

## Vorwort des Herausgebers

Alles ist im Fluss, heißt es seit Urzeiten, aber immer in die gleiche Richtung? Haben zum Beispiel die *Lesezeichen* in den vergangenen Ausgaben immer mehr zu Sammelrezensionen tendiert, so sind es in diesem Jahr wieder kleine, kostbare Einzelstücke geworden. Obwohl in der letzten Ausgabe des Jahrbuchs bereits auf die Rubrik *Journal* verzichtet wurde, gab es diesmal einen sehr aussichtsreichen, durchaus berühmten Kandidaten für das Schreiben des Tagebuchs über den Verlauf eines Jahres, der dann aber sehr spät doch noch abgesagt hat. Also keine Routine irgendwo, immer wieder neue große Anstrengungen, aber auch reiche Erträge. Das Projekt *Scenario* stößt damit in eine Sphäre vor, die so manches als regelmäßiges Jahrbuch geplante Vorhaben nicht erreichen konnte. Mit der achten Ausgabe hat *Scenario* und haben alle an der Herstellung des Film- und Drehbuch-Almanachs Beteiligten Kontinuität und Standvermögen bewiesen, wofür ich mich an dieser Stelle herzlich bedanken möchte. Inzwischen erscheint es nicht mehr vollkommen vermessen und unrealistisch zu glauben, wir könnten es vielleicht schaffen, zweistellig zu werden. Die Zuversicht, das Projekt *Scenario* auch über die aktuelle Ausgabe hinaus als ein lebendiges Forum für die Diskussion um die aktuellen Formen filmischen Erzählens weiterentwickeln zu können, verdanke ich dem leidenschaftlichen Engagement vieler. Für diese Unterstützung danke ich dem Vorstand der Carl-Mayer-Gesellschaft, Dr. Jürgen Kasten und Hartmann Schmige, dem Vorstand der Deutschen Filmakademie und besonders ihren Geschäftsführern Anne Leppin und Alfred Holighaus, dem BKM und den Mitarbeitern im dortigen Filmreferat, Stefanie Hasler und Christine Goldhahn, dem redaktionellen Beirat, den Verlegern Katrin Fischer und Dieter Bertz, dem Lektor Maurice Lahde, dem Grafiker Hauke Sturm sowie allen Beiträgern, Freunden und Kollegen.

Nicht nur in der Filmdramaturgie mit der den Drehbuchautoren nur zu gut vertrauten Acht-Sequenz-Methode, auch in der Zahlenmythik kommt der 8 eine besondere Rolle zu: Sie verweist auf das Gleichgewicht im Kosmos, auf die acht Hauptrichtungen der Windrose und auf die Glückseligkeit; der achte Schöpfungstag gilt als Symbol der Auferstehung Christi und der Neuschöpfung des Menschen durch Christus. In der Mathematik steht die liegende 8 für die Unendlichkeit. Das Oktagon ist die Grundlage vieler Sakralbauten nicht nur in der christlichen Hemisphäre. Auch in der östlichen Mythologie spielt die 8 eine besondere Rolle, die Lotusblüte, die für die Reinheit steht, hat acht Blätter, und der von Buddha gelehrt Pfad zur Weisheit führt

über acht Stufen. Da trifft es sich gut, dass Keith Cunningham sich gerade in dieser, der achten Ausgabe von *Scenario* mit den Grundlagen der westlichen und östlichen Mythologien befasst und sie auf ihre Bedeutung hin für das Storytelling untersucht. Ursprünglich bedeutet das Wort Mythos ja nur »Wort, Rede, Erzählung«. Aber als Christopher Vogler vor einigen Jahren die ethnologischen und mythologischen Forschungen Joseph Campbells zum Monomythos weitgehend entkernt und als »Heldenreise« popularisiert hat, war es im Kontext des Drehbuchschreibens vorübergehend aus mit dem aristotelischen »Anfang«, mit Frank Daniels »Exposition« oder Syd Fields »Set-up«. Plötzlich redeten alle nur noch vom *Call to Adventure*, und auch in TV-Movies sollte es plötzlich von *Mentors*, *Shapeshifters* und *Threshold Guardians* wimmeln, jedenfalls wenn es nach den Redakteuren ging, die *Die Odyssee des Drehbuchschreibers* gelesen hatten. Noch immer hat Voglers mehrfach wieder neu aufgelegtes Buch einen gewissen Einfluss darauf, wie filmisch erzählt wird oder werden soll. Aber der Mythos liefert keine festgelegte Struktur für jede mögliche Art der Erzählung, wie Vogler suggeriert, sondern ist eine Form des sozialen Funktionierens, eine Form der Bewahrung von gesellschaftlichem Wissen und gesellschaftlichen Kommunikationsstrukturen. Keith Cunningham hat den 1987 auf Hawaii verstorbenen Campbell noch persönlich gekannt und bewahrt dessen Erkenntnisse in seinem Essay vor der Trivialisierung durch Vogler. Als Herausgeber fasziniert es mich immer wieder, mit welcher Stringenz und Klarheit Cunningham zu entfalten vermag, wie Mythen so untrennbar mit unserem Verständnis von der Natur des Menschen und der menschlichen Intelligenz verbunden sind wie Sprache, Werkzeugbau, soziale Beziehungen, kreatives Denken und Filmschreiben und Filmemachen.

Angeregt durch diesen grundlegenden Beitrag habe ich selbst in einem Essay versucht darzulegen, dass es sich lohnt, die Symbolbilder der Märchen und Mythen direkt anzuschauen, sie in ihrer Offenheit, in ihrer Ungebundenheit in Zeit und Raum als Sprungbrett zu benutzen, um zu ähnlich starken Metaphern im filmischen Erzählen über das Hier und Jetzt zu gelangen. Wie der Mythos meist als etwas aus der Kindheit der Menschheit betrachtet wird, so werden Märchen oft nur als Geschichten für Kinder angesehen. Aber das Bebildern von Gedanken gehört nicht nur in die Kindheit, sei es der Menschheit oder der einzelnen Menschen, sondern es verbindet Denken und Empfinden auf eine spezifische, traumnahe Weise und ermöglicht uns gewisse Einsichten in die Welt. Als Autoren, die nicht einen abstrakten Diskurs entfalten, sondern erzählen wollen, und gerade als Drehbuchautoren, die wir mit Bildern erzählen müssen, sollten wir daran anknüpfen. Auch wenn der Rückgriff auf Märchen sicher kein Allheilmittel für zu magere Erzähl-

künste ist, so kann doch über sie ein Weg zurückführen zur Auseinandersetzung mit den wahren Problemen unserer Welt, oder besser, mit den Problemen, die es mit sich bringt, in dieser unserer heutigen Welt leben zu müssen.

Das aktuelle Kino reflektiert diese Lebensbedingungen immer weniger. Nachdem die schwindende kulturelle Relevanz der Kinofilme in den USA bereits seit Längerem vielstimmig beklagt wurde, geriet nun das »processed storytelling« als eine Ursache dafür ins Visier des brancheninternen Diskurses. Die heftige Debatte darüber wurde durch einen Essay mit dem Titel *The Problem with Processed Storytelling* von Richard Brody im *New Yorker* eröffnet. Anlass für den Text war zum einen das sehr detaillierte *beat sheet*, das John Truby auf der Grundlage seiner Buchreihe *Save the Cat* herausbrachte. Er kündigte das Papier auf seiner Website an, als sei das Drehbuchschreiben nichts weiter als Malen nach Zahlen: »Structure a story that resonates by filling in this form with Blake's 15 beats.«

[www.newyorker.com/online/blogs/movies/2013/03/pixar-disney-cgi-processed-storytelling.html](http://www.newyorker.com/online/blogs/movies/2013/03/pixar-disney-cgi-processed-storytelling.html)

[www.blakesnyder.com/tools](http://www.blakesnyder.com/tools)

The Blake Snyder Beat Sheet

1. Opening Image (1)
  2. Theme Stated (5)
  3. Set-Up (1–10)
  4. Catalyst (12)
  5. Debate (12–25)
  6. Break into Two (25)
  7. B Story (30)
  8. Fun and Games (30–55)
  9. Midpoint (55)
  10. Bad Guys Close In (55–75)
  11. All Is Lost (75)
  12. Dark Night of the Soul (75–85)
  13. Break into Three (85)
  14. Finale (85–110)
  15. Final Image (110)
- (<http://imgur.com/a/fPLnM>)

Der andere Auslöser war Emma Coats, ehemalige Storyboarderin bei Pixar, und ihre Veröffentlichung von *Pixar's 22 Rules of Storytelling*. Diese Liste mischte psychologische Hinweise wie »You admire a character for trying more than for their successes« mit altbekannten strukturellen Hinweisen wie »coincidences to get characters into trouble are great, coincidences to get them out of it are cheating«. Richard Brody bezieht sich in seinem Artikel aber nicht nur auf diese Liste des Animationsstudios, sondern auf den generellen Umgang mit dem Drehbuch, das immer mehr zu einem Mittel der Uniformierung der Filme gemacht werde, zu einem Satz von gleichförmigen, emotionalen Bausteinen. Dieses Vorgehen führt in seinen Augen zu einer Art von »Cyborg Cinema«, einem vorfabrizierten Simulacrum von Erfahrung und Emotion, das sich für ihn anfühle wie der Konnex von Pornografie und Propaganda. Für ihn ist zum Beispiel TOY STORY 3 »a narrowing, reactionary, pathologically clean movie«, ein Film, der sich zwar nicht scheut, Kinder auch zu erschrecken, aber nur, um sie dazu zu bringen, ausschließlich zu Hause zu bleiben und in ihrer Spielzeugfantasie zu verharren. Harter Tobak und Anlass, den Autor Oliver Schütte zu bitten, bei seinem USA-Aufenthalt das Pixar-Studio zu besuchen und sich dort genauer nach den Arbeitsweisen zu erkundigen. Sein Bericht wirft einen Blick hinter die Mauern des Animationsstudios und schildert detailliert die dortigen Verfahren bei der Entwicklung der Storys.

Schaue ich auf das vergangene Jahr zurück, strukturieren meine Erinnerung nicht so sehr filmische Werke, sondern eher einige Reden. Es ist nicht der Beginn der Ausstrahlung der Netflix-Serie HOUSE OF CARDS auf Sat.1, der eine Zäsur markiert, sondern die Rede, die Kevin Spacey zur Europapremiere der Serie auf dem Fernsehfestival in Edin-

burgh gehalten hat; ein glühend kämpferischer Vortrag, in dem er den europäischen Fernsehverantwortlichen unter dem Motto »It's the talent stupid« die Leviten gelesen hat. Richtete sich ein Redner früher gewöhnlich an ein begrenztes, ihm direkt gegenüberstehendes Publikum, so trägt das Internet inzwischen zu einer weltweiten Weiterverbreitung solcher lokalen Ereignisse in Schrift und Bild bei. Und gerade im nun zurückliegenden Jahr gab es einige programmatische Reden, die sich sofort verbreiteten und die Branche durchrüttelten.

Es begann mit der Ansprache von Steven Spielberg zur Eröffnung eines neuen Gebäudes auf dem Campus der USC School of Cinematic Arts, auf der er eine Implosion der Filmindustrie prognostizierte, sobald mehrere der inzwischen 250 Millionen Dollar teuren Blockbuster auf einmal floppen würden. Seine auch von George Lucas unterstützte Kritik am Gigantismus der Branche entbehrte nicht der Ironie, waren es doch gerade diese beiden Regisseure, die die Rollercoaster-Methode als ein Rezept des filmischen Erzählens unter anderem mit der INDIANA JONES-Reihe begründet haben. Passend dazu veröffentlichte der *New Yorker* unter dem Titel *Spitballing Indy* eine Transkription des frei assoziierenden Brainstormings zwischen Spielberg, Lucas und Drehbuchautor Lawrence Kasdan für RAIDERS OF THE LOST ARK. Lucas schlug damals bei dem kreativen Meeting auf Hawaii vor, der Film solle aus einem »big set piece« nach dem anderen bestehen, ein Cliffhanger besser als der zuvor. Spielberg erkannte damals sofort: »What we are doing here, really, is designing a ride at Disneyland.« Neben dem inzwischen immer größerer werdenden finanziellen Risiko dieser Produktionsweise, das Spielberg beklagt, stößt das sich ständige Überbieten und Übertreffen der Actionblockbuster notgedrungen auch an eine inhaltliche Grenze. Wenn man die ganze Welt schon einmal in die Luft gejagt hat, was bleibt dann, das Universum? So wird es immer schwerer, die nach diesem Baukastenprinzip zusammengesetzten Spektakel so aufzudonnern, dass sie die nötigen Zuschauermassen zu ihrer immer teureren Refinanzierung generieren.

Der zweite Redner, der Aufsehen und weltweite Resonanz erregte, war Steven Soderbergh mit seiner Keynote auf dem 56. San Francisco International Film Festival. Seinen Rückzug aus dem Filmgeschäft hatte er bereits vorher verkündet, aber in dieser Rede wurde er sehr viel grundsätzlicher und definierte, was für ihn Kino/Cinema ist, im Gegensatz zum Movie. Kunst habe dazu beizutragen, Probleme zu lösen oder zumindest zu erkennen, und Cinema sei die Spezifizierung einer Vision. »It's an approach in which everything matters. It's the polar opposite of generic or arbitrary and the result is as unique as a signature or a fingerprint. It isn't made by a committee, and it isn't made by a company, and it isn't made by the audience. It means that if the film-

[www.loopinsight.com/2013/09/01/kevin-spacey-talks-netflix-and-house-of-cards/](http://www.loopinsight.com/2013/09/01/kevin-spacey-talks-netflix-and-house-of-cards/)

[www.hollywoodreporter.com/news/steven-spielberg-predicts-implosion-film-567604](http://www.hollywoodreporter.com/news/steven-spielberg-predicts-implosion-film-567604)

[www.newyorker.com/online/blogs/culture/2013/03/spitballing-indy.html](http://www.newyorker.com/online/blogs/culture/2013/03/spitballing-indy.html)

[www.deadline.com/2013/04/steven-soderbergh-state-of-cinema-address/](http://www.deadline.com/2013/04/steven-soderbergh-state-of-cinema-address/)

maker didn't do it, it either would not exist at all, or it would not exist in anything like this form.« Auch wenn er in der zündenden und langen Rede den Zustand der Branche immer wieder als äußerst beklagenswert darstellt, so endet er doch mit einem Hoffnung machenden Ratschlag an alle jungen Filmemacher. Wenn sie einen Stoff pitchen, und sei er noch so blutrünstig und actiongeladen, sollten sie ihre Präsentation immer für einen Moment unterbrechen, innehalten, ganz so, als hätten sie gerade eine Epiphanie, und sich sagen: »You know what, at the end of this day, this is a movie about hope.«

Kevin Spaceys leidenschaftliches Plädieren in Edinburgh für die eigenproduzierte Netflix-Serie und das Wegfallen aller Unterschiede zwischen den bestehenden und kommenden Verbreitungsplattformen war sicher mehr als nur geschicktes Marketing für ein Produkt, in dem er selbst auftritt. Er spricht deutlich das Versagen einer Industrie an, die es sich durch Besetzung der Verbreitungswege und künstliche Verknappung leisten kann oder bis jetzt konnte, minderwertige Angebote im Markt zu halten. »The audience has spoken: they want stories. They are dying for them. They are rooting for us to give them the right thing. And they will talk about it, binge on it, carry it with them on the bus and to the hairdresser, force it on their friends, tweet, blog, Facebook, make fan pages, silly Gifs and god knows what else about it, engage with it with a passion and an intimacy that a blockbuster movie could only dream of. All we have to do is give it to them.«

Und auch der zweite Mann in der Bundesrepublik Deutschland, der Bundestagspräsident Norbert Lammert, hat auf einem eher kleinen Ereignis eine Rede gehalten, die eine gewisse Resonanz auslöste. In der Laudatio bei der Verleihung des Karl-Carstens-Preises in der nicht gerade besonders bekannten Bundesakademie für Sicherheitspolitik stellte er das Rundfunkgebührensysteem infrage, das nicht weiter zu rechtfertigen sei, wenn die Sendeanstalten nicht ihre rein am Massengeschmack und der Quote orientierte Programmgestaltung verändern würden. Die Verantwortlichen wiesen diese Kritik natürlich reflexhaft sogleich auf das Heftigste zurück, doch es war eine aus ihren eigenen Reihen, nämlich die NDR-Mitarbeiterin Anna Terschüren, die Lammerts Aussage in einer Doktorarbeit mit einer Tiefenanalyse und konkreten Zahlen untermauerte. Sie kam darin zu dem Schluss, dass die Haushaltsabgabe, die seit dem Januar 2013 flächendeckend gleich einer Steuer für ARD und ZDF erhoben wird, nicht verfassungskonform sei. Auch der juristische Legitimationsdruck auf die Sender wächst also weiter.

Lange Zeit war die Diskussion um das neue Fernsehen von der technologischen Entwicklung getrieben, es ging um Verbreitungswege und Plattformen, um Abspielmöglichkeiten. Inzwischen stehen eindeutig die Inhalte im Zentrum, was es für die Verantwortlichen in

[www.zeit.de/kultur/film/2013-10/lammerrt-kritik-fernsehen](http://www.zeit.de/kultur/film/2013-10/lammerrt-kritik-fernsehen)

den Sendern nicht einfacher macht. Die Ungeduld einer wachsenden Gruppe von Menschen gegenüber einer unbeweglichen Fernsehbürokratie und ihren Programmvorstellungen wird größer. Was früher im Fernsehen möglich war, aber auch, was schon damals nicht ging, wird in der diesjährigen *Backstory* deutlich, die diesmal ausschließlich dem Drehbuchautor Jurek Becker gewidmet ist. Michael Töteberg hat den Nachlass Beckers im Archiv der Akademie der Künste und den im Besitz der Witwe des Autors verbliebenen Schatz mit der ihm eigenen Akribie durchforstet, und sein ausführliches und treffendes Porträt wird durch zwei schöne Auszüge aus den Werken Beckers illuminiert.

Ist das aktuelle Fernsehen nun demgegenüber eine deutsche Kulturtragödie, wie Alexander Gorkow in der *Süddeutschen Zeitung* schreibt? Die Voraussetzungen für ein inhaltlich anderes Fernsehen sind nicht erst seit Kevin Spaceys Edinburgh-Rede auf dem Tisch und allen in der Branche bekannt. Auf jedem Festival, auf jedem Medientreffen und auf jedem Symposium des vergangenen Jahres in Deutschland haben Macher aus den USA und aus Skandinavien ihre Überzeugungen und ihre Rezepte vorgestellt und dabei immer wieder gepredigt: Die Autoren sind die Hüter der Geschichte, die Autoren müssen mehr Einfluss bekommen, und sie müssen mehr Verantwortung übernehmen. Gregor Dietz hat in einer *Spiegel*-Kolumne eine Revolution, ein sehr grundsätzliches Umdenken in den öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten gefordert: »... kleinere Teams, mehr Freiheiten, mehr Mut, weniger Apparat, mehr Macht von unten, weniger Macht von oben. Es geht um Respekt vor den Machern, den Schreibern, den Regisseuren und Schauspielern. Es geht um Respekt vor den Zuschauern. Es geht um eine digitale Fernsehrevolution, nicht um das Fernsehen zu zerstören, sondern um es zu retten.«

Dem ist aus meiner Sicht nichts hinzuzufügen.

Jochen Brunow

**Aus: Jochen Brunow (Hg.): Scenario 8.  
Film- und Drehbuch-Almanach  
© Bertz + Fischer Verlag, 2014. ISBN 978-3-86505-234-6  
<http://www.bertz-fischer.de/scenario8.html>**