

Ottiker | Filme analysieren und interpretieren

Kompaktwissen XL

Alain Ottiker

**Filme analysieren
und interpretieren**

Reclam

Kompaktwissen XL | Nr. 15239
2019 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,
Siemensstraße 32, 71256 Ditzingen
Druck und Bindung: Kösel GmbH & Co. KG,
Am Buchweg 1, 87452 Altusried-Krugzell
Printed in Germany 2019
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-015239-3
www.reclam.de

Inhalt

- 1 Einleitung: Wie spricht ein Film? 7
- 2 Analyse des Narrativen 13
 - 2.1 Allgemeine Gedanken 13
 - 2.2 Dramaturgie der drei Akte 18
 - 2.2.1 Exposition 25
 - 2.2.2 Konfrontation 29
 - 2.2.3 Auflösung 33
 - 2.3 Alternativen zum Dreiakter 36
 - 2.4 Montage 46
 - 2.4.1 Die amerikanische Tradition 53
 - 2.4.2 Die europäische Tradition 56
- 3 Analyse des Visuellen 61
 - 3.1 Allgemeine Gedanken 61
 - 3.2 Vor der Kamera: Mise en Scène 65
 - 3.2.1 Setting 67
 - 3.2.2 Licht-/Farbdramaturgie 74
 - 3.2.3 Schauspiel 88
 - 3.2.4 Kostüme und Make-up 92
 - 3.3 Mit der Kamera: Mise en Cadre 99
 - 3.3.1 Einstellungsgrößen 104
 - 3.3.2 Kameraperspektiven 106
 - 3.3.3 Kamerabewegungen 109
 - 3.4 Effekte 113
- 4 Analyse des Auditiven 119
 - 4.1 Allgemeine Gedanken 119
 - 4.2 Musik 122
 - 4.2.1 Paraphrasierung 126
 - 4.2.2 Polarisierung 129
 - 4.2.3 Kontrapunktierung 131
 - 4.2.4 Charakterisierung 133

4.3 Geräusche 136

4.3.1 Klanglandschaft 138

4.3.2 Wahrnehmungslenkung 141

4.3.3 Symbolik 144

4.4 Sprache 148

4.4.1 Zeichenlehre 149

4.4.2 Dialog 153

4.4.3 Monolog 158

4.4.4 Innerer Monolog und Kommentar (Voice-over) 161

5 Wie interpretiert man einen Film? 165

6 Sachregister 180

1 Einleitung: Wie spricht ein Film?

Wer einen Film verstehen möchte, muss seine Sprache sprechen. Erst wenn wir gelernt haben, wie die **Erzählkunst aus Bildern und Tönen** zu durchleuchten ist, erst dann reift die Kommunikation und mit ihr das Verstehen. Die Filmsprache hat indes keine eigene Grammatik. Sie mag ein Vokabular haben, filmische Begriffe, die wir begreifen können, aber es gibt kein fixes Regelwerk, sondern nur Konventionen. Und so stehen wir etwas einsam und verloren da. Keine klassische Muse, keine antike Göttin der Künste eilt zu Hilfe oder fühlt sich dem Film gänzlich verpflichtet, weil er die **Kunstform des 20. Jahrhunderts** ist.

Aus der Moderne geboren und für diese stehend, hat er aber schon immer die Ideen der Visionäre beflügelt. Vor allem das **Science-Fiction-Genre** bietet sich dabei für grundsätzliche Gedanken zur Filmsprache und zur Sprache an sich an, weil es gerne das Aufeinanderprallen verschiedener Kulturen thematisiert, deren Konflikte des Öfteren aus einer misslingenden Kommunikation emporsteigen. So kann die Crew des Raumschiffs Enterprise in *Star Trek: The Motion Picture* (1979), und insbesondere deren Captain James Tiberius Kirk (William Shatner), die Erde nur retten, indem mit der unseren Planeten bedrohenden »V'Ger«-Sonde eine Form des Gesprächs gefunden wird. Kommunikation oder deren Fehlen spielt auch in zahlreichen weiteren Science-Fiction-Filmen eine zentrale Rolle. Das beginnt bei *Le Voyage dans la Lune* (*Die Reise zum Mond*, 1902), einem der ersten Spielfilme, und geht über die Klassiker des Genres *Planet of the Apes* (*Planet der Affen*, 1968), *Солярис* (*Solaris*, 1972), *Close Encounters of the Third Kind* (*Unheimliche Begegnung der dritten Art*, 1977) bis hin zu Denis Villeneuves *Arrival* (2016). Ein weiteres Beispiel aus *Star Trek*:

Raumschiff Voyager (1996) ist die Episode 3/12 *Makrokosmos*, wo Captain Kathryn Janeway (Kate Mulgrew) mit ihrem Habitus, die Hände in die Hüften zu stemmen, unabsichtlich den Konsul der Tak Tak beleidigt. Die Tak Tak sind eine Spezies, die mittels Worten, Gesten und der gesamten Körpersprache kommunizieren. Obschon Janeway die Gebärdensprache der Leyroner, amerikanische Zeichensprache und Chromolinguistik studiert hat, stößt sie auf erhebliche Kommunikationsprobleme, die erst mit Hilfe des Sonderbotschafters Neelix (Ethan Phillips) gelöst werden können.

Gleiches gilt nun für uns, die dem **Medium Film** wie Freunde entgegentreten, obwohl wir eigentlich Fremde sind. Das filmische Wesen mag uns vertraut sein, und wir glauben es zu kennen, trotzdem fehlen uns oftmals die Worte, wenn wir über dessen Charakter sprechen wollen. Uns fehlt das geschulte Auge, es mangelt an einem trainierten Ohr. Dazu schreibt der Filmwissenschaftler James Monaco: »Wir wissen sehr wohl [...], dass wir lernen müssen zu lesen, bevor wir versuchen können, Literatur zu genießen oder zu verstehen; aber wir neigen dazu zu glauben, dass jeder einen Film lesen kann. Es ist wahr, jeder kann einen Film sehen. Aber einige Leute haben es gelernt, [Filme] zu verstehen [...] und dies weitaus besser als andere.«¹

Zu diesen Leuten, ja zu dieser Spezies wollen auch wir gehören! Und dafür muss man sich dem Studium der Filmsprache widmen, denn dieses ist verschachtelt. »Grundsätzlich bietet sich für die Analyse des semiotisch komplexen Mediums Film [...] die Unterscheidung von drei Ebenen an: die **visuelle Ebene**, die **auditive Ebene** und die **narrative Ebene**. Diese Unterscheidung kann Schülern und Lehrern bei der Erschließung

1 James Monaco, *Film verstehen*, Reinbek b. Hamburg 2012, S. 167.

des **filmischen Textes** und bei der Anschlusskommunikation über einen Film behilflich sein.«² Beim **Visuellen** steht vor allem die Besprechung des Bildes und aller dafür wichtigen Felder (Mise en Scène, Mise en Cadre, Effekte) im Vordergrund. Beim **Auditiven** sollte sich die Analyse auf das Tongeflecht (Musik, Geräusche, Sprache) konzentrieren. Und beim **Narrativen** muss die filmische Erzählung an sich (Dramaturgie, Erzählelemente, Montage) analysiert werden. Filme sprechen folglich in der Wechselwirkung dreier Ebenen, und zwar der auditiven (Ton), visuellen (Bild) und narrativen (Erzählung) Ebene. Der filmische Text ist damit eine **audiovisuelle Narration**.

An dieser Stelle beginnen die **Probleme der Interpretation**. Wer ehrlich zu sich selbst ist, muss nämlich eingestehen, dass man Filmwissenschaften zwar studieren kann, deren Teildisziplinen aber weit in andere Fachrichtungen hinausreichen. Ein Blick in die analytische Filmliteratur zeigt auch, dass die wenigsten Autoren und Autorinnen Filmwissenschaften studiert haben, sondern aus Querdisziplinen zum Film gestoßen sind. Für die visuelle Ebene bietet sich etwa das Studium der **Kunstgeschichte** an, für das Auditive sämtliche **Musikwissenschaften** und beim Narrativen kann es kaum schaden, wenn man **Literaturwissenschaft**, insbesondere Narratologie, studiert hat. Grundsätzlich wäre es auch vonnöten, sich nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch mit dem Film zu beschäftigen, um das gesamte technische Knowhow einer **Filmproduktion** überblicken zu können. Ein solch allumfassendes Studium bleibt utopisch.

Es verwundert in diesem Sinne kaum, dass Filme im Gegensatz zur Literatur oder der bildenden Kunst nicht einem Geist

2 Michael Staiger, »Filmanalyse«, in: *Der Deutschunterricht* (2008) H. 3, S. 8.

entspringen, sondern **Produkt verschiedenster Künstler und Künstlerinnen** sind, deren Fäden einzig von einem Regisseur oder einer Regisseurin zusammengehalten werden. Die **Regie** lenkt zwar die Produktion, sie ist aber auf eine Fülle von Mitwirkenden (Drehbuch, Schauspiel, Maskenbild, Musikkomposition usw.) angewiesen. Der Regisseur Denis Villeneuve schreibt dazu im Vorwort von *The Art and Soul of Blade Runner 2049* (2017): »One of the most beautiful things about cinema [...] is that it's a collective act of poetry.« Kino ist **kollektive Kunst**. Unser Problem ist nun, dass wir als Interpreten einen Film meistens allein verstehen müssen.

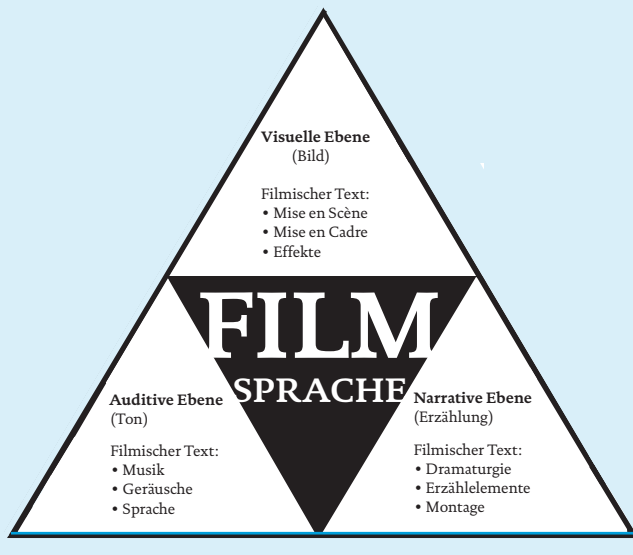
Hier eilt der vorliegende Band zu Hilfe. Er versucht durch die Fülle von Analysedisziplinen filmlogisch eine Bresche zu schlagen, indem die drei genannten Ebenen zugrunde liegen, um so dem Medium trotz notwendiger Beschränkung gerecht zu werden. Daneben orientiert sich die Abfolge der Kapitel größtenteils am Ablauf der filmischen **Produktionsphasen**. Wir beginnen also mit der Besprechung des Narrativen, das vor allem von der Storyentwicklung (**Vorproduktion**) und der Montage lebt, und gehen über das Visuelle, also über die Dreharbeiten und Filmaufnahmen (**Produktion**), hin zum Auditiven, der Vertonung des Films (**Nachproduktion**). Es werden dabei insbesondere jene Aspekte theoretisch beleuchtet, die auch konkret in den Filmen nachgewiesen werden können, und zwar von Lernenden und Lehrenden. Die praktische Anwendung in Schule und Studium ist der Kerngedanke des Bandes, sprich: Jede theoretische Aussage soll an Filmbeispielen, die verschiedenste Dekaden, Produktionsländer, Genres und Sehgewohnheiten umspannen, analysiert und zuweilen gedeutet werden. **Analyse** meint dabei: Was nehmen wir wahr? Es ist die objektive Beschreibung des Filmtextes, seiner Funktion (und Wirkung). Die **Deutung** wird darüber hinaus-

weisen. Am Ende findet dieser Weg seine Zusammenfassung in einer **Beispielinterpretation** zum populären Klassiker *Star Wars* (1977).

Zur Beruhigung der Interpreten darf auch gesagt werden, dass selbst berühmte Regisseurinnen und Regisseure unserer Zeit oftmals zu einer Ebene tendieren. So ist Sofia Coppola (u. a. *Lost in Translation*; *Marie Antoinette*; *The Beguiled*) eine Meisterin des Visuellen, während ihr Erzählen basal bleibt. Auf der anderen Seite versteht es Steven Spielberg meisterhaft, Geschichten zu erzählen, obwohl seine Bildsprache teils nahe am Kitsch ist (u. a. *E. T.*, *Jurassic Park*; *Ready Player One*). Und selbst die großen Künstler der Vergangenheit, das visuelle Genie Fritz Lang (1890–1976), der Erzählvirtuose Akira Kurosawa (1910–1998) oder Andrej Tarkowski (1932–1986), Schöpfer fantastischer Soundlandschaften und Bewahrer der Stille, sie alle tendieren zu einer Ebene oder werden vor allem für die eine zitiert. Wenn selbst die Genannten nur **partikulare Meister** des Films sind, dann sei es erlaubt, wenn auch wir, die sich dem Medium allein stellen, nur auszugsweise und ohne Anspruch auf absolute Vollständigkeit interpretieren. Es ist dies ein Eingeständnis, dass der Film zu kunstvoll ist, um von einem Geist oder von einer Muse gänzlich durchdrungen zu werden – das soll uns aber nicht von der Interpretation abhalten.

Captain James Tiberius Kirk und Captain Kathryn Janeway fanden zu den fremden Wesen auch nur Ansätze von Kommunikation, trotzdem reifte das Verstehen, und so gehen auch wir mutig voran.

Merkbox: Wie spricht ein Film?



2 Analyse des Narrativen

2.1 Allgemeine Gedanken

... und ins Auge des Mondes fliegt ein Projektil. Das ist der fantastische Startschuss für den Spielfilm, in zweifacher Manier: Einerseits wird das Projektil in *Le Voyage dans la Lune* (*Die Reise zum Mond*, 1902) buchstäblich ins Weltall gefeuert und bringt so die Handlung in Fahrt. Andererseits steckt in diesem Geschoss, das bei genauerem Hinsehen eine bemannte Kapsel ist, eine Schar kühner Astronauten, deren Anführer von Georges Méliès (1861–1938) gespielt wird. Méliès ist aber nicht nur Protagonist, sondern auch Regisseur von *Le Voyage dans la Lune* und damit einer der **Väter des Spielfilms**.



Abb. 1: *Le Voyage dans la Lune*, 1902 (6:19)

Im Gegensatz zu den anderen französischen Filmpionieren, den Gebrüdern Lumière, die ihre Wurzeln in der Fotografie (griech., »Schreiben mit Licht«) hatten und den Film als lebende Fotografie verstanden, kam Méliès vom Theater zum Film und schöpfte früh das erzählerische, **narrative Potential** des neuen Mediums aus. »Die Werke der Lumières und Méliès' stellen beispielhaft eine erste grundsätzliche Differenzierung des Films dar. Während die Filme der Lumières vor allem als Dokumentation im Sinne eines Abbildes der Realität zu verstehen sind, stellen Méliès' Werke den Spielfilm im Sinne filmischer Fiktion dar.«³ An dieser Fiktion wird sich die **Traumfabrik Hollywoods** orientieren.

Der amerikanische Regisseur David Wark Griffith (1875–1948), mit seinen monumentalen Werken *The Birth of a Nation* (*Die Geburt einer Nation*, 1915) und *Intolerance* (*Intoleranz*, 1916) teils als Begründer des **Erzählkinos** und Schöpfer der Filmsprache betitelt, soll gesagt haben, dass er Méliès alles verdanke. Auch das stimmt nur zum Teil. Denn die Tradition ist älter und findet ihren Ursprung beim Erzählen selbst, genauer: im antiken Griechenland. Sowohl der Theaterbesitzer Méliès als auch Griffith, der dreizehn Jahre lang einer Wanderbühne angehörte, nahm sich das **antike Drama zum Muster**, weil es neben den Biographien der beiden Regisseure auch deren Filme narrativ prägte.

Wie fast jeder wissenschaftliche Begriff verfügt derjenige des Dramas bzw. der **Dramaturgie** über ein weites Feld der Definition. Wegweisend soll für uns die folgende aus dem *Metzler Literatur Lexikon* sein: »Gegenstand der Dramaturgie sind die Regeln für die äußere Bauform und die Gesetzmäßig-

3 Benjamin Beil / Jürgen Kühnel / Christian Neuhaus, *Studienhandbuch Filmanalyse*, München 2012, S. 24.

keiten der inneren Struktur des Dramas. [...] Die aristotelische Lehre von der notwendigen Dreiteilung einer dramatischen Handlung (Exposition, Entwicklung und Auflösung der Handlung) bildet die Grundlage für die im neuzeitlichen Drama beliebte dreiaktige Bauform [...].« Diese Struktur, der **aristotelische Dreiakter**, ist indes nicht nur beim Drama, sondern insbesondere auch beim Spielfilm beliebt. Kein Drehbuchratgeber, weder der Klassiker *Screenplay* (Das Drehbuch, 1979) von Syd Field noch der aktuelle Duden *Schreiben für Film und Serie* (2014), verzichtet darauf.

Jeder Spielfilm beginnt nämlich mit einer Idee, und jede filmische Idee endet im **Drehbuch** (engl. *script*); Ausnahmen von dieser Regel sind selten. Das Drehbuch, bei dem sich eine Seite grob in eine Filmminute verwandelt, ist die schriftliche Version des filmischen Textes oder in den Worten Syd Fields: »Ein Drehbuch ist [...] eine in Bildern, Dialogen und Beschreibungen erzählte Geschichte, die im Kontext der dramatischen Struktur verankert ist.«⁴ Diese Definition umreißt die drei **Erzählelemente** jeder Geschichte: Die **Raumzeit** (Beschreibungen), die **Figuren** (Dialoge) und deren **Handlung** (dramatische Struktur). Während die Räume dank der Filmsets und die Figuren vor allem durch das Schauspiel leben, beides Felder der *Mise en Scène*, gehört die Handlung zum Narrativen.

Am Anfang einer Filmproduktion steht somit das Wort, der Filmschnitt bzw. die **Montage** wird am Ende folgen. Sie ist die strukturelle Schöpferin der Erzählung. Vor allem die russischen Regisseure, insbesondere deren bekanntester Vertreter Sergej M. Eisenstein (1898–1948), sahen in der Montage, also im kunstvoll-poetischen Zusammenfügen der Einstellungen, das Wesen des Films und dessen wichtigstes Wirkungsmittel. Und

4 Syd Field, *Das Drehbuch*, Berlin 2012, S. 37.

es war der Russe Eisenstein, der dem Amerikaner Griffith in einem Aufsatz sowohl ein lobendes als auch kritisches Denkmal setzte: »Griffith ist vor allem ein Großmeister jenes Montageaufbaus, der mit einer geradlinigen Beschleunigung und Zunahme des Tempos verbunden ist (vorwiegend in den [...] Formen der Parallelmontage). Seine Schule ist daher vornehmlich eine Schule des Tempos und nicht des Rhythmus.«⁵ Wenn also Méliès das filmische Medium auf neue Höhen hob, indem fiktive Räume erschlossen wurden, dann ist es Griffith, der dem Film die Herrschaft über die Zeit (lat. *tempus*) verlieh. Ohne Schnitt, ohne Manipulation des Bildflusses verginge die **erzählte Zeit** simultan zur **Erzählzeit**, sprich: Ebenso viel Zeit, wie in der Geschichte verstreicht (erzählte Zeit), verstreicht auch fürs Erzählen bzw. Filmschauen (Erzählzeit). Die Montage bricht dieses Verhältnis auf. Denn die Zeit des Betrachtens mag kontinuierlich vergehen, aber die betrachtete Zeit kann zerschnitten werden. Christopher Nolans Kriegsfilm *Dunkirk* (2017) dauert zum Beispiel 107 Minuten (Erzählzeit), aber in ihm werden drei unterschiedlich lange Geschichten (erzählte Zeiten) zusammengeschnitten, und zwar: 1. »The Mole« (eine Woche), 2. »The Sea« (ein Tag) und 3. »The Air« (eine Stunde). Andere Verfahren der Zeitmanipulation, wie zum Beispiel die **Zeitlupe** (erzählte Zeit < Erzählzeit) oder der **Zeitraffer** (erzählte Zeit > Erzählzeit), bei denen der Bilderfluss verlangsamt oder beschleunigt wird, gelten eher als Ausnahmen.

Um hierbei die Übersicht nicht zu verlieren, verwendet die Regie gerne ein grafisches Hilfsmittel: Das **Storyboard**. Sowohl die Visualisierung des Raumes als auch dessen Organisation in der Zeit kann durch dieses geleistet werden. Das Story-

5 Sergej Eisenstein, *Dickens, Griffith und wir*, in: S. E., *Gesammelte Aufsätze*, Zürich 1961, S. 110.



Abb. 2: Storyboard zu *El laberinto del fauno* (*Pans Labyrinth*, 2006).
Illustrationen von Raúl Monge

board ist eine Art **Comic**, das aus dem Drehbuch hervorgegangen ist und den Film vorskizziert. Es ist die zeichnerische Version des filmischen Textes und wie das Drehbuchschreiben oder die Comics leider eine oft übersehene, fast vergessene Kunst, die hier gewürdigt werden soll.

Meistens entspricht ein Einzelbild (Panel) einer Einstellung, und die Ränder des Panels markieren den späteren Schnitt, so dass die Regie im Voraus die Bildkomposition und Montage, ja die gesamte Filmerzählung planen kann. Dass die Storyboards den Comics ähneln, überrascht dabei nicht, da ihre heutige Form von den Walt Disney Studios in den 1930er Jahren, genauer von dem Zeichner Webb Smith (1895–1950), entwickelt worden ist.

Die Anfänge des Storyboards gehen aber auf jemand anderen zurück und reichen bis zu einem der Väter des Spielfilms. Es beginnt alles mit einem theatralischen Fantasten, der seine fiktiven Erzählwelten im Voraus skizziert hat. Es beginnt alles mit dem Mann im Mondauge: Georges Méliès.

2.2 Dramaturgie der drei Akte

»Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ...« ist der märchenhafte Beginn jeder *Star Wars*-Episode. So geflügelt diese Worte sind, so oft wird dabei übersehen, dass sich die Saga damit in der Vergangenheit abspielt(e). Für Science-Fiction wirkt dies eher atypisch. Ist nicht das Zukünftige eines der Merkmale des Genres? Beim genaueren Hinschauen wird aber schnell ersichtlich, dass *Star Wars* weniger Science-Fiction als vielmehr Fantasy ist. Zwar finden sich in den Filmen Science-Fiction-Elemente, zum Beispiel der Welt-raum als Handlungsort, Raumschiffe, Laserpistolen, die Begegnung mit fremden Wesen usw., trotzdem widerspricht *Star Wars* dem Genre an einem zentralen Punkt: Der typische Science-Fiction-Film sollte trotz aller fantastischen Elemente rational plausibel und als prinzipiell möglich gelten, zumindest im dargestellten (Zukunfts-)Szenario. Dies ist bei *Star Wars*

offenkundig nicht der Fall. Niemand geht davon aus, dass unser Universum irgendwann einmal so sein wird oder eher jemals so war – insbesondere der Schöpfer von *Star Wars* nicht.

George Lucas, der den ersten Teil der Saga 1977 ins Kino brachte, gibt im Audiokommentar der Blu-ray-Version zu Protokoll, dass der Film eigentlich keine Science-Fiction sei, sondern sich dem Fantastischen, vor allem dem Märchen verschreibe. Vom naiven Jüngling mit verheimlichter edler Abstammung (Luke Skywalker) über die zu rettende Prinzessin (Leia) bis hin zum weisen, mentoralen Zauberer (Obi-Wan Kenobi) bediente sich Lucas freizügig beim bekannten Märchen- und Mythenfundus, um eine zeitgenössische Sage zu schreiben. Dies bezieht sich nicht nur auf die Figuren, sondern auf die gesamte Erzählstruktur. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sich Lucas nach mehreren Drehbuchentwürfen am Ende dem Altbekannten zuwandte. In *The Making of Star Wars* von J. W. Rinzler (2007) sagt der Regisseur, er habe ein Jahr lang Märchen und **Joseph Campbells Mythenanalyse** *The Hero with a Thousand Faces* (*Der Heros in tausend Gestalten*, 1949) gelesen. Dabei bemerkte Lucas, dass er in seinen Drehbuchentwürfen unbewusst die alten Regeln der Erzählkunst, die **archetypische Heldenreise** (engl. *The Hero's Journey*) verfolgte. »So I said, I'll make it fit more into that classic mold.« Und diese *classic mold*, die klassische Erzählstruktur, scheint das Publikum zu allen Zeiten anzusprechen, sei es nun im Griechenland des Homer (*Odyssee*, um 8. Jh. v. Chr.), bei den Gebrüdern Grimm in der Romantik (*Kinder- und Hausmärchen*, Anfang 19. Jh.) oder bei J. J. Abrams erfolgreicher Wiederbelebung des *Star Wars* Franchise (*The Force Awakens / Das Erwachen der Macht*, 2015). Was ist nun diese **klassische Erzählstruktur**?

Im 7. Kapitel seiner *Poetik* (335 v. Chr.) schreibt **Aristoteles**, dass uns Handlungen, die ein Ganzes bilden, besser gefallen als

solche, die keine Ganzheiten sind, und er fragt sich, was aus einer Handlung ein Ganzes macht. Seine Definition lautet nun wie folgt: »Ein Ganzes ist, was **Anfang, Mitte und Ende** hat. Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht. Demzufolge dürfen Handlungen, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an die genannten Grundsätze halten.«⁶

Diesen Grundsätzen hat sich das Erzählkino, das in Hollywood allgegenwärtig ist und auch den internationalen Spielfilm beherrscht, verschrieben. Mit der aristotelischen Dreiteilung, dem **Dreiaakter**, stellt sich aber die Frage, wo genau in einem Film der erste Akt aufzuhören und wann der dritte zu beginnen hat, um den zweiten einzuschließen. Die Theorien und Ratgeber zu den sogenannten **Wendepunkten** (engl. *plot points*) sind zahlreich. Am überzeugendsten erscheint Michaela Krützens zusammenfassender Ansatz, der Joseph Campbells »Reise des Helden« mit Syd Fields »Paradigma des Drehbuchs« synthetisiert und die Figuren fokussiert: »Eine sinnvolle Bestimmung der Wendepunkte kann nur vorgenommen werden, wenn sie **figurenorientiert** verstanden werden.«⁷ Als Erstes müssen wir uns also fragen, wer die Hauptfigur (griech.: Prot-

6 Aristoteles, *Poetik*, griech./dt., übers. und hrsg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart 1982, S. 25.

7 Michaela Krützen, *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt a. M. 2004, S. 111.

agonist) der Geschichte ist, um anhand dieser die Struktur des Films erkennen zu können.

Aus heutiger Sicht braucht man kaum zu überlegen, wer bei *Star Wars* der **Protagonist** sein soll – es ist Luke Skywalker (Mark Hamill). Für die Kinobesucher im Jahr 1977 war dies aber keinesfalls so gewiss, denn dramaturgisch spürt man bei *Star Wars* zu Beginn den noch starken Einfluss von Akira Kurosawas *Kakushi Toride no San-Akunin* (*Die verborgene Festung*; 1958), indem anfangs kurioserweise nicht die Protagonisten eingeführt werden, sondern zwei Nebenfiguren: die beiden Droiden C-3PO und R2-D2. Luke Skywalker betritt erst nach 17 Minuten die Filmleinwand, was für einen Hollywoodfilm äußerst ungewöhnlich ist. Erst beim finalen Schnitt entschieden sich Lucas und seine Cutter für die ursprüngliche Intention und den Weg Kurosawas, trotzdem bleibt strukturell betrachtet Luke Skywalker eindeutig der Protagonist der Geschichte und der gesamten Original-Trilogie.

Theoretisch stellt sich neben der Figurenorientierung weiter die Frage, inwiefern der Held in seinem Leben Wendepunkte erlebt bzw. diese forciert. Um einen dreiaktigen Plot zu strukturieren, sind logischerweise zwei Wendepunkte vonnöten. Die **Dramaturgie der drei Akte** strukturiert sich daher wie folgt: Beim **Wendepunkt I** (engl. *plot point one*) brechen die Figuren zu einer Reise auf, mit der sie im ersten Akt irgendwie konfrontiert worden sind. Dem Aufbruch geht oftmals ein regelrechter **Ruf ins Abenteuer** (engl. *Call to Adventure*) voraus, der von den Figuren meistens verweigert wird, bis sie ihn letztlich doch annehmen – damit beginnt die Reise. Im zweiten Akt befinden sich die Helden auf ebendieser Reise. Sie führt durch eine unbekannte Welt und ist geprägt von einem zentralen Konflikt und dessen Ausläufern. Die neue Welt muss dabei nicht geographischer Natur sein, sondern kann sich auch rein

Infobox: Dramaturgie der drei Akte

Am Beispiel *Star Wars* (1977)

Verweigerung des Rufes

(engl.: Refusal Of The Call)

Nachdem der gesamte Hilferuf Leias von R2-D2 abgespielt worden ist, bekräftigt Obi-Wan Kenobi den Ruf ins Abenteuer und bittet Luke, ihn nach Alderaan zu begleiten. Dieser lehnt indes ab, weil er seinem Onkel Owen auf der Farm helfen muss (36:02).

Wendepunkt I

(engl.: Plot Point One)

Bei der Rückkehr zur Farm entdeckt Luke, dass Onkel Owen und Tante Beru von imperialen Sturmtruppen getötet worden sind. Jetzt entscheidet er sich für das Abenteuer mit Obi-Wan. Lukes neue Welt wird nicht nur der Weltraum, sondern auch der Gedankenkosmos der Jedi sein (42:20).

Ruf ins Abenteuer

(engl.: Call To Adventure)

Luke Skywalker aktiviert beim Reinigen von R2-D2 unabsichtlich den noch unvollständigen Hilferuf von Prinzessin Leia an den Jedi Obi-Wan Kenobi (21:08).

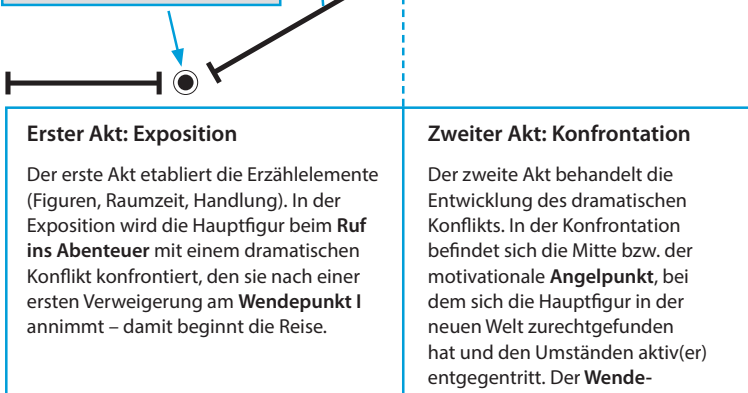


Abb. 3: Dramaturgie zu *Star Wars* (1977)

Höhepunkt

(engl.: Climax)

Luke Skywalker fliegt mit seinem X-Wing durch den Graben des Todessterns und zerstört mit Hilfe der Macht und einem Protonentorpedo die imperiale Kampfstation (1:57:18).

Angelpunkt

(engl.: Midpoint)

Nachdem der Todesstern den Planeten Alderaan zerstört hat, befreien Luke, Han Solo und Chewbacca Prinzessin Leia aus dem Gefängnistrakt der imperialen Kampfstation. Mit Leia ändert sich nicht nur die Figurendynamik, sondern auch das Ziel von Lukes Reise (1:16:00).

Wendepunkt II

(engl.: Plot Point Two)

Obi-Wan Kenobi lässt sich von Darth Vader mit dem Lichtschwert niederstrecken und wird eins mit der Macht. Damit verliert Luke scheinbar seinen Mentor und befindet sich im Millennium Falcon trauernd auf einem emotionalen Tiefpunkt. Aus diesem muss er sich indes rasch erheben, um den finalen Kampf gegen das Imperium und Darth Vader aufzunehmen (1:32:27).

Dritter Akt: Auflösung

punkt II entspricht dann einem Tiefpunkt. Dort scheint die Hauptfigur am Konflikt zu zerbrechen – wir nehmen sie in einer Phase der größten Verwundbarkeit, in einer Krisis wahr, aus der sie sich erheben muss, wenn sie die Reise vollenden und den Konflikt lösen will.

Der dritte Akt vollendet und beschließt den anfangs etablierten und danach entwickelten dramatischen Konflikt. In der Auflösung befindet sich der **Höhepunkt**, an dem die Hauptfigur scheitert oder reüssiert. Danach kann sie in ihre alte Welt zurückkehren oder weiterziehen.

geistig als eine Art neuer Gedanken- oder Gefühlskosmos zeigen. Zunächst wirken die Figuren darin fremd und nehmen eher passiv am Geschehen teil, um sich dann in der zeitlichen Mitte und beim motivationalen **Angelpunkt** des Films (engl. *midpoint*) neu zu orientieren und den Umständen aktiv(er) entgegenzutreten. Ab hier gibt es für sie kein Zurück mehr! Sie müssen in der neuen Welt bestehen oder darin untergehen. Der **Wendepunkt II** (engl. *plot point two*) entspricht dann einer Krisis, dem Tiefpunkt der Protagonisten. Dort scheinen die Figuren am Konflikt zu zerbrechen – wir nehmen sie in einem Moment der körperlichen und/oder emotionalen Schwäche, in einer Phase der größten Verwundbarkeit wahr, aus der sie sich erheben müssen, wenn sie die Reise vollenden und den Konflikt, meistens gegen einen Antagonisten (Widersacher), lösen wollen. Die Auflösung geschieht im dritten Akt und auf dem dramaturgischen **Höhepunkt** des Films (engl. *climax*). Danach können die Figuren, sofern sie als Sieger aus dem Konflikt hervorgehen, in ihre alte Welt zurückkehren oder zu neuen Ufern aufbrechen.

Interessant ist, dass die aktuell nicht zwangsläufig besten, aber gefragtesten Ratgeber für filmische Dramaturgie, Syd Fields *Screenplay* (Das Drehbuch, 1979), Christopher Voglers *The Writer's Journey* (Die Odyssee des Drehbuchschreibers, 1992) und Blake Snyders *Save the Cat!* (Rette die Katze!, 2005), bei der Darstellung des Plots auf eine **Spannungskurve** verzichten (Snyder), dafür eine horizontale Linie (Field) oder gar einen Kreis (Vogler) vorziehen. Das ist insofern verblüffend, weil sowohl Vogler als auch Field in ihren Theorien von einem finalen, den grundlegenden Konflikt auflösenden Höhepunkt ausgehen, diesen aber grafisch nicht darstellen. Field wählt die Horizontale, weil er strukturell vor allem in Zeitdimensionen und genauen Zeitangaben denkt, während Vogler sich mit sei-

nem Diagramm an Joseph Campbells zirkulärer Reise des Helden orientiert. Logischer erscheint es aber, wenn wir den dramatischen Aufbau wie oben (S. 12) anhand eines Dreiecks wiedergeben, um der steigenden Spannung eines Films auch visuell gerecht zu werden. Das ist lose mit Gustav Freytags dramaturgischem Klassiker *Technik des Dramas* (1863) verknüpft, obschon auch Freytag sein Dramendreieck nicht als Spannungskurve verstanden hat; trotzdem ist die Verwendung einer pyramidalen Figur vorbildlich.

Im Spielfilm ist der Dreiakter in allen Ländern, bei allen Genres und zu allen Zeiten prominent vertreten. Denn das Erzählen von Geschichten ist eine menschliche Konstante, die sich in den verschiedensten Kulturen ähnlich entwickelt hat. So können wir im Folgenden einen japanischen Monsterfilm (*Godzilla*, 1954), einen amerikanischen Western (*Unforgiven*, 1992; dt.: *Erbarmungslos*) und einen deutschen Liebesfilm (*Goethe!*, 2010) dramaturgisch genauer betrachten. Alle teilen trotz unterschiedlichster Herkunft, Thematik und Qualität denselben narrativen Bauplan.

2.2.1 Exposition

Expositio (Darlegung): Im ersten Akt »stellt der Drehbuchautor die **Figuren** vor, legt die dramatische Prämisse (worum die Geschichte sich dreht) und die Situation (die Umstände, die die **Handlung** umgeben) dar und setzt die Hauptfiguren mit den anderen Charakteren, die diese **Welt** bevölkern, in Beziehung«.⁸ Der erste Akt etabliert die Erzählelemente und mit ihnen den zentralen, dramatischen Konflikt der Geschichte. In

⁸ Field (s. Anm. 4), S. 41.