



FilmGeist gGmbH
Nostitz Str. 46 10961 Berlin
www.filmgeist.org

Wolf Otto Pfeiffer

Bigger than Life

**Grundzüge einer Poetologie
des Films**

FILMGEIST Verlag, Berlin

Alle Rechte vorbehalten.

© 2017

Vorwort

Bücher über Filmdramaturgie und über das Drehbuchschreiben füllen mittlerweile ganze Bücherwände. Die Zahl der Autoren, die gemeint haben, sich diesbezüglich äußern zu müssen, oder auf diesem Feld reüssieren zu können, ist schier grenzenlos. Einer hat beim andern abgeschrieben, alle sagen im Grundsatz das Gleiche, und alle liegen falsch. Die Welt braucht keine weiteren Bücher über Filmdramaturgie. Was sie aber dringend benötigen könnte, ist Aufklärung darüber, wie sich die Sache mit dem guten Erzählen im Film tatsächlich verhält.

Denn seit dem Aufkommen eines breiten Interesses an Filmdramaturgie (wir können diese Erscheinung auf das Ende der 80er Jahre datieren) sind die Filme - zumal in Deutschland - nicht besser geworden. Auch die Anzahl der guten oder der herausragenden Filme ist nicht gestiegen. Im Gegenteil. Seit Jeder mit „Dramaturgie“ ausgestattet ist, hat die Zahl der schlechten Filme - oder zumindest die Zahl der schlechten Drehbücher - exorbitant zugenommen. Könnte es sein, daß das existierende erzählerische Desaster im Bereich des Films überhaupt erst das Ergebnis der Dramaturgiewelle ist?

Wir denken, ja. Wir sind der Überzeugung, daß das, was sich da in der Welt des Films unter dem Decknamen „Dramaturgie“ breit gemacht hat, diesem einen enormen Schaden zufügt. Wir sind der Überzeugung, daß gutes Erzählen im Film etwas vollkommen anderes ist, als das, was uns die sogenannte „Dramaturgie“ weis machen will, ja, daß deren Annahmen in vollkommenem Gegensatz stehen zu den Prinzipien der Erzählkunst.

Wir haben deshalb im vorliegenden Text darzulegen versucht, worin das Geheimnis großer Filme liegt, und wir zeigen Ihnen den Weg auf, der gegangen werden muß, um derartige Erzählergebnisse zu erreichen. Der Inhalt unseres Vortrags wird Sie vielleicht überraschen. Es könnte geschehen, daß er Ihre Vorstellungen von Film vollständig über den Haufen wirft. Und es könnte eben deshalb sein, daß er Ihnen die Tür zu einem tieferen Filmverständnis und zu wahrer Erzählfähigkeit öffnet. Begleiten Sie uns auf eine geistige Abenteuerreise, die Sie zu den Geheimnissen der Magie filmischer Erzählkunst führen wird - möglicherweise sogar darüber hinaus!

--

Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß der vorliegende erzähl- und filmtheoretische Grundsatztext viele Väter und Mütter hat. Und ihrer ganzen Schar sei Dank ausgesprochen. In erster Linie meinen vielen hundert Studenten, von denen ich mehr gelernt habe, als sie im einzelnen ahnen mögen. Für Hinweise und Korrekturen bei der Erstellung dieses Textes bin ich insbesondere Jürg Gut in Basel und Dr. Felix Sommer in Bonn zu Dank verpflichtet.

Berlin im Februar 2017

Inhalt

Vorwort	2
---------	---

Teil I - Metaphysische Grundlagen

Was ist Poetologie?	7
Poetologie vs. „Dramaturgie“	9
Was ist ein Film?	11
Was ist ein „guter“ Film?	16
Qualität	17
Erzählzwecke	18
Erzählarten	19
Unterhaltung	21
Geschichtenerzählen I	24
Der Begriff „Geschichte“	26
Geschichtenerzählen II	30
Was ist „Kunst“	33
Form und Gestalt	35
Die Tomaten des Herrn Matisse	39
Erzählkunst	44
Kinoerleben	47
Geschichtenerzählen III	48
Handlung	50
Spannung	54

Teil II - Praxis des Erzählens

Poetologische Erzählpraxis	57
Die poetologische Landkarte	59
Prämisse I	60
Thema	61
Welt	64

Finalität	66
Stil	67
Prämisse II	69
Komposition	70
Plotaufbau	73
Erzählweisen	78
Der geistige Raum	80
Die Heldenreise des Zuschauers	84

Anhang

Über den Autor	90
Editorial	92
Impressum	93

Teil I

Metaphysische Grundlagen

"Im gemeinen Leben kommen wir mit der Sprache notdürftig aus, weil wir nur oberflächliche Verhältnisse bezeichnen. Sobald von tieferen Verhältnissen die Rede ist, tritt sogleich eine andere Sprache ein, die poetische."

- Goethe

Was ist Poetologie?

Poetologie ist die Beschäftigung mit Wesen, Bedingungen und Erscheinungsweisen des Poetischen. Unter dem Poetischen verstehen wir den geistigen Widerhall auf sinnlich Wahrgenommenes.

Poetologie des Films ist also die Beschäftigung mit dem Geistigen im Film. Als das Geistige bezeichnen wir die Gesamtheit desjenigen Teils unseres Daseins, der nicht der materiellen Welt angehört.

Der Geist eines Films ist das, was von ihm nach Abzug von Ökonomie, Technik und Materialität bleibt, seine Quintessenz also.

Die Poetologie untersucht Filme auf den Grad ihrer Geistigkeit und beurteilt sie danach. Die Poetologie trennt deshalb auch die Spreu vom künstlerischen Weizen. Denn nicht alles, was Film ist, besitzt auch geistigen Gehalt, geschweige denn geistigen Wert. Im Gegenteil. Von all dem, was an bewegten Bildern Tag um Tag erzeugt und gezeigt wird, ist das Allermeiste geistig ohne Belang und ohne Wert.

Diesem Sachverhalt Rechnung tragend, bedient sich die Poetologie drei verschiedener Schreibweisen des Wortes Film. Wir unterscheiden zwischen Film, FILM und film.

Film ist die Schreibweise für alles, was aus bewegten Bildern

besteht.

Mit FILM meinen wir einen solchen Film, der mit des Films eigenen Ausdrucksmitteln ein Produkt von gültigem und bleibendem geistigen Gehalt schafft.

Und als film bezeichnen wir das Gegenteil von FILM, jene Flut von abgebildeter und nachgebildeter Wirklichkeit ohne jede transzendierende Absicht und ohne jede metaphysische Dimension.

Poetologie ist die Beschäftigung mit FILM.

Die Poetologie hat aber auch eine praktische Seite. Poetologie ist nicht nur ästhetische Theorie. Poetologie ist auch die praktische Beschäftigung immer dort, wo ein Drehbuch oder ein Film in der Absicht hergestellt wird, einen FILM zu machen. Dort haben dann die theoretischen Kriterien der Poetologie jeweils praktisch wirksam zu werden.

--

Poetologie ist die Lehre davon, warum, wie und wodurch FILM "bigger than life" ist. Sie ist die Lehre von der *Zauberkraft* des Kinos.

Poetologie vs. „Dramaturgie“

Poetologie ist der Gegenentwurf zur so genannten "Dramaturgie". Sie ist entstanden aus deren Ungenügen.

Das Ungenügen der "Dramaturgie" beruht auf ihrem mangelhaften, mithin unzureichenden Erzählverständnis.

Die „Dramaturgie“ geht davon aus, ein Film sei das, was man auf der Leinwand *sieht*. Die Grundannahme der Poetologie lautet dagegen: entscheidend bei einem Film ist nicht das, was man *sieht*, sondern das, was man *nicht* sieht.

Die theoretische "Dramaturgie" beschäftigt sich mit dem, was man in einem Film *sieht*; die theoretische Poetologie beschäftigt sich mit dem, was man in einem Film *nicht* sieht.

Die praktische "Dramaturgie" ist darauf gerichtet, die *äußere Wirklichkeit nachzubilden*; die praktische Poetologie ist *Architektur geistiger Räume*.

Poetologie ist umfassender als "Dramaturgie". "Dramaturgie" ist die Lehre vom Aufbau des Dramas und ihre Anwendung. Poetologie die Beschäftigung mit der Wirkung des Erzählens.

"Dramaturgie" interessiert sich primär für das, was *auf der Leinwand* geschieht. Poetologie beschäftigt sich primär mit dem, was *im Zuschauer* geschieht.

Was im Zuschauer geschieht, ist unsichtbar, es ist aber das für die Rezeption Entscheidende.

"Dramaturgie" ist technisch. Poetologie ist geistig.

"Dramaturgie" will Handwerk. Poetologie ist Geistwerk.

Poetologie schließt die "Dramaturgie" ein. "Dramaturgie" schließt die Poetologie aus.

Was ist ein Film?

Die "Dramaturgie" beschäftigt sich damit, *wie* ein Film *aussieht*. Die Poetologie fragt danach, *was* ein Film *ist*.

Ein Film ist ein Mittel zur Kommunikation. Es gibt einen Sender und einen Empfänger, eine Kommunikationsweise, einen Kommunikationsinhalt und einen Kommunikationszweck. Diese Elemente sind in jeder Kommunikation enthalten. Wenn eines oder mehrere dieser Elemente nicht enthalten sind, handelt es sich bei dem betreffenden Vorgang nicht um Kommunikation.

Der Sender ist der Autor des Films, oder der Regisseur, der Produzent, oder der Redakteur, oder alle zusammen.

Der Empfänger ist der einzelne Zuschauer, wie auch die Gesamtheit der Zuschauer. Die Kommunikationsweise ist das Mittel der Kommunikation und – wichtig! – die spezifische Behandlung dieses Mittels. Es kann mit den unterschiedlichsten Mitteln kommuniziert werden: gesprochene Sprache, geschriebene Sprache, Gesten, Mimik, Zeichen, Töne, ... Das Mittel, um das es hier geht, ist das bewegte Bild, oder besser gesagt: wir sprechen hier vom bewegten Bild in seiner Kombination mit Sprache, Tönen, Musik und ggf. weiteren Mitteln. Die Kommunikationsweise, um die es hier geht, ist die des Films.

Der Kommunikationsinhalt ist das, was kommuniziert werden soll. Er ist das *Was* der Kommunikation, nicht das *Wie*. Das *Wie* ist dienend dem *Was* unterworfen.

Der Erzählzweck bezeichnet die Absicht, mit der kommuniziert wird. Auf die unterschiedlichen Erzählzwecke kommen wir später noch einmal zurück.

Ein Film ist das, was auf der Leinwand zu sehen ist. So scheint es. Und so glaubt es die "Dramaturgie". Doch ein Film ist mehr und anderes als seine materielle, sinnlich wahrnehmbare Erscheinung. So wie ein Haus nicht nur aus einem Fundament, aus Wänden und einem Dach besteht, sondern Fundament, Wände und Dach auch leere Räume erzeugen, so besteht auch ein Film nicht allein aus dem, was sichtbar ist, sondern er besteht auch aus dem, was "fehlt", er besteht auch aus dem, was *zwischen* seinen sichtbaren Teilen liegt. Ein FILM besteht mit Sicherheit *vor allem* aus dem, was "fehlt". Sonst könnte er gar kein FILM sein. Ein FILM besteht in einem solchen Maß aus Fehlendem, dass wir von der Arbeit des Autors als von der "Gestaltung des leeren Raums" sprechen können.

Ein Film, dessen Erscheinung nichts "fehlt", ist reine Wirklichkeitsabbildung. Es ist das "Fehlende", was den Film erhöht, was ihn zum FILM machen kann.

Doch ein Film ist auch noch mehr als das, was auf der Leinwand geschieht und das, was fehlt. Ein Film ist auch das, was im Zuschauer geschieht, wenn er den Film betrachtet. Ein Film ohne Zuschauer wäre gänzlich wertlos. Erst der Zuschauer verleiht dem Produkt Film seinen Wert. Der Film,

wie er auf der Leinwand erscheint, ist nur die Hälfte des Produkts. Erst der Zuschauer vervollständigt den Film zu etwas Ganzem.

Was aber im Zuschauer geschieht, ist nicht sichtbar. Was im Zuschauer geschieht, ist aber das Entscheidende im Kommunikationsvorgang. Für den Zuschauer ist deshalb das, was *in ihm selbst* geschieht, während er den Film sieht, und was er aus dem Kino als Gewinn des Filmeschauens in sich tragend mit hinaus in die Welt nimmt, "der Film".

Poetologie beschäftigt sich mit dem, was im Zuschauer geschieht oder geschehen soll. Dieser unsichtbare Film, der Film, wie er sich dem Zuschauer beim Betrachten des sichtbaren Films einstellt, ist Gegenstand von Theorie und Praxis der Poetologie.

Das ganze Elend der „Dramaturgie“ rührt von ihrem Glauben, ein Film sei das, was auf der Leinwand erscheint.

—

Die dramaturgische Literatur umfasst mittlerweile eine immense Zahl an Titeln. Ihnen allen gemeinsam ist dabei der Versuch, Film von seiner Oberfläche her zu verstehen.

Die dramaturgische Literatur hat sich dabei unbestrittene Verdienste erworben. Diese sollen nicht geschmälert werden.

Die dramaturgische Literatur hat in guter wissenschaftlicher Methodik die Erscheinungsebene von Filmen beschrieben, verglichen, kategorisiert und katalogisiert. Dank ihrer wissen wir jetzt, wie ein Film *aussieht*. Was uns die dramaturgische Literatur aber an keiner Stelle gesagt hat, ist, was ein Film *ist*. Und in ihrer Praxis schlägt uns die Dramaturgie vor, das, was sie gesehen hat, nachzuahmen.

Die Dramaturgie verhält sich dabei wie jener Landmann, der in vergangenen Zeiten einmal in die Stadt gegangen ist, um einige unabwendbare Dinge zu erledigen. Dabei fand er in seiner Unterkunft etwas Ungeheuerliches, etwas noch nie Gesehenes vor: aus der Wand in seinem Zimmer ragte ein Hahn aus Metall, und wenn man an dem Hahn drehte, floss aus ihm Wasser heraus in eine darunter stehende Schüssel. Die Sache erschien unserem Freund wie das siebte Weltwunder und sofort ergriff der Wunsch von ihm Besitz, ein solches Zauberinstrument in seiner Kate ebenfalls zu besitzen. Gesagt, getan. Unser Bauer erwarb einen solchen Wasserhahn. Voller Stolz und in ungestümer Vorfreude trug er ihn dahin zurück, wo er herkam. Sofort, unverzüglich machte er sich an die Arbeit. Er nahm einen großen Hammer und trieb mit einigen wuchtigen Schlägen den Hahn in die Wand. Er legte den Hammer ab. Dann öffnete er in feierlicher Stimmung den Hahn. Indes, nichts geschah. Kein einziger Tropfen entfloss dem Gerät.

Die Dramaturgie verhält sich wie unser Landmann: sie sieht den Hahn, sie sieht die Wand und sie sieht, dass Wasser –

wenn nicht gar Milch und Honig! – aus dem Hahn fließt. Das will sie auch – und schlägt in raffinierter Schlussfolgerung Hähne in Wände.

Würde die Dramaturgie nicht Filme machen, sondern Uhren bauen wollen, so würde sie wie folgt vorgehen:

Zunächst würde sie sich anschauen, wie Uhren aussehen. Sie würde feststellen, dass alle Uhren aus einem Zifferblatt und zwei Zeigern bestehen. Sie würde folglich aus einem Karton eine Scheibe ausschneiden, die Zahlen 1 bis 12 kreisförmig (im Uhrzeigersinn!) darauf malen und in der Mitte der Scheibe zwei Zeiger befestigen. Dann würde die Dramaturgie sagen: "Das ist eine Uhr." Und alle würden nicken, weil sie die Uhr als Uhr wiedererkennen. Das Problem, dass die Uhr gar nicht tick-tack macht, würde man im gegenseitigen Einvernehmen als geringfügig betrachten.

Dramaturgie ist Nachahmungsästhetik.
Poetologie ist Wirkungsästhetik.

Poetologie befasst sich damit, warum Uhren tick-tack machen und aus Wänden Wasser fließt – wenn nicht gar Milch und Honig!

Was ist ein „guter“ Film?

Wir wissen jetzt, was ein Film ist. Was aber ist ein "guter" Film? Welche Kriterien können unser Urteil dabei bestimmen? Die Antwort auf die Frage, was ein guter Film ist, ist einfach. Sie lautet: ein guter Film ist ein Film, der seinen *Zweck* erfüllt.

Wir haben schon festgestellt, dass der Zweck eines Films Kommunikation ist. Ein guter Film wäre demnach ein Film, dessen Kommunikation gelungen ist.

Ob der Kommunikationsversuch eines Films jeweils gelungen ist, hängt vom einzelnen Zuschauer ab. Wir haben es durchaus häufig mit dem Fall zu tun, dass ein Film, der von einem Zuschauer als "gut" empfunden wird, von einem anderen Zuschauer als "nicht gut" empfunden wird. Bei dem erst genannten Zuschauer war die Kommunikation gelungen oder überwiegend gelungen, bei dem zweiten nicht oder nur mäßig. Die Beurteilung eines Films nach Qualität, das meint Güte, ist demnach in erster Linie subjektiv. Der Zuschauer entscheidet, inwieweit die Kommunikation mit ihm gelungen ist oder nicht.

Will man nun Filme daraufhin untersuchen, worin ihre Qualität besteht – und eben dies tut die Poetologie –, dann muss man danach fragen, welche Elemente der Kommunikation es denn sind, welche die Kommunikation zum (relativen) Gelingen oder zum (relativen) Scheitern bringen.

Qualität

Qualität bedeutet, dass eine Sache so ist, wie sie sein soll. Wenn das subjektive Urteil des Zuschauers einen Film als "gut" bewertet, heißt das, dass der Film für den Zuschauer Qualität besessen hat, heißt das, dass der Film in den Augen des Zuschauers grundsätzlich so war, wie er dem Empfinden des Zuschauers nach hätte sein sollen.

Das ist die subjektive Seite der Filmbewertung. Doch gibt es die Möglichkeit objektiver Beurteilung subjektiver Qualitätskriterien?

Die Kommunikation mit dem Mittel Film ist eine eigene Art und Weise der Kommunikation. Sie unterscheidet sich von anderen Kommunikationsarten und Kommunikationsweisen. Wollen wir die Qualität eines Films beurteilen, so müssen wir ihn nach zwei Seiten hin untersuchen. Zum einen müssen wir ihn daraufhin befragen, inwieweit er seinen Zweck erfüllt, das heißt, was seine Erzählabsicht ist und inwieweit es dem Film gelingt, diese Erzählabsicht zu realisieren. Zum zweiten müssen wir schauen, inwieweit der Kommunikationsakt mit dem Mittel des Films sich dieser dem Film spezifischen Mittel bedient, inwieweit er seine Kommunikationsabsicht mit den dem Film wesenseigenen Mitteln realisiert.

Erzählzwecke

Die Kommunikationsart des Erzählens mit Film kann verschiedene Zwecke verfolgen. Erzählabsichten können etwa die Folgenden sein:

1. Instruieren (zu etwas anleiten)
2. Demonstrieren (eine These beweisen)
3. Illustrieren (eine These bebildern)
4. Berichten (zeigen, was ist)
5. Nacherzählen (zeigen, was gewesen ist)
6. Eine Idee zur Erkenntnis bringen
7. Eine Idee zur Erfahrung bringen.

Die ersten vier genannten Erzählzwecke gehören insbesondere dem dokumentarischen Bereich an. Der Erzählzweck # 5 findet sich außerordentlich häufig sowohl im Bereich des Dokumentarischen wie im Bereich des Fiktionalen. Die Erzählzwecke 6 und 7 stehen dem Dokumentarischen prinzipiell offen, finden sich dort aber nur sehr selten. Die Erzählzwecke 5 bis 7 sind die Regelfälle für die Erscheinungsweisen des fiktionalen Erzählens.

Mögliche Kommunikationszwecke des experimentellen und des essayistischen Films haben wir an dieser Stelle beiseitegelassen. Wir kommen bei anderer Gelegenheit darauf zurück.

Erzählarten

Film ist nicht gleich Film. Filme sind verschiedenartig. Nur technisch betrachtet sind Filme von gleicher Art. Technisch betrachtet bestehen sie alle aus bewegten Bildern. Doch substantiell betrachtet sind Filme grundverschieden. Sie unterscheiden sich nach ihrer jeweiligen Erzählart.

Die Erzählart bestimmt sich nach dem jeweiligen Erzählzweck. Verschiedene Zwecke benötigen verschiedene Wege zu ihrer Realisation. Das heißt, jeder Erzählzweck verlangt nach einer eigenen Auswahl und Ordnung des Erzählmaterials. Erzählt wird so, wie der jeweilige Erzählzweck es verlangt. Wird nicht so erzählt, wie der jeweilige Kommunikationszweck es erfordert, wird der Kommunikationszweck nicht erfüllt. Die Kommunikation wäre gescheitert. Wir hätten keinen "guten" Film.

Es liegt auf der Hand, dass ein Film, der zu etwas instruieren will, anders erzählen muss als ein Film, der etwas demonstrieren will, ein Film, der etwas illustrieren will, anders als ein Film, der berichtet, und ein Film, der etwas nacherzählt, anders als ein Film, der den Zuschauer zu einer Erkenntnis oder gar einer Erfahrung bringen will.

Vieles, was filmisch gemacht wird, dient reinen Informations-, Lehr- und Bildungszwecken. Ein anderer Bereich der Filmherstellung dient dem Zweck der Unterhaltung. Und oft hört man von Drehbuchautoren oder anderen Filmemachern,

sie hätten keinen Erzählzweck, sie wollten "nur unterhalten".
Was aber ist Unterhaltung?

Unterhaltung

Wir reden hier über filmische Narration, über das Erzählen in bewegten Bildern. Wir reden nicht über Unterhaltungssendungen im Fernsehen, Quiz Shows, Musikantenstadl und dergleichen. Diese sind keine Filme, sie sind abfotografierte Bühnendarbietungen. Zwar sind die Grundprinzipien des Unterhaltsamen dieselben wie beim Film, aber die Art der Unterhaltung ist verschieden von der spezifisch filmischen.

Der sich unterhaltende Zuschauer ist nicht Zweck der Kommunikation, sondern die Folge des Kommunikationsvorgangs. Damit der Zuschauer sich unterhält, muss es also einen Kommunikationsvorgang geben. Ein Kommunikationsvorgang verfolgt immer einen Kommunikationszweck. Kommunikation ohne Zweck wäre ein Unding, ein Widerspruch in sich selbst, Nicht-Kommunikation.

Die Empfindung des Unterhalten-Werdens entsteht beim Zuschauer dadurch, dass ein Geisteszustand eingetreten ist, der sich vom alltäglichen Geisteszustand unterscheidet. Er ist gekennzeichnet durch die Abwesenheit von Zeit-Bewusstsein. Der Zuschauer denkt nicht, er bewegt sich gedanklich nicht in die Vergangenheit und nicht in die Zukunft; er befindet sich geistig in der Gegenwart.

Diese Gegenwartsleere wird erzeugt und gefüllt durch Dinge, die für mich als Zuschauer interessant sind. Weil sie

interessant sind, richte ich meine Aufmerksamkeit auf sie, auf das mithin, was gerade gegenwärtig ist. Ich vergesse das Gestern und Morgen, das Vorher und Nachher.

Damit dieser Zustand der Geistesgegenwart – er heißt in der Poetologie nach Schopenhauer der "ästhetische Zustand" – eintreten kann, bedarf es des Interesses am Geschehen. Das Interesse tritt ein, wenn das Geschehen für den Zuschauer interessant ist.

Eine Begebenheit oder eine Sache ist dann für uns interessant, wenn sie uns Gewinn verspricht. Der Gewinn, den wir aus einer Sache ziehen können, ist materieller, physischer, kognitiver oder emotionaler Natur.

Die Unterhaltung durch Erzählen basiert auf kognitivem und emotionalem Gewinn (beide sind eng aneinander gekoppelt) bzw. auf einem erzählerisch erzeugten Versprechen danach.

Aus dem Gesagten ergibt sich, dass Unterhaltung dadurch erzeugt wird, dass Gedanken oder Emotionen entstehen (tatsächlich geht es nur um die Entstehung von Gedanken, Emotionen sind neuronale Reaktionen auf sie). Das heißt, ich erzeuge Unterhaltung dadurch, dass ich erzählerisch Gedanken im Zuschauer erzeuge. Ich folge also dieser Absicht. Mein Erzählen wäre mithin zweckgerichtet.

Es kann keine Unterhaltung geben ohne Interesse. Es kann keine Kommunikation geben ohne Zweck. Zwecklose Kommunikation ist nicht möglich. Es macht deshalb auch keinen Sinn, liebe Autoren, es versuchen zu wollen!

Geschichtenerzählen I

Film ist nicht gleich Film. Filme unterscheiden sich nach ihrer Erzählart. Die Erzählart wiederum wird bestimmt durch den Erzählzweck.

Im Bereich des fiktionalen Erzählens haben wir es zu tun mit drei Arten des Erzählens. Das fiktionale Erzählen kann mithin drei verschiedene Zwecke verfolgen:

1. Es kann etwas nacherzählen.
2. Es kann eine Idee zur Erkenntnis bringen.
3. Es kann eine Idee zur Erfahrung bringen.

In der Poetologie heißt die fiktionale Erzählart # 1 Retro(spektives) Erzählen, die Erzählarten # 2 und 3 nennen wir Geschichtenerzählen. Beim Geschichtenerzählen unterscheiden wir zwischen einfachem oder realistischem Geschichtenerzählen (fiktionale Erzählart # 2) und magischem oder ganzheitlichem Geschichtenerzählen (fiktionale Erzählart # 3).

Daraus ergibt sich vorläufig: Nicht alles, was erzählt wird, ist eine Geschichte. Geschichten sind ein *Sonderfall* des Erzählens, doch sind sie – wie wir sehen werden – der *Regelfall* des fiktional guten, das ist des wirkungsmächtigen und nachhaltigen Erzählens.

Bei all dem Fiktionalen, was als Film erzählt wird, handelt es sich fast ausnahmslos um Erzählarten der Kategorie # 1 des fiktionalen Erzählens. Es sind Berichte oder Nacherzählungen

von etwas, das passiert ist. Ob das, was als Geschehen erzählerisch präsentiert wird, tatsächlich passiert ist, oder ob es der Phantasie entsprungen ist, ist dabei unerheblich. Der Erzählart nach ist es sich gleich. Es hat die retrospektive Behandlung von Erzählmateriale zur Grundlage und verfolgt den Zweck, dem Zuschauer etwas in der Vergangenheit Gewesenes vorzuführen. Der Erzähler schaut zurück und lässt den Zuschauer am vergangenen Geschauten teilhaben. Diese Erzählhaltung lässt sich auch bei Filmen finden, die in der Zukunft spielen, deren Geschehnisse also noch gar nicht stattgefunden haben (können). Der Erzähler stellt seine Erzählperspektive zeitlich *vor* die erzählte Geschichte. Er tut so, als würde er aus der Zukunft berichten.

Die Poetologie betrachtet diese Art zu erzählen als nicht filmisch, sondern als literarisch. Es ist kein bildliches Erzählen. Es ist ein Erzählen, das in Begriffen stattfindet, die in Situationen zur Darstellung kommen, welche dann mit fotografischen Hilfsmitteln abgelichtet werden. Das ist nicht FILM! FILM ist, was mit seinen eigenen Mitteln, was mit spezifisch filmischen Mitteln Ausdruck schafft.

Das berichtend, retrospektiv Erzählte – wir nennen es aufgrund seines Abbildcharakters "film" – kann – aus bestimmten Gründen, wie wir sehen werden – beim Zuschauer ein gewisses Maß an Interesse erzeugen. Es ist ihm aber aufgrund des Wesens seiner Erzählart weder möglich, eine Geschichte zu sein, noch ist es ihm möglich, jenes unvergleichliche, großartige Erleben zu erzeugen, jenen geistigen Ausnahmezustand, in dem wir uns befinden, wenn wir im Kino an der Vorführung eines FILMS teilnehmen.

Der Begriff „Geschichtenerzählen“

Wir müssen an dieser Stelle einmal darüber sprechen, was Geschichtenerzählen ist und was es nicht ist.

Der Begriff "Geschichtenerzählen" ist ein großes Wort. Es hat einen hohen Wert und einen guten Klang. Beides reicht noch von der Kindheit her, wo uns Geschichten als Handreichungen gegeben waren zum Leben hin, wo Geschichten uns Fenster geöffnet haben zur großen Welt und zu uns selbst. Und nicht nur in der Kindheit waren Geschichten uns treue und verlässliche Freunde und Lehrmeister. Geschichten haben uns die Spanne unseres Lebens hindurch geholfen, die Welt zu verstehen und uns in ihr zurechtzufinden. Sie haben uns die gültigen Prinzipien nicht nur an Beispielen aufgezeigt, sie haben sie uns auch an unserer Seele lebendig erfahren lassen. Geschichten haben Geist und Seele auf wunderbare Weise zum Leben erweckt und sie halten Geist und Seele noch immer am Leben. Sie sind geradezu Selbstvergewisserungen von beidem.

Ohne Geschichten würden Geist und Seele verkümmern. Geschichten transzendieren die sichtbare Welt in einen Lebensbereich jenseits des rein Körperlichen.

Weil Geschichten das tun und weil es nichts gibt, das es ihnen gleich tun könnte, lieben wir sie und geben ihnen in unserem Leben einen Ehrenplatz.

Diese herausgehobene Stellung, welche Geschichten beim Menschen haben, gibt dem Geschichtenerzählen einen Nimbus höchster Güte. Geschichten wird Vertrauen entgegengebracht. Der Geschichtenerzähler ist ein stets willkommener, ja ein gesuchter Gast.

Doch – wie könnte es anders sein! – versucht sich in seinem Glanze so mancher Blender und Täuscher Vorteile zu verschaffen. Die Begriffe "Geschichte" und "Geschichtenerzählen" verludern dabei. Sie werden zuschanden geritten von Kräften, die sich der Begriffe in unlauterer Absicht bedienen.

Die Begriffe "Geschichte" und "Geschichtenerzählen" erleben einen inflationären Gebrauch. Man eignet sie sich an und verwendet sie teils aus Unkenntnis und teils aus Kalkül. In dem Versuch, seiner dünnen erzählerischen Suppe einen Anschein von Wert zu geben, wird so ziemlich alles, was erzählt wird, als "Geschichtenerzählen" bezeichnet. Doch nicht alles, was erzählt wird, ist eine Geschichte. Geschichten sind ein Sonderfall des Erzählens, nicht seine Regel. Geschichten sind Erzählungen einer besonderen Art. Diese wird bestimmt und findet ihre Ordnung nach dem Erzählzweck. Im erzählerischen Sonderfall des Geschichtenerzählens besteht der Erzählzweck darin, eine Idee zur *Erkenntnis* bzw. zur *Erfahrung* zu bringen. Es ist eben dieser außergewöhnliche Erzählzweck, der eine außergewöhnliche Behandlung des Erzählmaterials erfordert und eben dadurch zu einem außergewöhnlichen Rezeptionserlebnis führt.

Die Verwendung der Begriffe "Geschichte" und "Geschichtenerzählen" geschieht in aller Regel in täuschender Absicht oder ohne Kenntnis ihrer eigentlichen Bedeutung. Sie beruht auch auf der Gleichsetzung der Bedeutung des Begriffs

"Geschichte", der ja zweierlei meint. Denn "Geschichte" bezeichnet nicht nur eine Kunstart, "Geschichte" ist auch die Bezeichnung für das, was schon geschehen ist. Die Doppeldeutigkeit des Begriffs trübt den Blick für die grundsätzliche Verschiedenheit seiner Bedeutungen. Sie führt dazu, dass man Geschichtenerzählen mit Geschichtsschreibung verwechselt.

Doch das retrospektive Erzählen ist nicht Geschichtenerzählen im Sinn der ästhetischen/poetologischen Bedeutung des Begriffs. Im Gegenteil! Indem das retrospektive Erzählen rückblickend nachbildet, wird es zur Erzählart des Berichts. Das Berichten und die Gestaltung einer Erfahrung im Zuschauer schließen sich aber gegenseitig aus. Beides vereinigen zu wollen entspräche dem bekanntermaßen unmöglichen Versuch, einen Kreis quadratisch darstellen zu wollen.

Die diffuse Verwendung der Begriffe "Geschichte" und "Geschichtenerzählen" hat eine fatale Konsequenz: sie führt dazu, dass das Verständnis dafür, was eine Geschichte im System der Ästhetik, was sie in ihrer herausragenden Qualität als Kunstgattung tatsächlich ist, verschwindet. Das tatsächliche Geschichtenerzählen verdampft im Einerlei der Beliebigkeit.

Wenn die Begriffe diffus werden, wenn sich die Kategorien auflösen, geht alles ineinander über. Alles ist irgendwie eins. Alles gehört irgendwie zusammen. Alles ist irgendwie egal. Wo alles Erzählen für Geschichtenerzählen gehalten wird, gerät das, was eine Geschichte tatsächlich ist und kann, zuerst aus

dem Blick und dann in Vergessenheit.

Wo alles eins und alles egal ist, wird auch schon der Stoff "Geschichte" genannt. Eine Geschichte ist aber nicht der Stoff, sondern sie ist der *gestaltete* Stoff, und sie ist niemals weniger als das. Genauer: sie ist der zu einem bestimmten erzählerischen Zweck in der diesem Zweck angemessenen Art gestaltete Stoff. Wo nun aber der Stoff, das reine Rohmaterial des Erzählers, bereits zur "Geschichte" deklariert wird, ist zur Erleichterung des Erzählers die Geschichte ja schon da; man kann sich den Akt der Kunstschöpfung, des zweckhaften Gestaltens nach Art der Kunstgattung Geschichte, schenken. Entsprechend sind dann die erzählerischen Ergebnisse. Sie sind im besten Fall kausale Anordnungen des Stoffes, sind ätzender retrospektiv-psychologischer Nachahmungsrealismus.

Es ist das zweifelhafte Verdienst der Dramaturgie, das Erzählen zur Gänze trivialisiert zu haben.

Kehren wir aber zum Gegenteil der Trivialität, kehren wir zum Erzählzauber zurück. Verlassen wir die Niederungen der so genannten "Dramaturgie". Kehren wir zurück zum hochwertigen Erzählen. Kehren wir zurück zur Poetologie. Kehren wir zurück zum Geschichtenerzählen!

Geschichtenerzählen II

Eine Geschichte ist diejenige Erzählart, deren Zweck es ist, eine Idee entweder zur Erkenntnis oder aber zur Erfahrung zu bringen. Den ersten Fall, in dem der Erzählzweck die Erkenntnis einer Idee ist, heißt in der Poetologie „einfaches“ oder „realistisches“ Geschichtenerzählen, den zweiten Fall, der den Zuschauer zur Erfahrung einer Idee bringen soll, nennen wir "magisches" oder "ganzheitliches" Geschichtenerzählen.

Eine Geschichte ist gekennzeichnet durch das Vorhandensein von drei Eigenschaften:

1. Sinnhaftigkeit
2. kausale Finalität
3. subjektive Erlebbarkeit.

Besitzt ein Erzähltes alle drei Eigenschaften, so handelt es sich um eine Geschichte. Fehlen eine oder mehrere dieser Eigenschaften, so ist das Erzählte keine Geschichte, sondern es handelt sich – poetologischen Kriterien folgend – um eine andere Erzählart.

Wir wollen uns die genannten Eigenschaften, welche uns eine Kennzeichnung von Erzähltem als Geschichten ermöglichen, noch einmal genauer anschauen.

Mit "Sinnhaftigkeit" ist gemeint, dass der Zweck der erzählerischen Kommunikation darin besteht, dass dem Zuschauer eine Idee vermittelt wird. Unter "Idee" verstehen wir im platonischen Sinn eine allgemeine Aussage über die

Welt. Je nach Art der Geschichte (einfach oder magisch) geschieht die Vermittlung der Idee (ihre Kommunikation) als Erkenntnis des Zuschauers oder als Erfahrung des Zuschauers. Der Sinn ergibt sich daraus, dass das Erzählte vom Zuschauer als beispielhaft *erkannt* (einfache Geschichte) bzw. als beispielhaft *erfahren* wird (magische Geschichte). Der konkret verhandelte Einzelfall, an dem der Erzähler den Zuschauer teilhaben lässt, lässt sich somit vom Zuschauer ins allgemein Gültige (zur Idee) transzendieren. Das heißt, die konkreten Ereignisse überschreiten die Dimension des rein Sinnfälligen hin zur Dimension des Geistigen.

Mit "kausaler Finalität" ist gemeint, dass das Erzählen auf ein Endziel hin angelegt ist und zu diesem Endziel führt, wobei der Weg dorthin aus einer Kette von Ereignissen besteht, die ausschließlich und unbedingt dem Gesetz von Ursache und Wirkung folgen. Der Grund liegt darin, dass das Gesetz von Ursache und Wirkung, auch als "Kausalitätsgesetz" bekannt, die Glaubhaftigkeit des Erzählten verbürgt. Denn glaubhaft ist für uns, was unserer Erfahrung von Wirklichkeit entspricht. Und das Kausalitätsprinzip ist für uns das Wirklichkeitsprinzip schlechthin. Jedes Ereignis, das sich kausal herleiten lässt, erscheint uns als wirklich, da es mit unserer Wirklichkeitserfahrung konform geht. Ereignisse, die sich von uns nicht kausal herleiten lassen, widersprechen unserer Erfahrung von Wirklichkeit. Sie sind für uns nicht wirklich, nicht wahr; wir glauben sie nicht. Eine Kommunikation aber, deren erzählerisch vermittelten Ereignisse wir nicht glauben, zerstört das Gelingen der Kommunikation. Man hat uns "Quatsch" erzählt.

"Subjektive Erlebbarkeit" schließlich, das dritte Kennzeichen von Geschichten, bedeutet, dass der Zuschauer gar nicht

Zuschauer ist, sondern er ist selbst Erlebender. Er wird seines trivialen Status des nachvollziehend verstehenden Betrachters enthoben und wird selbst zum Akteur. Im Ergebnis heißt das, es geht erzählerisch nicht mehr um das Geschehen auf der Leinwand. Dieses ist lediglich Anlass *für das Geschehen im Zuschauer selbst*. Dorthin wird die Aktion verlagert. Der Zuschauer erlebt einen Wirkungsverlauf in seinem Inneren. Diesen Wirkungsverlauf zu erzeugen und zu gestalten ist *die eigentliche Aufgabe des Geschichtenerzählers*. Seine Arbeit ist deshalb nicht primär die Arbeit an seinem Erzählmaterial. Das Erzählmaterial tritt in den Hintergrund. In den Vordergrund tritt die Arbeit am Mann resp. an der Frau. Die Arbeit des Geschichtenerzählers ist *Arbeit am Zuschauer*.

Was ist „Kunst“?

Das Geschichtenerzählen unterscheidet sich von allen anderen Arten des Erzählens grundsätzlich. Das Geschichtenerzählen, dessen herausragendes Kennzeichen seine Wirkungsmacht darstellt, ist keine Spielart des Erzählens schlechthin. Eine Geschichte ist ein ganz eigenes Produkt. "Gutes", das ist in unserem hiesigen Kontext wirkungsmächtiges Erzählen, ist nicht besseres "schlechtes" Erzählen; es ist vielmehr ein *gänzlich anderes* Erzählen.

Aus dieser grundsätzlichen Andersartigkeit des erzählerischen Produkts und der sich daraus ergebenden grundsätzlichen Andersartigkeit des Erzählvorgangs ergibt sich ein weiterer Aspekt der poetologischen Betrachtung: allein die spezifische Erzählart des Geschichtenerzählens, allein das spezifische erzählerische Produkt einer Geschichte besitzt Kunst-Charakter. Alle anderen Erzählarten und ihre Ergebnisse entbehren dieses Kunst-Charakters. Ihnen fehlen die Eigenschaften der Kunst. Sie sind reine Nachbildungen von Wirklichkeit. Und Kunst ist ja nun alles andere als das!

Kunst ist nicht Nachbildung von Wirklichkeit, sie ist deren zweckbegründete Neubildung.

Unter "Kunst" verstehen wir dasjenige Prinzip, nach welchem durch absichtsvolle Umorganisation von vorhandenem Ausgangsmaterial die für sich genommen nicht erkennbare Wirklichkeit zur Erkennbarkeit hin verwandelt wird.

Die Person, die diese Transformation durchführt, ist der

Künstler.

Der Vorgang selbst ist der Kunstakt.

Das Mittel zur Transformation ist die Form.

Das Resultat des vom Künstler durchgeführten Kunstakts ist das Kunstwerk.

"Der Ursprung des Kunstwerks wie des Künstlers ist die Kunst."

- Martin Heidegger

Form und Gestalt

Die Welt, wie sie sich uns darstellt, besteht – ausnahmslos! – aus individuellen Einzelercheinungen universeller Ideen und Formen. Jedes einzelne Ding in der Welt, jede Erscheinung ist ein unverwechselbares Unikat. Es gab und gibt Abermillionen, Milliarden, Billionen, Trillionen von Bäumen. Es gibt darunter keine zwei, die sich gleich sind. Es haben niemals zwei Menschen existiert, oder zwei Zebras, oder zwei Pfirsiche, oder zwei Schuhe, die absolut identisch gewesen wären. Jedes einzelne Ding, jede einzelne Erscheinung ist individuell.

Dennoch, obwohl es keine zwei Bäume gibt, die identisch wären, erkennen – und bezeichnen – wir einen Baum als Baum. Wir erkennen den Baum als Baum nicht an seiner Individualität, sondern an dem, was ihm an Allgemeinem – nicht-Individuellem – eigen ist. Wir erkennen den Baum als Baum an dem, was alle Bäume gleichermaßen besitzen, was allen Bäumen wesenseigen ist. Wir erkennen den Baum als Baum am Baumhaften, wir erkennen ihn durch die IDEE des Baums.

Die Idee des Baums wohnt jedem Baum inne. Sie besteht aus dem baumhaften Wesen und der baumhaften Form. Die Idee des Baums gebiert sozusagen jeden einzelnen Baum. Jeder einzelne Baum hat in der Idee des Baums seinen Ursprung. Alles, was sich in der Welt befindet, ist individueller Ausdruck von etwas allgemein Vorhandenem, gleichwohl nicht Sichtbarem: einer jeweiligen universellen Idee.

Platon, der Vater der Philosophie von den Ideen, "Idealismus" genannt – und nach Aussage des Mathematikers Alfred North Whitehead besteht die gesamte abendländische Philosophie aus nichts weiter als aus Randnotizen zu Platon –, hat seine Auffassung vom Wesen der Dinge in seinem sokratischen Dialog über den idealen Staat in einer Parabel sinnfällig dargestellt.

Die uns erscheinende Welt, sagt Platon, besteht zur Gänze aus Dingen, die werden und vergehen. Was aber keinen Bestand hat, sagt Platon, kann nicht wirklich sein. Wirklich kann nur sein, was ewig ist. Ewig aber sind allein Ideen und Formen (wobei Formen auch nur Ideen sind). Ideen haben keinen Anfang und kein Ende. Ideen existieren jenseits von Zeit und Raum.

In seiner "Höhlengleichnis" genannten Parabel stellt Platon den Menschen als ein Wesen dar, das in einer Höhle lebt, ohne jede Kenntnis davon, was außerhalb seiner Höhle sein mag. Der Mensch ist so gefesselt, dass er seinen Kopf nicht wenden kann und immer nur die vor ihm liegende Wand sieht. Vor dem Höhleneingang brennt ein gewaltiges Feuer. Zwischen dem Feuer und dem Menschen bewegen sich Dinge, die, durch den Feuerschein verursacht, ihre Schatten auf die gegenüber liegende Wand werfen, dorthin, wohin der Blick des Menschen durch seine Fesselung erzwungen gerichtet ist. Was der Mensch in seiner Höhle sieht, sind diese Schatten, die sich vor seinen Augen bewegen. Und da es ihm nicht möglich ist, sich nach hinten zu wenden, erkennt er die Ursache der Erscheinungen nicht, welche kommen und vergehen. Ihm scheinen die vergänglichen Erscheinungen, welche sich seinen

Augen darbieten, die wirkliche Welt zu sein. Dass sie nichts weiter sind als Schattenwurf einer anderen, nach Platon der "wirklichen Wirklichkeit", wird ihm nicht offenbar. Er kann nur die vergänglichen Schatten wahr nehmen; die unvergänglichen und unveränderlichen Muster, welche die Schatten erzeugen, die Muster aus der Ewigkeit, die sieht er nicht.

Im vollständigen Gegensatz zur Dramaturgie, die in ihren Bemühungen, Wirklichkeit nachzuahmen, materialistisch ist, ist die Poetologie platonisch. Die Poetologie beschäftigt sich nicht mit der Nachahmung von Wirklichkeit, sondern mit deren Transzendenz.

Die Poetologie unterscheidet das Erzählen nach einem hochwertigen Bereich und einem trivialen. Trivial bleibt das Erzählen, wo es sich auf die bloße Wiedergabe von Realität in ihren verschiedenen Spielarten beschränkt, wo es also auf der Grundlage unseres gewöhnlichen Denkens geschieht, indem es in der Gestaltungsweise dem Kausalitätsprinzip des Verstandes folgt. Die Dramaturgie hat diese Betrachtungsweise zum Dogma erhoben. Sie dient als Machtbasis der zur künstlerischen Abstraktion Unfähigen. Ihre Resultate sind der leidlich bekannte poesielose retrospektiv-psychologistische Nachahmungsrealismus etwa des deutschen Films.

Die Poetologie hingegen bildet Wirklichkeit nicht nach. Sie bedient sich der Wirklichkeitsbilder zu einem anderen Zweck. Ihre Absicht ist es, durch künstlerische Neugestaltung der Wirklichkeit diese über ihre Dinglichkeit hinaus in die Sphären des Geistigen zu erheben. Ihre Hochwertigkeit besteht in der daraus resultierenden Innenschau des Zuschauers, in der

Evokation von dessen eigener geistiger Schöpfungskraft. Das Mittel dazu ist die poetologische Denk- und Arbeitsweise. Sie ist es, welche dem Zuschauer die Welt, wie sie ihm in seiner Höhle erscheint, transzendiert. Die Poetologie ist es, durch welche der Zuschauer in einem FILM zu jenem bekannt großartigen Rezeptionserlebnis gebracht wird, das wir an dieser Stelle einmal als platonische Reminiszenz "Ausflug in die Ewigkeit" nennen wollen.

Die Tomaten des Herrn Matisse

"Wer schreiben will, muss sehen können." Mit diesem Satz habe ich eine Zeit lang meine Seminare zum hochwertigen Drehbuchschreiben beworben. Und so richtig der Satz ist, und so interessant er hallen mag, hat kaum jemand verstanden, was er eigentlich sagen will.

Der Satz hat sich bezogen auf eine Aussage des Malers Henri Matisse. "Wer malen will, muss sehen können" war eine Aussage, die Matisse in seinen Schriften wie als Lehrer so penetrant wiederholt hat, dass die Muse Gertrude Stein, wie überliefert ist, ihn schließlich angesichts einer auf dem Küchentisch liegenden Tomate gefragt hat: "Willst du etwa sagen, du würdest diese Tomate anders sehen als ich?" Und die Antwort von Matisse lautete: "Wenn ich die Tomate esse, sehe ich sie genau so wie du; wenn ich sie male, sehe ich sie anders."

Der Maler, sagt Matisse, sieht die Welt auf zweierlei Weise. Zum einen sieht er sie so, wie alle sie sehen: gegenständlich. Zum andern sieht er sie mit einem anderen Blick. Er sieht sie mit dem Blick des Künstlers. Er sieht sie abstrakt, als Formengebilde.

Würde der Maler die Dinge nicht als Formengebilde betrachten, wäre er – aus hirnpfysiologischen Gründen – gar nicht in der

Lage, sie zu malen. Wir werden auf diesen Sachverhalt noch einmal zurück kommen, wie auch auf die Frage, inwieweit sich Matisse' Aussage über das Verhältnis von Sehen und Malen auch auf das Verhältnis von Sehen und Erzählen übertragen lässt.

Schauen Sie sich einmal um an dem Ort, wo sie sich jetzt, in diesem Augenblick gerade befinden! Zählen Sie einmal auf, was Sie um sich herum sehen! Sie werden jetzt vermutlich eine Reihe von Gegenständen benennen, die ihr Auge gerade erfasst. Der Maler Matisse – und jeder andere Maler auch – würde ihnen zustimmen. Als Maler würde er aber auch sagen: "Ich sehe Rundes und Eckiges." Wenn der Maler den betrachteten Raum abmisst, sieht er ihn als Gebilde, das aus Kombinationen von geometrischen Formen besteht. Die geometrischen Formen sind die Formen des Raums. Die geometrischen Formen sind das, woraus unsere Welt als Raum besteht. Alles, was in der Welt dinglich existiert, ist individuelle Gestalt von Form und – in aller Regel – Formenkombination. Die geometrische Form ist der Grundbaustein der Welt als Raum. Sie liegt allem zugrunde. Aus ihr wird alles und aus ihr ist alles geworden. Sie ist es auch, was der Maler zugrunde legt, wenn er malend eine Welt schafft. Der Maler überträgt (abstrakte) Form in (konkrete) Gestalt. Und, wie wir gleich sehen werden, kann er, wenn er malend Ausdruck schaffen will, wenn er also Künstler ist, gar nichts anderes tun als eben dies: aus Form Gestalt werden zu lassen.

Die Arbeit mit und an der Form ist Grundbedingung des Kunstvorgangs. Wir haben den Kunstvorgang beschrieben als die Neuordnung einer an sich nicht erkennbaren Welt auf Erkennbarkeit hin. Das Mittel dazu ist neben dem Wirklichkeitsmaterial (dem Stoff) die Form.

Wenn Matisse eine Tomate malt, dann ist das Ergebnis nicht das Abbild einer Tomate. Die gemalte Tomate mag als Tomate erkennbar sein, aber sie ist auch in einer Art und Weise mehr als das Abbild einer Tomate. Sie bewirkt, dass wir ergriffen vor dem Gemälde (nennen wir es "Werk") stehen. Wir lassen uns derart von dem Bild ergreifen, wie die Betrachtung einer Tomate allein uns nie ergreifen könnte. Was uns an der Darstellung der Tomate ergreift, ist das Mehr, welches der Künstler durch seine künstlerische Tätigkeit geschaffen hat. Denn der Künstler hat nicht nur eine Tomate dargestellt; die Tomate war ihm lediglich ein Anlass, etwas anderes, etwas *Geistiges* zur Erscheinung zu bringen.

Nehmen wir einmal an, in diesem konkreten Fall wäre es die Absicht des Künstlers gewesen, in der Darstellung der Tomate etwas erkennbar, verstehbar, erfassbar, erahnbar zu machen, und dieses Etwas sei die *Idee der Reife*.

Um dieser Idee Ausdruck zu verschaffen, genügt es nicht, wenn der Maler die Tomate abmalt. Er muss die Tomate stattdessen zur Erkennbarkeit dessen hin, was sie in sich trägt – in unserem Beispiel die Idee der Reife nämlich –, verändern. Sein Mittel dafür ist die Form, sind die Formen. Der Maler zerlegt die Tomate betrachtend in ihre Formbestandteile. Er zerlegt sie, damit er sie seiner Intention folgend (der Idee der Reife Ausdruck zu verleihen) neu zusammensetzen kann. Zu diesem Zweck organisiert er die Formen neu: er lässt Formen

weg und fügt neue hinzu, manche Formen betont er, andere lässt er in den Hintergrund treten, manche Formen vergrößert er, andere verkleinert er, manche versetzt er, andere nicht, und so weiter. In der spielerisch-ernsten Neuorganisation der Formenbestandteile seines Gegenstands – in unserem Beispiel der Tomate – schafft der Künstler seinen angestrebten Ausdruck – in unserem Beispiel der Idee der Reife. Dieser Vorgang der Neuorganisation der Wirklichkeit auf Erkennbarkeit hin, dieser vom Künstler ausgeführte Vorgang, das ist der *Kunstakt*.

Für die Betrachtung des *Kunstvorgangs als Formensprache* hinzu kommt nun noch ein weiterer grundlegender Sachverhalt. Dieser besteht darin, dass der Maler gar keine andere Wahl hat, als seine Tomaten als Formengebilde zu betrachten, jedenfalls dann nicht, wenn er sie malen will. Würde er sie nämlich nicht als Formengebilde betrachten, sondern dinglich – als Tomaten also –, könnte er sie *aufgrund der Funktionsweise seines Gehirns* gar nicht malen. Wie das?

Wenn wir einen Gegenstand malen oder zeichnen wollen, geschieht Folgendes: die Hand, welche das Bild zeichnet, erhält ihre Befehle vom Gehirn; das Gehirn führt die Hand. Die Befehle wiederum, die das Gehirn an die Hand erteilt, errechnet es sich aus den Informationen, die es über den zu zeichnenden Gegenstand besitzt. Die Informationen, die das Gehirn zu diesem Zweck verarbeitet, bezieht es aus zweierlei Quellen: die eine Quelle ist die Tomate selbst, also der durch die sinnliche Wahrnehmung durch das Auge erzeugte Eindruck der Tomate; die zweite Quelle ist eine bereits im Gehirn abgespeicherte Vorstellung von einer Tomate. Das Gehirn

verarbeitet die bereits vorhandenen Informationen über eine Tomate mit den aus dem sinnlichen Eindruck gewonnenen Informationen – vereinfacht gesagt – zu einem Mittelwert. Und diesen Mittelwert gibt das Gehirn als auszuführenden Befehl an die Hand. Was die Hand dann zeichnet, ist somit weder Fisch noch Fleisch, es ist weder die Darstellung der im Gehirn gespeicherten idealen Tomate, noch ist es ein Abbild der Tomate, welche vom Auge gesehen wird. Das Ergebnis der Zeichentätigkeit, die solcherart einen Kompromiss darstellt, fällt dann notgedrungen unbefriedigend aus.

Wenn dem Gehirn nun aber der Auftrag erteilt wird, statt beim Zeichnen einer dinglichen Tomate beim Zeichnen eines Formengebildes zu helfen, geschieht hirnpfysiologisch genau dasselbe. Allerdings gibt es in diesem Fall zwischen dem, was sinnlich wahr genommen wird – sagen wir mal: ein Quadrat – und dem, was das Gehirn als Vorstellung von einem Quadrat bereits besitzt, keinen Unterschied. Quadrat und Quadrat sind deckungsgleich, das Gehirn erhält gar keine Möglichkeit vom real Vorhandenen abweichende Berechnungen vorzunehmen. Wir können deshalb mit einigem Recht sagen, in dem zunächst etwas seltsam anmutenden Satz "Wer malen will, muss sehen können", liegt das Geheimnis der Malkunst!

Schön und gut! Was aber, mögen Sie sagen, hat das mit dem Geschichtenerzählen zu tun?

Erzählkunst

Die Malerei ist eine Kunstgattung, deren Gestaltungsmittel die Formen des Raums sind. Das Geschichtenerzählen ist eine Kunstgattung, deren Gestaltungsmittel die *Formen der Zeit* sind. Was sind Formen der Zeit?

Die Welt besteht für uns aus Raum und Zeit. Wir haben in den vorangegangenen Kapiteln gesehen, dass die Welt als Raum auf nichts anderem als auf geometrischen Formen beruht. Würde man alle geometrischen Formen aus der Welt entfernen, so gäbe es keine Welt mehr; die Welt wäre leer geräumt.

Wie mit der Welt als Raum, so verhält es sich auch mit der Welt als Zeit. Alles, was in der Zeit geschieht, beruht – ausnahmslos – auf Formen der Zeit. Würde man alle Zeitformen aus der Welt entfernen, dann gäbe es keine Zeit mehr. Was aber sind Formen der Zeit?

Formen der Zeit sind *Prozesse*. Alles, was in der Zeit geschieht, hat Prozesscharakter. Das heißt, alles, was in der Welt geschieht, entsteht und vergeht. Alles, was in der Welt geschieht, hat mithin einen Anfang, einen Verlauf und ein Ende.

Womit wir wieder bei Platon wären und dem Verhältnis von Wirklichkeit – den sichtbaren Erscheinungen – und platonischer "wirklicher Wirklichkeit" – der Welt der ewigen, weil außerhalb von Raum und Zeit stehenden Formen und Ideen. Und wir sind bei der Frage, in welcher Weise sich der Kunstakt, die Transzendenz von Stoff zu Sinn, mithilfe der Form, wie wir es bei der Malerei erkennen konnten, deren

Mittel die Formen des Raums sind, nun bei der Erzählkunst – dem Geschichtenerzählen – vonstattengeht, deren Mittel die Formen der Zeit sind.

Der Geschichtenerzähler verhält sich auf dieselbe Weise wie der Maler – und natürlich auch wie jeder andere Künstler jeder anderen Kunstgattung. Er tut das, was ein Künstler tut. Er tut das, was den Künstler zum Künstler macht: er transzendiert Stoff zu Sinn mit Hilfe der Form. Und mit keinem anderen Mittel als der Form ist diese Transzendenz möglich.

Was wir über die Formen des Raums und ihre Stellung innerhalb der Malkunst gesagt haben, ist relativ einfach nachzuvollziehen. Wir können die Formen des Raums mit unseren bloßen Augen erkennen. Wir können leicht die Welt mit den Augen des Künstlers anschauen und wir sehen Rundes und Eckiges statt Dingliches. Mit der Erkennbarkeit der Formen der Zeit verhält es sich etwas diffiziler. Denn im Gegensatz zu den Formen des Raums besitzen wir für die Formen der Zeit kein Sinnesorgan. Wir können die Formen der Zeit nicht sehen, und wir können sie auch nicht hören, nicht riechen, nicht schmecken und auch nicht ertasten. Die Muster der Erscheinungen der Zeit – ihre Formen – erkennen wir nur durch *Abstraktion*, durch Geistestätigkeit.

Wer zu dieser Abstraktion nicht fähig oder willens ist, dem erscheint die Welt nicht als Formengebilde, sondern als Summe von Einzelercheinungen und Einzelereignissen; sie erscheint ihm *formlos*. Wer die Welt nicht als Form begreifen

kann (wie etwa die "Dramaturgie"), der ist zur Transformation von Stoff zu Sinn, der ist zur Erzeugung von "Magie" – das ist etwas, was jenseits der physikalischen Gesetze liegt – nicht in der Lage. Er ist sozusagen *künstlerisch blind*. Die Welt erscheint ihm als nichts weiteres als eine Ansammlung von Gegenständen und Ereignissen, und alles, was er zu tun vermag, ist, diese Gegenstände und Ereignisse zu einer nachvollziehbaren Ordnung zusammenzustellen. Das Resultat bleibt irdisch, somit Nicht-Kunst, bleibt film, bleiben bewegte Bilder ohne erzählerische Zauberkraft.

"Im Film wird viel Schlechtes gemacht und wenig Gutes, wie überall sonst auch."

- Rudolf Arnheim

--

Der Kunstcharakter des Films ist oft angezweifelt worden. Mit gutem Recht. Denn was mit bewegten Bildern tagein, tagaus veranstaltet wird, besitzt nichts Transzendierendes, sondern ist reines Zeigen und Nacherzählen. Die einzige Ausnahme im narrativen Film findet dort statt, wo eine Geschichte erzählt wird. Geschichten überwinden die Welt der reinen Erscheinungen. Sie stoßen – als einzige Erzählart – das *Tor zur Ewigkeit* auf. Geschichten sind ein Sonderfall des Erzählens. Aber sie sind der Regelfall des hochwertigen, des künstlerischen Erzählens. Aus diesem Grund gilt den Geschichten und dem Geschichtenerzählen das bevorzugte Interesse der Poetologie.

Kinoerleben

Wenn wir davon reden, dass ein Film "gut" sei (oder eben auch nicht), wenn wir überhaupt über Filme reden, dann tun wir das in der Regel in einer bestimmten Art. Wir reden über etwas, das wir "Kinofilme" nennen und um dessentwillen wir ins Kino gehen. Dort erwarten und erhoffen wir immer eine gewisse Qualität. Es ist die Qualität eines spezifischen Erlebens, das wir als einzigartig empfinden, das großartig ist und um dessentwillen wir immer wieder ins Kino gehen, nach dem wir regelrecht süchtig sind.

"Guten Filmen" gelingt es, uns in einen inneren Ausnahmezustand zu versetzen. Wir nehmen an dem Film teil, als würden wir träumen. Unsere gewohnte, alltägliche Welt mit ihren Kümernissen und Sorgen verschwindet, und wir erleben in einem Zustand der Weltentrücktheit und Selbstvergessenheit eine geistige Abenteuerreise, die uns nicht nur zu erhöhen scheint, sondern die uns auch mit neuer Lebenskraft ausgestattet wieder hinaus ins Leben entlässt.

Dies alles geschieht nicht in erster Linie, weil wir in einem dunklen Raum gemeinsam mit anderen vor einer großen Leinwand sitzen, auf der bunte Bilder zappeln. Es geschieht nicht, weil uns etwas erzählend gezeigt wird. Es geschieht dadurch, dass in uns in zweckhafter Absicht eine Erlebenssimulation erzeugt wird. Es geschieht vor allem anderen dadurch, dass uns etwas in einer bestimmten Art erzählt wird. Es ist die Erzählart welche in der Poetologie den Zaubernamen "Geschichten erzählen" trägt.

Geschichtenerzählen III

Wenn Formen die Grundlagen darstellen für das erzählerische Gebäude von Geschichten, dann folgt daraus etwas Weiteres, das für die praktische Poetologie unmittelbar relevant wird. Es bedeutet nämlich, dass es bei der Entwicklung von Geschichten nichts zu erfinden gibt. Es gibt noch andere Gründe, warum es bei der Entwicklung von Geschichten nichts – aber rein gar nichts, nicht ein einziges Wort, nicht ein einziges Bild – zu erfinden gibt. Aber dazu kommen wir bei anderer Gelegenheit. Hier, in diesem Kontext, stoßen wir zunächst einmal auf den Sachverhalt, dass eine Geschichte nicht erfunden wird, sondern dass ihre Grundlage etwas bereits Existierendes ist, nämlich eine Form. Und es bedeutet, anders herum betrachtet, dass jede Form im Prinzip geeignet ist, darauf eine Geschichte zu bauen. Der Filmautor muss also, wo er Geschichtenerzähler sein will, eine solche Form seinem zu schaffenden Erzählgebäude zugrunde legen. Die daraus erwachsende Geschichte ist die Elaboration dieser Form zur Gestalt.

Gelegentlich fällt der Satz, es gäbe keine neuen Geschichten, alle Geschichten seien schon erzählt. Man ist geneigt, dem Satz zuzustimmen, doch er ist grundfalsch. Die Zahl der erzählbaren Geschichten ist zwar nicht unendlich, strebt dem aber entgegen. Die Zahl der möglichen Geschichten ist so groß wie die Zahl der möglichen Bäume, die Zahl der möglichen Menschen, die Zahl der möglichen Zebras, die Zahl der möglichen Wassertropfen oder die Zahl der möglichen Sandkörner. Man kann sagen: Mögliche Geschichten gibt es wie Sand am Meer. Limitiert sind nur die ewigen Vorlagen, die

Formen und die Themen. Die Zahl der jeweiligen Gestalten, in denen sie sich zeigen können, reicht ins Unermeßliche.

Die Grundlage einer Geschichte ist immer eine Form. Eine Geschichte ohne zugrunde liegende Form ist nicht vorstellbar. Wenn einem Erzählten keine Form zugrunde liegt, handelt es sich um eine andere Erzählart, etwa einen Bericht, eine Illustration, eine Nacherzählung. Sie verfolgen andere Zwecke. Nur die auf einer Form beruhende Geschichte kann den Zweck verfolgen und realisieren, eine Idee zur Erkenntnis oder gar zur Erfahrung zu bringen.

Handlung

Unter der "Handlung" eines Films versteht der Laie "das, was so passiert". Unter "Plot" versteht der Laie das, was der Filmerzähler zu einer Ereigniskette verknüpft hat. Nicht so der poetologische Geschichtenerzähler. Der poetologische Geschichtenerzähler verknüpft nichts. Er denkt sich auch nichts aus. Für ihn ist der Plot einer Geschichte die dieser zugrunde liegende Handlung. Und unter einer Handlung verstehen wir einen von einem Lebewesen ausgeführten oder durchlaufenen Prozess. Die Aufgabe des Geschichtenerzählers besteht nun darin, seinen Plot – die von ihm als Grundlage für das zu schaffende Erzählgebäude gewählte Handlung – gemäß seiner erzählerischen Absicht – Erkennbarmachung bzw. Erfahrbarmachung der zu kommunizierenden Idee – funktional auszuführen.

Wie wir schon gesehen haben, sind Prozesse die Formen der Zeit. Sie sind als Prozesse darüber definiert, dass sie in ihrer Endlichkeit aus den drei Bestandteilen Anfang, Verlauf und Ende bestehen. Da jede menschliche Handlung Prozesscharakter besitzt, besteht jede menschliche Handlung aus Anfang, Verlauf und Ende. Dieser Sachverhalt hat für die Ausführung des Erzählvorgangs erhebliche Konsequenzen.

Was wir als eine Handlung wahrnehmen und wahrnehmen können, ist ihre individuelle Erscheinung. In dieser ihrer Spezifik ist die jeweilige Handlung einzigartig und unterscheidet sich von allen anderen Handlungen, die

gleichzeitig stattfinden, schon stattgefunden haben oder jemals stattfinden werden. Es verhält sich mit der einzelnen Handlung wie mit dem einzelnen Baum, mit dem wir uns schon beschäftigt haben, und seinem Verhältnis zum Baumhaften; und es verhält sich wie mit allen anderen Einzelercheinungen in der Welt: sie sind Gestalten eines zugrunde liegenden Allgemeinen, einer Form.

Insofern ist jede einzelne Handlung einer Handlungsgattung, einem jeweiligen Handlungsmuster zugehörig und ist von diesem gezeugt. Wir führen als Menschen eine Unzahl von Handlungen aus. Alles, was wir tun, ist Handlung; alles, was wir tun, besitzt Prozesscharakter, ist somit Form der Zeit. Aber obwohl die Summe unserer Handlungen unermesslich groß ist, ist die Zahl der diesen Einzelhandlungen zugrunde liegenden Handlungsmuster äußerst gering. Wir handeln von der Handlungsart her nach dem immer gleichen Muster. Die jeweilige Ausführung der Muster ist dabei aber immer verschieden.

Die Handlungsmuster, das unseren Einzelhandlungen jeweils inne wohnende Allgemeine, lassen sich wie folgt kategorisieren:

- Erlangung
- Beschaffung
- Erzeugung
- Findung

- Befreiung
- Verhinderung
- Zerstörung

Das sind die grundlegenden Handlungsarten, aus denen alles menschliche Tun besteht. Sie können bei Bedarf noch unterteilt werden in Subkategorien (etwa nach der Erlangung einer materiellen Sache, oder der Erlangung einer inneren Erkenntnis; oder die Befreiung von einem selbst, oder die Befreiung von jemand anderem usw.). Aber im Prinzip lassen sich alle Handlungen diesen wenigen Mustern zuordnen.

Daraus ergibt sich u.a. eine Schlussfolgerung, die für die poetologische Erzählpraxis von einigem Gewicht ist. Es bedeutet nämlich, dass Geschichten *nicht erfunden* werden, sondern dass sie die Ausarbeitung einer als Erzählgrundlage gewählten Form zur differenzierten Gestalt sind.

Geschichten beruhen demzufolge immer auf einer formalen Grundlage (einer Handlung als Form der Zeit), welche dann in eine jeweilige konkrete Gestalt überführt wird. Geschichten verhalten sich somit zu anderen Geschichten jeweils immer gleich und zugleich aber auch verschieden. Gleich sind sie insofern, als sie mit einer Gruppe anderer Geschichten die gleiche Handlungsart als Grundlage haben; verschieden sind sie insofern, als sie in ihrer konkreten Erscheinung eine jeweils eigene, individuelle Gestalt besitzen.

Gut erkennen lässt sich dieser Sachverhalt bei Filmen, die demselben Genre angehören und sich das betreffende Genre über die Handlungsart definiert. Als ein solches Genre können wir etwa den Krimi nehmen, bei dem es von der Handlungsart her immer um eine Beschaffung geht (die Beschaffung eines Mörders). Fast jedem Krimi liegt diese Handlungsart zugrunde. Aber jeder einzelne Krimi ist in seiner Erscheinung eigen. So verhält es sich naturgemäß mit allen Geschichten. Und deshalb denkt sich der Geschichtenerzähler nichts aus, sondern baut auf einer von ihm – nach bestimmten Kriterien – erwählten formalen Grundlage – einer Handlung – sein erzählerisches Haus.

Es sei an dieser Stelle noch einmal daran erinnert, dass wir hier vom Geschichtenerzählen reden, einem Sonderfall des Erzählens, aber dem Regelfall des wirkungsmächtigen und nachhaltigen Erzählens. Wir reden hier nicht vom trivialen Erzählen, sondern grenzen das Geschichtenerzählen vom trivialen Erzählen geradezu radikal – von der Wurzel her – ab. Der Geschichtenerzähler ist es, der die Form als Erzählgrundlage verwendet und der ihrer zwingend bedarf. Wer keine Geschichte erzählen will, bedarf der Handlung nicht. Wer sich der Handlung als Grundlage nicht bedient, wird keine Geschichte erzählen. Wer keine Geschichte erzählen will, darf sich sein zu Erzählendes ruhig ausdenken und nach Gutdünken zusammenfügen. Es wird dann eben keine Geschichte. (Und auch das wird die Menschheit überleben, jedenfalls solange die eine oder andere Geschichte noch erzählt wird.)

Spannung

Spannung, definieren wir sie einmal als Gebundenheit in einem gesteigerten Interesse, ist das Mittel, mit welchem der Erzähler den Zuschauer an seine Erzählung kettet. Findet eine solche Anbindung des Zuschauers an das Erzählte nicht statt, wird der Zuschauer dem Erzählten kaum folgen. Er ist nicht interessiert. Er wendet sich Interessanterem zu.

Spannung beruht immer auf Ungewissheit. Man möchte dringend etwas wissen, weil es für einen selbst wichtig ist, kann es aber (noch) nicht erfahren. Man harrt gebannt auf den Gang der Dinge, dessen Ausgang man dringend erfahren möchte.

Dies ist das Prinzip, und jeder Erzähler, der sein Publikum bei der Sache halten will, sollte sich dessen bedienen. Das erzählerische Mittel dafür ist alles, was Prozesscharakter besitzt – und dazu zählen, wie wir wissen, Handlungen. Denn Prozesse erzeugen naturgemäß dadurch Ungewissheit, dass, solange sie sich noch im Verlauf befinden, ihr Ende ungewiss ist. Schließlich können wir nicht in die Zukunft schauen und insofern auch nicht wissen, wie der jeweilige Prozess enden wird. Wir sind – unter Umständen – gespannt. Zu den Umständen, welche erforderlich sind, damit wir einem Prozess mit gesteigertem Interesse folgen, damit wir gespannt seinem Ende harren, gehört insbesondere zweierlei:

- Wir müssen mit dem Ende des Prozesses einen bestimmten Wunsch verbinden.
- Der von uns gewünschte Ausgang ist alles andere als sicher.

Es ist u. a. die Aufgabe des Erzählers, diese Umstände für den Zuschauer erzählerisch zu erzeugen. Und damit wenden wir uns der erzählerischen Praxis zu und betrachten, was die bis hierher angestellten theoretischen Überlegungen für die Gestaltung des erzählerischen Werks – in unserem Fall eines Drehbuchs – für Konsequenzen haben.

Teil II

Praxis des Erzählens

"What is the most difficult part of writing a script?"
"Nothing. Writing a script is as easy as key lime pie. If you ask what the hardest part of writing a GOOD script is, though, I wouldn't know. I haven't done that yet."

- Fundstück aus dem Internet

Poetologische Erzählpraxis

Wir haben an früherer Stelle dargelegt, was ein gutes Drehbuch ist. Wir wollen uns nun anschauen, wie man es schreibt. Um ein gutes Drehbuch schreiben zu können, muss man sein Produkt kennen. Denn das Produkt gibt den Weg vor, wie man zu ihm gelangt. Ist das Produkt in seinem Wesen bekannt, so ergeben sich aus ihm selbst die Arbeitsschritte, die zu seiner Erstellung erforderlich sind. Viele Menschen, die Drehbücher schreiben (wollen), haben keine Vorstellung von der Art und dem Wesen des Produkts, an dem sie glauben zu arbeiten. Sie halten – nicht zuletzt durch die von der "Dramaturgie" in die Welt gesetzten falschen Vorstellungen über das filmische Erzählen – Film für etwas, das aus einer Ansammlung von kausal geordneten bewegten Bildern besteht. Auf jeden Fall gilt für die Erzählart des Geschichtenerzählens, der Königsklasse des Erzählens, diese Annahme nicht. Die Ordnung des Geschichtenerzählens ist eine *eigene*, der Spezifik von Art und Wesen des Geschichtenerzählens angemessene. Sie ergibt sich aus dem Zweck, den das Geschichtenerzählen verfolgt, d. i. eine Idee (beim magischen Geschichtenerzählen) zur Erfahrung oder zumindest (beim einfachen Geschichtenerzählen) zur Erkenntnis zu bringen. Der Weg dahin führt nicht über die Verwendung eines Ordnungsprinzips, das auf *Ereigniskausalität* beruht, sondern auf der Verwendung eines Ordnungsprinzips, das auf der Kausalität des gewünschten *Wirkungsverlaufs* beruht. Allein derjenige Weg, welcher den gewünschten Wirkungsverlauf im Zuschauer zu erzeugen in der Lage ist, ist der geeignete Weg für das Geschichtenerzählen. Alle anderen Wege – wie etwa die "Dramaturgie" sie geht – sind für das Erzählen einer Geschichte ungeeignet, weshalb die erzählerischen Ergebnisse der "Dramaturgie" auch keine Geschichten sind, sondern

bestenfalls dramatisch verdichtete und thematisch vertiefte Nacherzählungen, im Regelfall aber nichts weiter als – häufig auch noch schlecht – psychologisierende Berichte.

Die Eigenheit des Produkts Geschichte erfordert zu seiner Erzeugung eine Eigenheit in der Vorgehensweise. Die besondere Größe von Geschichten (ihre Nicht-Trivialität) ergibt sich aus der Ungewöhnlichkeit – (Nicht-Trivialität) ihres Entstehungsverfahrens.

Die poetologische Landkarte

Die Entwicklung einer poetologischen Erzählung besteht aus zwei großen Arbeitsschritten: zunächst macht man einen Plan, dann führt man ihn aus. Je klarer der Plan ist, desto leichter fällt die Ausführung.

Den Plan nennen wir "Poetologische Landkarte". An ihr richten wir uns aus. Ihr folgen wir bei unserem erzählerischen Orientierungslauf. Die poetologische Landkarte dient dazu, die für das Erleben des Zuschauers grundlegenden Elemente festzuschreiben. Sie besteht aus den Elementen Prämisse, Komposition und Plotaufbau.

Prämisse I

In der Poetologie bezeichnen wir als Prämisse (lat.: Voraussetzung) die Summe derjenigen erzählerischen Elemente, die der poetologische Erzähler zu verwenden gedenkt, um das Interesse des Zuschauers für sein Erzählen zu gewinnen, zu erhalten und zu vertiefen. Das Vorhandensein eines Interesses am Erzählten ist zwingende Voraussetzung dafür, dass der Zuschauer am erzählerischen Geschehen Anteil nimmt. Seine Anteilnahme ist zwingende Voraussetzung für die Realisierung des betreffenden Erzählzwecks.

Dem Erzähler stehen für die Erzeugung von Interesse auf Seiten des Zuschauers vier Elemente zur Verfügung – nicht mehr und nicht weniger. Diese vier Elemente sind:

- Thema
- Welt
- Finalität
- Stil.

Thema

Stoff ist konkret, physisch, materiell, stofflich eben. Thema ist abstrakt, geistig. Das Thema ist das, worum sich die Erzählung dreht. Es ist ihre inhaltliche Meta-Ebene. Das Thema ist nicht die Handlung der Erzählung. Es ist auch nicht die Welt, in welcher die Erzählung angesiedelt ist (was in der dem Profanen verhafteten "Dramaturgie" oft verwechselt wird). Das Thema ist der geistige Ort, zu welchem der Zuschauer das sinnlich Wahrgenommene erhebt. Es ist die Abstraktion der konkreten Geschehnisse ins Allgemeine. Themen wären etwa solche Abstrakta wie Liebe, Glück, Heimat, Freiheit, Identität, Respekt, Schuld, Tod, Macht, Gier und so weiter. Eine konkrete Liebe, wie etwa die zwischen Romeo und Julia wäre Stoff; die Liebe als solche ist Thema.

Der Zuschauer interessiert sich dort für das Verallgemeinerbare und Verallgemeinerte, wo es ihn selbst betrifft. Das Allgemeine betrifft ihn deshalb, weil er zwangsläufig Teil des Allgemeinen ist. Denn, was allgemein gültig ist, ist auch für jeden Einzelnen gültig! Von Interesse ist das Allgemeine für den Einzelnen immer dann, wenn es mit ihm selbst zu tun hat. Der Mensch interessiert sich immer für das, was mit *ihm* zu tun hat. Je mehr es mit ihm selbst zu tun hat, desto mehr interessiert es ihn. Wo es nichts mit ihm zu tun hat, interessiert es ihn nicht.

Insofern ist die Wahl des Themas durch den Autor von elementarer Bedeutung für die Frage, ob und inwieweit beim Zuschauer Interesse geweckt und durch die folgende erzählerische Behandlung des Themas erhalten und vertieft

werden kann.

Damit das Erzählte tiefes Interesse beim Zuschauer finden kann, stehen Wahl und Behandlung des Themas in der Regel an oberster Stelle. Aber dem Thema kommt im Gefüge einer Geschichte – das ist diejenige Erzählart, deren Zweck darin besteht, eine Idee zur Erkenntnis bzw. zur Erfahrung zu bringen – noch eine andere Funktion zu. Das Thema dient der Vorbereitung der Idee. Die Idee erscheint dem Zuschauer am Ende der Geschichte als die Summe des Erlebten. Sie ist die verallgemeinerte Stellungnahme des Autors zu dem, worum es in der Geschichte gegangen war. Die Idee erhält ihre starke bis umwerfende Wirkkraft von daher, dass sie von der – erzählerisch erzeugten – steten Gegenwart des Themas vorbereitet worden ist. Wo die Behandlung des Themas in der Geschichte Exklusivität erlangt (das meint, wo der Zuschauer mit erzählerischen Mitteln dahin gebracht wird, dass seine Beschäftigung mit dem Thema ausschließlich wird, wo ihn nichts anderes auf der Welt mehr interessiert als allein dieses Thema), dort erhält als Folge davon die abschließende, das Thema wertende Idee ihre wirkungsmächtige Größe.

--

Thema und Idee bilden in einer Geschichte eine unverbrüchliche Einheit. Die vom Autor als Kommunikationszweck gesetzte Idee soll zur Erkenntnis (einfache Geschichte) oder zur Erfahrung (magische Geschichte) gebracht werden. Das Thema und seine erzählerische Behandlung, die geeignet sind, das Interesse des Zuschauers zu erzeugen, zu erhalten und zu vertiefen,

bereiten die wirkungsmächtige Erkenntnis bzw. Erfahrung der Idee durch den Zuschauer vor.

Welt

Mit der "Welt" einer Erzählung ist derjenige Ausschnitt der Wirklichkeit gemeint, in welcher das Geschehen der Erzählung stattfindet. Welten wären etwa die Schule, der Profisport, die Modeindustrie, die freiwillige Feuerwehr, Berlin, Posemuckel, die Schweiz, die Welt der Singles, der Taubstummen, der Taxifahrer, des organisierten Verbrechens, der Kleinkriminellen, der Politik und so weiter.

Welten sind *mehr* als nur Schauplätze. Sie meinen jeweils die Gesamtheit der Erscheinungen, aus denen die einzelne Welt besteht.

Das Erzählelement "Welt" ist ein starkes Mittel in den Händen des Erzählers, wenn es darum geht, den Zuschauer zu interessieren. Die erzählerische Fokussierung auf die Darstellung *einer* Welt ist ein Spiel mit dem Voyeurismus. Der Autor bietet sich dem Zuschauer an als Reiseführer in einen Bereich der Wirklichkeit, auf den der Zuschauer neugierig ist, dessen Zugang ihm aber im realen Leben verschlossen bleibt. Wir alle sind wie kleine Kinder, die ihr Spielgerät gern auseinandermontieren, weil sie wissen möchten, wie es drinnen aussieht. Wenn der Erzähler uns mitnimmt in die Welt des Geschehens, erlaubt er uns "Mäuschen" zu spielen; er zieht für uns den Vorhang beiseite, der uns für gewöhnlich den Blick auf die betreffenden Sachverhalte verstellt, und gestattet uns – je nach erzählerischem Geschick mehr oder weniger erhellende – Einblicke hinter die Kulissen eines Ausschnitts des

Seienden. Häufig ist die Vorstellung einer Welt – besonders in den "dramaturgischen" Disziplinen Nacherzählung und Bericht – das Interessanteste, wenn nicht sogar das einzig Interessante, was ein Film zu bieten hat.

Die im Erzählten sich erschließende Welt hat neben ihrer Qualität als potentiell Interesse erzeugendes Erzählelement noch eine weitere Funktion. Diese ergibt sich aus dem Verhältnis des Erzählelements Welt zum Erzählelement Thema. Das Thema ist das, worum es in der Erzählung geht. Doch ist das, worum es geht, abstrakt. Es ist nicht stofflich, ist nicht materiell und ist deshalb selbst nicht *sinnlich wahrnehmbar*. Um überhaupt zur Erscheinung kommen zu können, braucht das Thema eine *stoffliche Repräsentanz* in der sinnlich wahrnehmbaren Wirklichkeit. Das heißt, dem konkreten Geschehen im Erzählten muss die Aufgabe zugeteilt sein, das an sich im sinnlich Wahrnehmbaren selbst nicht erscheinende Thema zur Erscheinung zu bringen.

Daraus ergibt sich, dass die Welt, in welcher die Erzählung angesiedelt ist, für diesen Zweck geeignet sein muss und der Autor sie nach Maßgabe dieses Zwecks auszuwählen hat. Wenn das Thema etwa Macht wäre, wäre eine geeignete Welt zum Beispiel die Welt der Politik. Wenn das Thema Gier wäre, könnte eine geeignete Welt die Welt der Banker sein. Wenn das Thema Glück wäre, könnte die Welt der Schornsteinfeger charmant sein, und wäre das Thema Korruption, käme eine Welt in Betracht, in der es um die Vergabe öffentlicher Mittel geht.

Finalität

Finalität in der Poetologie bedeutet, dass auf ein Ende hin erzählt wird. Die Vision des Zuschauers von einem Ende, dessen Erwartung und spekulative Antizipation, ist Voraussetzung und Bedingung derselben. Schlicht gesagt: der Zuschauer will wissen, wie es ausgeht.

Finales Erzählen, Erzählen auf ein Ende hin, ist neben Thema und Welt ein weiteres starkes Mittel für den Erzähler, um bei sachgerechter Anwendung das Interesse des Zuschauers zu gewinnen, zu erhalten und zu steigern. Finalität ist das Mittel zur Erzeugung von gesteigerter Neugier ("Spannung") per se.

Um ein Ende erwarten oder spekulativ antizipieren zu können, muss allerdings ein Bewusstsein darüber vorhanden sein, dass das, was stattfindet, auf ein Ende hinausläuft. Enden haben Prozesse, alle Prozesse haben Enden, und es gibt nichts außer Prozessen, was ein Ende haben würde. Um ein Bewusstsein darüber zu erhalten, dass die Geschehnisse auf ein Ende hinauslaufen, muss der Zuschauer sie als Teil eines Prozesses begreifen. Von Menschen ausgeführte Prozesse haben wir als "Handlungen" bezeichnet. Damit finales Erzählen stattfinden kann, ist eine Handlung als Grundlage unabdingbar. Nur unter dieser Voraussetzung kann der Zuschauer eine Vision vom Ende entwickeln, kann er zu Erwartungen und zu spekulativer Antizipation gebracht werden.

--

Die Handlung ist in ihrem Wesen als Erscheinungsweise der Zeit zugleich Form gebende Instanz.

Stil

Auch Besonderheiten der Machart – wir nennen das "Stil" – sind geeignet, das Interesse des Publikums auf sich zu ziehen. Die Zahl der Zuschauer, deren Interesse sich auf die Machart richtet, ist allerdings begrenzt. Es handelt sich um diejenige Zuschauergruppe, die sich für Stilfragen im Zusammenhang mit Film überhaupt interessiert. Das ist bei der großen Mehrheit eines potentiellen Publikums nicht der Fall. Insofern wecken Besonderheiten der Machart nicht nur Neugier und Gefallen, sondern können auch Irritation und Ablehnung erzeugen, insbesondere dann, wenn der Film außer seinen Besonderheiten in der Machart weiter nichts Interessantes zu bieten hat.

Stil ist etwa der eigenwillige Blick eines Erzählers auf eine Welt. Besonders interessant wird diese Eigenwilligkeit, wenn eben dadurch auch noch außerordentliche Einblicke in das Thema für den Zuschauer möglich werden.

Stil sind auch technische Besonderheiten, wie etwa die spezifische Verwendung der fotografischen Möglichkeiten, der Filmarchitektur, von special effects, der Ausstattung, der Kostüme, der Art der Musik, der Spielweise der Schauspieler etc. Zuschauer, die sich etwa für Fotografie interessieren, werden gegebenenfalls ihre gesteigerte Aufmerksamkeit auf die Besonderheiten der fotografischen Gestaltungsweise eines Films richten.

Stil sind nicht zuletzt auch Besonderheiten in der Erzählweise eines Films, insbesondere in der Komposition, in der

Zuschauerführung und in der Harmonie.

Personen, die sich selbst intensiv und täglich mit der Gestaltung von Filmen in der einen oder anderen Weise beschäftigen – und sei es auch nur hobbymäßig –, werden ein größeres Interesse an der Machart eines Filmes entwickeln als ein gewöhnlicher Zuschauer. So kommt es zum Phänomen des "Kultfilms". Sein Wert wird nur von einer relativ kleinen Gruppe von Zuschauern, gewissermaßen von "Eingeweihten", erkannt, geschätzt und gefeiert. Die große Masse der nicht eingeweihten, der an Stilfragen nicht interessierten Zuschauer "versteht die ganze Aufregung nicht".

Prämisse II

Thema/Idee, Welt und Plot – der Stil kann zunächst vernachlässigt werden – ergeben zusammen die Prämisse, das Ensemble derjenigen Elemente, die der Autor zu verwenden gedenkt, um das Interesse des Zuschauers zu erlangen, zu erhalten und zu vertiefen. Sie werden so gewählt, dass sie eine größtmögliche Einheit ergeben.

Die Prämisse ist Alpha und Omega, ist Anfang und Ende des Schöpfungsvorgangs einer Geschichte. Soll am Ende des Erzählvorgangs ein geschlossenes Erzählgebäude da stehen (mit Geschlossenheit ist Geschlossenheit des Zuschauererlebens gemeint), dann muss am Anfang des Schaffensprozesses von einer Vorstellung von Geschlossenheit ausgegangen werden. Die Einheit der Prämisse schafft die Voraussetzung für die Geschlossenheit des Erzählens.

Ohne Plan, wie Klarheit, Geschlossenheit, Spannung und Tiefe, mit anderen Worten: ohne Plan, wie die Führung des Zuschauers durch den Erlebensprozess hergestellt werden soll, wird es diesen Erlebensprozess, wird es die Einheit von Klarheit, Geschlossenheit, Spannung und Tiefe schwerlich geben.

Komposition

Als Bestandteil einer anfangs zu erstellenden poetologischen Landkarte fungieren neben der Prämisse und ihren Elementen die Komposition und die Plotskizze.

Als Komposition bezeichnen wir in der Poetologie die Grundanlage der jeweiligen Erzählung. Diese besteht aus der Zusammenstellung der tragenden Formbestandteile. Das heißt, die Komposition ist die Kombination verschiedener Handlungen zu einer das Erzählgebäude konstituierenden Formenkonstellation.

Grundsätzlich besteht eine Geschichte immer aus der Kombination von mindestens zwei Handlungen, einer Führungshandlung und einem Erkenntnisplot. In der Regel – tatsächlich ist mir keine Ausnahme davon bekannt, jedenfalls nicht in einem guten Film – bestehen Geschichten aus der Kombination von mindestens drei Handlungen, und häufig sind es mehr, wobei ihre Anzahl aus Gründen der Erzählökonomie allerdings begrenzt bleiben muss.

Die Führungshandlung ist die Haupthandlung. Sie ist diejenige Handlung, welche dem Erzählen seine Kohärenz in der Zeit verleiht (im Unterschied zum und im Zusammenspiel mit der Kohärenz des geistigen Raums, zu welcher das Thema das Mittel ist) und durch deren Aufbau das Erleben des Zuschauers organisiert wird.

Die erste Nebenhandlung einer Geschichte ist immer ein Erkenntnisplot. Dieser Sachverhalt ist einer Geschichte

wesenseigen. Wäre er nicht gegeben, könnte das Erzählte keine Geschichte im von uns verstandenen Sinn sein. Der Zweck der Erzählart Geschichte besteht in der Kommunikation einer Idee. Die betreffende Idee wird vom Zuschauer wahrgenommen in der Auflösung eines mit der Führungshandlung verknüpften Erkenntnisplots. Der Erkenntnisplot als erste Nebenhandlung gehört deshalb zu einer Geschichte wesensmäßig dazu. Eine Geschichte ist ohne Erkenntnisplot als erste Nebenhandlung nicht vorstellbar.

Eine weitere Nebenhandlung dient der Entfaltung der Wirksamkeit einer antagonistischen Kraft. In ihr waltet eine andere Figur, welche ein Ziel verfolgt, das dem Handlungsziel des Protagonisten – das ist die das Zuschauererleben führende Figur – entgegengesetzt ist. Sie verstärkt die Ungewissheit bezüglich des vom Zuschauer erhofften Ausgangs der Geschichte. Sie macht das Erreichen des Ziels für den Protagonisten fraglich und ist somit zuständig für die Erzeugung und Intensivierung von Spannung.

Für einen Krimi könnte etwa die folgende Komposition als Grundmuster gelten:

- Ein Kommissar soll einen Mörder fangen (Führungsplot - Erlangungsplot).
- Der Kommissar soll zu einer Erkenntnis gelangen, die zur Gefangennahme des Mörders führt (erste Nebenhandlung - Erkenntnisplot oder Sucheplot).
- Der Mörder will verhindern, dass er gefangen wird (zweite

Nebenhandlung - Verhinderungsplot)

Weitere Nebenhandlungen sind vorstellbar. Ihre Anzahl findet ihre natürliche Grenze in ihrer Zweckhaftigkeit. Zahl und Behandlung von Nebenhandlungen bemessen sich daran, inwieweit sie das Erzählen stärken. Wo sie das tun, ist ihre Verwendung gut, d.h. angemessen; wo sie es nicht tun, haben sie wegzubleiben.

Die Verwendung von Nebenhandlung erfolgt – wie die Verwendung jedes einzelnen Erzählelements überhaupt – nach Maßgabe ihrer Funktion für das Erzählganze. Nebenhandlungen erfüllen im System einer Geschichte zweierlei:

- sie dienen dazu, das Spannungserleben des Zuschauers zu erhöhen;
- sie dienen dazu, die Tiefendimension des Themas zu vergrößern.

Von allen möglichen Nebenhandlungen eignen sich diejenigen für die Komposition einer Geschichte am besten, die sowohl das Eine wie auch das Andere zu leisten in der Lage sind.

Plotaufbau

Der letzte Teil der Poetologischen Landkarte ist die Festlegung des Aufbaus der Erzähllinie. Die Erzähllinie ist die Ausführung unserer Haupthandlung. Weil entlang ihrer Entwicklung das Erleben des Zuschauers *geführt* wird, heißt sie in der Poetologie auch "Führungslinie".

Das Geschichtenerzählen folgt dem Zweck, in seiner einfachen Variante eine Idee zur Erkenntnis und in seiner magischen Variante eine Idee zur Erfahrung zu bringen. In beiden Fällen besteht der Weg zum jeweiligen Erzählergebnis darin, dass im Zuschauer ein Erlebensprozess erzeugt wird, an dessen Ende als Summe des Erlebens eine Erkenntnis oder eine Erfahrung steht. Ob die Summe des Erlebten Erkenntnis oder Erfahrung ist, hängt ab von der Art des Erlebens, nicht von der Art der Struktur. Wir kommen darauf noch zu sprechen. Aus dem Prozesscharakter des zu erzeugenden Erlebens ergibt sich aber in jedem Fall die Struktur des Erzählens.

Da jeder Prozess aus drei Teilen besteht, hat der Erzähler zunächst diese drei großen Teile im Zuschauer zu erzeugen. Er erzeugt den Anfangsteil des Erlebensprozesses (das ist die Aufgabe des ersten Akts), dann erzeugt er den Verlauf des Erlebensprozesses (das ist die Aufgabe des zweiten Akts), und schließlich erzeugt er das Ende des Erlebensprozesses (das ist die Aufgabe des dritten Akts).

Wir sehen: die äußere Struktur des Erzählgebildes ist funktional. Sie ist kein Selbstzweck. Die äußere Struktur muss derart gehalten sein, dass sie die Struktur dessen, was als

Geschehen im Zuschauer gewünscht wird, formt. Das ist in jedem Erzählfall so und kann auch gar nicht anders sein; denn wie sollte die Struktur eines Erlebens anders geformt sein, als durch die Struktur dessen, was das Erleben erzeugt?

Die Frage, ob ein Film eine 3-Akt-Struktur haben muss oder nicht, ist insofern müßig. Sie ist mit einem eindeutigen Jein zu beantworten. Denn Film ist – wie wir wissen – nicht gleich Film. Jede Filmart verlangt ihre eigene, ihrem jeweiligen Erzählzweck *angemessene* Gestaltungsweise. Wenn die erzählerische Absicht jedenfalls ist, im Zuschauer einen Erlebensprozess zu erzeugen – wie das ausnahmslos der Fall ist, wenn eine Geschichte erzählt wird –, dann ist der Aufbau mittels 3-Akt-Struktur (die auch in 4-aktiger, 5-aktiger, 6-aktiger oder 7-aktiger, ja selbst in 12-aktiger Variante auftreten kann) aus den oben genannten Gründen zwingend. Für den Fall, dass beim Erzähler nicht die Absicht besteht, im Zuschauer einen Erlebensprozess zu erzeugen, kann er machen, was er will, bzw. er wählt eine Struktur, von der er glaubt, dass sie seiner Erzählabsicht angemessen ist (sofern er eine Erzählabsicht hat).

Der Plotaufbau erfolgt in einer Reihe von Erzählschritten, von denen jeder einzelne für die Wirkungsweise einer Geschichte tragend und somit unerlässlich ist. Diese Erzählschritte werden in der Folge im Entwicklungsprozess der Geschichte durch den Autor en détail ausgeführt. Da hier der Platz fehlt für eine angemessene Darstellung des Schreibprozesses, wird ein weiterer Band dieser Schriftenreihe sich unter dem Titel

"Poetologie des Drehbuchschreibens" mit dem Tagesgeschäft des poetologischen Filmautors befassen. Wir können hier die den Erlebensprozess tragenden Säulen lediglich generalisierend darstellen. Es wird modellhaft gezeigt, wie eine Geschichte idealtypisch verläuft.

- Als erstes wird das Thema eingeführt, um dem Zuschauer einen geistigen Orientierungsrahmen anzubieten.
- Der Protagonist und seine "Philosophie" werden vorgestellt. Es handelt sich um eine "Philosophie", die zu teilen der Zuschauer verführt wird (die sich aber später als falsch erweist).
- Der Zuschauer wird dazu gebracht, ein Leid, das den Protagonisten trifft, auf eine Weise zu empfinden als sei es sein eigenes Leid.
- Eine Möglichkeit erscheint, wie das Leid des Protagonisten (das bereits spiegelneuronale auch zum Leid des Zuschauers geworden ist) aufgehoben werden könnte.
- Identifikation des Zuschauers mit einem Handlungsziel wird hergestellt, das vom Protagonisten gewählt oder an ihn herangetragen wurde und das die Möglichkeit zu beinhalten scheint, das Leid des Protagonisten zu beenden. (Gleichbedeutend mit dem Ende des ersten Akts. Die Spannungsfrage ist gesetzt: Wird der Protagonist sein Ziel erreichen?)
- Der zweite Akt besteht im Weg des Protagonisten, den er geht bei dem Versuch, sein Ziel zu erreichen. (Die Gliederung der Erzählschritte im zweiten Akt spielt bei einer

einfachen Geschichte eine geringere Rolle, bei einer magischen allerdings eine bedeutsame. Grundsätzlich dient der zweite Akt dazu, mit Hilfe von spannender Handlung die Bindung des Zuschauers an das Erzählte zu straffen, um ihm darüber das Thema in die Tiefe zu entwickeln.)

- Es findet ein Ereignis statt, welches das Erreichen des Handlungsziels möglich erscheinen lässt. (Ende des zweiten Akts. Die Erwartung des Zuschauers gewinnt eine neue Dimension, um die es in der Folge dann im dritten Akt gehen wird, die Auflösung aller Fragen.)
- Der Protagonist macht einen Plan, wie er die letzte, entscheidende Aufgabe zum Erreichen des Handlungsziels glaubt erreichen zu können.
- Der Protagonist führt den Plan aus - und scheitert.
- Der Protagonist erkennt den möglichen Grund für sein Scheitern. (Er erkennt, dass es seine "Philosophie" war, die seinem Erfolg im Weg gestanden hat. Dies ist immer das Ende der ersten Nebenhandlung, des Erkenntnisplots, den wir bereits als konstituierendes Element einer jeden Geschichte ausgemacht haben.)
- Der Protagonist ändert seine Philosophie. Auf der Grundlage einer neuen, seiner bisherigen Philosophie entgegengesetzten Idee wächst ein neuer Plan.
- Der neue Plan wird ausgeführt.
- Das Handlungsziel wird erreicht (womit der Führungsbogen endet und die Spannung ihren Abschluss findet).

- In einem "kiss-off" genannten Wurmfortsatz der Geschichte, in der Regel einer einzigen abschließenden Szene, erkennt der Zuschauer, dass sich die Situation des Protagonisten grundlegend verändert hat: aus einem Zustand des Leids ist ein neuer Zustand der Abwesenheit von Leid geworden. Protagonist wie Zuschauer sind vom Leid erlöst und in einem neuen Zustand der Glückseligkeit. Zu danken ist diese Veränderung der Idee, der das Verdienst zuzuschreiben ist, den Handlungserfolg möglich gemacht zu haben. Damit ist die Vernünftigkeit der betreffenden Idee – in einer einfachen Geschichte – bzw. die metaphysische Wahrheit der betreffenden Idee – in einer magischen Geschichte – bewiesen. Der Kommunikationszweck der Geschichte ist realisiert.

Erzählweisen

Wir haben zu Beginn unserer poetologischen Betrachtungen Filme nach ihrer Erzählart voneinander unterschieden und sind dann dem Geschichtenerzählen als der Königsklasse der Erzählkunst gefolgt. Wir treffen nun eine weitere Unterscheidung. Wir trennen Filme in zwei Gruppen. Zur einen Gruppe zählen Filme, die sich der poetologischen Erzählweise bedienen; zur anderen Gruppe (der großen Mehrheit) gehören Filme, deren Erzählweise trivial ist.

"Trivial" heißt "gewöhnlich", und mit trivial bezeichnen wir eine Erzählweise, die sich – im Gegensatz zur poetologischen, der künstlerischen Erzählweise – der gewöhnlichen Art und Weise bedient, wie Menschen im täglichen Umgang miteinander erzählen. Die gewöhnliche Erzählart ist ein Wiedergeben, ein Berichten, Nacherzählen. Ziel der trivialen Erzählweise ist es, ein Geschehen dem Gegenüber nachvollziehbar darzustellen. Sein Prinzip ist die nach Möglichkeit lückenlose kausale Anordnung des Geschehens.

Ganz anders verfährt die künstlerische, die poetologische Erzählweise. Ihr Ziel ist es nicht, Geschehnisse kausal nachvollziehbar zu präsentieren, ihr Ziel ist es, das Geschehen als *ästhetisches Erleben* in den Zuschauer selbst zu verlegen. Der Zuschauer soll nicht zuschauen, er soll *selbst* Schöpfer seines Erlebens sein.

Die poetologische Erzählweise macht den Zuschauer selbst zum Autor der Geschichte. Schöpfer der Geschichte kann der Zuschauer aber nur werden, wenn die Erzählweise ihn zu *eigener* geistiger Regsamkeit ermächtigt. Dies ist nicht der Fall, wenn er zur Nachvollziehbarkeit gebracht wird. Es ist aber

der Fall, wenn ihm die Informationen so präsentiert werden, dass er durch eigene Erkenntnisse die Beziehungen zwischen den Dingen und Ereignissen (kausale wie interpretatorische) selbst zu erzeugen eingeladen wird.

Die poetologische Erzählweise tut also geradezu das Gegenteil dessen, worauf die triviale Erzählweise (wir können sie auch "dramaturgische" nennen) es anlegt. Sie liefert keine lückenlose kausale Vorgabe, sondern erzeugt Lücken bewusst und gezielt. Die Leere zwischen den Informationen ist ihr Prinzip.

Die poetologische Erzählweise ist die *Gestaltungsmacht der Leere*. Sie stellt den geistigen Raum nicht mit Informationen zu. Die Informationen sind ihr im Gegenteil Mittel, um Zwischenräume zu schaffen, die vom Zuschauer dank eigener Geisteskraft gefüllt werden können. Ihr Tätigkeitsfeld ist recht eigentlich die *Architektur des geistigen Raums*.

Der geistige Raum

"Zwei Augen hat die Seele: eins schauet in die Zeit. Das andre richtet sich hin in die Ewigkeit."

- Angelus Silesius

Die Poetologie betrachtet Film als ein Gebilde, das der Möglichkeit nach ein geistiges Produkt ist. Wir haben zur Unterscheidung zwischen Filmen, die geistige Produkte sind, und Filmen, die es nicht sind, die profan sind, die Schreibweisen FILM und film eingeführt. Ein film – haben wir gesagt – ist ein Film, der etwas Vorhandenes zeigt oder etwas Geschehenes nachbildet. Ein FILM ist ein Film, der Wirklichkeitsmaterial zu einer Ordnung fügt, welche den Zuschauer dazu bringt, durch eigene Geisteskraft den Film zum FILM zu vervollständigen. Seine Mittel sind Lücke und Schicht.

Während die Geschehnisse eines FILMS in der Zeit ablaufen, werden sie vom Zuschauer – dank ihrer poetologischen Anordnung auf Lücke – durch dessen eigene Geistestätigkeit zu einer kausalen Ereignisfolge zusammengefügt und mit der Erwartung und spekulativen Antizipation an das Kommende verbunden.

Doch ein FILM ist nicht nur der Ablauf eines Geschehens in der Zeit. Er ist zugleich auch das *Wachstum eines Gedankens in die Tiefe* des geistigen Raums. Und nach Auffassung der Poetologie ist er vor allem das. Der Ablauf der Geschehnisse in der Zeit ist dabei nur ein weiteres Hilfsmittel. Der Ablauf der

Geschehnisse in der Zeit ermöglicht es, den Zuschauer in der Zeit festzuhalten, in jener Zeit, die gebraucht wird, um die Tiefendimension des geistigen Raums sich entfalten zu lassen. Die Erzeugung einer solchen geistigen Tiefenentwicklung ist nach Auffassung der Poetologie *der eigentliche Sinn* des Geschichtenerzählens und der Grund für das, was wir als *spezifisches Filmvergnügen* kennen: der Zuschauer erfährt sich im Ausnahmezustand der Filmrezeption als *geistiges Wesen*. Er erfährt sich als Mensch auf eine Art und Weise und in einer Größenordnung, wie ihm das in seinem alltäglichen Leben niemals möglich ist. Dafür lieben wir FILME!

Die Bestandteile eines Films sind:

Bewegte Bilder,
stehende Bilder,
Schrift,
Sprache,
Geräusche,
Musik.

Die spezifischen Ausdrucksmittel des Films sind:

Bildausschnitt und Montage.

Unter Montage wird üblicherweise die Abfolge einzelner Bilder verstanden. Wir erweitern die Bedeutung des Begriffs und bezeichnen als Montage die Kombination jedweder Bestandteile eines Films. Dabei betrachten wir Montage nicht nur als Abfolge der filmischen Bestandteile in der Zeit, sondern auch als sich überlagernde Schichtung von Bedeutungen im

geistigen Raum.

Schichtung besteht nicht nur aus der Überlagerung erzählerischer Bestandteile (etwa Bewegtbild und Musik), sie besteht auch aus der Überlagerung geistiger Bestandteile. So wird in der Poetologie der zweite Akt etwa nicht nur als Fortsetzung des ersten Akts betrachtet, sondern auch als dessen Kommentierung, die zweite Sequenz als Kommentierung der ersten, die dritte Sequenz als Kommentierung der ersten und zweiten und so weiter, die zweite Szene als Kommentierung der ersten und so weiter. Das Vergangene im Sinn des bereits Erzählten bleibt somit gegenwärtig und bildet mit dem jeweils aktuell Erscheinenden ein mehrbödiges Geistesgebilde. Die Verhältnisse der Ebenen einander zuzuordnen und ihre Abstände voneinander mit Bedeutung zu verbinden, wird wiederum zur *Geistesleistung des Zuschauers*. Er betreibt geistige Tiefenerforschung, die im Verlauf des Erzählens, mit dem Erscheinen jeder neuen Entität an Komplexität zunimmt.

Ein einfaches Beispiel soll verdeutlichen, wie eine Schichtenbildung erfolgt und welche Auswirkungen sie hat. Wir haben im Kapitel über den Aufbau einer Geschichte gesagt, im idealtypischen Fall ist der erste Erzählschritt die Einführung des Themas, „um dem Zuschauer einen geistigen Orientierungspunkt anzubieten“. Wenn der Erzähler das tut, dann wird der Zuschauer die folgende Szene bereits anders „sehen“. Er wird sie nämlich unter dem Aspekt des ihm bereits gegebenen Themas betrachten und bewerten. Die zweite

Szene erhält dadurch bereits das, was wir als „Subtilität“ kennen und schätzen. Die Szene enthält etwas, was in ihr selbst gar nicht sinnlich wahrnehmbar ist. Sie enthält – magischerweise – etwas, das über sie selbst hinaus geht. Diese über die Szene selbst hinausgehende Ebene ist die Ebene, die ihr der Zuschauer *dank eigener Geisteskraft* hinzufügt. Er erhöht die Szene in die *Ebene der Bedeutung*, die aus nichts anderem besteht als aus seiner eigenen Interpretation der jeweiligen Geschehnisse.

Es ist eine von der „Dramaturgie“ geförderte, naive Auffassung zu glauben, ein Film sei die Summe seiner Ereignisse – also das, was der Zuschauer sieht oder hört. Das mag bei trivialen Filmen, bei filmen, so sein. Im hochwertigen Erzählen, bei FILMEN, ist das mitnichten so. Neben der sinnlichen Ebene besitzt ein filmisches Erzählwerk noch weitere – geistige – Ebenen. Diese sind beim einfachen Geschichtenerzählen Thema, Form und Rhythmik. Das Thema erzeugt im Zuschauer den Samenfluss seines Geistes. Von der Form wird er schlafwandlerisch getragen. Die Rhythmik, die Musikalität des FILMS, dynamisiert sein Erleben und erhöht es zu kosmischer Dimension. Beim magischen Geschichtenerzählen – und das macht den Unterschied zum einfachen Geschichtenerzählen aus – kommt noch eine weitere Ebene hinzu, mit der wir uns abschließend befassen wollen: die Ebene eines *Schicksalsempfindens*.

Die Heldenreise des Zuschauers

Das Konzept der Heldenreise nimmt in der „Dramaturgie“ einen prominenten Platz ein. In der Poetologie ist das ebenso. Und doch unterscheiden sich beide Konzepte der Heldenreise fundamental voneinander. Die "Dramaturgie" beschäftigt sich in ihrem der Nachahmung verpflichteten Selbstverständnis mit der vermeintlichen oder tatsächlichen Heldenreise einer Filmfigur. Die Poetologie hingegen beschäftigt sich mit der Heldenreise des Zuschauers. Sie gestaltet dessen inneres Heldentum. Die Poetologie macht den Zuschauer gefühlt zum Helden. Und das ist gut so! Denn nur das, was im und mit dem Zuschauer geschieht, ist in einem Kommunikationsvorgang von Belang.

Das Konzept der Heldenreise des Zuschauers ist als Wesensmerkmal des Geschichtenerzählens so zentral, dass ihr in der FILMGEIST-Reihe der Poetologischen Stundenbücher ein eigener Text zukommen wird. Wir können an dieser Stelle das Prinzip nur kurz umreißen und schließen damit unsere Einführung in die Grundgedanken der Poetologie des Films ab. Wir schauen uns zu diesem Zweck die Königsklasse der Erzählkunst, das magische Geschichtenerzählen noch einmal etwas genauer an. Es ist diejenige Art des Erzählens, die allen großen, d.h. wirkungsmächtig erlebten und nachhaltig gültigen, im engeren Sinn narrativen Filmen eigen ist.

Wir haben schon gezeigt, wie der Führungsaufbau des Zuschauers in einer einfachen Geschichte erfolgt. Der

Führungsaufbau in einer magischen Geschichte erfolgt grundsätzlich auf die gleiche Weise, doch kommt ihr etwas Zusätzliches bei: die magische Geschichte wird – im Unterschied zur einfachen Geschichte – nicht erlebt als reine Erkenntniskette, sondern sie wird erlebt als eine Art Erfahrung einer zweiten Wirklichkeit. Dies geschieht dadurch, dass dem Zuschauer sein Erleben als *quasi schicksalhaft* erscheint.

Der Filmzuschauer kennt das als „Sog“, den ein Film in ihm entfaltet. Dieser „Sog“ meint nichts anderes, als dass wir uns dem Film in zunehmendem Maß widerstandslos hingeben. Wir akzeptieren das *Schicksal*, dem die Erzählung uns ausliefert.

Das prinzipielle Mittel dafür ist, dass der Erzähler eine schon im ersten Akt angelegte schicksalhafte Entwicklung fortführt. Der Führungsaufbau des Zuschauers wird zu diesem Zweck im zweiten Akt um weitere Schritte ergänzt. Die Poetologie nennt diese Erzähl-/Führungsschritte:

- Unumkehrbarkeit
- Erscheinen des Wunderbaren
- Eintritt in den Heiligen Bezirk.

Die Betonung des Schicksalhaften im Erzählen verschiebt die Erlebensstruktur des Zuschauers. Durch die Betonung des Schicksalhaften der Geschehnisse wird die Erlebensgliederung von der sinnlich wahrnehmbaren Ebene – der Handlung – auf das *Erleben eines Schicksalsprozesses*, der als Prozess gleichfalls Anfang, Mitte und Ende hat, hin verändert. Wir

erhalten dadurch eine zweite Führungslinie, welche kraft des erzählerischen Geschicks des Autors in dem Maße, wie das Schicksalsempfinden zunimmt, die erste Erzähllinie als Führungslinie *überlagert* und endlich *ablöst*.

Das Magische des magischen Geschichtenerzählens besteht darin, dass es das Zuschauererleben zu einer quasi-mystischen Reise transzendiert. Das Schicksalsempfinden enthebt den Zuschauer seiner Realitätsverhaftung. Die Geschehnisse des Films scheinen wie von einer *Kraft* gelenkt, die *nicht von dieser Welt* ist. Denn das Schicksal ist nicht den Gesetzen der Physik unterworfen. Es ist nicht messbar und nicht errechenbar. Es folgt anderen Gesetzen, deren Prinzipien sich unserer rationalen Fähigkeit entziehen. Es folgt nicht den Regeln der materiellen Welt. Es folgt den Gesetzen einer *geistigen Welt*, einer Welt *jenseits des sinnlich Wahrnehmbaren*.

Eine Idee, welche nun solcherart kommuniziert wird, geht über die Wirkungsmacht und Nachhaltigkeit einer rational sich einstellenden Idee weit hinaus. Denn zum einen vermittelt sich die Idee nicht als Erkenntnis, sondern als Erfahrung, als die Summe von etwas selbst, an der eigenen Seele schicksalhaft Erlebtem. Zum zweiten verbürgt die Verwurzelung des Geschehens im Metaphysischen – jenseits des Materiellen – die Universalität der Idee, im platonischen Sinn ihre ewige Wahrheit.

Doch damit nicht genug! Das Geschichtenerzählen als Erzeugung schicksalhaften Erlebens, wie es in der magischen Variante des Geschichtenerzählens der Fall ist, verschafft dem Zuschauer die *Erfahrung eigenen Heldentums*.

Ein Held ist jemand, der das tut, was Helden tun. Ein Held ist dadurch gekennzeichnet, dass er den unbesiegbaren Drachen besiegt. Der Sieg über den unbesiegbaren Drachen ist das, was den Mann zum Helden macht. Die in einer magischen Geschichte erzählerisch erzeugte innere Reise des Zuschauers ist die Selbsterfahrung solchen Heldentums. Der Zuschauer wird zum Helden, indem er seinen eigenen, schier unüberwindbar erscheinenden Drachen besiegt – seine falsche "Philosophie". Er befreit sich im FILMerleben aus seinem selbst geschaffenen geistigen Gefängnis durch die Adoption der Idee, welche das Gegenteil dessen darstellt, wovon er zuvor unverbrüchlich überzeugt gewesen war. Die durch das magische Geschichtenerzählen erzeugte innere, *quasi-mystische Reise* des Zuschauers wird ihm zur Heldenreise, zur Reise in die *Erfahrung seines eigenen Heldentums*.

Da die Poetologie es wesensmäßig darauf anlegt, den Zuschauer zu eigener Geistesleistung zu emanzipieren, erlebt dieser sich im poetologisch erzählten Film, also im FILM, selbst als geistiges Wesen. In der magisch erzählten Geschichte erfährt der Zuschauer sich darüber hinaus als des Heldentums fähig. Beides erhöht ihn als Mensch auf atemberaubende und aus dem alltäglichen Leben ungekannte Weise. Beides ist die Quintessenz der Poetologie. Ihr gebührt deshalb das Verdienst, die Grundlage darzustellen für das, was wir als spezifisches Filmvergnügen kennen und was FILM zur Kunst macht.

Poetologie ist die Lehre davon, warum, wie und wodurch FILM "bigger than life" ist. Sie ist die Lehre von der *Zauberkraft* des Kinos.

Anhang

Über den Autor

Wolf Otto Pfeiffer, (*1953 in Karlsruhe) ist Filmproduzent, Regisseur, Drehbuchautor, Blogger und Mentor hochwertiger Cineastik.

Leben

Wolf Otto Pfeiffer hat Geisteswissenschaften studiert und danach eine praktische Filmbildung bei einer Filmproduktionsfirma absolviert. Seit 1978 arbeitet er als Produzent, Drehbuchautor und Regisseur überwiegend im Bereich des Kinofilms. Von 1992 bis 1999 fungierte er im Auftrag der deutschen Bundesregierung als Filmberater für die Regierung von Simbabwe. Er war dort am Aufbau einer Filmschule der UNESCO beteiligt und wirkte an der Gründung des "African Script Development Fund" für die Rockefeller-Stiftung mit. Nach seiner Rückkehr nach Deutschland gründete er 1999 in Berlin die Wolfgang Pfeiffer Film GmbH, bestehend aus einer Drehbuchschule, einer Drehbuchagentur (Ars Dramatica) sowie einer Filmproduktionsfirma. Mehrere hundert Autoren, Regisseure, Produzenten und andere Filmschaffende haben die Ausbildung in der Drehbuchschule durchlaufen.

Wolf Otto Pfeiffer berät Filmproduktionsfirmen und Filmemacher in Fragen der Drehbuchentwicklung und der Film-poetologie. Weiterhin ist Pfeiffer als Dozent und Seminarleiter tätig. Zu seinem Angebot gehört u.a. eine einjährige Drehbuch-Meisterklasse, die narrative Theorie mit praktischer Schreibbegleitung verbindet. Wolf Otto Pfeiffer unterhält den Blog Berlinische Poetologie - Drehbuchschreiben nach Kopernikus. Er ist zudem seit 2014 Geschäftsführer der von ihm gegründeten gemeinnützigen Einrichtung FILMGEST -

Zentrum zur Förderung des Geistigen im Film. FILMGEIST ist Deutschlands erste und einzige private Filmförderung. Die Institution sitzt in Berlin. Insgesamt hat Pfeiffer an etwa 100 Filmen und 1.000 Drehbüchern mitgewirkt.

Auszeichnungen

Wolf Otto Pfeiffers Produktionen haben zahlreiche Auszeichnungen erhalten, darunter den Friedensfilmpreis der Berlinale sowie drei Nominierungen für den Europäischen Filmpreis und zwei Nominierungen für den OSCAR.

Editorial

Der vorliegende Text eröffnet im Mai 2017 als erster Band eine Ebook-Schriftenreihe mit dem Titel „Poetologische Stundenbücher“ im FILMGEIST Verlag, Berlin. Bis 30. September 2017 steht der Text als PDF-Download auf der Homepage von FILMGEIST (www.filmgeist.org) kostenlos zur Verfügung.

In der Reihe „Poetologische Stundenbücher“ erscheinen kurze Texte, die sich im weitesten Sinn mit Poetologie beschäftigen und deren Lektüre in der Regel weniger oder wenig mehr als eine Stunde erfordert. Als nächste Bände sind geplant: ein Text zu Eisensteins Montagetheorie; ein Text über Rudolf Steiner und den Film; die Vorstellung einer kreativen Lösungsfindungsmethode mit LEGO-Steinen; der Nachdruck von Oskar Panizzas Klassiker „Genie und Wahnsinn“; ein weiterer Text von Wolf Otto Pfeiffer mit dem Titel „Drehbuchschreiben nach Kopernikus“.

Impressum

FILMGEIST gGmbH
Zentrum zur Förderung des Geistigen im Film
Wolf Otto Pfeiffer
Dieffenbachstraße 37
10967 Berlin
home@filmgeist.org
www.filmgeist.org