

Das Story-Plot-Diagramm

Eine Methode zur grafischen Darstellung der Zeiten im Film

1 Einführung

Die Festlegung des zeitlichen Ablaufs der dargestellten Geschichte(n) ist eine wichtige Gestaltungsmöglichkeit des Films (wie natürlich auch der Literatur). [1] strukturiert dieses Thema auf mehr als 120 Seiten und zeigt, dass nichtchronologische Erzählstrukturen in neueren Hollywood-Produktionen an Bedeutung gewonnen haben. Beim Publikum erfolgreiche Filme wie PULP FICTION oder MEMENTO zeigen, dass zunehmend viele Zuschauer Spaß daran haben, die dadurch erhöhte Komplexität zu entwirren.

Was wird nun tatsächlich gestaltet? Die verfilmte *Story*, also die erzählte Geschichte wird in einzelne Sequenzen zerstückelt und diese in einer geänderten Reihenfolge, dem *Plot*, wieder zusammengefügt. In der Reihenfolge des Plots sehen wir den Film. Dass es sich dabei auch um mehrere erzählte Geschichten (*Plotlines*) handeln kann, ist fürs erste irrelevant, ebenso, dass die Sequenzen weiter unterteilt sind und überlappen können.

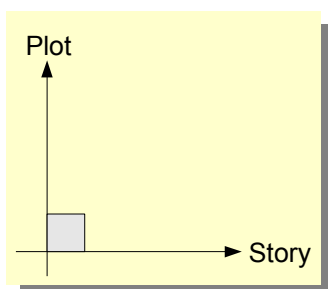
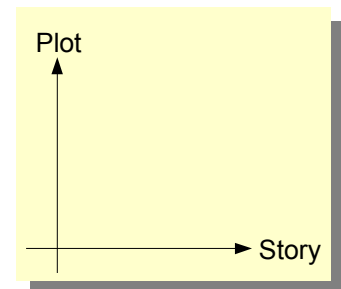
Bei der Strukturanalyse der Verhältnisse von Story zum Plot eines Films sind Diagramme hilfreich, was wenig überrascht, denn wir können voraussetzen, dass filmbegeisterte Menschen "visuelle Menschen" sind.


2 Das Story-Plot-Diagramm

In [1] werden die Zeiten von Story und Plot sowie ihre Gliederung in Plotlines in verschiedenen Diagrammen veranschaulicht. Damit werden auch komplexe Strukturen erfassbar. Im Folgenden wollen wir diesen Darstellungen eine weitere hinzufügen, das *Story-Plot-Diagramm* (kurz: SP-Diagramm). Die Besonderheit dieser Darstellung ist seine Beschränkung auf sehr wenige Elemente, wodurch die gezeigten Verhältnisse aber besonders augenfällig werden.

Wie die Bezeichnung vermuten lässt, besteht das SP-Diagramm aus zwei Achsen: Die x-Achse stellt die Zeit der Story dar, die y-Achse die Zeit des Plots. Wie gewohnt beginnen beide Achsen in der Vergangenheit und weisen mit der Pfeilrichtung in die Gegenwart/Zukunft. Eine erste Beschränkung: Wir verzichten in beiden Fällen auf Zeiteinheiten.

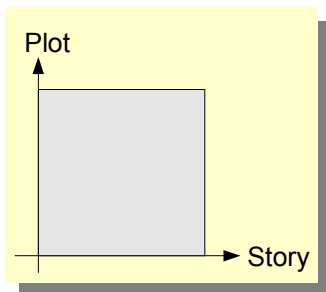
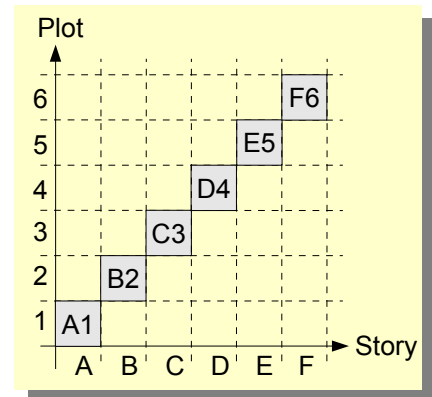
Offensichtlich wäre ein Tausch der Achsen ebenso möglich (ein PS-Diagramm). Mit der gewählten Reihenfolge halten wir uns aber an die Gewohnheit, dass die x-Achse solcher Diagramme meist die "reale Zeit" darstellt (auf die Diskussion der Physik zu diesem Thema wollen wir hier nicht eingehen).



Weil wir auf Zeiteinheiten auf den Achsen verzichten, würden als Elemente im Diagramm Punkte genügen. Da diese wegen ihrer Nulldimensionalität aber immer durch Zweidimensionales dargestellt werden (z.B. Kreuzchen), haben wir uns gleich für deutlich sichtbare Quadrate entschieden. Ein solches  stellt also ein zeitlich zusammenhängendes Segment der erzählten Geschichte dar (auf der Story-Achse), das im Film durch eine zusammenhängende Sequenz dargestellt wird (auf der Plot-Achse). Wir befassen uns nicht weiter damit, dass diese Trennungen nicht immer eindeutig vorzunehmen sind.

Damit wir uns im Text auf die Segmente beziehen können, erhalten die Teile der Story die Numerierung **A B C** etc. und die Sequenzen des Plots **1 2 3** usw. Wir weichen hiermit von der Notation in [1] ab und beugen uns den Sehgewohnheiten, die von der Schach-Notation bekannt ist und vor allem durch die Arbeit mit Tabellenkalkulationen eingeübt.

In dieser Darstellung ist der einfachste Fall ein Film, der seinen *Plot* geradlinig in der Reihenfolge darstellt, in der die erzählte *Story* "stattgefunden hat", z.B. Hitchcocks *ROPE* (wenn wir die "unsichtbaren Schnitte" nicht als Separatoren betrachten).

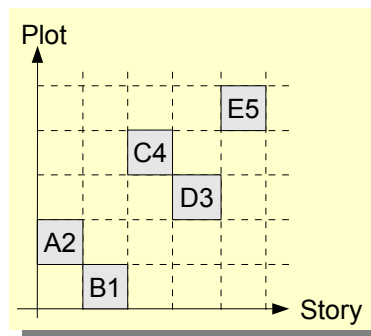


Falls wir wegen der Einheit von Ort und Zeit in diesem Film die fünf Schnitte nicht als Separatoren des Plots betrachten wollen (die *Story* separieren sie sowieso nicht), verkümmert unser Diagramm zum Trivialfall.

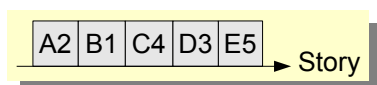
Offensichtlich benötigen wir für Filme dieser Art keine grafische Veranschaulichung der Zeitverhältnisse, so dass wir uns einem lohnenderen Objekt zuwenden, Stanley Kubricks frühem Werk *THE KILLING* (1956).

Wir beschränken uns auf das Geschehen am ersten Tag und lehnen uns an die Zusammenfassung in [1] an: Der erste Samstag zeigt (1) die Aktion des Geldgebers um 15:45 Uhr (B). Dann wird (2) der Polizist etabliert, der um 14:45 Uhr seinen Gläubiger trifft (A). Die nächsten Segmente (3) gelten Jonny, der um 19 Uhr seine Geliebte verabschiedet (C) und (4) Mike, der um 18:30 Uhr zu seiner kranken Frau heimkehrt (D). Abschließend wird (5) der Kassierer eingeführt, der um 19:15 Uhr mit seiner Frau streitet (E).

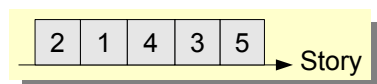
Dies ergibt folgendes Muster:



Bereits die Projektion auf die *Story*-Achse enthält alle Informationen über die Zeitverhältnisse:

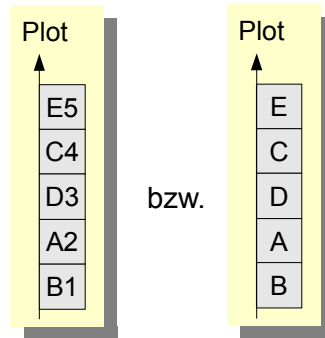


Dabei enthält die Nummerierung der *Story* natürlich keine Information mehr, so dass reduziert werden kann zu:



D.h. die *Story* wird in der Plotreihenfolge 2, 1, 4, 3, 5 dargestellt.

Dasselbe gilt bei einer Projektion auf die Plot-Achse



bzw.

D.h. der Plot zeigt die Story in der Reihenfolge B, A, D, C, E.

Beide Projektionen enthalten alle Informationen, die wir ebenso rein textuell notieren können:

A2 - B1 - C4 - D3 - E5 (kurz: 2 - 1 - 4 - 3 - 5) entspricht der Projektion auf die Story-Achse, das ist die konstruktive Sicht von der Story auf den Plot, bzw.

B1 - A2 - D3 - C4 - E5 (kurz: B - A - D - C - E) entspricht der Projektion auf die Plot-Achse, das ist die analytische Sicht vom Plot auf die Story.

Die Projektionen und textuelle Notation machen deutlich: Die Darstellung, die die Verhältnisse unmittelbar und augenfällig vermittelt, ist das SP-Diagramm. Hier sieht man den "zeitlichen Zickzackkurs" [1], für den sich Kubrick entschieden hat.

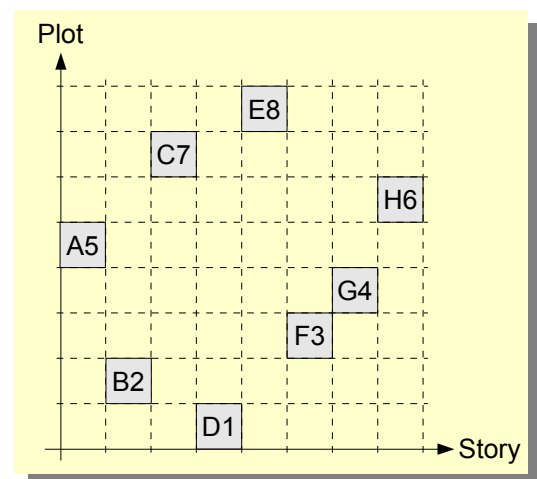
Wir wollen das SP-Diagramm noch an einem weiteren Beispielen erproben

Beispiel: PULP FICTION

Wir übernehmen wieder aus der Analyse von [1] die acht Segmente (nur das Gezeigte ohne die Vorgeschichte):

1. Unmittelbar vor dem Überfall auf den Coffeeshop (D).
2. Jules und Vincent bringen Marsellus' Koffer an sich (B).
3. Im Nachtclub besticht Marsellus den Boxer und erhält seinen Koffer zurück (F).
4. Vincent führt Marsellus' Ehefrau aus (G).
5. Der Boxer erinnert sich an die Übergabe der Uhr in seiner Kindheit (A).
6. Der Boxer flieht nach seinem Kampf, erschießt Vincent als er seine Uhr holt, gerät in Gefangenschaft, kann sich daraus befreien und reist ab (H).
7. Jules und Vincent überleben einen Angriff, nehmen Marsellus' Koffer an sich und erschießen versehentlich einen Informanten. Mr. Wolf behebt den "Schaden" (C).
8. Überfall auf den Coffeeshop, in dem Überfall Jules und Vincent Gäste sind (E).

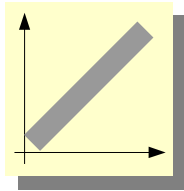
Ohne auf die drei verschiedenen Plotlines einzugehen, ergibt sich folgender Zusammenhang von Story und Plot:



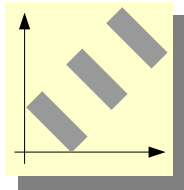
Wir sehen, dass die Zeitverhältnisse in PULP FICTION recht komplexe sind.

3 Diagramm-Charakteristiken

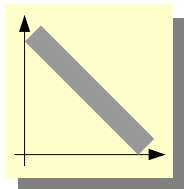
Allein die grobe Anordnung der Segmente auf der Diagrammfläche zeigt häufig auf den ersten Blick, wie der Regisseur das Thema Zeit strukturiert hat. Die breiten Linien stehen für Häufungen von Rechtecken (Wolken) - sozusagen eine Betrachtung mit abgenommener Brille:



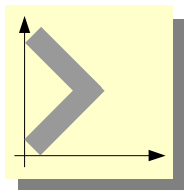
Dieser Film(abschnitt) ist linear erzählt, d.h. die Erzählreihenfolge entspricht der Handlungsreihenfolge.



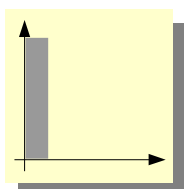
Zeitlich nahe beieinander liegende Handlungs-Abschnitte werden im selben Rhythmus vertauscht.



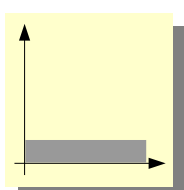
Dieser Filmabschnitt wird rückwärts erzählt.



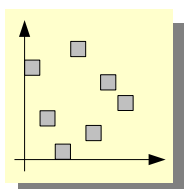
Eine Plotline wird rückwärts, eine vorwärts erzählt. In der Mitte des Filmes treffen sich beide (MEMENTO).



Die dargestellten Geschichten finden zum selben, begrenzten Zeitraum statt (VANTAGE POINT (2008), typischerweise jedoch mit mehreren Plotlines).



Eine fortschreitende Handlung wird gleichzeitig gezeitigt. Das geht nur mit Split Screen (THE THOMAS CROWN AFFAIR, 1968).



Ziemlich komplizierte Verhältnisse.

Dem Leser bleibt es überlassen, typische Filme bzw. Filmabschnitte zu diesen Charakteristika zu finden bzw. weitere Typen zu entwickeln.

4 Mögliche Erweiterungen

Wir haben der Offensichtlichkeit zu Liebe der Versuchung widerstanden, mehr Informationen in die Diagramme zu packen. Die Augenfälligkeit der Diagramme rührt gerade daher, dass wir das zwei-dimensionale Medium Papier auch nur für zwei Dimensionen (Story und Plot) verwenden. Jede zusätzliche Information stellt eine zusätzliche Dimension dar, für die ein grafisches Ausdrucksmittel gefunden werden muss. Natürlich kann man eine der beiden Dimensionen Plot oder Story ersetzen durch eine andere; es entsteht dann ein anderer Diagrammtyp (z.B. Story durch Plotline, wie in [1], Tabelle 3-1 auf Seite 236). Da wir uns hier aber nur mit Story-Plot-Diagrammen befassen, werden wir nun versuchsweise den Pfad der Tugend verlassen.

Mehrere Plotlines

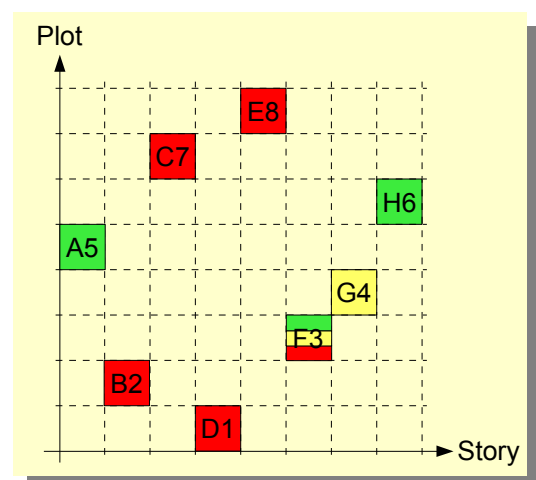
Als Darstellung einer weiteren Dimension bietet sich Farbe an.

In [1] wird PULP FICTION in drei Plotlines gegliedert:

1. Jules & Vincent: Rot
2. Vincent & Mia: Gelb
3. Butch & Marsellus: Grün

Diese Darstellung macht deutlich:

- Die Dominanz der Plotline 1
- Die Klammer der Story durch Plotline 3
- Das Aufeinandertreffen aller Plotlines in F3
- Die Klammer des Überfalls im Coffeeshop (D1, E8) im Plot.



Der einzige Nachteil dieser Darstellung ist, dass die reproduzierenden Medien farbfähig sein müssen.

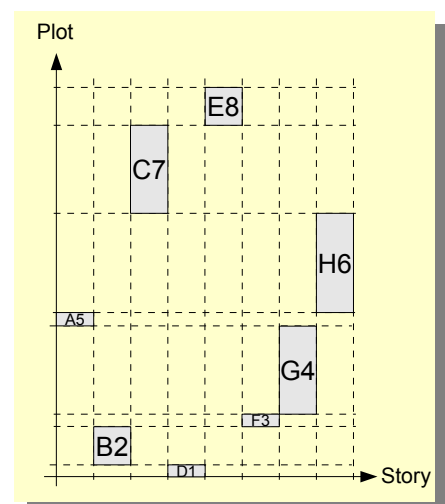
Zeit-Skalen

Wenn wir zunächst die Plot-Achse skalieren, d.h. die Höhe des Rechtecks proportional zur Dauer des Filmsegments wählen, ergibt sich für PULP FICTION in etwa folgendes Bild:

Problemlos darstellbar sind Split-Screen-Techniken durch (auf der Plot-Achse) parallele Rechtecke (s.o.).

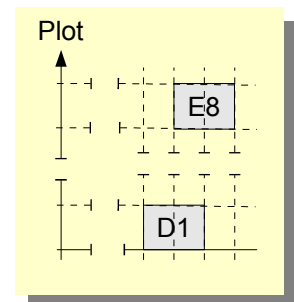
Da typische Filmlängen zwischen 90 und 180 Minuten liegen, ist eine Plot-Achsen-Skalierung gut möglich. Die Story-/Plot-Anordnung ist dabei noch gut erkenntlich, wenn auch nicht mehr ganz so deutlich wie beim Verzicht auf die Skalierung.

Die Skalierung der Story-Achse ist problematischer. Wenn wir voraussetzen, dass ein Schnitt zu einem neuen Segment führt wenn er einen größeren Zeitraum überspringt, gilt für einzelne Segmente, dass Story- und Plotzeit in etwa übereinstimmen - es sei der Regisseur arbeitet mit Zeitlupe oder Zeitraffer. Bei gleicher Achsenskalierung enthält das SP-Diagramm daher meist Quadrate. Bei einer durchgängigen Skalierung scheitert man aber an Filmen, deren Story riesige Zeiträume darstellen, sofern man die Grafik noch in DIN-A4 darstellen möchte. Man denke nur an Kubricks 2001 A SPACE ODYSSEY (1968), dessen Story zehntausende von Jahren umfasst oder ORLANDO (1992), der immerhin noch einige Jahrhunderte umspannt.



Eine Zerstückelung der Story-Achsen an Stellen großer Zeitsprünge würde hier Abhilfe schaffen. Falls aber einzelne Plotlines in unterschiedlichen Geschwindigkeiten erzählt werden, müsste man auch noch verschiedene Zeitskalen in verschiedenen Achsenabschnitten verwenden. Ab einem gewissen Punkt wird das unübersichtlich und konterkariert die Idee der Skalierung.

Natürlich ist die Darstellung von Überschneidungen möglich. Gerade bei Filmen mit komplexen Zeitstrukturen überlappen gelegentlich Segmente, die im Plot weit auseinanderliegen, um dem Zuschauer Orientierung zu geben. So überlappen z.B. die Anfangs- und Schluß-Szene in PULP FICTION. Ohne genaue Zeitangabe und ohne Skalierung der Story-Achse kann das Ausmaß der Überlappung aber nur "gefühl" angegeben werden.



Mehrere und nichtlineare Zeitstränge

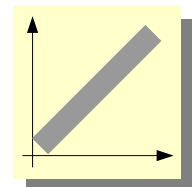
Für Filme, deren Story nichtlineare Zeitverläufe oder mehrere parallele und/oder verschränkte Zeitverläufe darstellen (*time-scrambled films*), ist die Visualisierung durch ein SP-Diagramm nur begrenzt möglich. Bei nur einem Zeitstrang geht das, sofern die Zeitverhältnisse innerhalb der Story klar sind wie z.B. in BACK TO THE FUTURE (1985). Mehrere Zeitstränge könnten durch mehrere Farben unterschieden werden - wie wir das bei mehreren Plotlines gezeigt haben. Möglicherweise könnte auch die Zeit eines "externen Beobachters" zu Grunde gelegt werden, falls der Film einen solchen motiviert.

5 Ausblicke

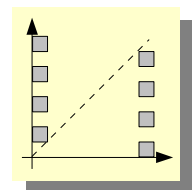
Eine Metrik zur Nichtlinearität?

Reizvoll wäre es, die "Nichtlinearität" eines Filmes wenigstens grob quantifizieren zu können.

Wie das SP-Diagramm eines streng linear erzählten Films aussieht, wissen wir:



Eine naheliegende Idee ist, einen Film dann als "besonders nichtlinear" zu betrachten, wenn er von diesem Muster maximal abweicht und zwei aufeinander folgende Segmente möglichst (zeitlich) weit in der Story auseinanderliegen. Das ergäbe etwa folgendes Bild:



Die entstandene Struktur ist aber einfach zu erfassen: Der gesamte Film spielt zu nur zwei Zeitpunkten, zwischen denen in strenger Sequenz gewechselt wird. Gefühlt war PULP FICTION wesentlich nichtlinearer.

Ein geeigneterer Ansatz wäre, die Distanz aller Punkte zueinander aufzusummieren und eventuell das Ergebnis zu normieren. Wir wollen das aber Mathematikern überlassen, da uns der Nutzen zweifelhaft erscheint.

Definition des Segments

Viele der hier verwendeten Begriffe sind in der Literatur ausführlich behandelt (*Story, Plot, Plotline, ...*). Unschärf verwenden wir den für das SP-Diagramm wichtigen Begriff *Segment*. Wodurch beginnt und wodurch endet es? Wie (un)abhängig sind die beiden Dimensionen bei der Segmentierung voneinander? Hier wäre sicher eine begriffliche Schärfung nötig.

6 Zusammenfassung

Das Story-Plot-Diagramm (SP-Diagramm) ist eine systematische und einfach Veranschaulichung der Zeitstrukturierung im Film. Durch die Beschränkung auf die zwei Dimensionen *Story* und *Plot* und bei Verzicht auf Skalierung wird die Zeitstruktur besonders leicht ersichtlich. Eine dritte Information (Dimension) kann durch Farbgebung aufgenommen werden, ohne die Offensichtlichkeit der Aussage zu gefährden. Filmtypen – bezogen auf die Zeitstruktur – können grafisch dargestellt werden.

Literatur

[1] Krützen, Michaela, (2010): "Dramaturgien des Films, Das etwas andere Hollywood", Frankfurt am Main, S. Fischer Verlag GmbH