

15. Christopher Vogler⁴⁷: Einheit und Vielfalt des Geschichtenerzählens im Fernsehen

Es existiert innerhalb der Vielfalt der verschiedenen Kulturen der Erde eine Einheit, die alle Menschen verbindet und diese ist das Interesse an Geschichten. Diese Einheit besteht im wesentlichen aus ein paar interessanten Gemeinsamkeiten und Unterschiedlichkeit, welche dazu führen, dass eine Geschichte von Angehörigen unterschiedlicher Kulturen als interessant und vollständig empfunden wird, sagt Christopher Vogler, der sich in seinen strukturellen Überlegungen, wie zu sehen sein wird, an den Ethnologen Joseph Campbell anlehnt, dessen Buch „A Hero with a Thousand Faces“ ihm als Grundlage für seine Erkenntnis einer universellen Struktur alles Erzählten, ja man kann sogar sagen, alles sprachlich Vermittelten, gedient hat:

15.1. Griechische Mythologie und Struktur

In der griechischen Mythologie ist die interessanteste Figur Eros, welcher die Polarität zwischen Anziehung und Distanz verkörpert. Er zeigt deutlich einen der ersten Faktoren, der allen Geschichten eigen ist: Gegensätze ziehen sich an.

Dadurch kommt es zu Konflikten welche mitunter Funken sprühen lassen.

Die ersten Poeten der Menschheitsgeschichte waren auch schon Autoren von Soaps, nämlich der Soaps der Götter.

Die allererste soap ist wahrscheinlich die Geschichte der Schöpfung. Es handelt sich um eine Familiengeschichte, die voll ist von blutigen Taten und erschreckenden Konflikten.

⁴⁷ Christopher Vogler: Hollywood Dramaturg, Autor und Dozent. 1993 erhielt er von der Außenstelle der Universität von Los Angeles den Titel des Lehrbeauftragten des Jahres für Filmautoren. Er hat von 1982 bis 1994 dramaturgische Analysen für Walt Disney, Touchstone und Hollywood Pics. durchgeführt und wurde als Spezialist für Mythen und Märchen bei den Produktionen von »Aladdin«, »Beauty and the Beast«, »The Lion King« u.v.a.m. herangezogen. Er ist Autor des Buchs: »The Writer's Journey: Mythische Strukturen für Geschichtenerzähler und Drehbuchautoren«, welches 1994 den Kraszna-Krausz Award gewann.

Der Handlungsort der ersten soap opera in Fortsetzungen war der Olymp. Aphrodite kann man da durchaus mit Joan Collins vergleichen. Die Geschichte um den Olymp ist wahrscheinlich die Serie, die von allen am längsten läuft. Aus ihr nähren sich auch heute noch viele Geschichten. Herkules war nichts anderes als ein heutiger soap opera Star. Verbunden durch Eros und familiäre Bande waren Eros und Aphrodite in der italienischen Adaption der soap um den Olymp später bekannt als Venus und Amor. Der Trick von Eros bestand darin, gegensätzliche Charaktere aneinander zubinden.

15.1.1. Polaritäten sind die Triebwerke von Geschichten.

Das sieht man schon an der populärsten Form der soap, der Krankenhaus Serie:

Hier gibt es Polaritäten zwischen:

- Doktoren - Patienten
- Schwestern - Doktoren
- Gute Doktoren - bösen Doktoren

usw.

Auch im Krankenhaus spukt aber noch immer Eros und verschießt seine Pfeile um die gegensätzlichsten Charaktere durch seine Kraft aneinander zu binden.

15.1.2. Wo liegt die Kraft einer Geschichte? Was treibt eine Geschichte an?

Im Grunde sind es diejenigen Polaritäten, welche uns alle auch im persönlichen Bereich betreffen. Diese rühren von Entscheidungen her, welche wir nach neuesten Erkenntnissen in den ersten Monaten unseres Lebens treffen.

Wir entscheiden nach diesen wissenschaftlichen Erkenntnissen sehr früh in unseren Leben zwischen:

- Aktiv - Passiv
- Planvoll - Spontan

Optimistisch - Pessimistisch

Rational - Intuitiv

Bescheiden - Extravagant

was unsere späteren Verhaltensweisen im Erwachsenenleben betrifft.

Für eine Geschichte ist es genauso wichtig, in einem sehr frühen Stadium über diese Konflikte zu entscheiden um sie dann bis zum Äußersten zu treiben und sie, wenn nötig auch zu übertreiben.

In einer Serie kann man diese Gegensätze dann auch einmal im Jahr umkehren: Der Feigling wird für eine Geschichte zum Helden, der notorische Optimist wird für eine Geschichte zum Schwarzseher. Gewöhnlich sind dies dann die Folgen, für die die Schauspieler den »Grammy« bekommen und oft sind es auch die Schauspieler selber, die sich an die Autoren wenden und sie bitten, wenigstens für eine Folge mal nicht so sein zu müssen, wie sie sonst immer sind.

15.1.3. Polaritäten trennen uns und binden uns zusammen.

Man kann keine Geschichten erfinden, die eine große Zahl von Aspekten aus unterschiedlichen Kulturen in sich vereinen. Was man aber tun kann ist, in dem Umfeld, das man hat, nach Geschichten zu suchen, welche einen regionalen Charakter haben, aber die universellen Gegensätze und Gemeinsamkeiten, die wir mit anderen Kulturen teilen, in sich birgt.

Die Bögen, die man dabei spannt, müssen sich in ihrer Tragweite dem jeweiligen Konflikt und seiner Wichtigkeit anpassen: manche reichen nicht weiter als bis ans Ende einer Episode, manche reichen über den gesamten Zeitraum einer Serie.

Alle vereinenden und trennenden Elemente, mit denen man arbeitet, müssen aber unbedingt schon in der ersten Folge alle angelegt sein.

15.2. Was ist eine Geschichte?

Eine Geschichte ist ein Spiegel in dem man sich (der Zuschauer sich) wiederfindet. Dies wird vor allem durch Metaphern erreicht. Die Metapher soll dem Zuschauer Gelegenheit geben, sein eigenes Leben mit den vorgestellten zu vergleichen. Man lacht über jemanden und denkt: »Wie gut, das es mir nicht so geht.« Oder man sieht ein genaues Spiegelbild seiner selbst und ist in der Lage, über die eigene Dummheit zu lachen.

Menschen benötigen die Anschauung anderer Standards und Regeln, um ihr Leben auszurichten. Heute kann man durchaus sagen, dass Menschen sich in ihrem Verhalten nach daily Soaps richten. Kinder lernen durch Soaps, wie sie mit ihren Eltern über einen Wunsch verhandeln sollen, oder wie sie eine Lüge gestehen können.

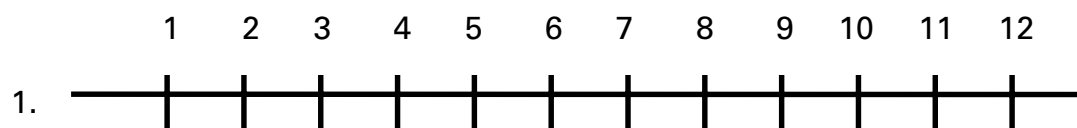
15.3. Masterplot in den Geschichtsarchiven der Götter: Die Reise des Helden.

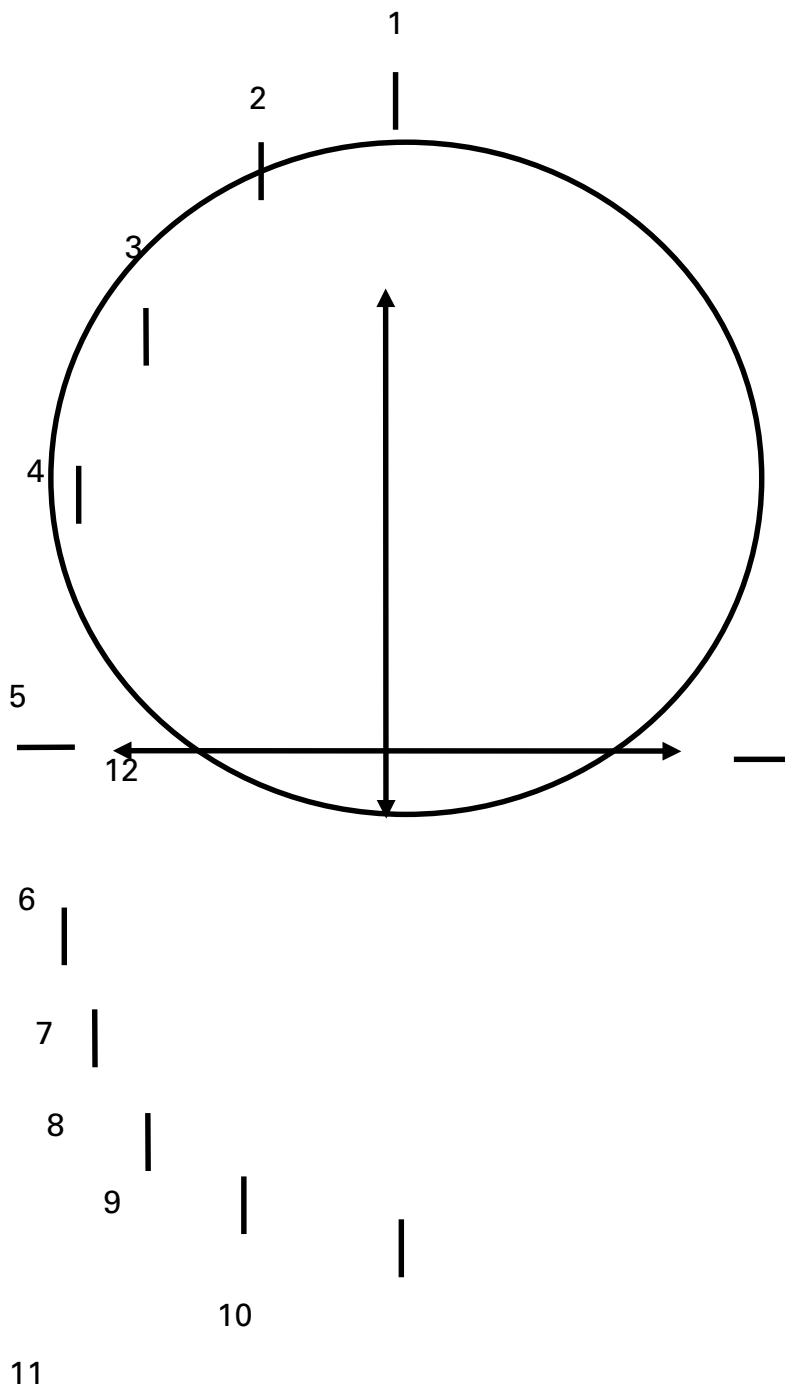
Viele Wissenschaftler haben die Mythologie, deren Grundlagen und typischen Figurenkonstellationen erforscht. Unter ihnen auch mein Lehrer, Joseph Campbell, der ein sehr populäres Buch über Mythen geschrieben hat, sowie Lord Reglan und der russische Autor Vladimir Propp. Auf deren Erkenntnisse bezieht sich meine Analyse der Struktur von Geschichten.

Die Reise des Helden ist im Grunde die Bewegung (welche auch sehr klein sein kann) von einem Geisteszustand, einer Art zu denken, zu sein und zu handeln in einen anderen Zustand. Diese Bewegung kann auch am Ende der Geschichte zurückgenommen werden.

Die Reise geht, wo und wie sie auch immer erzählt wird, durch ein Dutzend gemeinsamer Stationen. Das bedeutet aber nicht, dass ich Ihnen hier ein Kochbuch präsentieren will. Was ich Ihnen hier zur Verfügung stellen will sind lediglich Beobachtungen, die ich allerdings in allen Kulturen und deren Geschichten machen konnte.

Es gibt grundsätzlich zwei graphische Darstellungsmöglichkeiten für Geschichten:





Beispiel 1 ist der Verlauf einer Geschichte in linearer Form: der Held verlässt einen Punkt und kommt an einem anderen an.

Beispiel 2 ist die graphische Darstellung der Reise im Sinne der Änderung

des Bewusstseinszustandes: der Held kommt zwar zurück dahin, wo er anfang, aber in ihm ist eine Veränderung vorgegangen. Die Einteilung in Viertel des Kreises steht hier für die Beziehung des zeitlichen Ablaufs zu der Aufteilung in die unten beschriebenen Stationen der Geschichte.

15.4. Die Stationen der Reise des Helden (und des Autors):

15.4.1. 1. Die bekannte Welt.

Hier wird die Welt (oder ein Teil der Welt) dargestellt, wie er unserem gemeinsamen Erfahrungsschatz entspricht. Geben Sie dem Zuschauer Gelegenheit, sich hier mit dem Ausgangspunkt des Helden zu identifizieren. Zeigen Sie, dass Ihr Held einen oder mehrere Charakterzüge besitzt, wie der Zuschauer sie von sich selbst oder aus eigener Ansicht kennt. Auch, wenn jeder Mensch einen verschiedenen Antrieb zu dem wichtigsten seines Lebens gemacht hat (z.B. hat der Künstler den Antrieb gewählt, sich auszudrücken), so kennen doch alle Menschen alle Antriebe, weil sie in jedem von uns angelegt sind.

Der Held einer Geschichte sollte sich dadurch auszeichnen, dass die Kombination der Antriebe, die ihn »ticken« lassen möglichst originell ist. Dies kann ruhig so weit gehen, dass der Held von einer Kombination von Motiven angetrieben ist, die bisher so noch nicht existiert hat.

Die Welt, die dieser Held nun verlässt um seine innere oder äußere Reise anzutreten muss auf jeden Fall eine Welt sein, in der der Zuschauer einen Teil seiner eigenen Welt wiedererkennt.

Danach kommt man zum nächsten wichtigen Punkt: Beantworten Sie für sich und den Zuschauer die Frage: Worum geht es in dieser Geschichte?

Dies gilt für jeden Kinofilm, aber auch für jede Episode einer Serie.

15.4.2. 2. Der Ruf des Abenteurers (call to adventure)

Hier wird eine Ankündigung gemacht: welcher Herausforderung muss sich der Held stellen?

Kommt die Herausforderung von innen heraus, also z.B.: »Ich habe die Nase voll von diesem Leben.« oder aus einem Traum, der in Erfüllung gehen soll?

Die zweite Möglichkeit ist eine äußere Herausforderung, also z.B.: »Ich habe die Nase voll von deinem Verhalten.«

Die meisten Herausforderungen sind positiv, also: »Du musst dieses Hindernis bewältigen, dann wird es Dir besser gehen, als zuvor.«

Eine Herausforderung kann aber auch negativen Charakter haben, so kann der Held z.B. von Bösen oder negativen Elementen sich angezogen fühlen.

15.4.3. 3. Die Verweigerung (refusal of the call)

Der Held will die Herausforderung nicht annehmen. Dies ist ein Ausdruck für seine Angst. Es gibt zwei Gründe für die Wichtigkeit dieser Station:

Zeigen Sie dem Zuschauer, dass auch Ihr Held Angst empfindet, denn Sie helfen ihm, sich mit dem Helden zu identifizieren.

Zeigen Sie, dass die Gefahr, die in der Annahme der Herausforderung liegt, groß ist.

15.4.4. 4. Einführung des Mentors (introduction of the mentor)

Eine Figur, die den Helden begleitet und ihn durch die Geschichte leitet. Diese Figur kann negativ und positiv besetzt sein.

Der Mentor kann ein eigener Charakter sein (externe Stimme), es kann sich aber auch um eine innere Stimme handeln, die den Protagonisten zum Handeln auffordert.

Große Heldenfiguren wie Bogart, Schwarzenegger oder Eastwood haben einen internen Mentor, d.h. sie haben eine innere Stimme, die ihnen sagt, dass sie die Herausforderung annehmen müssen, wenn sie weiter Helden sein wollen. John Waynes innere Stimme und Mentor ist z.B.: »Ein Mann muss tun, was ein Mann tun muss.«

Bei der Figur eines Polizisten, dessen bester Freund und Kollege getötet worden ist, würde die innere Stimme des Mentors lauten: »Ein richtiger Polizist ruht nicht, bis er den Mörder seines Freundes gefasst hat.«

Dies schließt die Möglichkeit eines falschen Mentors natürlich mit ein. Der falsche Mentor kann entweder zu komischen Verwicklungen führen oder aber auch fatale Folgen haben.

15.4.5. 5. Die Schwelle überschreiten (crossing the threshold)

Dies ist der Punkt, wo der Held seine normale Welt verlässt und die Welt

des Abenteurers betritt.

Dieser Punkt wird in Filmen oft visualisiert. Der Protagonist durchquert einen engen Canyon oder geht ein dunkles Treppenhaus hinauf oder hin-ab.

In jedem Fall soll eine Konstruktion immer eine gewöhnliche Welt und die Welt des Abenteurers beinhalten. Das bringt für den Verlauf der Geschichte mehr Möglichkeiten der Aktivität für den Helden.

15.4.6. 6. Tests, Verbündete und Feinde (tests, allies and enemies)

Schaffen Sie im Anschluss an den Eintritt in die Welt des Abenteurers eine Situation, wo der Held sich in der neuen Welt sofort unter Druck gesetzt oder in Schwierigkeiten fühlt. Im klassischen Western wird diese Situation oft in einer Bar oder Cantina angesiedelt. Hier lernt der Held Wichtiges über die Bedingungen der neuen Welt. Beispielsweise kommt der Held ins Dorf geritten, geht in die Bar und erfährt dort, dass die Indianer gedroht haben, das Dorf zu überfallen.

Hier verbündet sich der Held für die Dauer der Geschichte mit anderen. Lassen Sie ihr Publikum hier auch herausfinden, wer die Feinde des Helden sein werden. Oft wird an diesem Punkt die Geschichte komplex, denn diejenigen, welche sich als Verbündete ausgeben erscheinen bald als Feinde, oder ein Missverständnis führt an diesem Punkt dazu, dass sich die Beziehung des Helden zu anderen Personen der Handlung ändert.

15.4.7. 7. Annäherung (approach)

Diese Station entspricht dem, was vorhin als »Plan« beschrieben worden ist. Es ist eine Ruhe vor dem Sturm. Man kann auch im wirklichen Leben oft beobachten, dass Menschen angesichts einer Katastrophe oder eines Ereignisses in welches sie später eingreifen, für einen Augenblick verharren, so, als ob sie die Situation als Ganzes erfassen wollten.

Der Held wird hier versuchen herauszufinden, wo und wie er angreifen muss und welches die Schwächen seines Feindes sind. Manchmal wird ihm hier auch Gelegenheit gegeben, im kleineren Maßstab den bevorstehenden Kampf vorwegzunehmen.

15.4.8. 8. Martyrium (ordeal)

Der Moment, wo es für den Helden um Leben und Tod geht. Man muss

eine Geschichte bis zu diesem Moment vorantreiben und ihn so weit wie möglich zuspitzen, denn das ist es, wofür ein Publikum zahlt.

In diesem Moment muss ein Teil des Helden sterben. Dieser Teil des Helden kann z.B. eine romantische Beziehung sein, die zerbricht, es kann auch der Tod einer Hoffnung sein oder der Tod einer Freundschaft.

Das Publikum will zusammen mit dem Helden den Moment des Todes erleben, um dann aber mit ihm zusammen wiederaufzuerstehen. Beim Zuschauer soll das Gefühl entstehen, auch ein Teil von ihm selbst stirbt mit der Hoffnung, den Träumen, der Liebe etc. des Helden.

Als Autor sitzt man an diesem Punkt wirklich am Platz Gottes, denn man hat es in der Hand, über Leben und Tod des Helden zu entscheiden.

In alten mythologischen Erzählungen wird dieser Moment oft so bestritten, dass der Held plötzlich für einen Moment abwesend ist um dann zurückzukehren. Die Abwesenheit des Helden (vergleichbar mit der Befürchtung, der Held sei tot oder werde so, wie man ihn gekannt hat nie mehr sein) erzeugt ein sehr starkes Gefühl des Verlassenseins im Zuschauer.

Dieses ist auch der Moment, wo der ursprüngliche Plan des Helden zunächst gemacht wird. Er muss zuerst seinen anfänglichen Plan radikal ändern, nur dann kann er diese Situation überleben.

15.4.9. 9. Auszeichnung (Award)

Dem Moment der Todesangst muss die Auszeichnung folgen: Der Held wird dafür belohnt, dass er dem Tod ins Auge geblickt hat und sich aus dieser Situation gerettet hat. An diesem Punkt passiert es oft, dass der Held übermütig wird und durch die folgenden Ereignisse zunächst auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht werden muss.

15.4.10. 10. Der Weg zurück (road back)

Danach ist es für den Helden Zeit, das Gelernte oder Erworbene mit nach Hause zu nehmen. Noch einmal kann der ins Auge gefasste Plan sich hier als unzureichend herausstellen. Noch einmal muss er geändert werden.

Beispiel: Der Held hat sich des Schatzes, den er unbedingt haben wollte bemächtigt, hat in seiner Freude darüber die nötigen Schutzmaßnahmen vergessen und ist noch einmal von seinen Feinden angegriffen worden. Er muss einem brutaleren Angriff widerstehen, als der erste es war, hat aber jetzt gelernt, schnell seinen Plan zu revidieren. Als er auch das überstan-

den hat erinnert er sich, dass er den Schatz dringend nach Hause bringen muss, wo die Menschen ihn zum Überleben dringend benötigen.

In Action-Filmen ist dies der Moment, wo eine Jagd stattfindet. Welche Kräfte der Held auch immer herausgefordert hat, ob den Tod selber oder ob es nur sein Boß ist oder ein wütender Verwandter, wenn der Held den Preis für seine Mühen in der Hand hält, kehren die Feinde noch einmal zurück und sind stärker als jemals zuvor.

15.4.11. 11. Auferstehung (resurrection)

Hier kehrt der Held in den Bereich des Emotionalen zurück. Bei Station acht hat er einer physischen Herausforderung widerstanden. Hier ist die Herausforderung auf emotionalem Niveau, was für den Helden noch schwieriger zu bewältigen ist.

Beispiel: Im Verlauf seines Kampfes sind sich der Held und eine Frau sehr nahegekommen. Zu sehen, wie der Held sich für andere in Todesgefahr begab, hat dazu geführt, dass die Frau sich in ihn verliebt hat. Nun muss der Held von ihr Abschied nehmen, denn er muss zurück zu den Seinen, die sich auf ihn verlassen.

Im Fernsehen werden besonders an dieser Stelle von Geschichten zu viele Dinge durch Worte bewältigt. Es ist aber immer besser zu zeigen, dass sich etwas geändert hat. So kann man z.B. anhand der Rückkehr zum »Normalen« deutlich machen, dass der Held zuvor nicht in der Lage war, etwas Bestimmtes zu tun (Gefühle zu zeigen z.B.). Nun, da er das Abenteuer überstanden hat, ist er in der Lage, es zu tun.

15.4.12. 12. Die Rückkehr mit dem Elixier (the Return with the elixir)

Dies ist der Moment, wo der Zuschauer erkennt, dass das bestandene Abenteuer dem Helden etwas gebracht hat, was in seinem früheren Leben fehlte.

Es ist unmöglich, eine vollständige Geschichte zu erzählen ohne zu diesem Punkt zu kommen. Der Held bringt etwas in sein wirkliches Leben zurück, was es vorher darin nicht gab. Genauso bringt aber auch der Zuschauer, nachdem er mit dem Held die Geschichte durchlitten hat, etwas in sein Leben ein, was es dort vorher so nicht gab.

Typisch für diesen Moment ist, dass Charaktere, die den Helden vor dem bestandenen Abenteuer schon kannten, nun sagen: »Ich wusste gar nicht, dass du zu so etwas in der Lage bist. *Oder*: Ich wusste nicht, dass Du auch so sein kannst.«

15.5. Abschließende Bemerkungen

Bitte vermeiden Sie, die Stationen, die ich hier aufgezeigt habe, als Regeln zu verwenden. Es handelt sich um nichts anderes als Orientierungshilfen.

Wenn Sie schreiben, tun Sie es mit ihren Organen, mit dem Körper, nicht mit dem Kopf. Schreiben Sie mit allem, was Sie vom Hals abwärts zur Verfügung haben. Ich persönlich bemerke es mit meiner Wirbelsäule, wenn ich auf eine wirklich gute Idee treffe. Immer, wenn eine Geschichte beginnt zu funktionieren, erzeugt mir das dasselbe deutliche Gefühl in der Wirbelsäule: Ich bin auf etwas Wahres und Schönes gestoßen.

Es ist nicht notwendig, in jeder Geschichte alle Stationen zu durchlaufen. Z.B. ist es oft nicht machbar, zwei »Martyrien« wie in Station acht und elf beschrieben zu erzählen. Das gilt natürlich besonders für Episoden einer Serie. Trotzdem sollte man sich an den Verlauf der o.a. Struktur halten.

In einer komplexen und vollständigen Geschichte kann man für jeden Charakter den oben beschriebenen Weg erkennen. Auch der Gegner kommt an seinen Punkt des Martyriums, denn er sieht sich selbst ja als Helden in seiner persönlichen Geschichte.

Auch multiple storylines folgen dem Prinzip.

Im allgemeinen kann man sagen, dass der Charakter eines Helden in einer Geschichte sich nach einem Kampf, einer Bewährungsprobe von einem Niveau der Selbstbezogenheit und des Egoismus bewegt hin zu einem Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gruppe.

In den Worten AntAGONist und ProtAGONist ist das griechische Wort AGON enthalten, welches soviel wie Kampf, Bewährungsprobe bedeutet. Es gab auch einen Gott Agon, aber von diesem ist nur der rechte Fuß übriggeblieben, so dass wir heute nicht einmal wissen, ob es sich um eine Frau oder einen Mann handelte.