

Dramaturgie dokumentarischer Formate

Gabriele Hooffacker

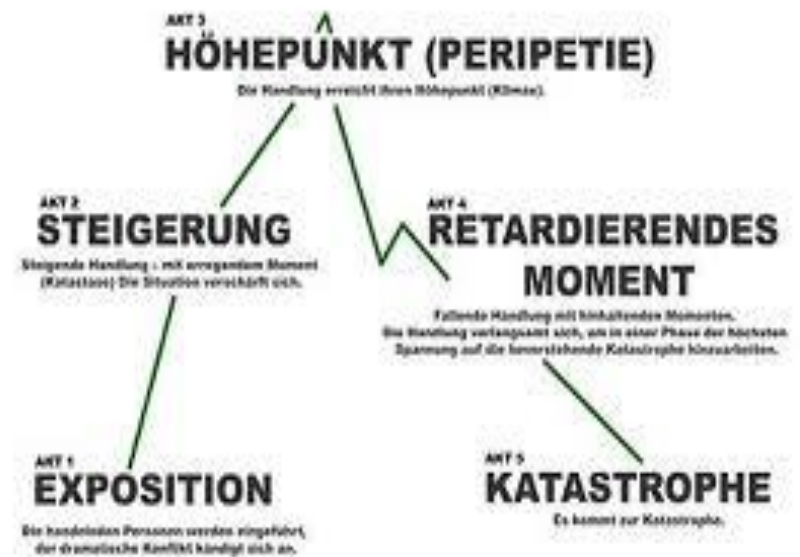
Fakultät Informatik und Medien

Wie entsteht Spannung?

- Non-fiktionale Formate folgen einer Dramaturgie, genau wie ein fiktionales Drehbuch.
- Reportage, Magazinbeitrag oder Dokumentarfilm bilden die Realität ab, vermitteln Inhalte und doch sollen sie dabei unterhalten und den Zuschauer faszinieren.
- Wenn man journalistische Formate mit Storytelling vereint, entsteht eine dichte Erzählform, die Themen lebendiger, Botschaften konkreter und Inhalte unterhaltsamer werden lässt.
- Blick auf die klassische Dramaturgie fiktionaler Formate

Aristoteles, Dramentheorie

- Anfang (Exposition)
- Spannung (Steigerung)
- Klimax (Höhepunkt)
- Auflösung (Retardieren)
- Katharsis (Katastrophe).



Syd Field

- 1. Akt (Exposition): Vorgeschichte, vermittelt Horizont der Handlung
- Plotpoint
- 2. Akt (Konfrontation): Hauptfigur \leftrightarrow Probleme. Mittendrin der „Zentrale Punkt“, an dem der Hauptfigur etwas klar wird.
- Plotpoint
- 3. Akt (Auflösung und Schluss): Hauptfigur versucht den Konflikt zu lösen.

Heldenreise oder Quest



Heldenreise (Joseph Campbell)

Christoph Vogler)



Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig

Heldenreise oder Quest in zwölf Schritten:

1. Ruf: Erfahrung eines Mangels oder plötzliches Erscheinen einer Aufgabe
2. Weigerung: Der Held zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben.
3. Aufbruch: Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise.
4. Auftreten von Problemen, die als Prüfungen interpretiert werden können
5. Übernatürliche Hilfe: Der Held trifft unerwartet auf einen oder mehrere Mentoren.
6. Die erste Schwelle: Schwere Prüfungen, Kampf mit dem Drachen etc., der sich als Kampf gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen erweisen kann.
7. Fortschreitende Probleme und Prüfungen, übernatürliche Hilfe.

Heldenreise (Teil 2)

8. Initiation und Transformation des Helden: Empfang oder Raub eines Elixiers oder Schatzes, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte. Dieser Schatz kann in einer inneren Erfahrung bestehen, die durch einen äußerlichen Gegenstand symbolisiert wird.
9. Verweigerung der Rückkehr: Der Held zögert in die Welt des Alltags zurückzukehren.
10. Verlassen der Unterwelt: Der Held wird durch innere Beweggründe oder äußeren Zwang zur Rückkehr bewegt, die sich in einem magischen Flug oder durch Flucht vor negativen Kräften vollzieht.
11. Rückkehr: Der Held überschreitet die Schwelle zur Alltagswelt, aus der er ursprünglich aufgebrochen war. Er trifft auf Unglauben oder Unverständnis, und muss das auf der Heldenreise Gefundene oder Errungene in das Alltagsleben integrieren. (Im Märchen: Das Gold, das plötzlich zur Asche wird)
12. Herr der zwei Welten: Der Heros vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen, und lässt somit die Gesellschaft an seiner Entdeckung teilhaben.

Beispiele

- Sage / Artusepik: Ein Ritter der Tafelrunde geht auf Aventure
- Märchen: Goldmarie und Pechmarie
- Krimi: Die Spur des Falken
- SF/Space Opera: Star Wars
- Game: World of Warcraft
- ... (to be continued)

Die dramaturgischen Regeln lassen sich
auf journalistische (dokumentarische)
Werke übertragen

→ Storytelling

Literatur:

- Axel Buchholz, Katja Schupp (Hg.): Fernseh-Journalismus, Wiesbaden 2020
- Dennis Eick: Exposee, Treatment und Konzept, 2. Aufl. Konstanz 2013
- <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon>