

Glossar

(wird laufend ergänzt)

Antagonist (griechisch „antagonistís“):

von „anti“ = „gegen“ und „ágo“ = „ich handle, bewege, führe“. „Der Gegenhandelnde“ oder auch Gegenspieler oder villain genannt. Dramaturgische Figur, deren Ziel und Handlungen im Gegensatz zu dem Ziel und den Handlungen des **Protagonisten** stehen, die Figur, die dem Ziel des Protagonisten, der Hauptfigur, des Helden am stärksten entgegensteht.

Augmented Reality („durchdringende Realität“):

Technologien, die dazu beitragen, die reale Außenwelt und die virtuelle Welt miteinander zu verbinden. Eine alte Schlossruine kann durch Überlagerung einer virtuellen Ebene wieder zu neuem Glanz erstrahlen oder dreidimensionale Wesen materialisieren sich aus einer Verpackung heraus.

Auslösendes Ereignis:

Anstoß, „inciting incident“ oder „inciting event“, Catalyst, „point of attack“ oder „call to adventure“, bringt eine Handlung ins „Rollen“.

Avatar:

Dieser Begriff aus dem Sanskrit bedeutet ursprünglich etwa „Stellvertreter Gottes auf Erden“ und steht so, wie auch der Gral, für ein göttliches Symbol und dessen Personifizierung. Im Kontext von virtuellen Welten steht der Begriff für eine künstliche Figur, die den Spieler im virtuellen Raum vertritt. Erstmals trat er in diesem Zusammenhang im Cyberpunk-Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson im Jahre 1992 auf.

Backstorywound:

Die aus der Vorgeschichte einer Figur resultierende Verletzung (Trauma), etwas, das ihr vor Einsetzen der Filmhandlung passiert ist. Das biografische Erleben einer moralischen oder psychischen Verletzung, die als seelische „Wunde“ Figuren motiviert und durch die in der Filmhandlung gezeigte Erfahrung überwunden/„geheilt“ werden kann.

Beat:

eine Handlung oder eine Handlungseinheit in Form von Aktion und Reaktion (z. B. kann eine Szene aus mehreren Beats zusammengesetzt sein). Kleinste Einheit einer dramatischen Handlung.

Bedürfnis, inneres (englisch „need“):

auch innerer Mangel oder unbewusster Wunsch genannt, dramaturgischer Begriff, der die unbewusste Motivation einer Figur bezeichnet.

Browsergame:

Spiele, die direkt im Internetbrowser gespielt werden können, ohne dass der Spieler einen so genannten „Client“, also eine umfangreiche Installationssoftware, starten muss. Häufig werden benötigte Spielinhalte dennoch auf den Rechner geladen und auch installiert, das passiert jedoch zumeist im Hintergrund, also ohne dass der Spieler dies registriert.

Dayparting:

bezeichnet die Unterteilung des Tagesschemas im Programm der Fernsehsender, die sich an den Lebens- und Sehgewohnheiten der Zuschauer orientiert. Üblich ist die Aufteilung in folgende Tagessegmente: Morning, Daytime, Access Prime Time, Prime Time, Late Night und Night Time. Access Prime Time und Prime Time, also Vorabend und Abend, sind die zuschauerstärksten Sendezeiten.

Deus ex machina (lat. für „Gott aus der Maschine“):

bezeichnet eine meist am Ende einer Handlung gezeigte Lösung eines Konflikts durch plötzliche, unmotiviert eintretende Ereignisse, Personen oder Mächte. Die Bezeichnung geht zurück auf das antike griechische Theater, in dem Schauspieler, die einen Gott darstellten, mittels einer Vorrichtung auf die Bühne gehoben wurden und so der Geschichte neue Wendung gaben, meistens um ein positives Ende zu gewährleisten.

Dramatische Ironie: siehe **Suspense**

Eigenaffekt: siehe **Suspense**

Ellipse

(griechisch „élleipsis“, „Fehlen“, „Ausparung“, „Auslassung“, besonders inmitten von etwas): bezeichnet in der Filmdramaturgie die zeitliche Auslassung von Handlung, die durch das Herausschneiden eines Stücks „realer Zeit“ aus der Erzählzeit zur Dynamisierung der Handlung beiträgt.

Episodenfilm:

Filmform, bei der eine Filmhandlung aus mehreren in der Regel voneinander weitgehend unabhängigen Einzelgeschichten besteht, von einem oder auch mehreren Regisseuren. Die Episoden haben entweder ein gemeinsames Thema („theme“) oder andere Gemeinsamkeiten, die ihren Zusammenhang begründen. Möglich ist auch eine übergreifende Rahmenhandlung, die die einzelnen Episoden zusammenhält.

Enneagramm

(griechisch „ennea“ = „neun“; „gramma“ = „Buchstabe“, „Punkt“): „bezeichnet ein neunspitziges esoterisches Symbol, das als grafisches Strukturmodell neun als grundsätzlich angenommene Qualitäten unterscheidet, ordnet und miteinander in Beziehung setzt.“ (Wikipedia, 07.04.2011) Es enthält neun Charaktertypen, die unter bestimmten Aspekten jeweils Gemeinsamkeiten aufweisen. Es wird auch zur Figurenentwicklung für Filme verwendet. (

Ensemblefilm

(von frz. „ensemble“ = „miteinander“, „Gesamtheit“): die Hauptrollen eines Films sind in ihrer Struktur gebenden Funktion gleichbedeutend.

Fabula

(ähnlich dem engl. Begriff „**story**“): **Fabula** sowie **Sujet** (englisch ähnlich der Bedeutung von „**story**“ und „**plot**“): Diese Begriffe lassen sich auf dem russischen Formalismus zugeordnete Theoretiker zurückführen, die in Erzählungen zwischen einer Inhalts- und Ausdrucksebene unterschieden – „fabula“ und „syuzhet“.

Die Begriffe werden heute in der wissenschaftlichen Erforschung von Erzählstrukturen, angelehnt an deren Begriffe, meist in **Fabel/Fabula/Story** und **Sujet/Plot/Handlung** unterschieden.

Flashback (Rückblende):

Handlung, die an einem bestimmten Punkt innerhalb der gesamten Handlung gezeigt wird, um eine neue Sicht oder wichtige Informationen, die zeitlich früher stattfanden, zu liefern.

Flashforward:

Vorblende, eine Handlung, die Information liefert, die zeitlich später stattfinden werden.

Gameplay:

bezeichnet die Art und Weise, wie das Spiel gespielt wird und was erforderlich ist, um es zu beherrschen. Dazu zählen die Spielregeln, egal ob sie dem Spieler offensichtlich sind oder nicht, solange sie Teil der Spielmechanik sind. Das Gameplay wird über die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers mit dem Spiel offensichtlich.

Haken (englisch „**hook**“):

Aufhänger, Fanghaken, um das Interesse des Zuschauers für eine Handlung zu wecken.

In medias res (lat. „mitten in die Dinge“)

Bezeichnet eine Erzähltechnik, bei der eine Handlung unvermittelt (also ohne Exposition) beginnt.

Katharsis / „kathartische“ Erfahrung:

Bezeichnet eine Art „reinigender“ Erfahrung (des Zuschauers), die mittels Empathie und Identifikation (Mitleid und Furcht nach Aristoteles), durch das Nachvollziehen von Konflikten, Handlungen und verdrängten Emotionen (in der Psychologie) möglich wird.

Kreativ Briefing / Copy Strategie:

Aufgabenstellung für die Kreativen, zusammengefasst auf einer A4-Seite.

Momentum:

vorwärts gerichteter Schwung, Dynamik zwischen Szenen

Need: siehe **Bedürfnis, inneres**

Plot point: siehe **Wendepunkt**

Plural-Protagonisten:

Elemente eines Protagonisten werden aufgeteilt mittels zweier oder mehrerer Figuren erzählt.

Protagonist (griechisch „protagonistés“, „Haupt-“ oder „Erst-Handelnder“)

Die der Filmhandlung **Struktur gebende Hauptfigur** (teilweise auch **Held** oder „**hero**“ genannt), die in dramatisch erzählten Filmen ihr Ziel gegen antagonistische Kräfte (einen oder mehrere **Antagonisten**), eine antagonistische Situation und/oder auch innere Hindernisse/Konflikte verfolgt.

Remake:

Neuverfilmung die auf einem bereits veröffentlichten audiovisuellen Medium basiert.

Rückblende: siehe **Flashback**

Seeding:

bezeichnet die strategische und gezielte Erstplatzierung von Filmen auf relevanten Portalen oder Blogs.

Showdown:

abschließende, entscheidende Auseinandersetzung zwischen Protagonist und antagonistischer Kraft, bildet eine Metapher für die letzte große Konfrontation in einem dramatischen Konflikt.

Suspense (von lat „suspendere“, „aufhängen“):

bedeutet so viel wie „in Unsicherheit schweben“ hinsichtlich eines befürchteten oder erhofften Ereignisses. (vgl. Wikipedia 14.4.2011. **Suspense in der Dramaturgie** entsteht durch spezifisches Verteilen von Wissen in einer Handlung: Erhält der Zuschauer ein Vorwissen zu der Handlung kann ein **Eigenaffekt (dramatische Ironie)** entstehen. Dies ermöglicht eine stärkere Beteiligung des Zuschauers an dem Geschehen, er kann Erwartungen aufbauen, Empathie und Gespannt-Sein entwickeln.

Sujet/Fabula: siehe **Fabula**

„**Tschechows Pistole**“ (engl. „**Chekhov's gun**“):

dramaturgische Technik. Ein wichtiges Element der Handlung wird früh eingeführt, um sich später als wichtig zu erweisen.

USP = Unique Selling Point („Alleinstellungsmerkmal“):

bezeichnet das einzigartige Nutzungsversprechen eines Produktes in Abgrenzung zu anderen Wettbewerbern. Dies kann unterschiedliche Quellen haben, wie eine besondere Relevanz oder ein Star in einer bestimmten Kombination. Dramaturgisch finden sich für den USP oft Besonderheiten beim Grundeinfall, Grundkonflikt, in der Figurenkonstellation oder Struktur und Erzählweise. Oft wird er durch eine Kombination dieser dramaturgischen Kategorien erzielt. Als Kern der Abmachung mit dem Zuschauer sollte der USP bewahrt und eingelöst werden.

Villain: Bösewicht, Gegenspieler

Vollpreisspiele:

Computerspiele, die im höheren Preissegment verkauft werden, in der Regel über 40 Euro. Bei diesen Spielen geht man von Entwicklungszeiten von einem bis vier Jahren aus.

Want („äußeres Ziel“):

ist ein wichtiges Element in dramatisch erzählten Filmen. Es bezeichnet **das, was der Protagonist, die Hauptfigur, der Held erreichen will** und gegen den Widerstand der antagonistischen Kräfte durchzusetzen versucht. Dramaturgisch gesehen bestimmt das „want“, also das äußere Ziel des Protagonisten, die Zielspannung eines Films, ist also ein Strukturgebendes dramaturgisches Mittel.

Wendepunkt (englisch „**turning point**“, auch „**plot point**“):

In seinem Ursprung auch mit dem Begriff Peripetie („plötzlicher Umschlag“) verwandt. Wird in der Dramaturgie als Begriff für deutliche und meist auch unerwartete Änderungen der Richtung einer Handlung verwandt. Generell haben Handlungen viele Wendepunkte und in der Regel einige markante Wendepunkte, wie den Wendepunkt vom ersten zum zweiten Akt, den „midpoint“ in der Mitte des zweiten Aktes und den Wendepunkt vom zweiten zum dritten Akt.

Ziel, äußeres: siehe **want**

Dieses Glossar ist Bestandteil des Internetauftritts der Filmdozentin Annette Koschmieder:

www.annette-koschmieder-film.de