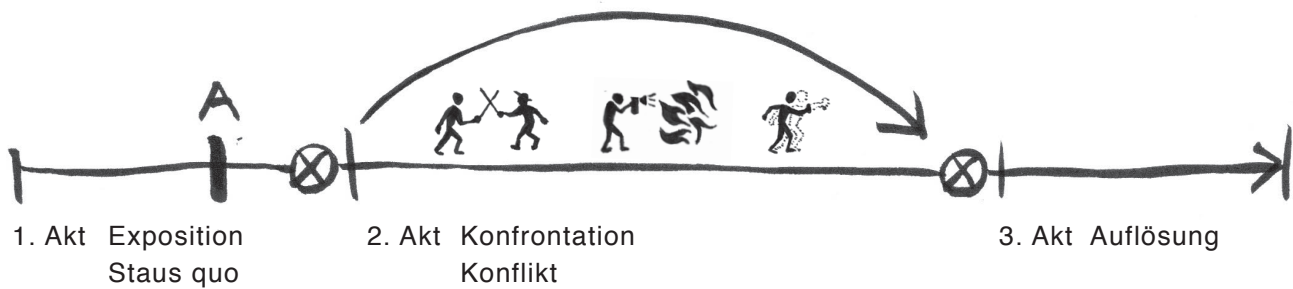


Einfache Struktur eines dramatischen Plots: Drei Akte, ein Held, ein Ziel.



1. Akt: Exposition

Die Hauptfigur wird vorgestellt. Einführung in das Thema und in die Erzählweise. Die Ausgangssituation der Geschichte wird aufgezeigt. Ein Anstoss (A) zwingt die Hauptfigur zu handeln und bringt die Geschichte ins Rollen. Am Ende des Aktes wird die Geschichte durch ein Ereignis in eine neue Richtung gelenkt (⊗ Plot point).

2. Akt: Konflikt

Durch den Wendepunkt wird die Hauptfigur mit einem Problem konfrontiert.



Die Hauptfigur (der Protagonist) ist im Konflikt mit einem Gegner (dem Antagonisten) und / oder



die Hauptfigur bewältigt ein Problem in ihrer Umwelt (z.B: Katastrophen, Naturgewalt) und / oder



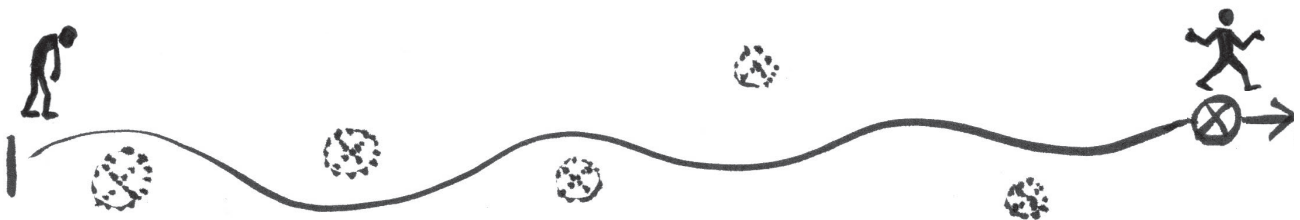
die Hauptfigur kämpft gegen sich selbst (innerer Konflikt).

Die Hauptfigur hat nun ein Ziel und muss eine Lösung finden. Diverse Hindernisse machen es ihr jedoch schwer diese Aufgabe zu lösen. Je treffender die Hindernisse erscheinen und je tiefer die Hauptfigur fällt, desto dramatischer ist die Geschichte. Der Wendepunkt (⊗ Plot Point) am Ende des zweiten Aktes führt zur Auflösung der Geschichte.

3. Akt: Auflösung

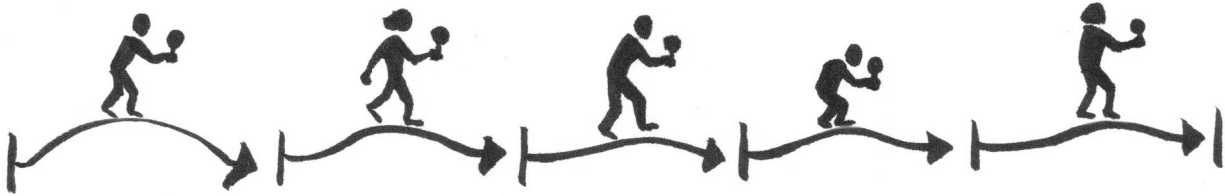
Wie Endet die Geschichte? Besteht die Hauptfigur ihre Aufgabe oder scheitert sie?

Einfache Struktur eines epischen Plots: Eine Erzählung mit einer Hauptfigur wie "du und ich".



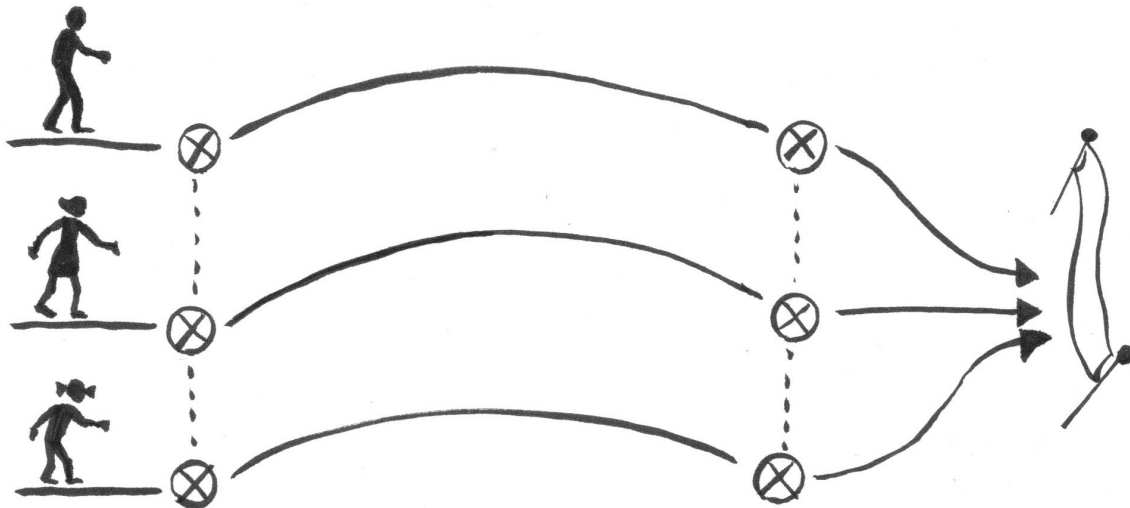
Bei epischen Geschichten sind die Erzählenden (Autorin/Autor) beinahe 'präsent'. Ihre Hauptfigur hat kein dramaturgisches Ziel für welches sie konkret kämpfen müsste. Ereignisse im Umfeld lenken jedoch die Figur. Sie entwickelt sich durch ihr Handeln und ihre Auseinandersetzung mit den Geschehnissen. Am Ende einer epischen Erzählung hat die Figur einige erkenntnisreiche Erfahrungen gemacht und steht oft vor einem neuen Lebensabschnitt, dem sie gestärkt entgegen sehen kann.

Geschichte in Episoden: Mehrere Kurzgeschichten, verschiedene Figuren, ein Thema.



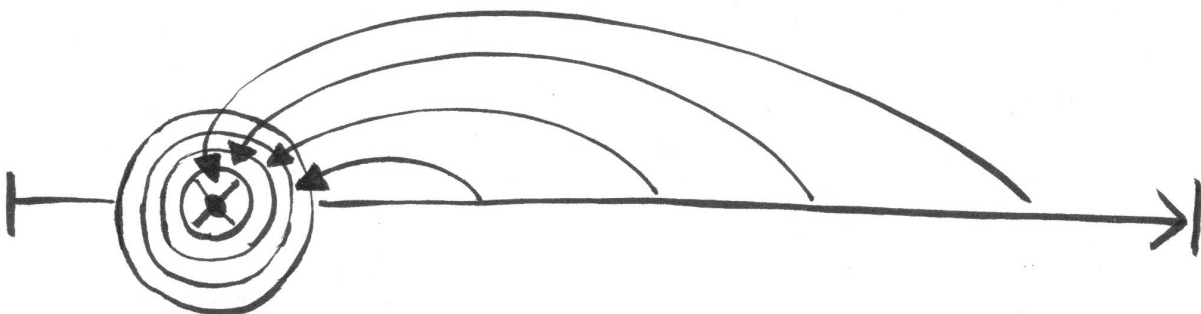
Episodengeschichten sind Erzählungen, die aus mehreren unabhängigen Kurzgeschichten bestehen. Die einzelnen Geschichten sind in sich abgeschlossen und handeln von verschiedenen Figuren. Die Episoden unterliegen jedoch meist dem selben Thema. Weitere verbindende Elemente können ähnliche Handlungsorte, Konflikte oder Gegenstände sein, die in jeder der kurzen Geschichten auftauchen.

Ensemblegeschichte: Mehrere gleichberechtigte Hauptfiguren.



In Ensemblegeschichten gibt es keine Hauptfigur. Mehrere Figuren sind in der Erzählung gleich wichtig und oft als Gruppe mit dem selben Ziel konfrontiert. Oder die Figuren haben verschiedene Ziele, teilen sich jedoch das Thema oder einen Wunsch / ein Bedürfnis.

Whodunit: Wer hat es getan? (Who done it?)



Im klassischen Krimi geschieht zu Beginn etwas Ungutes (z.B: ein Mord). Jetzt interessieren wir uns: Wer hat es getan? Wie hat er/sie es getan? Warum hat er/sie es getan? Wie kommt das Geschehen an die Oberfläche? Im Verlaufe der Geschichte dringen wir immer näher zum Hauptereigniss vor. Bei dieser Erzählform steht das Mitfühlen im Hintergrund, es wird zum Mitdenken angeregt.

REGISTER DER DRAMATURGIE

Elemente einer Geschichte: Versuch einer Übersicht

Thema	Eigenwilligkeit (neue Erzählung) Die 'Moral', Message, Inhalt (Absicht) Gegenwärtiges Interesse und Relevanz (Dringlichkeit, Auswertung) Hintergrund und Fachwissen (Recherche)
Aspekte der Figuren / Charakteren	Empathie (Bereitschaft, sich in die Einstellung anderer Menschen einzufühlen) Ziel (Auftrag in der Geschichte) und Wunsch (würde am sie am liebsten tun) Charakterisierung Wandlung, Entwicklung (zB: gut wird böse, ungehobelt wird einfühlsam) Fähigkeiten (was kann die Figur oder was lernt/trainiert sie) Umfeld, Freunde und Feinde Attribute und Begleiter (welcher Gegenstand, welches Wesen gehört zur Figur)
Elemente des Plots	Plotpoints / Peripetie (entscheidende Wendepunkte) Ausgangslage (Exposition), Konflikt, Auflösung Spannung oder Überraschung (Wissenstand des Publikum) Geben und nehmen (Abhängigkeit der Figuren) Vorankündigung (Foreshadowing, dunkle Vorahnung) Sähen und ernten (Pay off, andeuten und ausführen, Elemente oder Verhaltensweisen werden in vorangehenden Szenen eingeführt) Showdown (abschliessender Machtkampf zwischen Protagonist und Antagonist) Erwartungshaltungen erzeugen und brechen Repetition und Varianten (Running Gags) Prolog / Epilog (erzählte Vorgeschichte, erzählte Nachgeschichte) Traumsequenz Rückblenden / Vorblenden (nicht chronologisch oder zeitversetztes Erzählen)
Erzählformen	Elliptisch, Ellipse (auslassen für die Verständigung der Erzählung unwichtiger Teile) Metamorphose Visuelle Verwandtschaften, grafische Bezüge Rückblende, Vorblende Objektiv oder Subjektiv (aus dem Blickwinkel einer handelnden Figur)
Erzählebene Bild	Foto, Film, Grafik, Illustration, Text geschrieben: Titel, Untertitel, Tafeln, Sprechblasen, Onomatopöie
Erzählebene Ton	Geräusche, Musik (erzählend, erklärend oder emotional steuernd) Diegetisch oder extradiegetisch (innerhalb oder ausserhalb der erzählten Welt) Dialoge Erzählstimme: Aus dem Off Erzählend: auktorial (allwissend, über allem stehend) personaler Erzähler (aus der Perspektive einer der Figuren erzählend) Ich-Erzähler
Literatur	FREISTIL - DRAMATURGIE FÜR FORTGESCHRITTENE UND EXPERIMENTIERFREUDIGE Dagmar Benke, Bastei-Lübbe ISBN 3-404-94017-2 FILMDRAMATURGIE Peter Rabenalt, Alexander Verlag Berlin ISBN 978-3-89581-243-9 WIE MAN KURZFILME SCHREIBT Linda J. Cowgill, Zweitausendeins ISBN 3-86150-359-x

DIE 7 BASIC PLOTS

Die sieben Ur-Geschichten der Menschheit
Frei übersetzt nach Christopher Booker (1937) Englischer Journalist und Autor

Der Meta-Plot beginnt mit der Antizipationsstufe, in der der Held zum Abenteuer aufgerufen wird. In der darauf folgenden Traumphase beginnt das Abenteuer. Der Held hat viel Erfolg und lebt in der Illusion von Unbesiegbarkeit. Es folgt jedoch ein Stadium der Frustration, in dem der Held seine erste Konfrontation mit dem Feind hat und die Illusion der Unbesiegbarkeit verloren geht. Das verschlimmert sich in der Alptraumstufe, dem Höhepunkt der Handlung, wo die Hoffnung ganz verloren scheint.

Die Hauptaussage des Buches ist: "Wie viele Charaktere auch in einer Geschichte erscheinen, wir sorgen uns eigentlich nur um einen: die Hauptfigur. Wir identifizieren uns mit ihrem Schicksal und verfolgen sie in ihrer schrittweisen Entwicklung zur Selbstverwirklichung. Die Nebenfiguren nehmen Bezug auf die Hauptfigur und unterstützen ihre Geschichte. Jeder andere Charakter repräsentiert eigentlich nur einen Teil der Befindlichkeit des Helden oder Heldin selbst."

Die Seven Basic Plots sind die Grundlagen des Plot-Schreibens:

Überwindung des Monsters (Overcoming the Monster)

Der Protagonist versucht, eine antagonistische Kraft (oft böse) zu besiegen, die den Protagonisten und / oder seine Heimat bedroht. Sieg über das Böse oder ein inneres Monster. Kampf gegen übermächtigen Gegner.

Tellerwäscher zum Millionär (Rag to Riches) Sehnsucht

Der arme Protagonist erlangt Dinge wie Macht, Reichtum und einen Freund, bevor er alles verliert und wieder zurückgewinnt. Der Protagonist stärkt dabei seine Persönlichkeit. Vom Bettler zum König

Die grosse Aufgabe (The Quest) Die Erfüllung einer Mission

Der Protagonist und einige Begleiter versuchen ein wichtiges Objekt zu erhalten oder an einen Ort zu kommen und überwinden viele Hindernisse und Versuchungen auf dem Weg.

Reise und Rückkehr (Voyage and Return) Veränderung und Besinnung auf das ich, neue Welt.

Der Protagonist geht in ein fremdes Land und nach der Überwindung der Hindernisse, die ihm oder ihr gestellt wurden, kehrt er mit Erfahrung zurück.

Komödie fröhliche Entwirrung mit Happy-End

Komödien sind leicht und humorvoll und führen zu einem glücklichen oder fröhlichen Ende; ein dramatisches Werk, in dem das zentrale Motiv der Triumph über ungünstige Umstände ist, was zu einer erfolgreichen oder glücklichen Auflösung führt. [3] Booker stellt fest, dass die Komödie mehr als nur Humor ist. Sie bezieht sich auf ein Muster, in dem der Konflikt immer verwirrender wird, aber sich schlussendlich in einem einzigen klärenden Ereignis deutlich zeigt. Die meisten Romanzen fallen in diese Kategorie.

Tragödie in schweren Zeiten nicht untergehen, schuldlos schuldig

Der Protagonist ist ein Held mit einem bedeutenden Charakterfehler oder er gerät in unglückliche Umstände, welche letztlich sein Verderben sind. Das unglückliche Ende einer Tragödie erzeugt Mitleid mit dem ungeschickten und gefallenen Charakter, denn er ist eigentlich grundsätzlich ein 'Guter'.

Wiedergeburt (der Neuanfang, Rückkehr)

Im Laufe der Geschichte zwingt ein wichtiges Ereignis die Hauptfigur ihren Weg zu ändern. Der neue Weg macht sie oft zu einer besseren Person.

ROBERT McKEE'S "10 GEBOTE"

Robert McKee "Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens"
Alexander Verlag ISBN 978-3-89581-045-9

- 1. Du sollst den Hauptkonflikt und den Höhepunkt der Geschichte nicht aus den Händen des Protagonisten geben!**
(Das Anti-Deus-Ex-Machina-Gesetz*)
- 2. Du sollst deinem Protagonisten das Leben nicht zu einfach machen!**
(Nichts treibt eine Geschichte besser voran als Konflikte.)
- 3. Du sollst nie eine Exposition der Exposition willen schreiben!**
(Dramatisiere die Einleitung, verwandle sie in Munition.)
- 4. Du sollst keine falschen Geheimnisse oder billige Überraschungen erfinden!**
(Verheimliche nichts wichtiges, was der Protagonist schon weiss. Der Zuschauer muss immer mindestens auf dem Wissensstand des Protagonisten sein.)
- 5. Du sollst Dein Publikum respektieren!** (Das Anti-Hack-Gebot)
- 6. Du sollst die Welt Deines Drehbuches kennen wie ein Gott!** (Das Pro-Recherche-Gebot)
- 7. Du sollst nichts verkomplizieren, wenn Komplexität besser ist!**
(Konstruiere nicht zu viele Komplikationen nur auf einer Stufe. Verwende alle drei: Innenleben, persönliche Beziehung, Gesellschaft/Umwelt.)
- 8. Du sollst immer bis zum Ende einer Linie gehen!**
(Die Negation einer Negation: Den Protagonisten so tief wie seine Welt erlaubt in den Konflikt bringen.)
- 9. Du sollst nicht zu vordergründig, oberflächlich schreiben!**
(Füge zu jedem Text einen Subtext**)
- 10. Du sollst Dein Drehbuch überarbeiten.**

*Heute bezeichnet man mit Deus ex machina meist eine unerwartet auftretende Person oder Begebenheit, die in einer Notsituation hilft oder die Lösung bringt. In Unterhaltungsmedien sind Dei ex machina oft auch Hilfsmittel von Autoren, um die Geschichte mit einfachen, unerklärten Mitteln in die gewünschte Richtung zu bewegen, weshalb der Ausdruck meist herabwertend als Kritik an der Schreibfähigkeit der Autoren verwendet wird und als Vorwurf gilt, nicht in der Lage zu sein, eine Handlung mit kontinuierlich logischen Zusammenhängen zu schaffen. Extrema findet man vor allem in Verbindung mit Soaps, die über Jahre hinweg in konstanten zeitlichen Abständen neue Handlungsmotive und Konflikte mit entsprechenden Auflösungen benötigen und damit zwangsläufig zum Einsatz solcher Dei ex machina führen.

**Unter Subtext versteht man in der Linguistik und in den Künsten eine Bedeutungsebene, die der expliziten Aussage eines Satzes bzw. eines Kunstwerks als zusätzliche Ausdrucksdimension unterlegt ist. Häufig wird als Subtext auch dasjenige definiert, was „eigentlich“ gesagt werden soll; diese Definition ist jedoch ungenau und sogar problematisch, da die beiden Bedeutungsebenen in gegenseitigem Abhängigkeitsverhältnis stehen. Im Gegensatz zur expliziten Aussage, die im Idealfall für alle verständlich ist, erschließt Subtext sich nur solchen Lesern, Hörern usw., die über besondere zusätzliche Informationen verfügen. Das Verstehen von Subtext wird als Interpretation, als „Zwischen-den-Zeilen-Lesen“, bezeichnet. Im Theater dient der (vom Darsteller beim Sprechen gedachte) Subtext Schauspielern als Technik, den u.U. künstlerisch überformten Text mit Leben und Ausdruck zu füllen.

THE 10 COMMANDMENTS OF ROBERT McKEE

- 1 Thou shalt not take the crisis or climax out of the protagonist's hands.
- 2 Thou shalt not make life easy for the protagonist. Nothing progresses except thru conflict.
- 3 Thou shalt not give exposition for exposition's sake - dramatise it.
- 4 Thou shalt not use false mystery or cheap surprise.
- 5 Thou shalt respect your audience.
- 6 Thou shalt know your world as God knows this one.
- 7 Thou shalt not complicate when complexity is better. Don't multiply the complications on one level.
- 8 Thou shalt seek the end of the line, taking characters into the farthest reaches and depths of conflict imaginable within the story's own realm of probability.
- 9 Thou shalt not write on the nose. Put a subtext under every text.
- 10 Thou shalt rewrite.

Das „Abenteuer des Helden“ nach Campbell

Die Stationen einer Heldenreise (nicht alle finden in jeder mythologisch relevanten Story auch statt) stellen sich nach Campbell wie folgt dar:

- 1. Der Ruf des Abenteuers (Berufung):** Erfahrung eines Mangels oder plötzliches Erscheinen einer Aufgabe
- 2. Weigerung:** Der Held zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben.
- 3. Übernatürliche Hilfe:** Der Held trifft unerwartet auf einen oder mehrere Mentoren.
- 4. Das Überschreiten der ersten Schwelle:** Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise.
- 5. Der Bauch des Walfischs:** Die Probleme, die dem Helden gegenüberstehen, drohen ihn zu überwältigen -- zum ersten Mal wird ihm das volle Ausmaß der Aufgabe bewusst.
- 6. Der Weg der Prüfungen:** Auftreten von Problemen, die als Prüfungen interpretiert werden können (Auseinandersetzungen, die sich als Kämpfe gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen erweisen können)
- 7. Die Begegnung mit der Göttin:** dem Helden (oder der Heldin) wird die gegengeschlechtliche Macht offenbar.
- 8. Die Frau als Versucherin:** die Alternative zum Weg des Helden kann sich auch als vermeintlich sehr angenehme Zeit an der Seite einer (verführerischen) Frau offenbaren (vgl. Odysseus/Kirke)
- 9. Versöhnung mit dem Vater:** die Erkenntnis steht dem Helden bevor, dass er Teil einer genealogischen Kette ist. Er trägt das Erbe seiner Vorfahren in sich, bzw. sein Gegner ist in Wahrheit er selbst.
- 10. Apotheose:** In der Verwirklichung der Reise des Helden wird ihm offenbar, dass er göttliches Potenzial in sich trägt (in Märchen oft symbolisiert durch die Erkenntnis, dass er königliches Blut in sich trägt).
- 11. Die endgültige Segnung:** Empfang oder Raub eines Elixiers oder Schatzes, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte. Dieser Schatz kann auch aus einer inneren Erfahrung bestehen, die durch einen äußerlichen Gegenstand symbolisiert wird.
- 12. Verweigerung der Rückkehr:** Der Held zögert in die Welt des Alltags zurückzukehren.
- 13. Die magische Flucht:** Der Held wird durch innere Beweggründe oder äußeren Zwang zur Rückkehr bewegt, die sich in einem magischen Flug oder durch Flucht vor negativen Kräften vollzieht.
- 14. Rettung von außen:** Eine Tat oder ein Gedanke des Helden auf dem Hinweg wird nun zu seiner Rettung auf dem Rückweg. Oftmals handelt es sich um eine empathische Tat einem vermeintlich „niederen Wesen“ gegenüber, die sich nun auszahlt.
- 15. Rückkehr über die Schwelle:** Der Held überschreitet die Schwelle zur Alltagswelt, aus der er ursprünglich aufgebrochen war. Er trifft auf Unglauben oder Unverständnis, und muss das auf der Heldenreise Gefundene oder Errungene in das Alltagsleben integrieren. (Im Märchen: Das Gold, das plötzlich zur Asche wird)
- 16. Herr der zwei Welten:** Der Held vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen und damit die Welt seines Inneren mit den äußeren Anforderungen.
- 17. Freiheit zum Leben:** Das Elixier des Helden hat die "normale Welt" verändert; indem er sie an seinen Erfahrungen teilhaben lässt, hat er sie zu einer neuen Freiheit des Lebens geführt.

Christopher Vogler entwarf diesen Weg des Helden als Anleitung für Drehbuchautoren, welche insbesondere in Hollywood Beachtung findet. Sein Konzept basiert auf dem von Joseph Campbell entworfenen Modell.

1. Ausgangspunkt ist die gewohnte, langweilige oder unzureichende Welt des Helden.
2. Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen.
3. Diesem Ruf verweigert er sich zunächst.
4. Ein Mentor überredet ihn daraufhin, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt.
5. Der Held überschreitet die erste Schwelle, nach der es kein Zurück mehr gibt.
6. Der Held wird vor erste Bewährungsproben gestellt und trifft dabei auf Verbündete und Feinde.
7. Nun dringt er bis zur tiefsten Höhle, zum gefährlichsten Punkt, vor und trifft dabei auf den Gegner.
8. Hier findet die entscheidende Prüfung statt: Konfrontation und Überwindung des Gegners.
9. Der Held kann nun den „Schatz“ oder „das Elixier“ (konkret: ein Gegenstand oder abstrakt: besonderes, neues Wissen) rauben.
10. Er tritt den Rückweg an, während dessen es zu seiner Auferstehung aus der Todesnähe kommt.
11. Der Feind ist besiegt, das Elixier befindet sich in der Hand des Helden. Er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift.
12. Das Ende der Reise: Der Rückkehrer wird zu Hause mit Anerkennung belohnt.

Elemente der Geschichte unter der Kontrolle der Autoren	Rahmenhandlung Charaktere (Design und Verhalten) Schauplätze (Auswahl und Design) Thema Hauptereignisse und Wendepunkte ... andere
... unter der Kontrolle des Publikums	Identifikation Reaktion Empatie, Beteiligung und Betroffenheit Suspension of Disbelief (Willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit)
Elemente einer interaktiven Story	Ziel und Herausforderung definieren Umgebung Handlungsort Charaktere und Objekte Regeln und Verhalten Verästelung Entdeckungsmöglichkeiten Mehrere Sichtweisen auf das Geschehen sind möglich Belohnungssysteme für die Spielenden (Punkte, Energie, extra Tools)
Tipps	Räumlich denken, weniger linear Nur eine Grundregel für das Verhalten finden (nicht für jede Situation eine neue) Definiere unveränderbare Wendepunkte (zB: neue Levels) Möglichkeiten der Verästelung ausnützen Ermögliche deinem Publikum Entdeckungen zu machen

