

Filmanalyse

Bernhard Herzog

Erfolgreiche Filme befolgen Regeln. Ich will diese Regeln - die oft so alt wie die Menschheit sind - aufzeigen. Allerdings sind nicht alle Filme die diesen Regeln folgen erfolgreich. Trotzdem kann es nützlich sein, die Regeln zu kennen, um Filme und ihre Autoren besser zu verstehen und nicht zuletzt auch etwas über den Menschen zu erfahren.

Dieser Artikel basiert auf meinen Aufzeichnungen eines Seminars in Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien, eigenen Recherchen aus den Bereichen der Filmwissenschaft, Psychologie und Philosophie sowie auf eigenen Filmanalysen.

Mittel zur Spannungserzeugung

Filme setzen verschiedene Mittel ein, um beim Zuschauer Spannung zu erzeugen:

Der **Countdown** entspricht dem politisch nicht korrekten „10-kleine-Negerlein-Prinzip“. Im Laufe der Handlung stirbt eine Person nach der anderen, bis nur mehr der Held übrigbleibt. Ein Beispiel dafür ist der Film *Alien* (alle Teile), wo von der Gruppe einer nach dem anderen von den Aliens getötet wird.



Labyrinth sind Räume, in denen sich die Charaktere verirren. Das kann etwa der Bauch eines Schiffes sein, wo vielleicht sogar das Wasser langsam steigt. Oder die verwinkelten Gänge des Raumschiffs in *Alien*.

Ein Film der beide Mittel einsetzt ist der Film *Cube* (1997).

HeldInnen

Es gibt drei Typen von Helden in Filmen. Der **präadulte** Held verlässt sein Heim, ist noch nicht erwachsen und hat noch keine ernsthaften sexuellen Erfahrungen (z.B. Frodo). Wenn ein präadulte Held erwachsen wird, kann das zu Problemen bei der Identifikation des Publikums führen (z.B. Buffy). Der **adulte** Held hat eine Familie oder wird davon abgehalten, eine Familie zu haben. Der dritte Typ ist der **scheiternde** Held. Jeder gute Held stirbt.

Die Story

In guten Filmen werden fundamentale philosophische oder ethische Fragen gestellt, vielleicht sogar beantwortet. Filme haben ein Thema, einen „Geist der Geschichte“. Es sind Fragen und Themen, die den Zuschauer betreffen, und die ihn in die Geschichte hineinziehen. Sie erzeugen Identifikation und Mitleid mit dem



Kugelmensch (Platon)

Kugelmenschen sind mythische Wesen der Antike. Der Mythos besagt, dass Menschen ursprünglich mächtige kugelförmige Wesen waren, die sich rollend fortbewegten. Es gab drei Geschlechter: nur männlich, nur weiblich und androgyn. Da die Götter befürchteten, dass ihre Schöpfung zu mächtig wird, haben sie sie in Männer und Frauen aufgespalten. Fortan waren diese Wesen bemüht, ihre andere Hälfte zu finden, um wieder vollkommen zu sein. Dieser Archetyp ist zentral in vielen Filmen, wenn es darum geht, eine Familie zu gründen.

Helden. Zentrale Themen in Filmen sind der Archetyp Familie (siehe Textkasten „Kugelmensch“) und Konflikte. Ein weiteres Element der Geschichte ist der Plot, der ursächliche Zusammenhang des vorgestellten Ereignisverlaufs zu einem bestimmten Ende. Das Herz der Geschichte ist ein emotionales Element speziell für Frauen (z.B. das Mädchen Newt in *Aliens – die Rückkehr* 1986).



Dramaturgie

(nach dem Schriftsteller Syd Field)

Ein Film besteht aus drei Teilen, die durch Plot Points („Wendepunkte“) getrennt sind. Plot Points (auch Turning Points genannt) sind Punkte, wo sich die Richtung der Handlung signifikant ändert. Es sind Ereignisse, die die Entwicklung des Helden überraschend beeinflussen.

Ein eindrucksvolles Beispiel für einen Turning Point ist der erste (dem Höhlengleichnis nachempfundene) Ausstieg von Neo aus der Traumwelt im Film *Matrix* (1999).



Die drei Teile haben die Länge von 30, 60 und 30 Minuten im Film bzw. Seiten im Drehbuch. Im ersten Teil, dem **Beginn**, gibt es zuerst die Exposition („Vorstellung“). Hier werden die wichtigsten Charaktere und vor allem der Held

möglichst bald vorgestellt. Mit Musik wird die richtige Stimmung erzeugt. Mit dem ersten Bild sind Zeit und Ort klar. Der Hauptkonflikt wird vorgestellt. Um die dreißigste Minute gibt es den überraschenden ersten Plot Point.

Im zweiten Teil, der **Mitte** kommt es zur Konfrontation zwischen Held und Antagonist („Gegenspieler“). Der Antagonist wird stärker und legt dem Helden Steine in den Weg. Der Held ist ein Held weil er diese Probleme überwinden kann. Der zweite Teil endet mit dem zweiten Plot Point.

Im dritten Teil, dem **Ende** kommt es zur Auflösung. Die Reihenfolge in diesem Akt ist Krise – Climax (Höhepunkt) – Resolution (Auflösung). Der Held kämpft gegen den Hauptantagonisten. Oft gleicht dieser Kampf dem Kampf zwischen David und Goliath. Eine eher unbeliebte Auflösung ist der „Deus ex machina“ (Gott aus einer Maschine). Unbeliebt deswegen, weil der Held unerwartet Hilfe von außenstehenden Mächten bekommt und nicht selber mit einer überraschenden Lösung aufwarten kann.

Der **Hook** („Aufhänger“) ist ein „Eyecatcher“ („Blickfang“), der das Publikum einfängt. Er ist oft spektakulär, etwa eine eindrucksvolle Landschaft. Ein gutes Beispiel dafür ist der Film *König der Löwen* (1994) mit der Titelmusik von Elton John (*Circle of Life*). Der Film positioniert sich im Hook selber, etwa bei einem Kriminalfilm kann das ein Mord sein. Wer ist der



Mörder und warum? Bis zur 10. Minute muss das Publikum entscheiden, ob es für sie ein guter Film ist (oder ob sie das Kino verlassen).

In der **Back Story** („Rückblick“) wird die Vergangenheit des Helden vorgestellt, seine Biographie.

Der Plot beginnt zwischen der 20. und 30. Minute. Damit beginnt die Reise des Helden. Der sogenannte „**Kiss Off**“ (Kuss am Ende) findet bei der Auflösung statt. Es ist das Resultat der Geschichte. Oft wird dasselbe Bild wie am Beginn gezeigt. Der Held ist jetzt ein anderer als am Beginn. Dieses Element beschert den Zuschauern schöne Träume.

Die Reise des Helden

(nach dem Mythenforscher Joseph Campbell, bekannt gemacht durch den Drehbuchautor Christopher Vogler, der sich auch auf den Psychologen C.G. Jung bezieht)

Der Held führt ein langweiliges Leben. Er erfährt ein „Calling“ (Ruf des Abenteuers). Zuerst weigert er sich. Er zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben. Ein Mentor überredet ihn und er verlässt sein Heim. Er überschreitet die erste Schwelle, eine Rückkehr ist nicht möglich. Es gilt die erste Prüfung zu bestehen, es gibt ein Zusammentreffen mit Verbündeten und Feinden. Der Held steigt in die tiefste Höhle hinab und trifft auf den Gegner. Es gibt dort die letzte Prüfung: die Konfrontation und die Überwindung des Gegners. Als Belohnung erhält er ein Elixier oder einen Schatz, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte. Damit wird er zum Helden transformiert. Zuerst zögert der Held noch, in die Welt des Alltags zurückzukehren. Schließlich wird der Held aber zur Rückkehr bewegt. Das Abenteuer hat ihn verändert und zu einer neuen Persönlichkeit gemacht. Der Held kehrt nach Hause zurück und ist Herr von zwei Welten (etwa im Film *Matrix* 1999).

Animus und Anima (C.G. Jung)

Archetypen sind von individueller Erfahrung unabhängige Urbilder, und Animus und Anima zählen zu den wichtigsten. Anima bezeichnet das Weibliche im Unbewussten des Mannes, Animus ist das männliche Gegenstück in der Frau. Wichtig für die Entwicklung ist es eben auch in Filmen für den Helden, die weibliche Seite in sich zu entfalten.

Beim Militaristen Col. Frank Fitts im Film *American Beauty* (1999) findet diese Entwicklung nicht statt, er hasst Schwule, weil er seine eigene Homosexualität verdrängt. Er fürchtet, dass sein Sohn schwul ist und wird dadurch zum Mörder.

Archetypen

(nach dem Mythenforscher Joseph Campbell, der sich auf den Psychologen C.G. Jung bezieht)

Der Begriff des Archetypus geht auf C.G. Jung zurück, einem Schüler von Sigmund Freud. Jung behauptet, dass Archetypen bereist im „kollektiven Unbewussten“ der Menschheit vorhanden sind.

Der **Held** ist auf der Reise zu seiner Identität. Er treibt die Geschichte voran. Während der Held oft als Motiv die Gründung einer Familie hat, geht der religiöse Held über dieses Ziel hinaus. Beispiele dafür wären Jesus, Neo aus *Matrix* (alle Teile), oder Peter Parker in *Spider Man* (2002). Parker kann eigentlich nicht mit Mary Jane Watson zusammenkommen, da er ein Superheld ist und die Menschheit vor dem Bösen beschützen muss.

Der **Schatten** ist das Gegenteil von einem selbst, kann aber auch Teil von einem selbst sein, z.B. bei Mr. Hyde (siehe Textkasten „Es, Ich und Über-Ich“). Darth Vader entpuppt sich



als Teil der Familie, obwohl sein Sohn mit ihm kämpft. Er ist vom gleichen Blute und eigentlich

Teil von ihm. Den Schatten zu akzeptieren ist wichtig für die Entwicklung, etwa den weiblichen oder männlichen Teil in sich selbst zu akzeptieren (siehe Textkasten „Animus und Anima“). In einem Drama ist der Schatten unverzichtbar. Ein Vampir hat ungezügelte sexuelle Kräfte und übt auf Frauen eine Faszination aus (etwa im Film *Twilight* 2008).

Der **Mentor** sagt dem Helden, was er zu tun hat. Er gibt dem Helden ein Objekt zur Unterstützung. Es gibt auch dunkle Mentoren oder die Figur des Therapeuten. Der Mentor ist oft eine religiöse Figur, etwa Yoda.

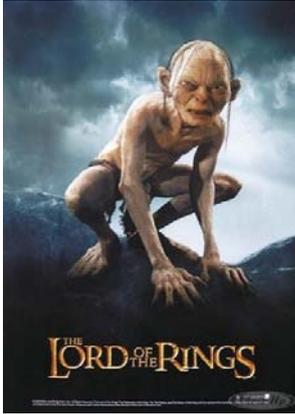
Ich, Es, Über-Ich (Freud)

Eine Theorie von Sigmund Freud. Das **Es** ist das Unbewusste, die triebhaften Elemente der Psyche (z.B. Hunger, Sexualtrieb). Das **Ich** vermittelt zwischen den Ansprüchen des Es, des Über-Ich und der sozialen Umwelt mit dem Ziel, psychische und soziale Konflikte konstruktiv aufzulösen. Mittel dafür sind das vernünftige und selbstkritische Denken. Das **Über-Ich** sind verinnerlichte Verhaltensnormen, etwa was man von den Eltern übernommen hat.



Der Konflikt zwischen Held und Antagonist steht für die Verdrängung von Eigenschaften, die man bei sich nicht wahrhaben will. Eine modernere Form der Theorie von Freud findet sich in der Transaktionsanalyse (vgl. etwa das Buch „*Ich bin o.k., du bist o.k.*“ von Thomas A. Harris). Dort steht ein Eltern-Ich für die Normen der Eltern, ein Kindheits-Ich will schnelle Lustbefriedigung und das Ziel ist die Entwicklung eines gesunden Erwachsenen-Ichs, das nicht auf schnelle Lustbefriedigung aus ist. So muss man etwa längere Zeit ins Fitnessstudio gehen, um einen Lohn für seine Investition zu bekommen, allerdings wird die Befriedigung tiefer sein, als sie ein Kindheits-Ich erlangen kann, das nach einem Probetraining bereits aufgibt.

Das spiegelt sich auch in der Entwicklung des (adulten) Helden wider, der oft einen beschwerlichen Weg zurücklegen muss, um seine Entwicklung zu vollenden.



Der **Trickster** und der **Gestaltwandler** verändern sich im Laufe der Geschichte. Ersterer ist der lustige Charakter, während letzterer der böse Charakter ist. Oft haben sie die Entwicklungsstufe eines Kindes vor der Pubertät. Sie treiben die Handlung voran. Ein Beispiel ist der Riddler in *Batman* (1989) oder Ash aus *Alien* (1979), der eigentlich ein Roboter ist. Judas wird zum Verräter von Jesus. Ein weiteres Beispiel ist Gollum aus dem *Herrn der Ringe*.

Der **Herold** erteilt dem Helden bzw. der Heldin den Ruf des Abenteuers („calling“).

Der **Schwelldhüter** legt dem Helden Steine in den Weg. Oft wartet er vor Eingängen. Er erzeugt Spannung. Symbolisch steht er für Neurosen, z.B. Ängste, etwa bei der Partnersuche. Er sollte nicht inflationär eingesetzt werden.

Rites de Passages

(nach dem Drehbuchautor Christopher Vogler, dem Mythenforscher Joseph Campbell und dem Ethnologen Arnold van Gennep)

Initiations- bzw. Übergangsriten sind wichtige Bestandteile des menschlichen Lebens. Der Mensch übertritt eine Schwelle und ist nicht mehr derselbe wie vorher. Beispiele dafür aus der heutigen Kultur sind die Lehrabschlussprüfung (Überreichung des Gesellenbriefes), die Meisterprüfung (Meisterbrief), die Firmung, die Hochzeit, die Sponsion (Magistertitel), die Geburt, usw. Nachher ist man nicht mehr derselbe, der Lehrling wird zum Angehörigen der Zunft und muss sie gegen Außenstehende verteidigen, der Student wird zum Akademiker und schwört sein Wissen zur Lösung der menschlichen Probleme zur Verfügung zu stellen, die Frau wird zur Ehefrau oder Mutter, der Firmling gehört uneingeschränkt der Kirche an, usw.

Viele Helden sterben zumindest einen symbolischen Tod (z.B. Jesus). Unterschieden werden kann in Aufbruch – Initiation – Rückkehr (Kind – beschnitten – Mann).

Gennep beschreibt die erste Phase als „**Separation**“ („Trennung“). Es kommt zur Trennung von der Mutter. Die zweite Phase ist die „**Marginalisation**“ (Schwellenriten): Diese Phase hat magischen Hintergrund. Es ist eine Isolation, wie wenn man seinen Pass verliert. Man ist im Niemandsland, strukturell tot. Ein junger Indianermann etwa wird mehrere Tage durch harte Disziplin, Aufenthalte in der Schwitzhütte und völlig einsame Nächte in der Wildnis vom Jungen zum Mann geformt. Eine Beschneidung (z.B. bei den Aborigines) ist schmerzhaft, sie wird oft mit Steinen durchgeführt und führt zu Infektionen. Sie ist immer noch stark umstritten, gerade aktuell (2012) bei den Juden. Heute haben Tattoos, Piercings aber auch Haare, Kleidung und Make-Up diese Funktion. Die dritte Phase ist die **Rückkehr zur Gesellschaft**. Man erwartet seine Einweisung und Angliederung an die Gesellschaft.



