

## World-Driven! | Dr. Eva-Maria Fahmüller (VeDRA)

*Neben Plot und Figuren sind viele zeitgemäße Serien maßgeblich durch die Welt ihrer Geschichte geprägt. Um eine interessante Welt zu entwickeln, gibt es allerdings kaum dramaturgische Tools.*

### Die Welt der Geschichte ist bedeutsam geworden

**E**gal ob in 25, 120, 440 oder noch viel mehr Minuten – woran erkennt die Zuschauerin, dass ihr dabei jeweils eine Geschichte erzählt wird und sie sich in einem kohärenten Zusammenhang bewegt? Und wie schaffen es Filmemacher, einzelne Elemente einer und mehrerer Geschichten zu einem wiedererkennbaren Format zusammenzubringen?

In unserer Vorstellung wird dafür zumeist der Ablauf in der Zeit bemüht. Handlungen werden gefasst durch ihren Anfang über die Mitte zum Ende. Es gibt Spannungsbögen, Entwicklungsbögen, Staffelnbögen, Vertikales und Horizontales. Eine Figur kämpft für

etwas; Hindernisse steigern sich. Die Figur macht eine Heldenreise. Alle Elemente münden in die Auflösung, vielleicht in eine Enthüllung und manchmal auch in eine plötzliche Wendung entgegen jeder Erwartung. Die Elemente einer Geschichte sind damit sortiert in der erzählten Zeit. Dabei ist ent-

weder die Handlung richtungsweisend (plot-driven) oder der besondere Charakter (character-driven) oder beides geht Hand in Hand. Dem Zuschauer erschließt sich am Ende ein Sinn oder gerade die Sinnlosigkeit von allem.

Dabei hat sich das Erzählen in den letzten 15 Jahren verändert. Die längere und freiere Erzählzeit von Serien mit horizontalen Strängen erfordert ein epischeres Herangehen. In Serien gibt es oftmals viele Nebenfiguren und -handlungen, die die Welt der Geschichte von verschiedenen Seiten möglichst breit beleuchten. Der lange fast vergessene Erzählraum wird dadurch auch theoretisch interessant.

In der praktischen Seriedramaturgie ist der Erzählraum allerdings schon längst zu einem Einheit stiftenden Element geworden. Das zeigen die unterschiedlichsten Projekte wie DER TATORTREINIGER (D 2011–2018), STRANGER THINGS (USA seit 2016), 13 REASONS WHY (USA 2017–2020), aber auch BABYLON BERLIN (D seit 2017), ganz besonders CHERNOBYL (GB 2019), UNORTHODOX (D 2020) und OKTOBERFEST 1900 (D 2020). Sie alle schöpfen ihren Inhalt ganz wesentlich aus den Welten, in denen sie spielen.

Starke Erzählräume finden sich jedoch nicht nur bei Serien, sondern auch in Games und transmedialen Projekten. Ausgangspunkt ist jeweils ein Universum, eine Welt, in der sich der Rezipient in einem selbstbestimmten und ggf. gebrochenen Zeitfenster aktiv zurechtfinden muss.

So ändern sich die Sehgewohnheiten und die Erwartungen vieler Zuschauerinnen – nicht nur an die o.a. Formate, sondern ein Stück weit an Geschichten insgesamt. Mit den theoretischen Hintergründen hierzu habe ich mich 2017 in „Neue Dramaturgien“ beschäftigt. Eine Folge: Bei der Stoffentwicklung lässt sich längst nicht mehr nur character- und/oder plot-driven denken. Ich nenne es world-driven, wenn der Erzählraum zum Ausgangspunkt und/oder dominierenden Element eines Projektes wird.

### Elemente einer Welt der Geschichte

Mit welchen Inhalten kann der Erzählraum gefüllt werden, um eine Welt zu definieren? Im Folgenden reiße ich einige maßgebliche Elemente lediglich an, ohne auf Wirkung und Zusammenspiel einzugehen. Vollständig ist diese Aufzählung nicht.

#### 1. Setting

Grundlegend ist das Setting, also der Ort, an dem eine Geschichte spielt. Vielleicht handelt es sich um eine Autobahnraststätte, ein Ufo oder eine Psychiatrie. Vielleicht spielt sie im ewigen Eis »

*Warum es wichtig geworden ist, die Welt der Geschichte bei der Stoffentwicklung einzubeziehen und einige Aspekte, die dazu gehören.*



Bild: free-photos,  
pixabay.com

oder beim Karneval in Venedig. Nach Eschke/Bohne (2018) lassen sich Welten grundsätzlich zwischen zwei Polen ansiedeln: Manche sind dem Zuschauer vertraut. Er kennt sie zumeist aus seinem eigenen Umfeld, aus den Bereichen Familie und Freunde; es sind Schulen, Arztpraxen, Krankenhäuser und Arbeitsplätze. Oder sie sind in einer bestimmten Ausprägung fester Bestandteile gängiger Narrationen wie Polizeireviere, Gerichte und (wiederum) Krankenhäuser. Diese Welten zielen vorrangig auf die leichte Wiedererkennbarkeit durch das Publikum. Demgegenüber gibt es Welten, die der Zuschauerin nur vage bekannt sind oder einen eingeschränkten Zugang haben. Das könnten sein: Tschernobyl nach dem Reaktorunfall 1986, eine Gummibärchenfabrik, das Leben der Wikinger oder eine neuartige Vorstellung der Zukunft. Diese besonderen Welten zielen vorrangig auf das Interesse am Neuen.

## 2. Aufbau

Aus dem Setting ergibt sich vieles weitere. Oft erlebe ich es als hilfreich, zunächst dazu passende Figuren, Beziehungen, Haltungen, Werte und Rituale, Räume, Wege und Objekte (aus Natur, Kultur und Technik) zu sammeln und erst nach und nach zu entscheiden, was sich davon wirklich in die Welt der Geschichte fügt und sie ausdrucksstärker macht. Dabei helfen die folgenden Fragen:

In welchen Grenzen wird die Welt insgesamt erzählt? Es macht einen Unterschied, ob eine skurrile Dorfidylle in der Eifel dominiert (MORD MIT AUSSICHT, D 2007–2014), ob ein regionaler Kriminalfall in einen globalen Kontext eingeordnet ist (Wallander-Reihe, SE/D 2005–2013) oder ob James Bond um die ganze Welt jettet (USA seit

1962). Was passt zur Hauptfigur und zum Thema? Ist es sinnvoller, dass sich eine Protagonistin in einer kleinen Welt zurechtfinden muss? Soll sie sich in einer größeren Welt bestens auskennen – oder im Gegenteil: verloren sein?

Ist die Welt in Teilräume unterteilt? Viele Geschichten spielen mit dem Gegensatz aus einer gewohnten Welt und einer neuen Welt. Doch es kann weitere Teilwelten oder Unterteilungen und dort platzierte Figuren geben. Sie können jeweils unterschiedliche Facetten der Welt multiperspektivisch beleuchten. Teilwelten können nebeneinander oder nacheinander wie Ebenen in Games angeordnet sein. Vielleicht sind manche versteckt, geheim oder verboten.

Nach welchem Grundgesetz funktioniert eine Erzählwelt? Eine Geschichte geht vom Ideal der großen Liebe aus. In einer anderen gilt ein Mafia-Kodex. Vielleicht schwört ein Kreis von Jugendlichen, immer füreinander einzustehen; eine Regierung fordert Linientreue. Welche grundlegenden Werte werden dadurch berührt, welcher kann herausgehoben werden (Freiheit, Loyalität, Freundschaft, Tradition oder ...)? Und vor allem: Welcher Gegenentwurf ist denkbar? So kommt es zu Wertekonflikten wie sie Roland Zag in „Dimensionen filmischer Erzählung“ beschrieben hat. Hieraus lassen sich kleinere, konkretere Regeln wie Belohnungen und Strafen ableiten – oder umgekehrt.

## 3. Tonalität

Die Welt der Geschichte ist auch bestimmt durch ihren Ausdruck und den damit verbundenen Bezug zur Realität. Neben dem Genre, das sich passend oder im Kontrast zu anderen Elementen »

ten setzen lässt, ist es möglich, über kulturhistorische Stile oder Stilmittel nachzudenken und eine zur Aussage und zum Thema passende Mischung zu finden: Manche Geschichten zeigen die Schattenseiten der Welt sachlich oder naturalistisch. Andere beinhalten romantisierte, besonders freundliche Krankenschwestern. Expressionistische Elemente betonen u.U. die Brüchigkeit und Gewalttätigkeit der Welt. In manchen Serien transportieren surreale Elemente die Erlebnisse mit Toten, Untoten oder übersinnlichen Erlebnissen. Prägen lässt sich die Tonalität auch durch Metaphern und symbolische Elemente. Zumeist gibt es ein oder mehrere wiederkehrende Leitmotive. Die Krimi-Serie DER PASS bringt die dort erzählte Kälte zwischen den Menschen immer wieder durch ästhetisch gefilmte Winterwald-Bilder zum Ausdruck.

## Fazit

Die Elemente einer Welt der Geschichte stehen dabei gerade nicht in Konkurrenz zu ihrem Ablauf in der Zeit, d.h. zur inneren Entwicklung der Figuren und der äußeren Handlung. Jedes Drehbuch entsteht im allmählichen Zusammendenken von Figuren, Plot und Welt. Das Handeln der Figuren in der Zeit verändert die Welt und die Welt bestimmt ihr Handeln. An den Kreativen und dem Inhalt ihrer Geschichte hängt, welcher dieser Aspekte prägend ist und wann er während der Stoffentwicklung im Vordergrund steht. Bei meiner dramaturgischen Arbeit in den letzten Jahren habe ich allerdings vielfach die Erfahrung gemacht, dass es hilfreich ist, einen Stoff world-driven anzugehen und/oder ganz bewusst seine Welt auszuschöpfen. Das bedeutet, die Welt der Geschichte als gleichberechtigten Aspekt neben Plot und Figuren zu betrachten.

Wichtig ist das nicht nur bei der Entwicklung von Serien. Auch bei Einzel Filmen ist es inspirierend, mit den Kreativen tief in die Welt der Geschichte einzutauchen. Ein reichhaltig und stimmig ausgestatteter Erzählraum charakterisiert Figuren. Er bietet spezifische Elemente, aus denen Autorinnen im Prozess schöpfen und mit denen sie frei umgehen können. Genauso wie der Ablauf in der Zeit kann eine Welt der Geschichte einen Stoff zu einer Einheit werden lassen. Am Ende geht es stets darum, dass der Zuschauer – wodurch auch immer – in den Bruchstücken einer audiovisuellen Erzählung (aktiv und mit



Film  
in der edition text+kritik

FILM-KONZEPTE  
59 9/2020  
Corina Erk/Brad Prager (Hg.)

Beigleitet von  
Themen-Exkursen  
Reizgeschichten  
von Klemens Finkler,  
Falko Kitz und  
Jörg Schwandt

ULRICH  
SEIDL

et+k  
edition text+kritik

auch als  
eBook

Corina Erk/  
Brad Prager (Hg.)  
**Heft 59**  
**Ulrich Seidl**  
September 2020,  
108 Seiten,  
zahlreiche farbige  
und s/w-Abbildungen  
€ 20,-  
ISBN 978-3-96707-425-3

et+k  
edition text+kritik

Lust) Kohärenz erkennt und einen Bedeutungs- oder Sinnzusammenhang herstellt. Die aktuellen world-driven erzählten Serien zeigen auch: Je erkennbarer eine in diesem Sinne verstandene Einheit des Raums bedient wird, umso souveräner können Kreative die Einheit der Zeit aufbrechen: durch Ellipsen, Flashbacks oder mehrere Zeitebenen – ohne dass die Einheit einer Geschichte insgesamt verloren geht.



Dr. Eva-Maria Fahmüller *arbeitet seit 2000 als Dramaturgin und leitet seit 2009 die Master School Drehbuch. Zurzeit arbeitet sie an einem Handbuch, das Kreativen und Machern ganz praktisch dabei helfen soll, Welten für Serien und Filme zu verstehen und zu entwickeln. Es wird im Frühjahr 2021 erscheinen. Eva-Maria Fahmüller ist Vorsitzende von VeDRA.*