

story, plots und Heldenreisen

Erzählen

“Die ersten Erzählungen der Menschheit entstanden vermutlich an den Lagerfeuern der Steinzeit. Wahrscheinlich, so behauptet der Anthropologe Bronislaw Malinowski in *Magie, Wissenschaft und Religion*, handelten diese Geschichten von Gefahren und deren Überwindung.¹ Möglicherweise haben die auf den Höhlenbildern unserer Vorfahren dargestellten bedrohlichen Kreaturen mit diesen Geschichten zu tun. Indem die Jäger der Altsteinzeit sie betrachteten, vermochten sie vielleicht ihre Furcht angesichts wirklich bedrohlicher Situationen leichter bewältigen. Im Schutz der dunklen Höhle konnten die Jäger die mit der Jagd verbundene Furcht auf ähnliche Weise erleben, wie wir heute in einem sicheren Kinosaal.”²

Möglicherweise folgte eine dort von einem “Sänger” vorgetragene Geschichte einem Erzählmuster, das damit begann, dass eine große Hungersnot die Gemeinschaft bedrohte. Die Jäger zogen los, um eine Wisentherde zu finden. Sie waren tagelang unterwegs, ohne etwas zu finden. Als sie am Ende ihrer Hoffnungen waren, fanden sie plötzlich, was sie suchten: eine Herde, so groß, dass sie bis zum Horizont die Ebene erfüllte. Ein Wisent mit steinzeitlichen Mitteln zu jagen und zu töten, bedeutete höchste Lebensgefahr für die Jäger – erst Recht, wenn sie eine ganze Herde angreifen mussten. Viele Männer wurden bei dieser Jagd verletzt und als die Jäger die Rückkehr zu ihrer Gemeinschaft antraten, mussten sie nicht nur die getöteten Wisente sondern auch noch ihre verletzten Artgenossen mitschleppen. Und der Weg war weit. Und nachts drohten weitere Gefahren: Wölfe wollten ihnen die Beute abtrotzen, das Wetter wurde schlecht – aber endlich erreichten sie ihre Gemeinschaft im letzten Moment und wurden als Helden empfangen.³

Die Reise des Helden

Der amerikanische Anthropologe Joseph Campbell hat die Mythen und Sagen dieser Welt untersucht und festgestellt: “Immer wird es ein und dieselbe, bei allem Wechsel merkwürdig konstante Geschichte sein, auf die wir treffen.”⁴

Es ist die Abenteuerfahrt des Helden, die hier erzählt wird und sie folgt einem überall auf der Welt gleichen Grundmuster, bestehend aus Transitionsriten, Trennung, Initiation und Rückkehr, das Campbell “Monomythos” nennt.

“Campbells Analyse der Mythologie lässt darauf schließen, dass ein allen Kulturen gemeinsames, universales Muster erfolgreicher Geschichten existiert. (...) Dies alles deutet darauf hin, dass zwischen dem Erzählschema und dem Erleben des Zuhörers möglicherweise ein Zusammenhang besteht. Diese

¹ Bronislaw Malinowski, *Magie, Wissenschaft und Religion*,
² Ari Hiltunen, *Aristoteles in Hollywood*, Bergisch-Gladbach, 2001, p.29
³ a.a.O., p. 30
⁴ Joseph Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten*,.....

Frage behandelt ein faszinierendes, auf Altgriechisch (vor 2300 Jahren, J.S.) geschriebenes Buch"⁵, die POETIK von Aristoteles.

Aristoteles

Am Anfang seiner Untersuchung definiert Aristoteles den Hauptgegenstand: „Die Tragödie ist die Nachahmung einer edlen und abgeschlossenen Handlung von einer bestimmten Größe in gewählter Rede, derart, dass jede Form solcher Rede in gesonderten Teilen erscheint und dass gehandelt und nicht berichtet wird und dass mithilfe von Mitleid und Furcht eine Reinigung von eben derartigen Affekten bewerkstelligt wird.“⁶

Das ‚charakterische Vergnügen‘⁷

Eine solche Handlung, die aus den Elementen „Erkenntnis, Umschwung und schwerem Leid“ besteht, bereitet dann Vergnügen, wenn das Mitleid des Zuschauers durch ein unverdientes Leid des Helden erreicht wird – dies führt im besten Fall dazu, dass er eine unerträgliche Angst verspürt, verbunden mit der Hoffnung, die Katastrophe möge verhindert werden.“

Diese Hauptmerkmale seiner Poetik haben die Aufmerksamkeit der amerikanischen Drehbuch-Consultants gefunden, denn das Hauptaugenmerk Aristoteles gilt der Handlung und ihrer Wirkungsfunktion auf den Zuschauer. Und Hollywood-Kino bedeutet Handlung, Handlung, Handlung.

Anfang, Mitte und Ende

Hauptmerkmal der Struktur der Handlung (des Plots) ist für Aristoteles, dass sie wie ein Gedanke *Anfang, Mitte und Ende* hat⁸. Und Handlung in diesem Sinne hat im Gegensatz zu einem Stoff oder Gegenstand einer Handlung echte Dauer – ihr garantiertes Ende impliziert erzählerische Spannung. Ein Anfang sei, "was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht" – Mitte sei, "was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht" – ein Ende sei, "was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt." Struktur – es geht in guten Geschichten immer um Struktur – demzufolge dürfen Plots, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, "nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden", sondern müssen sich an die genannten Grundsätze halten.

Einfacher und komplizierter Plot

Aristoteles unterscheidet ferner zwischen "einfachem" und "kompliziertem" Plot (wobei er natürlich den Begriff „plot“ nicht verwendet hat. Er stammt aus der amerikanischen Script-Consulting-Arbeit, wie sie weiter unten am Beispiel von den Untersuchungen von Syd Fields ausgeführt wird). Während beim einfachen Plot ein vorweggenommenes Ende schließlich eintritt, überrascht einen der komplizierte Plot mit einem anderen Ende als dem zunächst in Aussicht gestellten. Er verläuft in einer

⁵ Ari Hiltunen, a.a.O., p.32

⁶ a.a.O., p.34

⁷ a.a.O., Kap. 2, 5, 7, 11

⁸ vgl. wikipedia, „Handlung, Erzählkunst“

ersten Zusammenhangskette, die jählings notwendig in eine andere, meist entgegengesetzte, überspringt. Was eigentlich gemeint war, schlägt auf einmal (Peripetie) ins Gegenteil dessen um, wozu es ins Werk gesetzt wurde (erzielt z.B. nicht mehr Rettung, sondern Untergang) und entzieht der ursprünglichen Auffassung der vorgestellten Verhältnisse und ihrer Weiterungen den Boden. Alle gemachten Voraussetzungen müssen entsprechend der neuen Handlungsrichtung umgewertet werden: der Feind wird zum Freund, Abneigung, die man zu verspüren glaubte, zu Liebe, Kleinmut muss sich in Kühnheit wandeln usf.

Der komplizierte Plot ist der Notwendigkeit geschuldet, dass eine Erzählung auf vier verschiedenen Ebenen Wirkung erzielen muss: emotional, intellektuell, moralisch und symbolisch – die überraschenden Wendungen sprechen unser intellektuelles Vermögen an und bringen unsere Emotionen in Wallung.

plot-points

Der plot (Fabel) ist die dramaturgisch gestaltete (d.h. unter ein Ordnungsprinzip gestellt) Geschehensfolge.

Der plot ist sozusagen das Knochengerüst, die Struktur der Handlung des narrativen Erzählaktes.

Die plot-points sind Vorfälle, Episoden oder Ereignisse, die in die Handlung oder Ereigniskette eingreifen und sie in eine andere, unerwartete Richtung drehen. In der Handlungsstruktur sind es Wendepunkte der Handlungsrichtung.

Die stärkste Wirkung hat dieser Umschwung nach Aristoteles auf den Zuschauer, wenn statt eines erwarteten Glücks nun ein Unglück eintritt; auch die umgekehrte Richtung ist möglich, sogar gängiger, nur (sagt Aristoteles) weniger wirkungsvoll. wobei die Anteilnahme des Zuschauers wächst, je ähnlicher ihm die von dem Glücksumschwung betroffene Person ist, da man Leuten, die man für schlechter als sich selber hält, das Unheil gönnt, und solche, deren Lage man für beneidenswerter als die eigene hält, nicht ungern fallen sieht; erst der Sturz der einem ähnlichen Person mache echt betroffen, da dies Schicksal auch für einen selbst nicht ausgeschlossen scheint.⁹

Ein plot-point ist z.B. in Blow-Up, wenn Thomas plötzlich auf den Vergrößerungen seiner Bilder im Gebüsch eine Hand mit einer Pistole entdeckt. Dieses Ereignis greift tiefgreifend in sein Leben ein und ändert es – ein weiterer plot-point ist, wenn er plötzlich feststellen muss, dass seine Fotos gestohlen wurden.

An diesem Punkt berühren sich die Ausführungen Aristoteles mit den Ergebnissen Campbells, der die Reise des Helden in den Mythen der Welt nachgespürt hat. So wie Aristoteles die Wandlung des Helden für die psychologische Wirkung auf den Zuschauer in den Vordergrund stellt, spricht Campbell von der " 'psychologischen Bedeutsamkeit der mythischen Symbolwelt'. Seiner Ansicht nach haben Legenden zwar nur den Anspruch, das Leben von Helden zu beschreiben, tatsächlich aber verhelfen sie 'den unbewussten Wünschen und Ängsten und Konflikten, über denen das bewusste Verhalten des Menschen sich erhebt, zu

⁹ a.a.O.

symbolischem Ausdruck' “. “Die Psychologie – so Campbell – kann eine Übersetzungsleistung bieten. Sie deckt auf, welche unterdrückten Wünsche der Menschen in diesen Geschichten verborgen sind.”¹⁰¹¹

Für die Filmanalyse wurden diese Begriffe richtungsweisend, nachdem der amerikanische Script-Consultant Syd Fields aus der Analyse hunderter von Drehbüchern, die er darauf hin analysiert hatte, wie ein erfolgreicher Hollywood-Film aufgebaut sein muss, um die Zuschauer zu fesseln, bei allen erfolgreichen Filmen die gleiche plot-Struktur feststellen konnte.

Dabei betont er wie alle anderen Film-Dramaturgie-Lehrbücher den absoluten Vorrang der Handlungsstruktur eines erfolgreichen Filmes. „Struktur ist der wichtigste Faktor im Drehbuch. Sie ist die Kraft, die alles zusammenhält. Sie ist das Skelett, das Rückrat, die Basis.“¹²

Um die Begrifflichkeiten der Filmanalyse hier zu vervollständigen, werden im Folgenden weitere wichtige Kategorien erklärt.

Story

Die Story (Geschichte) ist die sachliche und/oder zeitliche Abfolge der Ereignisse, die Aufeinanderfolge der einzelnen Tatsachen, die in ihrer Kette dann die Handlung bzw das Ereignis ergeben.¹³

Narration

ist der geplante, strukturierte Erzählakt, der auf Wirkungen beim Zuschauer (Zuhörer, Leser) hin angelegt ist. Er entsteht durch das Zusammenwirken von Figurenentwicklung und dem plot, der logischen Verknüpfung der Handlung und der Ereignisse auf ein Ziel hin.

Narration wird durch die sprachliche Gestaltung des Erzählvorgangs hergestellt, die dramaturgischen Verkürzungen oder Dehnung der Vorgänge durch Verweilen, Raffen und Weglassen von Ereignissen, die sprachliche Verknüpfung und Nebeneinanderstellung sachlich nicht zusammenhängender Ereignisse etc.

Strang, Storyline

In der modernen Dramaturgie setzt sich der plot heute aus Strängen, engl. storylines („Handlungsfäden“ oder „-strängen“) zusammen. Ein Strang meint in einem plot eine abgeschlossene Handlung mit Anfang-Mitte-Ende. Man soll sich eine langlaufende Fernsehserie wie einen Zopf, geflochten aus etlichen Strängen (Handlungsfäden), vorstellen. Storyliner entwerfen und führen deren Verlauf, während Dialogautoren ihn mit Rede versehen.

¹⁰ Michael Krützen, Dramaturgie des Films, Ffm, 2004, 2006, p.68

¹¹ Siehe dazu auch: Christopher Vogler, Die Odyssee des Drehbuchscheibers, Ffm, 1998

¹² Syd Field, Das Handbuch zum Drehbuch, Ffm, 1991, p.29

¹³ Eberhard Lämmert, Bauformen des Erzählens, S. 25

Episode

Eine storyline, die sich nur innerhalb eines dramaturgischen Blocks erstreckt, und dort ihren Abschluss findet, bezeichnet man als Episode.

Hollywood und das europäische Autorenkino

Abschliessend soll hier noch darauf hingewiesen werden, dass sich diese obigen Ausführungen auf das amerikanische Hollywood-Kino beziehen – die europäische Filmkultur hat mit dem Autorenkino einen anderen Weg eingeschlagen. Es stellt dem klassischen Hollywood-Helden ein individualisierteres Schicksal entgegen, das sich nur begrenzt mit der Heldenreise beschreiben lässt, weil es eher zu episodischem Erzählen neigt (wofür ein gutes Beispiel Antonionis BLOW-UP ist).

Jörg Streese, 2007, 2009