

Erzählung

Englisch: Narrative

THEORIE/BEGRIFFE

Die Art, wie eine Geschichte im Film erzählt wird — Struktur, Perspektive und zeitlicher Ablauf der Handlung.

Technische Details Filmische Erzählungen folgen typischerweise der Drei-Akt-Struktur mit Gewichtung 25%-50%-25% der Gesamtlaufzeit. Act I (Exposition) dauert bei einem 90-minütigen Film durchschnittlich 22-25 Minuten, Act II (Konfrontation) 45-50 Minuten, Act III (Resolution) 15-20 Minuten. Plot Points markieren strukturelle Wendepunkte: Plot Point I zwischen Minute 17-25, Midpoint um Minute 45, Plot Point II zwischen Minute 70-75. Narrative Ebenen unterscheiden sich in Diegese (Handlungsraum), extradiegetische Elemente (Voice-Over, Musik) und metadiegetische Ebenen (Rückblenden, Träume). Geschichte & Entwicklung Griffith etablierte 1915 mit "The Birth of a Nation" die klassische Hollywood-Erzählstruktur über 195 Minuten Laufzeit. Syd Field kodifizierte 1979 in "Screenplay" das Three-Act-Paradigm, McKee verfeinerte 1997 mit "Story" die Beat-Sheet-Methode auf 15-20 Handlungseinheiten pro Drehbuch. Die französische Nouvelle Vague brach ab 1959 mit linearen Strukturen, Godard verwendete in "Außer Atem" Jump-Cuts zur narrativen Fragmentierung. Hyperlink Cinema (seit 1990er) und Non-lineare Erzählungen etablierten alternative Strukturmodelle. Praxiseinsatz im Film "Pulp Fiction" (1994) verwendet eine Drei-Episoden-Struktur mit anachroner Anordnung über 154 Minuten. "Memento" (2000) erzählt rückwärts in 22 Farbsequenzen à 5-7 Minuten, unterbrochen von 22 Schwarzweiß-Sequenzen in chronologischer Reihenfolge. "Citizen Kane" (1941) nutzt fünf Rückblenden-Ebenen durch verschiedene Erzähler, jede 15-25 Minuten lang. Moderne Serien wie "Westworld" arbeiten mit multiplen Zeitebenen über durchschnittlich 58 Minuten Episodenlänge. Vergleich & Alternativen Erzählung unterscheidet sich vom reinen Plot durch die Einbeziehung des Discours (Art der Darstellung). Während Story die chronologischen Ereignisse bezeichnet, strukturiert Narrative deren filmische Präsentation. Alternative Ansätze umfassen die Heldenreise (17 Stationen nach Campbell/Vogler), die Save the Cat-Methode (15 Beats nach Snyder) und experimentelle Formen wie Mosaic Narratives. Interactive Storytelling und VR-Experiences erweitern traditionelle lineare Erzählformen um multiple Handlungsstränge mit 3-8 alternativen Ausgängen. Aktuelles In der aktuellen Drehbuchtheorie wird die klassische Drei-Akt-Struktur zunehmend differenzierter betrachtet. Experten definieren Akte nicht mehr primär über zeitliche Abschnitte, sondern über narrative Wendepunkte, die den Protagonisten den Rückweg in seine vorherige Welt verwehren. Diese Sichtweise betont die funktionale Rolle von Strukturelementen gegenüber schematischen Aufteilungen. Aktuelles In Diskussionen zu alternativen Erzählmodellen wird häufig die japanische Kishōtenketsu-Struktur angeführt, die ohne zentralen Konflikt auskommt und stattdessen auf eine vierteilige Anordnung aus Einführung, Entwicklung, Wendung und Zusammenführung setzt. Filme wie jene von Yasujiro Ozu oder Hayao Miyazaki gelten als Referenzbeispiele, da sie Handlung eher durch Kontrastierung als durch Konfrontation vorantreiben. Das Modell wird in Foren wie r/TrueFilm oder r/Screenwriting immer wieder als Gegenentwurf zur dominanten westlichen Drei-Akt-Struktur diskutiert, auch im Hinblick auf mögliche Anwendungen im Science-Fiction-Genre. Aktuelles Ein aktuelles Erklärvideo greift die pikareske Erzählform auf, die im Lexikon-Eintrag als eine der alternativen Strukturen zur klassischen Drei-Akt-Dramaturgie

fehlt. Kennzeichnend ist ein durchtriebener, meist aus einfachen Verhältnissen stammender Protagonist, der episodisch von Abenteuer zu Abenteuer zieht, ohne dass ein zentraler Konflikt die Handlung antreibt. Filme wie 'Tom Jones' oder 'Barry Lyndon' bedienen sich dieser losen, oft satirischen Erzählweise, die literarisch auf den spanischen Schelmenroman zurückgeht.