

# Vorwort zur dritten Auflage

Die Reihung mehrerer Vorworte wird zu Recht meist überblättert. Doch vielleicht sind einige Leser daran interessiert, wie dieses Buch, dessen Erstauflage mehrere Jahre zurückliegt, in den Kontext aktueller Diskussionen und Entwicklungen einzuordnen ist. Dazu sind im Wesentlichen drei Dinge zu bemerken.

Erstens haben sich im Mainstream-Kino mittlerweile Erzählweisen verbreitet, welche von den idealtypischen Merkmalen, die in diesem Buch beschrieben werden, signifikant abweichen. Im Bereich der Drehbuch-Ratgeber ist ebenfalls eine Flexibilisierung der Konzepte zu beobachten (etwa in Robert McKee: *Story*, New York 1997, oder in Dagmar Benke: *Freistil*, Bergisch Gladbach 2002). Der Durchbruch ungewöhnlicher Erzählformen im kommerziellen Kino, der spätestens seit *Pulp Fiction* (USA 1994) erfolgte, war kein vorübergehendes Phänomen. Die Autorinnen und Autoren des von mir herausgegebenen Sammelbandes „Oberflächenrausch“ (Hamburg 2002) gehen der Frage nach, warum dies so ist.

Trotz der Verbreitung unkonventioneller Erzählformen lässt sich – zweitens – feststellen, dass die Merkmale populären Erzählens nach wie vor überdurchschnittlich häufig sind und idealtypische Gültigkeit besitzen. Diese These erfährt von anderen Seiten Bestätigung. So beschreibt Patrick Colm Hogan in seinem Buch „*The Mind and Its Stories*“ (Cambridge u.a. 2003) eine vergleichbare Grundstruktur des Erzählens als Universalie der Literaturgeschichte. Diese narrative Grundstruktur ist Hogan zufolge mit emotionalen Themen verknüpft, die sich auf den Film übertragen ließen: Die Protagonisten zahlloser Geschichten aus allen Kulturräumen streben nach Glück in Form von Liebe, sozialer Dominanz und materieller Fülle, und die Leser bzw. Zuschauer nehmen affektiven Anteil daran.

Nicht nur im thematischen Bereich lässt sich – drittens – die Beschreibung narrativer Strukturen mit emotionalen Zuschauerreaktionen in Verbindung bringen. Mittlerweile hat sich eine lebendige Diskussion über die komplexen Zusammenhänge von Film, Narration und Emotion entwickelt, die weit über die Ansätze meines Buchs hinausgehen. Die affektiven Aspekte, welche die Struktur filmischen Erzählens prägen, gehen weit über das hinaus, was ich im Rückgriff auf David Bordwell und andere als Strukturen der Spannung, Neugierde und Überraschung sowie der viszeralen Reaktionen skizziert habe. Nach Carl Plantinga und Greg Smiths Sammelband „*Passionate Views*“ (Cambridge u.a. 1999) sind mehrere deutschsprachige Bände zu dem Thema erschienen oder in Vorbereitung (Matthias Brütsch et al. [Hg.]: *Kinogefühle*, Marburg 2005; Oliver Grau/Andreas Keil [Hg.]: *Mediale Emotionen*, Frankfurt/M. 2005; Susanne Marschall/Fabienne Liptay [Hg.]: *Mit allen Sinnen*, Marburg 2006; Anne

Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbrach [Hg.]: Audiovisuelle Emotionen, Köln 2007). Auf diesem Gebiet sind in Zukunft Ergebnisse zu erwarten, die das Verständnis filmischen Erzählens erweitern und vertiefen werden. Das vorliegende Buch bleibt gegenüber der ersten und zweiten Auflage zunächst jedoch unverändert.

Jens Eder, Hamburg 2006

## **Vorwort zur zweiten Auflage**

Die zweite Auflage gibt mir Gelegenheit, kurz einige Mißverständlichkeiten im Buch klarzustellen, auf die mich freundliche Kritiker und kritische Freunde aufmerksam gemacht haben (ihnen danke ich dafür). Von mehreren Seiten kam der Einwand, mein Konzept der Mainstream-Dramaturgie sei zu eng gefaßt, es würde auf viele populäre Filme nicht zutreffen; besonders auf zeitgenössische, die zunehmend mit Erzählverfahren experimentieren, indem sie z.B. mehr als eine Geschichte erzählen. Dieser Einwand beruht auf einem Mißverständnis, und dieses wiederum auf einer Unklarheit in meinem Buch.

Zu unklar ist geblieben, was damit gemeint ist, daß es sich bei der Beschreibung der populären Dramaturgie um die Beschreibung eines „Paradigmas“ oder „Idealtypus“ handelt. Die Merkmale, aus denen das Paradigma sich zusammensetzt, sind nicht als notwendige und hinreichende Bedingungen zu verstehen, die festlegen, wann ein Film hinsichtlich seiner Dramaturgie zum Mainstream gehört und wann nicht. Es ist durchaus klar, daß die meisten populären Filme in irgendeiner Hinsicht von ihnen abweichen.

Der filmische Mainstream bildet ein kontinuierliches Spektrum, das von einem Maximum an Konventionalität über schwächere Formen der Konventionsabweichung bis zu einem Punkt reicht, an dem es für Filmemacher heißt: „Sie verlassen den Mainstream-Sektor, machen Sie sich auf größere Schwierigkeiten in Produktion und Distribution gefaßt“. Die Grenzen des Bereichs sind fließend, ändern sich im Lauf der Zeit. Ich habe bewußt versucht, den Pol der größten dramaturgischen Konventionalität auf zugespitzte Weise zu beschreiben, um die Mainstream-Dramaturgie und ihre Wirkungen so deutlich wie möglich zu machen. Auf eine Gewichtung oder Hierarchisierung der Merkmale wollte ich mich nicht einlassen, weil mir das als problematisch und nicht unbedingt erforderlich erschien.

Ornithologisch gesagt: Ich habe den "typischen Vogel" beschrieben (z.B. das Rotkehlchen), um deutlich zu machen, was ein Vogel ist. Und dann aber nicht gesagt: Auf die Federn usw. kommt es an, auf die Größe nicht. Ein Strauß ist zwar ein ziemlich schräger Vogel, aber er gehört trotz Flugunfähigkeit noch zur

Klasse der *Aves*; ein Schnabeltier nicht, obwohl es einen Schnabel hat. Aber es gibt bei Filmen keine so klar festgelegte und konstante Gewichtung der Merkmale wie in der Vogelkunde. Man muß im Einzelfall abwägen, kann das aber auf der Grundlage des hier beschriebenen Idealtypus auch begründen.

Obwohl sich die Erzählformen des Films verändert haben und viele Kinofilme vom Idealtypus signifikant abweichen, halte ich das Paradigma für aussagekräftig. Die Innovationen im Kinofilm haben ihre Grenzen, und sie spielen sich - als Strategie der Medienkonkurrenz - auf der Hintergrundfolie eines überwiegend standardisierten Erzählens im Fernsehen ab. Fernsehfilme kommen dem Paradigma in ihrer Mehrzahl ziemlich nahe, in der Produktions- und Redaktionspraxis gelten weithin die Regeln des Dreiaktschemas. Die ungewöhnlichen Erzählstrategien neuerer Kinofilme sind deshalb möglich, weil viele Zuschauer die konventionellen Erzählformen mittlerweile in- und auswendig kennen und von ihnen zusehends gelangweilt werden. Im Kino wird oft etwas anderes, etwas Neues erwartet, die Bereitschaft, aufmerksam zuzusehen, ist hier größer.

Ich bin überzeugt davon, daß das Paradigma des dramaturgischen Mainstreams über längere Zeit fortbestehen wird. Das Verstehen von Geschichten hängt vom Erlernen narrativer Schemata ab, und manche Schemata sind eben einfacher zu erlernen und zu verstehen als andere. Diese einfacheren Schemata bilden die Grundlage für das Verständnis komplexerer Erzählweisen. Die Konstanz des Paradigmas zeigt sich u.a. daran, daß wesentliche seiner Merkmale für Alltagserzählungen gelten und schon über die gesamte Geschichte des Dramas und der Kurzgeschichte galten.

Sicherlich wären Spezifizierungen des Idealtypus sinnvoll: Was hat sich historisch geändert und was könnte sich noch ändern? Was für Unterschiede bestehen zwischen verschiedenen Filmgenres (die Nummerdramaturgien vieler Komödien und Musicals weichen prinzipiell vom Paradigma ab)? Welche Unterschiede gibt es in der Erzählweise von Filmen aus verschiedenen Kulturen? Aber das sind Fragen, die in diesem schmalen Band ausgeklammert werden mußten und die jeder weiteren Untersuchung offenstehen. Vielleicht, ich hoffe es, kann das hier entworfene Bild vom Idealtypus der Mainstream-Dramaturgie ja eine Grundlage für solche weitergehende Überlegungen bilden.

Jens Eder, Hamburg 2000

## Vorwort

Wenn sich heutzutage Menschen auf der ganzen Welt durch Geschichten amüsieren und bewegen, erschrecken und ermutigen, unterhalten und manchmal auch langweilen lassen, dann sind dabei meistens Filme einer ganz bestimmten Art im Spiel: populäre Filme, Blockbuster, Mainstreamfilme in Kino oder Fernsehen. Das liegt nicht nur an Stars, Promotion, Musik oder Ausstattung dieser

Filme. Wie sind ihre Geschichten aufgebaut? Auf welche Weise trägt ihre Dramaturgie dazu bei, Millionen in den Bann zu ziehen? Solche Fragen beschäftigen sowohl Filmpraktiker, die selbst erfolgreiche Filme machen wollen, als auch Filmtheoretiker, die verstehen wollen, wie Filme auf ein Publikum wirken. Praktiker wie Theoretiker haben Antworten mit Hilfe je eigener Konzepte entwickelt. Erstaunlicherweise tauschen sie sich jedoch über ihre Ergebnisse nur wenig aus – das wurde mir während meiner Arbeit im Drehbuchbereich und in der Medienwissenschaft immer klarer.

Der Grundgedanke dieses Buchs besteht deshalb darin, die anwendungsorientierte Dramaturgie-Theorie der Filmemacher, wie sie sich in Drehbuchratgebern findet, mit der analyseorientierten Theorie der Filmwissenschaftler zusammenzubringen. Das Ziel: ein möglichst klares, einfaches und vollständiges Bild von der Dramaturgie des populären Films.

In vieler Hinsicht ergänzen sich die Erkenntnisse: So kennt wohl jede Autorin oder Lektorin, jeder Regisseur oder Producer die Probleme, die auftreten können, wenn man die Regeln einschlägiger Ratgeber (z.B. der Bücher Linda Sengers oder Syd Fields) auf den konkreten Fall anwendet: Manchmal fällt es schwer, die Länge der Exposition zu bestimmen, Akte abzugrenzen, die Position des Höhepunkts herauszufinden oder Plot Points genau zu identifizieren. Solche Probleme entstehen oft deshalb, weil die Begriffe der Drehbuchratgeber vage und ungeklärt sind. Mit Hilfe der kognitiven Filmtheorie lassen sie sich klären, und es läßt sich erkennen, *warum* die bewährten Regeln des Handlungsaufbaus funktionieren; welche psychologischen Gründe es dafür gibt. Allerdings muß man sich dazu auf einige abstrakte Konzepte einlassen.

Für den Filmwissenschaftler läßt sich aus den Drehbuchratgebern ein detailliertes und umfassendes Idealbild vom Aufbau eines Mainstreamfilms gewinnen. Ein solches Paradigma der populären Dramaturgie ermöglicht es, Seitenwege vom Mainstream und Eigenarten einzelner Filme sicherer zu ermitteln. Außerdem eignet sich die „Praktiker-Theorie“ – sobald sie argumentativ fundiert und in präzise Begriffe übersetzbar ist – sehr gut für eine schnelle, weniger umständliche Filmanalyse.

Noch während meiner Arbeit an diesem Buch haben sich einige Tendenzen zur Veränderung des filmischen Erzählens verstärkt. Im Gefolge von Vorreitern wie „Pulp Fiction“ wird bei einem wachsenden Teil erfolgreicher Kinofilme der dramaturgische Aufbau verspielter und komplexer. Das Spektakuläre und Überraschende gewinnt an Bedeutung gegenüber Erzählformen, die durch ihre große Verbreitung vielen Menschen mittlerweile verbraucht erscheinen. Neue Drehbuchratgeber beginnen, ihre Regeln vorsichtiger und flexibler zu formulieren als die Klassiker, die diesem Buch als Grundlage dienen. Ich glaube dennoch, daß das Paradigma der populären Dramaturgie, wie es in diesem Buch herausgearbeitet wird, auch in Zukunft dominant bleibt. Als eingängigste Form des Hand-

lungsaufbaus bildet es die Hintergrundfolie, auf der Abweichungen erst möglich sind.

Ich möchte allen danken, die bei der Arbeit an diesem Buch geholfen haben: Knut Hickethier hat nicht nur die gesamte Entstehungsphase begleitet, sondern die Veröffentlichung als Herausgeber überhaupt ermöglicht. Ludwig Fischer danke ich für frühe Anregungen und Rat. Von Burkhard Driest habe ich während unserer Zusammenarbeit viel über das Schreiben (nicht nur) von Drehbüchern gelernt, in den Philosophie-Seminaren von Wolfgang Künne (hoffentlich) einiges über den präzisen Umgang mit Begriffen begriffen. Als erste Leser standen mir mit wertvoller Kritik und notwendiger Aufmunterung vor allem Flavia Oertwig und Jörg Herrmann zur Seite. Mit theoretischen Hinweisen und praktischer Unterstützung haben mir Armin Tatzel, Bettina Schoeller, Joan Kristin Bleicher, Eckhard Düsberg, Rüdiger Maulko, Catherine Zucco und Matthias Luthardt sehr geholfen. Daniel Schwarz und Sylvia Matzke vom NDR verdanke ich viele Anregungen im Austausch über lektorierte Drehbücher. Last but not least danke ich meinen Eltern und Judith Holling. In einem Vorwort läßt es sich nicht ausdrücken, aber sie wissen schon, wofür.

Jens Eder, Hamburg 1998

# Einleitung

Sie kosten Millionen, spielen Millionen ein und werden von Millionen gesehen: Die Blockbuster des Mainstream-Films sind bedeutende kulturelle Faktoren und großes Geschäft zugleich. Liegt ihrer Popularität neben Stars, Promotion und Action-Spektakeln auch ein gemeinsames strukturelles Muster, eine bestimmte Art des Handlungsaufbaus zugrunde? Wenn ja, wie ist das gemeinsame Grundmuster beschaffen und worin liegt seine Wirkung begründet? Auf welche Weise trägt es zum Erfolg von Filmen bei?

Mit diesen Fragen setzen sich Praktiker und Theoretiker auf unterschiedliche Art und Weise auseinander: Den Plänen von Autoren und Produzenten liegen intuitive und präskriptive Konzepte der Dramaturgie zugrunde. Diese setzen eine Traditionslinie fort, die von Aristoteles' *Poetik* über die normativen Dramaturgien des 19. Jahrhunderts bis in unsere Zeit reicht. In einem scheinbar völlig anderen, deskriptiven Diskurs wenden Filmwissenschaftler die Mittel und Methoden der modernen Erzähltheorie und Rezeptionspsychologie analysierend und beschreibend auf populäre Filme an. Während im praktischen Diskurs leichte Anwendbarkeit im Vordergrund steht, geht es den Theoretikern vor allem um Genauigkeit. Bisher haben die beiden Diskurse einander weitgehend ignoriert, statt voneinander zu profitieren; doch beide legen nahe, daß es eine bestimmte Dramaturgie des populären Films gibt. Dieses Buch bringt sie in Verbindung, um

- den dominanten Typus -das Paradigma- der populären Dramaturgie zu beschreiben,
- Wirkungstendenzen seiner Merkmale im Bereich der Rezeption aufzuzeigen, sowie
- traditionelle Kategorien der dramaturgischen Analyse zu klären.

Dabei geht es auch um einen Beitrag zu einem umfassenderen Thema: der Untersuchung des Mainstreamfilms als kulturellem Faktor.

Das erste Kapitel, „Populärer Film und Dramaturgie“, beginnt mit einer Bestimmung des Gegenstandsbereichs; denn die Titelbegriffe „Dramaturgie“ und „populärer Film“ sind keineswegs unproblematisch. Nach ihrer Definition wird im Kapitel „Wirkungen und Ziele der Mainstream-Dramaturgie“ das theoretische Werkzeug bereitgestellt: die rezeptionspsychologischen Konzepte, die zur Beschreibung der Dramaturgie und ihrer Wirkungen erforderlich sind.

Die Ausgangspunkte zu dieser Beschreibung umreißt das dritte Kapitel „Schemata des Erzählens“: Methodisch lassen sich die Aussagen von Drehbuchratgebern und Filmtheorie kombinieren. Inhaltlich ergeben sich daraus die grundlegenden Erzählschemata der „kanonischen Story-Struktur“ und der „restaurativen Dreiaktstruktur“.

Ausgehend von diesen Grundmodellen des Erzählens beschreiben und analysieren das vierte und fünfte Kapitel erst die allgemeineren Merkmale der populären Dramaturgie und dann die spezifischeren der Dreiaktstruktur. Beide Kapitel verbinden dazu den normativen Diskurs von Drehbuchratgebern mit Konzepten der Filmtheorie, der Erzähltheorie und der Rezeptionspsychologie. Im Verlauf die-

ses Hauptteils erfolgt auch die Klärung zentraler dramaturgischer Begriffe. Die meisten Drehbuchratgeber verwenden diese Begriffe auf so unklare Art, daß man bei der konkreten Anwendung auf ein Drehbuch oder einen Film oft ins Schwimmen gerät: Wann ist etwa die Exposition der Figuren abgeschlossen – man erfährt doch den ganzen Film hindurch etwas Neues über sie? Welcher der zahlreichen Wendepunkte der Handlung markiert die Grenze zum nächsten Akt? Worin besteht der Höhepunkt eines Films – ist es die Stelle, an der die Zuschauer am tiefsten bewegt sind? Die Stelle, an der der Held am stärksten bedroht ist? Oder die Stelle, an der er den Schurken endlich besiegt? Warum funktioniert der eine Plot nicht, obwohl er mit den gängigen Mustern übereinstimmt, und der andere hervorragend, obwohl er von ihnen abweicht? Was tue ich, wenn die Vorschläge verschiedener Ratgeber einander widersprechen oder wenn keiner auf das Buch anwendbar ist?

Solche Fragen sollen durch die Begriffsklärung beantwortbar werden.

Beendet wird das Buch durch ein Resumée der dramaturgischen Merkmale in ihrem Wirkungszusammenhang. Im Anhang findet sich eine Analyse von Jan de Bonts *Twister*, die das Paradigma populärer Dramaturgie am konkreten Beispiel veranschaulicht. Außerdem finden sich dort ein Überblick über die zuvor entwickelten Erklärungen dramaturgischer Termini sowie eine Liste der Merkmale populärer Dramaturgie und ihrer Wirkungstendenzen.

# Populärer Film und Dramaturgie

## Der populäre Film

Besonders breiten- und tiefenwirksam sind die Einflüsse kultureller Produkte, wenn sie von einem großen Publikum als angenehm erlebt und (mythosanalog) als intuitiv zugängliche Sinnstiftung erfahren werden. Seit Jahrtausenden ist das liebste Mittel der Menschen, um sich so über die Welt zu verständigen, das Erzählen von Geschichten in vielfältiger Form: als Klatsch, Comic, Oper und Roman, als Nachrichtensendung und Theaterstück<sup>1</sup>. Seit einigen Jahrzehnten sind in weiten Teilen der Welt Bildmedien die beliebtesten Vermittler von Erzählungen; immer größere Teile der Lebenszeit werden audiovisuell erzählten Geschichten gewidmet. Unter ihnen nimmt der Spielfilm einen besonderen Rang ein: Er ist der Favorit der Primetime; eine Erzählform, die „amphibisch“ zwischen den Dispositiven Fernsehen, Kino und Video wechseln kann<sup>2</sup>. Narrative Filme sind Bestandteile einer „populären Mythologie“, deren Geschichten Millionen Menschen faszinieren und beeinflussen.

Unter den narrativen Filmen beschränkt sich meine Untersuchung auf fiktionale Filme des europäisch-amerikanischen Kulturkreises, und zwar auf solche der „abendfüllenden“ Länge von 90 bis 180 Minuten. Es mag sein, daß die dramaturgischen Merkmale des populären Films auch auf Filme zutreffen, die keine Geschichten erzählen (z.B. Lehrfilme), oder auf solche, die beanspruchen, daß ihr Inhalt der Wirklichkeit entspricht (wie Dokumentarfilme), oder solche, die einem anderen Kulturkreis angehören (wie indische Melodramen). Das muß aber nicht so sein.

Die Bezeichnung „der populäre Film“ greift unter den abendfüllenden Spielfilmen nicht die Menge aller populären Filme heraus. Um welche es sich bei diesen handelt, ist klar: Filme, die ein großes Publikum finden; und zwar egal, ob ihre Produzenten es darauf angelegt hatten. Nicht nur Steven Spielberg hat populäre Filme in diesem Sinn gemacht, sondern auch Woody Allen und Kieslowski. Es ist jedoch ein Unterschied, ob ich von konkreten „populären Filmen“ spreche o-

---

<sup>1</sup> Ich verstehe „Erzählung“ in der weiten Bedeutung Chatmans, d.h. unter Ausschluß des einengenden Kriteriums einer „Mittelbarkeit des Erzählens“: Jede Darstellung, die eine Ereignisabfolge präsentiert und dabei eine „doppelte Chronologie“ (*double temporal logic*) aufweist, wo sich also eine Trennung von Sujet und Fabula bzw. *story* und *discourse* vornehmen läßt, ist eine Erzählung (vgl. den Forschungsbericht von Jahn 1995, S. 33).

<sup>2</sup> Der Begriff des „amphibischen Films“ stammt von Günther Rohrbach (1977/1978, S. 98). - Einige Zahlen zur Veranschaulichung der Verhältnisse im deutschsprachigen Raum: 1992 hatten 18 Sender mehr als 7000 Spielfilme auf über 13000 Sendeplätzen im Programm (Groebel et al. 1995), davon 4000 Kinofilme (Hickethier 1993, S.1). Allein in Deutschland werden ca. 120 Millionen Kinokarten jährlich verkauft (ebd., S. 12). Für den US-Markt nur ein Datum: Die amerikanischen Kinofilme erzielten 1990 einen Gesamterlös von über 11 Milliarden \$; damit handelt es sich um einen der größten amerikanischen Wirtschaftszweige (Frank 1993, S. 45).



der den Gattungsbegriff „der populäre Film“ verwende. Diesen Begriff verwende ich in folgender Bedeutung:

Der populäre oder Mainstream-Film als Gattung umfaßt alle Spielfilme, die durch die Verwendung konventioneller Mittel auf Popularität bei einem großen Publikum und auf kommerziellen Erfolg hin angelegt sind.

Damit gehören zum populären Film -scheinbar paradoxerweise- auch Flops<sup>3</sup>. Welche Mittel einem Film zum Durchbruch verhelfen, ist ein Geheimnis, das Produzenten immer wieder neu zu lösen versuchen -und sei es mit Hilfe der Chaostheorie<sup>4</sup>. Die Zauberformel für Box-Office-Hits zu finden ist umso schwieriger, als die Bedingungen des Erfolgs kulturell differieren und sich mit den Wünschen der Zuschauer im historischen Verlauf ändern. Popularität ist multifaktorell bedingt, wobei keiner der Faktoren den Erfolg garantiert. Wenn man den populären Film über die Verwendung erfolgsorientierter Mittel definiert, erweist er sich als ein Geflecht von zahlreichen Merkmalen unterschiedlicher Bereiche, zu denen unter vielen anderen auch jener der Dramaturgie gehört. Weil unklar ist, welche der Merkmale notwendig und hinreichend sind, um ihn zu kennzeichnen, ist der Begriff des populären Films vage. Seinen Kern bildet eine idealtypische Merkmalskonstellation; ob man einen konkreten Film mit Recht als populären bezeichnen kann, hängt davon ab, wie nahe er dem Idealtypus kommt. Um diesen klarer zu erkennen, muß man sich einen Überblick über die Merkmalsbereiche und ihre Ausprägungen verschaffen.

Einige der Zutaten, die den Mainstreamfilm charakterisieren, dienen direkt der Vermarktbarkeit und haben mit der Erzählung selbst nichts zu tun: Produzenten bemühen sich darum, Stars zu verpflichten - als Zugpferde von Werbekampagnen, die manchmal kostspieliger sind als die Herstellung des Films selbst (wie im Fall von *Batman*). Spektakuläre Effekte oder mitreißende Musik sollen Zuschauer an die Kassen locken (*Jurassic Park*, *The Doors*). Sequels wie *The Lost World* bauen auf der Popularität ihrer Vorgänger auf, andere Filme auf der ihrer Buchvorlagen (*Il nome della rosa*).

Weitere Mittel zum Erfolg sind inhaltlicher Art: Man versucht, thematische Trends im voraus zu erspüren oder Stoffe zu finden, die aus weniger zeitgebundenen Gründen ein breites Publikum interessieren: weil sie an eigene Erfahrungen anknüpfen, weil sie von dem handeln, was man sich insgeheim wünscht (den

---

<sup>3</sup> Als Beispiele für den populären Film werde ich aber im folgenden nur solche verwenden, die in beider Hinsicht „populär“ sind: die erstens Erfolgsrezepte einsetzen mit dem Ziel, ein möglichst großes Publikum anzusprechen, und die zweitens dieses Ziel auch tatsächlich erreicht haben. Noch ein Wort zu Wörtern: Ab und zu werde ich der Einfachheit halber von „populärer Dramaturgie“ sprechen, wenn die Dramaturgie des populären Films gemeint ist, und von „populären Filmen“, wenn solche gemeint sind, die zur Gattung des populären Films gehören. Aus dem Zusammenhang sollte dies deutlich werden.

<sup>4</sup> Vgl. Niroumand 1997, S.15: Art de Vany versucht, die Chaostheorie zur Erklärung von Filmerfolg anzuwenden: Alles hängt davon ab, wie der Film am ersten Wochenende läuft („Informationskaskade“).

Märchenprinz in *Pretty Woman*) und was man im tiefsten Innern fürchtet (das Monster in *The Relic*), oder weil sie universell, „mythisch“ sind<sup>5</sup>.

Aber auch die Art, wie ein Film seine Geschichte erzählt, spielt für seinen Erfolg eine entscheidende Rolle. Dabei existieren in diesem Bereich ebenfalls keine Patentrezepte; es gibt jedoch Muster und Handwerksregeln, deren Befolgung von Produzenten allgemein als Voraussetzung angesehen und vorgeschrieben wird. Die Anwendung dieser Muster und Regeln führt dazu, daß ein Film bestimmte Eigenschaften aufweist, eine bestimmte Figurenzeichnung, Erzählweise, Dramaturgie besitzt.

Der Filmpsychologe Ed S. Tan schlägt vor, sich hinsichtlich der Eigenschaften der populären Filmerzählung an den von David Bordwell herausgearbeiteten Merkmalen der „klassischen“ Erzählform (*Classical Narration*) zu orientieren:

Contemporary films can be ranked on an artistic continuum, according to the degree to which they conform to the classical canon. One end of this continuum might be formed by the popular film, which meets all the criteria of the classical canon, with the contemporary avant-garde film at the other end (Tan 1996, S. 9, Fn.9).

Die Merkmale des „klassischen Kanons“ behandelt Bordwell am Beispiel des Hollywoodkinos zwischen 1917 und 1960 (Bordwell 1985, 1985a), doch er deutet mehrfach an, daß die Prinzipien der *Classical Narration* auch für den heutigen populären Film allgemein gelten (z.B. Bordwell 1985a, S. 156). Diese Hypothese wird durch die Beobachtung gestützt, daß Hollywoodfilme den Markt weltweit seit Jahrzehnten dominieren (vgl. Bordwell 1985, S. 378ff.). Sie machen nicht nur einen Großteil der populären Filme aus, sondern beeinflussen als erfolgversprechende Vorbilder auch andere Modi der Filmpraxis. Deshalb gehe ich zunächst davon aus, daß sich durch Merkmale der *Classical Narration* auch die populäre Dramaturgie idealtypisch kennzeichnen läßt; eine Annahme, die in den folgenden Kapiteln überprüft und gestützt wird. Um die Dramaturgie innerhalb des weiteren Bereichs der Narration abgrenzen zu können, muß man zunächst herausfinden, was unter „Dramaturgie“ genau zu verstehen ist.

## Dramaturgie

Der Begriff der Dramaturgie nimmt in der früheren Theaterwissenschaft und in der Praxis der Filmproduktion eine wichtige Stellung ein. In zeitgenössischen Filmtheorien taucht er dagegen nur als Marginalie auf<sup>6</sup>. Für eine filmtheoretische Aufwertung des Konzepts der Dramaturgie spricht folgendes: Das Konzept er-

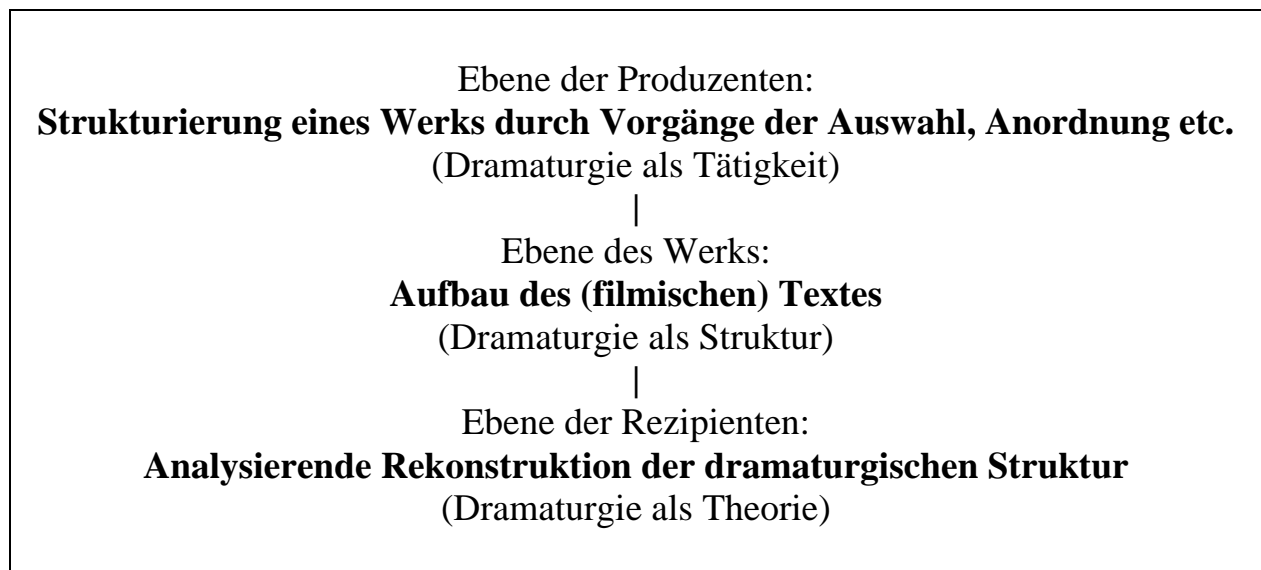
---

<sup>5</sup> Unter der bezeichnenden Überschrift „Making It Commercial“ hat Linda Seger in ihrem Drehbuchratgeber einige dieser Möglichkeiten untersucht; vgl. Seger 1987, S.77ff.

<sup>6</sup> Roy Armes hat auf die Vernachlässigung der Dramaturgie in der Filmwissenschaft aufmerksam gemacht (Armes 1994, vii). Die Ursachen dafür liegen vermutlich neben der Klärungsbedürftigkeit des Begriffs auch in der wissenschaftsgeschichtlichen Entwicklung. Die Untersuchung filmischer Strukturen knüpft an erzähltheoretische Modelle an, denen der umfassendere Begriff der Narration zugrundeliegt. In der englisch- und französischsprachigen Theoriebildung, die den Forschungsbereich weitgehend dominiert, ist das Wort „Dramaturgie“ zudem ungebräuchlich.

möglicht einen Brückenschlag sowohl zur früheren Dramentheorie als auch zwischen dem Diskurs der Filmpraktiker und dem der Filmtheoretiker. Es enthält implizite Bezüge zu jedem Teil des Kommunikationszusammenhangs Produzenten-Werk-Rezipienten. Dadurch wird die Fixierung auf einen einzelnen dieser Aspekte vermieden: Man muß im Auge behalten, mit welchen Absichten und Strategien das Werk hergestellt wurde, wie es beschaffen ist und wie es wirkt. Zudem lassen sich die Ergebnisse der Untersuchung der Dramaturgie möglicherweise auf andere Erzählformen übertragen, weil die dramaturgische Analyse sich von der Konzentration auf filmspezifische Mittel weitgehend löst.

Ein Grund für die geringe Verbreitung des Konzepts der Dramaturgie in der Filmtheorie mag sein, daß es ein schillerndes Begriffsfeld unterschiedlicher Definitionen entfaltet. Die basale Äquivokation läßt sich als systematische Mehrdeutigkeit entlarven, in deren Zentrum der Strukturbegriff steht: „Dramaturgie“ kann erstens im Sinn einer formalen Eigenschaft, einer Struktur des Werks verstanden werden, zweitens als Tätigkeit des Autors (des δραματουργος), der das Werk strukturiert, und drittens als theoretische Beschäftigung eines Rezipienten vom Fach, der die Struktur des Werks analysiert oder Regeln der Strukturierung normativ festlegt<sup>7</sup>:



Für die zentrale Bedeutung von „Dramaturgie“ halte ich diejenige, die in der obigen Übersicht in der Mitte steht: Dramaturgie ist eine strukturelle Eigenschaft von Erzählungen. Die Frage ist, um was für eine Eigenschaft es sich dabei genau handelt und mit welchen Mitteln man sie beschreiben und analysieren kann. Um dies zu beantworten, gehe ich von einer Bemerkung Bordwells aus: „The syuzhet...is the dramaturgy of the fiction film, the organized set of cues prompting us to infer and assemble story information“ (1985a, S. 52). Die Aussage basiert auf der grundlegenden Unterscheidung der neoformalistischen Erzähltheorie zwi-

---

<sup>7</sup> Alle drei Bedeutungen lassen sich etwa bei Klotz 1976 erkennen (S. 14f.). Die Bedeutungen zwei und drei (Strukturierung und Theorie des Aufbaus) finden sich z.B. in Schweikle/Schweikle<sup>2</sup>1990, S.112.

schen *syuzhet* (im folgenden mit „Sujet“ übersetzt) und *fabula* („Fabula“)<sup>8</sup>. Mit der Fabula ist die Geschichte des Films gemeint, die kausalchronologisch geordnete Folge dargestellter Ereignisse, die ein Zuschauer im Filmverlauf rekonstruieren kann (ebd., S. 49). „Sujet“ bezeichnet die Abfolge der Ereignisse, wie sie in einer bestimmten Auswahl und Anordnung im Film vorliegt, „the patterning of the story as a blow-by-blow recounting of the film could render it“ (ebd., S. 50). Wenn man die Fabula sprachlich wiedergibt, so erhält man eine Nacherzählung der Geschichte von ihrem zeitlichen Anfang bis zum Ende, beim Sujet dagegen ein Sequenzprotokoll.

Im obigen Zitat setzt Bordwell das Sujet eines Films mit seiner Dramaturgie gleich. Ich möchte daran anknüpfen, jedoch einige Modifikationen vornehmen. Das Sujet kann verstanden werden als ein *System*, d.h. als ein Ganzes, das sich aus Teilen zusammensetzt, die durch einen Zusammenhang von Relationen geordnet sind<sup>9</sup>. Die Teile des Sujets sind die Ereignisse der Geschichte. Die Relationen, die die Ereignisse verbinden, sind vielfältig; eine von ihnen ist z.B. die der Aufeinanderfolge. Ich verstehe Dramaturgie wie Bordwell als System, doch sowohl in Bezug auf dessen Teile als auch in Bezug auf die Relationen weicht meine Definition von der seinen ab.

Zunächst zu den Teilen: Wenn man die spezifischen Ereignisse eines konkreten Films -die Bestandteile seines Sujets- als Teile der Dramaturgie ansieht, ist die Dramaturgie eines Films an seinen Inhalt gebunden. Zwei Filme mit verschiedener Handlung können jedoch dieselbe Dramaturgie haben, also muß die Dramaturgie vom Inhalt unabhängig sein. Man kann dem gerecht werden, indem man zwischen Dramaturgie als *type* (Typus) und Dramaturgie als *token* (konkretem Vorkommnis, Realisierungsfall eines Typus) unterscheidet<sup>10</sup>. Wenn ich von „Dramaturgie des populären Films“ rede, meine ich damit einen dramaturgischen Typus. Wenn ich dagegen sage, daß *Citizen Kane* eine innovative Dramaturgie hat, meine ich ein konkretes Dramaturgie-Vorkommnis. Während dessen Ele-

---

<sup>8</sup> Diese als analytische Hilfsmittel unentbehrlichen Begriffe bringen ontologische und terminologische Probleme mit sich (z.B.: Aus was bestehen Fabula und Sujet genau? Sind sie Eigenschaften des Textes oder Modelle des Theoretikers, mit dem er Strukturen sichtbar machen kann?). Bordwell sagt, daß das Sujet aus Ereignissen besteht. Ich bin dagegen der Meinung, daß man eher von Ereignisrepräsentationen sprechen sollte. Damit sind nicht die konkreten Filmbilder gemeint, sondern ihr Gehalt, wie er von Zuschauern erfaßt wird. Weil ich im Rahmen dieses Buchs nicht dafür argumentieren kann, spreche ich im folgenden mit Bordwell von Ereignissen (was den Vorzug größerer Einfachheit hat). In unserem Zusammenhang spielt die Unterscheidung auch keine wesentliche Rolle. Um die bestehenden Differenzen zwischen dem (neueren) Konzept Bordwells und ähnlichen Konzepten zu markieren (Bordwell 1985: *story-plot*, Chatman 1978: *story-discourse*, Genette 1994: *histoire-discours* etc.), übersetze ich Bordwells Termini in direkter Entsprechung als „Fabula“ und „Sujet“.

<sup>9</sup> Vgl. Hügli/Lübcke 1991, S. 561 und Bordwell 1985a, S. 50. Das Verständnis der Dramaturgie als System läßt sich mit ihrem Verständnis als Struktur in Verbindung bringen: Der Zusammenhang der Relationen eines Systems bildet eine Struktur -sozusagen das System ohne seine Elemente.

<sup>10</sup> Eine klare Darstellung der auf Charles Sanders Peirce zurückgehenden Unterscheidung zwischen *type* und *token* findet sich in Künne 1983, S. 11ff.

mente Ereignisse sind (z.B. das Ereignis, daß Kane stirbt), handelt es sich im Fall des dramaturgischen Typus um *Typen* von Ereignissen (z.B. ein *happy end*). Der Dramaturgietypus entspricht also einer Gleichung mit Variablen (den Ereignis-Typen), die nur bestimmte Einsetzungsinstanzen (nur Ereignisse einer bestimmten Art) zulassen.

Die Relationen zwischen den Elementen des Systems bleiben dieselben, ob es sich um *types* oder *tokens* handelt, doch ihren Bereich möchte ich gegenüber Bordwell ausweiten: Bordwell zieht lediglich Fabula-Sujet-Beziehungen in Betracht. Wenn man aber traditionelle dramaturgische Begriffe wie „Steigerung“ oder „Höhepunkt“ mit einfangen will, muß man unter anderem auch hierarchische Beziehungen der Ereignisse hinzunehmen. Ähnliches gilt für Relationen der Analogie oder des Kontrastes<sup>11</sup>.

Aus der folgenden Definition der Dramaturgie als *token* und als *type* sollten die Veränderungen gegenüber Bordwells Konzept deutlich werden (Ergänzungen in Klammern sind für den *type* mitzulesen, für das *token* wegzulassen):

Dramaturgie [als Typus] ist das System des Handlungsaufbaus einer Erzählung. Die Elemente dieses Systems sind [Typen von] Ereignisse[n] der erzählten Geschichte. Die Relationen des Systems lassen sich beschreiben über Verhältnisse zwischen Fabula und Sujet sowie innerhalb der Fabula und innerhalb des Sujets, darunter auch hierarchischen Verhältnissen und solchen der Analogie und des Kontrastes.

Die folgende Tabelle listet die wichtigsten dramaturgischen Relationen auf<sup>12</sup>. Diese können als Hinsichten einer genauen dramaturgischen Analyse aufgefaßt werden. Zwar werde ich bei der Untersuchung der Merkmale populärer Dramaturgie auf die präzise, aber schwerfällige Beschreibungsmöglichkeit der Dramaturgie über Ereignisse und ihre Relationen nur dann zurückgreifen, wenn sich Unklarheiten ergeben – wer will, kann die Tabelle deshalb problemlos überspringen. Der abstrakte Überblick über Möglichkeiten dramaturgischer Varianz mag jedoch für einen Filmanalytiker nützlich sein, der sich bei seiner Untersuchung der Dramaturgie nicht auf Intuition, paradigmatische Modelle und methodische Abkürzungen verlassen, sondern sie systematisch und sehr genau durchführen will. Indem man z.B. die Ereignisreihen von Fabula und Sujet vergleicht, kann man zahlreiche Charakteristika des Handlungsaufbaus erkennen, z.B. die spezifische Selektion und Kombination der Ereignisse: Welche Fabula-Ereignisse sind im Sujet enthalten, welche nicht? Weicht die Anordnung der Ereignisse im Sujet von der kausalchronologischen Reihenfolge in der Fabula ab?

---

<sup>11</sup> Peter Wuss hat Bordwells filmanalytisches Modell als zu eingeschränkt kritisiert. Wenn man die Relationen der Analogie und des Kontrastes mit einbezieht, wird die Definition der Dramaturgie auch offen für die Berücksichtigung von Ereignis-Beziehungen, die Wuss unter dem Titel der „Topik-Reihen“ behandelt hat (Wuss 1993, S. 119-146).

<sup>12</sup> Vgl. Bordwell 1985a, S. 54-57 und 77-88 und auch Genette 1994. Die hier behandelten Relationen sind in der Tabelle knapp wiedergegeben und durch einige andere ergänzt.

<b>Verhältnisse innerhalb von Fabula und Sujet:</b>	
Zeitverhältnisse (Fabula und Sujet)	Welcher zeitliche Abstand besteht zwischen Ereignissen, wie verhalten sie sich in ihrer Dauer zueinander?
Kausalzusammenhang (Fabula)	Welches Ereignis verursacht welches andere?
Anordnung in der Darstellung (Sujet)	In welcher Reihenfolge sind die Ereignisdarstellungen angeordnet?
<b>Verhältnisse zwischen Fabula und Sujet:</b>	
Quantität	Sind die Fabula-Ereignisse im Sujet vollständig repräsentiert? Inwiefern nicht?
Relevanz	Wie relevant ist das im Sujet repräsentierte Ereignis für den Haupthandlungsstrang?
Kombination	Wie unterscheidet sich die Anordnung der Ereignisse in Fabula und Sujet? Möglich sind: Lineare Übereinstimmung, Rückgriffe (z.B. Flashbacks, Figurenberichte) und Vorgriffe (z.B. Flashforwards, Prophezeiungen)
Selektion/Frequenz	Wie häufig wird ein Fabula-Ereignis im Sujet repräsentiert: gar nicht, einfach, mehrfach?
Gesamtdauer der Fabula/des Sujets	Addition der Dauer der in der Fabula vorhandenen bzw. im Sujet repräsentierten Ereignisse
<b>Ereignis-Verhältnisse, die Bordwell nicht aufführt:</b>	
Hierarchie	Wie verhalten sich die Ereignisse hinsichtlich ihres kognitiven, emotionalen und sinnlichen Wirkungspotentials zueinander?
Analogie	In welchen Hinsichten sind Ereignisse zueinander analog?
Kontrast	In welchen Hinsichten stehen Ereignisse zueinander im Kontrast?

Die obige Definition versteht Dramaturgie als System des *Handlungsaufbaus*. Dies ist eine relativ eng eingegrenzte Fassung des Begriffs. Deshalb muß vor allem auf zwei Aspekte der Filmkonzeption hingewiesen werden, die hier keine Berücksichtigung finden, obwohl sie mit dem Handlungsaufbau zusammenhängen und in weiteren Verwendungsweisen des Terminus „Dramaturgie“ oft miteinbezogen werden<sup>13</sup>. Sie lassen sich dadurch von der Dramaturgie im engeren Sinn abgrenzen, daß sie nur indirekt mit den Ereignissen der Geschichte zu tun haben. Erstens gilt dies für den Aspekt der Figurenkonzeption und -konstellation. Über die handlungsrelevanten Eigenschaften von Figuren ist dieser Bereich mit

<sup>13</sup> Knut Hickethier behandelt z.B. unter dem Titel der Dramaturgie auch die Figurenkonstellation (1993, S. 123-125), Peter Wuss faßt den Begriff noch weiter (1993, S. 218). Die unterschiedlichen Möglichkeiten sind Zeichen der Unschärfe des traditionellen Begriffs; in unserem Zusammenhang ist die engere Fassung zweckmäßig.

der Dramaturgie verknüpft<sup>14</sup>. Im vierten Kapitel wird ein wichtiger Fall dieser Verknüpfung kurz dargestellt: Wenn die Ereignisse vorwiegend durch Figuren verursacht werden, setzt das aktive, klar gezeichnete Figuren voraus (vgl. Kapitel „Merkmale populärer Dramaturgie I“, Abschnitt 8).

Bei dem zweiten Aspekt handelt es sich um den der Erzählsituation. Einige ihrer Züge werden durch die Beschreibungsweise der Dramaturgie über Ereignis-Relationen mit erfaßt: Dargestellte Ereignisse können z.B. in der Relation des Erzählt-Werdens zueinander stehen - im populären Film ein seltener Fall (vgl. Kapitel „Merkmale populärer Dramaturgie I“, Abschnitt 10). Andere Züge der Erzählstrategien liegen dagegen außerhalb der Dramaturgie, z.B. das spezifische Wissensgefälle zwischen Erzählfigur und Zuschauer.

Nicht zur Dramaturgie gehören auch die Verfahrensweisen der Darstellung des Films (*style*), die Art des *mise-en-scène*, der „Lichtdramaturgie“, der Kadrierung etc. (vgl. Bordwell 1985a, S. 50). In der dramaturgischen Analyse werden die Ereignisse als bereits interpretierte aufgefaßt. In ihre Interpretation, die im Drehbuch antizipiert wird, geht die Art der Darstellung bereits ein. Die wesentlichen dramaturgischen Entscheidungen bei der Entstehung eines Films treffen daher nicht Regisseur, Kamerafrau oder Cutter, sondern die Drehbuchautoren.

Die Dramaturgie des Mainstreamfilms ist auf der Basis der vorangegangenen Definitionen als idealtypisches Handlungssystem des erfolgsorientierten Films zu verstehen, als ein charakteristischer Verbund von Ereignistypen (z.B. dem Höhepunkt) und Relationen zwischen ihnen (z.B. der Steigerung).

Die Merkmale der populären Dramaturgie (bestimmte Ausprägungen von Ereignis-Verhältnissen und -Typen) setzen sich zu einem Paradigma zusammen: Sie bilden eine paradigmatische Merkmalskonstellation, von der ein konkreter Film in einzelnen Merkmalsbereichen mehr oder weniger abweichen kann. Dieses Paradigma gilt es in den nächsten Kapiteln zu beschreiben. Zuvor müssen noch einige andere Voraussetzungen geklärt werden.

---

<sup>14</sup> Also mit dem Aspekt der Figur als *actant*, nicht aber dem als *personnage* in der Terminologie der strukturalistischen Erzähltheorie (vgl. Chatman 1978, 107ff.).

# Wirkungen und Ziele der Mainstream-Dramaturgie

## Wirkungen der Dramaturgie

Die dramaturgische Gestaltung durch den Autor zielt bei den Zuschauern auf bestimmte Wirkungen, die sich in kognitive, emotionale und viszerale (sinnliche) einteilen lassen. Unter *kognitiven Wirkungen* sind Frage-Antwort-Verläufe, Prozesse der Hypothesenbildung, Bildung von Assoziationen usw. zu verstehen; auch das Verstehen der Geschichte insgesamt. Mit *emotionalen Wirkungen* sind die Gefühle gemeint, die ein Film hervorruft: Spannung, Angst, Freude etc. *Viszerale Wirkungen* bezeichnen die Sinnesempfindungen des Rezipienten: visuelle Spannung, Farbwirkungen, Schwindelgefühle u.a.<sup>15</sup>. Die drei Bereiche hängen eng miteinander zusammen (z.B. löst die Entstehung einer Frage Spannung oder Neugierde auf die Antwort aus).

Unter funktionalem Gesichtspunkt stellt die Dramaturgie ein Mittel zur Erzeugung und Steuerung derartiger Wirkungen dar. Während die direkt wahrgenommenen Bilder und Töne eines Films für den Zuschauer unmittelbar zu greifen sind und sich inhaltliche Aspekte wie Thema oder Figuren im Verstehen der Geschichte erschließen, wird die dramaturgische Struktur dem Zuschauer aber nur dann bewußt, wenn er seine Aufmerksamkeit analytisch auf sie richtet. Vertreter des „Kunstkinos“ (*Art Cinema*) wie Godard haben die absichtsvolle Irritation zum Konzept gemacht, um das Augenmerk des Zuschauers auf den Erzählvorgang zu lenken (vgl. Bordwell 1985a, S. 210f.). Solche Fälle sind beim populären Film selten; dort bildet die Dramaturgie die unbemerkt akzeptierte Basis des Filmverstehens.

Doch ist der dramaturgische Aufbau gerade deshalb von großer Bedeutung: Die Entscheidung, ob und wann ein Ereignis gezeigt wird, erzeugt Spannung, Neugierde und Überraschung, hebt Kontraste und Analogien hervor. Sie bewirkt Handlungssteigerung, verbirgt oder betont den Artefaktcharakter der Erzählung, und sie entläßt schließlich den Zuschauer ratlos oder mit dem zufriedenen Gefühl der Geschlossenheit aus dem Film.

Besonders wichtig unter den Wirkungen der Dramaturgie ist ihr Spiel mit den Fragen, Hypothesen und Erwartungen des Zuschauers<sup>16</sup>. Das Grundprinzip ist einfach: Durch die Anordnung und Auswahl der Ereignisse erfährt der Zuschauer etwas nicht, was er gerne wissen möchte. Es entstehen (unbewußte) Fragen zu Ort, Zeit, Figuren und vor allem zu Ereignissen. Eine wichtige Eigenschaft der Fragen ist ihre zeitliche Ausrichtung: Sie können sich als *Spannungsfragen* auf den Fortgang der Handlung richten - „Werden die Besucher des *Jurassic Park* den Dinos entkommen?“ - oder als *Neugierfragen* auf das, was in der Fabula be-

---

<sup>15</sup> Zahlreiche viszerale Wirkungen und ihre Erzeugung hat Mikunda 1986 beschrieben.

<sup>16</sup> Die Zusammenfassung stützt sich auf David Bordwells und Noel Carrolls eingehende Untersuchungen (Bordwell 1985, S. 37 und 54ff.; Carroll 1988, S. 173ff.).



reits geschehen ist - „Warum wird der ‚Schwede‘ in *The Killers* ermordet?“<sup>17</sup>. Die Fragen haben eine unterschiedliche Spezifik, Dringlichkeit und Reichweite: Sie können schon durch das folgende Ereignis beantwortet werden oder aber in einem übergreifenden Bogen den ganzen Film umfassen (*Makro-Fragen*; vgl. Carroll 1996, S. 115). Der Zuschauer bildet hypothetische Antworten auf die selbstgestellten Fragen, erwartet ein bestimmtes Geschehen. Im Filmverlauf werden seine Hypothesen getestet und durch nachfolgende Ereignisse entweder bestätigt oder aber widerlegt und durch andere Vermutungen ersetzt. Nicht immer werden die Fragen beantwortet. Der Film zeigt sich unter diesem Aspekt als ein komplex modelliertes Spiel, das mit je besonderer Dynamik Fragen und Antworten aufeinander folgen läßt.

Diese sind dabei nicht rein intellektuell und gefühlsneutral, sondern emotional aufgeladen, vor allem durch das Mitempfinden der Situation, in denen sich die Figuren befinden. Fragen und Hypothesen werden zu Wünschen, Hoffnungen, Befürchtungen: Wir hoffen, daß die Heldin gewinnt, fürchten, daß das Alien sie umbringt. Die dramaturgische Anlage empathisch aufgeladener Situationen ist das wichtigste Mittel filmischer Emotionssteuerung, kann die Zuschauerin durch ein Wechselbad der Gefühle schicken, einem gleichmäßigen Strom aussetzen oder Steigerung bewirken (vgl. Tan 1996, Kap. 7).

Ein zentrales Beispiel für die Rolle der Dramaturgie bietet die Erzeugung von Spannung, Neugierde und Überraschung<sup>18</sup>: *Spannung* entsteht, wenn ein Ereignis zwei (oder mehr) alternative Folgen erwarten läßt, von denen der Zuschauer die eine aufgrund seiner Empathien vorzieht. Um die Spannung auszukosten, können zwischen Ursache und Folge retardierende Ereignisse eingeschoben werden. *Neugierde* erzeugt man durch eine dramaturgische Konstellation der Ereignisse, die jene der Spannung umkehrt: Zuerst wird der Untergang des Helden gezeigt, und der Zuschauer fragt sich, warum er sterben mußte; erst dann wird durch die Vorgeschichte unsere Neugierde befriedigt (wie in *The Killers*). *Überraschung* tritt dann auf, wenn ein Ereignis eintritt, das der Zuschauer nicht erwartet und hypothetisch antizipiert hatte. Sie ist punktuell, während Spannung und Neugierde sich meist über mehrere Ereignisse erstrecken.

---

<sup>17</sup> Die Termini „Spannungs-“ und „Neugier-Frage“ bzw. „-hypothese“ (*suspense* bzw. *curiosity hypothesis*) habe ich von Bordwell entlehnt (1985a, S. 37; Bordwell hat sie wiederum von Sternberg 1978). Die Begriffsprägungen sind arbiträr, denn man kann auch sagen: „Ich bin *neugierig*, was geschehen *wird*“, oder: „Ich bin *gespannt*, wer der Mörder *war*“. Hier ist jedoch nicht der Ort, die Termini zu diskutieren.

<sup>18</sup> Die Darstellung lehnt sich an folgende Arbeiten an: Bordwell 1985a, S. 37ff.; Carroll 1996, S. 94-117 sowie Tan 1996, S. 101ff., S. 206ff.. Ich verwende „Spannung“ hier im Sinn von Carroll 1996, S. 101. Borringo unterscheidet weiter zwischen Spannung und Suspense, die zusätzlich zeitliche Nähe der Auflösung und eine bestimmte Steigerung in der Darstellungsweise voraussetzt (Borringo 1980, S.45-48). Wuss betont die Bedeutung eines Wissensvorsprungs des Zuschauers (1993, S. 323ff. und 1993a, S. 111ff.).

## Interesse und Unterhaltung

Spannung, Überraschung und Neugierde sind Teilaspekte des *Interessenverlaufs* eines Filmes (Tan 1996, S. 119, 206ff.). Tan definiert Interesse als die Neigung, aufgrund von Versprechen, die die gegenwärtige Situation in Bezug auf zukünftige Situationen macht, einem Stimulus (den Filmbildern) Aufmerksamkeit zu widmen (ebd., S. 89). Aufmerksamkeit ist eine kognitive und emotionale Leistung des Zuschauers: Durch die kognitive Anstrengung des Filmverstehens und indem er affektive Widersprüche der dargestellten Situation zu seinen Wünschen auf sich nimmt, „investiert“ der Zuschauer in den Rezeptionsprozeß. Das wird in der Regel mehr als wettgemacht durch angenehme Gefühle und Empfindungen sowie Erkenntnisgewinne. Nicht zuletzt erwartet der Rezipient dabei in der Regel, daß sich der Film auf einen idealen Endzustand zubewegt, der die aufgeworfenen Probleme löst, seine Fragen beantwortet und mit Weltsicht, Werthaltungen, Sympathien übereinstimmt (Tan 1996, S. 96)<sup>19</sup>. Den Grund für eine solche Präferenz sieht Wuss in einem anthropologisch konstantem Bedürfnis nach Orientierung: Auch als passive Beobachter einer (dargestellten) Situation streben Menschen kognitive Kontrolle über diese Situation an, wollen sie im Geiste beherrschen. Denn die Prognose zukünftiger Ereignisse ermöglicht in einer realen Situation Handlungsfähigkeit und bedeutet dadurch einen Vorteil (Wuss 1993, S. 323ff.).

Bei einem Film, der dem Zuschauer hohe kognitive und affektive Investitionen abverlangt, ihm jedoch wenig Gewinn verspricht, wird er irgendwann wegzappen oder das Kino verlassen<sup>20</sup>. Daß dies selten der Fall ist, liegt daran, daß der Zuschauer sich verhält wie ein Spieler im Casino: Mit der Höhe seiner Investitionen sinkt die Neigung, das Spiel abubrechen („Jetzt will ich wenigstens wissen, wie es ausgeht“) (vgl. Tan 1996, S. 111).

Filme verlangen dem Zuschauer unterschiedlich hohe Investitionen ab und versprechen ihm unterschiedlichen und unterschiedlich hohen Gewinn. Ein „Problemfilm“ von Alexander Kluge ist schwierig zu verstehen, fordert also hohe Investitionen. Um dennoch lohnend zu erscheinen, muß er in irgendeiner Hinsicht mehr zu bieten haben als eine leichte Komödie (z.B. Erkenntnisse über die Welt). Wie groß die Investitionen sind, die ein Zuschauer zu leisten bereit ist, und was er als Gratifikation dafür erwartet, hängt von persönlichen Neigungen und situativ bestimmten Bedürfnissen ab.

Mit Hilfe der Unterscheidung zwischen Investitionen und Gewinnen im Rezeptionsprozeß läßt sich der populäre Film auch von einer anderen Seite als der seiner

---

<sup>19</sup> Der ideale Endzustand muß nicht in einem *happy end* bestehen; er ist abhängig von den schemageleiteten Erwartungen, die der Zuschauer an den Film heranträgt. Bei einem Film des „Kunstkinos“ z.B. läßt sich der Zuschauer von Anfang an auf dessen Konvention des offenen Endes ein, die eine bestimmte Weltsicht bestätigen mag (Tan 1996, S. 97). Auch ein trauriges Ende kann als angenehm empfunden werden, wenn es Erfahrungen bestätigt oder man das Gefühl hat, etwas dazugelernt zu haben.

<sup>20</sup> Ich habe leider keine bessere Übersetzung für Tans Termini „*investment*“ und „*return*“ als die ökonomischen Begriffe „Investition“ und „Gewinn“.

Merkmale kennzeichnen: Als Gestaltungsmittel zielen seine Merkmale auf *Unterhaltung* ab. Uli Gleich weist in einem Forschungsbericht auf die „defizitäre Forschungslage“ zu diesem Thema hin (1997, S 103). Inhaltliche, d.h. Realdefinitionen des Begriffs scheinen immer wieder an ihre Grenzen zu stoßen. Ich möchte deshalb den Vorschlag einer allgemeinen, inhaltlich offenen Definition von „Unterhaltung“ machen:

Unterhaltung ist eine Eigenschaft des Rezeptionsprozesses, die darin besteht, daß der vom Zuschauer empfundene affektive und viszerale Gewinn die kognitiven, affektiven und viszeralen Investitionen übersteigt und daß diese Investitionen eine gewisse Grenze nicht überschreiten.

Daß der kognitive Gewinn in der Definition nicht auftaucht, ist nicht nur kein Zufall, sondern bildet gerade das unterscheidende Kriterium zu anderen Rezeptionsformen. Während bei Informations- und Bildungsprogrammen Erkenntnisgewinn im Vordergrund steht, kommt es im Bereich der Unterhaltung nur auf die *affektiven und sinnlichen Folgen* von Erkenntniserlebnissen an: die *Befriedigung*, etwas dazuzulernen, der *angenehme Eindruck*, sich orientieren zu können. Wo Erkenntnis als anstrengend oder unangenehm erfahren wird, kann von Unterhaltung nicht mehr die Rede sein. Kognitiver Gewinn ist jedoch aus dem Bereich der Unterhaltung schon wegen seiner positiven emotionalen Auswirkungen keinesfalls ausgeschlossen (Stichwort: „Infotainment“).

Die Grenze der akzeptierten Investitionen hängt von Persönlichkeit und Vorlieben des Zuschauers ab. Wo Splatter-Aficionados Vergnügen empfinden, packt sensiblere Gemüter das Grausen; wo Kluge-Fans mit Lust Anspielungen entschlüsseln, schlafen andere über der Chipstüte ein. Angebote, die ein breites Publikum unterhalten wollen, werden dafür sorgen, daß die Investitionshürde nicht zu hoch liegt, und werden die emotionalen und sinnlichen Reize maximieren. Die Zielgruppe wird damit zu einem Kriterium, das den populären Film von anderen Modi filmischen Erzählens abgrenzt: Während der populäre Film sich nach der „Investitionsbereitschaft“ eines breiten Publikums richtet, wenden sich Filme des Kunstkinos an einen begrenzteren Kreis von Zuschauern, die elaborierte kulturelle Codes beherrschen: Unterhaltung „auf hohem Niveau“. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal ist das Gewicht, das dem kognitiven Gewinn beigemessen wird. Im „historisch-materialistischen Kino“ gibt es Bordwell zufolge oft keinen individuellen, sondern einen kollektiven Protagonisten (die Arbeiterklasse)<sup>21</sup>. Weil die Zuschauer ein Klassenbewußtsein entwickeln sollen, wird zugunsten dieses kognitiven Gewinns die Möglichkeit zur Identifikation mit einer Einzelperson und damit der affektive Gewinn reduziert. Der Konflikt zwischen dem Ziel des kognitiven Gewinns und jenem der Unterhaltung zeigte sich in der Diskussion um *Schindler's List*: Sie drehte sich um die Frage, ob Unterhaltungskino dem Thema Holocaust gerecht werden und Erkenntnisse darüber vermitteln kann. Im Spektrum der filmischen Unterhaltungsmittel nimmt die Dramaturgie eine zentrale Stellung ein. Das heißt jedoch nicht, daß jeder Film mit Mainstream-Dramaturgie deshalb schon ein unterhaltungsorientierter Film ist; ein ungewöhnlicher Gebrauch der Darstellungsmittel, ein schwieriges Thema können dem entgegenstehen. Umgekehrt muß auch nicht jeder Mainstreamfilm dem Paradigma der populären Dramaturgie in jeder Einzelheit entsprechen; er darf nur nicht zu weit von ihm abweichen. So wie die Dramaturgie hinsichtlich ihrer Wirkungen

---

<sup>21</sup> Vgl. Bordwell 1985a, S. 235f.

im Zusammenhang mit anderen filmischen Mitteln betrachtet werden muß, sollte jedes einzelne ihrer Charakteristika im Gesamtzusammenhang der dramaturgischen Merkmale gesehen werden. Auch die Frage der Gewichtung der Merkmale spielt dabei eine Rolle. Wegen dieser komplexen Interdependenzen spreche ich nicht von Wirkungen, sondern von *Wirkungstendenzen* oder *Wirkungspotential* der Merkmale. Jedes Merkmal leistet nur einen Teilbeitrag zu einer bestimmten Wirkung und kann seine Wirkungstendenz nur dann entfalten, wenn es nicht durch andere Mittel konterkariert wird.

Erst wenn man sich ein genaues Bild davon gemacht hat, welche Merkmale das Paradigma der populären Dramaturgie auszeichnen, kann man präzise feststellen, wie konventionell der Aufbau einzelner Filme ist, welche Innovationen und Variationen sie wagen, oder aus pragmatischer Sicht: welche dramaturgischen Fehler ihrem Erfolg im Weg stehen. Das nächste Kapitel versucht, ein solches Bild zu entwerfen und dabei das spezifische Wirkungspotential der einzelnen Merkmale zu skizzieren.

Eine letzte Vorbemerkung: Diesen Überlegungen liegt ein idealtypisches Bild der Zuschauer zugrunde. „Den“ Zuschauer, von dem öfter die Rede sein wird, gibt es im Grunde nicht, denn jeder Einzelne erlebt einen Film in einer bestimmten Situation und auf der Basis je eigener Erfahrungen und Vorlieben. Die Vereinfachung ist jedoch gerechtfertigt: Es gibt ein breites Feld von Gemeinsamkeiten, die den Prozeß der Filmrezeption strukturieren<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> Näheres dazu bei Bordwell 1985a, S. 30 und Tan 1996, S. 9-11. Rezeptionsstudien, die mehr ins Detail gehen, finden sich in Staiger 1992.

# Schemata des Erzählens

## 1 Drehbuchratgeber und Filmtheorie

Im Verlauf der nächsten beiden Kapitel werden die Merkmale der populären Dramaturgie von zwei Seiten her eingekreist: von der analytisch-deskriptiven der Theorie filmischen Erzählens und von der intuitiv-präskriptiven der Ratschläge, die sich in Drehbuchmanualen finden. Ergänzend nehme ich Bezug auf Untersuchungen der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie und der Rezeptionspsychologie<sup>23</sup>. Die Seite der Filmtheorie vertritt vorwiegend David Bordwell (1985, 1985a).

Die Annahme, daß die dramaturgischen Merkmale der *Classical Narration* sich mit denen der populären Dramaturgie decken, wird nun weitere Unterstützung erfahren durch die Übereinstimmung von Bordwells auf induktiver (filmanalytischer) Basis gewonnenen Ergebnissen mit den Regeln der Drehbuchratgeber. Die Sätze dieser präskriptiven Poetiken unserer Zeit -etwa: "Ein Film soll seinen Höhepunkt erst kurz vor Ende erreichen"- können deskriptiv, als Beschreibung eines idealtypischen Merkmals, gelesen werden: Wenn der Film die Klimax erst am Schluß erreichen soll, enthält das Paradigma das Merkmal, daß er dies idealtypischerweise tut. Die Regeln der Manuale spiegeln damit Konventionen des Handlungsaufbaus wieder, die man als Merkmale eines Idealtypus der Dramaturgie begreifen kann. Um Merkmale der *populären* Dramaturgie handelt es sich deshalb, weil die Manuale einem didaktischen Ziel folgen, das manchmal schon im (Unter-) Titel steht: „How to write screenplays that sell“. Das wird der Definition des populären Films als erfolgsorientiertem Film gerecht.

Einige Voraussetzungen müssen begründet werden: Erstens ist es nur dann legitim, Drehbuchratgeber als Indiziengeber heranzuziehen, wenn schon durch das Drehbuch im Produktionsablauf die Dramaturgie eines Films wesentlich festgelegt wird<sup>24</sup>. Davon gehe ich aus; Drehbücher stellen wie Sequenzprotokolle eine schriftliche Fassung des Filmsujets dar, wenn auch nur eine vorläufige. Wenn Regisseure oder Produzenten Änderungen an einem Buch fordern, legen auch sie die Regeln der Manuale zugrunde. Und schließlich stimmen die Aussagen der Ratgeber auch mit Ergebnissen der Filmtheorie überein, die sich auf den fertigen Film beziehen.

Zweitens wird vorausgesetzt, daß sich die Manuale in ihren Regeln nicht wesentlich voneinander unterscheiden. Holger Ellermanns vergleichende Analyse ver-

---

<sup>23</sup> Meine Untersuchung berücksichtigt weder semiotische noch poststrukturalistisch-psychoanalytische Konzeptionen. Die ersteren erschienen mir unter dem Gesichtspunkt der Anwendungsbezogenheit als überkomplex. Was die letzteren angeht, so teile ich die Skepsis, die hinsichtlich ihrer Prämissen und Grundbegriffe geäußert worden ist (z.B. in Bordwell 1985, Carroll 1988).

<sup>24</sup> Es könnte ja sein, daß man sich bei der Analyse an konkrete Filme halten muß, weil die Umsetzung des Drehbuchs (Auflösung, Dreh, Schnitt) die wesentlich dramaturgische Arbeit an einem Film sein könnte; man denke an Kieslowskis Diktum: „Der Film entsteht im Schneiderraum“.

breiteter Ratgeber deutet darauf hin (Ellermann 1995), und meine Untersuchungen bestätigen sein Ergebnis (was im Text daran deutlich wird, daß ich verschiedene Manuale zum selben Thema heranziehe)<sup>25</sup>.

Die dritte Annahme betrifft den Einfluß der Ratgeber: Es könnte ja sein, daß niemand sich an die von ihnen propagierten Regeln hält. Dagegen spricht der Boom der Manuale: Ihre Zahl hat die 700 bereits weit überschritten (vgl. Jarothé 1991), Filmhochschulen richten neue Lehrgänge ein (wie die Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin im vergangenen Jahr). Drehbuchschreiben wird als Sprachhandwerk angesehen, das erlernt werden kann<sup>26</sup>. Der Einfluß der Handbücher und Kurse ist so groß, daß sogar *story analysts* darüber klagen:

David Bruskin, a head story analyst..., put it this way... 'Everybody from writers to readers and from directors to producers goes to the same weekend seminars on 'How to Create a Strong Script Structure'...and so...every script reads and sounds like every other script'. (Horton 1992, S.12).

Durch ihren Einfluß kann die normative Drehbuch-Poetik die Produktionschancen eines Filmprojekts wesentlich beeinflussen:

In den Händen von Produzenten, Agenten, Redakteuren und Script Doktoren können sich diese Hilfestellungen [die Manual-Regeln] in brutale Knüppel verwandeln, die erbarmungslos gegen jene eingesetzt werden, die die Dreistigkeit besitzen, ein Drehbuch zu schreiben, das den Plot Point...nicht auf der vorgeschriebenen Seite hat, oder in dem Protagonist und Antagonist oder der ganze dritte Akt nicht entsprechend der heiligen Gebote konstruiert sind. (Howard/Mabley 1996, S. 22)

Drehbuchmanuale sind nicht nur dieses Einflusses wegen ein vielversprechender Ausgangspunkt. Sie bieten darüberhinaus die Möglichkeit, bei der Ermittlung der Merkmale populärer Dramaturgie deduktiv vorzugehen und sich nicht allein auf induktive Untersuchungen zu verlassen, die bei einer Menge von mehreren zehntausend Filmen notwendigerweise ausschnitthaft bleiben müssen: Bordwell stützt seine Ergebnisse auf ein Zufalls-Sample von 100 analysierten Filmen (Bordwell 1985, S. 10f.).

Ein weiterer Vorteil: Die Ratgeber verwenden die traditionelle dramaturgische Terminologie. Wenn man die Merkmale des populären Paradigmas nun einerseits in dieser Begrifflichkeit, andererseits in jener der (Film-) Narratologie und Rezeptionspsychologie beschreibt, kann man auf gegenseitige Klärung und Ergänzung hoffen. Es wird sich zeigen, daß einige der traditionellen Kategorien präzi-

---

<sup>25</sup> Allerdings scheinen sich jetzt (1999), zwei Jahre nachdem ich dies geschrieben habe, im Zuge des Erfolgs von *Pulp Fiction*, *Trainspotting* und ihren Nachahmern auch die Drehbuchratgeber zu verändern und flexibler zu werden.

<sup>26</sup> Und das nicht erst seit neuestem. Bereits in den 1910er Jahren erschienen die ersten Manuale in den USA (vgl. Bordwell/Staiger/Thompson 1985, S.168), und 1941 blickten Großdeutschlands völkische Filmkünstler neidvoll auf die dramaturgische Wunderwaffe der Amerikaner: „Es ist kaum glaublich, daß es nach so vielen Jahren Kampf um den Film als Kunst...noch keine *Dramaturgie* und kein *Rezeptbuch* [gibt]; dabei sieht jeder, der offenen Auges ins Kino geht, daß die erfolgreichsten Film-Fabrikanten, die Amerikaner, längst nach Rezepten arbeiten und nach ganz strengen dramaturgischen Regeln“ (Liebeneiner in Müller 1941, S. 15; Herv. i. Original).

ser gefaßt werden können. Im Anhang sind ihre Definitionen oder Klärungen zusammengefaßt (Abschnitt 2).

## 2 Kanonische Geschichtenform und Dreiaktstruktur

Im traditionellen Kategoriensystem der Dramaturgie gibt es einen Knotenpunkt, mit dem ein Großteil der Charakteristika des populären Paradigmas zusammenhängt. An diesem Knotenpunkt setzt die Untersuchung an und versucht, die einzelnen Merkmals-Fäden, die von ihm ausgehen, zu entwirren und mit filmtheoretischen Untersuchungen zu verknüpfen<sup>27</sup>.

Ken Dancyger bezeichnet den Knotenpunkt populärer Dramaturgie als „Drei-Akt-Form“<sup>28</sup>:

The basic screenwriting texts introduce some variation of three-act form, that is claimed to be the basis for every mainstream American screenplay. Three-act form is derived from Aristotle's broad notion that all dramas have a beginning, a middle, and an end, and that these parts are in some proportion to one another...A more specific variant of three-act form has become the dominant model for mainstream films. This variant is derived from the well-made play... (Dancyger/Rush 1991, S. 16).

Aus dem Zitat wird deutlich, daß mit der Bezeichnung „Drei-Akt-Form“ oder „-Struktur“ sowohl ein allgemeines dramaturgisches Grundschema gemeint sein kann als auch spezifische Variante davon. Das allgemeine Schema bezeichnet Bordwell als „kanonische Geschichtenform“ (*canonic story* oder *canonic story format*)<sup>29</sup>. Mit der spezifischen Variante ist jene Ausdifferenzierung des allgemeinen Schemas gemeint, die sich als „restaurative“ Drei- oder Fünfaktstruktur von den normativen Dramenpoetiken des 19. Jahrhunderts (z.B. Gustav Freytag 1969 [1863]) auf den populären Film vererbt hat. Es handelt sich in beiden Fällen um Schemata, um Modelle konventionellen Erzählens: Die „kanonische Geschichtenform“ soll für die überwiegende Mehrheit von Geschichten aller Art und über die Jahrhunderte hinweg gelten; auch die kleinen Erzählungen unseres Alltags folgen in der Regel dieser Form. Die Dreiaktstruktur ist eine historisch und vom Gegenstandsbereich her eingegrenztere Erzählkonvention; sie ist typisch für Geschichten einer bestimmten Länge, die durch Theater, Kino oder Fernsehen Verbreitung finden.

Im nächsten Kapitel werde ich aus dem „kanonischen“ Story-Schema einige Merkmale der populären Dramaturgie ableiten. In einem zweiten Schritt werden diese Merkmale im übernächsten Kapitel durch Charakteristika ergänzt, die sich

---

<sup>27</sup> Ich setze nicht bei Bordwells Darstellung der *Classical Narration* an, weil sie eine schwer überschaubare Menge von Merkmalen enthält, deren systematischer Zusammenhang nicht klar ist und aus denen sich die spezifisch dramaturgischen nicht leicht herausfinden lassen. Wenn es bei Bordwell einen Knotenpunkt gibt, so ist es der allgemeinere der Narration im Sinn von „Informationsvergabe“.

<sup>28</sup> Dancyger ist einer der wenigen Manual-Autoren, die systematisch die Möglichkeit von Variationen des populären Paradigmas untersuchen. Dabei berücksichtigt er auch filmtheoretische Ergebnisse (u.a. diejenigen Bordwells).

<sup>29</sup> Zu mentalem Schema und Textstruktur der „kanonischen Geschichte“ vgl. Bordwell 1985a, S. 35; Tan 1996, S. 58; Wuss 1993, S. 148f.



aus der Untersuchung der „more specific variant“ des „well-made play“ (der restaurativen Dreiaktstruktur) ergeben. So ergeben sich eine engere und eine weitere Fassung des Paradigmas.

### **3 Das kanonische Story-Schema: Exposition-Konflikt-Auflösung**

Das kanonische Story-Schema gliedert eine Erzählung in drei funktional und inhaltlich unterschiedene Teile. Ihre Bezeichnung variiert über die Geschichte der Film-, Dramen- und Erzähltheorie<sup>30</sup>. Um Inhalt und Funktion der Teile deutlich zu machen, verwende ich die Bezeichnungen „Exposition“, „Konflikt“ und „Auflösung“. Eine Geschichte, die dem dreiteiligen Modell folgt, beginnt mit einer Exposition von Figuren, Schauplatz und Zeit der Handlung. Am Ende der Exposition soll der Konflikt, von dem die Geschichte handelt, etabliert sein. Der zweite Teil der Geschichte beschäftigt sich mit der Entwicklung des Konfliktes, mit den Versuchen der Figuren, die Hindernisse auf dem Weg zu ihrem Ziel zu überwinden. Im dritten Teil wird der Konflikt aufgelöst. Das folgende Zitat Peter Hants steht für viele ähnliche Darstellungen in anderen Drehbuchratgebern. Oft werden wie hier die drei Teile des Modells mit Akten gleichgesetzt<sup>31</sup>:

Die Grundstruktur jeder Geschichte ist einfach: Anfang, Mitte und Ende. Wir können diese drei Abschnitte auch als drei Akte bezeichnen...Im ersten Akt wird die Geschichte aufgebaut (die drei Konfliktebenen [materieller, intellektueller und emotionaler Konflikt] entstehen), im zweiten Akt wird sie entwickelt (die Konflikte intensivieren sich), im dritten Akt gelöst (die Konflikte werden entschieden) (Hant 1992, S. 75).

Mit „Geschichte“ meint Hant hier nicht die Fabula eines Films: Er sagt, daß die Geschichte „aufgebaut“ wird. An anderer Stelle fordert er dazu auf, „zu trennen zwischen der Geschichte, die erzählt werden soll, und der Vorgeschichte (Back Story), die sich ereignet hat, bevor die eigentliche Geschichte beginnt“ (Hant 1992, S. 77). Die Vorgeschichte würde aber zur Fabula dazugehören. Die Dreiteilung Exposition-Konflikt-Auflösung ist also eine Gliederung des Sujets. Daß Hant behauptet „jede Geschichte“ habe diese Grundstruktur (was offensichtlich nicht stimmt), ist symptomatisch für den Allgemeinheitsanspruch des Musters. Genaugenommen stellt die dreiteilige Gliederung bereits eine Vereinfachung dar. Inhaltlich-funktional gesehen teilt sich das „kanonische“ Sujet differenzierter auf in:

1. Einführung des Settings und der Figuren,
2. Etablierung des Problems, das sich aus den Zielen der Figuren ergibt,
3. Versuche der Figuren, das Problem zu lösen,
4. Ergebnis der Lösungsversuche: die Auflösung des Problems und
5. Verfestigung der Auflösung; Ende und Ausklang der Geschichte (vgl. Bordwell 1985a, S. 35).

---

<sup>30</sup> Roy Armes zählt neun verschiedene Bezeichnungen auf; vgl. Armes 1994, S. 64, und Tan 1996, S. 57f.

<sup>31</sup> Daß die drei Teile nicht mit den Akten übereinstimmen, werde ich später zeigen.

Dieses fünfteilige Schema wurde wohl deshalb zu einem dreiteiligen vereinfacht, weil sich in der Regel lediglich die Teile 1., 3. und 5. über einen größeren Zeitraum des Films erstrecken. Die Entstehung und Lösung des Problems, die Teile 2. und 4., werden dagegen als *Punkte* gesehen, als Grenzen, an denen die längeren Teile ineinander übergehen, beginnen bzw. enden. Dies wird auch durch ihre Bezeichnung als *point of attack* bzw. *Höhepunkt* deutlich. Wenn man diese Bezeichnungen wörtlich nimmt, wird man jedoch in die Irre geführt: Angriffspunkt und Höhepunkt sind durchaus zeitlich ausgedehnte Abschnitte der Geschichte, auch wenn sie in der Regel kürzer sind als die anderen Teile.

### 3.1 Verschiedene Interpretationen des kanonischen Story-Schemas

In Theorie und Praxis gibt es eine Vielzahl von dreiteiligen Geschichten-Modellen, die dem Schema „Exposition-Konflikt-Auflösung“ korrelieren oder es interpretieren. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über einige verbreitete Versionen. Ich verzichte auf eine Darstellung ihrer historischen und systematischen Zusammenhänge; die Anordnung folgt dem Kriterium der Allgemeinheit:

Aristoteles	Anfang	Mitte	Ende
Manuale, klassische Dramentheorie	Exposition, <i>set-up</i>	Konflikt, <i>confrontation</i>	Auflösung, <i>resolution</i>
Bordwell, Carroll (rezeptionspsycholog. Interpretation)	Frage	Hypothesen / Teil- bzw. falsche Antworten	Antwort
Todorov (strukturalistische Version)	Gleichgewicht	Ungleichgewicht	Gleichgewicht
Wuss (psychologische Interpretation)	Problem	Lösungsversuche	Lösung
Campbell, Vogler (mythologische Deutung)	Aufbruch des Helden	Initiation	Rückkehr
Hayward, Seeßlen (psychoanalytische Deutung)	Verlust d. Einheit des Kindes mit der Mutter / Verlust der Familie	Krise	Gründung einer eigenen Familie / Identitätsfindung

1. Aristoteles teilt die Handlung sehr allgemein in Anfang, Mitte und Ende ein (vgl. Aristoteles, *Poetik* 1450b).
2. Die Dreiteilung Exposition-Konflikt-Lösung, unser Ausgangspunkt, ist spezifischer und steht im Zentrum der folgenden Untersuchungen.
3. Aus David Bordwells und vor allem Noël Carrolls Arbeiten ergibt sich eine Dreiteilung aus rezeptionsästhetischer Perspektive: Der Anfang des Films ruft

im Zuschauer eine (Makro-) Frage hervor (Wird der Held gewinnen?), die nach mehreren Versuchen der Beantwortung schließlich eine endgültige Antwort findet (Der Held gewinnt) (vgl. Bordwell 1985, S. 17 und 37ff.; Carroll 1988, S. 170-181).

4. Todorov betrachtet einen abstrakten inhaltlichen Aspekt der Handlung und kommt zu dem Ergebnis, daß die Geschichte in einem Stadium der Ruhe und des Gleichgewichts beginnt (Der Held lebt friedlich vor sich hin), dann in eine Phase des Ungleichgewichts gerät (Der Bösewicht fordert den Helden heraus, dieser kämpft gegen ihn), um endlich wieder das Gleichgewicht zu erlangen (Der Held hat gewonnen und freut sich seines Lebens) (eine kommentierte Zusammenfassung zu Todorov findet sich in Turner <sup>5</sup>1993, S. 76f., vgl. auch Neupert 1995, S. 16ff., S. 37).
5. Wuss beschreibt die Handlung als Problemlösungsprozeß: Der Held wird mit einem Problem konfrontiert und versucht es zu lösen. Wenn es ihm gelingt oder er keine Chance zu weiteren Versuchen hat (der Schurke hat ihn abgestochen), endet die Geschichte (vgl. Wuss 1993, S. 108ff., 324f., 418ff.).
6. Campbell und Vogler präsentieren eine inhaltliche Interpretation in der Metapher einer Initiationsreise des Helden: Der Held bricht zur Reise auf, erlebt das Abenteuer seiner Initiation und kehrt schließlich zurück. Diese Version impliziert eine Veränderung des Helden in irgendeiner Hinsicht (Er ist reicher, klüger, stärker geworden, hat eine Lehre erhalten etc.) (Campbell 1978, S. 41f.; Vogler 1992, S. 13-31).
7. Die psychoanalytische Deutung des Dreiaktmodells faßt Susan Hayward unter den Begriff der „*Oedipal trajectory*“: Der Held hat ein Verlosterlebnis, das der kindlichen Loslösung von der Mutter, dem Verlust der Geborgenheit in der Familie entspricht, gerät dadurch in eine Krise und bewältigt sie, indem er eine eigene Familie gründet (vgl. Hayward 1996, S. 254-257; Seeßlen 1996, S. 12).

Aus dramaturgischer Sicht besonders interessant sind die Modelle des Filmsujets als Problemlösungsprozeß (Wuss) und als Frage-Antwort-Spiel (Bordwell und Carroll), die in späteren Abschnitten eine grundlegende Rolle spielen werden.

### **3.2 Der Anspruch auf Allgemeingültigkeit**

Der Vielfalt theoretischer Interpretationen des kanonischen Story-Schemas entspricht die Bedeutung, die ihm beigemessen wird: Georg Seeßlen hat den Dreier-Aufbau als „Urdramaturgie“ allen Erzählens bezeichnet (1996, S. 12). Die Drehbuchratgeber beanspruchen für das Modell in seiner allgemeinen Form historische Universalität und medienübergreifende Gültigkeit: Jede (gute) Geschichte entspricht angeblich in ihrem Aufbau dem Schema<sup>32</sup>. Manchmal wird die Universalitätsbehauptung auch eingesetzt, um andere dramaturgische Konzepte abzuwerten. Wenn die Behauptungen vorsichtiger formuliert sind, gilt es zumindest

---

<sup>32</sup> So etwa im Hant-Zitat des vorletzten Abschnitts. Die genre- und zeitübergreifende Bedeutung der Dreiaktstruktur betont auch Roy Armes: "...for over sixty years and regardless of genre, the Hollywood industry has almost invariably used a single story structure comprising a three act pattern" (Armes 1994, S. 64).

als das grundlegende und verbreitetste Modell der Strukturierung dramatischer Geschichten. Die allgemeine Form der Dreiteilung ist nicht mit einer Akteinteilung zu verwechseln, sondern unterliegt auch (dramatischen) Erzählungen, die mehr oder weniger als drei Akte haben:

Dramatic composition, almost from the beginning of drama, has tended toward the three-act structure. Whether it's a Greek tragedy, a five-act Shakespearean play, a four-act dramatic series, or a seven-act movie-of-the-week, we still see the basic three-act structure: beginning, middle, and end - or **set-up, development, and resolution** (Seger 1987, S. 4; Herv. i. Original).

Oft wird die Behauptung der Universalität einfach nur aufgestellt, manchmal wird auch versucht, sie zu begründen. Doch diese Begründungsversuche für die medien-, kultur- und zeitübergreifende Bedeutung des dreiteiligen Modells erscheinen als eher zweifelhaft<sup>33</sup>.

Im weiteren Verlauf der Untersuchung werden sich Indizien ergeben, die den Universalitätsanspruch, den die Drehbuchratgeber für das Schema aufstellen, bis zu einem gewissen Grad bestätigen, ihn dabei zugleich jedoch relativieren: Die Dreier-Struktur ist eine sehr einfache und übersichtliche Art der Gliederung von Geschichten. Dadurch können Geschichten, denen sie zugrundeliegt, leichter als andere produziert und einfacher verstanden werden. Deshalb ist das Modell - zumindest im westlichen Kulturkreis - weit verbreitet. Durch seine Omnipräsenz ist es als mentales Schema in den Köpfen der Menschen verankert; der konventionellen Form steht auf der Rezeptionsseite ein etabliertes mentales Schema gegenüber. Das erleichtert wiederum die Produktion und Rezeption der dreiteiligen Geschichte; der Kreis schließt sich.

Gestützt auf psychologische Untersuchungen zum Verstehen von Geschichten hat David Bordwell das Modell der kanonischen Geschichte als Schablonenschema (*template schema*) beschrieben, dessen Verbreitung er im Gegensatz zu den Universalismus-Behauptungen Campbells und Voglers (s. Fn.32) zunächst auf den westlichen Kulturkreis beschränkt sehen will:

I do not wish to dismiss the possibility of a cross-cultural canonic story...But since the matter needs much more study, I suggest only that the formats have heuristic

---

<sup>33</sup> Heutzutage ist eine Begründung sehr verbreitet, die auf die mythen-theoretischen Untersuchungen Joseph Campbells zurückgreift (vgl. Campbell 1978). Campbell behauptet, daß sich in allen mythischen Erzählungen dieser Welt die Form eines allgemeinen „Monomythos“ erkennen läßt. Der Monomythos besteht aus archetypischen Figuren und Situationen einer „Heldenreise“, auf der der Held ein Ziel erreichen muß. Auch sie ist in drei Teile gegliedert: Aufbruch, Initiation und Rückkehr des Helden (*separation, intitiation, return* - vgl. Campbell 1978, S. 41f.; Vogler 1992; Armes 1994, S. 64). Die Wurzel der universalen Gemeinsamkeit sucht Campbell in C.G. Jungs Theoremen vom kollektiven Unbewußten und den menschlichen Archetypen.

Der Disney-Dramaturg Christopher Vogler hat Campbells Modell auf die Konzeption von Drehbüchern angewendet und in Hollywood verbreitet. Die Filme von George Lucas und Steven Spielberg (u.v.a.) sollen sich laut Vogler an Campbells Schema orientieren (Vogler 1992, S. 7). Zwar will Vogler sein Muster der 12 Stationen einer Heldenreise flexibler halten als es das Dreiaktschema ist (ebd., S. 30), doch wird diese Flexibilität der Anordnung dadurch abgeschwächt, daß er an anderen Stellen die Reise-Stationen dem Dreiaktmodell explizit und ausführlich zuordnet (z.B. ebd., S. 22, 237).

value for analyzing narratives produced and consumed in our culture. The contemporary Western perceiver does typically expect expository material at the outset, a state of affairs disturbed by a complication, and some character ready to function as a goal-oriented protagonist (Bordwell 1985a, S. 35).

Die „Erzählschablone“ ist als mentales Muster zu verstehen, als Hintergrundfolie, die den Rezipienten als Ausgangspunkt für das Verstehen aller Geschichten dient. Wenn jemand eine Geschichte erzählt bekommt, versucht er zunächst, das Muster anzuwenden. Er erwartet z.B. Ereignisse, deren kausaler und zeitlicher Zusammenhang sich feststellen läßt. Texte mit nicht linear angeordneten Ereignissen oder ambiguen Kausalverbindungen erschweren das Verständnis und sind schwerer zu behalten (ebd., S. 34f.)<sup>34</sup>. Eine große Rolle für den Schwierigkeitsgrad des Verstehens spielt auch, ob und zu welchem Zeitpunkt das Ziel des Protagonisten in der Geschichte etabliert wird: Erzählungen, die das Ziel erst am Ende oder gar nicht präsentieren, werden schwerer verstanden und erinnert.

Auf der Basis des Schemas versucht der Rezipient zudem, fehlende Ereignisse und Kausalzusammenhänge zu ergänzen. Erst wenn er dadurch zu keinem Ergebnis kommt, sucht er nach anderen Erklärungsmöglichkeiten und Zusammenhängen (ebd., S. 36). Entspricht die Erzählung dagegen dem Schema, kann der Rezipient im Verstehensprozeß den präsentierten Informationen schon zuvor kommen: Aufgrund des mentalen Schemas weiß man in einem solchen Fall bereits im voraus, was als nächstes passieren wird (ebd., S.35).

Daß dem strukturellen Schema im filmischen Text ein mentales Schema im Kopf des Zuschauers entspricht, gilt sowohl für die kanonische Geschichtenform als auch für die Dreiaktstruktur. Das nächste Kapitel untersucht zunächst diejenigen Merkmale der populären Dramaturgie, die sich aus der kanonischen Geschichtenform ergeben, sowie einige charakteristische Ausprägungen dieser Form im dramaturgischen Detail. Das übernächste Kapitel beschreibt weitere dramaturgische Merkmale des populären Films und geht dazu vom spezifischeren Modell der Dreiaktstruktur aus.

Diese Aufteilung hat den Sinn, zwei Merkmalskomplexe voneinander zu unterscheiden, von denen der eine allgemeingültiger ist als der andere. Die Dramaturgie des populären Films ist ein Paradigma; für jeden Film muß im Einzelfall bestimmt werden, in welchen Merkmalen er mit diesem Idealtypus übereinstimmt. Die Merkmalskomplexe bilden innerhalb des Paradigmas gewissermaßen einen Kernbereich und einen Außenbereich: *Wenn* Filme eine Dreiaktstruktur besitzen, dann treffen alle oder die meisten der Merkmale, die im nächsten Kapitel beschrieben werden, auf diese Filme ebenfalls zu. Es gibt aber auch viele Filme, von denen man sagen würde, sie hätten eine populäre Dramaturgie, obwohl sie keine Dreiaktstruktur aufweisen. Das gilt z.B. für Filme, die wegen Überlänge mehrere Akte aufweisen, oder für Fernsehfilme, die fünf oder sieben Akte haben, damit die Zuschauer durch den spannenden Akthöhepunkt dazu motiviert werden, die reguläre Werbepause durchzuhalten und nicht wegzuzappen. Die meis-

---

<sup>34</sup> Ich verstehe „Text“ im weiten Sinn eines ästhetisch strukturierten Zusammenhangs; darunter fallen auch filmische Texte.

ten der Merkmale, die im nächsten Kapitel beschrieben werden, treffen auch auf solche Filme zu, und in diesem Sinn kann man sagen, sie hätten eine populäre Dramaturgie.

# Merkmale populärer Dramaturgie I

Aus Darstellungen der kanonischen Story-Struktur lassen sich bereits zahlreiche Merkmale der Dramaturgie des populären Films ableiten. In dem Maß, in dem der Universalitätsanspruch des Schemas zutrifft, sind diese Merkmale nicht film-spezifisch, sondern gelten medienübergreifend auch für andere Formen des Erzählens „einfacher Geschichten“: für mündliche Alltagserzählungen, Kurzgeschichten, Theaterstücke usw. Die Möglichkeit, sie allgemeiner als Merkmale einer „Dramaturgie des populären Erzählens“ zu verstehen, will ich hier nur andeuten; die geschichtliche Entwicklung der Dramaturgie des Mainstreamfilms aus dramaturgischen Vorbildern anderer Medien kann als Indiz dafür verstanden werden (vgl. Bordwell/Staiger/Thompson 1985, S. 163-173).

Bei einer bloß auflistenden Beschreibung blieben die Merkmale und ihre Wirkungen aufgrund der Abstraktheit der dramaturgischen Struktur ungreifbar. Deshalb werde ich Merkmale und Wirkungen an dem konkreten Filmbeispiel *Twister* veranschaulichen. Ich habe diesen Film deshalb ausgewählt, weil er extrem einfach aufgebaut ist und dem Paradigma sehr weitgehend entspricht. *Twister* ist außerdem einer der kommerziell erfolgreichsten Filme überhaupt<sup>35</sup>.

Der Film erzählt folgende Geschichte: Der Meteorologe Bill fährt mit seiner Freundin Melissa zu seiner Noch-Ehefrau Jo, um sich von ihr die Einwilligung in die Scheidung zu holen. Jo gehört zu einer Gruppe von Idealisten, die ein Frühwarnsystem gegen Tornados entwickeln wollen. Früher leiteten Bill und Jo gemeinsam die Gruppe; zusammen haben sie „Dorothy“ erfunden, ein Meßgerät, das am Rand eines Tornados plaziert werden muß und Sensoren in dessen Zentrum entsendet. Im Camp der Gruppe erfährt Bill, daß „Dorothy“ nun einsatzbereit ist. Herausgefordert durch seinen Konkurrenten Jason, der die Idee gestohlen hat und mit High-Tech-Ausrüstung das gleiche Ziel wie sie verfolgt, begleitet Bill Jo und die anderen bei ihrem Einsatz.

Mehrere Versuche, „Dorothy“ aufzustellen, schlagen fehl; Bill und Jo entkommen nur knapp dem tödlichen Sog der Wirbelstürme. Bei dem gefährlichen Unternehmen zerbricht die Beziehung zwischen Bill und Melissa. Er und Jo kommen sich wieder näher. Schließlich gelingt es ihnen, das Meßgerät in einem gewaltigen Tornado zu plazieren. Ihr Konkurrent Jason wird im Auto durch die Luft geschleudert und zerschmettert, Jo und Bill überleben im Zentrum des Sturms und besiegeln ihre wiedergewonnene Liebe durch einen Kuß.

Die folgenden Merkmalsbeschreibungen werden durch einschlägige Beispiele aus *Twister* und anderen Filmen illustriert. Um das betreffende Merkmal von an-

---

<sup>35</sup> In Amerika war *Twister* 1996 der zweiterfolgreichste Film nach *Independence Day*. Er spielte in diesem Jahr dort 241,7 Millionen Dollar ein (*Steadycam* 33/1997, S. 19). *Twister* brachte Warner Bros. allein in den USA 1996 fast doppelt so viel ein, wie er kostete (Quotient Einnahmen zu Budget: 1,87) und hatte damit auch das zweitbeste Verhältnis von Kosten und Einnahmen, wieder nach *ID4 (medien praktisch* 1/1997, S. 25).

deren Strategien des Aufbaus abzugrenzen, führe ich entsprechende Gegenbeispiele an.

## 1 Eine einzige Geschichte

Das Sujet eines Films (oder Romans, Dramas etc.) kann mehrere Geschichten enthalten. Das grundlegende und notwendige Kriterium zur Abgrenzung einer Geschichte ist der kausale Zusammenhang ihrer Ereignisse. Diese Bedingung ist aber nicht immer hinreichend, denn auch zwei unterschiedliche Geschichten können kausal miteinander verbunden sein. In einem solchen Fall braucht man weitere Indizien, die eine Abgrenzung begründen können: Wechsel von Thema oder Problem, Hauptfiguren, Erzählinstanz, Schauplatz oder Zeit der Handlung<sup>36</sup>. Daß Drehbuchmanuale (wie in den obigen Zitaten) stets nur von *einer* Filmgeschichte sprechen, ist kein Zufall und auch nicht allein auf ihren vereinfachenden Charakter zurückzuführen. Daß bloß eine Geschichte erzählt wird, ist vielmehr die Voraussetzung dafür, daß ein Film zur Gänze nach dem Dreiaktschema (in der allgemeinen wie der speziellen Form) strukturiert sein kann. Die verbreitetsten Drehbuchmanuale verlangen, daß die Handlung eines Films sich in einem Satz („premise“ oder „concept“) zusammenfassen lassen muß<sup>37</sup>. Das ist nur dann sinnvoll, wenn es lediglich eine einzige Geschichte gibt.

Bordwell setzt in seiner Darstellung ebenfalls implizit voraus, daß Hollywoodfilme lediglich eine einzige Geschichte enthalten; auf die Möglichkeit, daß sie mehrere erzählen, geht er nicht ein. Dabei gibt es durchaus mögliche Kandidaten: Die erfolgreichen Produktionen *Pulp Fiction* und *Short Cuts* verbinden etwa auf intelligente Weise mehrere Geschichten. Diese Filme weichen aber auch in vielen anderen Hinsichten vom Paradigma des populären Films ab (und beweisen damit, daß man auch mit innovativen Konventionsbrüchen Erfolg haben kann). Es ergibt sich ein Merkmal der populären Dramaturgie:

(M1) Der populäre Film erzählt nur eine einzige Geschichte.

Dieses Merkmal bildet die Grundlage für bestimmte Wirkungen:

- Daß nur eine Geschichte erzählt wird, ist die Voraussetzung für eine einfache, überschaubare dramaturgische Konstruktion (z.B. die „restaurative Dreiaktsstruktur“), die das Verstehen der Handlung erleichtert.
- Die Einheit der Fabula ermöglicht die Konzentration der Gedanken der Zuschauer auf ein grundlegendes Thema oder Problem, und die Konzentration ihrer empathischen Gefühle auf wenige Hauptfiguren (meist nur einen Protagonisten). Dadurch kann Ablenkung vermieden und Wirkung fokussiert und damit intensiviert werden.

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich damit, wie die eine Geschichte eines populären Films dramaturgisch strukturiert ist.

---

<sup>36</sup> Eine Darstellung verschiedener Positionen zum Problem der Definition von „story“ bzw. „narrative“ findet sich in Livingston 1992, S. 109f.

<sup>37</sup> Vgl. z.B. Egri<sup>2</sup>1960, S.1ff. und Field dt.1991, S.21ff.



## 2 Filmübergreifende Bögen von Problem und Lösung, Frage und Antwort

### 2.1 Das Sujet als Geschichte des Problemlösens

Der folgende Abschnitt greift aus den im vorigen Kapitel angeführten Interpretationen des kanonischen Story-Schemas zwei heraus, mit deren Hilfe sich ein wichtiges Merkmal der populären Dramaturgie ermitteln und in seinen Wirkungen erklären läßt: Peter Wuss' Analyse der Filmhandlung als Darstellung eines Problemlösungsprozesses sowie Bordwells und Carrolls Frage-Antwort-Modell. Beide Modelle stehen in engem Zusammenhang zu einem zentralen Begriff aller Drehbuchratgeber, dem des *Konfliktes*:

Die Notwendigkeit des dramatischen Elements Konflikt kann gar nicht überbetont werden...Konflikt wird nicht durch Effekthaschereien oder ausschweifendes Benehmen erzeugt, sondern dadurch, daß eine Figur etwas haben will, das nur unter Schwierigkeiten zu erreichen ist (Howard/Mabley 1996, S. 68).

Aus dramaturgischer Sicht lassen sich Konflikte unter Rückgriff auf bestimmte Ereignistypen beschreiben: Ein Ereignis kann einen Konflikt vorbereiten und ihn auslösen, es kann in einer konfligierenden Auseinandersetzung zwischen zwei Parteien bestehen oder den Konflikt beenden. In dieser Reihenfolge sind die Ereignistypen im Schema Exposition-Konflikt-Auflösung und damit in der dramaturgischen Struktur des populären Films angeordnet (vgl. den folgenden Abschnitt 3).

Die Rede von „Konflikt“ sollte jedoch verallgemeinert werden. Denn bei einem Konflikt müssen zwei Parteien aneinandergeraten, die entgegengesetzte Ziele verfolgen. Es ist also für einen Konflikt wichtig, daß *beide* Parteien überhaupt Ziele verfolgen *können*; dazu muß es sich um höhere Lebewesen handeln: Menschen, Monster, Mickymäuse. In den Manualen wird jedoch, obwohl von Konflikt die Rede ist, nur die Auseinandersetzung zwischen dem Protagonisten und einer allgemeineren „antagonistischen Kraft“ gefordert:

Der materielle Konflikt der Geschichte entsteht dadurch, daß der Protagonist, indem er auf sein äußeres Ziel zugeht, auf Widerstände stößt. Er begegnet einer antagonistischen Kraft, die seinen Bemühungen entgegengesetzt ist (Hant 1992, S. 65).

Bei dieser Kraft kann es sich um Menschen, Tiere, Geister und Aliens handeln, aber auch um die „schwarze Seite“ der Hauptfigur (ein innerer Konflikt wie in *Wall Street*) oder um Vulkane (*Volcano*) und Wirbelstürme (*Twister*)<sup>38</sup>. Naturereignisse können jedoch offensichtlich keine Ziele verfolgen; es klingt merkwürdig, wenn man von einem Konflikt zwischen einem Forscher und einem Wirbel-

---

<sup>38</sup> Linda Seger führt folgende Arten von Konflikten an: Innerer Konflikt (soll durch einen äußeren Konflikt ausgedrückt werden), Konflikte zwischen Figuren, Konflikt mit der Gesellschaft oder einer Gruppe, situativer Konflikt (Naturkatastrophen), „kosmischer“ Konflikt mit übernatürlichen Mächten (die nicht personalisiert sind) (Seger 1987, S. 125-135). Im Fall von *Wall Street* ist der innere Konflikt des Protagonisten nach außen gewendet und wird ergänzt durch die Auseinandersetzung mit dem Antagonisten Gekko; eine solche Konstruktion ist typisch für die Darstellung von inneren Konflikten im populären Film.

sturm spricht (auch wenn die Naturgewalten im populären Film oft personalisiert werden)<sup>39</sup>.

Allgemeiner und zutreffender ist deshalb die Rede von *Problemen*, die eine Figur zu lösen versucht. Ein Problem liegt dann vor, wenn es einen unerwünschten Ausgangszustand gibt, einen erwünschten Endzustand sowie eine Barriere zwischen beiden<sup>40</sup>. Damit setzt ein Problem, anders als ein Konflikt, Ziele nur auf *einer* Seite voraus: auf der Seite des Forschers, nicht auf der des Tornados.

Populäre Geschichten handeln allgemein von Prozessen des Problemlösens fiktionaler Figuren. Daß Drehbuchratgeber dazu tendieren, dies auf Prozesse der *Konfliktbewältigung* einzuengen, liegt möglicherweise daran, daß Konflikte eine intensiviertere Form von Problemen darstellen, bei deren Beobachtung die Empathie des Zuschauers mit dem Protagonisten durch antipathische Gefühle in Bezug auf dessen Gegenspieler komplementär ergänzt und dadurch verstärkt wird: Der Zuschauer will nicht nur, daß der Held gewinnt, er wünscht dies umso mehr, als er auch hofft, daß der Schurke verliert. Durch einen zielbewußten, intelligenten Gegner wird die Auseinandersetzung spannender und weniger leicht vorhersehbar. Deshalb sind „Konflikt-Filme“ häufiger als bloße „Problem-Filme“<sup>41</sup>. Oft wird, wenn nur ein *Problem* für die Hauptfigur vorliegt, die Handlung um einen gleichgerichteten *Konflikt* im Subplot ergänzt: In *Twister* müssen die idealistischen Meteorologen nicht nur gegen die Tornados bestehen, sondern auch gegen ihren unfairen Konkurrenten, der ihnen zuvorkommen will. Außerdem besteht ein Konflikt im Liebes-Handlungsstrang zwischen Jo und Bill, und die Wirbelstürme werden auf quasi animistische Weise personalisiert (die Hauptfiguren spüren intuitiv, was ihr Gegner „vorhat“, und sie reden auch so).

Weil die Handlung jedoch auch nur aus dem Versuch der Lösung eines *Problems* (nicht der Bewältigung eines Konflikts) bestehen kann - Slapstick-Komödien sind ein gutes Beispiel für den Kampf des schwachen Geistes gegen eine ziellose, doch hinderliche Materie -, ist es besser, das folgende Merkmal der populären Dramaturgie allgemeiner zu formulieren:

---

<sup>39</sup> Appeldorn gelangt durch den weiten Begriff von „Konflikt“ zu der skurrilen Konsequenz, daß zwischen einem Hungrigen und einer Mohrrübe ein Konflikt bestehen könne (Appeldorn 1995, S. 56).

<sup>40</sup> Vgl. Wuss 1993, S. 115 und 324. Auf der Suche nach dem „*allen* Geschichten gemeinsame[n] Muster“ schließen sich Howard und Mabley an eine Formel Frank Daniels an: „*Jemand will etwas unbedingt haben und hat Schwierigkeiten, es zu bekommen*“ (Howard/Mabley 1996, S. 43, Herv. i. Original). Das entspricht dem Problemlösungsschema (und schließt Geschichten des *Art Cinema*, in denen die Protagonisten ziellos dahintreiben, von vornherein aus).

<sup>41</sup> Auch die inhaltliche Forderung, daß der Haupthandlungsstrang der Geschichte in der Durchführung eines zwischenmenschlichen Konfliktes bestehen soll, haben die Drehbuchratgeber von der traditionellen Dramenpoetik geerbt. So sagt bereits Gustav Freytag: „Der Inhalt des Kampfes ist immer ein Kampf mit starken Seelenbewegungen, welchen der Held gegen widerstrebende Gewalten führt. Und wie der Held ein starkes Leben in gewisser Einseitigkeit und Befangenheit enthalten muß, so muß auch die gegenspielende Gewalt durch menschliche Vertreter sichtbar gemacht werden“ (Freytag 1969, S. 93).

(M2) Das Sujet des populären Films setzt mit Ereignissen der Problemstellung ein und spannt über Ereignisse, die Problemlösungsversuche sind, einen Bogen bis zur Auflösung des Problems am Filmende.

Kurz: Der populäre Film schildert einen abgeschlossenen Problemlösungsprozeß in einer bestimmten Reihenfolge. Das setzt eine Figurenkonzeption voraus, bei der die Charaktere (zumindest der Protagonist) klare und für den Zuschauer deutlich erkennbare Ziele haben: Ohne Ziele gibt es kein Problem. Wenn Figuren fatalistisch durchs Leben treiben, kommen keine Problemlösungsprozesse in Gang. Nicht alle Spielfilme erzählen von eindeutig erkennbaren Versuchen, Probleme zu lösen: Jim Jarmuschs *Stranger than Paradise* oder Monks *Wilhelmsburger Freitag* mögen hier als Beispiele für Filme stehen, die sich nicht in ein solches Muster fügen. In Antonionis *L'Avventura* oder Fellinis *La Dolce Vita* gleichen die Beziehungs- und Kommunikationsprobleme der Figuren einem permanenten Juckreiz, der von Zeit zu Zeit ein ziel- und hilfloses Kratzen hervorruft; die Figuren erkennen ihre Probleme nicht oder haben zumindest keine Lösungsansätze. Ein solcher Film kann schon durch die Art seiner Fabula keine populäre Dramaturgie haben, weil ein Großteil von deren Merkmalen den filmüberspannenden Bogen vom Problem zu seiner Lösung voraussetzt<sup>42</sup>.

Drehbuchratgeber legen demgegenüber dem Autor nicht nur nahe, in der Fabula statt eines bloßen Problems einen Konflikt zu wählen, sie fordern auch eine Maximierung dieses Konfliktes<sup>43</sup>:

Je mehr also für die beteiligten Figuren auf dem Spiel steht, umso besser. Immer wieder sollte sich der Autor fragen, wie er seine Figuren noch tiefer in die verschiedenen Konflikte hineinverstricken kann (Hant 1992, S. 65).

So riskieren die Protagonisten von *Twister* ihr Leben bei dem Versuch, das Meßgerät am Rande des größten aller Tornados aufzustellen.

Ist der Konflikt einmal entstanden, soll die Geschichte mit Unvermeidbarkeit auf seine Lösung zusteuern. Kompromisse werden nicht gemacht:

Die Entwicklung der Geschichte macht klar, daß ein Konflikt zwischen der antagonistischen Kraft und dem Protagonisten unvermeidbar ist...Dabei ist von Anfang an klar, daß es keinen Kompromiß zwischen den beiden Gegensätzen geben kann. Es gibt nur Entweder-Oder, Sieg oder Niederlage (a.a.O.).

Bei einem Film, dessen Fabula auf einen Konflikt oder ein Problem zentriert ist, und dessen Sujet die Entstehung des Problems an den Anfang und seine Lösung an den Schluß stellt, ergeben sich folgende Wirkungstendenzen<sup>44</sup>:

---

<sup>42</sup> Das gilt z.B. für *point of attack*, auflösenden Höhepunkt, Einheit der Handlung. Aus den folgenden Abschnitten wird dies deutlicher werden.

<sup>43</sup> In der älteren Dramentheorie wurde versucht, eine derartige Zuspitzung aus dem „Wesen“ des Dramas als zeitlich beschränkter und deshalb symbolisch verdichtender Erzählform zu begründen. Man kam zu Ergebnissen, die den Forderungen der Drehbuchmanuale ähneln, so etwa Georg Lukács: „Das Drama ist...ein Kampf, der mit bis zum letzten gespannten Kräften ausgetragen wird, der das ganze Leben eines Menschen symbolisiert. Es ist ein Kampf mit dem stärksten Gegner, der vorstellbar ist...“ (Lukács 1981, S. 25; der spätere Marxist Lukács kannte die entsprechenden Passagen über das Drama in Hegels *Ästhetik*; 1965, Bd. II, S. 521).

1. Konflikte bilden einen besonders aufmerksamkeitssträchtigen Stoff für Erzählungen. Auch wo im Alltag Konflikte ausgetragen werden, schaut man fasziniert hin:

Ein Konflikt erregt automatisch unsere Aufmerksamkeit und weckt unsere Emotionen. Dabei ist es egal, ob es um eine Schlägerei, ein Wortgefecht, um Krieg oder kämpfende Hunde geht - unser Adrenalinpiegel steigt...Die menschliche Eigenart, auf Konflikte mit erhöhter Aufmerksamkeit und emotionaler Beteiligung zu reagieren, macht sich der Dramatiker zunutze. Er macht einen Konflikt zum Inhalt seiner Geschichte und kann damit der Aufmerksamkeit seiner Zuschauer sicher sein (Hant 1992, S. 64).

Dafür ließen sich eth(n)ologische oder evolutionsbiologische Gründe anführen; z.B. der Anreiz, aus der Beobachtung des Problemlösungsverhaltens anderer zu lernen<sup>45</sup>. Ein Konflikt oder Problem weckt aber nicht nur unsere Aufmerksamkeit als Zuschauer, sondern läßt auch in uns ein (kognitives) Problem entstehen: Wir wollen wissen, ob und wie das Problem gelöst, wie der Konflikt beendet wird: „Der Mensch ist auf eine Klärung der Alternativen im Geschehensverlauf aus, auf eine Beseitigung von Unbestimmtheit, was ja dem Primärbedürfnis des Menschen nach Kontrolle entspricht“ (Wuss 1993, S. 114).

2. Durch die Plazierung von Problementstehung und -lösung an Anfang bzw. Ende des Films wird der Zuschauer nicht nur den ganzen Film über im Bann des Konfliktes und des Problemlösens gehalten; er vermag sich auch leichter im Geschehen zu orientieren, weil er alle dargestellten Ereignisse auf das zentrale Problem zuordnen, einen Haupthandlungsstrang erkennen und dessen Kausalkette dadurch einfacher rekonstruieren kann. Die Beschränkung auf ein zentrales Problem ermöglicht dem Zuschauer eine Fokussierung seiner Aufmerksamkeit (vgl. Wuss 1993, S. 109-113).
3. Die Zuspitzung des Konflikts auf die größtmögliche Stärke soll Interesse und Emotionen der Zuschauer maximieren. Ob das allerdings immer erreicht wird, ist fraglich: Je mehr der Konflikt zugespitzt wird, umso mehr gerät die Handlung auch in die Gefahr, sich von Alltagserfahrungen der Zuschauer zu entfernen oder gar lächerlich und übertrieben zu wirken. Zudem wird die Zuspitzung von den Rezipienten bereits erwartet, und die Handlung wird dadurch berechenbarer, weil die Möglichkeiten der Zuspitzung begrenzt sind. Dies geht auf Kosten der Überraschung.

## 2.2 Der filmüberspannende Bogen von Frage und Antwort

Dem Schema Problem-Lösung auf der Handlungsebene entspricht ein übergreifender Bogen von Frage und Antwort auf der Ebene der Rezeption: Am Anfang des Films wird beim Zuschauer durch die dargestellten Ereignisse eine Makro-

---

<sup>44</sup> Die ersten beiden Punkte hat Peter Wuss ausführlicher beschrieben und psychologisch begründet (1993, S. 108-117).

<sup>45</sup> Ein klassisches Beispiel für die Gegenüberstellung unterschiedlicher Problemlösungsstrategien ist *Jaws*: Der Draufgänger Quint und der Wissenschaftler Hooper scheitern bei der Jagd auf den weißen Hai, der durch den Durchschnittsmann Brody bezwungen wird (vgl. Korte 1987, S. 95f.).

Frage hervorgerufen, die erst am Filmende beantwortet wird. Noël Carroll hält die *kontinuierliche* Frage-Antwort-Beziehung zwischen Filmszenen vom Anfang des Films bis zu seinem Ende für das herausragende Merkmal der Erzählweise des populären Films und nennt diese deshalb „erotetic narration“ (etwa: fragenstellende Erzählung) (Carroll 1988, S. 170-181). Innerhalb des übergreifenden Frage-Antwort-Bogens kann ein populärer Film in kleinere Bögen von Makro-Fragen und -Antworten gegliedert sein, die in einer Beziehung zur zentralen Frage stehen, auf ihre Antwort hinarbeiten oder sich von ihr entfernen. Die Fragen dieser kleineren Bögen sind in der Regel spezifischer als die zentrale Frage. Innerhalb der kleineren Bögen sind auch die einzelnen Ereignisse durch Frage-Antwort-Beziehungen untereinander verbunden. Howard und Mabley weisen auf die Möglichkeit einer gewisse Eigenständigkeit der Fragen hin, die die einzelnen Akte eines Films dominieren: Der Zuschauer kann im Filmverlauf manchmal die übergeordnete Frage aus den Augen verlieren, weil er vollkommen von der Spannung beherrscht ist, die in kleineren Frage-Bögen erzeugt wird (Howard/Mabley 1996, S. 74-77).

Den Drehbuchratgebern zufolge entsteht die zentrale Frage auf der Rezeptionsebene gleichzeitig mit dem Problem der Hauptfigur auf der Handlungsebene und wird beantwortet, wenn das Problem eine Lösung findet:

Every story, in a sense, is a mystery. It asks a question in the set-up that will be answered at the *climax*. Usually a problem is introduced, or a situation that needs to be resolved is presented. This situation or problem raises a question in our minds, such as ‘Will John Book get the murderer?’ (*Witness*)... Once it is raised, everything that happens in the story relates to that question. Most often, the **central question** is answered ‘yes’ in the **climax** of the story. ‘Will John Book get the murderer?’ Yes...But we don’t learn the answer until the end, and although we might guess the ending, we remain interested in what will happen along the way (Seger 1987, S. 13f.; Herv. i. Original).

Die zentrale Frage in *Twister* würde etwa lauten: „Wird es Bill und Jo gelingen, daß ihr Meßgerät ‘Dorothy’ Tornado-Daten übermittelt?“, und wir erwarten als Zuschauer, daß sie es schaffen.

Im Zitat deuten sich eine ganze Reihe von Charakteristika der populären Dramaturgie an, die in engem Zusammenhang mit dem allgemeinen Merkmal der filmübergreifenden Frage-Antwort- und Problem-Lösungs-Bogen stehen:

1. Dem Zitat läßt sich erstens entnehmen, daß der Frage-Antwort-Bogen auf der Rezeptionsebene als genau parallel zum Problemverlauf auf der Handlungsebene angesehen wird, als Supervenienz-Phänomen. Ob dies so sein *muß*, wird in den Abschnitten über den *point of attack* und über die Auflösung der Geschichte diskutiert (Abschnitte 5 und 6).
2. Linda Seger nimmt an, daß bereits bei der Entstehung der Fragen auch Antworthypothesen gebildet werden, die in der Regel eine Bestätigung finden („yes“). Auf diesen Rezeptionsaspekt werde ich ebenfalls in den späteren Abschnitten über den *point of attack*, über Geschlossenheit und über das Filmende eingehen.
3. Es läßt sich weiterhin die Forderung entnehmen, daß alle Ereignisse zur zent-

ralen Frage des Films in einer Beziehung stehen sollen. Dieses Prinzip wird weiter unten unter dem Stichwort der „Einheit der Handlung“ behandelt (Abschnitt 11).

4. Außerdem wird deutlich, daß sich das Sujet des populären Films linear, der Kausalkette der Ereignisse folgend, entwickeln soll. Davon wird der Abschnitt über „Linearität“ handeln (Abschnitt 7).

Jeder dieser Punkte verlangt eine genauere Diskussion. Hier nehme ich zunächst nur eine allgemeine Einordnung des populären Filmsujets als Frage-Antwort- bzw. Problem-Lösungs-Bogen in den Kontext anderer Arten der Sujetkonstruktion vor. Denn ein (filmischer) Text muß nicht so aufgebaut sein, daß sein Anfang beim Publikum eine spezifische Frage hervorruft, die am Textende eine eindeutige Antwort findet. Es gibt verschiedene Grundmöglichkeiten des Sujetaufbaus, die sich vom populären Film unterscheiden.

Eine radikal andere Möglichkeit ist z. B., daß es gar keine klar definierbare Frage gibt, sondern höchstens eine völlig unspezifische: Was ist geschehen? Was soll ich glauben?, fragt sich der Zuschauer in Filmen, die wie *L'année dernière à Marienbad* ambigue und „unreliable“ erzählen und keine feststehenden Informationen über die handelnden Figuren etc. bereitstellen. Selbst auf diese ganz allgemeinen Fragen erhält der Rezipient von *Letztes Jahr in Marienbad* keine eindeutige Antwort<sup>46</sup>.

Bei einer zweiten Alternative zum Frage-Antwort-Bogen bekommt er dagegen gleich mehrere Antwortmöglichkeiten auf eine einzige Frage: In Kurosawas *Rashomon* beispielsweise konkurrieren widersprüchliche Auflösungen darum, die richtige Antwort auf den spezifischen Neugier-Fragen-Komplex des Films zu liefern: Was geschah im Wald? Wie kam der Samurai zu Tode? Auf jede dieser Fragen geben die Rückblenden der unterschiedlichen Erzählfiguren eine andere Antwort, und auch am Ende ist nicht ganz klar, welche davon zutrifft<sup>47</sup>. In einem solchen Fall gibt es also eine klare Frage (bzw. einen zusammenhängenden Fragekomplex), jedoch mehrere alternative Antworten.

In *Rashomon* werden mehrere Antworten auf eine Ausgangsfrage durch konkurrierende Berichte verschiedener Erzählfiguren bereitgestellt; auf eine andere Art und Weise bietet Resnais' *Smoking/No Smoking* mehrere Antworten auf eine Frage an: Jede der sechs Ausgangssituationen des (zweiteiligen) Films wird nach dem Prinzip Entweder-Oder in je zwei Geschichten mit unterschiedlichem Ende entwickelt. Hier ist das Sujet bereits dadurch anders strukturiert als in der populären Dramaturgie, daß mehr als eine Geschichte erzählt wird und damit auch mehrere zentrale Fragen entstehen. Zudem wird jeder einzelnen Makro-Frage jedoch ein alternatives Antwortpaar zugeordnet. Der Notwendigkeit, mit der die populäre Geschichte auf eine bestimmte Lösung zusteuern soll, wird hier ein „es hätte auch anders sein können“ gegenübergestellt. Ein ähnlich gelagerter Fall ist Tom Tykwers Film *Lola rennt*: Eine Frage, drei Antworten.

---

<sup>46</sup> Vgl. die ausführliche Analyse des Films in Armes 1994, S. 106-121.

<sup>47</sup> Auch diesen Film hat Armes analysiert. Vgl. Armes 1994, S. 92-105.

Eine vierte Möglichkeit alternativer Sujetkonstruktion ist, daß es zwar eine klare Frage gibt, ihre Antwort jedoch offengelassen wird. Dies kann der Fall sein, weil sie in der unbestimmten Zukunft der Figur nach dem Ende der Fabula liegt, wie in Truffauts *Les quatre cents coups*. Der Film endet mit einem *freeze frame*, es bleibt offen, ob der Protagonist Antoine Doinel sich aus den katastrophalen Verhältnissen seiner Kindheit befreien kann oder nicht. Eine andere Variante des offenen Endes besteht darin, daß es ambig bleibt und der Zuschauer es auf verschiedene Art verstehen kann: Ist das Ende von *Total Recall* Realität oder Traum des Protagonisten<sup>48</sup>?

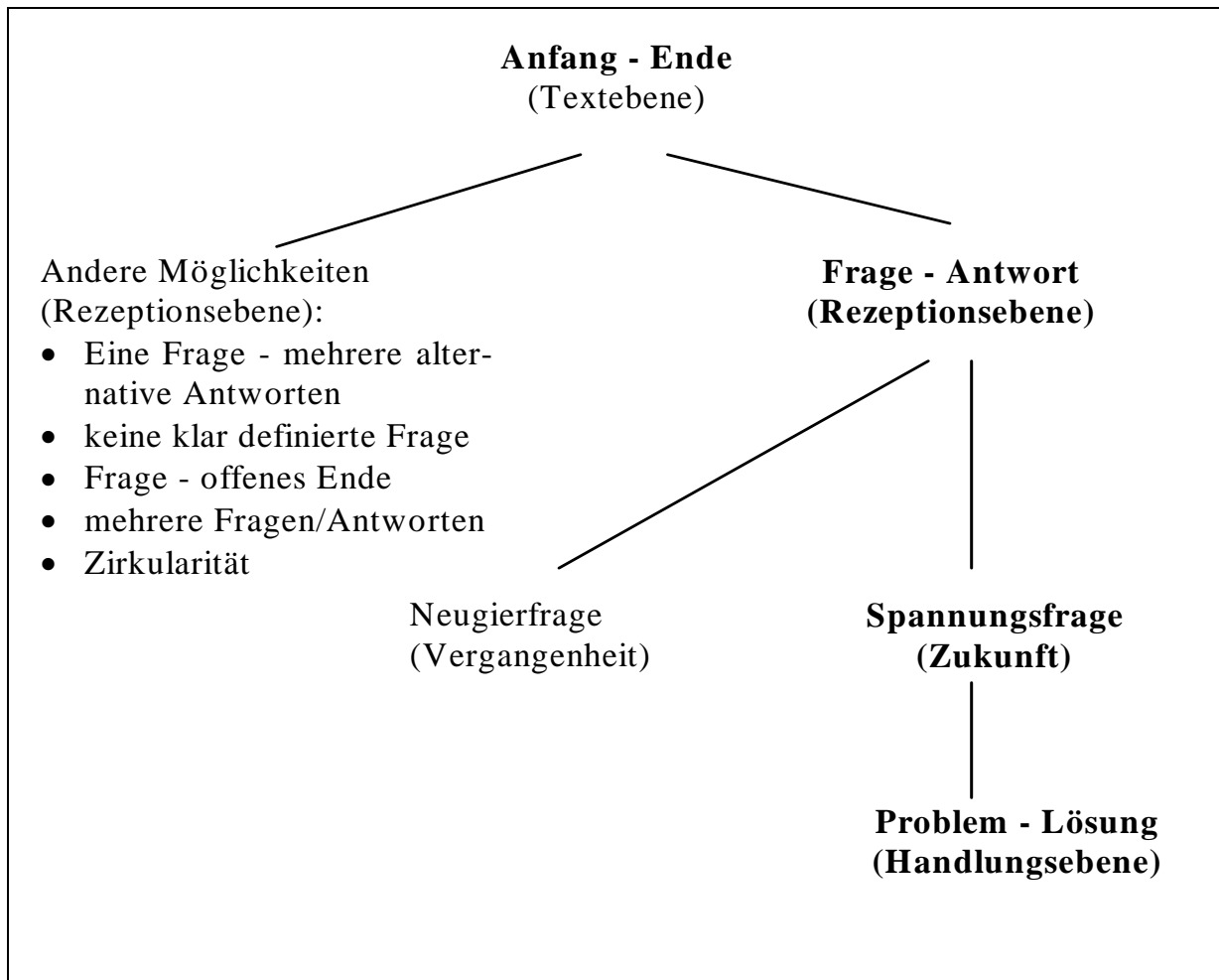
Eine fünfte Art der Sujetkonstruktion, die auf der Rezeptionsebene vom Frage-Antwort-Schema abweicht, besteht darin, daß die Frage nicht aufgelöst, sondern der Zuschauer in einer zirkulären Bewegung auf sie zurückverwiesen wird. Diese paradoxe Anlage des Sujets liegt z.B. David Lynchs *Lost Highway* und Terry Gilliams *12 Monkeys* zugrunde<sup>49</sup>.

Alle fünf Varianten weichen vom Schema der kanonischen Geschichte ab und erfordern deshalb einen höheren kognitiven Aufwand. Die folgende Grafik faßt die Möglichkeiten in einem Überblick zusammen und leitet gleichzeitig zu einer weiteren Unterscheidung *innerhalb* des Frage-Antwort-Modells über. Die Grafik folgt in ihren Verzweigungen dem Kriterium der Allgemeinheit und wechselt dabei zwischen korrelierenden Ebenen der Betrachtung: von der Textebene (Anfang-Ende) zur Ebene der Rezeption (Frage-Antwort), von dort wieder auf die der Handlung (Problem-Lösung). Der Fettdruck hebt die Punkte hervor, die für die Dramaturgie des populären Films gelten:

---

<sup>48</sup> Das offene Ende und seine Varianten behandelt u.a. Neupert 1995, S. 75-110. Hier findet sich auch eine Analyse von Truffauts Film.

<sup>49</sup> Diese Anführung von Alternativen der Sujetkonstruktion beansprucht keineswegs Vollständigkeit, sondern hebt nur die wichtigsten Möglichkeiten hervor, die es gibt, wenn man sich auf eine einzige Erzählebene beschränkt. Zieht man mehrere Erzählebenen in Betracht, so kann ein Film beispielsweise auch mit einer Rahmenerzählung oder der Vorstellung eines Ich-Erzählers beginnen wie Woody Allens *Annie Hall*.



Oben wurde gezeigt, daß (filmische) Texte neben dem Rezeptionsschema Frage-Antwort auch andere Makrostrukturen der Rezeption (z.B. Frage-keine Antwort, mehrere Antworten) hervorrufen können, die von dem Aufbau ihres Sujets abhängig sind. Das bildet die erste Verzweigung des Grafik-Baumes ab.

Eine zweite, spezifischere Unterscheidung auf der Rezeptionsebene ergibt sich, wenn man vom Endpunkt der Grafik ausgeht. Das Handlungsschema Problem-Lösung impliziert, daß beim Zuschauer des populären Films keine Neugierfrage, sondern eine *Spannungsfrage* als zentrale Frage des Films hervorgerufen wird: Werden Jo und Bill ihren Kampf gegen Tornados und menschliche Widersacher gewinnen? Die Lösung des Problems liegt in der Zukunft, der Zuschauer des populären Films fragt sich gespannt, was passieren *wird*. Während Spannungsfragen auf die Zukunft der Fabula gerichtet sind, weisen Neugier-Fragen in ihre Vergangenheit wie in Billy Wilders *Sunset Boulevard*: Wie kam es dazu, daß der Protagonist als Leiche im Swimmingpool landet? Die tragische Lösung geht hier dem Problem der Figur im Sujet voraus<sup>50</sup>.

<sup>50</sup> Einen solchen Aufbau nennt Quentin Tarantino „Answers first, questions later“ (in: Boorman/Donohue (Hrsg.) 1994, S. 190). Ausbuchstabiert meint das: Am Anfang des Sujets stehen Ereignisse, die Antworten auf Spannungsfragen geben, die erst später gestellt werden. Genau dadurch rufen die Ereignisse gleichzeitig Neugierfragen hervor.



Innerhalb des Rezeptionsschemas Frage-Antwort gibt es also zwei Möglichkeiten: Es gibt Sujets, die als zentrale Frage eine Spannungsfrage auslösen, und solche, die eine Neugierfrage hervorrufen. Diesen Alternativen entspricht die Unterscheidung der traditionellen Dramentheorie zwischen Konfliktdrama und analytischem Drama (vgl. Geiger/Haarmann<sup>4</sup>1996, S. 104-110). Was Geiger und Haarmann für diese Dramentypen feststellen, gilt auch für den Film: „Die beiden...Handlungstypen kommen...selten in reiner Ausprägung vor. In zahlreichen Dramen findet sich vielmehr eine Kombination beider Darstellungsmöglichkeiten“ (ebd., S. 108). Detektivfilme verbinden beispielsweise eine zentrale Neugier- mit einer zentralen Spannungsfrage: Die Neugierfragen „Wie kam der Mord zustande, wer war der Täter und was sein Motiv?“ werden gleichzeitig mit den Spannungsfragen „Wird der Detektiv mit seinen Ermittlungen Erfolg haben? Wie geht er vor und wen wird er als Täter entlarven?“ gestellt und beantwortet.

Bei Filmen mit einer zentralen Neugierfrage wie *Citizen Kane* tritt zukunftsgerichtete Spannung in den Vergangenheits-Sequenzen auf, die vom Leben Kanes erzählen. *Sunset Boulevard* wechselt direkt nach der Darstellung des Handlungsendes (paradoxaerweise dem Tod des Protagonisten und Erzählers) zum Anfang der Handlung, wo das Problem der Figur entsteht, und erzählt die Geschichte linear bis zum bereits bekannten Ende. Obwohl man weiß, wie die Geschichte ausgeht, entsteht im Verlauf der Erzählung auch (und vielleicht sogar im Wesentlichen) „Was-Spannung“ hinsichtlich der Handlungsentwicklung; z.B. fragt man sich, ob der Protagonist - ein Drehbuchautor, der von einem gealterten Star ausgehalten wird - ein Verhältnis mit der jungen Autorin beginnen wird, in die er sich verliebt hat.

Filmsujets können zudem Neugier- und Spannungsfragen kombinieren, indem sie nicht am Anfang oder am Ende, sondern in der Mitte der Fabula (*in medias res*) einsetzen. „Analytisch“ wird daraufhin die Vorgeschichte bis zu diesem Punkt vermittelt und die anfängliche Neugierfrage beantwortet. Schon während die Geschichte sich bis dahin entwickelt, kann zusätzlich jedoch eine Problemsituation für die Figuren und damit eine Spannungsfrage entstehen: Werden die Figuren ihre (mittlerweile erkennbaren) Ziele erreichen? Für eine gewisse Zeit überlagern sich Neugier- und Spannungsfrage. Wenn die Ausgangssituation im Sujet ein zweites Mal erreicht ist, setzt sich die Darstellung der Handlung bis zum Fabula-Ende mit der Beantwortung der Spannungsfrage fort. Einen derartigen Aufbau hat etwa die TV-Komödie *Ufos über Waterlow*<sup>51</sup>. Wenn die Spannungsfrage früh genug einsetzt, kann auch hier von einem filmüberspannenden Frage-Antwort-Bogen gesprochen werden.

---

<sup>51</sup> In der Anfangsszene sehen wir den Protagonisten und seine Freunde, wie sie von „Außerirdischen“ verfolgt und überwältigt werden. Daraufhin entspinnt sich im Ich-Erzähler-Rückblick die Geschichte des ufogläubigen Helden, der als Vortragsreisender in Sachen Außerirdische im ostdeutschen Dorf Waterlow landet. Dort geschehen merkwürdige Dinge, bis die Anfangssituation wieder erreicht ist; dann stellt sich heraus, daß die Außerirdischen alte Stasigenossen sind, die die Technologie eines abgestürzten Ufos verkaufen wollen. Die Spannungsfrage, ob der Held ihnen entkommen kann, wird schließlich mit „ja“ beantwortet. (Ausstrahlung des Films: 1998 im NDR).

Außerdem ist in Filmen mit einer Neugierfrage das Phänomen zu beobachten, daß Zuschauer im Moment des Filmerlebens „vergessen“, daß sie bereits wissen, wie die Geschichte ausgeht. Was zählt, ist die gegenwärtig erlebte (spannende) Situation. Das gilt für die einzelnen Szenen, kann aber auch fast den gesamten Film umgreifen, wenn er nach der anfangs dargestellten Lösungssituation (Neugierfrage) die ursprüngliche Problemsituation folgen und von ihr aus sich die Handlung wieder zur Lösung hin entwickeln läßt. In einem derartigen Fall schwindet die Differenz zwischen Filmen mit einer anfänglichen Neugier- und solchen mit einer zentralen Spannungsfrage: Bei den ersteren kann der Zuschauer beim Filmsehen vergessen, daß er den Ausgang bereits kennt, während er bei den letzteren durch zukunfts-gewisse Hypothesen oft bereits ahnen kann, wie der Film ausgeht (Der Held wird sein Ziel erreichen). Für die Rezeption spielt die unterschiedliche Konstruktion des Sujets in dieser Hinsicht dann keine entscheidende Rolle mehr.

Solche Überlegungen machen deutlich, daß es sich um ein idealtypisches Merkmal handelt, das als Pol zu verstehen ist, von dem durch Variationen graduell abgewichen werden kann; eine Abweichung ist umso weniger gravierend, als sie in ihren *Wirkungen* dem idealtypischen Merkmal ähnelt.

Ich fasse die Merkmale, die sich aus dem Zusammenhang des übergreifenden Problem-Lösungs-Bogens auf der Handlungsebene mit dem Frage-Antwort-Bogen auf der Rezeptionsebene ergeben, noch einmal kurz zusammen:

(M3) Beim populären Film steht innerhalb der ersten Teile des Sujets ein Ereignis, das auf der Handlungsebene ein zentrales, klar erkennbares Problem für die Hauptfigur(en) und zugleich auf der Rezeptionsebene eine zentrale und spezifische Frage beim Zuschauer aufwirft. Frage und Problem werden durch einen anderen Ereignistyp am Ende des Sujets zugleich beantwortet bzw. gelöst.

(M4) Der die zentrale Frage auslösende Ereignistyp ist so beschaffen, daß beim Zuschauer nicht eine in die Vergangenheit der Fabula gerichtete Neugierfrage, sondern eine in die Zukunft gerichtete Spannungsfrage entsteht.

Dieser allgemeine Zug der Sujetkonstruktion des populären Films hat folgende Wirkungstendenzen:

1. Der übergreifende Problem-Lösungs- bzw. Frage-Antworts-Bogen konzentriert die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf einen Haupthandlungsstrang und ihre Empathien auf eine Gruppe von Figuren.
2. Durch das klar erkennbare Problem gewinnt der Zuschauer das Gefühl, orientiert zu sein, zu wissen, um was es geht. Anstrengende Bemühungen um das Erreichen kognitiver Kontrolle werden so vermieden.
3. Dadurch, daß am Anfang eine Frage aufgeworfen wird, die erst am Ende eine Antwort findet, besteht für den Zuschauer der kognitive Reiz, den Film auch von Anfang bis zum Ende zu verfolgen, weil er wissen will, wie die Ge-

schichte endet.

Die Verbindung der Bögen von Problem-Lösung und Frage-Antwort bildet zudem die Grundlage für weitere Merkmale des Handlungsaufbaus, v.a. die Linearität des Erzählens und die Ausrichtung am Selektionsprinzip der Einheit der Handlung (vgl. Abschnitte 7 und 11).

### 3 Subplots

Oft besitzen populäre Filme zusätzlich zu ihrem Haupthandlungsstrang, der im übergreifenden Bogen eines Problemlösungsversuches des Protagonisten besteht, einen oder mehrere Nebenstränge. Einige Drehbuchmanuale setzen sich mit diesen „subplots“ oder „background stories“ auseinander (z.B. Hant 1992, Seger 1987, Dancyger 1991). Linda Seger konstatiert, daß fast alle Filme mindestens einen Subplot haben, der oft in einer Liebesgeschichte besteht (Seger 1987, S. 27f.). Diese Beobachtung wird durch die Untersuchungen David Bordwells bestätigt. Nach Bordwell enthält die Fabula eines Hollywoodfilms in der Regel mindestens zwei kausal eng miteinander verknüpfte Handlungsstränge, von denen der eine fast stets eine heterosexuelle Liebesgeschichte darstellt:

Usually the classical syuzhet presents a double causal structure, two plot lines: one involving heterosexual romance..., the other line involving another sphere - work, war, a mission or quest, other personal relationships. Each line will possess a goal, obstacles, and a climax (Bordwell 1985a, S. 157).

Eine Unterscheidung von Plot und Subplot nimmt Bordwell nicht vor. Das läßt die Möglichkeit offen, daß die Liebesgeschichte der Haupthandlungsstrang ist oder daß beide Handlungsstränge gleichwertig sind. Der Unterschied zwischen einem zweiten Haupthandlungsstrang und einem Subplot ist ohnehin nur graduell; Subplots können so stark sein, daß man nicht immer auf den ersten Blick entscheiden kann, was in einem Film der Plot und was der Subplot ist (vgl. auch Pfister <sup>6</sup>1988, S. 286ff.). Es gibt verschiedene Indizien dafür, daß es sich bei einem Handlungsstrang um einen Subplot handelt:

1. Er ist kürzer als der Plot, sein Problem wird im Sujet später aufgeworfen und früher gelöst; anders als der Plot kann ein Subplot sich z.B. nur über ein Drittel der Gesamthandlung erstrecken.
2. Er ist visuell weniger präsent, nimmt im Film zeitlich weniger Raum ein.
3. Seine Ereignisse sind weniger folgenreich, er spielt eine geringere kausale Rolle.
4. Im Plot wird die Auseinandersetzung des Protagonisten mit einer zentralen antagonistischen Kraft dargestellt, im Subplot seine Beziehung zu *Nebenfiguren*.
5. Während der Haupthandlungsstrang oft spektakuläre äußere Handlung zeigt, liegt der Schwerpunkt in Subplots meist auf der Darstellung zwischenmenschlicher Beziehungen.

Von den 100 analysierten Filmen, die Bordwell als Grundlage dienten, beinhalten nicht weniger als 95 eine *heterosexual romance* (Bordwell 1985, S. 16)<sup>52</sup>. Die Ereignisse der *romance* beeinflussen die Ereignisse der anderen Kausalkette und werden von ihnen beeinflusst; so bleibt die Einheit der Fabula gewährleistet. In *Twister* beispielsweise finden Bill und Jo dadurch wieder zusammen, daß sie gemeinsam den Kampf mit den Wirbelstürmen aufnehmen. *Twister* zeigt auch gut, daß der Subplot genau wie der Haupthandlungsstrang einen abgeschlossenen Problem-Lösungs- bzw. Frage-Antwort-Bogen besitzt: Die Frage, ob Bill und Jo ihre Liebe erneuern können, wird am Schluß des Films positiv beantwortet. Wie der Plot wird auch der (Liebes-) Subplot in einer linearen Abfolge von Exposition, Konflikt und Auflösung erzählt.

In einigen populären Genres findet sich jedoch selten eine *heterosexual romance*, z.B. bei Horrorfilmen oder bei Familien- und Kinderfilmen wie *Home Alone*. Deshalb wird die Spezifizierung des Subplots als Liebesgeschichte bei der Formulierung des folgenden Merkmals der populären Dramaturgie nicht berücksichtigt:

(M5) Der populäre Film enthält neben dem Haupthandlungsstrang mindestens einen Subplot, der ebenfalls nach dem kanonischen Story-Schema aufgebaut ist.

Oft werden allerdings gerade Filme, die auf einen Subplot verzichten und deshalb besonders einfach gebaut sind, als exemplarisch für den populären Film angesehen und als „bloße Unterhaltung“ kritisiert. Dies liegt erstens daran, daß die einfache Konstruktion eine leichte Verständlichkeit gewährleistet. Zweitens ist der Haupthandlungsstrang (auf den die Geschichte in einem solchen Fall reduziert wird) eher action-orientiert, während dem Subplot die Aufgabe zukommt, das Thema zu vertiefen, eine „Message“ zu vermitteln oder die Persönlichkeit der Hauptfiguren darzustellen (vgl. Seger 1987, S. 26f.; Dancyger 1991, S. 103-112). Fehlt diese Ebene, wirkt ein Film schnell oberflächlich.

Die Regeln der Manuale sprechen jedoch aus normativer, Bordwells Ergebnisse aus statistischer Sicht gegen die Auffassung, daß action-orientierte Filme ohne Subplot besonders typisch für den populären Film sind. Vielmehr scheinen sie in dessen Spektrum eher einen Extremfall darzustellen. Wichtig ist jedenfalls, daß *wenn* es einen Subplot gibt, die meisten der in den folgenden Abschnitten aufgeführten Merkmale auf ihn genauso zutreffen wie auf den Haupthandlungsstrang (vgl. Seger 1987, S. 28).

Die folgenden Wirkungsmöglichkeiten zeigen, daß Filme, die auf einen Subplot verzichten, sich eines wichtigen dramaturgischen Gestaltungsmittels berauben:

1. Wie oben angedeutet, können durch einen Subplot Charaktere vertieft und Inhalte vermittelt werden.

---

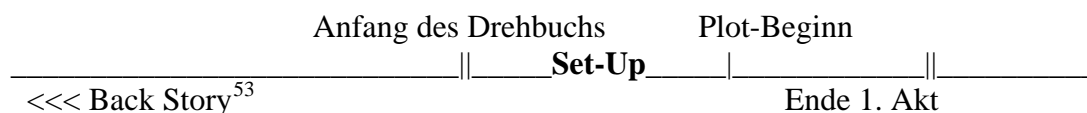
<sup>52</sup> Am Strang der *heterosexual romance* setzt übrigens auch Susan Haywards oben aufgeführte Deutung der kanonischen Story als Geschichte einer „*Oedipal trajectory*“ (ödipalen Entwicklungsbahn) an: „...after much difficulty..., he [the male protagonist] finds a woman and settles down“ (Hayward 1996, S. 254).

2. Der Subplot bietet darüberhinaus die Gelegenheit zur vergleichenden Gegenüberstellung, zur Parallelisierung und Kontrastierung von Figuren und Ereignissen. *Made in L.A.* enthält beispielsweise zwei Liebes-Subplots, die einer Parallelisierung der Hauptfiguren dienen. Vincents Beziehung gerät in eine Krise, weil sein Beruf ihn vollkommen beherrscht, und er findet wieder mit Lilian zusammen, als er die Verfolgung Patricks und Vaingrows am Ende des Films abgeschlossen hat. Auch Patricks Liebe hat unter seinem „Beruf“ zu leiden; er will nach dem Banküberfall aufhören, Gangster zu sein, weil er eine Frau kennengelernt hat, die ihn liebt.
3. Ein Wechsel zwischen Plot und Subplot ermöglicht es, unterschiedliche Emotionen aufeinander folgen zu lassen und dem Zuschauer dadurch Abwechslung zu verschaffen. Ein Beispiel abseits des populären Films: Der Narren-Subplot bringt Komik in Shakespeares tragischen *King Lear*.
4. Wie der Haupthandlungsstrang enthält auch der Subplot Höhepunkte und Entspannungsphasen. Dies gibt dem Autor größere Flexibilität in der Handlungsgestaltung, weil er die unterschiedlichen Phasen gezielt zur Steuerung des Zuschauerinteresses einsetzen kann: Die Wirkung der Plot-Höhepunkte wird durch zugeordnete Subplot-Höhepunkte verstärkt; Abschnitte, in denen im Haupthandlungsstrang wenig geschieht, können durch aktions- und emotionsreiche Phasen des Subplot interessanter gestaltet werden.

Die nächsten Abschnitte wenden sich wieder dem Haupthandlungsstrang zu und betrachten etwas genauer drei besonders entscheidende Einzelphasen der Entwicklung des populären Sujets: die Vorbereitung des zentralen Problems der Handlung in einer präliminären und konzentrierten Exposition, die Entstehung des Problems im *point of attack* und seine Lösung im Höhepunkt der Geschichte.

## 4 Der Anfang: Exposition und *Hook*

Drehbuchratgebern zufolge beginnt ein Film mit dem „*set-up*“, d.h. in der traditionellen dramaturgischen Terminologie: der Exposition der Geschichte. Peter Hant stellt das folgendermaßen dar (1992, S. 77):



<sup>53</sup> Hant verwendet für viele aus dem Englischen übertragenen Begriffe eine etwas eigenartige Schreibweise, die sich durch den Verzicht auf Bindestriche, Kleinschreibung und/oder Kursivierung bei den Fachtermini auszeichnet. Ich werde das nicht mehr gesondert kennzeichnen. Die „Back Story“ ist -nach Hant- die Vorgeschichte der Handlung; sie muß nicht Teil der Fabela, also für den Zuschauer erschließbar sein, sondern ist ein bloßes Hilfsmittel des Autors, um die Figuren plausibler gestalten zu können (Hant 1992, S. 69-71).

An anderer Stelle charakterisiert Hant das *set-up* durch bestimmte Funktionen:

Im Set up wird das Glaubenssystem der Welt des Films etabliert...Neben der Frage nach der Welt der Geschichte und ihren Gesetzen beantwortet der Set up folgende Fragen: Wo und wann spielt die Geschichte? Wer ist der Protagonist? Was ist sein Ziel? Möglich ist auch, daß wir im Set up etwas über den Antagonisten erfahren und über den sich anbahnenden Konflikt (Hant 1992, S. 78f.).

Wie bei Hant wird auch in anderen Drehbuchmanualen die Exposition eines Films einerseits textsequentiell (wie in der Grafik), andererseits funktional (wie im Zitat) bestimmt, was sich folgendermaßen wiedergeben läßt<sup>54</sup>:

1. Die Exposition ist derjenige Teil des Films, der die Funktion erfüllt, dem Zuschauer grundlegende Informationen über Ort und Zeit der Handlung, über die wichtigsten Eigenschaften der Hauptfiguren und ihre Beziehungen sowie über die „Logik“ des Films (sein Genre; seine Wertungen; den Rahmen des in ihm Möglichen und zu Erwartenden) zu vermitteln.
2. Die Exposition ist derjenige Abschnitt des filmischen Textes, der von dessen Beginn bis zur Entstehung des Ausgangskonfliktes der Handlung (bis zum *point of attack*) reicht.

Beide Bestimmungen fallen nicht notwendigerweise zusammen. Exposition im funktionalen Sinn kann prinzipiell über den ganzen Film hinweg stattfinden, etwa wenn in der Mitte des Films der Schauplatz wechselt oder eine neue Figur vorgestellt wird, oder wenn wir erst an seinem Ende die Motive der Figuren erfahren (wie in Melvilles *Le Doulos*). Jede Handlung einer Figur kann zu ihrer Charakterisierung beitragen. Die Anfangssequenzen eines Films verbinden außerdem die Funktion, in die Geschichte einzuführen, oft bereits mit dem Vorantreiben der Handlung selbst<sup>55</sup>. Meir Sternberg und David Bordwell definieren „*exposition*“ deshalb völlig anders: Die „*exposition*“ bilden diejenigen Fabula-Ereignisse, die zeitlich in der Fabula vor dem *point of attack* liegen (vgl. Bordwell 1985a, S. 56). Bordwells Begriff der *exposition* darf mit dem üblichen Verständnis von „Exposition“ als Einführung in die Geschichte nicht verwechselt werden (auch wenn er selbst das nahelegt), weil das so paradoxe Konsequenzen hätte wie in den beiden folgenden Beispielen:

1. Am Anfang eines Detektivfilms wird die Leiche entdeckt, der Mord aber erst ganz am Ende aufgeklärt. Der Film beginnt also mit einem auslösenden Moment (dem Fund der Leiche), das beim Zuschauer eine Neugier-Frage hervorruft. Diese findet erst am Ende des Films durch die Darstellung zurückliegender Fabula-Ereignisse eine Antwort (die Aufklärung des Mordes). In einem solchen Fall würde nach Bordwells Verwendung sogar die *Auflösung* des

---

<sup>54</sup> Ähnliche Beschreibungen des *set-up* finden sich u.a. in Field 1991, S. 105ff.; Howard/Mabley 1996, S. 71ff.; Müller 1941, S. 94; Seger 1987, S. 6ff. Eine kritische Zusammenfassung gibt Hartmann 1995, S. 106ff.

<sup>55</sup> Einer der wenigen Drehbuchratgeber, der aus diesen Gründen Filmanfang und Exposition nicht gleichsetzt, ist Egri <sup>2</sup>1960, S. 234ff. Hant unterscheidet „Set up“ und „Exposition“ und meint mit der letzteren vor allem die Charakterisierung von Figuren, die sich durch den ganzen Film zieht (Hant 1992, S. 110-114).

Films zur Exposition gehören, weil sie in der Fabula dem auslösenden Moment vorausgeht.

2. Der Film beginnt mit einem Bankraub als auslösendem Moment, der Zuschauer lernt aber erst *nach* dem Überfall die Bankräuber sowie Ort und Zeit der Handlung kennen, als sie im Fluchtauto weitere Pläne schmieden. Trotzdem würde die Fluchtauto-Sequenz nach Bordwell *nicht* zur Exposition gehören<sup>56</sup>.

Solche kontraintuitiven Ergebnisse sprechen gegen Bordwells Verwendung von „*exposition*“, da sie weder den textsequentiellen noch den funktionalen Sinn erfaßt, sondern eine dritte Bedeutung einführt, die den Terminus noch mehr verunklärt. Daß man die Fluchtauto-Sequenz im zweiten Beispiel intuitiv gern zur Exposition zählen würde, spricht aber auch gegen die textsequentielle Definition des *set-up* als Anfangssequenz des Films (im Sinn der zweiten Definition der Drehbuchratgeber), denn der Film fängt ja mit dem Überfall an. Ich definiere „Exposition“ deshalb ausschließlich funktional:

Unter „Exposition“ sind diejenigen Ereignisdarstellungen eines (filmischen) Textes zu verstehen, die vorwiegend die Funktion haben, den Zuschauer mit denjenigen Informationen über Ort, Zeit und Figuren sowie über die Art der Geschichte zu versehen, die die Basis für das Verständnis der Handlung und ihres Hauptkonfliktes bilden<sup>57</sup>.

Die Expositions-Informationen über Ort, Zeit und Figuren hängen dabei von der Art der Fragen ab, die Zuschauer zu Filmbeginn am dringenden beschäftigen, von seinem Wunsch nach Orientierung in der dargestellten Situation und in Bezug auf das Kommende. Sie müssen in der Regel leisten, daß der Zuschauer über

---

<sup>56</sup> Weitere Probleme ergeben sich mit Filmen, die eine zeitlich „zirkuläre“ Fabula haben, wie *Terminator II*.

<sup>57</sup> Es handelt sich hierbei um einen anderen Begriff von Exposition als jenem, der in der Dreiteilung „Exposition-Konflikt-Auflösung“ vorkommt; dort ist „Exposition“ textsequentiell zu verstehen.

Die Definition entspricht in etwa dem Begriff des „Expositionellen“ bei Britta Hartmann 1995 (dort findet sich auch eine ausführliche Darstellung des Expositions-Problems). Hartmanns Untersuchung ist jedoch differenzierter: Ihr zufolge zeichnet sich expositionelles Material „durch seinen erklärenden Charakter und damit durch einen erhöhten Grad an Reflexivität aus“ und verweist damit auf den Erzählvorgang. Weil gerade populäre Filme diesen erklärenden und reflexiven Charakter oft so weit wie möglich zu überspielen versuchen, nehme ich von einer solchen zusätzlichen Differenzierung Abstand, auch wenn die Definition damit an Trennschärfe verlieren mag. Ein weiterer Unterschied besteht darin, daß nach Hartmann das expositionelle Material nicht allein auf die Handlung bezogen ist, sondern „alle Ebenen und Register des narrativen Diskurses“ umspannt (Genre, Stil, Erzählstrategien etc.). Ich halte die Beschränkung auf die Handlung hier für sinnvoll; schließlich geht es um die Dramaturgie als Handlungsaufbau. Ein dritter Punkt: Hartmann unterscheidet zwischen dem funktional definierten Expositorischen, das im ganzen Film zu finden sein kann, und der textsequentiell bestimmten „Initialphase“ des Films (S. 111ff.). Durch die Formulierung, daß die durch die Exposition vermittelten Informationen „die Basis für das Verständnis der Handlung“ bilden, versuche ich dagegen, eine *rezeptionsästhetische* Grundlage für die Beschränkung der Exposition auf eine Frühphase des Films auszudrücken.

die wichtigsten Züge der dargestellten Situation informiert ist, daß die Fragen beantwortet sind, die man sich auch in einer Alltagssituation als erstes stellt (z.B. wenn man ein Lokal betritt, in dem man noch nie war). Die Informationen über die Art der Geschichte sind diejenigen, die es dem Zuschauer ermöglichen, den Film in ein Genre einzuordnen und erste Erwartungshaltungen über seinen Verlauf zu bilden. Solche Erwartungshaltungen bestehen bereits, bevor Zuschauer das Kino betreten oder den Fernseher angeschaltet haben: Durch den Titel und die Stars des Films, durch Kritiken, Empfehlungen von Freunden usw. ahnen sie bereits, was ihnen bevorsteht. Auch solche Rahmenbedingungen wird ein erfahrener Autor bei der Exposition berücksichtigen.

Der Anfang von *Face/Off* zeigt, wie die Bildung bestehender Erwartungshaltungen dramaturgisch genutzt und bewußt manipuliert werden kann: Während der Cop John Travolta liebevoll mit seinem kleinen Sohn spielt, legt der Killer Nicolas Cage auf ihn an. Dann geschieht das Schrecklichste, was in einer solchen Situation möglich ist -der Killer erschießt das Kind. Durch diesen Beginn werden nicht nur die Hauptfiguren präsentiert und die Motivation für ihren Konflikt dargestellt. Durch den Tod des Kindes (eines idealen Sympathieträgers) werden im Zuschauer Entsetzen, Wut und Traurigkeit ausgelöst. Regisseur John Woo steuert dadurch der üblichen Konvention vom voraussehbaren Sieg des Helden Travolta entgegen: Der Bereich des Möglichen wird erweitert, vielleicht rechnet der Zuschauer sogar damit, daß der Held verlieren kann. Der Ausgang wird unsicherer, die Spannung des Films gesteigert. Zudem ist dieser emotionsgeladene Anfang ein „hook“, der den Zuschauer von Beginn an in die Geschichte involviert (s.u.). Faßt man den Begriff der Exposition auf die funktionale Weise, ergibt sich aus der Beobachtung, daß die Drehbuchmanuale *set-up* und Filmanfang gleichsetzen, ein Merkmal der populären Dramaturgie: Die Exposition steht in konzentrierter Form am Filmbeginn und ist weder nach hinten verschoben noch in mehreren Teilen über den Film verstreut<sup>58</sup>. Außerdem fordern die Manuale, daß die Exposition so kurz wie möglich sein soll; innerhalb der ersten zehn Minuten eines Films sollte das *set-up* abgeschlossen sein und der Film zur Sache kommen (vgl. z.B. Hant 1992, S. 77). Es ergibt sich als Merkmal der populären Dramaturgie:

(M6) Die Exposition steht in konzentrierter, knapper Form direkt am Anfang des Films. Figuren, Ort und Zeit der Handlung werden so schnell wie möglich etabliert.

Dieser Fassung des Merkmals widerspricht nicht, daß einige Manuale (sie sind in der Minderzahl) fordern, daß der Film direkt mit dem auslösenden Moment be-

---

<sup>58</sup> Trotz des Unterschiedes in der Definition stimmt das in etwa mit dem Merkmal der konzentrierten und präliminären *exposition* überein, das Bordwell für die *Classical Narration* feststellt (1985a, S. 56). Dies liegt daran, daß im populären Film linear und auf die Zukunft hin erzählt wird; so decken sich die Sujet-Teile, die die grundlegenden expositionellen Informationen vermitteln, mit den Fabula-Teilen, die vor dem auslösenden Moment liegen. Sternbergs Unterscheidungen der präliminären vs. verschobenen sowie der konzentrierten vs. verteilten Exposition können bei meiner Definition mit kleinen Modifikationen übernommen werden, auf die ich gleich zu sprechen kommen werde (vgl. Sternberg 1978, S. 236).



ginnen soll (vgl. z.B. Egri<sup>2</sup> 1960, S. 190f.)<sup>59</sup>. Bei einem solchen Beginn *in medias res*, der die Vorgeschichte des Problemlösungsprozesses nicht als erstes erzählt, sondern direkt mit dem Problem einsetzt, erfüllen die Ereignisdarstellungen eine Doppelfunktion: Exposition und Auslösung des Hauptkonfliktes werden miteinander verbunden. Auch Ratgeber, die einen solchen Beginn *in medias res* für am wirkungsvollsten halten, bestehen aber auf einer Etablierung von Figuren, Ort und Zeit der Handlung innerhalb des ersten Aktes. Und die Ratgeber, die das *set-up* dem auslösenden Moment voranstellen, pochen ebenfalls darauf, möglichst rasch den Konflikt auszulösen.

Man muß dem Unterschied jedoch gerecht werden. Bordwell widerspricht sich in einem einzigen Satz, wenn er sagt: „Concentrated, preliminary exposition that plunges us *in medias res*...“ (Bordwell 1985, S. 37). Entweder es gibt eine präliminäre Exposition, die dem *point of attack* vorausgeht, oder der Film beginnt *in medias res*, also mit (oder nach) dem *point of attack* und der Etablierung des Konflikts. Dasselbe Problem tritt auch bei einem funktionalen Verständnis der Exposition auf. Um beiden Fällen, dem Anfang *in medias res* und dem einer präliminären Exposition gerecht zu werden, muß man ergänzen, daß die Exposition auch *simultan* mit der Etablierung des zentralen Handlungsproblems stattfinden kann:

(M7) Die Exposition ist dem *point of attack* im Sujet des populären Films entweder vorangestellt (präliminäre Exposition), oder sie wird durch ihn selbst geleistet (simultane Exposition), wenn die Geschichte *in medias res* beginnt.

Statt mit Bordwell von „präliminärer Exposition“ zu sprechen, verwende ich deshalb im folgenden den Doppelausdruck „präliminär/simultan“. Die Umständlichkeit dieser Bezeichnung signalisiert die nicht entschiedene Frage, welche Art des Anfangs für den populären Film typischer ist. Die Wirkung eines Filmanfangs, der in einer präliminären Exposition besteht, kann sich von der eines Anfangs *in medias res*, bei dem simultan Expositionsinformationen vermittelt werden, sehr unterscheiden: Die präliminäre Exposition zeigt zunächst einen Ruhezustand, von dem das spätere Konfliktgeschehen kontrastiv abweicht und zu dem es dann, wie in Todorovs Interpretation des kanonischen Story-Schemas, zurückkehren kann. Sie kann sich für die Etablierung von Figuren, Ort und Zeit der Handlung, für die Darstellung einer Vorgeschichte, für die Andeutung von Genre, Erzählweise usw. mehr Zeit lassen. Der Filmanfang *in medias res* bemüht sich darum, den Zuschauer von der ersten Sekunde an durch die Darstellung des Konfliktzustandes zu fesseln, und verzichtet dafür auf Kontrastwirkung und ausführliche Etablierung der Situation. Welcher Anfang typischer für den populären Film ist, müßte man quantitativ ermitteln; weder Drehbuchmanuale noch die hier verwendeten filmtheoretischen Arbeiten geben darüber Aufschluß.

---

<sup>59</sup> *Made in L.A.* ist ein solcher Film, wenn man vom kurzen Vorspann absieht. - Zum Vergleich der beiden Anfangstypen *ab ovo* und *in medias res* s.a. Pfister<sup>6</sup> 1988, S. 137.

*Twister* entspricht dem Merkmal der konzentrierten, präliminären Exposition mit leichten Abweichungen. Der Film beginnt mit einer Art Prolog. Eine Farmerfamilie -Vater, Mutter, Tochter, Hund- flieht vor einem Tornado in den Schutzraum, doch der Vater wird vom Wirbelsturm mitgerissen. Der Prolog hat expository Funktion: Er demonstriert die verheerende Kraft der Tornados als natürlicher Antagonisten der Hauptfiguren. Im späteren Verlauf wird zudem deutlich, daß das kleine Mädchen, das seinen Vater verliert, die Protagonistin Jo ist - ein Motiv für ihren Kampf gegen die Tornados. Vor allem dient der Prolog jedoch als „hook“ (Haken, mit dem der Zuschauer „geangelt“ werden soll): Die allerersten Eindrücke sollen besonders fesselnd und überwältigend sein (wir sehen das Naturschauspiel des Tornados, erleben den Tod eines Menschen). Sie wirken wie ein Versprechen des Films an den Zuschauer und schüren dessen Erwartungshaltung und Interesse hinsichtlich des weiteren Verlaufs. Einige Manuale fordern, daß der Film mit einem *hook* beginnt, andere nicht<sup>60</sup>. Filme, die *in medias res* beginnen, brauchen den *hook* nicht. Deshalb enthält die Formulierung des folgenden Merkmals eine Einschränkung:

(M8) Falls die Handlung nicht *in medias res* einsetzt, beginnt der populäre Film mit einem „hook“, d.h. mit einer Sequenz, die einen besonders starken emotionalen und sinnlichen Eindruck auf den Zuschauer machen soll.

Nach dem fünfminütigen *hook* von *Twister* setzt mit einem Fabula-Zeitsprung von fast 30 Jahren der eigentliche Expositions-Block ein, der innerhalb weiterer zehn Minuten sehr gedrängt Hauptfiguren und Ausgangssituation der Handlung etabliert: Eine Wetterstation kündigt Rekordtornados an; dabei werden Ort und Zeit der Geschichte deutlich. Die Protagonisten werden vorgestellt: Bill ist mit seiner Freundin Melissa auf dem Weg zu Jo, die als patente Anführerin einer Gruppe idealistischer Mitstreiter charakterisiert wird. Bill und Jo haben offensichtlich viel gemeinsam, nicht zuletzt das Ziel, ihr Meßgerät „Dorothy“ in der Nähe eines Wirbelsturms zu plazieren und dabei ihrem unsympathischen Konkurrenten Jason zuvorzukommen. Die Konfrontation mit diesem menschlichen Antagonisten vervollständigt das auslösende Moment: Bill und Jo beginnen ihren Kampf gegen Naturgewalten und unfaire Konkurrenz.

An *Twister* lassen sich die spezifischen Wirkungen einer kurzen, konzentrierten und vorangestellten Exposition veranschaulichen:

1. Die ersten Minuten eines Films prägen die Erwartungshaltungen des Zuschauers und orientieren ihn über die Art des Films und seinen voraussichtlichen Verlauf. In kognitionswissenschaftlicher Terminologie wird dies als *primacy effect* bezeichnet (Bordwell 1985a, S. 36; Hartmann 1995, S. 104ff., 111ff.). Der Zuschauer aktiviert mentale Schemata, die Personen, Handlung, Erzählweise, Genre usw. betreffen; er ordnet den Film in bereits bekannte Muster ein und bildet Ausgangshypothesen, z.B. über das Verhalten der Figuren. Die ersten Eindrücke beeinflussen die Aufnahme und Interpretation aller weiteren In-

---

<sup>60</sup> Behandelt wird der Hook z.B. in Hant 1992, S. 80ff., Rosenthal 1995, S. 76f.

formationen, die der Zuschauer aufnimmt. Dabei hält er solange wie möglich an den anfangs gefaßten Hypothesen fest<sup>61</sup>. Der *primacy effect* ist bei einer konzentrierten präliminär/simultanen Exposition besonders stark, weil der Zuschauer in aller Kürze mit den wesentlichen Informationen versorgt wird, nach denen er auch bei seiner Orientierung in Alltagssituationen sucht: Was geht vor sich? Wer tut hier was? Wo bin ich? Wieviel Uhr ist es? Der Zuschauer bildet relativ feste Annahmen über Figuren, Thema und Handlung, die schwer wieder abgelegt werden.

So geschieht auch die Veränderung einer Figur im Verlauf der Handlung nur als Abweichung von einem ersten Zustand, zu dem am Ende bestätigend wieder zurückgekehrt werden kann<sup>62</sup>:

The primacy effect helps explain why character change in the Hollywood film is not a drastic shift but a return to the path from which one has strayed (Bordwell 1985a, S. 38).

Das ermöglicht die Bildung relativ spezifischer, weitreichender und wahrscheinlicher Hypothesen (Bordwell 1985a, S. 56): Wahrscheinlich werden Bill und Jo wieder zusammenkommen und mit ihrem „Dorothy“-Unternehmen Erfolg haben. Dadurch, daß der Zuschauer von relativ klar definierten Prämissen ausgehen kann, bekommt das Frage-Antwort-Spiel des Films und der Verlauf des Zuschauerinteresses eine spezifische Form, auf die später noch eingegangen werden soll.

2. Der Zuschauer hat das angenehme Gefühl der kognitiven Kontrolle, der Übersicht über die Situation, die er auf leichte Art erreichen konnte. Er weiß, was er von Bill, Jo und Jason zu halten hat, kennt ihre Motive und Ziele und ahnt bereits (oft vor den Figuren), was geschehen wird.
3. Spezifische und wahrscheinliche Hypothesen sind die Grundlage für die Entstehung von Spannung, sobald der Konflikt etabliert ist und sie mit entgegengesetzten, (in der Situation) etwa gleich wahrscheinlichen Hypothesen konkurrieren müssen.
4. Die früh etablierte Kenntnis der Figuren bildet die Basis für Sympathie und Antipathie, die der Zuschauer ihnen entgegenbringt, und damit für emotionale Wirkungen des Films. Empathie mit Bill und Jo, Antipathie gegenüber Jason sind die Grundlagen für den Wunsch, daß die beiden Helden es schaffen und ihr Konkurrent bestraft wird.
5. Durch ihre Stellung am Anfang ermöglicht die Exposition nicht nur eine frühe Entstehung von Empathie und Spannung, sondern nutzt auch aus, daß der Zuschauer bereit ist, am Anfang für eine kurze Zeit größere Aufmerksamkeit für

---

<sup>61</sup> Z.B. daran, daß eine Figur gut oder böse ist. Diese Erwartung ist manchmal trügerisch: Bis zum Ende glaubt man in *Le Doulos*, daß Silien (Belmondo) ein Verräter ist, weil er am Anfang als zwielichtige Gestalt eingeführt wurde.

<sup>62</sup> Oft wird in Drehbuchmanualen gefordert, daß die Hauptfigur im Verlauf der Handlung eine Veränderung erfahren soll. Eine solche Wandlung ist aber immer punktuell, nie prinzipiell: Der Held gewinnt z.B. neues Selbstvertrauen, aber bleibt im Grunde, der er ist.

weniger spektakuläre Ereignisse aufzubringen<sup>63</sup>. Das erleichtert später die Steigerung der Handlung. Nach dem kurzen „hook“ des Prologs sind die Ereignisse des Expositions-Blocks in *Twister* im Vergleich zum Kommenden unspektakulär: Sie bestehen im Wesentlichen aus Autofahrten und Gesprächen. Durch die informationsgeladene Kürze der Exposition kann danach sofort zum Konflikt und gezielter Spannungssteigerung übergegangen werden.

Das Merkmal der präliminär/simultanen und konzentrierten Exposition unterscheidet den populären Film von manchen anderen Modi filmischen Erzählens: In Antonionis *Professione: Reporter* bleibt der Zuschauer beispielsweise längere Zeit ohne Orientierung über Identität, Motive und Handlungen des Protagonisten. Ein beunruhigendes Rätsel entsteht anstatt klarer Erwartungen; man weiß nicht, was vor sich geht (vgl auch Wuss 1993, S. 70ff.).

## **5 Der *Point of Attack* und die Auslösung der zentralen Frage**

Das zentrale Problem, mit dem sich die Hauptfigur eines populären Films auseinandersetzen muß, wird durch ein Ereignis aufgeworfen, das entweder auf eine präliminäre Exposition folgt oder ganz am Anfang des Films steht und dann selbst expositionelle Informationen enthält (simultane Exposition). Für diesen Ereignistyp gibt es in der Literatur unterschiedliche Bezeichnungen: „Plot Beginn“ (Hant), „Angriffspunkt“ (Gesing), „*catalyst*“ (Seger), „erregendes Moment“ (Freitag), „*triggering incident*“ (Armes). Ich verwende im folgenden im Anschluß an Egri und Pfister den Ausdruck „*point of attack*“.

Linda Seger unterscheidet zwischen drei verschiedenen Arten der Auslösung des zentralen Problems (Seger 1987, S. 12f.). Es kann durch eine spezifische äußere Handlung oder ein Geschehen ausgelöst werden: Ein Hai greift eine Badende an, ein Vulkan bricht aus. Eine andere Möglichkeit der Etablierung des Problems ist der Dialog<sup>64</sup>: Ein Privatdetektiv bekommt einen Auftrag, eine Frau erfährt, daß sie Krebs hat. Die dritte Variante besteht darin, daß sich einzelne Ereignisse aufsummieren, bis sie zusammen den Protagonisten in die Problemsituation bringen, wie es in *Twister* der Fall ist: Bill erfährt, daß „Dorothy“ einsatzbereit ist, und muß Jo folgen, weil sie die Scheidungspapiere mitgenommen hat. Doch erst als er seinem Kontrahenten Jason begegnet ist, entschließt Bill sich dazu, Jo beim Einsatz gegen die Tornados zu begleiten.

Auf die Etablierung des zentralen Problems folgt eine kausal zusammenhängende Reihe von Ereignissen, in denen die Hauptfigur versucht, das Problem zu lösen,

---

<sup>63</sup> Vgl. das Robert-Towne-Zitat in Howard/Mabley 1996, S. 71: „Wenn man am Anfang eines Films viel Action und Aufregung hat, dann muß es irgendwo unterwegs Erklärungen geben, weil die Figuren entwickelt werden müssen. Folglich gibt es etwa zwanzig Minuten nach einer knalligen Eröffnung einen ziemlichen Durchhänger. Aus diesem Grund ziehe ich es vor, einen Film sachte anfangen zu lassen. Ich habe die Erfahrung gemacht, daß einem die Zuschauer so gut wie alles am *Anfang* eines Films verzeihen, aber so gut wie nichts am Ende.“

<sup>64</sup> Im Grunde auch ein Geschehnis oder eine (Sprech-) Handlung.

bis es ihr im Höhepunkt der Handlung definitiv gelingt oder mißlingt. Diese Ereignisreihe wird im Sujet linear, der Fabula folgend, präsentiert:

Der Plot Beginn löst eine Kette von Ereignissen aus, die sich bis zum Höhepunkt am Schluß der Geschichte im 3. Akt fortsetzen...Diese Kette von Ereignissen schafft eine direkte kausale Verbindung zwischen dem Plot Beginn und dem Höhepunkt am Ende (Hant 1992, S. 88).

Neben dieser linearen Erzählweise, von der noch die Rede sein wird, zeichnet sich die Dramaturgie des populären Films besonders dadurch aus, daß durch den *point of attack* auch die zentrale Frage des Films beim Zuschauer hervorgerufen wird. Sobald auf der Handlungsebene das Problem für die Hauptfigur entstanden ist, weiß der Zuschauer über dieses Problem Bescheid; seine zentrale Frage hat das Problem der Protagonisten zum Inhalt:

Am Plot Beginn entsteht eine Frage. In *E.T.* zum Beispiel reisen die Außerirdischen ab, und E.T. bleibt zurück (Plot Beginn). Damit entsteht die zentrale Frage, die uns den ganzen Film hindurch beschäftigt: kann E.T. jemals wieder nach Hause zurückkehren? Die Frage, die am Plot Beginn entsteht, bereitet den Zuschauer auf die „obligatorische Szene“ vor, in der die Frage, die der Plot Beginn aufwirft, beantwortet wird...Die Frage ist immer konkret, niemals abstrakt oder philosophisch. Sie fragt immer nach dem Protagonisten in einer bestimmten Situation. Es ist **die** dramatische Frage des Films (Hant 1992, S. 88; Herv. i. Original).

Daß die zentrale Frage auf der Rezeptionsebene gleichzeitig mit dem Problem der Hauptfigur auf der Handlungsebene entsteht (wie im Zitat beschrieben), ist keinesfalls eine Selbstverständlichkeit. Wenn wir am Anfang eines Films sehen, wie ein sympathisches Paar miteinander essen geht, und erst später durch eine Meldung auf dem Polizeicomputer erfahren, daß es sich bei dem Mann um einen psychopathischen Frauenmörder handelt, besteht die Problemsituation für die Heldin bereits von Anfang an, während die Frage, ob sie dem Mörder entkommt, erst hervorgerufen wird, wenn wir die Nachricht auf dem Computer sehen.

Ein Beispiel für den umgekehrten Fall -Frage vor Problem- ist Abel Ferraras *Body Snatchers*. Durch die unheimlichen Vorausdeutungen der Ich-Erzählerin im *Voice over* fragt sich der Zuschauer bereits bang, wer von den Hauptfiguren überleben wird, während diese noch ahnungslos dahinfahren<sup>65</sup>. Bei der dramaturgischen Analyse eines Films muß man also erstens unterscheiden zwischen dem Ereignis, welches das Problem der Handlung etabliert, und demjenigen, das die zentrale Frage der Rezipienten hervorruft.

Eine weitere Schwierigkeit liegt darin, ob es sich beim *point of attack* um das Ereignis handelt, in dem sich der Hauptfigur das zentrale Problem das erste Mal stellt, oder um das Ereignis, in dem sie sich zu dem Versuch entschließt, es zu lösen. Christopher Vogler hält beide Ereignistypen in seinem Stationenmodell der Heldenreise systematisch auseinander: Das Problem stellt sich im *Call to Adventure*, der vom ängstlichen Helden jedoch ignoriert wird (*Refusal of the Call*). Der Held braucht die Hilfe und Ermutigung eines Mentors (*Meeting with the Mentor*), und erst das *Crossing of the First Threshold* ist das Ereignis, in dem der Held beginnt, sich mit dem Problem auseinanderzusetzen, und von dem aus sich

---

<sup>65</sup> Diese Frage ist allerdings noch völlig unspezifisch und wird erst im Verlauf der folgenden Ereignisse schrittweise auf „Wird die Familie den Körperfressern entkommen?“ eingengt.

die Handlung in Spiel und Gegenspiel entwickelt (Vogler 1992, S. 19-22). Auch in *Twister* gibt es einen solchen Verlauf: Obwohl Bill die fertige „Dorothy“ gesehen hat, will er mit Melissa wieder nach Hause fahren (*Refusal of the Call*). Erst als Bill Jason begegnet und von ihm herausgefordert worden ist, entschließt er sich dazu, Jo zu begleiten (*Crossing of the First Threshold*). Ein solcher Ablauf unterscheidet sich stark von einem direkten Einstieg in die Konflikthandlung wie in *Made in L.A.*, der nach einem kurzen Vorspann mit einem Überfall beginnt.

Aufgrund solcher Schwierigkeiten der Bestimmung des *point of attack* schlage ich vor, bei Analysen differenzierter zu unterscheiden zwischen:

1. Ereignissen, die das zentrale Problem verursachen,
2. Ereignissen, in denen sich die Hauptfigur entscheidet, einen Lösungsversuch zu unternehmen, und dadurch ein klares Ziel faßt,
3. Ereignissen, die beim Zuschauer die zentrale Frage des Films hervorrufen.

„*Point of attack*“ sollte ein Ereignis nur dann genannt werden, wenn es mindestens die zweite und dritte Bedingung erfüllt. Folgt man der Mehrzahl der Drehbuchratgeber (bis auf Vogler), dann gilt für den *point of attack* des populären Films auch die erste Bedingung: Verursachung des Problems, Entscheidung des Protagonisten und Entstehung der Zuschauerfrage fallen zusammen. Für das dramaturgische Paradigma kann man festhalten:

(M9) Das Ereignis, welches das zentrale Problem der Hauptfigur aufwirft, ruft beim Zuschauer auch die zentrale Frage des Films hervor (*point of attack*). Die zentrale Frage des Zuschauers hat das zentrale Problem des Protagonisten zum Inhalt.

Das ergibt sich zumindest aus den Drehbuchratgebern. Für manche Genres scheinen hier aber Probleme (in diesem Fall: nicht für die Figuren, sondern für den Theoretiker) zu entstehen. Für Mystery- und Horrorfilme dürfte es eher die Regel sein, daß unspezifizierte Fragen und Vorahnungen des Zuschauers dem Problem der Hauptfigur vorangehen, eine spezifische zentrale Frage sich aber erst dann bilden kann, wenn die Figur den Punkt der Problementstehung bereits hinter sich gelassen hat und tief im grausigen Geschehen steckt. Dies ist nicht nur bei *Body Snatchers* so, sondern z.B. auch in Carpenters *In the Mouth of Madness*. Der Film beginnt mit einer Neugierfrage: Ein Versicherungsdetektiv wird ins Irrenhaus eingeliefert und berichtet von vorangegangenen Erlebnissen. Erst geschehen unheimliche Dinge um einen verschollenen Gruselautor (unspezifizierte Fragen), dann nimmt der Detektiv den Auftrag an, den Autor zu suchen, und erst als er ihn in einem von Mutanten und Wahnsinnigen bevölkerten Ort gefunden hat, entsteht (trotz des Wissens um das Ende) die klare Spannungsfrage, ob er dem finsternen Schriftsteller wieder entkommen kann und ob dieser sein böses Werk vollenden wird. Ein solcher Aufbau ist bei Horrorfilmen nichts Ungewöhnliches; man muß also Genre-Ausnahmen bezüglich des Merkmals einkalkulieren. Die zentrale Frage eines Films ist für den Analytiker überdies nicht immer einfach zu bestimmen. Erstens konkurrieren Plot und Subplot um die Aufmerksam-

keit des Zuschauers. Ist in *Twister* die zentrale Frage, ob Jo und Bill wieder zusammenfinden, oder ob sie gemeinsam den Kampf gegen die Tornados gewinnen? Was hier relativ einfach zugunsten der letzteren Frage zu beantworten ist, gestaltet sich in anderen Filmen als schwieriger. Darüberhinaus kann ein Ereignis auch *mehrere* Fragen hervorrufen, die sich über den ganzen Film erstrecken. Dann entsteht das Problem, welches davon nun die zentrale Frage ist. Ist in *The Killers* die zentrale Frage, welche Ereignisse den „Schweden“ zu dem gebrochenen Mann gemacht haben, der sich gegen seine Mörder nicht wehrt (Neugierfrage)? Oder, wie Detektiv Riordan bei seinen Ermittlungen zum Mord vorgeht und ob er darin Erfolg hat (Spannungsfrage)? Gewiß hängt die Beantwortung dieser Fragen voneinander ab, aber es liegt nahe, dem Prozeß der Beantwortung der zentralen Frage mehr Aufmerksamkeit und Darstellungsraum zu widmen und die andere zurücktreten zu lassen. In *The Killers* werden jedoch beide Fragen etwa gleichwertig behandelt.

Mit dem *point of attack* verbinden sich weitere Unklarheiten, die bei der Analyse beachtet werden sollten: Drehbuchmanuale, die von einer präliminären Exposition ausgehen, definieren den *point of attack* oft als eine Störung (Vale <sup>3</sup>1992, S. 130ff.) oder als Veränderung eines Gleichgewichtszustandes des Protagonisten (Hant 1992, S. 86f.). Wenn ein Film *in medias res* beginnt, heißt das nicht unbedingt, daß am Anfang ein Ereignis steht, das das zentrale Problem aufwirft. Die Handlung kann sich auch bereits im „gestörten“ Zustand, im Zustand des Ungleichgewichts befinden. Die Hauptfigur ist bereits mitten im Prozeß des Problemlösens. Der *point of attack* würde, als Ereignis der Problementstehung und „Störung“ verstanden, gar nicht im Sujet des Films erscheinen, denn er würde nicht dargestellt, sondern gehörte zu jenem Teil der Fabula, der als „Back Story“ (Hant) vom Zuschauer nur erschlossen wird. Etwas Ähnliches scheint Lajos Egri zu meinen, wenn er Aristoteles' Aufteilung der Handlung in Anfang, Mitte und Ende kritisiert und behauptet, ein gutes Drama müsse nicht am Anfang, sondern in der Mitte (der Fabula?) anfangen (Egri <sup>2</sup>1960, S. 190f.). Egris eigene Beispiele sprechen allerdings dafür, daß er in Wirklichkeit meint, daß das problemetablierende Ereignis ohne vorangehende Exposition am Anfang stehen soll. Ein Beginn mitten im bereits begonnenen Problemlösungsprozeß scheint mir auch beim populären Film selten zu sein:

(M10) Der *point of attack* folgt im populären Film entweder auf eine präliminäre Exposition oder steht direkt am Anfang des Films. In jedem Fall wird er dargestellt.

Auch diesen Abschnitt schließe ich mit Hinweisen auf Wirkungstendenzen ab, die sich aus den erwähnten Merkmalen der populären Dramaturgie ergeben:

1. Die klare Formulierung des Problems und der mit ihm verbundenen Frage ermöglicht es dem Zuschauer, das Thema des Films sofort zu erfassen. Er ist orientiert und weiß, um was es geht („We now know what the story is about - what the spine of the story will be“ - Seger 1987, S. 12). Dies verschafft dem Zuschauer wieder das Gefühl kognitiver Kontrolle. Wenn sich im Filmverlauf

das Problem und das Thema ändert, kann dies den Zuschauer verstimmen (vgl. Appeldorn 1995, S. 35f.). Bei *From Dusk till Dawn* wurde von Publikum und Kritik bemängelt (andererseits auch wieder als interessant gelobt), daß der Film vom „realistischen“ Entführungsplot zur Fantasy-Schlacht gegen die Vampire wechselte.

Durch die deutliche Etablierung des Problems und der Ziele der Figuren richtet der populäre Film die Erwartungen der Zuschauer bereits auf ein bestimmtes Ende hin aus. Die Drehbuchratgeber legen nahe, daß im *point of attack* beim Zuschauer eine Spannungsfrage hervorgerufen werden soll, für die es nur die alternativen Antworten „Ja“ oder „Nein“ gibt. Bei diesem Entweder-Oder des Ausgangs wird die innerhalb der fiktionalen Welt unwahrscheinlichere Antwort vom Zuschauer auf der Grundlage seiner Werte und Sympathien vorgezogen, es entstehen Hoffnung und Furcht: Es ist unwahrscheinlich, daß die sympathischen Protagonisten Bill und Jo gegen ihren unfairen Konkurrenten gewinnen, weil dieser im Gegensatz zu ihnen mit High-Tech-Ausrüstung bestückt ist. Und die Gefährlichkeit der Tornados macht es unwahrscheinlich, gegen sie zu bestehen. Trotzdem ahnt das Publikum aufgrund der bekannten Konventionen bereits das positive Ende (vgl. Seger 1987, S. 13f.). Dadurch entsteht ein charakteristisches Spiel von kontrollierter Erwartung und wahrscheinlicher Bestätigung: Wir erwarten, daß der Held gewinnt, können uns aber dessen nicht sicher sein und wissen nicht, wie er sein Ziel erreicht. Die Zielorientiertheit der Figuren und die genaue Bestimmung ihrer Eigenschaften tragen zur Bildung wahrscheinlicher und klar umrissener Hypothesen bei (vgl. Bordwell 1985, S. 38).

2. Möglicherweise steigert die Gleichzeitigkeit von Problementstehung beim Helden und Fragenentstehung beim Zuschauer die Intensität der empathischen Gefühle, die dieser dem Protagonisten entgegenbringt. So wie der Held haben auch wir ein (kognitives) Problem. Wie in einer Live-Übertragung sind wir bei seiner Entstehung und den Lösungsversuchen direkt dabei.

## **6 Das Ende: Auflösung, *Happy End* und Ausklang**

So wie im *point of attack* das grundlegende Problem der Handlung und die zentrale Frage des Zuschauers gleichzeitig aufgeworfen werden, so ist die Auflösung dasjenige Ereignis, in dem zugleich das Problem gelöst und die Frage beantwortet wird. Meist wird dieses Ereignis als Höhepunkt bezeichnet; ich verwende in diesem Abschnitt die Bezeichnung „Auflösung“, weil sie im Gegensatz zum Begriff des Höhepunktes nicht den Aspekt der Steigerung zum Ausdruck bringt, sondern den Aspekt der Lösung des Problems<sup>66</sup>. Die Auflösung ist zunächst nur ein Höhepunkt in kognitiver Hinsicht; in dem späteren Abschnitt über „Steigerung“ werde ich die verschiedenen Aspekte des Höhepunktes genauer untersuchen.

Die Auflösung ist auch nicht mit dem Ende des Films zu verwechseln: Das Ende ist textsequentiell definiert: die letzten Abschnitte des Sujets. Die Auflösung des

---

<sup>66</sup> Zu Tradition und Problem des Terminus „Auflösung“ vgl. Pfister <sup>6</sup>1988, S. 137f.



Problems ist dagegen ein inhaltlicher definierter Ereignistyp. Sie kann prinzipiell weit vor dem Ende eines Films stattfinden. Dies ist allerdings im populären Film eine seltene Ausnahme: Wenn die zentrale Frage beantwortet ist, droht das Interesse der Zuschauer schnell nachzulassen. Deshalb fordern die Drehbuchratgeber, die Auflösung so weit wie möglich an das Ende des Films zu rücken und ihr nur noch einen kurzen Ausklang folgen zu lassen<sup>67</sup>. Manche Manuale legen den Ort der Auflösung im Film sehr genau fest:

The **climax** usually happens about one to five pages from the end of the script, followed by a short **resolution** that ties up all loose ends. The climax is the end of the story: It's *the big finish*. It's the moment when the problem is resolved, the question is answered, the tension lets up, and we know everything is all right (Seger 1987, S. 22; Herv. i. Original).

Andere Konzepte widersprechen dem scheinbar. In Voglers Mythen-Modell erreicht der Held sein Ziel bereits in der neunten von zwölf Stationen der Heldenreise. Diese Station, „*Reward*“ oder „*Seizing the Sword*“ genannt, bildet nach Vogler auch den Höhepunkt der gesamten Geschichte (Vogler 1992, S.26f. und S. 203-216)<sup>68</sup>. Ein genauerer Blick auf Voglers Modell zeigt indes, daß die Auseinandersetzung mit der antagonistischen Kraft im *Reward* noch keineswegs abgeschlossen ist. Der Held hat zwar zunächst sein Ziel erreicht, doch dann schlägt die antagonistische Kraft zurück und sein Erfolg wird dadurch in Frage gestellt. Erst in der elften und vorletzten Situation, der „*Resurrection*“, findet die Auseinandersetzung ihren endgültigen Abschluß; in der letzten Station der Reise (*Return to the Ordinary World*) klingt sie aus. Voglers Konzept stellt demnach nur eine spezifizierte Version der allgemeinen Forderung dar, daß das Problem erst kurz vor Schluß gelöst werden soll<sup>69</sup>.

An *Twister* lassen sich Übereinstimmungen und Unterschiede der Modelle gut demonstrieren. Der Film entspricht Voglers Schema: Es gelingt Bill und Jo, ihr Meßgerät im Zentrum des Tornados aufzustellen (*Reward*). Dann schlägt die Naturgewalt jedoch zurück, der Wirbelsturm verfolgt die Helden. An Metallrohre gebunden, überstehen sie die Attacke im Auge des Tornados (*Resurrection*). Voglers spezifischeres Modell beruht darauf, daß die Zuschauerfrage im *Reward* zwar zunächst beantwortet wird, daß daraufhin aber die in ihr versteckten Präsuppositionen in Frage gestellt werden. Die zentrale Frage bei *Twister* lautet: Wird es Bill und Jo gelingen, ihr Meßgerät vor Jason zum Einsatz zu bringen? Dies wird im *Reward* positiv beantwortet, doch gleichzeitig werden Erwartungen und implizite Voraussetzungen der Zuschauer angegriffen: Man hatte doch angenommen, daß Bill und Jo auch mit dem Leben davonkommen. Während andere Drehbuchratgeber ihr Modell an die Beantwortung der Zuschauerfrage „Wird x

---

<sup>67</sup> Vgl. z.B. Howard/Mabley 1996, S. 77; Hant 1992, S. 97.

<sup>68</sup> Der *Reward* entspricht damit etwa dem Höhepunkt des zweiten Aktes im traditionellen Dreiaktschema. - Die einander widersprechenden Aussagen der Drehbuchratgeber zum Thema „Höhepunkt“ werde ich später im Abschnitt über Steigerung besprechen.

<sup>69</sup> Ähnlich verhält es sich übrigens bei dem Fünf-Akt-Schema der traditionellen Dramaturgie: Der Höhepunkt steht hier nicht am Ende des Sujets, sondern in dessen Mitte. Doch die endgültige Auflösung findet erst am Schluß statt.

sein Ziel erreichen?“ knüpfen und voraussetzen, daß die Frage entweder beantwortet ist oder nicht, müßte die zentrale Frage nach Vogler in einer ergänzten Version formuliert werden, die ihre versteckten Präsuppositionen offenlegt: „Wird x sein Ziel erreichen, *wird er das Erreichte behalten und ungeschädigt davonkommen?*“ Erst wenn diese Frage beantwortet ist, ist auch der Problemlösungsprozeß endgültig abgeschlossen. Es gilt also auch nach Vogler folgendes Merkmal der populären Dramaturgie:

(M11) Die Auflösung des zentralen Problems und die Beantwortung der zentralen Zuschauerfrage finden kurz vor Ende des Films, im vorletzten größeren Handlungsabschnitt seines Sujets statt.

Hinter diesem Merkmal steht die Wirkungsabsicht, das Interesse des Zuschauers, das von Beginn an primär auf den zentralen Problemlösungsprozeß gerichtet ist, solange wie möglich aufrechtzuerhalten.

Ergänzend muß hier bemerkt werden, daß die Beantwortung der Zuschauerfrage nicht notwendigerweise dadurch geschieht, daß die Hauptfigur ihr Problem löst, auch wenn dies im populären Film so ist. Bei *Citizen Kane* z.B. erreicht der Reporter nicht sein Ziel, herauszufinden, was sich hinter Kanes letztem Wort „Rosebud“ verbirgt. Als Zuschauer weiß man dagegen am Schluß, daß mit „Rosebud“ der Schlitten gemeint ist, der Kane an die Situation erinnert, in der er seine Eltern verlassen mußte<sup>70</sup>. Die Beantwortung der Zuschauerfrage kann außerdem der Problemlösung vorausgehen - dann besteht allerdings die Gefahr, daß der Zuschauer sich langweilt. Sie kann der Auflösung des Problems auch folgen - dann besteht allerdings die Gefahr, daß der Zuschauer sich ärgert, weil er die Lösung nicht gezeigt bekam oder nicht verstehen konnte. Beides versucht der populäre Film zu vermeiden.

Ein weiteres Merkmal der Auflösung des populären Films besteht darin, daß sie ein endgültiger Abschluß, der letzte Effekt jener linearen Kausalkette ist, die sich durch den gesamten Film zieht (Bordwell 1985, S. 18). Damit ist gemeint, daß das Ereignis der Problemlösung sich aus den Handlungen der Hauptfigur (und damit letztlich: aus ihren Eigenschaften) im Widerstreit mit der antagonistischen Kraft ergibt.

Deutlicher wird dies, wenn man sich überlegt, was hier ausgeschlossen werden soll: die unerwartbare Lösung des Problems durch einen *deus ex machina*, d.h. durch ein Ereignis, das weder vom Protagonisten noch von der antagonistischen Kraft verursacht wurde, und das der Zuschauer aufgrund der dargestellten Ereignisse nicht hypothetisch in Betracht ziehen konnte<sup>71</sup>. Ein Beispiel für den gezielten Einsatz eines *deus ex machina* ist *Sin Querer*: Die Bewohner eines einsamen patagonischen Dorfes erwarten voller Hoffnung den Überlandtransport eines Ausflugsschiffes, für den die Straße ausgebaut werden soll, die das Dorf mit der Außenwelt verbindet. Die Hoffnungen der Dorfbewohner, die Geschäftspläne

---

<sup>70</sup> Der Reporter ist natürlich nur die Hauptfigur des „Ermittlungs-Strangs“; sonst steht Kane im Vordergrund. Frage und Antwort um „Rosebud“ sind hier vereinfacht dargestellt.

<sup>71</sup> Zur Tradition des *deus ex machina* vgl. Pfister<sup>6</sup>1988, S. 139.

verbrecherischer Lokalbonzen und die Liebesbeziehung zwischen den beiden Hauptfiguren -einem Ingenieur, der den Ausbau der Trasse vorbereitet, und der Ladenbesitzerin des Ortes- werden alle abrupt durch die Nachricht beendet, daß die Straße anderswo verschüttet und der Transport verlegt wurde. Der *deus ex machina* dient hier als Mittel tragischer Ironie. In *Wild at Heart* tritt die *dea ex machina* sogar in der ursprünglichen, personifizierten Form als feenhafte Erscheinung auf, um den Schluß zum *happy end* zurechtzurücken -eine Wendung, die -in anderer Weise ironisch- auf Klischees des Erzählens verweist. Solche Fälle lassen sich in die Dramaturgie des populären Films nicht einordnen. Für sie trifft als Merkmal zu:

(M12) Die Auflösung des populären Films ist ein Ereignis, das sich kausal aus den Handlungen der Hauptfigur im Widerspiel mit der antagonistischen Kraft ergibt und nicht durch einen *deus ex machina*.

Das Kriterium für die Auflösung des zentralen Problems ist, daß die Hauptfigur ihr Ziel endgültig erreicht oder verfehlt. Weitere Problemlösungsversuche sind nicht mehr möglich: Entweder Jo und Bill schaffen es, Jason zuvorzukommen und „Dorothy“ zur Übermittlung von Daten zu bringen, oder sie schaffen es nicht. Neben diesem Haupthandlungsstrang gibt es jedoch noch die Probleme der Subplots, die aufgelöst, weitere Zuschauerfragen, die beantwortet werden müssen. Bei *Twister* sind das z.B. die Fragen, ob Bill und Jo wieder zusammenfinden (und wenn ja, wie Bills Freundin Melissa darauf reagiert), sowie die Frage, was mit dem Konkurrenten Jason geschieht. Ein „der Vorhang zu, doch alle Fragen offen“ gibt es beim populären Film nicht. Charakteristisch für seine Dramaturgie ist in dieser Hinsicht vielmehr folgendes:

(M13) Alle wesentlichen Probleme der Figuren eines populären Films sind an seinem Ende entschieden, alle wesentlichen Fragen der Zuschauer beantwortet.

David Bordwell hat nicht nur auf dieses idealtypische Merkmal hingewiesen, sondern auch darauf, daß das Ideal selbst im Mainstream-Film keineswegs immer erfüllt wird: Der Zwang zu einem Ende, das die von den Zuschauern erwünschte „poetische Gerechtigkeit“ walten läßt, kann zu gezwungenen Auflösungen führen, über deren Unplausibilität durch Action und einen ausführlichen Abschluß des Liebes-Plots hinweggetäuscht wird. Der Zwang zum schnellen, eindeutigen und positiven Schluß bewirkt gelegentlich, daß die Schicksale von Nebenfiguren offen bleiben und nicht alle Subplots aufgelöst werden (Bordwell 1985a, S. 159)<sup>72</sup>. Idealerweise bleibt aber das Ziel bestehen, daß auch die mit den Subplots oder anderen Punkten verbundenen Zuschauerfragen eine Antwort finden sollen.

---

<sup>72</sup> Bei Whodunits reicht oft die Feststellung des Täters aus; was die anderen Verdächtigen mit dem Toten zu tun hatten, bleibt offen. In Hitchcocks *North by Northwest* erfährt der notwendige Übergang von der höchsten Konfrontation zum Happy End eine ironische Wendung: Wie die Protagonisten von der Steilwand gerettet werden, zeigt der Film gar nicht. Der Held zieht vielmehr per Einstellungsanalogie die Heldin nicht mehr auf den sicheren Fels, sondern in sein Schlafwagenbett.

Dies muß nicht durch das Ereignis geschehen, welches das zentrale Problem der Geschichte entscheidet. Fest steht nur, daß die Fragen bis zum Ende des Films geklärt sein sollten. Darüber, an welchem Punkt des Sujets die Auflösung von Subplots stattfinden soll, machen die Drehbuchratgeber unterschiedliche Angaben<sup>73</sup>. Deshalb läßt sich (auf unserer Grundlage) hier kein Merkmal der populären Dramaturgie ermitteln.

In Bezug auf die Auflösung ist noch eine weitere Tendenz populärer Dramaturgie zu nennen. Sie betrifft einen inhaltlichen Aspekt: Die meisten populären Filme haben ein *happy end*, d.h. ihre Auflösung und ihr Ausklang stimmen mit den Sympathien und Werten der Zuschauer überein (vgl. Tan 1996, S. 96). Von den hundert per Zufallsprinzip ausgewählten Hollywoodfilmen, die Bordwell untersucht hat, wiesen über sechzig ein *happy end* hinsichtlich ihrer Liebesgeschichte auf, und noch einige mehr in allgemeiner Hinsicht (Bordwell 1985a, S. 159). Auch die Drehbuchmanuale raten meist zu einem positiven Ende (z.B. Rosenthal 1995, S. 86f.).

Allgemeiner gilt, daß das Ende die in der Exposition und im *point of attack* geweckten Erwartungen der Zuschauer bestätigen soll:

Jede Geschichte erweckt entweder den Appetit auf ein Happy-End, ein Bittersweet-Ending oder auf ein tragisches Ende. Dieser Appetit, diese Gefühle des Zuschauers müssen befriedigt werden. Der Autor muß dem Zuschauer den Höhepunkt geben, auf den er ihn vorbereitet hat (Hant 1992, S. 100).

Der populäre Film schließt nach diesem meist positiven Schlußpunkt des Problem-Lösungs-Bogens mit einem Ausklang, der auch als Epilog (Bordwell) oder Kiss Off (Hant) bezeichnet wird. Manchmal besteht der Kiss Off tatsächlich in einer Szene, in der Protagonist und Protagonistin wie in *Twister* ihre Liebe durch einen Kuß besiegeln. Der Kiss Off „zeigt die Auswirkungen des Höhepunktes, gibt dem Zuschauer Gelegenheit, sich zu erholen, und läßt den Film langsam ausklingen“ (Hant 1992, S. 101f.). Die Schlußszene stellt den nach der Auflösung erreichten stabilen Zustand der Handlung dar: „...und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende“. Oft besteht eine Analogie dieses Schlußzustandes zum Anfang; der Kreis der Geschichte hat sich geschlossen (ebd., S. 102). Nach Todorovs Fassung des kanonischen Story-Schemas ist die Rückkehr zu einem Gleichgewicht erreicht. Auch die mythologischen Interpretationen sprechen von einer Rückkehr, nämlich der aus der „fremden“ Welt des Problems der Geschichte in den Alltagszustand der „*Ordinary World*“ (Vogler 1992, S. 29). Als Merkmale der populären Dramaturgie kann man festhalten:

(M14) Die letzte Szene des populären Films zeigt einen nach der Auflösung des Problems erreichten Ruhezustand, in dem das Ergebnis der Auflösung bekräftigt wird.

---

<sup>73</sup> Hant schlägt z.B. vor, Subplots vor oder zugleich mit der Beantwortung der zentralen Frage aufzulösen (Hant 1992, S. 125). Linda Seger führt Beispiele an, in denen das nicht der Fall ist (Seger 1987, S. 26-30). In *Twister* wird die Frage des Liebes-Subplots erst in der letzten Szene des Films beantwortet, als alles andere überstanden ist.

(M15) Auflösung und Ausklang des populären Films bestätigen die Zuschauererwartungen, die in der Exposition geweckt wurden.

(M16) Typisch für den populären Film ist ein *happy end*.

Das Ende des populären Films -seine Auflösung und sein Ausklang- tendiert dazu, folgende Wirkungen bei den Zuschauern hervorzurufen:

1. Die klare Auflösung befriedigt Erwartungen des Zuschauers in kognitiver Hinsicht: Dadurch, daß das zentrale Problem gelöst wird und keine Fragen offenbleiben, stellt sich Geschlossenheit ein. Gestaltpsychologen würden sagen, die „Gestalt“ der Geschichte wurde vervollständigt und ist jetzt in ihrer Gänze erfaßbar; aus Sicht der Schematheorie fügt sich der Film in ein etabliertes mentales Schema (vgl. Tan 1996, S. 96). Der Neugierde wurde Genüge getan, es entsteht das angenehme Gefühl kognitiver Kontrolle, weil sich aus der abschließenden Situation für den Helden keine Anforderungen an weiteres Handeln ergeben und der Zuschauer mit ihm den Prozeß des Problemlösens vollendet hat (vgl. Wuss 1993, S. 418ff.). Wenn das Ende offen bleiben würde, könnte auch der unangenehme Gedanke entstehen, vielleicht im Filmverlauf etwas nicht verstanden zu haben. Dies vermeidet die populäre Dramaturgie.
2. Die Bestätigung der in der Exposition gefaßten Erwartungen vermittelt ein Erfolgserlebnis: Der Zuschauer hat seine Fähigkeit zur Prognose bewiesen, was als angenehm erlebt wird, weil Prognosefähigkeit ein (Über-) Lebensvorteil ist.
3. Im Fall eines *happy ends* werden nicht nur die Wünsche der Zuschauer hinsichtlich des Handlungsverlaufs erfüllt, sondern auch ihre Werte bestätigt. Wenn der „Gute“ immer verlieren und der „Böse“ immer gewinnen würde, könnten Zuschauer in einen Konflikt geraten: Gut zu sein scheint sich nicht zu lohnen -muß ich mich umorientieren, wenn ich Erfolg haben will? Die Werte sind -wie die Fähigkeit zur Prognose- Bestandteil der Orientierung des Menschen in seiner Lebenswelt. Nicht von ungefähr werden in vielen modernen Ethiken die moralischen Werte und Normen in enger Beziehung zum Nutzen gesehen, den sie dem Einzelnen oder der Gesellschaft bringen.

Die letzten drei Abschnitte handelten von einzelnen besonders wichtigen Phasen des populären Films: dem Anfang mit *hook*, Exposition und *point of attack*, sowie dem Ende mit Auflösung des Problems und Kiss Off. Die folgenden Abschnitte wenden sich nun allgemeinen Charakteristika der populären Dramaturgie zu, die sowohl für Anfang und Ende als auch für den zwischen ihnen liegenden Hauptteil des Films gelten.

## **7 Linearität und Spannungsorientiertheit**

Die Anordnung der Teile im kanonischen Story-Schema und im Problemlösungs-Bogen deutet auf eine lineare Entwicklung der Handlung hin: Das Sujet beginnt mit der Exposition und der Entstehung des Problems, es folgen konfliktreiche Lösungsversuche, aus denen sich am Ende des Films eine bestimmte Auflösung ergibt. Am Anfang steht die erste Ursache, am Ende die letzte Wirkung

einer Kausalkette. Aber auch zwischen Anfangs- und Endpunkt sind die Ereignisse in kausalchronologischer Linearität angeordnet und werden nur umgestellt, wenn dies unbedingt nötig ist. Die Drehbuchratgeber fordern, daß sich eine Szene kausal aus der vorigen ergeben und die nächste hervorrufen soll (vgl. Seger 1987, S. 47f.). Auch Bordwell hat dies so beschrieben (1985, S. 64f.). Der genaue Zusammenhang der einzelnen Szenen wird später noch genauer untersucht werden; an dieser Stelle kann man zunächst allgemeiner festhalten:

(M17) Die Anordnung der Ereignisse im Sujet des populären Films folgt prinzipiell ihrer kausalchronologischen Aufeinanderfolge in der Fabula.

Eine häufigere Abweichung von diesem Merkmal ist die visuelle Rückblende, der Flashback; doch auch er wird so weit wie möglich vermieden (vgl. Bordwell 1985a, S. 42). Die Drehbuchmanuale raten zur Vorsicht im Gebrauch von Flashbacks:

Flashbacks, by their nature, stop the action because they find the motivation in a distant past, rather than in the immediate present...Real motivation happens in the present time...Some flashbacks are necessary for thematic purposes, or to serve the style of the film...But most good films will emphasize the unfolding of the present as a useable way to reveal motivation (Seger 1987, S. 116f.).

Fast immer wird der Flashback zudem dadurch motiviert, daß er als Erinnerung einer Figur erscheint. So reihen sich die Ereignisse als erinnerte in die Chronologie der Geschichte ein. Gleiches gilt -so kann man Bordwell ergänzen- für Ereignisse, die sprachlich durch Figurenberichte repräsentiert werden. Gerade Ereignisse, die zur Exposition und zur Kennzeichnung von Figuren dienen, werden oft in knapper Form sprachlich dargestellt -ein Mittel, das noch häufiger ist als der visuelle und damit aufwendigere Flashback. Auch hier bleiben das Prinzip der Einordnung der Erzählereignisse in die Chronologie der Handlung sowie das Prinzip der größtmöglichen Vermeidung dieser Rückblicke bestehen (vgl. Seger 1987, S. 115f.). Dasselbe trifft auch für eine andere Möglichkeit der zeitlichen Verschiebung zu, auf die Bordwell wegen ihrer Seltenheit nicht eingeht, nämlich die Prolepsen, also die Voranstellung von Ereignissen im Sujet gegenüber der Fabula (vgl. Genette).

Bordwell schildert die Eigenart linearen Erzählens manchmal so, als werde der kausale Impetus eines dargestellten Ereignisses direkt und ohne Unterbrechungen im Sujet an das folgende Ereignis weitergegeben (Bordwell 1985, S. 64). Das ist idealtypisch gedacht, denn oft stehen Filmautoren vor dem Problem, zwei simultan an verschiedenen Orten ablaufende Folgen von Ereignissen darzustellen: Während das Leben im Westernstädtchen friedlich seinen Gang geht und der Sheriff seinen Stern poliert, bereiten in den Bergen grausame Banditen ihren Überfall vor. Während Jo und Bill ihren Weg zum Tornado ändern, weil sie ahnen, daß er seine Richtung ändern wird, fahren ihre Konkurrenten unbeirrt in die falsche Richtung weiter. Solche Probleme der Sujetkonstruktion werden im populären Film durch eine Anordnung der Ereignisse oder Ereignisteile gelöst, die allgemein als „Parallelschnitt“ bezeichnet wird, obwohl sich ihre Konzeption

bereits auf der abstrakteren Ebene des Drehbuchs vollzieht<sup>74</sup>. Genauer gesagt, geht es um eine bestimmte Form des Parallelschnitts; Bordwell unterscheidet zwei Arten, die ich der Genauigkeit halber im englischen Original wiedergebe (Bordwell 1985, S. 48f.): *Parallel editing* meint den Schnittwechsel zwischen zwei nicht simultanen Bildfolgen (etwa Eisensteins Assoziationsmontage), *crosscutting* bezeichnet den Wechsel zwischen simultanen (räumlich distinkten) Ebenen. *Crosscutting* findet im populären Film häufiger Verwendung, *parallel editing* kommt dagegen selten vor, da hier die Verbindung der Einstellungen auf Assoziationen beruht und nicht auf kausalen und zeitlichen Verbindungen (vgl. Abschnitt 9). Durch *crosscutting* werden räumlich getrennte Handlungsstränge miteinander verwoben. Dabei beeinflusst diese Form des Einstellungswechsels sowohl Ordnung als auch Dauer der dargestellten Ereignisse: Innerhalb jeder Handlungslinie folgen die Ereignisse aufeinander, unterbrochen durch die der anderen Linie. Im Ganzen gesehen erscheinen die Handlungen jedoch als simultan. Dadurch, daß beim Wechsel zu einer Handlungslinie die Ereignisse der anderen nicht gezeigt werden, kann *crosscutting* als elliptischer Zeitraffer wirken. *Crosscutting* wechselt zwischen unterschiedlichen Points of view und erweist die Narration damit als auktorial. Außerdem tritt es häufig in Verbindung mit einer *deadline* auf: So kann jede Handlungslinie eine unterschiedliche Hypothese unterstützen; dadurch wird Spannung erzeugt (das Monster rast heran, die Helden fliehen - werden sie sich retten können?). Durch die Regelmäßigkeit des Wechsels zwischen Ereignisfolgen, die sich jeweils linear entwickeln, und durch die Konventionalität des Gestaltungsmittels *crosscutting* ist auch ein solches alternierendes Erzählen für den Zuschauer einfach erfaßbar. Zudem ermöglicht *crosscutting* ein Kontrastieren oder Analogisieren der beiden Ereignisfolgen; ein klassisches Beispiel dafür ist *The Godfather, Part II*, wo ein Baby getauft wird, während gleichzeitig Killer morden<sup>75</sup>.

Allgemein gesehen erleichtert die lineare Anordnung der Ereignisse dem Zuschauer ihre kausale und zeitliche Integration und damit das Verständnis des Films: Es fällt ihm leicht, einen Zusammenhang herzustellen zwischen Wahrnehmung der Gegenwart, Erinnerung des Vergangenen und Erwartungen für die Zukunft (ebd., S. 43). Zudem wird vermieden, daß der Zuschauer durch den Bruch von Zeit- und Ortswechsel aus dem Verlauf der Geschichte gerissen wird. Der Staffellauf der Szenen verleiht der Handlung bruchlose Einheit.

Sowohl in *Twister* als auch in *Made in L.A.* kommen keine visuellen Flashbacks vor; auf der Bildebene richtet sich die Reihenfolge der Darstellung sämtlicher Ereignisse nach ihrer „natürlichen“ Abfolge in der Fabula. Nur auf sprachlicher Ebene gibt es Analepsen: So erfahren wir durch einen Streit zwischen Vincent

---

<sup>74</sup> Die Montage der Ereignisteile in ihrer konkreten Form wird aus praktischen Gründen selbstverständlich im Schnitt vorgenommen, wo sich Rhythmus, Anschlüsse, unerwartete Verbindungen direkt überprüfen lassen. Der entstandene Filmabschnitt weicht fast immer vom Drehbuch ab.

<sup>75</sup> Ausschnitte aus dieser Montagesequenz des *Paten* finden sich in Rother (Hg.) 1997, S. 226.

und Lilian, daß er sie zu Beginn ihrer Beziehung auf die Belastungen durch seinen Beruf vorbereitet hatte.

Wieder einmal gibt es jedoch zahlreiche erfolgreiche Filme, die sich nicht mit dem polaren Merkmal decken: Siodmaks *The Killers* beispielsweise enthält nicht weniger als elf Rückblenden. Bordwell sieht den Aufbau solcher Filme als eine Art Genre-Ausnahme an -der Film Noir wende sich in einzelnen Merkmalen dezidiert gegen das Paradigma, gehöre im Großen und Ganzen aber trotzdem dazu (1985a, S.193-198). Extreme Gegenbeispiele zum Merkmal der Linearität sind z.B. *Pulp Fiction*, der durch weitreichende und nicht realistisch als Erinnerungen motivierte Prolepsen und Analepsen die Reihenfolge der Fabula durchbricht<sup>76</sup>, oder Filme mit zirkulärer Zeitstruktur wie *Terminator II*, *12 Monkeys* oder *Groundhog Day*, bei denen sich keine lineare Fabula mit klarem zeitlichen Anfang und Ende konstruieren läßt<sup>77</sup>.

Die Linearität des Sujetaufbaus führt tendenziell zu drei wesentlichen Wirkungen beim Zuschauer:

1. Die Rekonstruktion der Fabula wird erleichtert, weil die Anordnung der Ereignisse im Sujet ihrer kausalchronologischen Reihenfolge in der Fabula entspricht. Durch den quasi natürlichen Ablauf der Handlung ist es für den Rezipienten einfacher, die Zeit- und Kausalverhältnisse der Ereignisse untereinander zu rekonstruieren. Er muß nicht die kognitive Anstrengung aufbringen, weit auseinanderliegende Ereignisse miteinander in Beziehung zu setzen, und muß nicht früher dargestellte Ereignisse über längere Zeit im Gedächtnis behalten. Insgesamt werden die kognitiven Investitionen des Zuschauers in den Rezeptionsprozeß also gesenkt.
2. Die einfache Verständlichkeit der linearen Anordnung ermöglicht ein schnelles und ökonomisches Erzählen. Die Produzenten müssen ihrem Publikum nicht viel Zeit lassen, damit es Verbindungen herstellen und Handlungen einordnen kann. Eine schnelle Erzählweise soll wiederum dazu dienen, Langeweile zu verhindern (vgl. Bordwell 1985a, S. 165).
3. Durch den raschen Erzählfluß und die Vermeidung von Unterbrechungen, bei denen der Zuschauer nachdenken muß, um die Geschichte zu verstehen, erhöhen sich die Chancen, den Zuschauer die Handlung direkt miterleben zu lassen; es wird verhindert, daß er die Lust verliert, reflektierend vom Geschehen zurücktritt oder durch sein Bemühen um Verständnis an der Entwicklung starker, unreflektierter Emotionen gehindert wird.
4. Last but not least führt die lineare Erzählweise dazu, daß der Zuschauer nicht nur über den Gesamtbogen des Films eine zentrale Spannungsfrage bildet,

---

<sup>76</sup> In eine Art formale Rahmenhandlung (der Überfall von Pumpkin und Honey Bunny im Diner) ist ein komplexes Gefüge aus Analepsen und Prolepsen eingebettet, das mit dem Rahmen kausal zusammenhängt und auch ihm gegenüber sowohl Rückgriffe (der Auftrag der Killer Vincent und Jules) als auch Vorgriffe (Butch erschießt Vincent) enthält. Die Rekonstruktion der Fabula hat auch gestandene KritikerInnen durch diese ungewöhnliche Dramaturgie gelegentlich überfordert (z.B. Sabine Horst in epd Film 1994).

<sup>77</sup> Innerhalb der zirkulären Fabula folgen die Ereignisse jedoch linear aufeinander, und so werden sie meist auch im Sujet repräsentiert.



sondern daß Spannungsfragen ganz allgemein dominieren. Den Rezipienten interessiert weniger, was warum geschehen ist, sondern er ist in jedem Moment gespannt auf den Fortgang der Handlung, er fragt sich, was geschehen *wird*. Lineares Erzählen ist die Voraussetzung für die Entstehung von Spannung, denn Spannung entsteht dadurch, daß ein Ereignis dem Zuschauer (mindestens) zwei mögliche Antworten in Bezug auf die *Folgen* des Ereignisses nahelegt, von denen eine erwünscht und unwahrscheinlich, die andere unerwünscht und wahrscheinlich ist (vgl. Carroll 1996, S. 101)<sup>78</sup>. Allgemein stellt Bordwell für das Hollywoodkino fest: „Future-oriented ‘suspense’ hypotheses are more important than past-oriented ‘curiosity’ ones, and surprise is less important than either“ (Bordwell 1985a, S. 165)<sup>79</sup>. Die Bedeutung von Neugierfragen scheint jedoch innerhalb verschiedener populärer Genres stark zu schwanken: In Horror-, Detektiv- und Fantasyfilmen spielen Neugierfragen eine wesentlich größere Rolle als in Actionfilmen und Liebesdramen; der Mysteryfilm signalisiert bereits durch seine Genrebezeichnung die wesentliche Rolle, die Neugierde in ihm einnimmt. Im Großen und Ganzen jedoch ist Bordwell wohl darin zuzustimmen, daß in anderen Modi der Narration wie dem *Art Cinema* Neugierfragen tendenziell eine größere Bedeutung haben, als es im populären Film der Fall ist<sup>80</sup>.

## 8 Figurenzentrierte Kausalität

Ein weiteres Merkmal der populären Dramaturgie ergibt sich als allgemeine Voraussetzung des Problem-Lösungs-Sujets. David Bordwell hat es unter dem Stichwort der „figurenzentrierten Kausalität“ (*character-centred causality*) beschrieben (Bordwell 1985, S. 13ff.): Die Ereignisse einer Filmgeschichte können (innerhalb der fiktionalen Welt) durch verschiedene Arten von Ursachen ausgelöst werden. Diejenigen Arten von Ursachen, die nicht auf einen einzelnen Menschen zurückgehen, faßt Bordwell unter dem Begriff der nichtpersonalen Kausa-

---

<sup>78</sup> Eine weniger klare Formulierung dieser Erklärung für die Spannungsentstehung findet sich auch in vielen Drehbuchratgebern, z.B. in Howard/Mabley 1996, S. 59-62.

<sup>79</sup> Ich bin allerdings der Meinung, daß Bordwell die Bedeutung von Überraschung hier unterschätzt; er scheint nur „Was-Überraschung“ in Betracht zu ziehen, nicht aber „Wie-Überraschung“. Es macht aber einen wesentlichen Zug des populären Films aus, daß man zwar oft ahnt, *was* geschehen wird, jedoch davon überrascht wird, *wie oder wann* es geschieht.

<sup>80</sup> Bordwells These scheint hier allerdings die Annahme zugrundezuliegen, daß populäre Filme deshalb „spannender“ sind als Filme des *Art Cinema*, weil jene mehr auf die Bildung von zukunftsgerichteten Fragen abzielen als diese. Wichtiger als der Aspekt der Ausrichtung auf die Zukunft ist meiner Meinung nach jedoch, daß im *Art Cinema* die möglichen Folgen, die ein Ereignis haben kann, sich hinsichtlich der Sympathien und Werte der Zuschauer weniger kraß als beim populären Film unterscheiden. Dort gibt es ein klares Gut und Böse, einen sympathischen Protagonisten und einen unsympathischen Antagonisten. Beim *Art Cinema* sind diese Werte vielleicht differenzierter, in jedem Fall aber ambivalenter. Dadurch ist das Gefälle zwischen den potentiellen Folgen eines Ereignisses weniger groß, und damit auch die Spannung.

lität (*impersonal causality*) zusammen (1985, S. 13). Es handelt sich um folgende:

1. natürliche Ursachen (z.B. Naturkatastrophen, Erbgut),
2. sozialkollektive Ursachen (soziale Gruppen und Institutionen),
3. Zufall und
4. übernatürliche Ursachen (das ordnet Bordwell dem Zufall zu, aber es erscheint sinnvoll, hier Götter, Schicksal, Dämonen etc. vom Zufall zu unterscheiden).

Die *Classical Narration* zeichnet sich demgegenüber dadurch aus, daß die Kausalität, die den Zusammenhang ihrer Fabulae bildet, vorwiegend figurenzentrierter Art ist. Diesem Merkmal kommt grundlegende Bedeutung zu: „Character centred - i.e., personal or psychological - causality is the armature of the classical story“ (Bordwell 1985, S. 13). Man kann Bordwell um einen weiteren Punkt ergänzen: Im Paradigma der klassischen Narration herrscht Mono- oder zumindest Oligokausalität, es gibt selten mehr als eine klar identifizierbare (Haupt-) Ursache.

Das Merkmal der figurenzentrierten Kausalität kann man als Präferenz eines bestimmten *Ereignistyps* beschreiben: Die Ereignisse einer klassischen Fabula gehören meist zum Ereignistyp der *menschlichen Handlung*. Vulkanausbrüche sind keine Handlungen, sondern nichtintentionale *Geschehnisse*; die Handlungen von Göttern und Teufeln sind intentional, doch nicht menschlich. Geschehnisse und nichtmenschliche Handlungen sind aus der klassischen Geschichte zwar nicht ausgeschlossen, spielen jedoch eine geringere Rolle als menschliche Handlungen:

Hollywood films of course include causes of these impersonal types, but they are almost invariably subordinated to psychological causality...Impersonal causes may initiate or abruptly alter a line of story action which then proceeds by personal causes (a.a.O.).

Das gilt im besonderen für den Zufall. Er soll im klassischen Modell möglichst nur am Anfang der Geschichte auftreten oder muß durch die Konventionen eines Genres gerechtfertigt sein<sup>81</sup>. In *Made in L.A.* wird der Zufall nur ausnahmsweise eingesetzt, um durch seine Außergewöhnlichkeit die Mittelpunktsszene des Films hervorzuheben: Antagonist Patrick und Protagonist Vincent begegnen sich vor einem Diner und tauschen bei einem Kaffee ihre Positionen aus<sup>82</sup>. Eine größere

---

<sup>81</sup> „Coincidence is especially dangerous in this context, and Hollywood rule-books insist upon confining coincidence to the initial situation...Most often, though, coincidence is motivated by genre (chance encounters are conventions of comedy and melodrama)“ (Bordwell 1985, S.13). Als Beispiele für durch Zufall wesentlich bestimmte Geschichten führt Bordwell die Sicas *Ladri di Bicicletta* und Antonionis *L'Avventura* an, beides zum „Kunstkino“ gehörige Filme: Zufälligerweise wird Anna in Antonionis Film nicht gefunden, und durch Zufall entdeckt Antonio sein Fahrrad und verliert es wieder (Bordwell 1985a, S. 206).

<sup>82</sup> Der Begriff des Zufalls wäre eine ausführlichere Diskussion wert: So kann eine Begegnung durch zusätzliche Informationen *wahrscheinlich* gemacht werden: Wenn wir in *Showdown in L.A.* vor der Begegnung Patricks und Vincents vor dem Diner erfahren hätten, daß es sich um das Lieblingscafé der Gegner handelte, wäre ihre Begegnung weniger „zufällig“ erschienen.

Rolle spielt der Zufall in Altmans *Short Cuts*: Hier dienen die Zufallsbegegnungen zur Verknüpfung verschiedener Handlungsstränge, die ihrerseits jedoch maßgeblich durch figurenzentrierte Kausalität geprägt sind. Noch deutlicher tritt der Zufall in Kieslowskis *Trois Couleurs: Rouge* hervor. Der Film wird sogar durch einen Zufall aufgelöst: Den Untergang der Englandfähre am Schluß des Films überleben nur die Hauptfiguren der Farben-Trilogie, unter ihnen auch Auguste und Valentine, zwischen denen sich eine Liebesbeziehung andeutet. Diese zufällige Rettung kann darüberhinaus auch als schicksalhaftes Geschehen oder als selbstreferentieller Eingriff Kieslowskis verstanden werden (das erste eine übernatürliche Ursache, das zweite kann man als Eingriff eines impliziten Autors auffassen -sicher eine besonders ungewöhnliche Art von Kausalität)<sup>83</sup>.

Beispiele für Ursachen sozialkollektiver Art bieten sowjetische Filme des „historisch-materialistischen Kinos“, die nicht Individuen, sondern Gruppen mit einheitlichen Interessen gegeneinander antreten lassen (Matrosen und Bürger gegen Kosaken in Eisensteins *Bronenosez Potjomkin*). Hier wird deutlich, daß Bordwells Merkmal der *character-centred causality* sich nicht vollständig aus dem Problem-Lösungs-Schema ergibt, sondern es noch spezifiziert: Auch *Gruppen* können bestimmte (gemeinsame) Ziele haben, und damit ein gemeinsames Problem. Gruppen schließt Bordwell jedoch für den „klassischen“ Hollywoodfilm aus. Das läßt sich damit erklären, daß es Zuschauern leichter fällt, sich mit einer Einzelperson zu identifizieren als mit einem Kollektiv. Der populäre Film nutzt die Möglichkeiten der Ansprache des Zuschauers durch das Mittel der Empathie voll aus, während der Sowjet-Film sie dem didaktischen Ziel unterordnet, eine Gruppenidentität des Proletariats zu schaffen und gemeinsame Ziele und Gegner der Arbeiterklasse herauszustellen.

Nichtpersonale Ursachen „natürlicher“ Art finden sich -scheinbar im Widerspruch zu Bordwell- in vielen Mainstream-Filmen, vor allem in Monsterfilmen wie *Alien* oder *The Relic* oder Katastrophenfilmen wie *Twister* oder *Volcano*. Die nichtpersonalen Ursachen sind hier jedoch auf die Antagonistenseite beschränkt: Die Hauptfiguren kämpfen mit dem klar definierten Ziel, zu überleben, gegen Ungeheuer und Mächte der Natur an. Wie das Wirken übernatürlicher Mächte (z.B. Gottes in *Switch*, oder des Teufels in *The Exorcist*) würde Bordwell die bedeutende Rolle natürlicher Ursachen wohl als genretypische Ausnahme einstufen. Allerdings trifft man auf sie ohnehin meist in personalisierter Form: Gott ist ein Mann und spricht Englisch, das Monster handelt gefährlich intelligent. In einem solchen Fall hat man es mit *character-centred causality* zu tun. Als Merkmal der populären Dramaturgie läßt sich festhalten:

(M18) Die Geschichte des populären Films unterliegt figurenzentrierter Kausalität: Die dargestellten Ereignisse sind in überwiegender

---

Zufall setzt hier statistische Unwahrscheinlichkeit des Ereignisses voraus. Drehbuchmanuale fordern, diese Unwahrscheinlichkeit durch Zusatzinformationen zu vermeiden.

<sup>83</sup> Den Hinweis verdanke ich Matthias Luthardt.

Mehrzahl menschliche Handlungen; d.h. sie werden von den Figuren verursacht.

Dies trifft allerdings auch für die meisten Filme zu, die nicht dem populären Film zuzuordnen sind. Das Kriterium wird trennschärfer, wenn man es *ex negativo* formuliert:

(M18') Im populären Film spielen nichtpersonale Ursachen keine wesentliche Rolle (Ausnahmen: in personalisierter Form oder als Auslöser am Anfang der Geschichte).

Durch dieses Merkmal wird der enge Zusammenhang zwischen dem Aspekt der Dramaturgie und dem der Figuren besonders deutlich. Aus einer Dramaturgie, bei der die Ereignisse durch die psychologisch begründeten Handlungen der Figuren verursacht werden, folgt eine bestimmte Art der Figurenkonzeption<sup>84</sup>: Die Figuren der „klassischen“ Erzählung werden als Bündel von handlungsmotivierenden Eigenschaften konzipiert: „If the character must act as the prime causal agent, he or she must be defined as a bundle of qualities, or traits“ (Bordwell 1985, S. 13). Damit die Figur (bzw. ihr Handeln) zur Hauptursache der Ereignisse werden kann, muß sie nicht nur bestimmte Eigenschaften besitzen, sondern auch ausgeprägte Wünsche, die sie befriedigen will, Ziele, die sie erreichen muß:

Once defined as an individual through traits and motifs, the character assumes a causal role because of his or her desires. Hollywood characters, especially protagonists, are goal-oriented. The hero desires something new to his/her situation, or the hero seeks to restore an original state of affairs (ebd., S. 16).

Die Eigenschaften werden als latente Ursachen, die Ziele als potentielle Effekte beschrieben: Die spezifischen Eigenschaften einer Figur sind die Ursachen dafür, daß die Figur gerade dieses Ziel durch diese Handlungen anstrebt, und das Erreichen des Ziels ist, wenn alles gut geht, der Abschluß der Kausalkette. Das Merkmal der figurenzentrierten Kausalität ist für den populären Film von grundlegender Bedeutung: „Psychological causality, presented through defined characters acting to achieve announced goals, gives the classical film its characteristic progression“ (ebd., S. 17).

Wenn man die personale Kausalität mit dem Merkmal des filmüberspannenden Problem-Lösungs-Bogens in Verbindung bringt, läßt sich daraus erstens die Tendenz ableiten, das zentrale Problem der Handlung zum Konflikt zu verschärfen

---

<sup>84</sup> Das „folgt“ ist nicht genetisch zu verstehen, sondern als interdependenter Zusammenhang: Das Merkmal der figurenzentrierten Kausalität setzt seinerseits eine solche Figurenkonzeption voraus. Beim Schreiben eines Drehbuchs beginnt der Autor oft mit einer bestimmten Figur (oder Figurenkonstellation) und entwickelt die Handlung aus deren Zielen und Eigenschaften. So kritisiert ein Klassiker der Drehbuch-Ratgeber, Lajos Egri, die Bevorzugung des Plots durch Aristoteles und stellt lapidar fest: „The inference is unmistakable: character creates plot, not vice versa“ (Egri<sup>2</sup> 1960, S. 95). Die Handlung soll sich zwangsläufig aus der Gestaltung der Figur, aus ihren Eigenschaften und ihrer Situation ergeben. In einem etwas grausamen Beispiel formuliert Egri: „If, for any reason, we feel that prostitution wasn't the only way out for Irene [nach der Art, wie die Figur angelegt wurde], you have failed as a craftsman and as a dramatist“ (ebd., S. 59).

(vgl. Abschnitt 2; wenn der Antagonist eine Person ist, hat er Ziele, und zwar konfligierende). Zweitens, und noch wichtiger, ergibt sich das Grundkonzept, daß *eine einzelne, individuell gezeichnete und mit klar erkennbaren Zügen und Zielen ausgestattete Hauptfigur* den zentralen Problemlösungsprozeß des Films unternimmt. Das dramaturgische Merkmal der figurenzentrierten Kausalität bildet damit eine Grundvoraussetzung für ein Filmerleben des Zuschauers, das wesentlich durch das Empfinden empathischer Gefühle mit dieser Hauptfigur geprägt ist: In Zufälle und Naturkatastrophen kann man sich schwerlich einfühlen, und bereits Brecht nahm an, daß „Versuche, die Einfühlungstechnik so umzugestalten, daß die Identifikation nunmehr in Kollektiven (Klassen) vor sich geht,...nicht aussichtsreich“ sind<sup>85</sup>.

## 9 Kausalität, Analogien und Kontraste

Die Ereignisse, aus denen sich die Fabula des Mainstream-Films zusammensetzt, sind in erster Linie durch das Verhältnis von Ursache und Wirkung verbunden und nicht durch bewußt hervorgehobene Analogien und Kontraste, die hinsichtlich der Figuren und ihrer Handlungen, des Raumes oder der zeitlichen Struktur zwischen ihnen bestehen:

In classical fabula construction, causality is the prime unifying principle. Analogies between characters, settings, and situations are certainly present, but at the denotative level any parallelism is subordinated to the movement of cause and effect (Bordwell 1985a, S.157).

So bestehen in *Made in L.A.* zwar Parallelen zwischen den Hauptfiguren Vincent und Patrick (beide sind Perfektionisten, aber kontrastiv als Cop und Gangster), doch die Einheit des Films wird durch die Kausalkette der Handlung hergestellt, die den gesamten Film strukturiert: Patricks Überfall auf den Geldtransporter verursacht seine Verfolgung durch Vincent, diese wiederum die Ausweichmanöver der Gang; die Zurückweisung Vaingrows durch Patrick hat dessen Verrat zur Folge, der Verrat führt dazu, daß Patrick in Vincents Falle gerät, weil er sich an Vaingrow rächen will. Obwohl im Bereich des populären Films angesiedelt, haben Analogie-Relationen z.B. in *If These Walls Could Talk* eine wesentlich wichtigere Stellung: Im Abstand von 22 Jahren zwischen 1952 und 1996 stellt sich jeweils für eine von drei schwangeren jungen Frauen, die nacheinander dasselbe Vorstadthaus bewohnen, die Frage, ob sie ihr Kind bekommen soll oder nicht. Sowohl das Grundproblem bleibt dabei analog (Abtreibung oder nicht?), als auch der Ort (das Haus) und die zeitliche Relation (22 Jahre Abstand voneinander). Allerdings entwickeln sich die einzelnen drei Geschichten wieder unter dem Primat der Kausalität. In Ophüls' *La ronde*, schon deutlich weiter vom Paradigma

---

<sup>85</sup> These 4 der „Thesen über die Aufgabe der Einfühlung in den theatralischen Künsten“, Brecht 1967, S. 245. Brechts Konzept war dagegen, zwar Einzelpersonen handeln zu lassen (personale Kausalität), aber das Geschehen durch Verfremdungseffekte zu brechen und zu kommentieren, und dadurch den Einfühlungseffekt zu zerstören. Direkten Bezug auf die Frage der zugrundeliegenden Kausalität nimmt Brecht in „Die Kausalität in nichtaristotelischer Dramatik“ (ebd., S. 278f.).

entfernt, bildet die Analogie der Stationen des Liebesreigens die charakteristische Struktur des Films.

Da die Verkettung von Ereignissen durch das Prinzip von Ursache und Wirkung zentral für fast *jede* Geschichte ist<sup>86</sup>, läßt sich das Merkmal der dominanten Kausalität leichter *ex negativo* formulieren:

(M19) Analogien und Kontraste zwischen Ereignissen, Figuren, Ort und Zeit der Handlung spielen im populären Film keine wesentliche Rolle für den Aufbau des Sujets; dieser richtet sich vorwiegend nach den Erfordernissen der Darstellung linearer Kausalbeziehungen.

Das bedeutet u.a., daß ein Drehbuchautor, vor die Wahl gestellt, entweder Analogien auf Kosten der Nachvollziehbarkeit der Kausalbeziehungen herauszuarbeiten oder auf sie zu verzichten, sich immer für letzteres entscheiden würde, wenn sich nach den Regeln der populären Dramaturgie richtet.

Dieses Merkmal führt dazu, daß sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers primär auf das Nachvollziehen der Geschichte richtet. Betonte Analogien und Kontraste würden die Gefahr der Ablenkung davon mit sich bringen. Statt dem intellektuell-analytischen Vergnügen des Entdeckens und Vergleichens analoger Situationen steht das ungebrochene, emotionale Miterleben des dargestellten Problemlösens im Vordergrund. Nicht umsonst war der Einsatz von Analogie und Kontrast ein wichtiges Mittel des Brechtschen epischen Theaters: Indem der Zuschauer zum Vergleich von Möglichkeiten und Situationen aufgefordert wird, gewinnt er analytischen Abstand zum Dargestellten. Er sieht z.B., daß es auch hätte anders sein können. Das widerspricht dem Prinzip der Unvermeidbarkeit, des scheinbar notwendigen Ablaufs der Geschehnisse, das von Drehbuchratgebern immer wieder hervorgehoben wird (vgl. z.B. Egri<sup>2</sup>1960, S. 104-106). Wenn sich der Zuschauer von der Geschichte löst, indem er einen vergleichenden, analytischen Blick auf sie gewinnt, wird es schwieriger, einen hohen Grad an Spannung und Empathie bei ihm zu erzeugen.

Die Häufung bewußt angelegter Analogien und Kontraste tendiert außerdem dazu, dem Zuschauer den Vorgang des Erzählens bewußt zu machen. Dann wird der Zuschauer seine Aufmerksamkeit nicht darauf richten, *was* passiert, sondern darauf, *wie* es dargestellt wird. In Ed S. Tans Worten: Er empfindet Artefakt-Emotionen, nicht Fiktions-Emotionen (Tan 1996, S. 81ff.). Der Film wird in einem solchen Fall selbstreferentiell, er verweist auf den Erzählprozeß und darauf, daß er ein Kunstprodukt ist. Der populäre Film versucht beides zu vermeiden: eine *inhaltlich* analytische Haltung des Zuschauers, der Dargestelltes vergleicht, wie auch eine *formal* analytische Haltung, die sich auf den Artefaktcharakter des Films konzentriert. Durch den Primat der Kausalität und die zurückhaltende

---

<sup>86</sup> Grundbedingung für eine Geschichte ist das Vorhandensein mindestens eines Ereignisses (wie in *L'arroseur arrosé* der Brüder Lumière), aber meistens bestehen Geschichten aus mehreren Ereignissen, deren Kausalzusammenhang eine wichtigere Rolle spielt als ihre Analogien. Bordwell bemerkt: „The domination of narrative logic over cinematic time and space is common to many styles“ („time and space“ meint Analogien in Raum und Zeit, „style“ den Modus der Narration; Bordwell 1985, S.7).

Verwendung von Analogien leistet die Dramaturgie einen Beitrag zur Unauffälligkeit des Erzählens. Im Bereich des Stils entspricht dem eine Umsetzung der Handlung durch den „*Institutional Mode of Representation*“ (Kuhn <sup>8</sup>1996, S. 216), also durch stilistische Mittel, die soweit konventionell geworden sind, daß ihr Einsatz nicht mehr bewußt wahrgenommen wird (Vermeidung von Achsen-sprüngen, Verwendung von Schuß-Gegenschuß-Verfahren etc.). Dagegen heben Filme des *Art Cinema* wie Godards *Sauve qui peut (la vie)* ihren Artefaktcharakter durch gezielte Verstöße gegen institutionalisierte Verfahren der Darstellung bewußt hervor.

## 10 Beschränkung auf eine Erzählebene

Ein weiteres Merkmal des dramaturgischen Paradigmas überschneidet sich mit dem narratologischen Aspekt der Erzählsituation: In Mainstreamfilmen tritt selten eine Erzählfigur auf, als deren Darstellung die anderen Ereignisse des Sujets erscheinen. Anders gesagt: Die Relation des Erzählt-Werdens zwischen dem Typus „Erzähl-Ereignisse“ und dem der „erzählten Ereignisse“ findet sich in der Dramaturgie des populären Films nur selten. Als Indiz für dieses Merkmal kann aufgefaßt werden, daß die meisten Manuale ihren Lesern gar keine Ratschläge zur Gestaltung einer Erzählfigur geben. Nur selten wird das Charakteristikum der fehlenden Erzählfigur in Filmtheorie und Drehbuchmanualen so deutlich ausgesprochen wie es Ken Dancyger im folgenden Zitat tut:

One of the dominant aspects of mainstream film is the extent to which it seeks to erase the evidence of a storyteller...[R]estorative three-act structure is based on the convention of *realistic* storytelling, which is designed to divert our attention from narration and suggest that the story tells itself. In a novel, we expect to find a narrator, a voice that speaks directly to us...[T]his overt narrative shaping is one of the reasons why novels can frequently turn on events that have less obvious import than those in films. In most plays and films, there is no overt narrator who speaks directly to the camera and interprets events (Dancyger 1991, S. 32f.)

Erzähl-Ereignisse, in denen eine Figur erzählte Ereignisse *sprachlich* vermittelt, werden als *talking heads* in Drehbuchratgebern kritisiert (vgl. Seger 1987, S. 115f.); Ereignisse sollen möglichst visuell dargestellt werden. In der Regel vermeidet der populäre Film aber auch die durchgängig von *Voice over* begleitete visuelle Darstellung (ein Beispiel für einen solchen Fall ist *Léolo*) und die wiederholte Unterbrechung von erzählten Ereignissen durch visuell dargestellte Erzählereignisse, wie man sie in *The Usual Suspects* oder *The Killers* beobachten kann. Als Merkmal läßt sich festhalten:

(M20) Der populäre Film hat in der Regel nur eine einzige Erzählebene; er verzichtet auf eine Erzählfigur, als deren Schilderung die dargestellte Handlung aufgefaßt wird.

Durch die Beschränkung auf eine Erzählebene vermeidet die populäre Dramaturgie erstens, daß der lineare Verlauf der Handlung immer wieder unterbrochen und der Zuschauer dadurch aus dem Geschehen gerissen wird, weil er zwischen zwei (oder mehr) Orten, Zeiten und Situationen hin- und herspringen muß. Die

Verwendung mehrerer Erzählebenen hat eine komplexere Komposition der Handlung zur Folge; außerdem muß zusätzlich zu den Protagonisten der erzählten Handlung auch die Erzählfigur durch Exposition etabliert werden, was Zeit kostet. Das Verständnis der Geschichte wird durch die Beschränkung auf eine Erzählebene erleichtert, das Zuschauerinteresse konzentriert sich auf *eine* Handlung, die Empathie auf *einen* Protagonisten.

Zweitens wird durch den Verzicht auf eine Erzählfigur vermieden, daß das Dargestellte als Vermitteltes und Vergangenes erscheint. Der Zuschauer soll die Handlung unvermittelt und direkt miterleben. Wenn sie aus der Perspektive eines Erzählers geschildert wird, könnten sich beim Publikum Zweifel an seiner Vertrauenswürdigkeit melden und der Verdacht, alles sei subjektiv eingefärbt. Erzählte Ereignisse werden zudem als vergangene rezipiert, sie haben keine Erlebnisgegenwart (Deshalb wird z.B. die Tonebene des *voice over*, die in einer Rückblende die Vergangenheit des Dargestellten signalisiert, oft allmählich ausgeblendet, um die Gegenwart der Bilder nicht zu brechen).

## 11 Einheit der Handlung

Während die vorangegangenen Abschnitte sich im Wesentlichen mit der Anordnung der Ereignisse im Sujet und ihren Beziehungen untereinander beschäftigten, untersucht dieser Abschnitt, welchen Kriterien Ereignisse und Zustände genügen müssen, um ins Sujet des populären Films überhaupt aufgenommen zu werden. Bei der Konzeption eines Drehbuchs wählt der Autor aus einer Menge von Einfällen und Möglichkeiten aus; am deutlichsten ist dies, wenn das Buch die Adaptation eines Romans oder Dramas ist oder wenn ihm ein tatsächliches Geschehen zugrundeliegt<sup>87</sup>. Eine solche Selektion folgt beim populären Film -um auf einen Ausdruck der aristotelischen Dramentheorie zurückzugreifen- dem Grundprinzip der *Einheit und Ganzheit der Handlung*. In den Drehbuchratgebern zeigt sich dieses Prinzip daran, in welchem Ausmaß der Haupthandlungsstrang das Sujet dominieren soll:

It is frequently said that each dramatic scene must do at least two things. The first thing is a variable - each scene can develop character, provide texture, and cause us to laugh or cry. The second thing is a must - each scene must move the plot (Dancyger 1991, S.24).

Die allgemein empfohlene Verfahrensweise im Schreibprozeß weist auf diese Konzentration auf den Haupthandlungsstrang hin: Der Autor *in spe* soll zuallererst die „*premise*“ oder das „*concept*“ seiner Geschichte, ihren Inhaltskern, in einem Satz zusammenfassen und während des Schreiben darauf achten, daß alles

---

<sup>87</sup> Die Auswahl der dargestellten Ereignisse ist nicht allein über das Verhältnis zwischen *Fabula* und *Sujet* beschreibbar. In diesem Verhältnis geht es nur um die Frage, welche Ereignisse (visuell oder sprachlich) dargestellt werden und auf welche der Zuschauer (und Analytiker) nur schließen kann. Dagegen ist der Bereich, aus dem der Autor die Ereignisse für das *Sujet* „auswählt“ (indem er das Buch schreibt und überarbeitet), wesentlich weiter gefaßt und für den Analytiker zumindest im fiktionalen und nicht-adaptierenden Fall ungreifbar. Man kann die Selektion der Ereignisse dann nur über Merkmale beschreiben, die sie aufweisen, bzw. Kriterien, denen sie genügen müssen.



mit diesem Kern in Verbindung steht. Das zugrundeliegende Selektionsprinzip gleicht jenem, das Volker Klotz wiedergibt, indem er Max Kommerells Deutung der aristotelischen Regeln von Einheit und Ganzheit der Handlung zitiert:

„...die positive Seite der Ganzheit liegt darin, daß alles da ist, was irgend mit dazu gehört (Vollständigkeit), die negative Seite der Einheit darin, daß alles nicht Unentbehrliche weggelassen wird (Unersetzlichkeit der Teile)...“ (nach Klotz <sup>7</sup>1975, S. 25).

Diese Formulierung der Prinzipien von Einheit und Ganzheit bleibt nicht mehr als ein allgemeines Prinzip der Ökonomie des Erzählens, solange man nicht weiß, *was* denn nun zur Handlung mit dazugehört und *was* entbehrlich ist. Etwas inhaltsreicher wird das Prinzip durch Bordwells Begriff der *motivation* (1985, S. 19ff.). Darunter versteht Bordwell nicht die Handlungsgründe von Figuren, sondern er bezeichnet damit den Grund, warum ein bestimmtes Element -ein abgebildeter Gegenstand, ein Ereignis, ein Stilmittel- im Film enthalten ist. Die Elemente, um die es in unserem Zusammenhang geht, sind Ereignisse und Zustände. Da ihre Selektion durch den Autor einem bestimmten Konzept folgt, muß ein dargestelltes Ereignis für die Gesamtkomposition in irgendeiner Weise notwendig sein. Man kann weniger mißverständlich als Bordwell sagen: Es erfüllt eine bestimmte *Funktion*. Bordwell unterscheidet einige solcher Funktionen (ebd., S. 19). Weil ich deren Bezeichnungen teilweise für irreführend halte, wähle ich in der folgenden Liste andere Termini als Bordwell<sup>88</sup>. Seine entsprechenden Begriffe gebe ich in Klammern an:

1. *Handlungsfunktion (compositional motivation)*: Die Darstellung des Elements ist notwendig zur Entwicklung und zum Verständnis der Handlung.
2. *Realismusfunktion (realistic motivation)*: Das Auftreten des Elements in der Welt der Geschichte wird von den Zuschauern (innerhalb der Logik dieser fiktionalen Welt) auf der Grundlage ihrer Alltagserfahrung und der Wahrscheinlichkeit erwartet.
3. *Intertextuelle Funktion (intertextual motivation)*: Das Element entspricht den Konventionen einer bestimmten Gruppe von Kunstwerken. Die häufigste Spielart ist die der genrebedingten Motivation: Das Element erfüllt Zuschauererwartungen, die sich an ein bestimmtes Genre knüpfen.
4. *Ästhetische Funktion (artistic motivation)*: Das Element lenkt die Aufmerksamkeit des Zuschauers darauf, daß erzählt wird (Selbstreferentialität), oder es hat ästhetischen Eigenwert (ebd., S. 21).
5. Ich ergänze die von Bordwell aufgeführten Funktionen um eine weitere, die ich *Bedeutungsfunktion* nennen will. Ein Element erfüllt eine solche Funktion, wenn es dazu dient, Botschaften, Thesen, „Inhalte“ zu vermitteln. Das kann z.B. durch offene Kommentare eines Erzählers geschehen, durch visuelle Symbolik oder durch Figuren, die das Publikum direkt ansprechen, wie etwa die alten Paare am Anfang von *When Harry Met Sally*.

---

<sup>88</sup> Um die Begründung dafür kurz anzudeuten: „künstlerisch“ und „kompositionell“ relevant kann in einem Film alles Mögliche sein. Was Bordwell mit diesen Termini bezeichnet, ist aber spezifischer; ich habe versucht, das durch die Ersetzung der Begriffe so gut wie möglich auszudrücken.

Ein Ereignis kann *alle* diese Funktionen gleichzeitig erfüllen: Eine Rückblende kann Fabula-Information vermitteln, realistisch aus der Erinnerung einer Figur hervorgehen, typisch für den Film Noir sein, Bilder zeigen, die als schön und interessant empfunden werden und die Botschaft vermitteln, daß man *femmes fatales* lieber nicht trauen sollte. Ein Ereignis kann aber auch nur *eine* Funktion erfüllen: Es ist möglich, daß es für die Handlungsentwicklung unentbehrlich ist und deshalb dargestellt wird, obwohl es unrealistisch und unplausibel ist, sich weder ins Genre einfügt noch optisch etwas zu bieten hat, und zu alledem auch noch keine Bedeutungsfunktion erfüllt. Ein solcher Fall wird naheliegenderweise tunlichst vermieden und „Multifunktionalität“ der Ereignisse angestrebt.

Charakteristisch für das Hollywoodkino ist Bordwell zufolge, daß bei ihm die Handlungsfunktion im Vordergrund steht; andere Funktionen dienen als Ergänzung und unterstützen sie. Die Realismusfunktion trägt z.B. dazu bei, die Kausalkette plausibler erscheinen zu lassen<sup>89</sup>.

Bordwells These ist eine vorsichtigeren Fassung der strengen Forderung der Drehbuchratgeber „Each scene must move the plot“. Diese strenge Anforderung läßt sich so verstehen, daß jedes dargestellte Ereignis für den Fortgang der Handlung kausal relevant sein sollte<sup>90</sup>. Vorsicht dürfte jedoch angebracht sein: Es gibt nur wenige Filme, die eine solche Forderung voll und ganz erfüllen. Deshalb greife ich Bordwells vorsichtigeren Variante auf, um als Merkmal der populären Dramaturgie zu formulieren:

(M21) Die Ereignisse im Sujet des populären Films besitzen vorwiegend eine Funktion für die Entwicklung des Haupthandlungsstranges; Anforderungen des Realismus, der Entwicklung intertextueller Beziehungen und der Ästhetik werden mit der Handlungsfunktion kombiniert und treten in ihrer Bedeutung hinter dieser zurück. Das wichtigste Kriterium für die Aufnahme eines Ereignisses ins Sujet ist beim populären Film, daß es zu Entwicklung und Verständnis des zentralen dargestellten Problemlösungsunternehmens der Hauptfiguren beiträgt.

Es gibt Ausnahmen. Vor allem die Genre-Funktion kann im Hollywoodfilm manchmal mit der Handlungsfunktion in Konflikt geraten: In Musicalfilmen z.B. unterbrechen die genretypischen Songs oft den Fortgang der Geschichte (nicht umsonst sind Songs auch ein Merkmal des epischen Theaters). Im Allgemeinen aber kooperiert die Genre- mit der Handlungsfunktion (ebd., S. 20).

---

<sup>89</sup> „More commonly, compositional motivation outweighs realistic motivation...In Hollywood cinema, verisimilitude usually supports compositional motivation by making the chain of causality seem plausible...Classical Hollywood narrative...often uses realism as an alibi, a supplementary justification for material already motivated causally“ (Bordwell 1985, S. 19).

<sup>90</sup> Im *Metzler Literaturlexikon* findet sich für die Einheit der Handlung die Erklärung: „keine Episoden oder Nebenhandlungen, die nicht mit der Haupthandlung kausal verknüpft sind“ (Schweikle/Schweikle <sup>2</sup>1990, S. 113). Das ist noch zu schwach, denn die Haupthandlung könnte zahllose irrelevante Nebenhandlungen auslösen. Dies soll sicherlich ausgeschlossen werden. Es muß also gemeint sein, daß die Nebenhandlungen *Ursachen* für eine bestimmte Entwicklung der Haupthandlung sind, nicht nur *Folgen*.

Nur in engen Grenzen und nie durch den ganzen Film hindurch erfüllen Ereignisse in der *classical narration* vorwiegend ästhetische Funktionen. Wenn sie dies tun, geschieht das meist in der Form von Spektakeln und Demonstrationen technischer Virtuosität (ebd., S. 21)<sup>91</sup>. Die Ereignisse sind in diesem Fall zusätzlich durch Handlung oder Genre motiviert: Das Toben der Wirbelstürme in *Twister* oder der Dinosaurier in *Jurassic Park* dient zwar spektakulären Showeffekten, doch sind Naturgewalten und Monster gleichzeitig die Gegenspieler der Helden. Was allerdings generell im Vordergrund steht bei derartigen High-Concept-Filmen, die auf Plakaten mit dem Versprechen spektakulärer Effekte locken und durch Merchandizing den Effekt dieser Effekte ausnutzen, ist eine offene Frage. Das Merkmal der primären Handlungsfunktion der dargestellten Ereignisse führt tendenziell zu folgenden Wirkungen:

1. Oft wird die Erzählweise des Hollywoodkinos als „unsichtbar“, „transparent“ oder „illusionistisch“ gekennzeichnet. Diese Art der Narration folgt laut Bordwell unmittelbar aus der primären Handlungsfunktion der Elemente und aus dem Verzicht auf ästhetisierte Selbstreferentialität des Erzählens (Bordwell 1985, S. 24). Der Zuschauer vergißt, daß erzählt wird, und fühlt sich wie ein unsichtbarer Beobachter der dargestellten Szenen.
2. Wenn (fast) alle Ereignisse zur Entwicklung des Haupthandlungsstranges beitragen, konzentrieren sich Aufmerksamkeit und Empathie der Zuschauer auf diesen Strang. Der Verstehensaufwand wird verringert, die Empathie gezielt auf wenige Figuren gebündelt. Es besteht nicht die Gefahr, daß der Zuschauer die Orientierung verliert, er hat alles unter kognitiver Kontrolle.
3. Durch den Verzicht auf Abschweifungen, auf Digressionen vom Haupthandlungsstrang wird vermieden, daß der Zuschauer sich langweilt. Er wird nicht aus dem Geschehen gerissen, sondern sein Interesse bleibt auf eine Frage gerichtet und kann sich allmählich steigern.
4. Die Konzentration aller Ereignisse auf einen Haupthandlungsstrang erleichtert auch den Produktionsprozeß. Die Grundstruktur wird einfacher, die Steuerung des Zuschauerinteresses durch die Mittel der Erzeugung von Spannung, Überraschung und Neugierde kann einfacher gehandhabt werden. Zudem wird der zur Verfügung stehende Zeitrahmen optimal ausgenutzt; es bleibt mehr Zeit zur Vermittlung des einzigen Handlungsstrangs.

## 12 Steigerung und Höhepunkt

Fast alle Drehbuchmanuale führen aus, daß sich die Handlung oder der Konflikt bis zu einem Höhepunkt steigern soll<sup>92</sup>. Nur wenige aber geben Kriterien für eine

---

<sup>91</sup> Auch die Parodie ist als „ästhetisch“ motiviert zu verstehen; sie macht auf den artifiziellen Charakter der parodierten Werke aufmerksam -und damit auf ihren eigenen. Eine weitere Erscheinungsform ist die selbstreferentielle Offenlegung der eigenen Kunstmittel (Bordwell 1985, S. 22).

<sup>92</sup> Z.B. Vale 1987, S. 192ff.; Dancyger 1991, S. 5 und 11; Seger 1987, S. 88f.; Howard/Mabley 1996, S. 90ff.

solche inhaltliche Steigerung an. Unter diesen wenigen ist Peter Hant am ausführlichsten:

Der Konflikt steigert sich auf mehrfache Weise:

1. Jeder Konflikt ist stärker als der vorangegangene.
2. Die Situationen lassen immer weniger Wahlmöglichkeiten zu, den Konflikt zu lösen.
3. Immer mehr Figuren sind beteiligt.
4. Der Held ist körperlich und/oder seelisch zunehmend mitgenommen. Auch die anderen Figuren sind von den Ereignissen immer mehr gezeichnet.
5. Der Held tritt immer mehr aus seiner persönlichen Begrenzung heraus und beginnt zunehmend für jedermann zu stehen...Er wird zum Archetyp und zur Symbolfigur.

Zeitdruck kann den Konflikt erheblich verschärfen (Hant 1992, S. 67f.).

Eine solche *inhaltliche* Steigerung ist das dramaturgische Mittel zu dem Zweck, eine Steigerung *in rezeptionsästhetischer Hinsicht* zu erzielen. Hier kann man wiederum drei Arten unterscheiden:

- *Kognitive Steigerung*: Die ausgelösten Gedanken werden interessanter, die Fragen relevanter, die Hypothesen exklusiver und wahrscheinlicher. Der Zuschauer nähert sich der Lösung der Makro-Frage und damit der Aussicht auf eine auch emotionale und sinnliche „Belohnung“ für seinen Aufmerksamkeitsaufwand.
- *Emotionale Steigerung*: Die Intensität der positiven und negativen Emotionen wächst. Besonders wichtig sind hier Spannung und Interesse. Steigerung physischer Emotionen wird dadurch erreicht, daß die dargestellten Situationen sich im Wirkungspotential überbieten: ansteigende Brutalität, Gefährlichkeit, Fröhlichkeit, Komik usw.
- *Sinnliche Steigerung*: Die Intensität der Sinnesempfindungen steigt ebenfalls an.

Diese drei Arten der Steigerung müssen keineswegs zusammenfallen. Bei der Analyse und Konzeption von Filmen ist es deshalb wichtig, sie getrennt zu betrachten und sich zu fragen, wodurch der betreffende Steigerungseffekt jeweils zustande kommt.

Man kann die rezeptionsästhetische Steigerung mit den inhaltlichen Kriterien Hants folgendermaßen in Beziehung setzen:

1. Daß ein Konflikt „stärker als der vorangegangene“ ist, ist wohl so zu verstehen, daß für die Figuren bei ihren Handlungen mehr auf dem Spiel steht. Durch die Empathie mit den Figuren werden auch die Gefühle der Zuschauer intensiviert. Außergewöhnliche Situationen und besonders gefährliche Gegner bieten zudem die Gelegenheit zu spektakulären Effekten, die Emotionen und Sinne schon für sich genommen stärker ansprechen. Eine solche Art der Steigerung ist im Fall von *Twister* sogar numerisch abzulesen: Bill und Jo haben es am Anfang nur mit einem Tornado der Stärke 2 zu tun, am Schluß ist ihnen ein F-5, der „Finger Gottes“ auf den Fersen.
2. Die Reduktion der Entscheidungsmöglichkeiten der Figuren führt zugleich zu einer Reduktion der konkurrierenden Hypothesen der Zuschauer. Die Hypo-

thesen werden exklusiver, das Entweder-Oder steigert die Spannung. Die Zuschauer spüren außerdem, daß die Lösung des Konfliktes immer näher rückt.

3. Daß immer mehr Figuren beteiligt sein sollen, ist wohl eher ein Sonderfall des ersten Kriteriums: Das Anwachsen der Figurenzahl als Verstärkung des Konflikts, bei dem jetzt mehr auf dem Spiel steht und mehr Charaktere betroffen sind.
4. Wenn der Held schwächer wird, sinkt die Wahrscheinlichkeit, daß er gewinnt. Die Spannung steigt.
5. Wenn sich der Held zur archetypischen Symbolfigur entwickelt, bedeutet das in erster Linie eine kognitive Steigerung. Das Allgemeine im Besonderen wird deutlicher sichtbar, die Anstrengungen des Helden auf eigene Belange übertragbar. Möglicherweise steigen damit auch die empathischen Gefühle an.

Analog zur Steigerung allgemein muß man auch zwischen viszeralem, emotionalem, kognitivem und inhaltlichem Höhepunkt unterscheiden. Hinzu kommt noch der Höhepunkt in kausaler Hinsicht:

- Der kausale Höhepunkt schließt die Ereigniskette der Geschichte durch die Lösung des Problems ab (in *Twister* die Übermittlung von Meßdaten durch „Dorothy“).
- Der inhaltliche Höhepunkt ist das Ereignis, in dem die stärkste und spektakulärste Auseinandersetzung des Helden mit der antagonistischen Kraft stattfindet (der Kampf von Bill und Jo gegen den F-5-Riesentornado)<sup>93</sup>.
- Im kognitiven Höhepunkt wird die Makrofrage des Zuschauers beantwortet (Jo und Bill haben es geschafft, wie wir hofften).
- Am emotionalen Höhepunkt ist die stärkste Intensität der Gefühle des Zuschauers erreicht (vielleicht die Angst, als der Tanklastler auf Bill und Jo zufliegt?),
- am viszeralen die stärkste Intensität seiner Sinnesempfindungen (die Nervenanspannung durch die schnellen Schnittwechsel, das Schwindelgefühl „im Innern des Tornados“?).

Kognitiver und kausaler Höhepunkt fallen in der Auflösung des Films zusammen (vgl. Abschnitt 6). Populäre Dramaturgie arbeitet darauf hin, *alle* aufgeführten Hinsichten von Höhepunkten in *einem* Ereignis zusammenzubringen<sup>94</sup>. An *Twister* sieht man außerdem deutlich, daß man statt von einem Höhepunkt eigentlich von einem „Hochplateau“ sprechen müßte: Es handelt sich keineswegs um eine momentane Spitze, sondern eine über mehrere Szenen ausgedehnte Entwicklung der Handlung, während derer sich die einzelnen Höhepunkt-Hinsichten

---

<sup>93</sup> Dafür haben sich stilisierte Formen wie der *Showdown* im Western herausgebildet (oder aktueller: der angeblich von John Woo nach Hollywood importierte *Mexican Stand Off*, bei der sich bedrohende Parteien in eine ausweglose Situation geraten wie vier Autos an einer Kreuzung ohne Vorfahrtsregelung. Ein Beispiel: das Ende von *Reservoir Dogs*).

<sup>94</sup> Dies tun sie nicht notwendigerweise: Wenn an einem Film ein „schwacher Höhepunkt“ bemängelt wird, muß man sich fragen, in welcher der Hinsichten er als schwach zu bezeichnen ist.

an einzelnen feiner individuierten Ereignissen festmachen lassen (z.B. dem, daß der Sturm Jo und Bill einen Tanklastler entgegenschleudert).

Als Merkmale der populären Dramaturgie lassen sich festhalten:

(M22) Im Sujet des populären Films sind die Ereignisse hinsichtlich ihres Wirkungspotentials so angeordnet, daß sich eine gleichmäßige Steigerung in kognitiver, emotionaler und sinnlicher Hinsicht ergibt, die durch ein in jeder Hinsicht intensivstes Höhepunkt-Ereignis abgeschlossen wird, das gleichzeitig das zentrale Problem auflöst und die zentrale Frage beantwortet.

Die Erwartung eines Höhepunktes, der die Neugierde befriedigt, das Gefühl kognitiver Kontrolle vermittelt und zugleich das intensivste Erlebnis des Films darstellt, ist für den Zuschauer ein beständig wirksamer Reiz, sich den Film bis zum Ende anzuschauen. Die Konvention stetiger Steigerung funktioniert als permanentes Versprechen auf eine befriedigende Auflösung. Steigerung in rezeptionsästhetischer Hinsicht wird *per se* als angenehm empfunden (in einem gewissen Rahmen: Bei Splattereffekten werden sicher intensive Gefühle und Empfindungen ausgelöst, aber für viele hört hier der Spaß am Film auf); und die Dramaturgie des populären Films versucht, Steigerungsempfinden durch eine Steigerung in inhaltlicher Hinsicht (Ereignisse mit wachsendem Wirkungspotential) zu erreichen.

### 13 Ereignis-Vorankündigungen: *Deadlines*

Im auf S.76 angeführten Zitat wird ein inhaltliches Mittel der Steigerung genannt, auf das ich noch nicht eingegangen bin: „Zeitdruck kann den Konflikt erheblich verschärfen“. Wenn der Held sein Problem in einer bestimmten Zeit lösen muß, sinken mit verstreichender Zeit die Chancen, daß es ihm gelingt. Das vom Zuschauer erhoffte Ergebnis wird unwahrscheinlicher, wodurch die Spannung gesteigert wird. Das allgemeinere Grundprinzip dabei ist, zwei Ereignisse durch eine Wenn-dann-Beziehung zu verknüpfen: Wenn es 12 Uhr schlägt, wird die Bombe explodieren. Wenn der Bus in *Speed* langsamer als 50 Meilen pro Stunde fährt, fliegt er in die Luft. Die Spannung wird auch dadurch gesteigert, daß *deadlines* eine Entweder-Oder-Entscheidung fordern: Die Erwartung des Zuschauers wird fokussiert, er bildet spezifische konkurrierende Hypothesen, die eindeutig positiv bzw. negativ besetzt sind.

An feste Zeitpunkte gebundene Ereignis-Vorankündigungen sind, wie das *Speed*-Beispiel zeigt, nicht die einzige Möglichkeit solcher Verknüpfungen. Aber sie bilden die häufigste Möglichkeit, die auch in Drehbuchmanualen am ausführlichsten behandelt wird<sup>95</sup>. Häufige Varianten sind hier z.B. zeitliche Rahmen der Gesamtgeschichte, die schon im Titel gesetzt werden können (wie in *48 Hours*) oder Verabredungen der Figuren, die unsere Erwartungen auf spätere Szenen richten („Wir treffen uns morgen um drei und bringen Jones um“). Das wichtigste Mittel in der betreffenden Hinsicht stellt jedoch die *deadline* dar, die in über

---

<sup>95</sup> Vgl. z.B. Howard/Mabley 1996, S. 58f., 99-101.

80% der Filme vorkam, die Bordwell untersucht hat (1985, S. 45f.). Bordwell betont ausdrücklich die Bedeutung der *deadline* als Merkmal der Hollywood-Dramaturgie:

As a formal principle, the deadline is one of the most characteristic marks of Hollywood dramaturgy. Alternative styles of filmmaking can often be recognized by their refusal to set such explicit limits on the duration of story action.

Die *deadline* entsteht, indem eine Grenze für die Zeitspanne gesetzt wird, in der die Kausalkette sich entwickelt: Wenn der Zeitpunkt  $t$  erreicht ist, passiert  $x$ . Indem innerhalb des Sujets eine klare zeitliche Grenze für bestimmte Entscheidungen gesetzt wird, kann der Zuschauer sich leichter zeitlich innerhalb der Geschichte orientieren. Er kann Sujetzeit und Projektionszeit in gewohnte Verhältnisse setzen und einschätzen, wie lange der Film noch dauern könnte. So läßt sich die Aufmerksamkeitskapazität leichter einteilen und das Ende getroster erwarten.

Die *deadline* kann auch den ganzen Film umfassen, wenn mit der Etablierung des zentralen Problems feststeht, daß der Protagonist sein Ziel in einer bestimmten Zeit erreichen muß. Meist ist die *deadline* jedoch nur in bestimmten Teilen der Geschichte anzutreffen; oft an ihrem Höhepunkt, z.B. als Rettung in letzter Minute (*last minute rescue*). Die statistische Häufigkeit der *deadline* ist ein Grund dafür, sie als Merkmal der populären Dramaturgie anzusehen:

(M23) Das Sujet des populären Films enthält eine oder mehrere *deadlines*.

Bei *Twister* besteht die *deadline* nur der schwachen Form einer Fristsetzung ohne Risiko. Zwar sagt Bill zu Jo am Anfang: „Ich gebe dir einen Tag, um Dorothy hochzubringen...“ (gemeint ist: ...länger werde ich dich nicht dabei unterstützen), aber bereits weit vor Ende ist klar, daß er diese selbstgesetzte Frist nicht einhalten würde, weil er sich wieder in Jo verliebt hat.

## 14 Die Szene

Die bisherigen Abschnitte haben sich mit Merkmalen beschäftigt, die man als makrostrukturelle Charakteristika bezeichnen könnte, weil sie allgemeine Züge des Sujets betreffen. Dieser Abschnitt untersucht einen „mikrodramaturgischen“ Gesichtspunkt: Der übergreifende Handlungsbogen des populären Films läßt sich in Einheiten verschiedener Größenordnung und Allgemeinheit segmentieren, die ihrerseits wieder eine typische dramaturgische Mikrostruktur aufweisen: Die Akte, die im folgenden Kapitel über die „restaurative Dreiaktstruktur“ untersucht werden, und die Sequenzen und Szenen, von denen dieser Abschnitt handelt.

Es gibt statistische Untersuchungen über die Anzahl der Sequenzen, die ein Mainstreamfilm durchschnittlich enthält: Für Hollywoodfilme zwischen 1928 und 1960 kommt Bordwell zu dem Ergebnis, es seien zwischen 14 und 35 (Bordwell 1985, S. 62). Susan Hayward gibt für den heutigen Mainstreamfilm einen Durchschnitt von 23 bis 24 Sequenzen an, gegenüber nur 11 bis 18 beim „europäischen“ (Kunst-) Film (Hayward 1996, S. 312).

Es ist jedoch nicht ganz klar, auf welchem Abgrenzungskriterium solche Statisti-

ken beruhen; denn eine eindeutige, konsensuelle Definition der Sequenz scheint es nicht zu geben (vgl. Hickethier 1993, S. 141). Die Sequenz zeichnet sich laut Bordwell durch die Einheit von Ort, Zeit und Handlung aus sowie durch ein standardisiertes Abgrenzungssignal (z.B. eine Überblendung). Bordwell weist aber selbst darauf hin, daß diese Einheiten nicht absolut, sondern relativ zu dem Ort-, Zeit- und Handlungsgefüge eines Filmes zu betrachten sind (Bordwell 1985, S. 61f.). Der eine Film mag von einem galaktischen Billardspiel mit Planeten erzählen, das sich über Lichtjahre erstreckt, der andere von fünf Minuten, in denen Karlheinz in seinem Zimmer sitzt und eine Fliege beobachtet. Aus pragmatischen Gründen der Analyse wird man trotzdem versuchen, die gleich langen Filme möglichst auch gleichmäßig zu gliedern.

Die Abgrenzungssignale allein (Schnitte, Überblendungen) reichen als Kriterium für die sequentielle Gliederung nicht aus, weil sie auch zwischen bloßen Einstellungen vorhanden sind. Die Einheit von Ort, Zeit, Handlung und Figurenkonstellation muß auf interpretativer Grundlage im Einzelfall bestimmt werden. Ergänzende Kriterien der Sequenzen-Abgrenzung finden sich bei Alan Rosenthal: eine zentrale Idee (z.B. das Sport-Motiv, das sich durch verschiedene Einstellungen zieht), ein bestimmtes Setting (z.B. in einer Anfangsmontage, wo unterschiedliche Perspektiven auf eine Gegend hintereinandergeschnitten sind) oder auch eine bestimmte Stimmung (vgl. Rosenthal 1994, S. 100).

Welches dieser Kriterien entscheidend ist, hängt -so kann man hinzufügen- vom betreffenden Filmabschnitt und seiner Interpretation ab. Die Abgrenzung von Sequenzen sollte man nicht als einen mechanisch-analytischen, sondern als einen intuitiv-interpretativen Prozeß ansehen, der jeweils im Einzelfall begründet werden muß. Es geht darum, eine relevante Ereignisbeschreibung in einer bestimmten Feinkörnigkeit zu entwickeln, die gegebenenfalls wieder in feinkörnigere Beschreibungen zerlegt werden kann (z.B. „Jo und Bill überstehen den Tornado“ in: „Sie rennen zur Scheune, entdecken Gurte, mit denen sie sich festschnallen können, der Tornado rast heran,...“ usw.).

Der Mainstreamfilm verwendet vor allem zwei Arten von Sequenzen: Montagesequenzen (z.B. Parallelmontagen) und Szenen (Bordwell 1985, S. 63ff.). Die Szene läßt sich klarer abgrenzen als andere Sequenzen: Sie enthält keine zeitlichen Auslassungen, umfaßt also einen zusammenhängenden zeitlichen Abschnitt. Bordwell und die Drehbuchmanuale bezeichnen die Szene als Grundbaustein der klassischen Dramaturgie; die Kausalkette des populären Films hat überwiegend Szenen als Glieder (Bordwell a.a.O., Howard/Mabley 1996, S. 120).

Die Szene läßt sich Bordwell zufolge in zwei Phasen unterteilen: in Exposition und Entwicklung. In der Expositionsphase werden Raum, Zeit und Figuren etabliert. In der Entwicklungsphase beendet die klassische Szene einerseits eine oder mehrere Kausalketten (die sie aus einer vorhergehenden Szene „geerbt“ hat), andererseits eröffnet und entwickelt sie wiederum neue. Die neu eingeführte Ursache motiviert wieder den Übergang zur nächsten Szene, die den Handlungsabschnitt zu Ende erzählt. Bordwell vergleicht diese Verkettung der Szenen untereinander mit dem Dominoeffekt: Jede Szene stößt die nächste an, nach dem



Muster (in Klammern die Szenen): Ursache 1 -> (Wirkung 1 & U 2) -> (W2 & U3) -> usw. (nach Bordwell 1985, S. 64). Ein Beispiel aus *Twister*: Szene 1 - Bill und Jo jagen den zweiten Tornado, aber die Deponierung von „Dorothy“ gelingt nicht, der Wirbelsturm löst sich auf (abschließendes Ereignis). Die Team-Mitglieder kommen hinzu und stellen fest, daß sie in der Nähe von Wakita sind, wo Jos Tante sie mit Essen versorgen könnte (neue Ursache). Szene 2 - Das Team ißt bei Jos Tante, usw. Eine solche Aufteilung und Verknüpfung der Szenen ist keineswegs selbstverständlich; Bordwell nennt Filmemacher, die andere Formen der Strukturierung und Verbindung von Szenen entwickelt haben: die langgezogene Exposition Antonionis, die abrupten, scheinbar zusammenhanglosen Neubeginne bei Bresson, die unerwarteten Einmischungen der Narration bei Eisenstein und Godard (Bordwell 1985, S. 65).

Noël Carroll hat auf den idealtypischen Charakter von Bordwells Beschreibung hingewiesen. Nach Carroll folgen die Szenen nicht kausal in einer direkten Ursache-Wirkungs-Beziehung aufeinander, sondern hängen durch Fragen der Zuschauer zusammen, die in einer Szene aufgeworfen, in einer anderen fortgesetzt und in einer weiteren beantwortet werden können. Ihre Verbindung ist demnach indirekter und schwächer als eine kausale (vgl. Carroll 1988, S. 172). Aber auch Carroll zufolge besteht im populären Film ein besonders enger und direkter Zusammenhang zwischen den Szenen. Als Merkmal der populären Dramaturgie kann man zusammenfassen:

(M24) Das Sujet des populären Films läßt sich nach inhaltlichen Kriterien in durchschnittlich 24 Sequenzen gliedern. Diese Sequenzen sind in überwiegender Mehrzahl Szenen und hängen kausal und durch Frage-Antwort-Beziehungen eng zusammen.

Die Szene des populären Films ist auch der Ort einer spezifischen „Mikrodramaturgie“: Jede einzelne Szene soll den Manualen zufolge nach denselben dramaturgischen Grundprinzipien aufgebaut sein, die auch den Aufbau des gesamten Sujets beherrschen:

Wenn sie konventionell aufgebaut ist (wie es viele der besten Szenen sind), hat sie genauso einen Protagonisten wie die gesamte Geschichte. Darüberhinaus haben die besten Szenen ein Ziel, Hindernisse, einen Höhepunkt und eine Auflösung (Howard/Mabley 1996, S. 119).

Die bisher aufgeführten Merkmale des Sujets gelten auch für den Mikrobereich der einzelnen Szene: Sie entwickelt sich linear und steigernd nach den kausalen Gesetzen des Figurenhandelns, nach dem sich die Gestaltung des Raumes und der Zeit richtet (vgl. auch Bordwell 1985, S. 65f.). Die klassischen Szenen unterscheiden sich jedoch dadurch vom Schema Exposition-Konfrontation-Auflösung, daß sie eine neue Handlungslinie initiieren. Die Szene entwickelt sich zwar zu einem Höhepunkt (im obigen *Twister*-Beispiel der gescheiterte Versuch, das Meßgerät direkt am gefährlichen Tornado aufzustellen), doch sie hat einen offenen Schluß (geht das Team jetzt zur Tante essen oder nicht?). Als Merkmal halte ich fest:

(M25) Die Mikrodraturgie der Szene ist bis auf ihren offenen Schluß analog zur der Makrodraturgie des gesamten Sujets.

Vom Standpunkt der Rezeption ergeben sich folgende Wirkungstendenzen:

1. Dem Zuschauer wird durch den schrittweisen, eng verknüpften Verlauf der Handlung deren Verständnis erleichtert. Durch den Zusammenhang wird Kohärenz hergestellt, die Handlung erscheint als Fluß der Ereignisse.
2. Der Zuschauer wird in der Erwartung bestärkt, daß sich am Ende des Films alle Fragen lösen, wie ja auch die Fragen des Handlungsabschnittes, der in einer Szene beendet wird, eine Antwort gefunden haben (Bordwell nennt dies *short-term resolutions*; 1985, S. 65).
3. Die Gliederung der Handlung in Szenen ermöglicht Abwechslung und einen Rhythmus der Spannungssteigerung und Entspannung.

## Merkmale populärer Dramaturgie II: Dreiaktstruktur

Die bisherigen Abschnitte handelten von Merkmalen der populären Dramaturgie, die sich entweder direkt aus dem kanonischen Story-Schema „Exposition-Konfrontation-Auflösung“ ergeben oder punktuelle Spezifizierungen dieses Schemas darstellen (z.B. *hook*, *deadlines*). Im folgenden werde ich ein dramaturgisches Modell untersuchen, das in seiner Gesamtheit als eine übergreifende Strukturierung und spezifischere Variante des kanonischen Schemas zu verstehen ist: die Dreiaktstruktur.

Die Dreiaktstruktur bildet auch den Punkt, an dem sich die Beschreibungen trennen, die Bordwell und die Drehbuchratgeber vom Paradigma der populären Dramaturgie (bzw. des dramaturgischen Aspekts der *Classical Narration*) geben. Bordwell registriert zwar knapp die historische Grundlage der Dreiaktstruktur im Theater und ihre Bedeutung im heutigen Film, untersucht sie jedoch nicht näher und gewinnt keine Merkmale aus ihr (vgl. Bordwell 1985, S. 16f.). Er bleibt allgemeiner als die Drehbuchratgeber, die fast alle die Bedeutung des Dreiakt-Modells als Grundlage eines Drehbuchs betonen. In Dancygers und Rushs *Alternative Scriptwriting* (1991) bildet es den Fixpunkt und allgemein akzeptierten Standard, an dem sich neue Drehbuchkonzeptionen orientieren und von dem sie sich abstoßen können. Der Filmtheoretiker Roy Armes stellt fest:

Hollywood movies -as the scriptwriting manuals testify- have an act structure as rigid and as closely adhered to as that governing the organisation of French classical tragedy in the seventeenth century (Armes 1994, S. 63).

Ob das in dieser Schärfe zutrifft, müßte empirisch an konkreten Filmen untersucht werden. In den Manualen selbst wird die Dreiaktstruktur meist als ein Grundgerüst dargestellt, an dem sich der Autor orientieren *kann*, aber nicht *muß*. Gleichzeitig legen die Ratgeber aber immer nahe, das Modell jedem Drehbuchentwurf zugrunde zu legen; andere Konstruktionen seien erfahrenen Autoren vorbehalten. Die Darstellung des Dreiaktschemas in diesem Abschnitt entspricht der überwiegenden Mehrzahl der verwendeten Manuale<sup>96</sup>.

---

<sup>96</sup> In folgenden Manualen wird das Dreiaktschema als Grundlage empfohlen: Dancyger/Rush 1991, S. 16-23; Hant 1992, S. 77-94; Howard/Mabley 1996, S. 45ff.; Seger 1987, S. 4f.; Rosenthal 1995, S. 91-96. Einige Manuale weichen in einzelnen Punkten davon ab: Z.B. verzeichnet Field 1991 in seinem „Paradigma“ keinen Höhepunkt im dritten Akt (S.39). Autoren wie Hant, die sich auf Field stützen, haben den Höhepunkt wieder in ihrem Konzept. Ein anderes Konzept wird dahinter jedoch nicht sichtbar. Vogler hat ein solches anderes Konzept, doch er parallelisiert die Dreiaktstruktur mit seinem Mythen-Modell der 12 Stationen einer Heldenreise (Vogler 1992, S. 18). Nur in drei der zugrundegelegten Manuale spielt das Dreiaktschema keine oder nur eine marginale Rolle, und von den drei ist lediglich eines als einflußreich anzusehen; zur Ermittlung des *Idealtypus* der populären Dramaturgie sollte man deshalb nicht auf die Berücksichtigung der Dreiaktstruktur verzichten. Der Klassiker ist Egri<sup>2</sup>1960, wo der Schwerpunkt auf der Figurenkonzeption liegt. Die anderen beiden Manuale, die auf die Dreiaktstruktur verzichten, sind Battistrada/Felisatti 1993 und Scholz 1988, die ein offeneres, „europäisches“ Modell der Drehbuchkonzeption verwenden.

Die Einteilung der Handlung in drei Akte mit spezifischer Form und Funktion ist ein Erbe des Theaters. Kristin Thompson hat untersucht, wie das Modell des *well-made play* -neben der Kurzgeschichte und dem Roman- in den USA die dramaturgische Struktur des Films beeinflusste (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, S. 163-173). Um die Jahrhundertwende gab es dort einen Boom der (Trivial-) Literatur, der Kurzgeschichten in Zeitungen, der Broadway-Stücke und populären Romane, begleitet von einem Boom der Schreib-Ratgeber. Die Ratgeber wurden auch beim Film verwendet, erfolgreiche Autoren von Bühne oder Zeitung weg zum Film verpflichtet, als dieser sich von kurzen Vaudeville-Episoden zum abendfüllenden Programm entwickelte. Dadurch übertrugen sich die Normen der populären literarischen Formen des 19. Jahrhunderts auf den Film; die literarische Moderne hatte so gut wie keinen Einfluß. Ein Großteil der in den vorigen Abschnitten entwickelten Merkmale der populären Filmdramaturgie (geschlossener Problem-Lösungs-Bogen, Linearität, Einheit der Handlung usw.) lassen sich im historischen Rückschluß auch in der populären Literatur des 19. Jahrhunderts erkennen, vor allem in Kurzgeschichte und Drama.

Grundlegend in der normativen Dramenpoetik war das weithin rezipierte Werk Gustav Freytags, *Die Technik des Dramas* (1863). Freytag konzipiert darin einen fünfstufigen Pyramiden-Aufbau des Dramas, der sich in steigender Handlung von der Einleitung über die Steigerung bis zum Mittel- und Höhepunkt, und von dort in fallender Handlung vom Akt der Umkehr zur Katastrophe entwickelt. Die fünf Akte, so Freytag, seien auf drei basale Akte reduzierbar: Einleitung-Höhepunkt-Katastrophe (vgl. Freytag 1969, S. 170-184)<sup>97</sup>. Zunächst wurde das Muster von Populärliteraten und Filmern schlicht übernommen, dann vor allem in zwei Punkten verändert: Die Katastrophe, Kennzeichen von Freytags Orientierung an der klassischen Tragödie, paßte nicht ins Konzept der populären Rezeptionsangebote, die ein *happy end* bevorzugten. Und der Höhepunkt sollte nicht in der Mitte des Films stehen, sondern an seinem Ende, um das Publikum nicht mit abfallender Spannung zu langweilen (vgl. Bordwell/Staiger/Thompson 1985, S. 169, sowie den Exkurs der folgenden Seiten).

Dancyger und Rush fassen die Charakterisierung des Dreiaktschemas in aktuellen Drehbuchmanualen folgendermaßen zusammen:

...the basic foundation of three-act structure as it is presented in the textbooks:

A 120-page feature script is divided into three acts...

Each act rises to a point of crisis, or greatest intensity, which is called...the *plot point*. The resolution of this plot point throws the story into the following act...

The first act is concerned with setup, the second act with confrontation, and the third act with resolution.

There is a period of relaxation at the start of each act before the act begins to build. Each act builds to a greater intensity than the previous act.

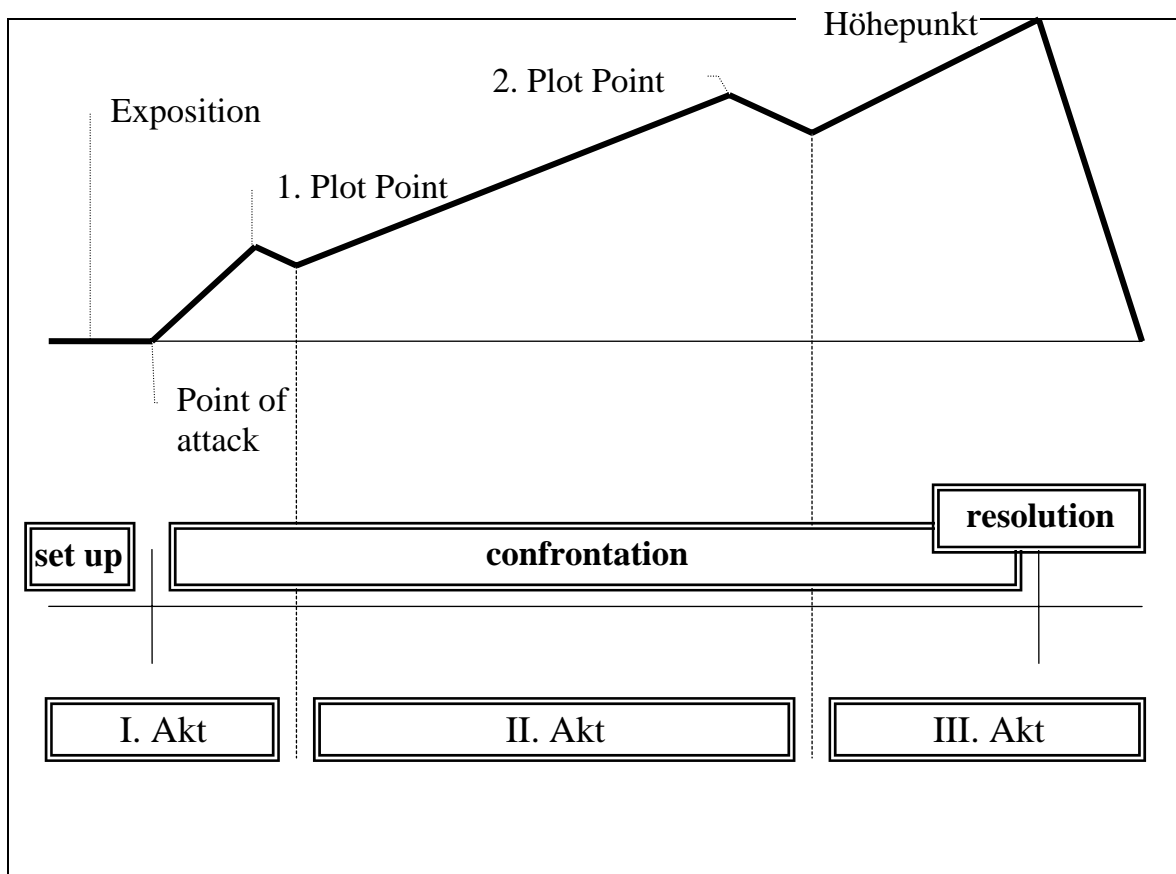
(Dancyger/Rush 1991, S. 17).

---

Eine filmtheoretische Skizze der Dreiaktstruktur, die mit der Mehrzahl der Manuale übereinstimmt, findet sich in Armes 1994, S. 65-67.

<sup>97</sup> Freytag selbst baut auf den Urahnern der Dramaturgie auf: Aristoteles' *Poetik*, 7. Kap. und Horaz' *Ars poetica*, v. 189ff.

Wenn man diese Beschreibung grafisch umsetzt, entsteht eine gezackte, ansteigende Linie, die einem Gebirge ähnelt. Die Grafik auf der folgenden Seite stellt der so wiedergegebenen Dreiaktstruktur (im oberen Teil) das allgemeinere kanonische Story-Schema „*set up - confrontation - resolution*“ gegenüber (unterer Teil). Meist setzen die Drehbuchmanuale beides einander gleich: Der erste Akt soll der Exposition entsprechen, der zweite der Konfrontation oder dem Konflikt, der dritte der Auflösung (vgl. z.B. Seger 1987, S. 4; Field 1991, S. 40). Die Abgrenzungspunkte der Akte müßten in diesem Fall der *point of attack* (zwischen Exposition und Konflikt) und der auflösende Höhepunkt (zwischen Konflikt und Auflösung) sein.



Wenn man die beiden Schemata jedoch im Vergleich betrachtet, wird deutlich, daß die Konfrontation fast den Raum des ganzen Films einnimmt und über beide Grenzen des zweiten Aktes hinausgeht. Die Problemlösungsversuche der Hauptfiguren beginnen mit dem *point of attack*, die Exposition davor bildet nur einen kleinen Teil des ersten Aktes. Für die Auflösung gilt achsensymmetrisch dasselbe<sup>98</sup>. Dabei geht die obige Grafik von einem Film mit präliminärer Exposition und mit einem Ausklang nach der Auflösung aus. Bei simultaner Exposition und fehlendem Kiss Off -Möglichkeiten, die in vorigen Abschnitten erwähnt wurden-

<sup>98</sup> Da ein Hauptteil der Auflösung bereits im Höhepunkt stattfindet, ist das Wort *resolution* in der Grafik hochgestellt, um die Entsprechung zu verdeutlichen. Doch auch der Ausklang trägt auflösende Momente.

ließen sich überhaupt keine sinnvollen textsequentiellen Grenzen zwischen Exposition, Auflösung und Konfrontation mehr ziehen. Diese sind also eher als charakteristische *Hauptfunktionen* der Akte anzusehen denn als Abgrenzungskriterien.

Die Frage ist, durch was sich die Akte sonst abgrenzen lassen. Beim Theater wurden die Akte nicht umsonst auch „Aufzüge“ genannt; ihr Anfang und Ende wurde (seit der Einführung der Guckkastenbühne) durch das Heben und Senken des Vorhangs signalisiert. Die Akte eines Theaterstücks decken sich nicht unbedingt mit Sinneinheiten der Geschichte<sup>99</sup>. Wenn man dagegen beim Film von Akten spricht, muß es sich um Sinnabschnitte mit klar erkennbaren Grenzen handeln. Diese Grenzen nennen die Drehbuchmanuale „*plot points*“, „*turning points*“ oder „*action points*“, auf deutsch: Handlungswendepunkte. Der *point of attack* und der Höhepunkt (*climax*) werden wohl deshalb nicht zu den Wendepunkten der Handlung gezählt, weil sie als deren Anfangs- bzw. Endpunkt angesehen werden. Wie bei *point of attack* und Höhepunkt handelt es sich trotz der Rede von „Punkten“ bei den Plot Points nicht um momentane Handlungsumschwünge, sondern um Ereignisse oder Ereigniskomplexe, die sich über mehrere Sequenzen erstrecken können. So kann ein Plot Point das Scheitern der Unternehmung eines Helden umfassen und den Stimulus, der in ihm die Entscheidung zu einer neuen Handlung bewirkt (vgl. Seger 1987, S. 17).

Auf die Frage, durch was sich die Plot Points auszeichnen, finden sich in den Drehbuchratgebern keine klaren Antworten, sondern nur metaphorische Umschreibungen wie die, daß der Plot Point „sich in die Handlung einhake und sie in eine andere Richtung wende“ (Field 1991, S. 42). Ich schlage demgegenüber (analog zu *point of attack* und auflösendem Höhepunkt) folgende Definition von „Plot Point“ für den populären Film vor:

1. Ein Plot Point ist ein Ereignis (oder Ereigniskomplex) des Sujets, in dem ein Teilziel der Hauptfigur endgültig erreicht oder verfehlt wird und sie ein neues Teilziel auf dem Weg zur Lösung des zentralen Problems ins Auge faßt.
2. Durch dieses Ereignis wird beim Zuschauer eine Makro-Frage zweiter Ordnung (eine, die weniger umfassend ist als die zentrale Frage des Films) beantwortet und eine neue aufgeworfen<sup>100</sup>.

---

<sup>99</sup> Vgl. Pfister <sup>6</sup>1988, S. 307-312. Gottsched z.B. fordert nur: „Dieses [die Fabel] teile er [der Poet] dann in fünf Stücke ein, die ohngefähr gleich groß sind...“ (Gottsched 1973, S. 317). Lessing machte sich über eine solche Praxis in der *Hamburgischen Dramaturgie* lustig: „Was kostet es denn nun auch für große Mühe, aus drei Aufzügen fünfe zu machen? Man läßt in einem andern Zimmer einmal Kaffee trinken,...und wenn Not an den Mann geht, kann ja auch der Lichtputzer herauskommen und sagen: ‘Meine Damen und Herren, treten Sie ein wenig ab; die Zwischenakte sind des Putzens wegen erfunden...’“ (Lessing 1953, S. 54 (13. Stück)).

<sup>100</sup> So sind wohl die Aussagen Linda Segers zu verstehen, die (von allen Manualen noch am deutlichsten) formuliert, daß der Plot Point der Handlung eine neue Richtung gibt und daß in ihm die zentrale Frage neu gestellt wird (Seger 1987, S. 16). Es gibt auch mit dieser Definition -ähnlich wie beim *point of attack*- einige Probleme, wenn man sie von populären Filmen auf andere ausweiten will. Um von Wendepunkten der Handlung zu sprechen, sind (z.B. in Naturfilmen) nicht einmal Figuren nötig. Außerdem kann das Ereignis, das dafür verantwort-

Ein Film enthält jedoch in der Regel mehr als nur die zwei wesentlichen Wendepunkte, durch die sich die Akte abgrenzen lassen. Field spricht von etwa 15 bis 20 Plot Points, von denen die meisten im zweiten Akt liegen (Field 1991, S. 47)<sup>101</sup>. Jeder, der dramaturgische Analysen von Filmen durchführt, weiß, wie schwer es sein kann, ein Ereignis als Akt-Wendepunkt zu identifizieren<sup>102</sup>. Denn das Ziel einer Strukturierung durch Plot Points ist erklärtermaßen nicht eine offensichtbare Gliederung des Films, sondern eine unbewußt erfahrene Beeinflussung des Filmerlebens auf der Rezeptionsseite und eine Erleichterung des Schreibprozesses auf der Produktionsseite. Folgende Indizien sprechen dafür, daß es sich bei einem Plot Point um einen der wesentlichen, aktagrenzenden Wendepunkte handelt:

- Problem und Frage, die durch das Ereignis ausgelöst werden, sind übergreifender als die anderer Wendepunkte.
- Das Ereignis ist ein kontextrelativer Höhepunkt in inhaltlicher, kognitiver, emotionaler und/oder sinnlicher Hinsicht.
- Auf das Ereignis folgt eine kurze Ruhephase.
- Das Ereignis bildet den Ausgangspunkt für eine Verschärfung des Konflikts.
- Zeit und Schauplatz der Handlung ändern sich.
- Das Erzähl- und Handlungstempo wird beschleunigt.

(Vgl. auch Seger 1987, S. 19 und Rosenthal 1995, S. 65f.).

Durch die Kennzeichnung der aktagrenzenden Plot Points ergibt sich auch eine Charakterisierung der Akte selbst:

- Jeder Akt hat eine eigene Hauptfunktion: Exposition, Darstellung des Hauptteils der Konfrontation, Auflösung.
- In jedem der Akte gibt es (mindestens) eine leitende Teilfrage und einen Versuch des Protagonisten, sein zentrales Problem zu lösen.
- Die Akte sind in einem steigernden Verhältnis angeordnet, inhaltlich, kognitiv, emotional und viszeral gesehen.

Daneben gibt es folgende fakultative Kennzeichen:

- Das Erzähltempo nimmt zu.
- Mit dem Akt wechseln Ort und/oder Zeit der Handlung.

---

lich ist, daß eine Figur ein Ziel ins Auge faßt, getrennt sein von dem Ereignis des Zielent-schlusses selbst (vgl. Kapitel „Merkmale populärer Dramaturgie I“, Abschnitt 5). Welches von beiden Ereignissen ist der Wendepunkt? Plot Points müssen sich auch nicht mit den Momenten decken, die im Zuschauer eine Makro-Frage aufwerfen oder beantworten. Z.B. könnte in einem Experimentalfilm eine Figur das folgende Geschehen am Anfang zusammen-fassen, so daß der Zuschauer immer weiß, was als Nächstes geschehen wird und gar keine Frage bezüglich des Handlungsverlaufs hat. Trotzdem könnte man bestimmte Punkte dieses Handlungsverlaufs als Plot Points bezeichnen.

<sup>101</sup> Sollte diese Zahl nicht völlig aus der Luft gegriffen sein, so wäre es interessant, sie mit der durchschnittlichen Anzahl der Sequenzen eines populären Films (24) in Beziehung zu setzen: Endet die Mehrzahl der Sequenzen mit einem Plot Point?

<sup>102</sup> Sogar die Drehbuchratgeber, die es ja eigentlich wissen müßten. Field schildert eine solche Schwierigkeit in Bezug auf den „Mittelpunkt“ der Handlung (Field 1991, S. 143ff.).

Für den populären Film gibt es ein sehr einfaches mechanisches Verfahren, das bei der Identifizierung der Plot Points und der Abgrenzung der Akte helfen kann: Man sucht die Plot Points an bestimmten zeitlichen Stellen des Films. Denn die Drehbuchmanuale geben oft noch detaillierter als das folgende Zitat die Positionierung der Plot Points und die Länge der Akte an:

Beim Aufbau, der Entwicklung und der Lösung einer Geschichte sind unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Sie bestimmen die Länge der einzelnen Akte. Ein Drehbuch für einen Spielfilm von 120 Minuten ist etwa 120 Seiten lang. Die Länge des ersten Aktes beträgt durchschnittlich 30 Seiten, der zweite Akt ist durchschnittlich 60 Seiten lang und der dritte Akt ist noch einmal 30 Seiten lang (Hant 1992, S. 75).

Hants Zitat stellt eine äußere Rahmenbedingung der dramaturgischen Struktur auf: die *zeitliche Dauer* des Films, der eine bestimmte Länge des Drehbuchs entspricht (eine Seite ist ungefähr eine Minute lang). Auch viele andere Autoren setzen einen solchen zeitlichen Rahmen (vgl. z.B. Field 1991, S. 39f. oder Armes 1994, S. 64). Dieser bezieht sich nur auf Kinofilme, doch gerade Fernsehformate sind noch mehr auf einen feststehenden Zeitraumen angewiesen (der für TV-Movies allerdings meist nur 90 Minuten beträgt).

Auch wenn dieser Zeitraumen nur als Faustregel zu verstehen ist und viele populäre Filme gravierend von ihm abweichen, gibt er doch ein Idealmaß an, das sich letztlich nach der Zeit richtet, die das Publikum aufbringen kann und will. Die Gestaltung des Handlungsaufbaus ist von dem gesetzten Zeitraumen abhängig: Weil die dramaturgische Struktur auf Wirkung berechnet ist, muß sie Akzente an bestimmten Stellen setzen, deren Position sich an Aufmerksamkeitskapazität und Abwechslungsbedürfnis der Rezipienten orientiert. Die Aktumbrüche, denen Hant genau bestimmte Zeitpunkte im Film zuordnet, sind solche akzentuierten Stellen, aber auch *point of attack* und finaler Höhepunkt. Im einzelnen sehen die Manuale folgende Verteilung der akzentuierten Ereignisse vor (nach Seger 1987, S. 5; Rosenthal 1995, S. 61ff., Field 1991, S. 39):

1. Akt: ca. 30 min.		2. Akt: ca. 60 min.	3. Akt: ca. 30 min.	
P.o.attack	1. Plot Point	2. Plot Point	Höhepunkt	Ausklang
1-15 min.	ca. 30 min.	ca. 85 min.	110-120 min.	1-5 min. v. Ende

Zu diesen akzentuierten Phasen des Geschehens kommen noch die Wende- und Höhepunkte der Subplots, die gleichfalls einen dreiaktigen Aufbau haben sollen (vgl. Seger 1987, S. 28ff.). Bezieht man außerdem mit ein, daß vor allem der zweite Akt durch „kleinere“ Plot Points gegliedert ist, so sieht man, daß die Dreiaktstruktur beim populären Film dafür sorgt, daß die Handlung in Abständen von höchstens 15 Minuten eine Akzentuierung und Wendung erfährt.

Die enge Beziehung, in der Handlungsaufbau, Rezeptionserwartungen und zeitlicher Verlauf eines Films stehen, wird im folgenden Zitat des Drehbuchautors Frank Daniel deutlich. Hier wird gefordert, daß der Zuschauer bereits durch die Exposition eines Films in die Lage versetzt werden soll, die Länge des Films abzuschätzen und seine Energien danach einzuteilen. Dieser zeitlichen Erwartungs-



haltung müsse der Film durch seinen Verlauf gerecht werden:

In a wellmade film you learn in the first ten minutes how much time will the story take. And that is important because the viewer needs to reserve his energy for the end of the movie. The worst movies are those where you have the feeling 'ah, it's over' but 'no, it goes on'. You know films with three ends happen very often (in: „GegenAvantgarde“ 1993, S. 36).

Man kann annehmen, daß die Zuschauer auch Erwartungen darüber haben, in welchen Abständen wieder etwas Neues passieren und die Handlung einen anderen Verlauf nehmen sollte. Die Dreiaktstruktur scheint ein besonders günstiges Muster zu sein, um solchen Erwartungen gerecht zu werden; sei es, weil sie schon seit Jahrhunderten etabliert und geläufig ist, sei es, weil sie von vornherein einem grundlegenden menschlichen Wunsch nach strukturierter Abwechslung nahekommt<sup>103</sup>. Wenn man hypothetisch unterstellt, daß es bei diesem Abwechslungs-Rhythmus eher auf die Abstände der Akzente (der Plot Points) als auf ihre Anzahl ankommt, so hätte ein dreistündiger Film mit großer Wahrscheinlichkeit eine andere Dramaturgie als ein zweistündiger; es wäre zu untersuchen, ob wesentlich längere Filme auch mehr als drei Akte umfassen. Auch bei 90- oder 120minütigen Produktionen, die ansonsten alle Merkmale des populären Paradigmas aufweisen, gibt es manchmal mehr als drei Akte: Amerikanische TV-Movies weisen typischerweise eine siebenaktige Struktur auf, weil die Drehbuchautoren eine feststehende Folge von sechs Werbeunterbrechungen berücksichtigen müssen. In der Beschreibung des Drehbuchratgebers von Alan Rosenthal wird die Funktionalität der Plot Points sehr deutlich (1995, S. 63-65): Die Wendepunkte werfen als *cliffhanger* eine Zuschauerfrage auf, die das Interesse der Zuschauer über die Werbepause hinweg wachhalten soll. Dabei wird sehr genau mit der Staffelung dieser relativen Höhepunkte umgegangen: Der dritte Plot Point soll deshalb besonders intensiv sein, weil die dritte Werbepause zur vollen Stunde erfolgt, wo die Zuschauer oft das Programm wechseln. Rosenthal hält das Dreiaktschema jedoch für die grundlegende Struktur (ebd., S.65). Dafür spricht, daß alle Drehbuchratgeber es für Filme vorsehen, die nicht derart von äußeren Faktoren abhängig sind.

Die Gründe für die fundamentale Bedeutung der Dreiaktstruktur müssen in ihrem Wirkungspotential liegen. Über diese Gründe läßt sich jedoch nur spekulieren; eine befriedigende theoretische Erklärung ist mir nicht bekannt. Howard und Mabley geben folgende Grundlage für eine solche Spekulation: „Wir befürworten die Einteilung in drei Akte vor allem deswegen, weil sie am einfachsten zu verstehen ist und der Art und Weise, wie das Publikum eine Geschichte wahrnimmt, am nächsten kommt“ (1996, S. 46). Als jahrhundertlang verbreitetes und

---

<sup>103</sup> Manche Filmemacher haben bemerkt, wie fest das Grundscheema schon in den Köpfen der Zuschauer als Erwartungsmuster verankert ist -und wollen mit überraschenden Wendungen gegensteuern wie Quentin Tarantino: „Pretty much nine of ten movies you see let you know in the first ten minutes what kind of movie it's going to be, and I think the audience subconsciously reads this early ten-minute message and starts leaning to the left when the movie is getting ready to make a left turn; they're predicting what the movie is going to do. And what I like to do is use that information against them“ (Tarantino 1994, S. xiv).

gewohntes Muster dürfte die Dreiaktstruktur den Erwartungen des Publikums, wie ein Film aufgebaut zu sein hat, zugrunde liegen; schließlich entspricht sie auch in weitgehender Weise dem kanonischen Story-Schema. Die Plot Points sorgen „an den richtigen Stellen“ für Abwechslung, Überraschung und Unvorhersehbarkeit der Handlung. Vielleicht spielt auch das Empfinden einer Regelmäßigkeit und Symmetrie des Aufbaus eine Rolle. Im Bereich der Drehbuchproduktion stellt die Gliederung in drei Akte jedenfalls ein Modell dar, das die Geschichte in drei kleinere und deshalb leichter zu bewältigende Abschnitte unterteilt. Die Autoren können den Bereich ihrer Vorbilder historisch ausweiten und sich auch vom Aufbau von Theaterstücken anregen lassen. Für den Bereich der Auswahl von angebotenen Drehbüchern bildet die Dreiaktstruktur das Standardmodell, an dem ein konkretes Buch gemessen wird; sowohl Autoren als auch Produzenten können sich an seinen Maßstäben orientieren.

Die Untersuchung der Merkmale der populären Dramaturgie ist abgeschlossen - hier jedenfalls. Das Ergebnis ist sicher nicht vollständig, doch ich hoffe, die wichtigsten Charakteristika erfaßt zu haben. Es bleibt nur, nach einem kurzen Exkurs ihren Zusammenhang darzustellen.

# Exkurs

## Populäre Dramaturgie und das „geschlossene Drama“

Das Paradigma der populären Dramaturgie steht in enger historischer und inhaltlicher Verbindung zu einem Dramentypus, der in der Theaterwissenschaft schon Anfang dieses Jahrhunderts erfaßt und beschrieben worden ist: der geschlossenen Form des Dramas<sup>104</sup>. Die Drehbuchratgeber orientierten sich an der etablierten Form und den bestehenden Regelpoetiken und übertrugen sie auf das Medium Film<sup>105</sup>. Wie die Dramaturgie des populären Films ist auch die geschlossene Dramenform ein Idealtypus; wohl kaum ein konkretes Theaterstück entspricht ihr in jeder Hinsicht. Der Merkmalskomplex der geschlossenen Form ist umfangreicher als jener der populären Dramaturgie, weil er zusätzlich zu Handlungsaufbau und Komposition auch die Aspekte der Zeit- und Raumgestaltung, der Figurenzeichnung und der sprachlichen Ausarbeitung umfaßt (vgl. Klotz<sup>2</sup>1975). Im einzelnen stimmen populäre Filmdramaturgie und geschlossene Dramenform in folgenden Punkten überein<sup>106</sup>:

1. Es wird eine einzige Geschichte mit einem Haupthandlungsstrang erzählt, auf den die Nebenhandlungen (Subplots) funktional und kausal zugeschnitten sind.
2. Das Sujet folgt einem geschlossenen, linear entwickelten Bogen von der Entstehung eines klar definierten Problems einer Figur zu seiner endgültigen Auflösung. Der Konfliktstoff wird dabei vereinfacht und stilisiert, so daß Überschaubarkeit und Orientierung gewährleistet sind.
3. Konzentrierte Exposition, kausale Kontinuität, Einheit und Ganzheit der Handlung sowie eine klare Auflösung, die durch einen Ausklang bekräftigt wird, sorgen dafür, daß keine Informationslücken oder Fragen offen bleiben und daß die Erwartungen des Zuschauers bestätigt werden.
4. Das Sujet ist streng tektonisch in Akte festgelegter Länge und Anzahl (drei oder fünf) gegliedert, deren innerer Aufbau ebenfalls genau festgelegt ist. Dabei gibt es einen zentralen Akt, der als Mittelpunkt einer symmetrischen Anlage aufgefaßt werden kann.

So wesentlich diese Übereinstimmungen sind, so gibt es doch auch signifikante Unterschiede:

1. Die Dramaturgie des populären Films setzt nur die Einheit der Handlung voraus, nicht aber die von Ort und Zeit.
2. Der populäre Film schließt mit einem *happy end*, der klassische Fall des geschlossenen Dramas ist dagegen die Tragödie.

---

<sup>104</sup> Zur Entwicklung des Begriffs vgl. Klotz<sup>7</sup>1975, S. 14ff.; in diesem Buch wird der Typus auch am ausführlichsten beschrieben.

<sup>105</sup> Darauf hat bereits Knut Hiekethier hingewiesen (1992, S. 120). Die zahlreichen Bezugnahmen der Manuale auf Freytag, Scribe und Aristoteles sprechen für sich. Kristin Thompson hat den Einfluß der Regeln für Dramen und Kurzgeschichten auf den Film genauer untersucht (in: Bordwell/Staiger/Thompson 1985, S. 167-173).

<sup>106</sup> Ich beziehe mich dabei auf Geiger/Haarmann<sup>4</sup>1996, S. 127ff.; Hiekethier 1992, S. 120; Klotz<sup>2</sup>1975 und Pfister<sup>6</sup>1988, S. 320f.

3. Der Höhepunkt liegt beim Drama der geschlossenen Form in der Mitte, beim populären Film am Ende. Dadurch wird auch die Rede von einer Symmetrie des Aufbaus in Frage gestellt bzw. auf den Aspekt der Akt-Gliederung beschränkt.
4. Beim geschlossenen Drama besteht „Vorrang des Inneren vor dem Äußeren,..., der Idee vor dem Stoff“. Es tendiert zur „Entmaterialisierung und Distanzierung“ (Klotz <sup>2</sup>1975, S. 92)<sup>107</sup>. Beim populären Film verhält sich dies genau umgekehrt: Zwar schlagen die Drehbuchmanuale vor, von einer Idee auszugehen, doch wird emotionaler Wirkung und spektakulärer Handlung der Vorzug gegeben vor einer eher distanzierten Darstellung des ideellen Gehalts, der allgemeingültigen „Botschaft“ der Geschichte und einer nuancierten Schilderung des Inneren der Figuren.

Die Dramaturgie des populären Films entspricht also weitgehend dem Typus der geschlossenen Dramenform, vollzieht jedoch eine Wendung ins „Positive“, „Aktive“ und Spektakuläre. Didaktische Zielsetzung, langfristige kathartische Wirkungen, bewußte Vermittlung von moralischen und theoretischen Konzepten treten dabei hinter hedonistischen Funktionen kurzzeitiger Befriedigung von Wünschen und Bedürfnissen zurück (vgl. Wuss 1993, S. 403-423).

---

<sup>107</sup> So schlägt Gottsched vor: „Der Poet wählet sich einen moralischen Lehrsatz, den er seinen Zuschauern auf sinnliche Art einprägen will. Dazu ersinnt er sich eine allgemeine Fabel, daraus die Wahrheit des Satzes erhellet. Hiernächst sucht er in der Historie solche berühmte Leute, denen etwas ähnliches begegnet ist: und von diesen entlehnet er die Namen, für die Personen seiner Fabel, um derselben also ein Ansehen zu geben“ (Gottsched 1973, S. 317).

# Zusammenfassung

## Populäre Dramaturgie als System der Rezeptionslenkung

Die in den vorangegangenen Kapiteln beschriebenen Merkmale stehen nicht für sich allein, sondern verstärken und ergänzen sich gegenseitig in ihren Wirkungen. Sie kennzeichnen dadurch die Mainstream-Dramaturgie als ein komplexes System des Handlungsaufbaus, das eine Wirkungseinheit bildet und einen spezifischen Verlauf der Rezeption zur Folge hat (wenn es nicht durch außerdramaturgische Züge des Films, z.B. eine selbstreferentielle Auffälligkeit seiner Darstellungsmittel, konterkariert wird). Im folgenden stelle ich zusammenfassend dar, wie die Mittel populärer Dramaturgie im Filmverlauf ineinandergreifen und aufeinander aufbauen. Im Anhang findet sich als Ergänzung eine Darstellung des Gesamtbereichs der Merkmale am konkreten Beispiel von *Twister* (Abschnitt 1) und ein tabellarischer Überblick über die Merkmale und ihre Funktionen (Abschnitt 3), der als Ausgangspunkt dramaturgischer Analyse dienen kann. Ebenfalls im Anhang sind auch die im Verlauf der Untersuchung präzisierten Begriffe der traditionellen Dramaturgie aufgelistet (Abschnitt 2).

Vor der Darstellung des Merkmalszusammenhangs sollte noch einmal daran erinnert werden, daß es sich um ein Paradigma handelt, um einen Idealtypus, mit dem nur wenige Filme in jeder Hinsicht übereinstimmen. Mainstreamfilme kommen dem Paradigma zwar relativ nah, decken sich aber nur selten ganz mit ihm (*Twister* ist ein solcher seltener Fall). Man kann die idealtypische Beschreibung deshalb auch dazu verwenden, um die Besonderheiten, die Abweichungen vom Schema, die Variationen und Innovationen aufzudecken, die ein bestimmter Film aufweist. Und man kann sich jeweils fragen, welche Wirkungen die betreffenden Abweichungen auf den Zuschauer haben.

Entspricht der Aufbau eines Films – wie der von *Twister* - dem Paradigma der populären Dramaturgie, so ergibt sich ein charakteristischer Verlauf der filmischen Erzählung und ihrer Rezeption: Von Beginn an sucht der populäre Film den Zuschauer durch die spektakulären Bilder und Geschehnisse eines *hook* oder eines Anfangs *in medias res* zu fesseln -ein Versprechen hinsichtlich des Kommenden. Eine konzentrierte Exposition etabliert unverzüglich Figuren und Situation und ruft einen starken *primacy effect* hervor: Der Zuschauer weiß spätestens jetzt, was er für eine Art von Geschichte, für ein Genre zu erwarten hat, wie die moralischen Werte verteilt sind, welche Gesetze die Welt des Films bestimmen. Er kann Sympathien und Antipathien entwickeln; bereits hier beginnt die Identifikation mit einer Hauptfigur, deren Wesenszüge klar erkennbar sind.

Im *point of attack* wird das zentrale Problem greifbar, mit dem sich die Hauptfigur auseinandersetzen wird und das im Mittelpunkt der einen und einzigen Geschichte steht, die der Film erzählt. Meist handelt es sich um den spannenden Konflikt zweier Parteien, einen besonders aufmerksamkeitsträchtigen Stoff. Zugleich mit dem Problem der Figur entsteht beim Zuschauer eine spezifische Frage, die in die Zukunft der Geschichte gerichtet ist und Fortgang wie Ausgang der Handlung betrifft: Wird der Held sein Ziel erreichen? Gelingt es ihm, das

Problem zu lösen, den Konflikt für sich zu entscheiden? Die Frage ist emotional besetzt, da die Situation empathische Gefühle mit dem Protagonisten auslöst: Man ist bei der Entstehung des Problems „live dabei“ und hofft, daß der Held gewinnt, fürchtet, daß er verliert. Die Frage ist spannungsgeladen, denn die Verhältnisse innerhalb der fiktionalen Welt sehen für den Protagonisten nicht besonders günstig aus.

Im Bewußtsein der Erzählkonventionen, derer uns die Exposition bereits versichert hat, ahnen wir trotzdem seinen Triumph und können uns beruhigt auf ein Spiel einlassen, das eine Herausforderung anbietet, die jeder bestehen kann: Die Situation des Problemlösens ist für den Zuschauer ideal, denn er weiß, daß es eine Lösung geben wird, auch wenn er nicht selbst darauf kommt. In einer wohl- ausgewogenen Balance, die das Interesse wachhält und Frustrationen vermeidet, werden einerseits Erwartungen und Hypothesen bestätigt, andererseits immer wieder Überraschungen und unerwartete Wendungen geboten. Man ahnt, was geschehen wird, hat dabei auch eine deutliche Alternative vor Augen, und kann sich doch vor allem dessen, *wie* es geschehen wird, nie sicher sein. Auf dem sicheren Boden einer klaren Orientierung in der fiktionalen Welt, die durch das in der Exposition vermittelte Wissen, durch Kohärenz der Szenen und Linearität der Erzählung gewährleistet ist, wechseln sich Prognose-Erfolgs-erlebnisse und lustvolle Erkenntniserlebnisse ab. Dabei verliert der Zuschauer nie das Gefühl, die Situation kognitiv unter Kontrolle zu haben: Selbst wenn eine Hypothese darüber, was als nächstes passieren wird, nicht zutreffend war, so kann man sich das Geschehen im nachhinein doch verständlich machen. Stets ist der Zuschauer durch die enge kausale Verknüpfung und lineare Abfolge der Szenen in der Lage, zu verstehen, was geschehen ist und geschieht, und kann die kausalen und zeitlichen Relationen der dargestellten Ereignisse ohne große Anstrengung rekonstruieren.

Das interessierte Verfolgen des Problemlösungsprozesses ist jedoch kein rein intellektuelles Vergnügen, sondern ein hochgradig emotionales. Dramaturgische Mittel, die auf eine unauffällige Erzählweise abzielen, wirken darauf hin, ein distanziert-analytisches Zurücktreten der Zuschauer von der Welt der Geschichte zu verhindern. Selbstreferentialität und jeder Anschein der Vermitteltheit wird vermieden; *was sich ereignet*, steht im Vordergrund, darüber, *wie es erzählt wird*, soll man nicht nachdenken. Der Fluß der Ereignisse wird nicht durch Einmischungen einer Erzählfigur unterbrochen, er soll nicht als Vergangenes, subjektiv Wiedergegebenes erscheinen, sondern sich direkt und „objektiv“ vor den Augen der Zuschauer als „unsichtbarer Beobachter“ entwickeln. Die Darstellung konzentriert sich auf einen zentralen Handlungsstrang. Nebenepisoden, Beobachtungen am Rande oder andere Abschweifungen vom *main fabula path* leistet sich der populäre Film nicht. Der kausale Zusammenhang der Ereignisse steht im Vordergrund, man soll nicht dazu gebracht werden, Figuren oder Situationen auf Analogien und Kontraste hin zu vergleichen, was eine analytische Haltung mit sich bringen könnte. Die Aufmerksamkeit wird auf die Kausalkette fokussiert, die Empathie auf die Hauptfiguren gebündelt. Zwar gibt es Subplots, die dem

Zuschauer die Figuren näherbringen und neue inhaltliche Aspekte erschließen, die Abwechslung zwischen Situationen und Emotionen bieten und oft das Thema Liebe behandeln. Doch sind sie eng mit dem Hauptstrang der Handlung verknüpft, beeinflussen ihn und werden von ihm beeinflusst. Nie machen sie ihm den Rang streitig, immer tragen sie zu seiner Entwicklung bei. Faszinierende Bilder und spektakuläre Effekte darf es, soll es geben, jedoch nie losgelöst von einer Handlungsfunktion der Ereignisse. Der kohärente, linear vorwärtsdrängende Ereignisstrom wird so selten wie möglich durch Anachronien, Rückblicke, Voraus schauen unterbrochen, um den Eindruck der Erlebnisgegenwart nicht zu zerstören.

Eine solche „illusionistische“ Bruchlosigkeit zielt in Verbindung mit der empathischen Bindung an die Hauptfiguren darauf, das Wirkungspotential der dargestellten Ereignisse voll auszuschöpfen, vor allem in emotionaler und sinnlicher Hinsicht. Dieses Potential steigert sich während des Films im Angenehmen wie im Unangenehmen; Ängste intensivieren sich ebenso wie Erlebnisse der Freude. Immer aber steht das Versprechen eines auflösenden Höhepunkts im Hintergrund, der als kognitive und emotionale „Belohnung“ für die Aufwendungen an Aufmerksamkeit und unangenehmen Gefühlen am Ende des Films winkt. Dabei wird der Bogen nie überspannt, die kognitiven Anstrengungen so gering wie möglich gehalten: Der Ablauf entspricht dem kanonischen Story-Schema, der Grundlage allen Geschichten-Verstehens.

Die Gliederung des populären Films in Akte und Szenen unterlegt der Handlungsentwicklung ein rhythmisch strukturiertes Muster von Spannung und Entspannung, von Kontinuität und überraschenden Wendungen. Die durch Kausalität und Frage-Antwort-Verbindungen verknüpften Szenen erzeugen *en miniature* dieselben Effekte wie das gesamte Sujet, sie haben in der Regel ein klares Problem und steigern sich zu einem Höhepunkt, in dem eine Frage beantwortet wird. An zeitlich genau definierten Stellen und in regelmäßigen Abständen (etwa alle 10-15 Minuten) sorgen Wendepunkte (Plot Points) für Akzentuierung der Handlung, verschaffen Abwechslung und sorgen für Überraschungen, indem sie einen neuen Versuch des Helden bei der Problemlösung initiieren. Vor allem die aktbegrenzenden wesentlichen Plot Points bilden Ankerpunkte, Zäsuren, an denen sich der Zuschauer auch zeitlich im Film orientieren kann, indem er schätzt, wie lange dieser noch dauert und wie er seine Aufmerksamkeitskapazität einteilen sollte. Entspannungsphasen am Beginn des nächsten Aktes geben Raum zur Besinnung und lassen die folgende Steigerung der Handlung umso intensiver wirken. *Deadlines* verstärken die Spannung und setzen ein Zeitmaß, an dem sich der Zuschauer immer wieder über das erreichte Stadium der Entwicklung orientieren kann.

Oft sind *deadlines* am Schluß des Films positioniert; der Punkt, an dem die Entscheidung der *deadline* fällt, ist dann der Handlungshöhepunkt, der das Problem der Hauptfigur auflöst. Die zentrale Frage des Zuschauers findet hier eine Antwort, die intensivsten Emotionen und Sinnesempfindungen werden hier erreicht. Der Konflikt ist beendet, alle noch offenen Informationslücken werden geschlos-

sen, auch die Fragen beantwortet, die sich an die Subplots knüpfen. Die Beantwortung der Fragen erfüllt dabei die Erwartungen, bestätigt die Hypothesen, die der Zuschauer bereits im *point of attack* aufgestellt hatte. Das Erfolgserlebnis der erwiesenen Prognosefähigkeit verbindet sich mit dem Gefühl endgültig erreichter kognitiver Beherrschung der Situation und mit der zufriedenen Wahrnehmung einer vollendeten „Gestalt“ des Films, seiner Geschlossenheit. Alle Ängste und Aufregungen sind überstanden; im *happy end* werden die Wünsche und Hoffnungen des Zuschauers (fiktionale) Wirklichkeit, Wertorientierungen und Welt-sicht damit bestätigt. Der Ausklang der Geschichte im Kiss Off bekräftigt den erreichten stabilen Zustand und geleitet den Zuschauer sanft aus der fiktionalen Welt der Geschichte in die reale des Kinos oder der heimischen Wohnlandschaft. Wie dieser Ablauf zeigt, zielt die Dramaturgie des populären Films auf ein klar erkennbares Wirkungsspektrum ab. Die einzelnen Momente dieses Spektrums seien hier noch einmal im Überblick aufgeführt:

1. Einfache Verständlichkeit und klare Orientierung im Film verschaffen dem Zuschauer das Gefühl kognitiver Kontrolle. Er hat das Gefühl, die Situation jederzeit zu beherrschen, weil er selbst nicht betroffen, aber über die Lage orientiert ist und weiß, daß es eine Auflösung geben wird. Daß alle Frustrationen vermieden werden, die ihn im Alltag quälen mögen, induziert im Zuschauer ein mit Vergnügen verbundenes „Selbstgefühl von Handlungsmächtigkeit“ und bildet die Grundlage dafür, daß er sich entspannen kann (vgl. Wuss 1993, S. 407, 421f.)<sup>108</sup>. Er begibt sich in eine ideale Situation des Problemlösens und nimmt damit eine Herausforderung an, von der von vornherein feststeht, daß er ihr gewachsen ist. Wo der Alltag oft entweder öde oder überkomplex und problembeladen ist, sorgt im populären Film ein kontrolliertes Spiel mit Überraschungen und Erwartungen für eine angenehme Balance der kognitiven und emotionalen Forderung. Daß der Rezipient *gefordert*, nicht aber *überfor-* dert wird, erzeugt in ihm im Idealfall ein Hochgefühl des *flow* (vgl. Tan 1996, S. 92ff.).
2. Die Dramaturgie des Mainstreamfilms setzt eine Fabula voraus, die aus einem Problemlösungs-Stoff besteht. Prozesse des Problemlösens und der Konfliktbewältigung ziehen das menschliche Interesse auf sich, weil sie Gelegenheit zum risikolosen Lernen durch Beobachten bieten. Populäre Filme bieten Lösungsstrategien für Konflikte an, die auch den Zuschauer betreffen könnten, oder sie zeigen, wie Figuren sich in Grenzsituationen bewähren, die als Ängste in der Vorstellungswelt des Publikums verankert sind. Dabei werden Problemstrukturen, die in der Lebenswelt komplex und unüberschaubar sind, auf eine Weise simplifiziert und zugespitzt, daß das Muster der Vereinfachung auch auf eigene Lebensbezüge übertragen werden kann (vgl. Wuss 1993, S. 410ff., S. 420)<sup>109</sup>.

---

<sup>108</sup> Am deutlichsten wird dies, wenn der Zuschauer einen Wissensvorsprung gegenüber der betroffenen Figur hat und den Impuls verspürt, ihr zu helfen, sie zu warnen.

<sup>109</sup> Christopher Vogler demonstriert einen recht naiven Fall einer solchen Übertragung, wenn er berichtet, es habe ihm geholfen, einen Kritiker seines Drehbuch-Konzepts als „*Threshold*



3. Die Mittel der populären Dramaturgie (vor allem die figurenzentrierte Kausalität, aus der sich eine bestimmte Figurenkonzeption ergibt) erzeugen und verstärken die Empathie mit den Figuren: Die populäre Dramaturgie ist eine Dramaturgie der Einfühlung im Brechtschen Sinne<sup>110</sup>. Einfühlung wiederum bildet die Grundlage für ein durchweg emotionsbestimmtes Erleben des Films, weil nur so die Bedeutung, die die dargestellten Situationen für die Figuren haben, vom Zuschauer nachempfunden werden kann. Durch die Konfliktstruktur und die eindeutige Zeichnung der Figuren bleibt die affektive Haltung des Zuschauers ihnen gegenüber nicht so diffus, wie er vielen Personen des täglichen Lebens gegenüberstehen mag. Emotionalisierung stärkt die Möglichkeit, sich in der Welt des Films zu orientieren und Position zu beziehen.
4. Empathie und Aufmerksamkeit der Zuschauer werden durch die Einheit der Handlung gebündelt, richten sich in konzentrierter Form auf *eine* Geschichte und *eine* Hauptfigur. Mag der populäre Film ein Mittel der Zerstreuung sein, seine emotionalen Wirkungen zerstreut er jedenfalls nicht -auch dies eine Strategie der Komplexitätsreduktion.
5. Die lineare Entwicklung des Problem-Lösungs-Bogens, die klare Orientiertheit der Zuschauer und die empathischen Gefühle, die sie empfinden, führen dazu, daß der Effekt der Spannung dominiert. Der Zuschauer ist gespannt auf den Fortgang der Geschichte und weniger interessiert an Ereignissen, die vom erreichten Zeitpunkt des Sujets aus in der Vergangenheit der Fabula liegen. Auch Überraschung tritt zurück oder entsteht eher dadurch, *wie* etwas zustande kommt, als dadurch, *was* sich ereignet. Die Spannungshypothesen sind klar, spezifisch und bilden oft sich ausschließende Entweder-Oder-Paare, wobei der eine Ausgang dem anderen vorgezogen wird. Oft werden diejenigen Hypothesen bestätigt, die der Zuschauer zwar innerhalb der fiktionalen Welt für unwahrscheinlicher, aufgrund seiner Kenntnis der Erzählkonventionen jedoch für wahrscheinlicher hält. Die Dominanz der Spannung suggeriert erstens Erlebnisgegenwart, weil die Ereignisse nicht wie im Fall einer Neugierfrage „ja schon vergangen sind“. Zweitens ermöglicht Spannungsdominanz auch die Simulation einer Prognosesituation, bei der die Voraussagen des Zuschauers im Großen und Ganzen eintreffen, und nicht -wie bei der Überraschung- widerlegt werden.
6. Die populäre Dramaturgie hat wesentlichen Anteil an der Erzeugung, Steuerung und Verstärkung des Interesses der Zuschauer am Handlungsverlauf:
  - Der übergreifende Problem-Bogen bewirkt, daß das Interesse bereits am Filmbeginn hoch ist und bis zu seinem Ende aufrechterhalten wird.
  - Dafür, daß das Interesse im Filmverlauf nicht nachläßt, sondern durch immer intensivere Gefühle und einen dringenderen Wunsch nach Auflösung noch

---

*Guardian*“, d.h. als Figur ebendieses Konzeptes zu sehen: „The mythical approach had proven its worth in life as well as story“ (Vogler 1992, S. 6f.).

<sup>110</sup> In Brechts *Gesammelten Werken* hat die Herausgeberin einschlägige Texte unter dem Titel „Kritik der Einfühlung“ zusammengefaßt (Brecht 1967, S. 240-251).

anwächst, sorgen Mittel der inhaltlichen Steigerung: Das Wirkungspotential der dargestellten Ereignisse erhöht sich im Filmverlauf.

- An kritischen Momenten des Films wie dem Anfang, wo der Zuschauer entscheidet, ob er sich auf den Film einläßt, oder dem Ende, das eine Überbietung des bisher Dagewesenen fordert, spricht der populäre Film den Zuschauer durch spezielle Mittel wie den *hook* oder *deadlines* gezielt an.
  - Die Gliederung des Films in Szenen und Akte sorgt für einen spezifischen Rhythmus von Veränderungen und neuen Reizen, von Spannung und Entspannung, Abwechslung und Kontinuität, der auf die Bedürfnisse der Zuschauer zugeschnitten ist. Als strategische Mittel, die durch Abwechslung und Anreicherung das Interesse stimulieren, können auch die Subplots aufgefaßt werden.
7. Die Dramaturgie des populären Films wirkt auf durch die Beschränkung auf eine Erzählebene und das Zurücktreten von Analogien auf ein unauffälliges, „illusionistisches“ Erzählen hin, auf die Vermeidung von Selbstreferentialität der Erzählung und einer analytischen Haltung der Zuschauer, die eine Emotionalisierung verhindern würde.
  8. Die eindeutige Auflösung der Geschichte schließt den Film auf angenehme Weise ab; der Zuschauer muß sich nicht mehr mit den Problemen der Geschichte beschäftigen. Konflikte erweisen sich als lösbar, wo sie im täglichen Leben oft einen „Schrecken ohne Ende“ bedeuten. Das Ende ohne Schrecken dagegen bestätigt die Erwartungen des Zuschauers und schenkt ihm damit ein Erfolgserlebnis hinsichtlich seiner Prognose- und Orientierungsfähigkeit. Das gilt für den Bereich des Weltwissens wie auch den der Beherrschung narrativer Muster (vgl. Wuss 1993, S. 418ff.). Der positive Abschluß der Geschichte im *happy end* bekräftigt dem Zuschauer, daß seine Wertorientierung nicht nur moralisch richtig, sondern auch nützlich und lebensstauglich ist -hat sie sich doch, vertreten durch den Protagonisten, durchgesetzt.
  9. Die Regelmäßigkeit der dramaturgischen Struktur, ihre Basierung auf dem kanonischen Story-Schema und ihre weite Verbreitung führen zu einem als angenehm empfundenen Wiedererkennen des gleichen Musters, zu einem Wieder-Durchleben gewohnter, bekannter Rhythmen. Das Gewohnte bedeutet Sicherheit und signalisiert, daß man sich entspannen kann, weil einen nur wohldosierte Abwechslungen erwarten. So ist selbst der größte Horror als fiktionales Spiel markiert und ordnet sich auf eine vertraute und beherrschbare Weise.

Im Kapitel über die „Wirkungen und Ziele der Mainstream-Dramaturgie“ wurde Unterhaltung definiert als eine Eigenschaft des Rezeptionsprozesses, die darin besteht, daß die kognitiven, affektiven und viszeralen Investitionen ein von einem breiten Publikum akzeptiertes Maß nicht übersteigen und daß der emotionale und viszerale Gewinn maximiert wird, notfalls auch auf Kosten des kognitiven Gewinns. Nun läßt sich klarer erkennen, welchen Beitrag die populäre Dramaturgie zum Ziel des Mainstreamfilms leistet, das Publikum zu unterhalten: Sie

- *senkt* die Investitionen in den Rezeptionsprozeß durch einfache Verständlich-

keit und klare Orientierung,

- *verstärkt* das (positive) inhaltliche Wirkungspotential dargestellter Situationen, indem sie eine Basis für Empathie schafft und diese bündelt,
- *vermeidet* eine Brechung der Empathie durch den Verzicht auf Erzähler-Eingriffe und Auffälligkeit der Handlungskonstruktion,
- *verschafft* -unabhängig vom Inhalt der Darstellung- affektiven und viszeralen Gewinn, indem sie das Geschehen rhythmisch auf vertraute Weise gliedert, für Abwechslung sorgt, das Gefühl kognitiver Kontrolle erzeugt und durch ein *happy end* Wünsche und Werte des Zuschauers bestätigt.

Betrachtet man die Dramaturgie im Kontext anderer narrativer Charakteristika der populären Filmerzählung, so zeigt sich eine Konvergenz der Wirkungen (vgl. Kuhn <sup>8</sup>1996, S. 216): Der Realismus der Raum- und Zeitgestaltung vermeidet ebenfalls selbstreferentielle Brechungen des Ereignisflusses der Geschichte; dasselbe gilt für den Einsatz der Darstellungsmittel, die -im „Institutional Mode of Representation“ zusammengefaßt- für Unauffälligkeit des Erzählens sorgen (z.B. durch „unsichtbaren Schnitt“; vgl. Hickethier 1993, S. 144-151). „Vertrauenswürdigkeit“ der Narration sorgt für klare Orientierung; eine charakteristische Art der Figurenkonzeption und -konstellation bildet die Basis für Empathie.

*Daß* der populäre Film einen stimmigen Funktionszusammenhang unterhaltenden Erzählens bildet, ist nicht besonders überraschend. Die Analyse der Merkmale der populären Dramaturgie zeigt darüberhinaus jedoch *en détail*, wie komplex dieser Zusammenhang ist und welchen Beitrag jedes einzelne Merkmal leistet. Damit werden Abweichungen vom Paradigma oder auch alternative Konzeptionen des Handlungsaufbaus nicht nur in rein *formaler* Hinsicht auf der Hintergrundfolie der populären Dramaturgie kontrastiv beschreibbar, sondern auch *funktional*: Man kann ermitteln, wie andersgeartete Wirkungen durch die Variation einzelner Merkmalsbereiche zustandekommen.

Vor allem aber kann man auf der Grundlage der Merkmale der populären Dramaturgie einer Antwort auf die Frage nach dem kulturellen Einfluß des Mainstreamfilms näherkommen - der bedeutendsten Erzählform unserer Zeit. Ob man die populäre Dramaturgie als „Basis-Ideologie auf vor-begrifflichem, sinnlichem Niveau“ verdammt<sup>111</sup>, oder ihre positiven Seiten hervorhebt - ihre Rolle ist jedenfalls nicht gering. Innerhalb der grundsätzlichen Wirkungsmöglichkeiten

- einer Aufklärung über die Veränderbarkeit der gesellschaftlichen Verhältnisse (wie im epischen Theater),
- eines Aufzeigens der Kontingenz und prinzipiellen Unfaßbarkeit unseres Daseins (wie im modernen Roman oder im „Kunstkino“),
- eines ironischen Spiels mit den Versatzstücken der Medienrealität (wie im postmodernen Kino) und schließlich
- der Versicherung einer sinnvoll geordneten, einfach strukturierten und beherrschbaren Welt

---

<sup>111</sup> Kersting 1989, S. 205.

bildet die Mainstreamdramaturgie die Grundlage für das letztere. Warum sah Wittgenstein Western, warum weinte Kafka im „Kintopp“<sup>112</sup>? Vielleicht auch, um sich einer fremd, absurd, überkomplex oder brüchig gewordenen Welt wieder zu versichern, um sie wieder mit den Augen zu sehen, wie wir sie fast alle fast immer betrachten -eine Wiederaneignung der einfachen, allgemein verbreiteten Parameter des Verstehens. Aber das ist ein anderes Thema.

---

<sup>112</sup> Vgl. Zischler 1996.

# Anhang

## 1 Das Beispiel *Twister*

*Twister* ist ein Film, der dem Paradigma der populären Dramaturgie sehr nahe kommt. Deshalb läßt sich an ihm das Zusammenwirken der einzelnen Merkmale gut veranschaulichen. Die zuvor detailliert behandelten Merkmale werden dabei durch Fettdruck hervorgehoben.

Mit einer Länge von 108 Minuten bleibt *Twister* etwas unter der Ideallänge von 120 Minuten. Der Film beginnt mit einem **hook**: Nachdem ein Tornado bereits in der Titelsequenz die Buchstaben des Wortes „Twister“ in seinem Wirbel erfaßt hat, wird seine Gewalt noch einmal in einer Episode demonstriert, in welcher der Vater einer Farmersfamilie fortgerissen wird.

Nach dem fünfminütigen *hook* etabliert eine **konzentrierte präliminäre Exposition** Situation und Figuren: Eine Wetterstation kündigt „Rekordtornados“ an - antagonistische Kräfte, die ein maximiertes Problem für die Hauptfiguren versprechen. Der Protagonist Bill und seine Freundin Melissa treffen sich mit Bills Noch-Ehefrau Jo, die mit ihrem Team Aktionen gegen die Tornados vorbereitet. Bill will die Scheidungspapiere abholen, um Melissa zu heiraten. Dabei werden Bill und Jo als sympathische Hauptfiguren vorgestellt, die in ihrer Begeisterung für die Tornado-Forschung viel gemeinsam haben (hier deutet sich bereits die Frage des Liebes-Subplots an).

Schrittweise, mit zunehmender Einengung der Fragen und Erwartungen des Zuschauers, formiert sich der **point of attack**: Jo zeigt Bill das fertiggestellte Meßgerät „Dorothy“, eine gemeinsame Erfindung. Ihr Ziel wird klar: die Gewinnung von Tornado-Daten. Damit ist das zentrale Problem schon etabliert, doch noch verweigert sich Bill („*Refusal of the Call*“). Da bricht das Team überstürzt auf, einem Wirbelsturm entgegen. Die Konfrontation wird von den Figuren gesucht; ein deutliches Zeichen **figurenzentrierter Kausalität** und der Dominanz menschlicher Handlungen. Jo nimmt beim überstürzten Aufbruch die Scheidungspapiere mit, Bill und Melissa folgen ihr. An einer Raststätte trifft Bill auf den Konkurrenten Jason, der die „Dorothy“-Idee gestohlen hat und mit High-Tech-Ausrüstung dasselbe Ziel verfolgt -die Bereicherung des zentralen Problems um einen zwischenmenschlichen Konflikt. Der Jason-Subplot ist auf **Analogien und Kontraste** zu Bill und Jo hin angelegt: Wie Jos Team fährt auch das von Jason in Vans den Tornados entgegen, nur sind die Wagen schwarz und edel, die Insassen opportunistisch statt idealistisch und ihr Vorgehen technizistisch statt intuitiv. Doch diese Analogien und Kontraste ordnen sich der primär kausal bestimmten Sujet-Anlage unter. Die Konfrontation mit Jason bringt Bill schließlich dazu, Jo zu helfen. Seine Entscheidung formuliert er in einer **deadline**: „Ich gebe dir einen Tag, um Dorothy zum Fliegen zu bringen“. Tatsächlich wird die *deadline* eingehalten, der Film bekommt dadurch auch zeitliche Einheit.

Durch den *hook* etwas verspätet, nämlich nach 20 statt den typischen 15 Minuten, ist an diesem *point of attack* mit aller Klarheit das **zentrale Problem der Figu-**

**ren** etabliert: Bill und Jo haben das gemeinsame Ziel, „Dorothy“ innerhalb eines Tages zur Übermittlung von Tornado-Daten zu bringen und dabei ihrem Konkurrenten Jason zuvorzukommen. Für den Zuschauer stellt sich die **zukunftsgerichtete Spannungsfrage**, ob und wie es ihnen gelingt. Man erwartet aufgrund der Konventionalität des Films, daß sie ihr Ziel erreichen, obwohl sie die Wahrscheinlichkeit gegen sich haben, was die Spannung erhöhen soll (die Ausrüstung ist schlecht, die Tornados gefährlich). Spätestens an dieser Stelle entsteht auch die Frage des **Liebes-Subplots**: Werden Bill und Jo wieder zusammenfinden (und was geschieht dann mit Melissa)? Nach dem Prinzip der **Einheit der Handlung** ist dieser Subplot aufs engste mit dem Hauptstrang verknüpft: Er hat dieselben Protagonisten und steht mit ihm in kausaler Verbindung. Weil es kein weiteres zentrales Problem anderer Hauptfiguren gibt, wird nur **eine einzige Geschichte** erzählt.

**Linear**, in stetigem **kausalem und erotischen Zusammenhang der Szenen** und **ohne die Vermittlung einer Erzählfigur** entwickelt sich die Handlung. Es gibt keine Rückblende oder sonstige Umstellung von Sujetteilen gegenüber der Fabula, keine Lücken und Abschweifungen, keine unterbrechenden Kommentare. In **steigerndem Verlauf**, dessen Ausgangspunkt wörtlich die Ruhe vor dem Sturm ist, wird der **erste Plot Point** erreicht: Die gefährliche und spektakuläre Konfrontation mit dem ersten Tornado stellt auch in Hinsicht auf Emotionen und Sinnesreize einen **Handlungshöhepunkt** dar. Bill und Jo entgehen unter einer kleinen Holzbrücke dem Ansturm, Jos Auto wird durch die Luft geschleudert, Melissas Beziehung zu Bill das erste Mal erschüttert (Subplot). Der Plot Point ereignet sich -mittlerweile pünktlich nach den Vorgaben der Manuale- knapp 30 Minuten nach Filmbeginn. Danach leitet eine kurze Entspannungsphase (Scherze über den kaputten Wagen) zum zweiten Akt über.

Dieser beginnt mit der Ankündigung eines neuen Tornados. Erster und zweiter Akt werden hier nicht durch je **übergreifende Teilziel-Bögen** voneinander unterschieden; die Zuschauerfrage wird vielmehr mit jedem Tornado neu, aber auf die gleiche Weise gestellt (Werden sie *diesmal* ihr Ziel erreichen?). Das geschieht im zweiten Akt mehrfach: Über drei scheiternde Konfrontationen entwickelt sich der Akt in immer neuen Action-Spektakeln zu seinem Höhepunkt, dem zweiten Plot Point. Dabei haben die Effektsequenzen, die das computergenerierte Erhabene der Naturgewalt zeigen, als hauptsächlich **ästhetisch funktionale Teile** stets auch eine **Funktion für die Handlung**.

Die drei „internen“ Plot Points des zweiten Aktes vor seinem Höhepunkt sind steigernd angeordnet, sowohl im Vergleich zueinander als auch zum ersten Akt: Die Stärke der Tornados steigt (numerisch deutlich sichtbar) von einem „F 2“ am Ende des ersten zu einem „F 4“ am Ende des zweiten Aktes. Die Effekte werden spektakulärer, die Situationen für die Figuren bedrohlicher. Zusätzlich nehmen die empathischen Gefühle in anderer Hinsicht zu: Der Liebes-Subplot nähert sich seinem Ziel, Melissa und Bill entfremden sich, er und Jo kommen sich näher. Dabei dient der Subplot auch zur Abwechslung, zur Schaffung von Ruhepausen und zu weiterer Figurencharakterisierung. Ein Beispiel ist das gemeinsame Essen

des Teams bei Jos Tante Mag im Ort Wakita (ca. 43.-50. Minute): Jo unterhält sich mit Mag über ihre Beziehung zu Bill. Das Gespräch während des Essens wirkt beim Zuschauer die vergangenheitsbezogene Neugierfrage auf, welches dunkle Erlebnis Jos Besessenheit von den Tornados geprägt hat. 15 Minuten später wird die Frage durch einen Streit zwischen Jo und Bill beantwortet: Der Verunglückte aus dem Anfangs-*hook* war Jos Vater. Der Streit, der sich während der Konfrontation mit einem Tornado abspielt, bildet den zeitlichen Mittelpunkt des Films, und hat inhaltlich besondere Bedeutung.

Der Wendepunkt des Subplots -das Ende des Essens- springt pünktlich in eine Akzentuierungs-Bresche des Plots: Die internen Plot Points des zweiten Aktes folgen bis auf diese Lücke fast genau im Abstand von zehn Minuten aufeinander (ca. 40., 50. [Subplot], 60., 70. Minute des Films). Der Ablauf der **Szenen**, in denen das Team versucht, „Dorothy“ zum Einsatz zu bringen, ist dabei im Grunde immer gleich: Ankündigung des Tornados und Aufbruch; Annäherung an den immer stärker spürbaren Sturm; sein Toben in nächster Nähe, durch das die Aktion scheitert. Die Szenen weisen damit eine dem gesamten Sujet entsprechende **Mikrodramaturgie** auf; sie steigern sich von einem Auslöser zu einem Höhepunkt, der durch das vorläufige Scheitern des Unternehmens allerdings keine Auflösung bringt. Die Fehlschläge sind Ursachen für weitere Versuche, die Szenen sind **kausal miteinander verknüpft**.

Die Situation erreicht im **Plot Point des zweiten Aktes** inhaltlich einen krisenhaften Tiefpunkt: „The act two climax ...brings the protagonist to his or her lowest point, to a major crisis“ (Armes 1994, S. 67). Dieser Krisenpunkt ist -den Zeitvorgaben der Manuale entsprechend- in der 75. Filmminute mit der Zerstörung Wakitas erreicht. Es gelingt Bill und Jo zwar, in einer *last minute rescue* Tante Mag aus ihrem einstürzenden Haus zu bergen, doch nur durch ein Tornado-Frühwarnsystem auf der Basis von „Dorothys“ Meßdaten wäre die Verwüstung zu verhindern gewesen. Mag ermutigt Jo: „Geh und mach dem ein Ende“ (ca. 80. Minute). Kurz vor diesem zweiten Plot Point nimmt auch der Subplot eine entscheidende Wendung: Die einsichtige Verliererin Melissa fordert Bill in heroischem Verzicht auf, bei Jo zu bleiben; sie beendet die Beziehung und fährt nach Hause. Für den Abschluß des Subplots, die Zusammenführung von Bill und Jo, ist jetzt die Bahn frei.

Der Beginn des dritten Aktes zeichnet sich nach Armes dadurch aus, daß die Hauptfiguren mit einer neuen Idee die Initiative übernehmen (Armes 1994, S. 67). Diese Idee besteht in *Twister* darin, „Dorothys“ Meßsonden mit kleinen Blechpropellern auszustatten, um sie flugfähig zu machen. Unverzüglich steuert die Handlung dann auf den **auflösenden Höhepunkt** zu. Es handelt sich um eine über zehn Minuten und mehrere Szenen währende Konfrontation mit dem bisher stärksten Tornado, einem „F 5“. Die Konfrontation ist der Höhepunkt in zugleich inhaltlicher, kognitiver, emotionaler und viszeraler Hinsicht. Hier ballen sich die spektakulärsten Effekte: Ein Tanklastwagen wird auf das Auto von Bill und Jo geschleudert und explodiert, der Tornado wirft ganze Häuser auf die Fahrbahn. Hier entscheidet sich der Konflikt mit Jonas, der nicht auf Bills Warnungen hö-

ren will und samt Auto vom Tornado erfaßt wird. Und hier erreichen Bill und Jo endlich ihr Ziel: „Dorothy“ übermittelt Tornado-Daten (93.Minute). Die Zuschauerfrage ist damit beantwortet, der Problem-Lösungs-Bogen eigentlich geschlossen. Die empathischen Hochgefühle halten jedoch nur kurz an, weil implizite Voraussetzungen in Frage gestellt werden: Wir erwarten, daß Jo und Bill überleben, doch der Sturm greift sie an. Erst in der 100. Minute haben sie im Auge des Orkans den Angriff überstanden. Der Kuß von Bill und Jo inmitten des jubelnden Teams läßt auch im Subplot **keine Zuschauerfragen mehr offen**; die Erwartungen hinsichtlich des Endes werden bestätigt, ein „problemloser“ Ruhezustand ist erreicht. Das *happy end* klingt aus in einem **Kiss Off** im wahrsten Sinne des Wortes, während die Kamera in die Totale zurückfährt und ein pathetischer Abspann einsetzt, der in Wolkenbildern noch einmal die Macht der Natur feiert.

*Twister* erweist sich als ein Film, in kaum einem Merkmalsbereich vom Idealtypus der populären Dramaturgie abweicht. Die stärkste Abweichung ist sicherlich, daß die Teilbögen von Frage und Antwort, Problem und Lösung der einzelnen Akte kaum Eigenständigkeit aufweisen. Die Wendepunkte leiten keine grundsätzlich anderen Problemlösungsstrategien der Figuren ein. Offensichtlich wird dies, wenn man *Twister* mit *Speed* (ebenfalls Jan de Bont) vergleicht. *Speed* ist zwar auch sehr einfach strukturiert, aber die Bögen der Akte sind deutlich voneinander abgesetzt: Im ersten Akt muß sich der Protagonist mit dem Anschlag des Antagonisten auf einen Hochhausfahrstuhl auseinandersetzen, im zweiten Akt mit dem auf einen Bus, im dritten kämpft er in einer U-Bahn mit dem Bombenleger. Ort, Zeit, Handlungszusammenhang und Figurenkonstellation wechseln. Daß *Twister* einen solchen ausgeprägten Wechsel nicht besitzt, verleiht dem schnell und geradeaus erzählten Film zwar eine starke Einheit, führt aber auch zu einer nicht zu leugnenden Eintönigkeit der immergleichen Abläufe, über die die Effekte nur mühsam hinwegtäuschen. Die Abweichung vom Idealtypus zeigt sich in diesem Fall als Schwäche in der ansonsten genau nach Plan gebauten Simplizität einer dramaturgischen Maschinerie, die offenbar vorwiegend als stabile Handlungsgrundlage für aufwendige Special Effects konzipiert wurde, von denen keine Ablenkung erlaubt war.

## 2 Klärungen dramaturgischer Begriffe

**Akt:** Die Akte eines Films werden durch ausgeprägte Plot Points abgegrenzt. Folgende Indizien sprechen dafür, daß es sich bei einem Plot Point um einen der wesentlichen, aktabgrenzenden Wendepunkte handelt:

- Problem und Frage, die durch das Ereignis ausgelöst werden, sind übergreifender (erstrecken sich über mehr Ereignisse) als die anderer Wendepunkte.
- Das Ereignis ist ein kontextrelativer Höhepunkt in inhaltlicher, kognitiver, emotionaler und/oder sinnlicher Hinsicht.
- Auf das Ereignis folgt eine kurze Ruhephase.
- Das Ereignis bildet den Ausgangspunkt für eine Verschärfung des Konflikts.
- Zeit und Schauplatz der Handlung ändern sich.



- Das Erzähl- und Handlungstempo wird beschleunigt.

**Deus ex machina:** unerwartete Lösung des zentralen Problems durch ein Ereignis, das weder durch den Protagonisten noch durch die antagonistische Kraft verursacht wurde, und das der Zuschauer aufgrund der dargestellten Ereignisse nicht hypothetisch in Betracht ziehen konnte.

**Exposition:** Unter „Exposition“ sind diejenigen Ereignisdarstellungen eines (filmischen) Textes zu verstehen, die vorwiegend die Funktion haben, den Zuschauer mit den Informationen über Ort, Zeit und Figuren der Geschichte zu versehen, die die Basis für das Verständnis der Handlung und ihres Hauptkonfliktes bilden.

**Happy End:** Auflösung und Ausklang eines Films, die erstens mit den Sympathien und zweitens mit den Werten der Zuschauer übereinstimmen.

**Höhepunkt:** Ein Ereignis kann in verschiedenen Hinsichten der Höhepunkt des Films sein:

- Der kausale Höhepunkt schließt die Ereigniskette der Geschichte durch die Lösung des Problems ab.
- Der inhaltliche Höhepunkt ist das Ereignis, in dem die stärkste und spektakulärste Auseinandersetzung des Helden mit der antagonistischen Kraft stattfindet.
- Im kognitiven Höhepunkt wird die Makrofrage des Zuschauers beantwortet.
- Am emotionalen Höhepunkt ist die stärkste Intensität der Gefühle des Zuschauers erreicht.
- am viszeralen die stärkste Intensität seiner Sinnesempfindungen.

Populäre Dramaturgie arbeitet darauf hin, *alle* aufgeführten Hinsichten von Höhepunkten in *einem* Ereignis zusammenzubringen. Es handelt sich dabei keineswegs um eine momentane Spitze, sondern oft eine über mehrere Szenen ausgedehnte Entwicklung der Handlung.

**Hook:** Ereignisdarstellungen am unmittelbaren Filmbeginn, die einen besonders starken emotionalen und sinnlichen Eindruck auf den Zuschauer machen und als Versprechen für das Kommende dienen sollen.

**Plot Point:** Ereignis oder Ereigniskomplex des Sujets, in dem

1. ein Teilziel der Hauptfigur endgültig erreicht oder verfehlt wird und sie ein neues Teilziel auf dem Weg zur Lösung des zentralen Problems ins Auge faßt und
2. beim Zuschauer eine Makro-Frage zweiter Ordnung (unterhalb der zentralen Makro-Frage des Films) beantwortet und eine neue aufgeworfen wird.

**Point of attack:** Aufgrund von Schwierigkeiten bei der Bestimmung des *point of attack* schlage ich vor, differenzierter zu unterscheiden zwischen:

1. Ereignissen, die die Hauptfigur vor das zentrale Problem stellen,
2. Ereignissen, in denen sich die Hauptfigur entscheidet, einen Lösungsversuch zu unternehmen, und dadurch ein klares Ziel vor Augen hat,
3. Ereignissen, die beim Zuschauer die zentrale Frage des Films hervorrufen.

„Point of attack“ sollte ein Ereignis nur dann genannt werden, wenn es alle drei Bedingungen erfüllt.

**Steigerung:** Es muß unterschieden werden zwischen verschiedenen Möglichkeiten inhaltlicher Steigerung der Ereignisse hinsichtlich ihres Wirkungspotentials und einer Steigerung des kognitiven, emotionalen und viszeralen Rezeptionserlebnisses.

**Subplot:** Es gibt verschiedene Indizien dafür, daß es sich bei einem Handlungsstrang um einen Subplot handelt:

1. Er ist kürzer als der Plot, sein Problem wird später aufgeworfen und früher gelöst.
2. Er ist visuell weniger präsent, nimmt im Film weniger Raum ein.
3. Seine Ereignisse sind weniger folgenreich, er spielt eine geringere kausale Rolle.
4. Während der Haupthandlungsstrang oft spektakuläre äußere Handlung zeigt, liegt der Schwerpunkt in Subplots meist auf der Darstellung menschlicher Beziehungen.
5. Im Plot wird die Auseinandersetzung des Protagonisten mit einer zentralen antagonistischen Kraft dargestellt, im Subplot seine Beziehung zu Nebenfiguren.

### 3 Überblick über Merkmale und Wirkungen populärer Dramaturgie

Merkmale	Wirkungstendenz
1. Kanonisches Story-Schema als Grundlage	Vereinfachung des Verständnisses, da keine Abweichungen von dem mentalen Schema, das allem Geschichtenverstehen zugrundeliegt
2. Nur <i>eine</i> Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vereinfachung der dramaturgischen Konstruktion; dadurch leichteres Verständnis der Handlung</li> <li>• Fokussierung der Gedanken und Gefühle; dadurch Vermeidung von Ablenkung, Empathie-Bündelung</li> </ul>
3. Parallelität von Problem-Lösungs-Bogen und Frage-Antwort-Bogen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem/Konflikt als besonders aufmerksamkeits-trächtiger Stoff</li> <li>• Klare Erkennbarkeit des Problems ermöglicht leichtere Orientierung der Zuschauer und senkt den kognitiven Aufwand des Verstehens</li> <li>• Handlungsproblem der Figuren ruft kognitives Problem der Zuschauer hervor (zentrale Frage), das eine <i>adequate challenge</i> darstellt; dadurch Reiz, die Geschichte bis zur Auflösung zu verfolgen</li> <li>• Platzierung von Problem am Anfang und Lösung am Schluß hält den Zuschauer den ganzen Film durch im Bann des Problemlösens</li> <li>• Beschränkung auf ein zentrales Problem führt zu leichterer Orientierung und zur Fokussierung der Aufmerksamkeit und Empathie</li> <li>• Zentrale Frage ist eine in die Zukunft der Fabula gerichtete Spannungsfrage</li> </ul>
4. Mindestens ein Subplot	<p>Subplots können die Geschichte interessanter machen, weil sie folgendes ermöglichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung der Charaktere und Vermittlung von Inhalten</li> <li>• Verbindung verschiedener/kontrastiver Themen, z.B. Liebesplot-Actionplot</li> <li>• Parallelisierung und Kontrastierung von Figuren und Ereignissen</li> <li>• Abwechslung zwischen verschiedenen Emotionen</li> <li>• Flexible Gestaltung der Akzentuierung von Filmphasen (Subplot-Höhepunkte)</li> </ul>

5. Konzentrierte Exposition, entweder präliminär oder simultan mit <i>point of attack</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schnelle und effektive Orientierung über die Art des Films und seine Ausgangssituation</li> <li>• <i>Primacy effect</i> ermöglicht die Bildung klarer, exklusiver und wahrscheinlicher Hypothesen über Figuren, die kommende Handlung und ihren Ausgang -und damit Spannung</li> <li>• Vermittelt das Gefühl der kognitiven Kontrolle</li> <li>• Grundlage für Sympathie und Antipathie gegenüber den Figuren</li> <li>• Bringt die Vermittlung der nötigsten Information am Anfang hinter sich, wo der Zuschauer noch aufnahmebereit ist</li> </ul>
6. <i>Hook</i> (bei präliminärer Exposition)	Anreiz, den Film zu sehen; Versprechen auf das Komende
7. Gleichzeitige Entstehung von Problem der Figuren und Frage der Zuschauer im <i>point of attack</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zuschauer erfaßt Thema, Ziel und Problem der Geschichte sofort und ist von Anfang an über Ziele der Figuren orientiert (kognitive Kontrolle)</li> <li>• Steigerung der Identifikation mit dem Helden durch Übereinstimmung in der Problementstehung („Live-Charakter“)</li> </ul>
8. Auflösung kurz vor Ende	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufrechterhaltung des Interesses bis zum Schluß</li> </ul>
9. Kein <i>deus ex machina</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Hervortreten des Artefaktcharakters</li> <li>• Kein Verstoß gegen die zuvor gefaßten Erwartungen des Zuschauers hinsichtlich des Handlungsverlaufs</li> <li>• Keine Schwächung der Empathie mit dem Helden</li> </ul>
10. Vollständige Auflösung aller Probleme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beantwortung aller Zuschauerfragen</li> <li>• Befriedigung der Erwartungen des Zuschauers in kognitiver Hinsicht</li> <li>• Geschlossene „Gestalt“ des Films wird als angenehm empfunden</li> <li>• Vermeidung von Frustration (Lösung des kognitiven Problems gelungen)</li> <li>• Nach Filmende keine Beschäftigung mit dessen Problemen mehr nötig</li> </ul>
11. Auflösung entspricht den Erwartungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angenehmes Gefühl der bestätigten Prognosefähigkeit</li> </ul>
12. <i>Happy end</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfüllung der Hoffnungen und Wünsche</li> <li>• Freude am Erfolg des Problemlösens</li> <li>• Bestätigung von Werten und Normen</li> </ul>
13. Ausklang/Kiss Off	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekräftigung des erreichten stabilen Zustandes</li> <li>• Behutsames Entlassen aus der fiktionalen Welt</li> </ul>
14. Linearer Verlauf (Sujet-Anordnung entspricht Fabula-Anordnung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erleichterung der Verknüpfung der Ereignisse, der Rekonstruktion der Fabula</li> <li>• Ermöglicht schnelles und ökonomisches Erzählen und verhindert damit Langeweile</li> <li>• Vermeidung von Unterbrechungen; Zuschauer verliert nie den Faden</li> <li>• Dominanz von Spannungsfragen über den ganzen Film hinweg</li> </ul>

15. Figurenzentrierte Kausalität	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlage für klar gezeichnete, psychologische Figurenkonzeption, deutliche Ziele der Figuren und Beschränkung auf einen Protagonisten</li> <li>• Voraussetzung für Empathie</li> <li>• Menschliche Handlungen interessieren Zuschauer besonders</li> </ul>
16. Zurücktreten von Analogien und Kontrasten gegenüber der Kausalität der Handlung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufmerksamkeit richtet sich primär auf das Nachvollziehen der Geschichte; Vermeidung von Ablenkung</li> <li>• Direktes, emotionales Miterleben statt distanziert-analytischer Haltung (inhaltlich wie formal)</li> <li>• Fiktions-Emotionen statt Artefakt-Emotionen</li> <li>• Vermeidung von Selbstreferentialität</li> </ul>
17. Beschränkung auf eine Erzählebene	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermeidung von Brüchen im linearen Ablauf</li> <li>• Wirkung der Unvermitteltheit, Direktheit des Erlebens</li> </ul>
18. Einheit der Handlung/ primäre Handlungsfunktion der Ereignisse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Illusionismus“, Vermeidung von Selbstreferentialität</li> <li>• Konzentration von Aufmerksamkeit und Emotionen auf die Handlung, keine Brüche in der Steigerung</li> <li>• Vermeidung der Gefahr von Langeweile wegen Abschweifungen</li> <li>• Ausführlichere Darstellung der Handlung innerhalb des begrenzten Zeitrahmens möglich</li> </ul>
19. Steigerung zu einem Höhepunkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Steigerung <i>per se</i> als angenehm erlebt; Wachhalten des Interesses</li> <li>• Signalisierung des Endes, zeitliche Orientierung der Zuschauer im Film (Intensität als Zeitindikator)</li> <li>• Versprechen eines gelungenen Abschlusses, der alles überbietet - Erfüllung im Höhepunkt</li> <li>• Verstärkung des Gefühls der Geschlossenheit der Film-„Gestalt“ durch Zusammentreffen aller Hinsichten der Steigerung in einem höchsten Punkt</li> </ul>
20. <i>Deadlines</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spannungssteigerung</li> <li>• Orientierung im Film hinsichtlich Zeit und Figurenzielen</li> </ul>
21. Gliederung in kausal bzw. durch Frage-Antwort-Beziehungen eng verknüpfte Szenen als Grundbausteine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erleichterung des Verständnisses durch Kohärenz der Handlung</li> <li>• Durchgehende Orientiertheit über den Verlauf und seine Ursachen</li> <li>• Konzentration der Aufmerksamkeit</li> <li>• Gliederung in Szenen ermöglicht Abwechslung</li> </ul>
22. Mikrodraturgie der Szene entspricht Sujetaufbau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bestärkung der Erwartung einer endgültigen Lösung durch <i>short-term resolutions</i></li> <li>• Rhythmus von Spannung und Entspannung</li> </ul>

23.Dreiaktstruktur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spezifische, vertraute Gliederung des kanonischen Story-Schemas</li><li>• Genau kalkulierbare Abfolge von Orientierungs- und Höhepunkten, Phasen der Spannung und Entspannung (ideale Entsprechung zu Bedürfnissen der Zuschauer?)</li><li>• Abwechslung und Unvorhersehbarkeit der Handlungsentwicklung durch Wendepunkte</li></ul>
--------------------	--

# Filmverzeichnis

Die Filme sind nach ihren Originaltiteln geordnet. Der deutsche Titel ist in Klammern angegeben, falls er vom Original abweicht. Abkürzungen: R = Regisseur, B = Drehbuchautor.

*12 Monkeys*: USA 1995, R: Terry Gilliam, B: David Webb Peoples und Janet Peoples nach Chris Markers „La Jetée“

*48 Hrs.* (Nur 48 Stunden): USA 1982, R: Walter Hill, B: Roger Spottiswoode, Walter Hill, Larry Gross, Steven E. de Souza

*Alien* (Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt): GB 1979, R: Ridley Scott, B: Dan O'Bannon, Ronald Shusett

*L'Année dernière à Marienbad* (Letztes Jahr in Marienbad): F/I 1960, R: Alain Resnais, B: Alain Robbe-Grillet

*L'Arroseur arrosé*: F 1895, R: Louis Lumière

*L'Avventura* (Die mit der Liebe spielen): I/F 1959, R: Michelangelo Antonioni, B: Michelangelo Antonioni, Elio Bartolini, Tonino Guerra

*Batman*: USA 1989, R: Tim Burton, B: Sam Hamm und Warren Skaasen, nach dem Comic von Bob Kane (III)

*Blow Up*: GB 1966, R: Michelangelo Antonioni, B: Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra, Edward Bond, nach einer Kurzgeschichte von Julio Cortazar

*Blue Velvet*: USA 1985, R&B: David Lynch

*Body Snatchers*: USA 1992, R: Abel Ferrara, B: Stuart Gordon, Dennis Paoli, Nicholas St. John, nach einem Roman von Jack Finney

*Bronenosec Potjomkin* (Panzerkreuzer Potemkin): UdSSR 1925, R: Sergej M Eisenstein, B: Nina Agadshanova-

Schutko

*Citizen Kane*: USA 1941, R: Orson Welles, B: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles

*E.T. - The Extraterrestrial* (E.T. - Der Außerirdische): USA 1982, R: Steven Spielberg, B: Melissa Mathison

*The English Patient* (Der englische Patient): USA 1996, R: Anthony Minghella, B: Anthony Minghella nach dem Roman von Michael Ondaatje

*The Evil Dead* (Tanz der Teufel): USA 1982, R&B: Sam Raimi

*The Exorcist* (Der Exorzist): USA 1973, R: William Friedkin, B: William Peter Blatty nach seinem Roman

*The Godfather, Part II* (Der Pate, Teil II): USA 1974, R: Francis Ford Coppola, B: Mario Puzo, Francis Ford Coppola

*Face/Off* (Im Körper des Feindes): USA 1997, R: John Woo, B: Mike Werb, Michael Colleary

*From Dusk till Dawn*: USA 1996, R: Robert Rodriguez, B: Quentin Tarantino nach einer Geschichte von Robert Kurtzman

*Groundhog Day* (Und täglich grüßt das Murmeltier): USA 1992, R: Harold Ramis, B: Danny Rubin, Harold Ramis, nach einer Erzählung von Danny Rubin

*Home Alone* (Kevin - Allein zu Haus): USA 1990, R: Chris Columbus, B: John Hughes

*If These Walls Could Talk* (Haus der stummen Schreie): (TV) USA 1996, R:

Nancy Savoca, Cher

*In the Mouth of Madness* (Die Mächte des Wahnsinns): USA, R: John Carpenter, B: Michael De Luca, nach Erzählungen von H.P. Lovecraft

*Jurassic Park*: USA 1993, R: Steven Spielberg, B: Michael Crichton, David Koepp, nach dem Roman von Michael Crichton

*The Killers* (Rächer der Unterwelt): USA 1946, R: Robert Siodmak, B: Anthony Veiller und John Huston nach der gleichnamigen Kurzgeschichte von Ernest Hemingway

*Ladri di Bicicletta* (Fahrraddiebe): I 1948, R: Vittorio de Sica, B: Cesare Zavattini

*Léolo*: CAN/F 1991, R&B: Jean-Claude Lauzon

*Lola rennt*: D 1998, R & B: Tom Tykwer

*The Lost World: Jurassic Park* (Vergessene Welt: Jurassic Park: USA 1997, R: Steven Spielberg, B: David Koepp, nach dem Roman von Michael Crichton

*Made in L.A.* (Showdown in L.A.): USA 1989, R&B: Michael Mann

*Le Mari de la Coiffeuse* (Der Mann der Friseur): F 1990, R&B: Patrice Leconte

*Il nome della rosa* (Der Name der Rose): BRD/F/I 1985-1986, R: Jean-Jacques Annaud, B: Andrew Birkin, Gérard Brach, Howard Franklin, Alain Godard, nach dem Roman von Umberto Eco

*Pulp Fiction*: USA 1995, R&B: Quentin Tarantino

*Terminator 2 - Judgment Day* (Terminator 2 - Tag der Abrechnung): USA 1990, R:

*Les quatre cents coups* (Sie küßten und sie schlugen ihn): F 1958/9, R: Francois Truffaut, B: Francois Truffaut, Marcel Moussy

*The Relic* (Das Relikt): USA 1997, R: Peter Hyams, B: Rick Jaffa, Amy Holden Jones, John Raffo, Amanda Silver, nach einem Roman von Lincoln Child und Douglas Preston

*La ronde* (Der Reigen): F 1950, R: Max Ophüls, B: Jacques Nathanson, Max Ophüls, nach dem Stück von Arthur Schnitzler

*Sauve qui peut (la vie)* (Rette sich wer kann (das Leben)): F/CH/BRD/AU 1980, R: Jean-Luc Godard, B: Jean-Luc Godard, Anne-Marie Miéville, Jean-Claude Carrière

*Schindler's List* (Schindlers Liste): USA 1994, R: Steven Spielberg, B: Steven Zaillian, nach dem Roman von Thomas Keneally

*Sin Querer* (Zeit der Flamingos): BRD/CH/F 1997, R: Ciro Cappellari, B: Osvaldo Bayer, Ciro Cappellari, Graciela Maglio, nach einer Idee von Ciro Cappellari

*Smoking/No Smoking*: F 1993, R: Alain Resnais, B: Jean-Pierre Bacri, Agnès Jaoui nach den Theaterstücken *Intimate Exchanges* von Alan Ayckborn, D: Sabine Azéma, Pierre Arditi

*Speed*: USA 1994, R: Jan de Bont, B: Graham Yost

*Stranger than Paradise*: USA/BRD 1984, R&B: Jim Jarmusch

*Switch* (Switch - Die Frau im Manne): USA 1991, R & B: Blake Edwards

James Cameron, B: James Cameron, William Wisher



*Total Recall* (Die totale Erinnerung - Total Recall): USA 1990, R: Paul Verhoeven, B: Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman, nach einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick

*Trois Couleurs: Rouge* (Drei Farben: Rot): F/CH/PL 1994, R: Krzysztof Kieslowski, B: Krzysztof Piesiewicz, Krzysztof Kieslowski

*Twister*: USA 1996, R: Jan De Bont, B: Michael Crichton, Anne-Marie Martin

*The Usual Suspects* (Die üblichen Verdächtigen): USA 1995, R: Bryan Singer, B: Christopher McQuarrie

*Volcano*: USA 1997, R: Mick Jackson, B: Jerome Armstrong und Billy Ray, nach einer Geschichte von Jerome Armstrong

*When Harry Met Sally...* (Harry und Sally): USA 1989, R: Rob Reiner, B: Nora Ephron

*Wilhelmsburger Freitag*: (TV) BRD 1964, R: Egon Monk, B: Christian Geissler

*Witness*: USA 1985, R: Peter Weir, B: Earl W. Wallace, William Kelley

# Literaturverzeichnis

- Appeldorn, Werner van (1995): *Programme für Zuschauer: Eine moderne Dramaturgie*, Köln.
- Aristoteles (gr./dt. 1982), *Poetik*, übers. u. hrsg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart.
- Armes, Roy (1994): *Action and Image: Dramatic Structure In Cinema*, Manchester/New York.
- Battistrada, Lucio/Felisatti, Massimo (1993): *Corso di sceneggiatura*, Milano.
- Bleicher, Joan Kristin (1997): „TV Movies“, in *epd medien* 5. April 1997, S. 3-4.
- Boorman, John/Donohue, Walter (Hg.) (1994): *Projections 3: Film-Makers On Film-Making*, London/Boston.
- Bordwell, David (1985): „The classical Hollywood style, 1917-60“, in: Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York, S. 1-84.
- Bordwell, David (1985a): *Narration in the Fiction Film*, London/Wisconsin.
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York.
- Borringer, Heinz-Lothar (1980): *Spannung in Text und Film*, Düsseldorf.
- Brecht, Bertolt (1967): *Gesammelte Werke in 20 Bänden*, hrsg. v. Suhrkamp Verl. in Zusammenarbeit mit Elisabeth Hauptmann, Frankfurt (Main); darin die *Schriften zum Theater* (Bde. 15-17).
- Campbell, Joseph (dt. 1978): *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt (M.) (Originalausgabe: *The Hero with a Thousand Faces*, New York 1949).
- Carroll, Noël (1988): *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York.
- Carroll, Noël (1996): *Theorizing the Moving Image*, Cambridge/New York/Melbourne.
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca/New York.
- Cook, Pam (Hg.) (<sup>8</sup>1996): *The Cinema Book*, London.
- Dancyger, Ken/Rush, Jeff (1991): *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules*, Stoneham.
- Egri, Lajos (<sup>2</sup>1960): *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, New York/London et al.
- Eidsvik, Charles (1992): „Drehbücher aus der Fabrik: Schreiben für die amerikanische Filmindustrie“, in: *Das Drehbuch: Geschichte, Theorie, Praxis*, hrsg.v. Alexander Schwarz, München 1992.
- Ellermann, Holger (1995): *Das Drehbuchschreiben als Handwerk: Eine vergleichende Analyse von Lehrkonzepten und der filmgeschichtlichen Bedeutung des Drehbuchschreibens unter Berücksichtigung der Marktbedingungen*, Copengrave.
- Ernst, Gustav (Hg.) (1992): *Drehort Schreibtisch: Film schreiben in Europa und den USA*, Wien/Zürich.
- Felix, Jürgen (1991): „Ironie und Identifikation: Die Postmoderne im Kino“, in: *Leben aus zweiter Hand: Soziale Phantasie und mediale Erfahrung*, hrsg. v. Heinz-B. Heller, Münster, S. 50-74.

- Field, Syd (dt. 1991): *Das Handbuch zum Drehbuch: Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*, Frankfurt (Main) (Originalausgabe: *The Screenwriter's Workbook*, New York 1984).
- Fiske, John (1997): *Television Culture*, London/New York.
- Frank, Björn (1993): *Zur Ökonomie der Filmindustrie*, Hamburg.
- Freytag, Gustav (1969): *Die Technik des Dramas*, Darmstadt (unveränd. Nachdruck d. 13. Aufl. Leipzig 1922).
- „GegenAvantgarde: Das Drehbuch“ (1993) (Interview mit Frank Daniel, Don Bohlinger, David Howard und James Nathan, geführt von Bion Steinborn), in: *Filmfaust* 88/1993, S. 23-45.
- Geiger, Heinz/Haarmann, Hermann (1996): *Aspekte des Dramas: Eine Einführung in die Theatergeschichte und Dramenanalyse*, Opladen.
- Genette, Gérard (dt. 1994): *Die Erzählung*, München. (Originalausgaben: "Discours du récit", in: *Figures III*, Paris 1972, und *Nouveau discours du récit*, Paris 1983).
- Gesing, Fritz (1994): *Kreativ Schreiben: Handwerk und Techniken des Erzählens*, Köln.
- Gleich, Uli (ARD-Forschungsdienst) (1997): „Unterhaltungsangebote im Fernsehen und ihre Rezeption durch die Zuschauer“, in: *Media Perspektiven* 2/1997, S. 103-107.
- Gottsched, Johann Christoph (1973): „Von Tragödien oder Trauerspielen“, in: *Ausgewählte Werke*, hrsg. v. Brigitte und Joachim Birke, Berlin/New York, Bd. 6, Teil 2 (Versuch einer Critischen Dichtkunst, anderer besonderer Teil), S. 309-327.
- Groebel, Jo et al. (1995): *Bericht zur Lage des Fernsehens*, Gütersloh.
- Hant, Peter (1992): *Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck.
- Hartmann, Britta (1995): „Anfang, Exposition, Initiation: Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs“, in: *montage/av* 4/2/1995, S. 101-122.
- Hartmann, Britta/Wulff, Hans J. (1995): „Vom Spezifischen des Films: Neoformalismus-Kognitivismus-Historische Poetik“, in: *montage/av* 4/1/1995, S. 5-22.
- Hayward, Susan (1996): *Key Concepts In Cinema Studies*, London/New York.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1965) [1835-38]: *Ästhetik*, hrsg. v. Friedrich Bassenge, Frankfurt (Bd. II).
- Hickethier, Knut (1993): *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart.
- Horst, Sabine (1994): "Pulp Fiction", in: *epd Film* 11, S. 44f.
- Horton, Andrew (1992): „The ‘How to Write the Best Ever Screenplay’ Book Biz“, in: *Cineaste* 2-3/1992 (amerikan. Ausgabe), S. 12-14.
- Howard, David/Mabley, Edward (dt. 1996): *Drehbuchhandwerk: Techniken und Grundlagen mit Analysen erfolgreicher Filme*, Köln (Originalausgabe: *Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*, o.O. 1993).
- Jahn, Manfred (1995): „Narratologie: Methoden und Modelle der Erzähltheorie“, in: *Literaturwissenschaftliche Theorien, Modelle und Methoden: Eine Einführung*, hrsg. v. Ansgar Nünning, Trier, S. 29-51.
- Jarothe, Sabine (1991): *Die Kunst des Drehbuchschreibens: Eine internationale Bibliographie der Literatur zum Drehbuchschreiben*, hrsg. v. Wolfgang Längsfeld, München.
- Johnston, Sheila (1996): „Film Narrative and the Structuralist Controversy“, in: *The Cinema Book*, hrsg. v. Pam Cook, London, S. 222-241.

- Kersting, Rudolf (1989): *Wie die Sinne auf Montage gehen. Zur ästhetischen Theorie des Kinos/Films*, Basel/Frankfurt (Main).
- Klotz, Volker (1975): *Geschlossene und offene Form im Drama*, München.
- Klotz, Volker (1976): *Dramaturgie des Publikums: Wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti und im politischen Agitationstheater*, München.
- Kothenschulte, Daniel (1994): "Reality TV Bites: Quentin Tarantino und seine Schule-eine neue Strömung im Hollywood-Kino", in: *film-dienst* 47, S.4-7.
- Künne, Wolfgang (1983): *Abstrakte Gegenstände*, Frankfurt (Main).
- Kuhn, Annette (<sup>8</sup>1996): „History of Narrative Codes“, in: *The Cinema Book*, hrsg. v. Pam Cook, London.
- Lessing, Gotthold Ephraim (1953): *Hamburgische Dramaturgie*, vollst. krit. Ausgabe mit Kommentar v. Otto Mann, Stuttgart.
- Lexikon des internationalen Films* (1995), hrsg. v. Kathol. Institut für Medieninformation u.d. Kathol. Filmkommission für Deutschland., Reinbek bei Hamburg.
- Livingston, Paisley (1992): „Film and the New Psychology“, in: *Poetics* 21/1992, S. 93-116.
- Lohmeyer, Anke-Marie (1996): *Hermeneutische Theorie des Films*, Tübingen.
- Lukács, Georg (1981): *Entwicklungsgeschichte des modernen Dramas*, Darmstadt/Neuwied (in: *Werke* Bd. 15, hrsg. v. Frank Benseler).
- Menoni, Orio (1996): „La deriva del racconto: Il cinema di Hollywood degli anni Novanta. Tra postmoderno e neobarocco: Crisi della finzione o retorica della crisi?“, in: *SegnoCinema* 81/1996, S. 2-7.
- Mikunda, Christian (1986): *Kino spüren: Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, München.
- Mitchell, Sean (1990): „No Power“, in: *Premiere* 5/1990 (amerikan. Ausgabe), S. 78-81.
- Müller, Gottfried (1941): *Dramaturgie des Theaters und des Films*, Würzburg.
- Neupert, Richard (1995): *The End: Narration and Closure in the Cinema*, Detroit.
- Niroumand, Mariam (1997): „Filme wie Fallschirme“, in *die tageszeitung* 24. April 1997, S. 15.
- Ohler, Peter (1994): *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*, Münster 1994.
- Pfister, Manfred (<sup>6</sup>1988): *Das Drama: Theorie und Analyse*, München.
- Hügli, Anton/Lübcke, Poul (Hrsg.) (dt.1991): *Philosophielexikon: Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*, Reinbek b. Hamburg (Originalausgabe: *Politikens filosofie leksikon*, Kopenhagen 1983).
- Pospiech, Hartmut (1996): *Narrative Muster in britischen Filmkomödien*, Alfeld.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (<sup>5</sup>1996): *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London/New York.
- Robnik, Drehli (1995): „Das postklassische (Hollywood-) Kino“, in: *Filmkunst* 145/1995, S. 60-72.
- Rohrbach, Günther (1977/1978): „Das Subventions-TV. Plädoyer für den amphibischen Film“, in: *Jahrbuch Film* 1977/1978, S. 95-100.

- Rosenthal, Alan (1995): *Writing Docudrama: Dramatizing Reality for Film and TV*, Boston/Oxford et al.
- Rother, Rainer (Hg.) (1997): *Sachlexikon Film*, Reinbek bei Hamburg.
- Scholz, Marcus (1988): *Die Drehbuchmacher: So schreiben Sie Ihr Fernsehspiel*, Köln.
- Schweikle, Günther/Schweikle, Irmgard (Hg.) (21990): *Metzler Literaturlexikon: Begriffe und Definitionen*, Stuttgart.
- Seeßlen, Georg (1996): *Clint Eastwood trifft Federico Fellini: Essays zum Kino*, Berlin.
- Seger, Linda (1987): *Making a Good Script Great*, Hollywood/New York et al.
- Seger, Linda (1992): *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*, New York/Markham (Ont.).
- Staiger, Janet (1992): *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*, Oxford und Princeton (N.J.).
- Sternberg, Meir (1978): *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, Baltimore/London.
- Tan, Ed S. (1996): *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah (N.J.).
- Tarantino, Quentin (1994): *Reservoir Dogs*, London/Boston (darin: Interview, geführt von John Boorman, S. ix-xviii).
- Truffaut, Francois (dt. 1973): *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, München.
- Vale, Eugene (dt. 31992): *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen*, hrsg. v. Jürgen Bretzinger, München.
- Vogler, Christopher (1992): *The Writer's Journey: Mythic Structures for Storytellers and Screenwriters*, Studio City.
- Wuss, Peter (1992): "Woran erkennt man die Postmoderne im Kino? Ein stilistischer Vergleich", in: *medien praktisch 3*, (Workshop Filmarbeit IV: Kino und Postmoderne), X-XIII.
- Wuss, Peter (1993): *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin.
- Wuss, Peter (1993a): „Grundformen filmischer Spannung“, in: *montage/av*, 2/2/1993, S. 101-116.
- Wyatt, Justin (1994): *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, Austin (Tex.).
- Zischler, Hans (1996): *Kafka geht ins Kino*, Reinbek bei Hamburg.

# Index

- Akte 25, 28, 37, 79, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 95, 98, 104;  
Abgrenzung 86
- Analogien 69
- Antagonisten 33
- Art Cinema* 16, 34, 65, 71
- Auflösung 25, 56
- Ausklang 25, 56, 57, 60, 61, 85, 88, 91, 96, 105, 108
- Classical Narration* 10, 22, 24, 48, 66, 83
- Climax* 37, 43, 57, 86, 103
- Crosscutting* 63
- Deadline* 63, 78, 79, 83, 95, 98, 109
- Deus ex machina* 58, 59, 108
- Drama, analytisches 41
- Dramaturgie 10, 13; als token 12; als *type* 12; Definition 13; historische Einflüsse auf den Film 84; **Mikrostruktur** 79
- Drehbuchratgeber 10, 22, 27, 28, 33, 34, 35, 46, 47, 54, 56, 57, 60, 62, 74, 83, 87, 89; Einfluß 23
- Dreiaktstruktur 24, 25, 27, 29, 32, 79, 83, 84, 85, 88, 89
- Empathie 34, 51, 56, 67, 70, 72, 75, 76, 94, 97, 99
- Ende 56
- Epilog 60
- Ereignisse: dramaturgische Funktionen 73
- Erotetic narration* 37
- Erwartungshaltungen 48, 50, 60, 61; zeitliche 89
- Erzählebene 39, 71, 98
- Erzählen 8, 63, 64, 65, 98
- Erzählfigur 71, 72, 94
- Erzählschablone 29
- Erzählsituation 15
- Erzählung 8, 9, 13, 16, 25, 29, 37, 41, 68, 93, 94, 98, 111, 115
- Erzählweise, "unsichtbare" 75
- Exposition 25, 45; Definition 47; präliminäre 49; simultane 49
- Fabula 12
- Figuren 14, 32, 46, 51, 56, 68
- Figurenberichte 62
- Figurenkonzeption 35, 68, 83, 97, 99
- Film, populärer 8
- Flashback 62
- Frage-Antwort-Bogen 33, 36, 42; Auslösung der zentralen Frage 52; Beantwortung der zentralen Frage 56
- Frage-Anwort-Modell 16
- Fragen des Zuschauers 16
- Fünfsaktstruktur 24
- Funktion: Handlungs-, Realismus-, intertextuelle, Bedeutungs- 73
- Genre 44, 46, 47, 48, 49, 50, 54, 64, 65, 66, 67, 73, 74, 75, 93
- Geschichten 8, 26, 28, 29, 31, 32, 34, 38, 66, 69, 70, 95; Abgrenzung 32; Verstehen von 28

Geschichtenform 25  
 Geschichtenform, kanonische 24, 29  
 Handlung: Einheit 72; Einteilung 26; lineare Entwicklung 61  
 Handlungsstränge 43, 63, 67  
 Handlungswendepunkte 86  
*happy end* 104  
*Happy end* 56  
*Happy End* 13, 59, 60, 61, 84, 91, 96, 98, 99, 108  
 Hauptfigur 33, 34, 37, 42, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 59, 69, 86, 93, 95, 97, 105  
 Höhepunkt 26, 45, 56, 75; Aspekte 77  
*Hook* 45, 48, 50, 52, 61, 83, 93, 98, 101, 103, 108  
*in medias res* 49  
*In medias res* 41, 49, 50, 55, 93  
 Initiationsreise des Helden 27  
 Interesse 18, 36, 50, 57, 58, 75, 76, 89, 94, 96, 97  
 Kausalität 69, 70, 95; Dominanz 69; Dominanz 109; figurenzentrierte 65, 66, 67, 68, 69, 97; figurenzentrierte 101; figurenzentrierte 109  
 Kausalität, figurenzentrierte 65, 68, 69  
 Kiss Off 60  
 Konflikt 25, 33; Arten 33  
 Konfliktdrama 41  
 Kontraste 69  
 Liebesgeschichte, heterosexuelle 43  
 Linearität 38, 43, 61, 62, 64, 84, 94  
 Makro-Frage 37, 38, 76, 86, 87  
 Monomythos 28  
*motivation* 62, 73, 74  
 Neugierde 16, 17, 18, 61, 65, 75, 78  
 Neugierfrage 40, 41, 42, 54, 55, 65  
*Oedipal trajectory* 27  
 Paradigma 6, 15, 20, 21, 22, 31, 54, 64, 66, 69, 83, 93, 99  
 Parallelschnitt 62  
 Plot Points 86, 87, 88, 89, 90, 95, 102, 103, 104; Definition 86; Indizien 87; Position 88  
*Point of attack* 26, 35, 37, 45, 46, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 61, 85, 86, 88, 93, 96; Arten 52; *Differenzierung* 54  
 Popularität 6, 9  
*premise* 32, 72  
*primacy effect* 50, 51, 93  
 Problem-Lösungs-Bogen 33, 42  
 Problemlösungsprozeß 27  
 Prolepsen 62, 64  
 Realismus 73  
*resolution* 26, 28, 57, 84, 85  
 Selbstreferentialität 70, 73, 75, 94, 98  
 Sequenz 41, 79, 80, 81, 86, 87  
*set-up* 26, 28, 37, 45, 46, 47, 48, 49  
*Showdown* 66, 77, 112

Spannung 16, 17, 18, 37, 41, 48, 51, 63, 65, 70, 75, 76, 77, 78, 84, 95, 97, 98

Spannungsfrage 40, 41, 42, 54, 55, 56, 64

Spannungsorientiertheit 61

**Steigerung** 75; in rezeptionsästhetischer Hinsicht 76; inhaltliche 76; kognitive 76; sinnliche 76

Story-Schema: Bedeutung 27

Story-Schema, kanonisches: Interpretationen 26

Subplot 34, 43, 44, 45, 54, 101, 102, 103, 104, 106, 107

Sujet 12; Grundmöglichkeiten des Aufbaus 38

Szene 53, 60, 62, 79, 80, 81, 82, 109

*token* 12, 13

*type* 12, 13

Überraschung 16, 17, 18, 36, 65, 75, 90, 97

Unterhaltung 18, 19, 20, 44, 98

Urdramaturgie 27

Ursachen, Arten von 65

*well-made play* 24, 25, 84

Wirkungen 6, 16, 20, 31, 32, 33, 42, 50, 51, 61, 64, 75, 93, 97, 99; emotionale 16; kognitive 16; viszerale 16

Zufall 66





# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorworte</b>	<b>1</b>
<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
<b>Populärer Film und Dramaturgie</b>	<b>8</b>
Der populäre Film	8
Dramaturgie	10
<b>Wirkungen und Ziele der Mainstream-Dramaturgie</b>	<b>16</b>
Wirkungen der Dramaturgie	16
Interesse und Unterhaltung	18
<b>Schemata des Erzählens</b>	<b>22</b>
1 Drehbuchratgeber und Filmtheorie	22
2 Kanonische Geschichtenform und Dreiaktstruktur	24
3 Das kanonische Story-Schema: Exposition-Konflikt-Auflösung	25
3.1 Verschiedene Interpretationen des kanonischen Story-Schemas	26
3.2 Der Anspruch auf Allgemeingültigkeit	27

<b>Merkmale populärer Dramaturgie I</b>	<b>31</b>
1 Eine einzige Geschichte	32
2 Filmübergreifende Bögen von Problem und Lösung, Frage und Antwort	33
2.1 Das Sujet als Geschichte des Problemlösens	33
2.2 Der filmüberspannende Bogen von Frage und Antwort	36
3 Subplots	43
4 Der Anfang: Exposition und <i>Hook</i>	45
5 Der <i>Point of Attack</i> und die Auslösung der zentralen Frage	52
6 Das Ende: Auflösung, <i>Happy End</i> und Ausklang	56
7 Linearität und Spannungsorientiertheit	61
8 Figurenzentrierte Kausalität	65
9 Kausalität, Analogien und Kontraste	69
10 Beschränkung auf eine Erzählebene	71
11 Einheit der Handlung	72
12 Steigerung und Höhepunkt	75
13 Ereignis-Vorankündigungen: <i>Deadlines</i>	78
14 Die Szene	79
<b>Merkmale populärer Dramaturgie II: Dreiaktstruktur</b>	<b>83</b>
<b>Exkurs:</b>	
Populäre Dramaturgie und das „geschlossene Drama“	<b>91</b>
<b>Zusammenfassung:</b>	
Populäre Dramaturgie als System der Rezeptionslenkung	<b>93</b>

<b>Anhang</b>	<b>101</b>
1 Das Beispiel <i>Twister</i>	101
2 Klärungen dramaturgischer Begriffe	104
3 Überblick über Merkmale und Wirkungen populärer Dramaturgie	107
<b>Filmverzeichnis</b>	<b>111</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>114</b>
<b>Index</b>	<b>118</b>



## **[Klappentext]**

Wenn sich heutzutage Menschen auf der ganzen Welt durch Geschichten bewegen, faszinieren und unterhalten lassen, sind dabei meistens Filme im Spiel: Mainstreamfilme im Kino oder im Fernsehen. Das liegt nicht nur an Stars, Werbung, Musik oder Ausstattung. Populäre Filme sollen ein möglichst großes Publikum ansprechen. Deshalb sind ihre Geschichten auf eine ganz bestimmte Art aufgebaut. Autoren und Produzenten orientieren sich an erprobten Mustern des Erzählens. Wie sehen diese Muster im Einzelnen aus? Wie wirken sie, warum funktionieren sie?

Dieses Buch beschreibt den typischen Handlungsaufbau des populären Films, untersucht, warum er so erfolgreich ist, und klärt die traditionellen Begriffe der klassischen Dramaturgie. Zu diesem Zweck werden die Erkenntnisse von Drehbuchpraxis und Filmtheorie miteinander verbunden: Aus der vergleichenden Analyse von zwölf klassischen Drehbuch-Handbüchern (u.a. Egri, Field, Seger, Vale, Vogler) läßt sich ein umfassendes Bild der populären Dramaturgie ermitteln. Rezeptionspsychologie und kognitive Filmtheorie (u.a. die Arbeiten von Carroll, Bordwell und Tan) ermöglichen es, die Wirkungsweise dieser Dramaturgie besser zu verstehen. Mit ihrer Hilfe können auch die bisher eher vagen Begriffe der traditionellen dramaturgischen Analyse – z.B. „Akt“, „Exposition“, „Plot Point“, „Steigerung“, „Höhepunkt“ – genauer gefaßt und präziser angewendet werden.

Über fünfzig Filmbeispiele und eine detaillierte Analyse von Jan de Bonts „Twister“ veranschaulichen die Ergebnisse. Überblickstabellen und ein Index erleichtern ihre konkrete Anwendung. Das Buch richtet sich an Filmwissenschaftler, aber auch an Filmemacher und Filminteressierte, die bereit sind, sich auf etwas Theorie einzulassen, um den Mainstreamfilm besser zu verstehen.