

## Glossar

Aus «Freistil - Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige»  
Dagmar Benke, Bastei Lübbe ISBN 3-404-94017-2

### Anstoß

Erster wichtiger Wendepunkt. Ereignis oder Information, die den ⇒ *Status quo* des Protagonisten stört und die Geschichte in Bewegung bringt (andere Begriffe: *inciting incident*, *point of attack*, *catalyst*, *call to adventure*).

### Antagonist

Figur, deren Ziel und Aktionen im direkten Gegensatz zu dem Ziel und den Aktionen des ⇒ *Protagonisten* stehen.

### Auktorialer Erzähler

»Allwissender«, über allem stehender Erzähler, der Einblick in die Befindlichkeit aller Charaktere hat und die Ereignisse kommentieren kann.

### Backstory

Hintergrundgeschichte. Das, was passiert ist, bevor die Filmhandlung beginnt.

### Bedürfnis

Be- oder unbewusster Wunsch oder Sehnsucht der Figur. Das, was die Figur treibt; was sie *braucht*, um als Mensch vollständiger/glücklicher zu werden. Die Erfüllung des Bedürfnisses einer Figur kann zu einem als glücklich empfundenen Ende führen, auch wenn die Figur ihr ⇒ *Ziel* nicht erreicht.

### Breakdown

Dramaturgisches Hilfsmittel. Tabellarische Zusammenfassung aller wichtigen Handlungsschritte (*story beats*) eines Drehbuchs oder Films mit Angabe von Seiten und Szenen.

### Call to adventure

⇒ *Anstoß* (aus der mythischen Heldenreise von Christopher Vogler).

### Catalyst

⇒ *Anstoß* (aus der Terminologie von Linda Seger).

### Coloured graph

Dramaturgisches Hilfsmittel. Basiert auf dem ⇒ *breakdown*, in dem einzelne Handlungsstränge farbig markiert werden und verschiedene Elemente wie z.B. der Spannungsbogen grafisch gekennzeichnet werden können.

### Comic relief

Kurzfristige Auflösung der Spannung durch befreiendes Lachen. Nach einem *comic relief* kann die Spannung aufs Neue und umso effektiver aufgebaut werden.

### Coming of age

Genredefinition. Entwicklungsgeschichte, die vom Übergang aus der Kindheit/Adoleszenz in die Welt der Erwachsenen erzählt.

### Dominante Figur

Figur, die im Zentrum einer Filmgeschichte steht, ohne strukturgebende Hauptfigur zu sein ⇒ Kapitel: »Take two, Struktur und Zentrum«, S. 68.

### Ensemblefilm

Film mit mehr als drei Hauptfiguren, ⇒ Kapitel: »Mehr als zwei«, S. 80.

### Einheit von Ort und Zeit

Von Aristoteles noch als notwendiger Bestandteil dramatischen Erzählens angesehen. In der Theatergeschichte zum ersten Mal durch Shakespeare aufgehoben. Die Einheit von Ort und Zeit empfiehlt sich, wenn die Filmhandlung stark aufgelöst wird, z.B. durch mehrere Hauptfiguren in ⇒ *Ensemblefilmen* oder durch die Auflösung der Chronologie.

### Emotionale Höhe- und Tiefpunkte

Emotionale Situationen, in denen die Hauptfigur sehr glücklich/froh oder sehr unglücklich/verzweifelt ist. Emotionale Höhe- und Tiefpunkte sind Gefühlszustände und keine ⇒ *Wendepunkte*. In Kombination mit Wendepunkten können sie jedoch eine starke dramatische Wirkung entfalten (aus der Terminologie von Oliver Schütte).

### Emotionale Reise

Emotionales Auf und Ab des Protagonisten (aus der Terminologie von Oliver Schütte).

### Empathie

Mitgefühl, das der Zuschauer (bei einem dramatisch erzählten Film) für die Hauptfigur empfindet. Empathie setzt nicht die Identifikation des Zuschauers mit der Hauptfigur voraus.

### Ensemble

Im gängigen Sprachgebrauch die Schauspieler eines Films/Theaters/Theaterstücks. Im dramaturgischen Gebrauch eine Gruppe von mindestens drei Figuren, die als ⇒ *Protagonisten* eines ⇒ *Ensemblefilms* fungieren.

### Ensemblefilm

Film mit mehr als drei Hauptfiguren ⇒ Kapitel: »Mehr als zwei«, S. 80.

### Episodenfilm

Filmform, die aus mehreren voneinander weitgehend unabhängigen Einzelgeschichten besteht ⇒ Kapitel: »Mehr als zwei. Einer nach dem anderen«, S. 83.

### Finalität

Ausrichtung aller Handlungen auf das ⇒ *Ziel* und dessen Auflösung in der ⇒ *Klimax* der Geschichte. Einer der wichtigsten Bestandteile der dramatischen Erzählung.

### First threshold

Begriff aus der mythischen Heldreise von Christopher Vogler. Die erste Schwelle, die der Held überschreitet. Sie führt ihn aus der »normalen Welt« (*ordinary world*) in die »spezielle Welt« (*special world*), in der seine Heldenreise (*hero's journey*) unwiderruflich beginnt. Dieser Punkt entspricht dem Wendepunkt vom ersten zum zweiten Akt (⇒ *point of no return*).

### Flashback

Kurze Rückblende in die Vergangenheit. (Meist subjektiver) Gedankenblitz.

### Fokus

Verbindendes Element oder Motiv, das dem Film einen zusätzlichen Zusammenhalt geben kann. Dies gilt insbesondere für ⇒ *Ensemblefilme* oder ⇒ *nichtlineare Erzählformen*, die mit vielen Figuren, Handlungssträngen bzw. Zeitebenen arbeiten.

### Foreshadowing

Vorankündigung kommender (oft bedrohlicher) Ereignisse.

### Gefangene Situation

Beschreibt die Situation des ⇒ *Protagonisten* zu Beginn des zweiten Aktes. Aus der bereits erfolgten Knüpfung von Ereignissen, in die er durch eigenes oder fremdes Verschulden



geraten ist, kann er sich nur noch durch nach vorn, in die Zukunft gerichtetes Handeln befreien.

### **Goal**

Engl./am. Bezeichnung für das ⇒ *Ziel* der Hauptfigur.

### **Handlungsorientierte Geschichten**

Filme, die ihre Spannung zum größten Teil aus der Zielspannung und den Wendungen des Plots beziehen (engl./am.: *plot driven*).

### **Hauptspannung**

Spannung des zweiten Aktes. Sie beginnt mit dem Wendepunkt zum zweiten Akt und wird am Wendepunkt zum dritten Akt aufgelöst. Aus der Auflösung der Hauptspannung entsteht die Spannung des dritten Aktes.

### **Herausgehobener Protagonist**

Strukturgebende Hauptfigur in einem unechten ⇒ *Ensemble-film* ⇒ Kapitel: »Mehr als zwei. Einer für alle«, S. 81.

### **Hintergrundgeschichte**

Das, was passiert ist, bevor die Filmhandlung beginnt ⇒ *backstory*.

### **Identifikation**

Größtmögliche Nähe des Zuschauers mit der Hauptfigur. Indem der Zuschauer sich »gleichsetzt« mit dem Protagonisten, erlebt er die Geschichte aus seiner Perspektive, steckt in seiner Haut, sieht die Welt mit seinen Augen, hofft und fürchtet mit ihm.

### **Inciting incident**

⇒ *Anstoß* oder ⇒ *call to adventure*. Aus der Terminologie von Robert McKee.

### **Kausalität**

Eine der wichtigsten Grundlagen dramatischer Erzählung: Ein Handlungsschritt ergibt sich zwangsläufig aus dem anderen. Die Ereignisse entwickeln sich aus-einander. ⇒ Kapitel »Mythisch. Episch. Dramatisch – Aus-einander oder nach-einander«, S. 30.

### **Klimax**

Emotionaler und Spannungshöhepunkt eines dramatischen Films. Hier entscheidet sich, ob die antagonistischen Kräfte oder die protagonistischen Kräfte siegen und ob die Hauptfigur ihr Ziel erreicht.

### **Midpoint**

Bezeichnet den Wendepunkt in der Mitte eines dramatisch erzählten Films (aus der Terminologie von Syd Field und Linda Seger).

### **Momentum**

Verbindung zwischen zwei Szenen. Ausschlaggebend für den Fluss der Filmhandlung ⇒ Analyse von *Short Cuts*. Momentum ..., S. 239.

### **Need**

Engl./am. für das unbewusste ⇒ *Bedürfnis* des Protagonisten.

### **Noir-Thriller**

Genredefinition. Beschreibt die Begegnung des klassischen Thrillers mit dem klassischen Film Noir. ⇒ Analyse von *Memento*.

### **Ouvertüre**

Filmanfang, der von der eigentlichen Filmgeschichte formal getrennt ist. Oft liegt der Inhalt einer Ouvertüre zeitlich vor den Ereignissen im Film. Häufig gibt es eine thematische Verbindung zwischen Ouvertüre und Filmgeschichte ⇒ *Prolog*.

### **Pay off**

Teil des dramaturgischen Begriffspaars ⇒ *planting* und *pay off* (auch: säen und ernten, andeuten und ausführen). Nachdem ein Gegenstand oder eine Information im ersten Teil des Films eingeführt (geplant) wurde, kommt ihr im zweiten Teil eine besondere Bedeutung zu. Das Verhältnis von *planting* und *pay off* beschreibt ein berühmtes Zitat von Tschechow: »Wenn im ersten Akt eine Pistole an der Wand hängt, muss im dritten Akt mit ihr geschossen werden.«

### **Peripetie**

Umschlag der Handlung in ihr Gegenteil, von Glück zu Unglück, von Unglück zu Glück.

### **Planting**

Teil des dramaturgischen Begriffspaars ⇒ *planting* und *pay off* (auch: säen und ernten, andeuten und ausführen) ⇒ *pay off*.

### **Plot point**

⇒ *Wendepunkt* (Begriff aus der Terminologie von Syd Field ⇒ *turning point*).

### **Point of attack**

⇒ *Anstoß*.

### **Point of no return**

Wendepunkt vom ersten zum zweiten Akt ⇒ *gefangene Situation*.

### **Prolog**

Filmanfang, der von der eigentlichen Filmgeschichte formal oder inhaltlich getrennt ist ⇒ *Ouvertüre*. Oft haben Filme, die mit einem Prolog beginnen, am Ende einen ⇒ *Epilog*, der Bilder oder Themen des Prologs wieder aufnimmt. Beispiele für Prolog und Epilog finden sich in den Filmanalysen (*Bevor the Rain*, *Rossini*, *The Sweet Hereafter*).

### **Protagonist**

Strukturgebende Hauptfigur, die im dramatisch erzählten Film ihr Ziel gegen die antagonistischen Kräfte, d.h. einen oder mehrere ⇒ *Antagonisten*, eine antagonistische Situation oder innere Widerstände verfolgt.

### **Romantic Comedy**

Romantische Komödie, Genredefinition, ⇒ Kapitel: »Take Two – Zwei Liebende«, S. 59.

### **Routine**

Beschreibt den Zustand, in dem der ⇒ *Protagonist* sich befindet, bevor durch den ⇒ *Anstoß* seine tägliche Routine, sein ⇒ *Status quo* durcheinander gebracht wird und die Geschichte in Bewegung gerät.

### **Rückblende**

Visueller Rückblick in die Zeit vor der im Film erzählten Geschichte. Da die dramatische Erzählung immer in die Zukunft gerichtet ist, bedeutet eine Rückblende eine Umkehrung der Erzählrichtung um 180 Grad und kann retardierend wirken. Die ist ein eher episches Mittel der Erzählung.

### **Schriftliche Analyse**

Schriftliche Bestandaufnahme der Stärken und Schwächen eines Drehbuchs, in der auch Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Gehört zur Arbeit eines ⇒ *Script Consultant*.

### **Screen time**

Zeitliche Präsenz einer Figur, d.h. eines Schauspielers oder einer Schauspielerin auf der Leinwand.

### **Script Consultant**

Drehbuchberater, Dramaturg. Der Ausdruck wurde von Linda Seger eingeführt, die auch eine entsprechende Ausbildung in verschiedenen Ländern geleitet hat. Ein Script Con-



sultant analysiert Stärken und Schwächen eines Drehbuchs und bietet den Autoren Lösungsmöglichkeiten an, ohne direkt in die Drehbucharbeit einzugreifen.

### **Script Doctor**

Anders als ein  $\Rightarrow$  *Script Consultant* bearbeitet ein Script Doctor Drehbücher anderer Autoren, indem er die bestehenden Probleme und Schwächen nicht nur analysiert, sondern als Autor in einer neuen Fassung (*rewrite*) zu beheben versucht.

### **Spannung**

Unsichere Erwartung eines angedeuteten Ereignisses. Hitchcock beschreibt den Unterschied zwischen Spannung (*suspense*) und Überraschung (*surprise*) in seinem berühmten Bild mit der Bombe unter dem Tisch. Wenn wir eine Tischgesellschaft beobachten, die sich unterhält und plötzlich geht eine Bombe hoch, sind wir überrascht. Wenn wir vorher gesehen haben, wie jemand die Bombe unter dem Tisch montiert hat, entsteht Spannung: Wir wissen, welches Ereignis eintreten kann, aber wir hoffen, dass es nicht so weit kommt. Wir möchten den Leuten am Tisch zurufen: »Unter dem Tisch ist eine Bombe!«

### **Spannungsbogen**

In einem dramatisch erzählten Film gibt es verschiedene Spannungsbögen. Der wichtigste ist die  $\Rightarrow$  *Zielspannung*, die spätestens am Anfang des zweiten Aktes entsteht und sich erst in der  $\Rightarrow$  *Klimax* auflöst. Ein anderer wichtiger Spannungsbogen ist die Spannung des zweiten Aktes, auch  $\Rightarrow$  *Hauptspannung* genannt.

### **Status quo**

Der ungestörte Normalzustand der Hauptfigur am Anfang des ersten Aktes ( $\Rightarrow$  *Routine*). Er wird durch den  $\Rightarrow$  *Anstoß* gestört.

### **Supreme ordeal**

Ein Wendepunkt in der Mitte des zweiten Aktes, in dem der Held sich in direkter Konfrontation seiner größten Furcht stellen muss. In dieser Situation geht es meist um Leben oder Tod (aus der Terminologie von Christopher Voglers Heldenreise).

### **Surprise**

Überraschung, im Gegensatz zur  $\Rightarrow$  *Spannung*.

### **Suspense**

$\Rightarrow$  *Spannung*.

### **Thema**

Universelles menschliches Gefühl, das dem Film einen inneren Zusammenhalt gibt, der die Zuschauer unabhängig von ihrer geografischen, kulturellen oder sozialen Zugehörigkeit emotional anspricht.

### **Titelsequenz**

Anfangssequenz eines Films, in der die Vorspanntitel auf Bild oder zwischen den Bildern erscheinen.

### **Turning point**

$\Rightarrow$  *Wendepunkt* (aus der Terminologie von Linda Seger).

### **Überraschung**

Das Gegenteil von  $\Rightarrow$  *Spannung*.

### **Voice Over**

Vom Bild unabhängige Erzählerstimme.

### **Vorankündigungen**

$\Rightarrow$  *Foreshadowing*.

**Want**

Engl./am. für das ⇒ *Ziel* des Protagonisten.

**Wendepunkt**

Ereignis, Entscheidung oder Information, das die Handlung in eine neue Richtung lenkt (⇒ *turning point, plot point*).

**Whodunit**

Genredefinition. Klassischer Krimi, dessen Spannungsbogen auf der Frage aufbaut: Wer hat es getan?

**Wiederholungen**

Dramaturgisches Mittel, um wichtige Informationen nicht untergehen zu lassen oder ihnen in der Wiederholung eine neue Bedeutung zu geben.

**Ziel**

Wichtigstes Element der dramatischen Erzählweise. Das, was der Held erreichen will und gegen den Widerstand der antagonistischen Kräfte durchzusetzen versucht. Die ⇒ *Zielspannung* beginnt spätestens am Anfang des zweiten Aktes und wird in der ⇒ *Klimax* aufgelöst.

**– falsches Ziel**

Ein Protagonist kann ein Ziel verfolgen, das sich im Verlauf der Filmhandlung für ihn als falsch herausstellt (die falsche Liebe, das falsche Karriereziel). Ein Filmende, das dem Protagonisten die Erfüllung dieses falschen Ziels verweigert, kann als glücklich empfunden werden, wenn sich gleichzeitig sein Bedürfnis erfüllt).

**Zielgerichtetes Handeln**

Wesentliches Merkmal des Protagonisten im dramatisch erzählten Film. Alle seine Handlungen sind auf die Erreichung des Ziels orientiert.

**Zielspannung**

Der größte Spannungsbogen eines dramatisch erzählten Films. Beginnt, wenn der Protagonist seinen Kampf um das Ziel aufnimmt, und endet in der ⇒ *Klimax*.