

Sanfte, unersättliche Juwelen

Arno Aschauer (VeDRA)

Von dem viel zu früh verstorbenen Filme- und Theatermacher Christoph Schlingensief (1960–2010) ist folgendes Bonmot überliefert: „Wenn ich einen Raum betrete um ihn zu überprüfen, muss ich zuerst schauen, ob der Raum nicht mich überprüft.“ Was sich zunächst eher paranoid anhört, ist für das filmische Erzählen von Interesse: Subjekte setzen sich zu allen Informationsquellen in Beziehung – das gilt aber auch vice versa. Zur systemischen Drehbuchgestaltung sind letztendlich lediglich vier Grundelemente notwendig: Zeit, Raum, Objekt und Subjekt. Diese vier Elemente senden permanent Informationen aus, zu denen sich vor allem die Subjekte über die Wahrnehmungsverarbeitung in Beziehung setzen.

Dieser Beziehungsaufbau ist aufgrund bereits stattgefundener Lebens- und Konflikterfahrungen durch bereits angelegte Verhaltensmuster psychodynamisch gesteuert, was den Beziehungsaufbau wiederum in drei mögliche Varianten unterteilt – Annahme, Widerstand und Resonanz. Außerdem ist die Erkenntnis der Konstruktivisten zu berücksichtigen – der Empfänger (bzw. die Empfängerin) bestimmt

Reizüberflutung und Dramaturgie. Ein systemischer Ansatz.

die Botschaft und somit die Interpretation des Reizes, der Information. Erst wenn diese Muster überwunden werden, kommt das Subjekt in einen freien Entscheidungsraum. So funktionieren eine Vielzahl AV-medialer Erzählungen, von PRETTY WOMAN im

Kino bis zu DAMENGAMBIT auf Netflix.

Nimmt man dazu noch die drei aristotelischen Einheiten von Zeit, Ort und Handlung, hat man alle Werkzeuge für eine effiziente Strukturierung von Storys, linear wie non-linear. Das Senden und Empfangen von Informationen, die daran anschließende Wahrnehmungsverarbeitung, inklusive Beziehungsaufbau, braucht unterschiedlich Zeit, die sich Raum nimmt. Das Senden könnte man als Aktion, das Empfangen, samt Verarbeitung und dem daraus folgenden Beziehungsaufbau als Reaktion bezeichnen, damit ist ergänzend die Handlungskomponente definiert.

Der Dynamik von Informationsempfang, Wahrnehmungsverarbeitung und Beziehungsaufbau sind Grenzen gesetzt, am Ende der Informationsflut ist zu wenig „ZeitRaum“ da, um sie zu verarbeiten. Es treten auch bei neurotypischen Menschen Verhaltensweisen auf, wie man sie von Personen im Autismus-Spektrum kennt. Auf die Reizüberflutung reagiert der Organismus mit „shut down“ oder „melt down“. Abschalten aller Systeme bis hin zur Kernschmelze. Jim Morrison (1943–1971) von „The Doors“, ehemals Filmstudent an der UCLA, beschrieb diesen Zustand in seinem Gedicht „the lords and the new creatures“ (1969): *„kino ist die totalitärste aller künste / alle energie und empfindung wird in die hirnschale eingesogen ... / der körper existiert um der augen willen / er wird zum trockensten stiel, um diese zwei sanften, unersättlichen juwelen zu stützen.“* »



Jim Morrison, Sänger THE DOORS. Bild: radicalreading.com



Georg Philipp Friedrich v. Hardenberg,
gen. Novalis (1772-1801).
Bild: wikimedia.de

Morrison war in englischer Literaturgeschichte bewandert und spielte auf ein Gedicht des Romantikers William Blake (1757-1827) an, in dem dieser „The Doors of Perception“, die Pforten zwischen Wahrnehmung der äußeren und inneren Lebenswelten beschreibt. Einmal bewusst durchschritten und ebenso bewusst wahrgenommen, stellt sich laut Blake eine Beziehung zur Unendlichkeit ein.

Das von Morrison beschriebene Phänomen ist auch aus dem Games-Bereich bekannt: Manche Videospiele sind schon dehydriert und unterzuckert aus dem Gaming-Stuhl gekippt, weil die sanften Juwelen in ihrer Unersättlichkeit den Körper tatsächlich zum trockenen Stiel verkommen ließen. Und natürlich kann der Terminus Kino aktuell durch das Verweilen auf Streaming-Plattformen bis hin zum Binge-Watching ersetzt werden. Und vor der Erfindung des Kinos durch das Buch, das im 18. Jahrhundert zur „Lesewut“ anregte.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass Friedrich von Hardenberg aka Novalis (1772-1801) ausgerechnet zur Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert einen Satz prägt, der in seiner radikalen Modernität bis heute nicht wirklich erfasst wurde: „Der wahre Leser muss der erweiterte Autor sein.“ Dieser Satz ist deshalb so radikal-modern, weil darin ein systemischer Grundgedanke erster Güte zum Ausdruck kommt: Ein Kunstwerk ist erst dann vollständig,

wenn es von jemandem gelesen, betrachtet, gehört und/oder gesehen wird. Wenn eine Person in einem Moment höchster Präsenz und Resonanz beginnt mit dem bzw. der Kunstschaffenden zu interagieren, und zwar nicht in direkter Weise, sondern über das Werk zwischen beiden. Produzierende und Konsumierende treffen einander auf einer übergeordneten Ebene, dem sogenannten 3. Raum und gehen so in eine Wechselbeziehung zueinander.

Was Novalis anspricht, ist auch das, was das Videospiele aus Sicht der Gaming-Szene vom Film unterscheidet – Film ist non-interaktives Storytelling, im Videospiele interaktives. Meines Erachtens muss man hier jedoch präziser sein: Im Kino ist man „passiv interaktiv“, im Videospiele „aktiv interaktiv“. In dem Moment, in dem ich mich zu einer Information über deren Verarbeitung in Beziehung setze, interagiere ich mit dem Inhalt der Information. „Storyteller“ brauchen „Storylistener“, sonst erzählen sie es der Wand hinter ihrem Schreibtisch. Das ist es, was Novalis meint. Non-lineares Storytelling nimmt den „Listener“ jedoch intellektuell deutlich mehr in Beschlag, als linear erzählte Geschichten. Das macht den Reiz aus.

Ein Filmbeispiel, das als nahezu exemplarisch gelten kann, ist der völlig zu Unrecht in seiner Wahrnehmung vernachlässigte Film von Willi Forst FRAUEN SIND KEINE ENGEL aus dem Jahr »



Titelseite Filmpost (1946) mit Marte Harrel in FRAUEN SIND KEINE ENGEL (1943), Bild: imdb.com



Alex v. Ambesser und Marte Harell in FRAUEN SIND KEINE ENGEL (1943). Bild: imdb.com

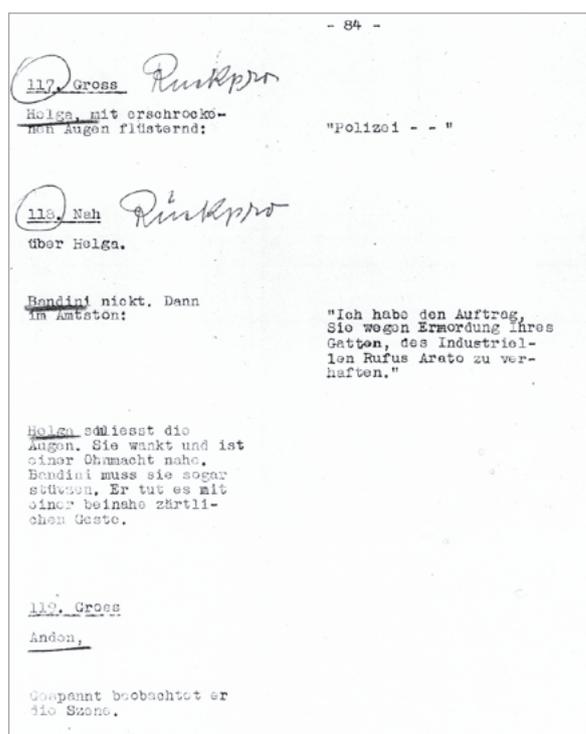


Margot Hielscher in FRAUEN SIND KEINE ENGEL (1943). Bild: imdb.com

1943. Ein Linienschiff fährt von A nach B und hat dazu sieben Tage Zeit. Während Ort und Zeit unverändert bleiben, biegt die Handlung immer wieder in dem Moment ab, in dem man glaubt, endlich in der richtigen zu sein. Was geschieht? Richard Anden, ein prominenter Filmregisseur, ist mit seinem Drehbuchautor auf dem Schiff. Er wird hier zunächst Opfer eines Hochstapler-Tricks einer wunderschönen, jungen Frau und ihres Bruders, die sich als arme Mörderin, die von ihrem Ehemann nahezu zu Tode gequält wurde, und Polizist ausgeben, der widerwillig seine Pflicht erfüllt. Ausgerechnet Andens Agentin klärt ihn auf, und er entwickelt den Plan, die junge Frau zu entführen. Dazwischen entdeckt der Autor jedoch zufällig in einem Drehbuch, dass ihn besagte Dame zu einer Figur in ihrem eigenen Buch gemacht hat, – aus Frust, da er Frauen das Entwickeln von Filmstoffen rundweg nicht zutraut. Zusätzlich ist die unbeachtete Drehbuchautorin die Nichte der Drehbuchagentin – und diese ist in das Spiel mit einbezogen. Das geht so weit, dass die besagte Szene, die das Spiel aufdeckt, unter ihrer tatsächlichen Einstellungsnummer 118 auftaucht. Das entspricht exakt der Seite im Originaldrehbuch, mit dem Willi Forst am Set arbeitete.

Der Forst-Experte Francesco Bono schreibt dazu: „Bald fühlt sich der Zuschauer unsicher und konfus. FRAUEN SIND KEINE ENGEL zieht uns in einen Wirrwarr, in dem es unmöglich wird, die Wahrheit von der Fiktion zu unterscheiden ... Es wird uns schwindlig. Wir fallen tief in einen Film, wo jede Wahrheit doppelbödig wird. Es ist, als stünden wir zwischen zwei Spiegeln, jedes Bild wird weiter multipliziert. Wo hört das (Trug-)Bild auf? Wo beginnt die Wirklichkeit?“

Diese selbstreflexive Erzählweise ist von Laurence Sterne's epochalem Werk „Tristram Shandy“ (1759–67) ebenso geprägt wie von den großen deutschen Romantikern E.T.A. Hoffmann („Lebensansichten des Kater Murr nebst fragmentarischer Biographie des Kapellmeisters Johannes Kreisler in zufälligen Ma-



Originaldrehbuch FRAUEN SIND KEINE ENGEL
Bild: Österreichisches Filmarchiv

kulaturblättern“) oder Ludwig Tieck („Der gestiefelte Kater“). Und sie führt zu den Werken von David Lynch und Charlie Kaufman, in die Serienwelt von LOST und die Weiten des Videospiele-Universums.



Arno Aschauer Drehbuchautor, Regisseur, Dramaturg, Journalist, Hypnosystemischer Coach und Berater für Stoffentwicklung in Film/TV/Web, Interdisziplinäre Forschung an den Berührungspunkten zwischen Film, Coaching und Therapie. Lebt und arbeitet in Kiel.

WENDEPUNKT - Newsletter Nr. 55
Verband für Film- und Fernseh dramaturgie e.V. (VeDRA)
Halskestraße 43, 12167 Berlin
AG Charlottenburg VR 22090 B
www.dramaturgieverband.org

Termine, Fragen und Anregungen bitte an:
buerro@dramaturgieverband.org

HERAUSGEBER: VeDRA
V.I.S.D.P.: Dr. Enrico Wolf
REDAKTION: Robert Pfeffer, Kyra Scheurer, Linda Friese

MITARBEIT: Arno Aschauer, Dennis Eick, Katrin Merkel, Verena Michl, Robert Pfeffer, Jörg Semsch, Arno Stallmann, Florian Vey, Gisela Wehrl, Roland Zag

PRODUKTION/LAYOUT: Katrin Merkel / Edgar Lange, design & development, Köln
LEKTORAT: Babette Jonas
ANZEIGEN: Sabrina Schrader, Dr. Enrico Wolf