispiel: Ich gehe von “Situation” aus, habe folgende Angebote: The Past, How things are changing, the Future, The Present (dazu jeweils 16 Vorschläge). Nächste Ebene: Ich sehe mir die Vorschläge zu “How things are changing” an: Fact, security, threat, fantasy, mit jeweils 12 Angeboten. Also schaue ich mir die Vorschläge zu Fantasy an, bekomme 4 Vorschläge: Trust, ending, unending, test. Schaue ich mir trust an, bekomme ich einen Text, in dem Trust definiert wird, als “dynamischer Partner” wird “Test” vorgeschlagen und vor allem durchgespielt, in welcher Form “Vertrauen” für einen Main Character und Plot verwendet werden könnte mit welchen Konsequenzen für den Gegenspieler/die story.

Der Menuepunkt “Storypoints” enthält im Prinzip eine Liste mit Definitionen zu den dramaturgischen Bauprinzipien, mit denen Dramatica arbeitet (Plot points, story dynamics etc.), das Dictionary ein Liste mit Definitionen zu allen Fachbegriffen und Kategorien, die Dramatica verwendet, alles leicht zugänglich über Pop-up-Menues.

Der Menüepunkt "Brainstorming" ist eine Art softwaregestützter Zufallsgenerator mit hinterlegter Datenbank, der es erleichtern soll, ungewöhnliche Charaktere und Plots zu erfinden.

FAZIT: Natürlich ist auch diese Software noch zu mechanisch, aber längst nicht so mechanisch und schlicht wie "Storycraft". Natürlich kann auch diese Software Talent nicht ersetzen. Aber wer damit arbeitet, zumal als Anfänger, lernt auf jeden Fall viel – über gängige dramaturgische Grundbegriffe und Modelle, die Geschichte, die er erzählen will etc.pp.. Seine Möglichkeiten und Grenzen als Autor zeigt ihm dann der Markt, aber er (oder sie) geht jedenfalls wahrscheinlich – gestützt auf *dramatica* - mit einem Treatment auf den Markt, das diesen Namen auch verdient. Zudem hat er mit *dramatica* einen Dramaturgen im Haus, der immer für ihn da ist, der weder Reise noch Hotel noch Seminarkosten verschlingt – zumindest bis zu einem bestimmten Niveau. Irgendwann ist dann bei jeder Story sicher der Punkt erreicht, wo der Experte wieder an die Stelle des Expertenprogrammes treten muß. *Dramatika* kann aber möglicherweise – konsequent und mit Talent und Lernbereitschaft angewandt - diesen Punkt hinausschieben bis zur Fertigstellung eines fortgeschrittenen Treatments.

www.writersstore.com, Preis ca. 200 USD bis 277 USD – Freundlicherweise bietet der Hersteller einen kostenlosen Demo-Download an: http://www.writersstore.com/product.php?products_id=47&cPath=22_44_62

Hero

by Rob Tobin

The hero is us. I always knew this, on some level, which is why I've always been fascinated by stories told in books, on television and in film. I'm not the first to recognize this, of course – we all know that the team or athlete or war hero we cheer for is really us – or at least we'd like it to be. We want to hit the winning home run, get the girl or boy and win the war, the prize, the job, the fame, the fortune.

Good writers play to this, giving us escapism and wish fulfillment. But one day twenty or thirty years ago, I came across a book by someone who seemed to understand the hero better than any storyteller or story analyst I've heard of since. His name was R.D. Laing and he was a psychoanalyst and when you think about it, it's only fitting that a head doctor should know more about the hero than even writers do.

In his books "The Politics of Experience" and "The Divided Self," Laing wrote about schizophrenia. But he wrote about it in a way that had never been done before. Even today his theories are radical and exciting. I have no way of knowing whether they are valid in terms of psychiatry, but I do know that they are still the most radical and informative theories on storytelling that I have ever seen.

The traditional view of schizophrenia before (and to a large extent since) Laing was that it was disease, a dysfunction. That it was dysfunction was as clear as the fact that the world is flat. It LOOKS flat, doesn't it? Well, schizophrenia LOOKS like a dysfunction. I mean, look at these people – they're hearing voices, they're withdrawn to the extent of being non-functional or even catatonic. Of COURSE they're sick and dysfunctional. It is obvious.

But what Laing asked is what we should all ask about the heroes of our stories: what is the cause of this dysfunction? Why are these schizophrenics and why are our HEROES flawed?

Laing's answer was simply this: the dysfunction hadn't always been a dysfunction. At one time it had been a valid behavior. Why else would someone adopt that behavior in the first place? It's kinda' like dating. We see the middle-aged couple fighting like cats and dogs and we wonder why they ever got together. The got together because at one point getting together was an advantage.

What advantage would schizophrenic behavior have for the schizophrenic? What advantage would our hero's flaw have for him or her? This is one of the most crucial questions to answer in any story. Why? Because if your hero does not have a flaw, if your hero's flaw doesn't make sense given who that hero is, if there isn't a point of origin for that flaw somewhere in your hero's past, and if the original circumstances surrounding that flaw don't justify your hero adopting that flaw, then your whole story is going to fall to pieces. Mind you, it might still make \$400 million at the box office and get rave reviews from the major film critics. I used to read for TriStar and I remember telling an exec there that I could tell them what was good or bad, but not what was going to be a hit, simply because quality and success have nothing to do with each other in Hollywood.

R.D. Laing wasn't talking about storytelling when he came up with his theories on schizophrenia, but I want to quote him now and then show you how brilliant he was in this regard and what relevance those theories have to us as storytellers. These quotes are from his stunningly brilliant book "The Politics of Experience."

"The requirement of the present (and) the failure of the past is the same: to provide a thoroughly self-conscious and self-critical human account of man."

"No one can begin to think, feel or act now except from the starting point of his own alienation."

"Humanity is estranged from its own authentic possibilities."

"We are born into a world where alienation awaits us. We are potentially men, but are in an alienated state, and this state is not simply a natural system. Alienation as our present destiny is not simply a natural system. " AND THIS IS IMPORTANT: "Alienation as our present destiny is achieved only by outrageous violence perpetrated by human beings on human beings."

Why are these quotes so brilliant and what do they have to do with storytelling? Laing is talking about our hero.

"The requirement of the present (and) the failure of the past is the same." Why? Because whatever it was in the past that caused our hero to adopt his flaw, is exactly what he is going to have to face in the present if he ever hopes to overcome that flaw. He will have to face that event again, and make a new decision, or die in some real or metaphorical way. And I refer you to "Leaving Las Vegas" as one of the most brilliantly graphic examples of a hero making the same wrong decision and suffering the consequences. It's one of the most powerful examples in storytelling of what is at stake for the hero.

"No one can begin to think, feel or act now except from the starting point of his own alienation." The point of alienation. I call it in my book the "point of origin," but Laing's right – it is the point at which we become alienated from our own selves. And from that point on, the way we think, feel and act is in reference to that point at which we became alienated from our own selves. And please note, that this alienation is of our own choice.

"Humanity is estranged from its own authentic possibilities." This is one of the most powerful of Laing's statements and insights into the human condition. It makes me shiver to read that statement, maybe because as a writer I have a vivid imagination, a powerful sense of the greatness of those possibilities and of the tragedy of being estranged from them. We've seen the movies where someone awakes not knowing who they are – amnesia. In the better movies, we feel the horror of having lost who we are. Maybe the best example of this is "Charlie" where the hero finally awakes from that estrangement from his authentic possibilities and then realizes he is doomed to return to them.

Then there is this from Laing: "We are born into a world where alienation awaits us." This is more frightening to me than any horror movie, any tale from Poe or Lovecraft because this is REAL! As soon as we are born, we are heading for that event or events that will tear us apart, separate us from ourselves so that we live the rest of our lives as strangers, confused, alone, alienated from ourselves, but always aware vaguely that we were and maybe, MAYBE can be so much more.

Finally the most important thing Laing has to say in terms of the hero and the story: "Alienation as our present destiny is achieved only by outrageous violence perpetrated by human beings on human beings."

Why is all this hoity-toity stuff important to storytellers whose job is to fill the theaters or bookshelves, to create vehicles for soap companies and carmakers to advertise their goods on television? Because Laing is not just talking about our heroes, but about us as writers. If we're writing crap for television or crap for the foreign market or crap for romance novels, then we, as writers, are as alienated from our authentic possibilities as our heroes should be. And we've been alienated from our writing destiny by outrageous acts of violence perpetrated by producers and studios and networks and publishers not only upon us, but upon the unsuspecting public who pays to see all this crap.

What exactly is Laing talking about, though? Simply this: Laing speaks in "The Politics of Experience" of the relevance of Freud being his demonstration that the ordinary person is "a shriveled desiccated fragment of what a person can be." That, again, is our hero: a person who is not all that he or she can be, because of a flaw and because of an incident in the hero's past that led the hero to adopt that flaw.

Laing goes on to describe the kinds of patients he dealt with who displayed symptoms of schizophrenia and other dissociative disorders. Now let me be clear that I am an idiot in the field of psychology, psychiatry and psychotherapy. Maybe not an idiot, but maybe a wannabe Henrik Schlieman – untrained but fascinated. So don't go home and use what I say to heal your lifelong rift with your mother.

Laing discovered that some of his patients had actually adopted schizophrenic behaviors to cope with situations that could be coped with in no other way. An abused child, too young to flee the home where the child was being abused, withdrew into herself, escaping inside when external escape wasn't possible. Laing realized that schizophrenia wasn't, then, always a bad choice or even always an illness. Sometimes it was a defense mechanism. A brilliant defense mechanism created and maintained by someone who used it to survive unsurvivable horrors.

Amazingly, these patients of Laing's were not victims, but rather survivors. They had created or discovered a suit of armor that they had pulled on to protect themselves against physical, emotional, mental or sexual abuse. It saved their lives.

So if this was all so great, what were these people doing on Laing's couch and in his books? They were drowning. You see, they had donned the suit of armor in the midst of battle. But when the battle was over, they continued to wear it. Why? Because who the hell knew when the next battle would start? The problem really began, though, when the armor-clad soldiers came to a body of water and tried to cross it. Suddenly the suit of armor that had saved their lives, protected them from damnation, from a pain too horrible to describe, was pulling them down to their own death.

They had withdrawn into themselves, disassociated themselves, ALIENATED themselves from the world and from their own authentic possibilities and present destiny. Then they left the scene of battle and went out in the world – the world of work, play, romance, relationships, success, business, sex... encased in their suits of armor. They took jobs that required schmoozing and office politics and after hours socialization. They stepped into lives that required romance and camaraderie and going out to dinner and movies and having a drink af-

ter work with the gang. And they sat there, petrified, not knowing who to trust, and sure as hell they were not going to take off their suit of armor because THEIR LIVES DEPEND ON KEEPING THAT SUIT ON AND KEEPING THE HORRIBLE, ABUSIVE, DANGEROUS, HATEFUL WORLD AT BAY! Because at the time of the original alienation, the world, the world they knew and the people in it, were horrible, abusive, dangerous and hateful.

These are the people Laing saw – the emotionally, spiritually and socially dispossessed, estranged from their own authentic possibilities. And they were drowning.

Again, these are our heroes. The heroes of our stories. Or at least they should be.

More importantly, these are US! And when the greatest of storytellers, simply through some innate understanding of storytelling, create heroes using Laing's model, they create heroes that grip us by the guts, that make us want to cry and to kill and to fall to our knees in joy and to bury ourselves in sorrow and love and hatred and war and celebration and family and lovers and to pay to see or hear that story again because it is about us and because, most importantly, it gives us reason to believe that we are not alone with our pain and that maybe, just maybe, if others, even fictional others, can overcome this pain, can overcome their flaws, find the courage to shed their suits of armor and swim for shore, then maybe we can too.

And heroes built in this mold, heroes with heroic flaws, with alienation of their own choosing but no less horrible because of it, flaws born of believable circumstances, these heroes will be our heroes, and more, they will be US. And we all want to watch us on the screen or on the page, don't we? And we want to see how we get out of it, how we "make" it, how we triumph over our own personal pain which allows us to triumph over some external circumstance as well.

The great Greek and Roman playwrights knew this. Homer knew, in creating the world's first true novels, the "Iliad" and "Odyssey." And modern storytellers, the brilliant ones who know this intrinsically, and the ones like you who are care enough to attend this conference and to study to make yourselves better writers, you know this too. Sylvester Stallone knew it when he created Rocky, perhaps the prototypical modern hero.

There is a brilliant scene in "Rocky" in which Rocky tells Adrienne something like: "My father told me I'd better be a good boxer because I was too stupid and ugly to be anything else." There he is! Laing's patient, lying on his couch. Rocky Balboa was shredded by his father's verbal abuse, or he would have been had he not created the perfect defense: withdrawal. Withdrawal into a world of mediocrity. Alienation from his own authentic possibilities. Why was that so brilliant and effective? Because it allowed him to fit in with all the other losers on the streets of Philadelphia so that he could succeed on their level. Any dreams of greatness, of authentic possibility went out the window so that he could simply survive. He became a club fighter because he could succeed at that level. He withdrew from any battlefield or endeavor that might cause him to fail and thus reinforce his father's opinion of him – reinforce his own opinion of himself.

It's brilliant. The kid faced a situation that threatened to destroy him. He withdrew into a shell of mediocrity that allowed him to survive his father's verbal abuse. As long as he was in that shell of mediocrity, he was succeeding, beating other mediocre people and proving his father wrong. Then we drop in on him and guess what? He's drowning! The suit of armor that

made him a "winner" and allowed him to prove his father wrong, had dragged him to the bottom – literally.

Great, so your hero is a basket case lying on some shrink's couch. So what does that do for you? How can this help you write your story and write it in a way that will make it effective, entertaining and enlightening?

Because if you know what's wrong and what caused it in the first place, you know what motivates your hero, how he will act in certain circumstances, what frightens him and what will drive him away, what will attract him (sometimes against his will), what needs fixing and what it will take to fix it.

I decided to create an example specifically for this talk. I was going to use one from my book but I decided that in the spirit of saying something new, which is what this conference is all about, I should use a new example.

Let's just arbitrarily begin with our hero. It doesn't have to be that way, we can start with a flaw and then assign it to our hero, we can start with the opponent and create a viable hero to battle that opponent, and we could start with an event or circumstance. But for now, let's pick a hero.

Let's make our hero a female. If this hero were to be on Laing's couch, it would be because of something that happened in her past, something that led her to adopt a behavior as a defense mechanism.

Let's say that she is afraid to go for her dream or make use of some talent. Let's give her a talent. She sings. In the choir, maybe she leads a karaoke session every Saturday night at a local bar. Everyone knows her, likes her, recognizes that she's very talented as a singer, and they wonder why she's not making more of it. So let's put her in a little mining town somewhere in Arizona, running a coffee shop. She's pretty, especially when she laughs, but she's 50 pounds overweight, dresses extremely plainly, is extremely loving toward people and helps anyone who needs it, but doesn't let them return the favor. She's as far away from a singing career as you can get and that's exactly the way she wants it. Let's call her Valery.

According to Laing's theory, there once was a time when being afraid to pursue her own dream was an advantage to Valery. It allowed her to survive some kind of negative experience or environment. What event or environment would have led her to kill her dreams?

What if she saw someone else being hurt by trying to pursue his or her dreams? What if her father had been talented in some way and spent his life trying to make a living from that talent and ended up being crushed by it? What if he had tried to become a singer, failed, became a drunk and ended up blowing his brains out?

Valery, talented, looks at what her father did and legitimately fears that the same can happen to her. Everyone tells her how much like her dad she is and it scares the hell out of her. It's like having breast cancer in your family. You spend your life fearing that you'll get it too and you do whatever you can to avoid it. So Valery arranged her life so that she would have the least chance of ending up like her father.

Valery married a really successful guy who makes a great living and lives in a town in the middle of the desert, as far away from New York or Los Angeles as you can get – geographically and stylistically. She doesn't have to sing in order to make money. Her geographical lo-

cation discourages any attempt to make a living from signing. Valery is hiding from her dream and her talent as if it were breast cancer and for her it is – her father died of it.

But guess what? Her rich husband left her. She wasn't able to have kids. She opened a coffee shop in order to support herself and this is where we enter the story – a really likable hero who can sing like a pro, living in a little mining town running a coffee shop, wearing a suit of armor that helped her cope with her father's death, helped her cope with her own fear of becoming like her father, and now has dragged her down to the bottom and is holding her there, pinned.

Where do we go from here? Well, there are other elements in any well-written story, such as what I call the lifechanging event that occurs at the end of Act One, an event that forces your hero to choose between her flaw and some opportunity. But the important thing is that our hero has now been set up with a flaw that is rooted in some past event. The flaw is believable, given who this hero is and what she has gone through. We know how she's going to react in any given situation based on her flaw and past experience. Someone tells her to go to the big city and try for a singing career, she's going to run the other way. She's going to cling to her small town, her isolation and her fear because it's what keeps her alive. Her father died from talent and she has to be on guard.

And by the way, this is not all about pathos and tragedy. Chaplin's "The Kid," "Liar, Liar," and endless comedies in between have used the same truth. Hell, "Airplane" is about a hero thrown into war, so scarred by the experience that it takes being on a doomed passenger plane to pull him out of his suit of armor – okay, and a nun with whips and chains, a coke-snorting air traffic controller, a pedophile pilot and a few other interesting characters. But the hero in "Airplane" would be as comfortable on R.D. Laing's couch as Oedipus, Odysseus, Charlie Chaplin's little Tramp or Jim Carey's pathological liar. So make room on that couch for your hero and you'll find yourself with the most important element of any story – a hero who is human with all the glory and pain and even comedy that that implies.

But this is about more than just story, more than just selling a script or publishing a novel. This goes to the heart of who we are as human beings, drowning, with our protective suits of armor wrapped around us, convinced that the way things were is the way things are, that to take off even one piece of that armor is to die.

If you create a character that is this powerful, this wounded and yet this stubborn in his or her determination to continue doing whatever it is that has allowed your hero to survive up to now, we'll believe in that hero. We'll sympathize with that hero. We will want to know what happens next, what your hero does or says or wins or loses or suffers next, because your hero will be us. And we all want desperately to be overcome whatever outrageous violence has been perpetrated upon us by our fellow human beings, to reunite with our own authentic possibilities, to meet the requirement of the present that is rooted in the failure of the past.

Quelle: Plenary speech, recently held at Storycon, a writers conference in Palm Springs, California, reprinted with the author's kind permission

Rob Tobin is a screenwriter, script doctor, writing coach, lecturer, acknowledged expert on screenplay structure, and author of "How to Write High Structure, High Concept Movies."

Kontakt: scripts@earthlink.net

Der bewegte Zuschauer

Wie Filmstoffe ihr Publikum erreichen - "Emotionale Tiefendiagnose" im Umriss

von Roland Zag

Gestützt auf Anthropologie und Psychologie gehe ich davon aus, dass es feste "Settings" im menschlichen Erleben gibt, die sich in jeder Kultur ähnlich ausprägen. Diese bewirken unwillkürliche, d.h. weitgehend instinktive Gefühle bei der Betrachtung von Filmen – jenseits der rationalen Verarbeitung. Die Voraussetzungen für die Entstehung dieser Gefühle will ich hier so knapp wie möglich umreißen. Das gesamte System meiner Gedanken nenne ich "Emotionale Tiefendiagnose".

Die elementarste Bedingung des Menschseins ist seine Bezogenheit auf andere – jeder Mensch beansprucht ein Recht auf Zugehörigkeit zu anderen. Man will "mitspielen dürfen". Geschichten handeln also im Wesentlichen von Fragen der Zugehörigkeit.

Im Zuschauer entsteht bei der Beobachtung dieser Prozesse ein sehr tiefes, unwillkürliches Mitgefühl. Die Fähigkeit zur Empathie, also zum Mit-Erleben ist eine Grundtatsache menschlicher Sozialisation. Sie wird von den geschilderten Prozessen auf der Leinwand stimuliert. Entscheidend für die Anteilnahme des Publikums ist stets die Frage: was ist gerecht und was nicht?

Jeder Mensch weiß unterbewusst und instinktiv, dass Prozesse innerhalb von Gruppen vom Geben und Nehmen dominiert sind. Wer viel gibt, dem steht viel zu. Wer sich aber zu viel nimmt, gehört bestraft. Wer zu wenig bekommt, verdient Aufwertung.

Jeder Mensch betrachtet eine Geschichte oder einen Films in Bezug auf eine imaginäre innere Ausgleichsachse – er spürt Szene für Szene, welche Figur im Recht oder im Unrecht ist. Aus diesem Gefühl für soziales Ungleichgewicht entsteht der Wunsch nach Ausgleich.

Eine gute Geschichte erzeugt diesen Wunsch – ob mit drastischen oder subtilen Mitteln, bleibt dem Filmgenre überlassen. Je weiter die Handlung sich von der Ausgleichsachse entfernt, desto negativer die Gefühle. Je näher sie sich wieder der "rechten Mitte", dem Gleichgewicht, der Homöostase angleicht, desto besser sind die Gefühle im Publikum.

Daraus ergeben sich folgende Ableitungen bzw. emotionale Auslöser, auf die gute Geschichten zurückgreifen.

- Sympathieträger sind prinzipiell Figuren, die von der Gruppe benachteiligt werden. Ihnen wird vorenthalten, was ihnen zusteht. Figuren aber, die sich zu viel nehmen, sind anmaßend und somit prinzipiell negativ. Die Abgleichung von Anmaßung und Benachteiligung geschieht im Publikum augenblicklich, unterbewusst und bis in subtilste Feinheiten.

- Entscheidend für Sympathiezuwachs bzw. –abnahme innerhalb einer Geschichte sind die Beiträge im Sinne anderer, die Figuren leisten. Dies ist nicht materiell zu verstehen – es kann sich um Hilfeleistung, Solidarität, winzige Zeichen von Zuneigung handeln, die vom Publikum sofort als Aufwertung der Figur verbucht werden.

- Wichtiges Prinzip funktionierender Geschichten ist der soziale Zugewinn. Auf irgendeiner Ebene sollten sich neue Kontakte gebildet, Beziehungen gefestigt oder Barrieren als überwunden herausgestellt haben. Neben der Ausgrenzung von störenden Elementen lebenswichtig ist für Gruppen die Integration von neuen Mitgliedern lebenswichtig.

- Ausschlaggebend fürs Erleben des Zuschauers ist die Größe des sozialen Feldes hinter den handelnden Figuren. Sobald hinter Menschen viele andere spürbar werden, verändert sich deren Gewicht. Böse werden böser, Gute werden besser. Die emotionale Energie einer Szene oder Geschichte kann so reguliert werden.

- Elementar für die Entstehung möglichst großer Wünsche im Publikum ist die Unterscheidung von vier Typen sozialer Bewegung. In jedem Fall sind für die unwillkürliche Bewertung durchs Publikum wieder Prinzipien des Gebens und Nehmens ausschlaggebend.

1. Einzelne wollen in Gruppen. Entscheidend ist hierbei die Initiation – der Einzelne muss an die Gruppe Beiträge leisten

2. Einzelne wollen aus einer Gruppe heraus. Je größer der Preis, den dies kostet, desto wertvoller die neu gewonnene Freiheit.

3. Einzelne werden in Gruppen gezwungen. Der innere Widerstand des Einzelnen treibt wieder den Preis für die neue Gruppenbildung in die Höhe.

4. Einzelne sollen ausgestoßen werden. Entweder diese Bewegung ist gerecht (Kriminelle werden bestraft) oder ungerecht (Jagd auf Unschuldige). Die Diskrepanz von tatsächlicher Handlung und imaginärer Gerechtigkeitsachse bestimmt das Publikumsgefühl.

Die Regeln von Geben und Nehmen sind auf verschiedenen Ebenen menschlichen Erlebens angesiedelt, die sich im Leben jedes Menschen überlagern. Es gibt diverse Bindungen mit jeweils unterschiedlichem Stellenwert. Familienbindungen im Film aktivieren eine andere Qualität des Publikums-Erlebens als Gruppen, Freundschaften, Liebesbeziehungen usw. Ich unterscheidet acht Bewusstseinskreise – Erlebnisebenen des Zuschauers, die vom Film stimuliert werden und auf denen wieder jeweils Geben und Nehmen ins Gleichgewicht gebracht werden müssen. (Die Reihenfolge der Kreise folgt keiner Rangfolge)

I.Kreis: Individual-Gewissen. Wohl, Gesundheit, Selbstbestimmungsrecht des Einzelnen stehen im Vordergrund.

II.Kreis: Familien-Gewissen. Gefordert sind gegenseitige Hilfeleistung und Respekt der Figuren untereinander. Je nachdem, wie weit die Handlung davon entfernt ist, erfolgt die Reaktion des Zuschauers.

III.Kreis: Freundes-Gewissen. Freundschaft und Loyalität sind Güter, auf die das Publikum prinzipiell zustimmend reagiert. Verrat dagegen ist die schlimmste Untugend.

IV. Kreis: Gruppen-Gewissen. Gruppen nötigen den Einzelnen unter den Druck des Ganzen. Natürliche Gegenkraft ist das Selbstbestimmungsrecht des Einzelnen.

V. Kreis: Sexuelles Paar-Gewissen. Paarbindungen wirken erst stabil, wenn sie durch gegenseitige Beiträge bestärkt werden. Wenn eine Familie entsteht, schlägt die Qualität um.

VI. Staat/Gesetz: Wie weit ist das Gesetz von der innerlich empfunden "Gerechtigkeit" entfernt? Je nachdem wirkt der Staat entweder bedrohlich oder schützend.

VII. Menschheitsgewissen: Jeder Mensch verfügt unbewusst über ein "gesundes Menschen-gewissen", das ein paar wesentliche Forderungen stellt: die Rechte des Einzelnen und der Gruppe müssen gewahrt bleiben (10 Gebote); das Überleben der Menschheit selbst muss gesichert sein; Frauen und Kinder sind schützenswerter als Männer; im Falle des Kriegsrechts herrschen andere Gesetze als im Frieden.

VIII. Imaginäre Bindungen: Viele Menschen sind an andere Gruppen gebunden – religiöse, ideelle, künstlerische usw. Die Qualität solcher Bindungen ist normalerweise hoch angesehen.

Die Qualität guter Stoffe liegt darin, dass sie innerhalb der Handlung und damit auch innerhalb des Zuschauers möglichst viele Konflikte zwischen den einzelnen Bewusstseinskreisen stimulieren.

Zusammenfassung

Film wendet sich unter anderem an eine sehr tief verwurzelte instinktive seelische Ebene, die jeder Mensch biologisch mitbringt. Grundlage ist das Recht des Einzelnen auf Zugehörigkeit. Diese wird geregelt durch das Konzept von rechtem Geben und Nehmen. Selbstbestimmungsrecht des Einzelnen sowie Wohl der Gruppe müssen in Balance kommen. Letztlich entwickelt jeder Zuschauer für sich unbewusst ein Bild vom gerechten Ausgleich oder der "guten Gestalt" der Geschichte – er WÜNSCHT sich ein bestimmtes Gleichgewicht. Gute Drehbücher stimulieren auf möglichst vielen verschiedenen widerstreitenden Bewusstseins-ebenen diese Wünsche und arbeiten so auf eine "gute Gestalt" hin. Das bedeutet nicht, dass alle Zuschauerwünsche befriedigt werden müssen. Doch irgendeine Idee von sozialem Zugewinn sollte im inneren Bild von der Geschichte zurückbleiben. Dabei bleibt der soziale Ausgleich das Maß aller Dinge. Im Grade, wie weit die Befriedigung der Wünsche am Schluss reicht, unterscheiden sich die Genres: Komödien, Dramen, Kinder-, Kunstfilme usw.

Praktische Anwendung

Emotionale Tiefendiagnose analysiert Figurenkonstellationen und ihre sozialen Prozesse. Dabei werden schnell mögliche Fehler sichtbar. Werden auf irgendeiner Ebene die Regeln von Geben und Nehmen verletzt, steht die Publikumsbindung in Gefahr. Hinzu kommen die hier nicht berücksichtigten Elemente der "Emotionalen Logik".

"Emotionale Tiefendiagnose" entstand aus der wissenschaftlichen Überprüfung von ca. 200 Filmen nach den genannten Kriterien. Alle Filme mit Erfolg (kommerziell oder künstlerisch) genügten den Kriterien. In allen "Flops" fanden sich gravierende Fehler.

(Als einzige Ausnahme erweist sich das Genre "Horrorfilm". Auf dessen etwas andere Gesetze gehe ich hier nicht ein.)

"Emotionale Tiefendiagnose" ist KEINE Schreibhilfe für Autoren im kreativen Prozess. Sie dient der Bewertung bestehender Stoffe ab der 1. Fassung und richtet sich an Autoren, Produzenten, Redakteure, Dramaturgen, Förderer und Entscheider aller Art (in zweiter Linie auch an alle Realisatoren von Film).

*Quelle: Originalbeitrag für diese Ausgabe
Roland Zag betreibt in München die Medias Res GmbH
Kontakt: rzag@hotmail.com*

Das "Standardlektorat"

Ein Diskussionbeitrag

von Andreas Grünberg

Von Filmboard und Pro.7 wurde vor etwas mehr als einem Jahr ein Lektorats-Muster mit unterstützendem Fragenkatalog als Standard vorgeschlagen. Anlaß genug, ein Jahr später das 2001 vorgeschlagene Standard-Lektorat zu diskutieren, denn es betrifft ja viele von uns bei der täglichen Arbeit.

Angesichts der vielen Flops im deutschen Fernsehen und noch mehr im deutschen Kino ist das Bedürfnis verständlich, etwas mehr Sicherheit in die Auswahl bzw. Erkennung von "guten" Filmstoffen zu bringen, den "objektiven Blick" oder "Verlässlichkeit", wie die Entwickler des Standard-Lektorats schreiben. Mit der Vorstellung des Standard-Lektorats wurde ein erster Schritt getan, der dazu geführt hat, daß die Bedeutung von Lektoraten stärker wahrgenommen wurde und auch die Bedeutung der verwandten Kategorien.

Denn natürlich ist es nicht völlig gleichgültig, wie ein Lektorat aussieht und mit welchen Kategorien es arbeitet. Nicht ganz zufällig ähneln sich die verschiedenen Lektoratsformen, die auf dem Markt gängig sind. Wenn man die Werkzeuge von Menschen betrachtet, die mit Holz arbeiten, wird man feststellen, daß diese sich auf der ganzen Welt gleichen. Warum? Holz hat weltweit eine ähnliche Konsistenz, man kann es schnitzen, schleifen, hobeln, bohren etc. Die entsprechenden Werkzeuge werden von ihrem Gegenstand geprägt.

Genauso verhält es sich mit Lektoraten: Es geht um Drehbücher, also Handlungsanleitungen zur Herstellung eines Filmes, in dem etwas in Bildern erzählt wird. Es gibt also Figuren, die reden, Aktion, die beschrieben wird, beides zusammen montiert vom Autor nach einem bestimmten Plan, einer Idee folgend, einer Vision, woraus sich eine bestimmte Struktur ergibt. Diese Facetten des Gegenstandes werden sich notwendigerweise in dem Werkzeug wiederfinden müssen, das zu seiner Analyse benutzt wird, dem Lektorat. Das Standard-Lektorat hat, wenn man so will, das Selbstverständliche erstmals als Modell öffentlich formuliert und damit einen ersten Orientierungspunkt geschaffen. Okay.

Wie steht es mit dem Anspruch der "Objektivität", der "Verlässlichkeit"? Bedeutet ein solcher Anspruch im Bereich Drehbuchentwicklung nicht gar eine Überforderung noch des professionellsten Werkzeugs? Sichert die Verwendung des Standard-Lektorates an sich schon eine "professionelle Expertise"? Anders gefragt: Kann jeder mit einem Spitzenhobel eine ebene Fläche hobeln? Macht eine Stradivari einen jeden zum Geigenvirtuosen? Gibt es so etwas wie den "objektiven Blick", wie "Verlässlichkeit" in unserem Metier überhaupt?

Die Vielzahl von Flops läßt vermuten, daß dem nicht so ist. Das Problem fängt schon dabei an zu definieren, was ein "gutes" Drehbuch eigentlich ist. Ketzerisch gesagt: "Gute" Drehbücher gibt es nicht. Es gibt nur Drehbücher, die der eine oder andere Leser "gut" findet. Hier kommt immer der subjektive Faktor ins Spiel und damit die Möglichkeit des Irrtums. Auch Philip Parker betont die Bedeutung des "subjektiven Faktors" für den Prozeß des Drehbuchschreibens:

However, though this approach (to use the Creative Matrix, A.G.) may stop any over simplification of the process of screenwriting, if a screenwriter merely concerns themselves with these narrative elements they will be missing half of the process. The other half is all the particular information, emotions, and experience which the screenwriter puts into creating the unique screenplay which only they can write.

These personal choices and feelings are the elements of the creative process which cannot be addressed in a book, as they are unique to each and every screenwriter, and each and every screenplay. ³⁸

Was Parker hier mit Blick auf den Autor formuliert, gilt genauso für alle anderen, die am Prozeß des Drehbuchschreibens beteiligt sind.

Zudem: Ein Drehbuch wird beurteilt im Hinblick auf eine bestimmte Zielsetzung (u.a. Geld verdienen, Preise gewinnen, Förderung bekommen, Redaktion überzeugen, berühmt werden, Tabus brechen, ...) und ein Zielpublikum (für ein Vorabend-Seriendrehbuch gelten andere Kriterien als für ein prime-time-Seriendrehbuch, für ein TV-Movie-Drehbuch bei den Privaten andere als für einen "Tatort", für einen deutschen Kinofilm andere als für einen Kinofilm für den internationalen Markt...). Je nachdem verschieben sich die Kriterien in der Gewichtung, es kommen neue hinzu, andere treten in den Hintergrund.

Beispiel: Ein TV-Movie-Stoff für die Privaten muß rasch zur Sache kommen, braucht z.B. eine Leiche in den ersten Minuten, denn dann kommt der Werbe-Break. Bei den öffentlich-rechtlichen fehlt der Druck der Werbeunterbrechung, aber auch dort kann man sich keinen langsamen Einstieg leisten, denn die Zuschauer verfügen über Fernbedienungen. Wird es langweilig, wird weg gezappt. Ein Kinofilm dagegen kann sich mehr Zeit lassen – die Leute haben bezahlt und laufen daher nicht so schnell weg. Die Drehbücher können und müssen sich also diesen unterschiedlichen Rahmenbedingungen anpassen, ebenso die Analyse, was Kriterien und Einschätzung angeht.

Gäbe es irgend ein Werkzeug, daß verlässlich "gute" von "schlechten" Filmstoffen unterscheiden könnte, unabhängig vom Anwender (und nur dann wäre es ja objektiv) gäbe es keine Flops mehr, nicht mehr in Deutschland, nicht mehr in Hollywood, nur noch Kassenerfolge, ein Gedrängel auf den Siegetreppchen der Festivals. Doch jedes Werkzeug, auch das (Standard-) Lektorat, muß von einem Menschen bedient werden. Macht die Verwendung des Standard-Lektoratsmusters einen Lektor unfehlbar? Vermutlich nicht. Gäbe es irgend jemanden, der mit Sicherheit, Objektivität, Verlässlichkeit die Spreu vom Weizen der Filmstoffe trennen könnte, er säße längst nicht mehr in Deutschland, sondern in Hollywood und ließe sich jedes seiner Gutachten mit seinem Körpergewicht in Gold bezahlen. Doch leider kann jeder Mensch sich irren. Und damit steht auch die "Verlässlichkeit" oder "Objektivität" von Standard-Lektoraten in Frage.

Wenn dem so ist - Gibt es dann überhaupt keinen sicheren Boden? Doch. Aber diese Sicherheit ist nicht objektiv, sondern höchst subjektiv, anders formuliert: Sie ist mit konkreten Personen verbunden. Sie hat mit Talent zu tun, mit ausgebildetem, erfahrenem, sich ständig weiterentwickelndem Talent. Es ist das, was in amerikanischen Budgets ganz oben steht (above the line) und hoch bezahlt wird: Talent. Wenn es Sicherheit vor Enttäuschungen also nicht

³⁸ The Art and Science of Screenwriting, By Philip Parker. Exeter: Intellect, (2nd edition), 1999, Chapter Two: A Creative Matrix

gibt, die Vermeidung von Flops also unmöglich ist, so gibt es dennoch eine Möglichkeit, das Flop-Risiko zu reduzieren: auf allen Ebenen des Entwicklungsprozesses mit Kreativen zusammen zu arbeiten, die talentiert, erfahren, kenntnisreich sind und das nötige Handwerkzeug beherrschen. Es genügt dabei nicht, daß irgendein Lektor oder irgendein Dramaturg, script doctor etc. hinzu gezogen wird, sondern daß der RICHTIGE engagiert wird, einer, der zum Projekt und zu den Beteiligten paßt. Es geht ja immer auch um die Zusammenarbeit von Menschen, von Kreativen.

Hier bekommt der Development-Guide seine wichtige Funktion: Er soll das Angebot in Deutschland an development-Potenz durchsichtig machen, zeigen, wer was mit wem und welchem Erfolg gemacht hat, um es so zu erleichtern, daß sich die Partner finden, die zueinander passen. Flops wird es dennoch weiter geben, aber der development-guide kann dazu beitragen, bei der Suche nach professionellen Partnern im Development-Bereich zu helfen und so auch dazu, das Rest-Risiko zu reduzieren

Zudem: Es besteht die Gefahr der Überforderung von Lektoraten und Lektoren, wenn man sich von ihnen Verlässlichkeit, Objektivität verspricht. Ein Lektorat kann nur so gut sein wie der Lektor, der es schreibt. Umgekehrt wird die Einschätzung eines guten, erfahrenen Lektors hilfreich sein, egal welches Lektoratsmuster er verwendet – solange dieses dem Gegenstand Drehbuch angemessen ist.

Wo kann das im Standard-Lektorat vorgeschlagene Modell erweitert werden, wo hat es seine Grenzen? Die Versuchung kann besonders für unerfahrene, unsichere Lektoren groß sein, den beigegefügteten Fragenkatalog einfach mechanisch abzuarbeiten, also "von außen" an die Geschichte anzulegen, anstatt sich erst einmal auf die jeweilige Story und ihre Figuren einzulassen und Stärken und Schwächen ihrer Gestaltung von innen heraus zu analysieren und darzustellen.

Zudem ist dieser Katalog recht eng. Angesichts der Öffnung der Diskussion hin zu Formen jenseits der 3-Akt Struktur (Siehe letztes NL oder Dagmar Benkes Buch "Freistil") vermissen ich im Fragenkatalog des Standard-Lektorates zum Thema "Figuren" Fragen, die es erlauben, ein Ensemblestück ohne einzelne Hauptfigur (wie z.B. "Halbe Treppe", "Gosford Park", "Nashville") zu analysieren, ohne das Fehlen einer klaren Hauptfigur negativ bewerten zu müssen. Hier wäre eine Erweiterung des Standard-Modells wünschenswert.

Daß das Standard-Lektoratsmuster eher für Kinofilme und TV-Movies entwickelt wurde und somit in seinem Einsatzbereich begrenzt ist, zeigt sich auch daran, daß es rasch an seine Grenzen stößt, wenn man Drehbücher für Reihen oder gar Serien betrachtet, in denen die Entwicklungen von Charakteren über mehrere Folgen hinweg erzählt werden. Hier kommen Kategorien ins Spiel wie z.B. "cliff hanger", die für "Einzelstücke" wie TV-Movies oder Kinofilme bedeutungslos sind und im Standardlektorat nicht vorkommen.

*Quelle: Originalbeitrag für diese Ausgabe
Andreas Grünberg ist Dramaturg und Produzent und Mitglied des Vedra-Vorstandes
Kontakt: gruenberg@dramaturgenverband.org*

Lektoratsmuster

zusammengestellt von Andreas Grünberg

Muster 1) Das Filmboard/Pro? "Standardlektorat"

EINSCHÄTZUNG:	exzellent:	gut:	mittelmäßig:	schlecht:		
Handlung:						
Figuren:						
Struktur:						
Dialoge:						
Originalität:						
Marktpotential						
Kino:						
Video:						
TV:						
FAZIT:	empfohlen:	berücksichtigen:		nicht empfohlen:		
STOFF:						
AUTOR:						

Muster 2) Ein US-Lektoratsmuster

- auch verwandt von einem deutschen Privatsender:

Title						
	Excellent	Very Good	Good	Average	Fair	Poor
Character Development						
Plot Construction						
Dialogue						
Visual Excitement						
Overall Writing Quality						
Commercial Viability						

Muster 3) von einer Münchner Produktion

Titel	sehr gut	gut	annehmbar	schwach		
Grundidee						
Geschichte						
Struktur						
Charaktere						
Dialoge						
Visualität						
Auswertung						
Kino ?	Ja/Nein	Freigabe ab?				
TV ?	Ja/Nein	Zielgruppe?				
Video?	Ja/Nein	Sendezeit?				
Intl. Potential?	Ja/Nein	Budget?				

Muster 4) Verwandt von einer Hamburger Produktion:

Titel:	Excellent	Gut	Mittel	Schwach		
Idee						
Handlung						
Struktur						
Charaktere						
Dialoge						
Production Values						
Eignung als Kinofilm?						
Fernsehfilm?						
	Hoch	Mittel	Niedrig			
Budget						
Kommerzielles Potential						

Muster 5) eines US-Produzenten

EVALUATION	Excellent	Good	Average	Poor		
PREMISE ?						
STORY LINE ?						
CHARACTER ?						
DIALOG ?						
SETTING ?						
OVERALL WRITING						
RECOMMENDATION						

Muster 6) einer großen US-Agentur:

	Excellent	Good	Fair	Poor		
Characters						
Dialogue						
Story structure						
Plot line						
	Recommend	consider	pass			



News & Links

In eigener Sache

Die nächste Mitgliederversammlung findet während der Berlinale am 11.2. von 12.00 bis 14.00 Uhr in den Räumen der Deutschen Film- und Fernsehakademie in Berlin statt (Potsdamer Straße 2).

GET TRAINED! MEDIA geförderte Seminare

- Seminare im Rahmen des MEDIA Programmes der EU
info@n.nw.de
http://europa.eu.int/comm/avpolicy/media/index_en.html
- MEDIA Desk Deutschland
Friedensallee 14-16
22765 Hamburg
Tel.: +49 40 390 65 85
Fax: +49 40 390 86 32
www.mediadesk.de

Für folgende von MEDIA unterstützte Trainingsmaßnahmen können Sie sich noch bewerben:

Sagas writing interactive fiction

- Interactive Digital Moviemaking Workshop mit Christopher Hales
- Termin: 27. Februar – 6. März 2003 in München
- Anmeldeschluss: 5. Februar 2003

Developing Interactive Entertainment mit Greg Roach, zweiteilig

- Termin: 20. – 26. März 2003 in Karlsruhe, 23. – 29. September in Helsinki
- Anmeldeschluss: 26. Februar 2003

Mobile Gaming workshop mit Anthony Dunne und Fiona Raby in München

- Termin: 3. – 9. April 2003
- Anmeldeschluss: 10. März 2003

CARTOON MASTER

- 2003 organisiert Cartoon drei neue Master:
- CARTOON CREATIVITY widmet sich der Ideenbildung für den globalen Markt
- Termin: 24. – 26. April 2003 in Erfurt
- CARTOON FUTURE betrachtet die Welt der neuen Technologien, analysiert die ökonomischen Vorteile bei der Produktion einer Serie oder eines Spielfilms.
- Termin: 15. – 17. Mai 2003 in La Coruña (Spanien)
- CARTOON FINANCE beschäftigt sich ausschließlich mit der Finanzierung und Produktion von Animationsspielfilmen unter Berücksichtigung der finanziellen Beteiligung durch Förderer, Fernsehanstalten und andere Finanzierungsquellen.
- Termin: 20. und 21. Juni 2003 in Cardiff (Wales)
- Die Kosten betragen 400 Euro pro Master und 1000 Euro für alle drei.

MEDIscript Consortium Européen d'écriture pour l'image - (EPI)

- Drehbuchentwicklung für Teams bestehend aus Produzent, Autor und Regisseur in einem 7-tägigen Workshop gefolgt von 8 Monaten on-line Betreuung + einem weiteren 5-tägigen Workshop. (www.eikk.de)
- Termine: N.N.
- Gebühr: 500 - 700 €
- Anmeldung: N.N.
- Isabelle Fauvel, consortium.ecriture@free.fr
- rue de la Bruyère 3, F-75009 Paris
- T. +33 1 53 34 00 91, F. 53 34 19 99

ARISTA Story Editor Workshops (Webshield Trading)

- 7-tägiger Workshop für Dramaturgen, Lektoren, Produzenten und Autoren über Drehbuchanalyse und Stoffentwicklung. (www.aristotle.co.uk)
- Termin: April 2003
- Gebühr (ca.): 1.900 € (Freie), 2.600 € / 4.800 € (kl./gr. Firmen)
- Anmeldung: März 2003
- Margot Knijn/Ed Clarke
- arista@aristotle.co.uk
- 11 Wells Mews, GB-London W1P 3FL
- T. 0044-207-323 17 75, F. -323 17 75

VERTICALplus

- Think Tank für Professionelle, die mit der Verbreitung und dem Vertrieb von audiovisuellen Werken zu tun haben zum Gedankenaustausch und mit dem Ziel, gemeinsam Strategien zu erarbeiten. Teilnahme und Unterkunft sind kostenlos.
- Termin: 6. – 8. März 2003 in Dessau
- Anmeldeschluss: Mitte Februar 2003

Pygmalion

- Trainingsinitiative für erfahrene Autoren zur Entwicklung und zum Schreiben von Jugendstoffen, die sich aus einem einwöchigen Kurs, einer dreimonatigen Online-Beratung, einem weiteren 7-tägigen Workshop und erneuten zwei Monaten Beratung per E-Mail zusammensetzt.
- Kurstermine: Juni und Oktober 2003
- Kosten: 800 Euro pro Teilnehmer
- Anmeldeschluss: 28. Februar 2003
- Weitere Informationen unter: <http://www.mediadesk.de/News/Pygmalion.htm>

Mediterranean Film Institute Script Workshops

- Neu: interaktive Plattform: www.fit4film.com)
- 3-teiliges projektorient. Seminar u. 2 follow-up Workshops, bei dem am Ende die endgültige Drehbuchfassung entstehen soll. Für Autoren m. Spielfilmprojekt u. Dramaturgen. Tutoren u. Redakteure als Observer. (www.mfi.gr)
- Termin: Juni 2003, Oktober 2003 & März 2004
- Gebühr (ca.): 50 € Anmeldung, 100 € Teilnahme
- Anmeldung: 15. März 2003

- Apostolina Papaioannou, info@mfi.gr
- Alopekis 13, GR-Athen 10675
- T. 0030 210 645 7223, F. 723 1190

Moonstone International Filmmakers' Lab (I), Screenwriters' Lab (II, III)

- Intensivkurs für Autoren und Regisseure mit Projekt nach dem "Sundance Modell" mit GB- und US-Experten (I). U.a. werden einzelne Szenen gedreht, die analysiert werden (II), inkl. "follow up-Betreuung". (www.moonstone.org.uk)
- Termin: I 28.01.-16.02. 2003, II 28.04.-04.05.2003, III November 2003
- Gebühr (ca.): I, II, III
- Anmeldung: www.moonstone.org.uk
- Tamara Van Strijthem, tamara@moonstone.org.uk
- 67 George Street, GB-Edinburgh EH2 2JG
- T. 0044-131-220 20 80, F. 220 20 81

PILOTS

- Drehbuchinitiative zur Entwicklung von Ideen und Drehbüchern für alle Fernsehformate in Sitges, Spanien, für Autoren/Produzenten/Regie-Teams.
- Termin: 23. – 29. März 2003
- Kosten: 1.750 Euro pro Team bis max. 6 Personen
- Anmeldung: solange Plätze frei sind
- Weitere Informationen gibt es auch online unter: <http://www.acpilots.com>.

North by Northwest

- 3-teiliges Seminar für Autoren und Dramaturgen mit amerikanischen Script-Tutoren. Neu auch für Kinder- und Familienstoffe sowie Tutorenausbildung. (www.n-nw.dk)
- Termine: 3 x 1 Woche 2003
- Gebühr: (ca.) 2.000 – 3.750 €
- Anmeldung: N.N.
- Anette Funch Thomassen c/o Danish Film Institute, info@n-nw.dk
- Vognmagergade 10, DK-1120 Kopenhagen K
- T. 0045-3-374 35 28, F. 374 36 04

SOURCES 2

- 2 bis 3-teilige Script Development Workshops für professionelle Autoren und Teams von Autoren/Produzenten/Regisseuren mit Spielfilmprojekten und -je nach Termin - creative documentary- und Kinderfilmprojekte. Drehbuchentwicklung und Intensiv-Training. (www.sources2.de)
- Termine: 04.-12. April 2003, 23.-30. Juni 2003, Oktober 2003
- Gebühr: 100 € Anmeldung, 1.800 € Teilnahme (Autor+Projekt), 900 € (2. Person im Team)
- Anmeldung: 1. Dezember 2003, 01. März 2003, 01. Juni 2003
- Renate u. Marion Gompper, info@sources2.de
- Köthener Str. 44, D-10963 Berlin
- T. 030-88 60 211, F. 88 60 213

STEP BY STEP/ Master School Drehbuch

- Dreiteiliges Stoffentwicklungsprogramm in Zusammenarbeit mit Focal (CH) und Drehbuch Forum Wien. Autoren-/Produzententeams erhalten Beratung und Unterstützung bis zur Fertigstellung ihres Buchs. (www.masterschool.de)
- Termine: Mai, August und November 2003
- Gebühr: 800 € (Teamassis.), 2.500 € (Prod/Autorenteams) inkl. Verpfleg. + Unterkr.
- Anmeldung: 28. Februar 2003
- Nicole Stangl, info@masterschool.de
- Linienstr. 155, D-10115 Berlin
- T. 030 308 793 15, F. 308 793 14

SCRIPTHOUSE

- www.scripthouse.de

European Pitch Point 2003 : european script competition

- Submission deadline : October 1st, 2002
- Event : February 7th, 2003
- www.focal.ch/europeanpitchpoint/

Freistil I - Mehr als eine Hauptfigur

- Kurszeiten: 1./2. Februar 2003, jeweils 10 - 18.00 Uhr
- Kursgebühr: 250 Euro inkl. Mittagessen

Freistil II - Ziellos, passiv, statisch - Helden wie Du und ich

- Kurszeiten: 1./2. März 2003, jeweils 10 - 18.00 Uhr
- Kursgebühr: 250 Euro inkl. Mittagessen

Freistil III - Von vorne nach hinten und rundherum - Nichtlineare Erzählformen

- Kurszeiten: 29./30. März 2003, jeweils 10 - 18.00 Uhr
- Kursgebühr: 250 Euro inkl. Mittagessen

EPI-Medieninstitut

- 5tägiges Intensiv-Seminar Filmgenres – von der Tragödie über die Komödie bis zum Melodrama
- Eine Veranstaltung der dffb in Kooperation mit dem EPI und der Master School Drehbuch
- DATUM/ZEIT: Montag, 13.01.03, bis Freitag, 17.01.03, jeweils von 10 Uhr bis 18 Uhr
- VERANSTALTUNGSORT: Deutsche Film- und Fernsehakademie (dffb), Potsdamer Str. 2, 10785 Berlin
- REFERENT: Donat Keusch, seit sechs Jahren Drehbuchberater und -autor sowie Gastdozent an diversen Filmschulen (Story-/Drehbuchentwicklung und -analyse, Pitch-Vorbereitung, u.a.m.). Davor Leiter von Filmverleih-, Produktions- und Weltvertriebsfirmen sowie eines Drehbuchanalyse-Service für Investoren. Preise an allen wichtigen Filmfestivals der Welt, darunter eine Goldene Palme in Cannes und eine Oscar-Nominierung. Zur Zeit hauptsächlich tätig als Drehbuch- und Produzentenberater für Kinofilme.

- ZIELGRUPPE: Film- und TV-Produzenten, Regisseure, Autoren, Verleiher, Filmstudenten
TEILNEHMERGEBÜHR: 250,00 Euro
- 3tägiges Intensiv-Seminar Filmgenres – der Thriller
- Eine Veranstaltung der dffb in Kooperation mit dem EPI und der Masterschool Drehbuch
DATUM/ZEIT: Montag, 27.01.03 bis Mittwoch, 29.01.03, jeweils von 10 Uhr bis 18 Uhr
VERANSTALTUNGSORT: Deutsche Film- und Fernsehakademie (dffb), Potsdamer Str. 2,
10785 Berlin
- ZIELGRUPPE: Produzenten, Regisseure, Agenturen, Autoren, Filmstudenten
- TEILNEHMERGEBÜHR: 200 Euro
- www.epi-medieninstitut.de

Internationale Filmschule Köln

- www.filmschule.de
- Kontakt: Jilia Grünewald gruenewald@filmschule.de

Ausbildung Drehbuch:

- Die Bewerbungsphase für den nächsten Jahrgang startet voraussichtlich im Mai 2003. Bei der Ausbildung zum Drehbuchautor an der IFS handelt es sich um ein Vollzeitprogramm von mindestens 3 Jahren.
- Start: Oktober 2003
- Unterricht: montags bis freitags von 10 Uhr bis 17.30 Uhr
- Teilnehmerzahl: 10, Kosten: 3.000 Euro
- Ausbildung Kreativ Produzieren:
- Das dreijährige Programm Kreativ Produzieren ist mit den Bereichen Drehbuch und Filmregie eng vernetzt und so konzipiert, dass Kreativität und Handwerk gleichermaßen gefördert werden. Denn das kreative Potenzial eines Produzenten ist sein Kapital, dass er durch hervorragendes Know How und Fachwissen auszubauen und auszuwerten versteht.
- Termine auf Anfrage

Weiterbildung - Drehbuch:

- Die Autoren der ehemaligen Schreibschule haben sich verändert – und die Schreibschule ändert sich mit ihnen. Ab April 2003 bietet die IFS mit der Weiterbildung Drehbuch erstmals ein reines Stoffentwicklungsprogramm für professionelle Autoren an.
- Das neue Entwicklungsprogramm der Weiterbildung Drehbuch umfasst einen Zeitraum von 12 Monaten und bietet im April und November 2003 zwei fünftägige Workshops, in denen der Autor in Einzelgesprächen und in der Gruppe mit erfahrenen Dramaturgen intensiv an seinem Buch oder Treatment arbeitet. Während des Jahres haben die Autoren mit jeweils einem der Dramaturgen die Möglichkeit zur kontinuierlichen Auseinandersetzung. Im März 2004 schließt das Programm mit einem dreitägigen Präsentationscoaching ab.
- Darüber hinaus bietet die IFS zwei bis drei Workshops mit internationalen Dozenten an, die öffentlich ausgeschrieben werden. Autoren des Weiterbildungsprogramms können nach eigenem Wunsch gegen eine reduzierte Teilnahmegebühr an diesen Angeboten teilnehmen.
- Zeitraum: April 2003 bis März 2004
- Teilnehmerzahl: 8 Autoren
- Kosten: 2.000 Euro

Filmschule Wien

- <http://www.filmschulewien.at>
- Bietet Drehbuchkurse (20-bis 27 tagig) an (Basis Level)

Online-Filmschule

- Unter www.movie-college.de findet sich die weltweit erste deutschsprachige Online-Filmschule.
- Der Kurs Regie 1 enthalt u.a. folgende Programmpunkte: Drehbuchaufbau analysieren, Erzahlbogen, Kurzungen, anderungen.

Karl Lotz Produktion Filmschule

- Die KLP ist ein Unternehmen, das sich auf die Erfahrungen von ber 20 jahriger Mitarbeit in der DEFA und seit 1990 im eigenen Produktionsbereich stutzen kann.
- Seminar: Grundlagen der Stoffentwicklung in den einzelnen Entwicklungsstadien von der Projektbeschreibung zum Drehbuch ber Idee, Expose, Treatment, Rohdrehbuch.
- Termine: lotz@klp-filmschule.de | <http://www.klp-filmschule.de>

Filmarche e.V. - Berlin

- Die FilmArche richtet den europaweiten Nisi MasaScript Contest in Deutschland aus! Thema, Teilnahmebedingungen und Kontaktmoglichkeit werden demnachst auf der Filmarche-website veroffentlicht. FilmArche kummert sich um ffentlichkeitsarbeit fur den Contest und ubernimmt die Vorauswahl. Die Drehbucher, welche die Endausscheidung in Italien berstehen, werden anschlieend produziert...Das Programm (Seminare, Workshops u. zu Themen wie Dramaturgie, Drehbuchanalyse, Figurenentwicklung, Stoffentwicklung...) ist im Aufbau, kann im Internet nachgelesen werden
- <http://www.filmarche.de/Seminarplan%202.0.pdf>

NORDMEDIA

- Info/Anmeldung: d.paciarelli@nord-media.de / www.nord-media.de
- TALENTS 2003 - 7. Session: Ort:Hannover "Script Market" 31. Januar 2003 Screenwriting & Film Directing Training, TALENTS 2003 for TV-Movie & Low Budget Cinema Film with Wojciech Marczewski /PL und Mogens Rukov/DK. In Kooperation mit Andrzej Wajda Master School of Film Directing, Warschau 28.03.2003
- nordmedia screenforum 2003 Ort: Bremen, Schauburg und Scenario, 28. bis 30.3. 2003

MASTERSCHOOL DREHBUCH

- Termine (Halbjahresplan.pdf): <http://www.masterschool.de> | info@masterschool.de
- Bewerbungsschluss fur STEP BY STEP 2003 ist der 28. Februar 2003.
- Bewerbungsfrist fur Pygmalion 2003 (+ Conservatoire Europeen d' Ecriture Audiovisuelle) ist der 28. Februar 2003. <http://www.ceea.edu/pygmalion.html>
- 2 einwochige Seminare. zum Genre Kinder- u. Jugendfilm/Serie und interaktive Medien. Projekte werden europ. Sendern (ZDF, France2, TVE u.a.)

MASTER SCHOOL ONLINE.

- E-Learning-Kurse.
- **Filmanalyse auf CD:** Don Bohlinger analysiert **AMERICAN BEAUTY**.

BERLINALE TALENT CAMPUS

- "You always remember the first time"
- 10. - 14. Februar 2003 im Haus der Kulturen der Welt
- STEP BY STEP 2003 und PYGMALION 2003: Bewerbungsschluss jetzt erst am 28. Februar 2003. Bewerbungsunterlagen für STEP BY STEP.
- Berlinale: 6.-16.2.2003 | <http://www.berlinale.de>

Film-Lounge

- FilmLounge@Gualdi.mitte will das Kommunikationsdefizit in der Branche reduzieren und in Berlin einen offenen, verbindlichen, kontinuierlichen Treffpunkt für alle Branchenmitglieder etablieren. In der Filmlounge im Restaurant "Gualdi" in Berlin-Mitte (Gipsstrasse 2, im Scheunenviertel, neben Kuchi und Greenwich) sollen sich Berliner Schauspieler, Regisseure, Verleiher, Produzenten, Autoren, Vermarkter, Kameraleute, Kostümbildner, Ausstatter etc. ungezwungen treffen und austauschen können – über Projekte und Jobs, Stoffe und Möglichkeiten, Klatsch und Tratsch, aktuelle News, Trends und Meinungen.
- Ab 16. Oktober 2002 einmal die Woche jeweils mittwochs gehört die Filmlounge im Gualdi ab 12:00 Uhr bei Getränken, Snacks, Lunch und Dinner (Reservierungen: 030-2838-5635) exklusiv der Berliner Branche. Am Eingang soll dabei darauf geachtet werden, dass nur Branchenmitglieder Einlass erhalten, um hier auch wirklich intensiv unter sich sein zu können (deshalb bitte persönliche, namentliche Anmeldung per E-Mail an filmlounge@ddfp.de).
- FilmLounge@Gualdi.mitte ist eine Initiative von B-C-D Broumis-Campbell-Dotzert
- **Kontakt/RSVP:** filmlounge@ddfp.de • 030-2804-1997 (Gualdi: 030-2838-5635)
- **Das Board:** Edward Berger • Wolfgang Brehm • Urs Egger • Dirk Dotzert • Hermann Florin • Dennis Gansel • David Groenewold • Sigrid Hoerner • Alfred Holighaus • Nina Kronjäger • Anatol Nitschke • Peter Rommel • Stefan Rüll • Marie-Luise Schmidt
- **Programm:** Am 15.01.03 um 18:30 Uhr in der film.lounge.berlin, diesmal im JUBINAL, Ecke Auguststr./Tucholskystr. in Mitte (tel. 2838-7377). Die AG Spielfilm stellt ihre Arbeit und aktuelle Anliegen vor. Fuer diesen Termin ergeht keine weitere Einladung!
- Anfang Februar, voraussichtlich in einer ganz neuen Berliner Lokalitaet: "Coaching & On Set Coaching für professionelle Schauspieler: In den USA gewuenscht und verlangt... und in Deutschland? Kein Thema nur fuer Coaches und Schauspieler -- auch Regisseure, Kameramaenner, Produzenten haetten viel davon! Voraussichtlich mit prominenten Gaesten aus London.
- Und ab 20.02.03 hat die film.lounge wieder eine feste Heimat: das B-FLAT in der Rosenthalerstrasse.

Kress-Report

- Branchendienst mit aktuellsten News aus der Medienbranche: Online www.kress.de

- Das Newsletter kann bestellt werden unter <http://www.kress.de/express/> bequem als HTML oder Textversion.

Drehbuchwerkstatt München

- Einsendeschluß von Bewerbungen für die Münchner 2004/2005 Drehbuchwerkstatt ist 30.11.2003. (<http://www.drehbuchwerkstatt.de>)

BzpB / FFA

- Die Bundeszentrale für politische Bildung organisiert mit der FFA in Berlin am 20. Und 21.3.03 einen Kongress zum Thema "Schule und Film" <http://www.ffa.de>



Impressum

- Die einzelnen Beiträge geben die Meinungen der Autoren wieder, nicht die des Verbandes oder Vorstandes.
- Die von externen Veranstaltern angegebenen Termine können von uns in der Regel nicht überprüft werden. Wir übernehmen daher keine Gewähr.
- Vorschläge, Kritik, Veranstaltungshinweise bitte an gruenberg@dramaturgenverband.org.
- V.i.S.d.P. Andreas Grünberg