

WO GEHT ES ZUM HAPPYEND?

DRAMATURGIE IST EINE SPRACHE OHNE WORTE, DEREN REGELN NUR WENIGE KENNEN.

HISTORISCHE WURZELN

Wir denken in Dramaturgien.
Doch die Dramaturgien des Denkens
bleiben in der Regel so unbewusst wie
die Dramaturgie der Geschichten, die
wir uns erzählen.

Das Wort Dramaturgie kommt vom
altgriechischen Verb *dran*, welches
handeln bedeutet. Nach Aristoteles
führt das Handeln einer Figur zu einem
Ergebnis.

Aus dem Handeln resultieren Glück
(=Komödie) oder Unglück (=Tragödie).

Menschen sind also in der Folge ih-
rer Handlungen glücklich oder nicht.
Handelt der Held falsch, so beginnt eine
Kettenreaktion, die tragisch endet.

Dies war revolutionär, war doch *das
Schicksal des Menschen damals von Göt-
tern bestimmt*, die in das menschliche
Leben eingreifen.

Die *aristotelische Dramaturgie* bleibt
bis zum Barock bestehen. Die Könige
liessen sich in den Stücken möglichst
vorteilhaft darstellen.

Gotthold Ephraim Lessing fordert 1768
die *Hamburgische Dramaturgie* mit Men-
schen, die dem bürgerlichen Publikum
ähnlich sind. Damit ist die Geniebewe-
gung begründet.

Mit dem Geniegedanken wird der
Künstlerbegriff neu definiert: der
Künstler soll sein eigenes Wesen
zum Ausdruck bringen. Immanuel
Kant fügt dem hinzu, dass wahre
Kunst nur ohne Regeln
entstehen könne.

Der Künstler ist damit
Genie von Geburt an.

DIE PRÄMISSE

Die Prämisse ist die Aussage über das Thema
des Films und die Botschaft des Autors, in der er
Partei ergreift. Die Prämisse muss keine Wahrheit
sein.

Die Prämisse fasst in einem Satz die
Gesamthandlung des Films zusammen.





DIE GRENZE IM FILM

Nur der Held kann eine Grenze überschreiten, ansonsten ist eine Grenze prinzipiell nicht überschreitbar. Semantische Räume beinhalten eine Ordnung. Diese ist die Organisation der Welt im Film, welche Gültigkeit hat. Der Raum im Film hält sich an diese abstrakte Ordnung.

Der Film beginnt mit einer Grenzüberschreitung, daraus entwickelt sich der Plot: ohne Grenzüberschreitung kein Film.

DER EXTREMPUNKT

Morde geschehen im Keller oder im Turmzimmer: Tritt eine Figur in einen Raum ein, so übernimmt diese die semantischen Eigenschaften des Raums. Handelt es sich dabei um eine Grenzüberschreitung in einen extremen Raum, so geschieht dort auch etwas Extremes

DER HELD DURCHSCHREITET ALLE RÄUME.

Carlotta Pen

120 MINUTEN = 120 SEITEN

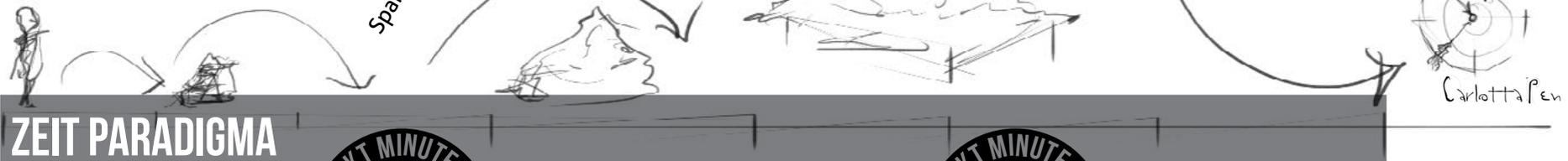
30 MINUTEN EXPOSITION =
30 SEITEN EXPOSITION

60 MINUTEN KONFLIKT =
60 SEITEN HAUPTHANDLUNG

30 MINUTEN AUFLÖSUNG =
30 SEITEN KONFLIKTLÖSUNG

MIT HOLLYWOOD KEHRT AUCH
DAS WISSEN ÜBER DIE
DRAMATURGIE WIEDER ZURÜCK.

„ALLES WIRD GUT
UND WENN ES NICHT
GUT IST, DANN IST ES
NOCH NICHT
DAS ENDE“



ZEIT PARADIGMA

START

WENDEPUNKT MINUTE 25 - 27

MITTE

WENDEPUNKT MINUTE 85 - 90

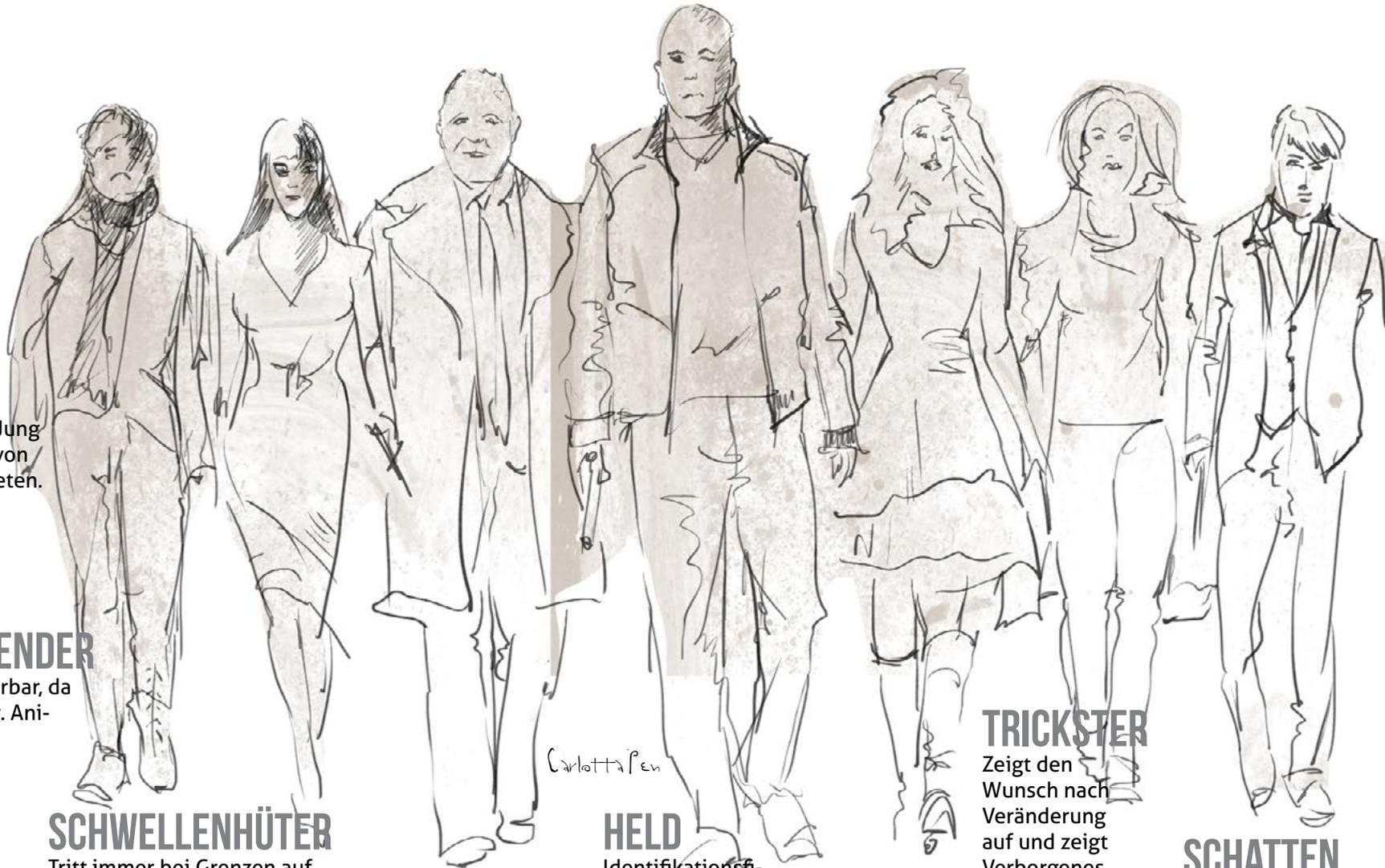
ENDE

Spannung ergibt sich aus der Frage, wie die Hindernisse bewältigt werden.

Aristoteles legte die dreiteilige Einteilung fest,
welche bis heute Gültigkeit hat.

DIE HELDENREISE

Das Archetypenmodell geht vom *Kollektiven Unbewussten* von C.G. Jung aus, dies sind sieben Grundtypen von Charakteren, die in Erscheinung treten.



GEWALTANWENDER

Schwierig identifizierbar, da ständig in Wandlung. Anima-Animus-Prinzip.

SCHWELLENHÜTER

Tritt immer bei Grenzen auf und übt dort seine Macht aus.

MENTOR

Vermittelt neues Wissen und Impulse.

HELD

Identifikationsfigur für Wünsche mit universellen Charakter wie Freiheit und Gerechtigkeit.

TRICKSTER

Zeigt den Wunsch nach Veränderung auf und zeigt Verborgenes.

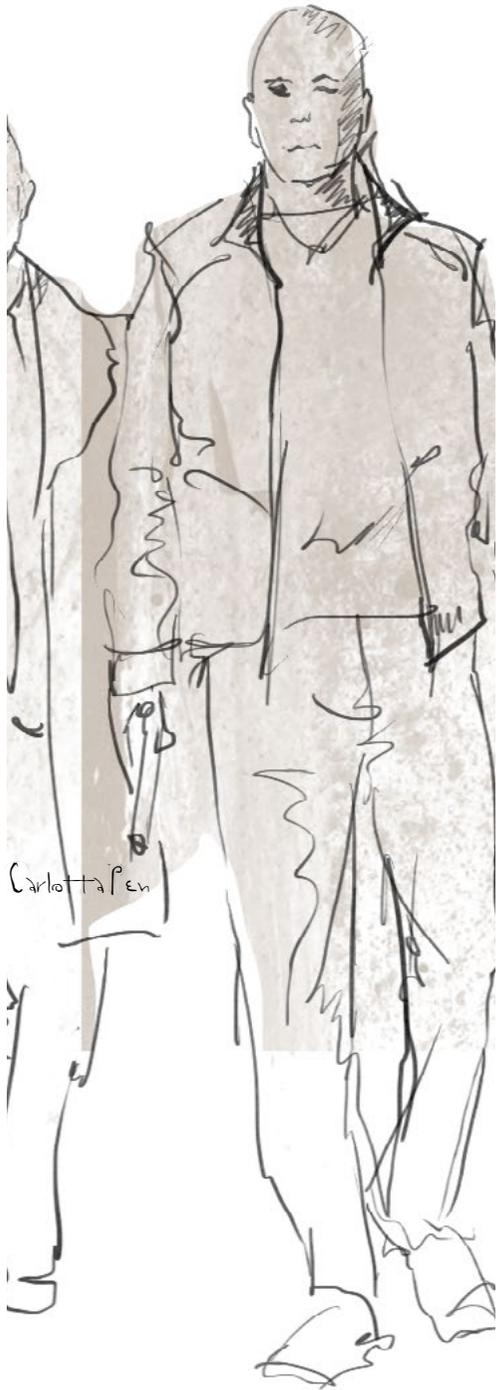
HEROLD

Teil überraschende Nachricht mit.

SCHATTEN

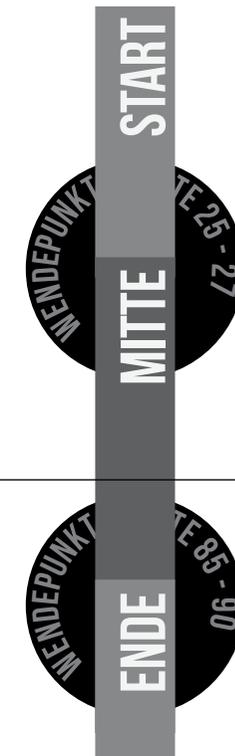
Negative Eigenschaften des Ichs. Gegenspieler des Helden.

Carlotta Pen



12 STATIONEN DER HELDENGESCHICHTE

1. GEWOHNTE WELT
2. BERUFUNG
3. WEIGERUNG
4. BEGEGNUNG MIT DEM MENTOR
5. ÜBERSCHREITEN DER ERSTEN SCHWELLE
6. PROBEN, VERBÜNDETE, FEINDE
7. ANNÄHERUNG AN DIE GEHEIMSTE HÖHLE
8. ÄUSSERSTE PRÜFUNG = KRISE
9. BELOHNUNG
10. RÜCKWEG
11. AUFERSTEHUNG - KLIMAX
12. RÜCKKEHR MIT DEM ELIXIER



Im Goldenen Schnitt
75. Minute bestehen der Prüfung

STRUKTURELEMENTE

RAUM & ZEIT - FIGUREN & HANDLUNG

Räume sind durch Grenzen definiert. Sie stellen symbolische Ordnung dar. Sie sind zugleich die Ebene des Visuellen. Darin unterscheidet sich die Ebene des Raumes grundlegend z.B. von der Ebene der Zeit. Nur im Raum können die sichtbaren Elemente der Dramaturgie erscheinen: das sind die Metaphern, die Bilder, alle visuellen Zeichen, die in einem Text enthalten sind ...

Räume können etwas über Figuren erzählen, das mit Worten in dieser Form nicht ausgedrückt werden kann.

Quelle sämtlicher Auszüge:
Prinzip Hollywood, Wie Dramaturgie unser
Denken bestimmt, Marietheres Wagner,
Zürich/St. Gallen 2014

SCHLÜSSELFIGUR

Die Schlüsselfigur ist der Motor der Handlung, da sie etwas unbedingt will. Sie treibt die Geschichte voran. Entscheidend an ihr ist das Getriebensein oftmals auch im negativen Sinn. Sind Schlüsselfigur und Protagonist gleich stark, so entsteht ein Konflikt.

BACKSTORYWOUND

Die Backstorywound ist ein nicht verarbeitetes Erlebnis aus der Vorgeschichte und kommt meist erst nach der Hälfte des Filmes zum Tragen. Diese Wunde prägt den Protagonisten und erklärt sein Verhalten oder seine Situation in der er ist.



Carlotta Pen