

Linda Seger, Geheimnis guter Drehbücher



Von Linda Seger liegt Alexander Verlag Berlin ebenfalls vor:
VON DER FIGUR ZUM CHARAKTER
Überzeugende Filmcharaktere erschaffen
(*Creating Unforgettable Characters*)

5. Auflage 2005

Der Übersetzung liegt die zweite, bearbeitete Ausgabe von MAKING A GOOD SCRIPT GREAT, erschienen bei Samuel French, Hollywood, 1994, zugrunde.

Ursula Keil übersetzte die Seiten 7–104; Raimund Maessen die Seiten 104–264.

© 1987, 1994 by Linda Seger

© für die deutsche Ausgabe by Alexander Verlag Berlin 1997

Alexander Wewerka, Fredericiastraße 8, 14050 Berlin

info@alexander-verlag.com

www.alexander-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten

Druck und Bindung Interpress, Budapest

Printed in Hungary (July) 2005

ISBN 3-89581-006-1

Linda Seger

DAS GEHEIMNIS GUTER DREHBÜCHER

Deutsch von Ursula Keil und Raimund Maessen

Alexander Verlag Berlin

*Meinem Mentor
Dr. Wayne Rood*

Inhalt

- Danksagung 7
- Vorwort der Autorin 9
- Einführung 11

Teil Eins: Struktur

- 1. Ideen sammeln 19
- 2. Einteilung in drei Akte: Warum man sie braucht, und wie man sie einsetzt 35
- 3. Die Funktion von Nebenhandlungen 58
- 4. Zweiter Akt – Wie man den Spannungsbogen erhält 81
- 5. Wie man eine Szene baut 97
- 6. Dem Drehbuch Homogenität verleihen 127

Teil Zwei: Ideen-Entwicklung

- 7. Kommerzielle Aspekte hineinbringen 145
- 8. Den Mythos erschaffen 165

Teil Drei: Figuren-Entwicklung

- 9. Von der Motivation zum Ziel: den Charakter-Bogen finden 181
- 10. Den Konflikt finden 197
- 11. Mehrdimensionale Figuren schaffen 213
- 12. Figuren-Funktionen 233

Teil Vier: Eine Fallstudie

- 13. Auf dem Weg zum Oscar: die Überarbeitung von
DER EINZIGE ZEUGE 251
Epilog 263

Anhang

- Amerikanische Begriffe und ihre Übersetzungen 267
- Verzeichnis der Namen und Titel 269

DANKSAGUNG

Herzlichen Dank an ...

Dr. Leonhard Felder für den Titel, für das Redigieren der zweiten Ausgabe dieses Buches und an Cynthia Vartan für das Redigieren der ersten Ausgabe,

Dara Marks für die ehrliche Kritik, die Ermutigung und die unermüdliche Unterstützung,

meine Lektoren für diese zweite Ausgabe: Sharon Cobb, Carolyn Miller und Treva Silverman und die Lektoren der ersten Ausgabe: Mary Beth Gaik, Mark Gerzon und Lindsay Smith. Ich danke Euch allen für Euren Scharfblick, Input und Eure Hilfe,

Cathleen Loeser und Chris Vogler für die Hilfe beim 6. Kapitel,

Bill Kelley und David Bombyk für die Auskünfte und zwei unvergeßliche Essen, während derer wir über DER EINZIGE ZEUGE diskutiert haben. Und Dank an Pamela Wallace und Earl Wallace, die mir für diese zweite Ausgabe zusätzliche Informationen gegeben haben,

Columbia Pictures und Larry Gelbart, Don McGuire und Murry Schisgal für die Erlaubnis, aus TOOTSIE zu zitieren,

Horizon Films für die Erlaubnis, aus AFRICAN QUEEN zu zitieren,

Universal/MCA und Peter Benchley für die Erlaubnis, aus DER WEISSE HAI, und an Universal und Amblin Entertainment zusammen mit Bob Gale und Robert Zemeckis für die Erlaubnis, aus ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT zu zitieren,

Paramount Pictures für die Erlaubnis, aus DER EINZIGE ZEUGE zu zitieren,

Georg Lucas und Lucasfilm Ltd. für die Erlaubnis, aus JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES zu zitieren,

– natürlich – meinen Ehemann, Peter Le Var, für die unermüdliche Zuwendung, die liebevolle Zuwendung und die wunderbaren Rückenmassagen, die mich weiterschreiben ließen.

VORWORT DER AUTORIN

Als ich die erste Ausgabe von MAKING A GOOD SCRIPT GREAT schrieb, war schon eine Reihe von Büchern über das Drehbuchschreiben auf dem Markt, jedoch keins, das sich mit dem wichtigen Prozeß der Überarbeitung befaßte. Ich beschloß, das Überarbeiten in den Mittelpunkt zu stellen. Die ersten Leserreaktionen zeigten mir, daß mein Buch sowohl für Anfänger, die wissen wollten, wie man ein Drehbuch schreibt, als auch für Oscar-Preisträger, die bei der Überarbeitung auf Probleme stießen, nützlich war. Es gab den Lesern jedoch nicht alle Informationen, die sie benötigten, um ein Drehbuch vom ersten Entwurf bis zur Endfassung zu erstellen. Was in der ersten Ausgabe fehlte, war der erste Schritt, um in den Schreibprozeß einzusteigen – das Sammeln von Ideen; und ein weiterer wichtiger Schritt beim Schreiben – das Entwerfen der Szene. Ich beschloß, daß es an der Zeit war für eine neue Ausgabe. Da das Buch offensichtlich vielen Autoren eine Hilfe war, wollte ich es vervollständigen, doch nicht verändern, wo es nicht notwendig war.

Die zweite Ausgabe unterscheidet sich nicht grundsätzlich von der ersten, lediglich zwei Kapitel und einige neuere Filmbeispiele wurden hinzugefügt; die einzelnen Kapitel wurden um zusätzliche Informationen erweitert. In dieser Ausgabe werden Sie eine ausführlichere Behandlung des *Themas*, der *Titelsequenzen*, des *zentralen Punkts* und der *Szenenabfolgen* finden. Die Hauptbeispiele aus drei Filmen habe ich beibehalten, da diese Filme ganz eindeutig die Zeiten überdauert haben: THE AFRICAN QUEEN (AFRICAN QUEEN), WITNESS (DER EINZIGE ZEUGE) und TOOTSIE. Für die erste Ausgabe hatte ich keine Genehmigung, DER EINZIGE ZEUGE als Beispiel anzuführen. Für diese Ausgabe erhielt ich von Paramount Studios freundlicherweise die Erlaubnis, aus dem Drehbuch zu zitieren, wodurch es möglich wird, viele Überlegungen aus der ersten Ausgabe zu vertiefen.

Ich danke all meinen Lesern, denen die erste Ausgabe gefallen hat, und hoffe, daß Ihnen auch die zweite Ausgabe von MAKING A GOOD SCRIPT GREAT gefällt.

EINFÜHRUNG

Ein hervorragendes Drehbuch zu schreiben bedeutet mehr, als mal eben eine gute Idee zu haben. Es bedeutet auch mehr, als Ihre gute Idee auf Papier festzuhalten. Beim Drehbuchschreiben, mehr als bei jeder anderen Form des Schreibens, hängt es nicht nur vom Schreiben, sondern auch von der Überarbeitung ab, daß aus einem guten Drehbuch ein großartiges Drehbuch wird.

Grundsätzlich gelten für das Überarbeiten die gleichen Regeln wie für das Schreiben eines Drehbuchs. Wenn Sie Ihr erstes Drehbuch schreiben, hilft Ihnen dieses Buch, Ihre Fähigkeiten zu entwickeln, um eine mitreißende und spannende Geschichte zu erzählen. Wenn Sie ein erfahrener Drehbuchautor sind, finden Sie in diesem Buch das, was Sie instinktiv beherrschen. Und wenn Sie sich gerade bei einer Überarbeitung festgefahren haben, hilft Ihnen dieses Buch, die Schwierigkeiten zu erkennen und zu lösen und Ihr Drehbuch in die »richtige Bahn« zu lenken.

Dieses Buch begleitet Sie durch den Schreibprozeß, von dem ersten Aufblitzen einer Idee bis zur Überarbeitung. Wenn Sie mit dem Drehbuchschreiben anfangen, müssen Sie wissen, wie Sie Ihre Ideen ordnen können, wie Sie eine aufregende Geschichte erzählen, wie Sie Ihre Figuren vielschichtig machen, so daß wir gerne zwei Stunden in ihrer Gesellschaft verbringen. Aber Sie müssen auch wissen, wie man die erste Fassung überarbeitet – denn wenn Sie schreiben, werden Sie auch überarbeiten. Das liegt in der Natur der Sache. Wenn Sie nicht zu den Autoren gehören, die »nur für sich« schreiben und ihre Drehbücher in einer Schachtel in der Rumpelkammer aufbewahren, werden Sie überarbeiten – immer und immer wieder. Zuerst werden Sie überarbeiten, damit Ihre erste Fassung »richtig gut« wird. Dann machen Ihre Freunde einige Vorschläge, und Sie werden überarbeiten, »nur um es ein bißchen zu verbessern«. Ihr Agent wird einige Anregungen beisteuern, wie sich Ihr Drehbuch besser verkaufen läßt, und Sie werden diese einarbeiten. Produzent und Dramaturg werden von Ihnen eine weitere Überarbeitung verlangen, um ihren »Stempel« aufzudrücken. Und die Schauspieler haben ihre Vorstellungen davon, was für sie »funktioniert«, und möchten, daß Sie ihnen »nur ein kleines bißchen mehr« geben.

Nun ist das alles schön und gut, vorausgesetzt, Sie wissen, was Sie überarbeiten müssen, und vorausgesetzt, daß sich Ihr Drehbuch mit jeder Überarbeitung verbessert. Leider ist das fast nie der Fall. Viele denken wie der Mann, der beschloß, Drehbuchautor zu werden, weil er so viele schlechte Geschichten im Fernsehen und im Kino gesehen hatte. »Besser als das kann ich es allemal!« sagte er. Nachdem er sein Drehbuch einem Produzenten angeboten und dieser es abgelehnt hatte, protestierte er: »Aber es ist viel besser als alles, was ich bisher gesehen habe!« »Natürlich«, sagte der Produzent. »Jeder kann besser schreiben als das, was man so sieht. Der Trick besteht darin, so brillant zu schreiben, daß das Endprodukt noch anzusehen ist, nachdem alle es mit Überarbeitungen ruiniert haben.«

Und das stimmt. Viele Drehbücher werden während des Überarbeitungsprozesses schlechter und schlechter. Je weiter sie sich von ihrer ursprünglichen Idee entfernen, desto konfuser werden sie. Sie verlieren ihren Zauber. Bis zur fünften Fassung gehen Handlungsschritte verloren, und bestimmte Elemente machen keinen Sinn mehr. In der zwölften Überarbeitung haben wir eine völlig andere Geschichte, und niemand mehr will den Film machen.

Die Lösung scheint zu sein: »Nicht überarbeiten!« Das ist, leider, keine Alternative. Denn trotz allen Zaubers und Einfallsreichtums, die der Autor in seine erste Fassung packt, funktionieren die meisten Drehbücher nicht. Viele sind zu ausführlich. Sie sind einfach zu lang, als daß ein guter kommerzieller Film daraus entstehen könnte. Viele Autoren übersehen etwas im Moment der Inspiration: eine gemachte Andeutung einzulösen, die Entwicklung einer Figur abzuschließen, eine Nebenhandlung zu Ende zu bringen. Manche haben den Keim einer Idee, der überall im Drehbuch enthalten ist und erst zum Vorschein kommt, wenn der Autor tiefer und tiefer in die Geschichte eindringt. Ohne Überarbeitung würden alle diese Elemente unstimmig bleiben.

Was also ist die Antwort? Gibt es sie überhaupt? Die Antwort hört sich nicht allzu schwierig an: Überarbeiten Sie nur das, was nicht funktioniert, und lassen Sie den Rest, wie er ist. Und darin liegt das Problem, denn oft bedeutet es, der Versuchung, immer noch mehr zu machen, zu widerstehen. Es bedeutet, sich nicht mitreißen zu lassen von

einer neuen und ungewöhnlichen Idee, die zwar aufregend ist, doch das Problem nicht aus der Welt schafft. Es bedeutet, nicht das ganze Drehbuch umzuschreiben, sondern nur das, was nicht funktioniert. Es bedeutet, sich eines neuen kreativen Ausdrucks zu widersetzen, denn an der ursprünglichen kreativen Handschrift des Autors ist durchaus nichts zu bemängeln. Und es bedeutet, daß Änderungsvorschläge dazu da sind, das Drehbuch auf den »richtigen Weg« zu führen, und nicht, davon abzubringen.

Und wie wird das gemacht? Sich damit auseinanderzusetzen ist das Anliegen dieses Buches. Sein Anliegen ist, zu untersuchen, was mit »richtiger Weg« gemeint ist, und einen Blick auf Konzepte zu werfen, die aus einem guten Drehbuch ein besseres machen. Sein Anliegen ist, Ihnen beizubringen, schnell und effizient zu schreiben und zu überarbeiten, ohne den Zauber zu verlieren für die wichtige, endgültige Fassung: die Drehfassung.

Während meiner Karriere als Script Consultant befaßte ich mich hauptsächlich damit, wie ein Drehbuch auf den richtigen Weg gebracht werden kann, die Probleme gelöst werden und dennoch die Originalität des Drehbuchs gewahrt bleibt. Ich habe an Hunderten von Drehbüchern für Kino und Fernsehen gearbeitet, an Miniserien, TV-Movies, Serien, Sitcoms, Horrorfilmen, Actionfilmen, Komödien, Dramen und Fantasyfilmen. Die Herausforderung ist immer die gleiche – wie stellt man es an, daß die nächste Fassung gelingt? Ganz gleich, ob ich mit Autoren, Produzenten, Regisseuren oder Producern arbeite. Für uns alle besteht die Aufgabe darin, Probleme zu analysieren, Vorstellungen zu definieren und Lösungen zu finden, um zu einer funktionierenden Fassung zu kommen. Ich habe mit vielen der Kreativsten und Erfolgreichsten aus unserer Branche gearbeitet und festgestellt, daß jeder Autor Probleme mit dem Schreiben und Überarbeiten hat, ganz gleich, wie erfahren er ist.

Normalerweise gehen Schwierigkeiten auf Probleme zurück, die vor Beginn der Überarbeitung nicht klar benannt oder analysiert wurden. Mit dem Ergebnis, daß der Produzent sagt: »Es liegt am zweiten Akt«, also wird der zweite Akt überarbeitet. Dann sagt der Regisseur: »Jetzt ist mir klar, daß wir ein Problem mit der Hauptfigur haben«, also konzen-

triert sich die nächste Überarbeitung auf die Hauptfigur. Dann wird noch einmal überarbeitet, um die Probleme in der Nebenhandlung zu lösen. Doch die Überarbeitung der Nebenhandlung wirft nun die Hauptgeschichte aus der Bahn, und dies soll eine weitere Überarbeitung in Ordnung bringen.

Da ein Drehbuch als Ganzes funktioniert, wirkt sich natürlich die Änderung an einem Teil des Drehbuchs auf die Änderungen an anderen Stellen aus. Als Script Consultant ist es meine Aufgabe, vor Beginn der Überarbeitung solche Probleme zu erkennen und genau zu untersuchen und mit den Autoren daran zu arbeiten, um sicherzustellen, daß alle Probleme gelöst werden. Ich habe festgestellt, daß der Prozeß des Überarbeitens nicht einfach ein amorpher, magischer Akt ist: »Vielleicht funktioniert es, vielleicht auch nicht.« Es gibt spezifische Elemente, die aus einem guten Drehbuch ein sehr gutes machen, Elemente, die bewußt analysiert und verbessert werden können.

Da jedes Drehbuch einmalig ist, tauchen in jedem Drehbuch natürlich unterschiedliche Probleme auf. Es ist unmöglich, ein Lehrbuch zu schreiben, dem man Punkt für Punkt nur zu folgen braucht, um das perfekte Drehbuch zu bekommen. Der schöpferische Prozeß folgt keinen Anleitungen, und es ist nicht das Anliegen dieses Buches, Ihnen einfache Regeln und Muster vorzugeben, die Sie routinemäßig anwenden können.

Nach meiner Erfahrung mit Drehbüchern tauchen allerdings immer und immer wieder die gleichen Probleme auf. Probleme in der Exposition, mit dem Momentum oder mit einer ungenügend entwickelten Idee. Probleme, die den Unterschied machen können zwischen einem Verkauf oder einem weiteren Ablehnungsschreiben, zwischen kommerziellem Erfolg oder einem Flop.

Um zu verstehen, wie solche Probleme in großartigen Drehbüchern gelöst wurden, werde ich einige sehr gut funktionierende und überzeugende Filme besprechen. Ich habe viele Beispiele aus der ersten Ausgabe übernommen, wobei ich mich auf DER EINZIGE ZEUGE, AFRICAN QUEEN und TOOTSIE konzentriere. Alle drei Filme haben die Zeit überdauert und sind nicht nur ausgezeichnete Lehrbeispiele, sondern auch gute Unterhaltung, die man immer und immer wieder ansehen kann.

Wenn Sie diese Filme einmal genau studieren, können Sie eine Menge über die Kunst und das Handwerk des Drehbuchschreibens lernen. Außerdem führe ich Beispiele an aus JAWS (DER WEISSE HAI), STAR WARS (KRIEG DER STERNE) und BACK TO THE FUTURE (ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT) – noch immer einer der besten Filme, um das Prinzip der Vorgaben und deren Einlösung (*foreshadowing* und *pay-off*) zu verstehen. Ich habe ein Beispiel aus RAIDERS OF THE LOST ARK (JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES) dazugenommen und meine Besprechung auf einige neuere Filme ausgedehnt: UNFORGIVEN (ERBARMUNGSLOS), SCHINDLER'S LIST (SCHINDLERS LISTE) und THE FUGITIVE (AUF DER FLUCHT). Auf eine Reihe anderer Filme gehe ich weniger ausführlich ein, dazu gehört GONE WITH THE WIND (VOM WINDE VERWEHT), FATAL ATTRACTION (EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE), GHOSTBUSTERS (DIE GEISTERJÄGER) und RUTHLESS PEOPLE (DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS. STONE). Jeder von ihnen war ein großer Kassenerfolg und erreichte einen gewissen Achtungserfolg bei Kritikern. Und diese Filme stehen ganz oben auf meiner Liste der guten Lehrbeispiele. Sie sind gut strukturiert, haben starke, vielschichtige Figuren und eine perfekt ausgearbeitete Idee. Doch es sind keine nach einem schematischen Muster entworfenen Filme. Sie sind phantasievoll, künstlerisch und handwerklich gut gemacht. Wenn Sie die Filme noch nicht gesehen haben, können Sie sich eine Videokassette davon ausleihen. Sie sollten sie kennen, da jedes Kapitel sich mehr oder weniger mit bestimmten Elementen in diesen Filmen befaßt. Und natürlich werden Sie auf Ihrer Entdeckungsreise, wie und warum sie funktionieren, auch noch angenehm unterhalten.

Ich bin überzeugt, beides – das Schreiben und die Überarbeitung – ist notwendig, um einen Film zu machen, der unterhaltsam ist, etwas zu sagen hat und den hohen Qualität auszeichnet. Mit einiger Kreativität und einer guten Idee mag Ihnen ein gutes Drehbuch gelingen. Dieses Buch zeigt, wie Sie aus einem guten ein großartiges Drehbuch machen!

Teil Eins
STRUKTUR

I. IDEEN SAMMELN

Sie sind Drehbuchautor. Sie haben eine großartige Idee zu einem Spielfilm. Sie meinen, so gut wie E.T. So originell wie GHOSTBUSTERS, so anrührend wie DRIVING MISS DAISY (MISS DAISY'S CHAUFFEUR), voller Action wie DIE HARD (STIRB LANGSAM) und bis an die Grenzen des Genres gehend wie ERBARMUNGSLOS. Sie wissen, was zählt, ist nicht allein die Idee, sondern die Umsetzung. Sie wollen alles richtig machen. Wo fangen Sie an?

Oder Sie sind Produzent, Producer oder Redakteur bei einer Fernsehanstalt. Sie haben einen Artikel gelesen, der sie auf einige Ideen für eine Geschichte gebracht hat. Sie möchten Ihre Gedanken aufschreiben, bevor sie einen Drehbuchautor beauftragen. Sie möchten sich klar ausdrücken und eine funktionierende Storyline entwickeln. Wie machen Sie das?

Sie sind Regisseur. Sie haben noch nie ein Drehbuch geschrieben, aber seit ein oder zwei Jahren eine Geschichte im Kopf, die Sie nicht losläßt. Sie möchten diese Geschichte aufschreiben, entweder in einer Treatment- oder ersten Drehbuchfassung – dann finden Sie vielleicht einen Drehbuchautor, der mit Ihnen daran arbeitet. Wie fangen Sie an?

Selten erscheinen Ideen voll ausgereift. Die meisten Drehbücher entzündeten sich an dem Funken einer Idee. Bruchstückhafte Bilder. Vielleicht fängt es an mit einer Situation, die Sie ergründen möchten. Vielleicht beginnt es mit einer Person, die Sie gekannt oder die Sie sich ausgedacht haben. Es können Teile einer Geschichte sein, die an Ihnen zerren in ihrem Verlangen, erzählt zu werden. So knapp wie ein Einzeiler – »etwas über Zirkus«. Oder so weitschweifig wie ein Epos – »Mein Großvater hat mir Geschichten erzählt über die Zeit der Russischen Revolution und wie er mitgekämpft hat.« Doch irgendwo zwischen dem ersten Einfall und den 120 Seiten eines Drehbuchs muß die Idee Gestalt annehmen. Die Geschichte muß geformt werden, angereichert mit Figuren, aufgebaut aus Bildern und Gefühlen, durchzogen von Ideen. Und wie diese Gestaltung bewältigt wird, entscheidet darüber, ob das Drehbuch ein bloßes Durcheinander, bloß durchschnittlich oder ein brillantes Kunstwerk ist.

Wie bei jeder anderen Kunst, so ist es auch mit dem Drehbuchschreiben: Am Anfang herrscht Chaos. Unausgegorene Ideen. Handlungsstränge können sich an jeder beliebigen Stelle festfahren. Die Figuren sind unfertig, eindimensional, zu berechenbar oder gleichen zu sehr einer Figur, die wir schon hundertmal gesehen haben. Noch wissen Sie nicht, was Sie haben, und Sie wissen nicht, was daraus werden wird.

Der Schreibvorgang ist ein Prozeß, der aus Chaos Ordnung macht. Wie schnell das geht, hängt davon ab, wie schnell Sie schreiben, wieviel Sie über den Vorgang und das Handwerk des Schreibens wissen, wie diszipliniert Sie sind, wie schwierig die Idee umzusetzen ist, wieviel Sie recherchieren müssen und wieviel Vertrauen Sie in Ihre eigene schöpferische Arbeit haben. Einige von Ihnen denken schnell, sind gut organisiert und sprudeln über von so vielen Ideen, daß Sie kaum mit dem Aufschreiben folgen können. Andere brauchen Zeit zum Grübeln, die Ideen reifen zu lassen, über die Ideen nachzudenken und über ihnen zu brüten. Es gibt keinen richtigen Weg, um schöpferisch zu arbeiten. Es gibt keinen Weg, der für jeden der richtige ist.

Wie bekommt man Ideen?

Woher kommen die Ideen? Unser Leben ist voll von faszinierenden Geschichten, fesselnden Personen, spannenden Ideen und Ereignissen. Es ist Teil Ihres Trainings als Autor, jeden Fingerzeig, jedes Stichwort aufzunehmen, kleine Leitfäden, die die Grundlage für ein gutes Drehbuch sein können. Viele Drehbuchautoren finden ihre Ideen in Zeitungsartikeln. Die Zeitung ist voll von Konflikten, Dramen, außergewöhnlichen Menschen und wichtigen Ereignissen. Auch in Ihrer eigenen Familie erleben Sie unzählige Situationen – gute oder schlechte –, die Sie auf Drehbuchtauglichkeit untersuchen können. Freundschaften, Ehen, Probleme am Arbeitsplatz – aus Ihrem eigenen Leben oder aus dem Leben anderer – können ausgewertet werden. Und Ihre Träume, Phantasien, Hoffnungen und Ziele – aber auch Ihre Enttäuschungen, Ihr Versagen und Ihr Verrat –, das alles kann Ihrer kreativen Arbeit von Nutzen sein.

Viele Situationen, mit Phantasie angereichert, können zu neuen Ideen führen. Sie können sich zum Beispiel fragen: »Was wäre passiert, wenn ich ihn/sie geheiratet hätte?« »Was, wenn ich den Job im Nahen Osten angenommen hätte?« »Mal angenommen, ich wäre in einem Internat aufgewachsen?«

Viele Autoren heben Aktenordner voll mit Ideen für mögliche Geschichten auf. Einige haben Hunderte von Einfällen in ihrem Computer gespeichert. Andere haben überall ihre Notizen verstreut. Und schließlich hat sich eine Geschichte in Ihrem Kopf festgesetzt.

Ideen ordnen

Es gibt viele Möglichkeiten anzufangen, viele Wege, Ordnung in Ihre Gedanken zu bringen. Manche Autoren denken eine Zeitlang über eine Idee nach, spielen mit ihr herum, bevor sie sie aufschreiben. Es ist aber wichtig, sie auf Papier zu bringen, um zu wissen, was Sie schon haben, und entscheiden zu können, wie es von nun an weitergehen soll. Das Aufschreiben ist auch deshalb so wichtig, weil Sie manche Ideen aus dem Kopf bekommen und so Platz für neue schaffen. Gute Ideen rufen neue Ideen hervor. Ideen verbinden sich mit Ideen und – Eureka! – die Geschichte beginnt, Form anzunehmen.

Ein Drehbuch teilt sich in fünf Hauptbestandteile: Geschichte, Figuren, Thema, Bilder und Dialog.

Jeder dieser Bestandteile nimmt zu unterschiedlichen Zeiten im Verlauf des Schreibprozesses Gestalt an. Einige Autoren können besonders gut lebendige Figuren erfinden und fangen damit an. Sie treiben die Geschichte voran, weil sie das Wollen und Tun ihrer Figur immer besser kennenlernen.

Andere Autoren fangen mit einer Geschichte an. Sie sind fasziniert von Handlungsabläufen. Sie lieben Aktion und Leute, die aufregende Sachen machen.

Und wieder andere Autoren gehen von einer Idee aus, etwas, was sie erforschen wollen. Vielleicht geht es um das, »was mir eines Sommers passiert ist und mich für immer verändert hat«, oder um Fragen nach

Gerechtigkeit oder Identität, nach dem, was mit Menschen geschieht, die von Habgier oder Korruption zerfressen sind?

Aber wo immer Sie auch anfangen, an irgendeinem Punkt müssen alle diese Elemente im Drehbuch zusammenkommen. Und da sie alle in Beziehung zueinander stehen, können Sie keine Figur ausarbeiten, ohne daß Ihnen Ideen zu Ihrer Geschichte einfallen, und umgekehrt.

So suchen Sie nach einer Methode, um Ihre Ideen zusammenzubringen, ohne sie in ihrem Fluß zu stören und sie zu früh wie in Stein festzuschreiben. Sie brauchen ausreichend Gelegenheit, damit Ihre Ideen sich entwickeln, verändern und eine neue Gestalt annehmen können.

Um dies zu erreichen, beginnen manche Autoren damit, ihre Ideen auf Karteikarten zu schreiben.

Die Arbeit mit Karteikarten

Da einem Autor selten die Geschichte als Ganzes einfällt, muß er eine Methode finden, jedes Bruchstückchen einer Idee festzuhalten, die zusammengefügt das Drehbuch ausmachen. Viele Autoren erleichtern sich den Anfang, indem sie Karteikarten benutzen oder ihre Ideen in einem Ordner sammeln. Karteikarten sind farbig, chaotisch und beweglich – all das fördert den Beginn des kreativen Prozesses.

Viele Autoren, die Karteikarten benutzen, kaufen sich Karteikarten in vielen verschiedenen Farben. Sie ordnen ihre Gedanken, indem sie jede Farbe einem Element des Drehbuchs zuordnen. Vielleicht schreiben Sie an einem Krimi und benutzen alle weißen Karten für die Ideen, die mit der Ermittlung in dem Fall zu tun haben. Auf die rosaroten Karten schreiben Sie alles über die Liebesgeschichte zwischen dem Detektiv und der blinden Zeugin. Die gelben Karten können Anmerkungen über Figuren enthalten – Biographie, Beziehungen zwischen den Figuren, Beschreibungen und ungewöhnliche Gewohnheiten. Blaue Karten können Aufzeichnungen sein über Bilder – die riesige Stadt (wie in AUF DER FLUCHT) oder die dreckigen Straßen von New York (TAXI DRIVER). Die Notizen auf jeder Karte können sehr kurz sein (»Aufgeregt ruft sie die Polizei«) oder können ausführlicher die Stimmung der Szene oder

irgendeiner Handlung beschreiben. Sie können spezielle Karten für die Recherche anlegen – was passiert in einem Mordfall? Wo könnte ein Detektiv Fingerabdrücke finden? Was sind Schmauchspuren, und wo findet man sie?

Da der schöpferische Prozeß sich vom Chaos hin zur Ordnung entwickeln möchte, werden Sie wie von selbst die Verbindungen der einzelnen Karten untereinander entdecken. Sie werden vielleicht herausfinden, daß Ihre Aufzeichnung der Liebesszene zu Ihrer Notiz über die ausweglose Leidenschaft Ihrer Figur paßt, und die scheint gut zu der Karte zu passen mit der Beschreibung eines kleinen, engen Apartments im Schlachthofviertel einer Stadt (EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE).

Sie entscheiden, daß Ihre Liebesszene passend wäre nach der Szene, in der Ihre Protagonistin zu ihrem ersten Flug startet, also ordnen Sie Ihre Karteikarten neu, um diese Beziehung zu zeigen (OUT OF AFRICA [JENSEITS VON AFRIKA]).

Mit Karteikarten zu arbeiten erlaubt wahrscheinlich den größtmöglichen Spielraum beim Sammeln von Ideen. Es stellt dem Fluß Ihrer Ideen nichts in den Weg, um sie dann wie von selbst mit anderen Ideen zu verknüpfen. Mit Hilfe der Karteikarten brauchen Sie den Schreibvorgang nicht voranzutreiben, bevor die Zeit reif dafür ist. Sie brauchen sich nicht zu zwingen, sich einen Teil der Geschichte auszudenken, von dem Sie noch keine klaren Vorstellungen haben. Karteikarten erlauben Ihnen, mit Ideen zu spielen und sie hin- und herzuschieben, von Akt zu Akt oder von Szene zu Szene. Es gibt Hunderte von Möglichkeiten, Ideen zu kombinieren. Meistens kommen Sie schließlich auf eine Kombination, die Ihnen als die bestmögliche erscheint.

Viele Autoren heften ihre Karteikarten an Pinnwände, schieben sie von Akt zu Akt und forschen täglich nach neuen Variationen. Manche geben die Informationen auch in ihren Computer ein. Die Gefahr liegt natürlich darin, am Ende vor einem Berg unterschiedlicher, ungeordneter, bruchstückhafter Ideen zu stehen. Selbst wenn das am Anfang der Fall sein sollte, werden Sie schließlich eine natürliche Verbindung zwischen den Ideen entdecken. Und wie von selbst fangen Sie an, die ersten Seiten Ihres Drehbuchs zu schreiben – in einer ungezwungenen, kreativen, aufregenden Art und Weise.

Natürlich wissen Sie nicht, wie viele Karteikarten Sie brauchen, bevor die Geschichte, die Figuren, das Thema und die Bilder Gestalt annehmen. Es können 50, aber auch 2000 sein. Doch an irgendeinem Punkt will die Geschichte, daß Sie sie aufschreiben. Dann wollen Sie wahrscheinlich einen ersten Szenenabriß schreiben.

Der Szenenabriß

Der Szenenabriß (*outline*) ist eine kurze Beschreibung aller einzelnen Szenen, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt. Sie können sie auf ein paar Zettel schreiben, in Ihren Computer eingeben oder jeweils eine Szene in einer Mappe auf einem einzelnen Blatt Papier notieren. Ein kompletter Szenenabriß kann aus 50 oder 100 Zeilen bestehen, auch wenn Sie es nicht für notwendig halten, alle Schlüsselszenen aufzuschreiben, bevor Sie mit dem Drehbuch beginnen.

Wenn Sie für den Anfang des Films AFRICAN QUEEN einen Szenenabriß aufstellen sollten, könnte das so aussehen:

1. Die Missionsstation. Einführung von Rose und ihrem Bruder in der Missionsstation. Allnutts Ankunft.
2. Szene, um die Beziehung zwischen Allnutt und Rose und ihrem Bruder zu beschreiben.
3. Die Deutschen kommen – töten den Bruder und Eingeborene, zerstören das Dorf.
4. Allnutt kommt zurück. Beerdigung des Bruders. Er und Rose planen ihre Flucht.

Und so weiter.

Nur aufgrund dieser wenigen Informationen ist es möglich, mit dem Drehbuchscheiben anzufangen, auch wenn manche Autoren dazu nei-

gen, gleich in jeder Szene mehr Informationen über Figur und Geschichte zu liefern. Oder sie schreiben die Storyline in Form eines Treatments auf.

Das Treatment

Einige Autoren fangen mit einem Treatment an, das im wesentlichen eine Schilderung oder Synopsis ihrer Geschichte ist. Wie eine Kurzgeschichte ist es ziemlich komprimiert – normalerweise acht bis fünfzehn Seiten – und erzählt den Anfang, die Mitte und das Ende ihrer Geschichte. Wenn Sie die Geschichte bereits vollständig vor Augen haben, bietet das Treatment eine gute Gelegenheit, die Erzählung in logischer Reihenfolge aufzuschreiben. Wenn Sie Ihren Erzählstrang genauer verfolgen, werden Sie feststellen, ob die Geschichte einen Sinn ergibt, ob sie schlüssig ist, Tempo hat und sich in eine Richtung entwickelt. Wenn eine Begebenheit mit einer anderen nichts zu tun zu haben scheint, haben Sie womöglich ein Thema aufgegriffen, das nichts mit der Geschichte zu tun hat. Wenn sich Ihre Geschichte festgefahren hat, sehen Sie genau, wo Handlung fehlt. Wenn die Klimax nicht eindeutig ist, werden Sie erkennen, daß Ihre Geschichte stagniert oder gegen Ende eine falsche Richtung eingeschlagen hat.

Wenn Sie ein Treatment für ein Studio oder eine Produktionsgesellschaft schreiben, werden normalerweise zwischen fünf und zwölf Seiten erwartet. Aber ein Treatment kann auch als schöpferisches Werkzeug eingesetzt sein. Manche Autoren benutzen das Treatment als eine Art Stream-of-consciousness-Schreiben – alle Ideen herauszulassen. Sie können fünf Seiten lang über das Apartment der Protagonistin schreiben oder darüber, warum diese Menschen sich zueinander hingezogen fühlen, um dann die nächsten acht Szenen in ein oder zwei Zeilen zusammenzufassen. Das Treatment kann den ersten zündenden Funken einfangen. Es kann eine Gelegenheit sein, alle Ideen herausprudeln zu lassen, den Rhythmus des Dialogs und den Stil der Geschichte zu erspüren.

Treatments können Ihnen bei der Formulierung Ihrer Geschichte

dadurch helfen, daß Sie die Probleme erkennen und die Geschichte immer wieder überarbeiten. Allerdings ist es, besonders im Anfangsstadium, sehr wichtig, das Treatment als etwas Flexibles zu betrachten, das sich verändern kann und durch Überarbeiten besser wird. Manche Autoren halten das, was einmal aufgeschrieben ist, für die Wahrheit. Es liegt etwas Verführerisches in einer sauber und ordentlich aufgeschriebenen Geschichte, selbst wenn sie noch nicht ausgearbeitet ist. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, verwenden Sie Schmierzettel, so daß Sie mit Ihren Ideen herumspielen können, lassen Sie sich gehen, fügen Sie eine verrückte Idee hinzu, die Sie vielleicht später wieder rauswerfen müssen. Das kann Sie frei dafür machen, so lange Änderungen in Ihrem Handlungsstrang vorzunehmen, bis Sie fühlen, daß er »richtig« ist – klar, interessant und gut strukturiert.

Tagebuch führen

Können Treatments eine gute Methode sein, eine klare Vorstellung von Ihrer Geschichte zu bekommen, so sind sie bei der Figuren- oder Themenentwicklung oft nicht sehr hilfreich. Deshalb arbeiten manche Autoren, bevor sie ihr Drehbuch in Angriff nehmen, mit Tagebüchern. Das Tagebuch gibt dem Autor die Möglichkeit, seine Figuren und Themen auf gleiche Art und Weise zu erkunden, wie sie ihr eigenes Leben und ihre Probleme erkunden würden.

Die Annäherung über ein Tagebuch macht es möglich, tiefer in Ihre Figuren einzudringen – herauszufinden, was sie denken, wie sie fühlen, was sie plagt, was ihnen wichtig ist, wie sie reagieren. Gerade so, wie Sie einem Tagebuch Ihre innersten Gedanken anvertrauen, könnte Sie das Tagebuch in Ihre Figuren schauen lassen, um der Figur Körper und Stimme zu verleihen.

Das Tagebuch kann in der ersten Person geschrieben werden, als wären Sie die Person, die ihre oder seine Gedanken und Erfahrungen aufschreibt, oder in der dritten Person, als wären die Figuren Ihre Freunde oder jemand, den Sie beobachten. Es kann Beschreibungen von Figuren und Handlungen, aber auch Assoziationen enthalten. Sie

können Fragen beantworten: Wieviel Geld verdient die Figur? Wie ist ihre Familie? In welche Schule ging sie?

Sie können eine Figur erschaffen, indem Sie über Menschen schreiben, die Sie kennen und denen Ihre Figur ähnlich ist. Vielleicht denken Sie an Charaktereigenschaften, die Sie interessieren, oder überlegen, warum eine Figur tut, was sie tut. Vielleicht beschreiben Sie Ihre Gefühle zu der Frau, die Sie vor fünf Jahren verlassen hat, und bauen auf dieser Erfahrung eine Geschichte auf. Oder Sie erinnern sich vielleicht an eine Sommerliebe und schreiben jede Einzelheit dazu auf. Und während Sie sich durch Ihre Ideen durcharbeiten, fangen Sie Feuer. Sie werden ganz aufgereggt, Ideen fliegen Ihnen zu. Vielleicht benutzen Sie sie. Vielleicht führen sie Sie aber auch ganz woandershin.

Auch Themen können durch ein Tagebuch sondiert werden. Drehbücher enthalten Ideen, und Ideen müssen ebenso durchgearbeitet werden wie Handlung und Figuren. Wenn Ihr Thema der zunehmende negative Einfluß von Gewalt ist (ERBARMUNGSLOS), werden Sie vielleicht Tagebucheintragungen darüber machen, in welcher unterschiedlicher Form und unterschiedlichem Ausmaß Gewalt auf die einzelnen Figuren einwirkt. Vielleicht sprechen Sie über die schlechten Träume, die Ihre Figur hat, wenn sie mit Gewalt in Berührung kommt. Sie können die allgemeine Faszination von Gewalt erforschen, von der kein Mensch frei zu sein scheint. Sie können die Bindung, die durch Gewalt entsteht, erforschen (vielleicht Bindungen, die während des Krieges entstehen, oder Bindungen in einer Gang), um sicherzugehen, daß Ihr Thema das heutige Publikum anspricht.

Während das Treatment Ihnen helfen kann, Ihre Geschichte zu überprüfen, kann Ihnen das Tagebuch dabei helfen, Ihre Figuren oder Ihr Thema besser kennenzulernen.

Zu diesem Zeitpunkt haben Sie vielleicht schon verschiedene dieser Werkzeuge ausprobiert und festgestellt, daß Ihre Figuren angefangen haben, zu Ihnen zu sprechen. Wenn das der Fall ist, möchten Sie vielleicht Ihren Kassettenrecorder holen und eine andere Technik anwenden.

Arbeiten mit Kassettenrecorder

Sie reden jeden Tag. Sie sind daran gewöhnt. Auf einen Kassettenrecorder zu sprechen kann sehr befreiend sein, da es Ihnen hilft, Ihren Ideen uneingeschränkt freien Lauf zu lassen. Vielleicht fallen Ihnen plötzlich Dialogstücke für Ihre Figuren ein. Die Stimmen sprechen zu Ihnen. Sie sprechen so schnell, daß Sie kaum mitschreiben können. Vielleicht fahren Sie in Ihrem Auto. Oder stehen im Stau. Oder Sie wachen mitten in der Nacht auf mit einem Gedanken, einem kurzen Dialog. Plötzlich hören Sie diese Worte. Ganz egal, in welcher Situation Sie gerade sind, wenn etwas gut ist, möchten Sie es aufschreiben, solange es noch frisch ist. Der Kassettenrecorder gibt Ihnen die Möglichkeit, Worte und Ideen festzuhalten, wann immer sie auftauchen – und sie auch gesprochen zu hören, anstatt sie geschrieben zu sehen.

Unzählige Ideen fliegen Ihnen zu. Sie können mit dem Dialog spielen, um bestimmte Haltungen auszudrücken oder um verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren, zentrale Fragen des Drehbuchs zu formulieren oder um die Beziehungen der Figuren zu erforschen. Vielleicht fällt Ihnen der komplette Dialog ein, oder Sie behalten nur ein paar Stichworte oder eine Redewendung, und alles andere wird überarbeitet.

Natürlich haben Kassettenrecorder auch einen Nachteil. Sie müssen wieder abschreiben, was Sie darauf gesprochen haben. Aber Sie müssen nicht alles wieder abschreiben. Wenn Ihnen das, was Sie hören, gefällt, schreiben Sie es ab. Wenn nicht, löschen Sie es nicht. Später werden Sie vielleicht darauf zurückkommen wollen, um sich das, was Sie zu Ihrem Dialog inspirierte, oder den Zusammenhang zwischen den Ideen in Erinnerung zurückzurufen. Auch wenn Sie sie nicht verwenden, kann es wichtig sein, sich zu erinnern, warum die Worte in einer bestimmten Reihenfolge kamen.

Anstatt alle diese Techniken anzuwenden, möchten Sie vielleicht einfach mit dem Schreiben anfangen. Und es gibt Autoren, die so herangehen.

Der Schreibprozeß

Manchmal fallen den Autoren ganze Geschichten ein. Sie haben den Film vor Augen. Wenn Ihnen das passiert, fangen Sie sofort mit dem Drehbuchschreiben an. Sie werden vielleicht an manchen Stellen steckenbleiben und auf eine der Techniken zurückgreifen müssen, aber es gibt Autoren, die sich einfach hinsetzen und das Drehbuch schreiben.

Oder Sie sind vielleicht ein Anfänger im Drehbuchschreiben. Sie sind soweit, Ihr erstes Drehbuch zu schreiben, aber die Vorstellung, 120 Seiten zu bewältigen, lähmt Sie. Wenn das der Fall ist und Sie eine Handlung haben, können Sie die Geschichte einfach – ohne Vorbereitung – in Drehbuchform aufschreiben und sie dann überarbeiten. Bis Sie sich in Ihrem kreativen Prozeß zurechtfinden, werden Sie mit Ängsten zu kämpfen haben. Kann ich wirklich 120 Seiten schreiben? Wird es die Zeit, die ich investiere, wert sein? Wie lange wird es dauern? 120 Seiten zu schreiben, ganz gleich, wie gut oder wie schlecht, befreit Sie auf jeden Fall von dem »Kann ich das überhaupt?«-Problem. Dieser Entwurf wird in den seltensten Fällen funktionieren, weil wenig Handwerk in diesem Prozeß steckt. Aber es könnten einige künstlerische, unvergeßliche Szenen oder Dialoge darunter sein. Sie müssen vielleicht wieder ganz von vorne anfangen, sich vorbereiten und die Erzählstruktur der Geschichte festlegen. Aber das Bewußtsein, daß Sie es schon einmal geschafft haben, macht es Ihnen das nächste Mal leichter.

Die meisten erfahrenen Drehbuchautoren arbeiten jedoch ihre Geschichte und ihre Figuren sehr sorgfältig aus, bevor sie mit dem Drehbuchschreiben anfangen. Je mehr Zeit Sie in die Vorbereitung investieren, um so schneller wird das Drehbuch geschrieben. Aber Sie können natürlich auch alle hier erwähnten für die Vorbereitung hilfreichen Techniken verwenden, doch wenn Sie einmal zu schreiben angefangen haben, bleiben Sie dabei. Einige Autoren schreiben erst das Drehbuch zu Ende, bevor sie etwas überarbeiten. Sie wissen, daß es nicht gut ist, den Schreibprozeß, wenn er einmal in Gang gekommen ist, zu unterbrechen, um die Grammatik zu ändern, Tippfehler zu verbessern oder mit verschiedenen Annäherungen an eine Szene herumzuspielen. Sie wollen einfach nur schreiben.

Computerprogramme

Wir leben im Informationszeitalter. Die meisten Autoren schreiben auf einem Computer. Viele nutzen das Internet und kommunizieren mit anderen Autoren per E-Mail und über elektronische Bulletin-Boards. Es ist nur verständlich, daß mittlerweile viele verschiedene Drehbuch-Software-Programme auf dem Markt sind, um Autoren das Schreiben und das Überarbeiten ihres Drehbuchs zu erleichtern.

Ich spreche hier nicht über Programme, die Ihnen helfen, Ihr Drehbuch zu formatieren (wie *Scriptor*, *MovieMaster* und *Scriptwrite*), sondern über Programme, die entwickelt wurden, um Ihnen bei der Organisation und Vorbereitung Ihres Drehbuchs zu helfen. (Gegenwärtig auf dem Markt sind u. a. *Collaborator*, *Storyline* und *Dramatica*.) Diese Programme sind aber nicht unumstritten. Es sieht so aus, als ob sie zum Drehbuchschreiben ein Rezept anwenden würden, das dem Autor sagt, wo er jedes Ereignis zu plazieren hat, und das ihm versichert, das »perfekte« Drehbuch zu bekommen, wenn er alles so macht wie vorgeschrieben.

Andere Autoren betrachten diese Programme als Katalysator ihrer Kreativität. Sie sind ihnen ein Ratgeber, auf dem richtigen Weg zu bleiben und zu wissen, wie der nächste Schritt auszusehen hat.

Wie funktioniert ein Drehbuchschreibprogramm? Wann kann es Ihnen nützlich sein? Wovor müssen Sie sich hüten?

Zumindest hilft Ihnen das Drehbuchschreibprogramm, Ihre Gedanken zu ordnen und alle Informationen an einem Platz zu sammeln. Anstelle von Karteikarten, die Sie schreiben und überarbeiten müssen, oder Schmierzetteln mit zahlreichen Notizen sind alle Informationen über Handlung, Figur, Idee und Thema an einem Platz, um bearbeitet werden zu können, sobald neue Einfälle auftauchen.

Ein Drehbuchschreibprogramm hilft Ihnen, sich Punkte in Erinnerung zu rufen, die Sie beim Drehbuchschreiben beachten müssen. Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende von Elementen, die dazu beitragen, daß ein Drehbuch funktioniert. Erfahrene Drehbuchautoren kennen unbewußt viele dieser Elemente, aber ein Erstlingsautor hat noch nicht so viele Hilfsmittel zur Verfügung. Das Drehbuchschreib-

programm erinnert den Autor ständig: Haben Sie die Biographie Ihrer Hauptfigur richtig ausgearbeitet? Verstehen Sie wirklich, was Ihre Figuren wollen und was sie unternehmen, um ihre Ziele zu erreichen? Was ist der Konflikt? Welche Probleme muß Ihre Hauptfigur lösen? Wer ist das Publikum? Sind die Entscheidungen, die Ihre Figuren treffen, stimmig? Was sind die Charaktermerkmale Ihrer Hauptfiguren und Nebenfiguren?

Einige Fragen unterscheiden sich überhaupt nicht von den Fragen, die Sie am Ende eines jeden Kapitels dieses Buches finden werden. Sie sind dazu da, daß der Autor die Probleme erkennt, die gelöst werden müssen, damit das Drehbuch funktioniert.

Ein gutes Drehbuchschreibprogramm arbeitet wie ein Partner oder Mitarbeiter, der Sie inspiriert. Die meisten enthalten Definitionen, Informationen, Analysen von exzellenten Drehbüchern und wie die verschiedenen Elemente innerhalb dieses Drehbuchs funktionieren. Sie dienen sowohl als Lehrprogramm wie als Schreibprogramm.

Bei einigen ist es möglich, mit Ideen zu spielen. Die meisten Programme sind so konzipiert, daß Sie Ihnen an bestimmten Stellen Ihrer Geschichte Fragen stellen, und sie ordnen das Material so, daß Sie die Beziehungen zwischen den einzelnen Elementen innerhalb des Drehbuchs sehen können.

Denken Sie daran, daß jedes Programm auf der Drama-Theorie des Software-Designers aufgebaut ist. Sie werden die Sprache des Designers lernen müssen. Möglicherweise brauchen Sie einige Erklärungen, bevor Sie überhaupt mit dem Schreiben anfangen können.

Ein Drehbuchschreibprogramm beinhaltet eine gewisse Logik. Es muß rational aufgebaut sein, auch wenn Ihre Annäherung an Drehbücher nicht rational ist. Vielleicht möchten Sie Ihre Hauptfigur aus einem kurzen Dialog entwickeln oder aus einem Gefühl für die Energie und den Rhythmus der Figur oder der Farbe ihres Kleides. Aber wenn Sie sich die Fragen zu den Figuren anschauen, stoßen Sie immer wieder auf die gleichen. Das könnte Sie auf die Idee bringen, daß es nur einen Weg gibt, das Drehbuchschreiben zu bewältigen. Das Drehbuchschreibprogramm kann nicht jede der hundert verschiedenen Möglichkeiten in Betracht ziehen, die es gibt, um anzufangen, oder jede der tausend ver-

schiedenen Vorgehensweisen, die Ihnen zu einem guten Drehbuch verhelfen.

Letztendlich wird jede Methode danach bewertet, ob und wie hilfreich sie für Sie ist. Jedes Programm ist nur so gut wie das künstlerische Vermögen des Autors, der es benutzt. Wenn der Autor nur die Leerstellen ausfüllt, kann ihm ein sogenanntes »funktionierendes« Drehbuch gelingen, aber es wird wahrscheinlich vorhersehbar und plagiirt sein. Wenn es Ihnen nicht hilft, die Geschichte zu formen und zu strukturieren oder faszinierende und phantasievolle Figuren zu entwickeln, ist das Programm für Sie nicht geeignet. Ein gutes Programm sollte Sie nicht festlegen und Ihnen Raum lassen für Ihren eigenen schöpferischen Prozeß. Es sollte wie ein schöpferischer Mitarbeiter sein, der Ihnen hilft, die Probleme zu verstehen und Ihr Drehbuch zu verbessern.

Den einzig wahren Weg gibt es nicht

Viele Autoren benutzen unterschiedliche Methoden für verschiedene Drehbücher. Zur Kunst des Schreibens gehört, viele unterschiedliche Werkzeuge zur Verfügung zu haben und unterschiedliche Werkzeuge richtig anzuwenden, so daß Sie sich auf verschiedenen Wegen Ihrem Drehbuch nähern können. Wenn das eine nicht funktioniert, dann hoffentlich das andere. Aber vergessen Sie nicht, das Ziel dieser Techniken ist, dem tatsächlichen Schreibprozeß zu dienen. Manche Autoren haben Hunderte von Ideen, Tausende von Karteikarten, aber kein Drehbuch. Ab einem bestimmten Punkt muß es geschrieben werden, muß es seine Form finden.

Ein Drehbuch zu schreiben erfordert nicht nur Ihr Wissen und Handwerk, sondern Ihre Kunst – Ihre besondere Stimme, Ihre Vision, Ihre Perspektive, Ihre Erfahrung, Ihren speziellen Standpunkt. Alle Methoden und Begriffe, die Ihnen helfen, Ihre Geschichte zu gestalten, sind für Sie hoffentlich auch ein Katalysator, der Ihnen hilft, ein besserer Künstler zu werden.

Ein Großteil der Arbeit des Drehbuchschreibens ist mit dieser ganzen Vorbereitung getan. Wenn Sie Ihre Vorarbeit geleistet und Ihre Vor-

bereitungen gut gemacht haben, wird Ihnen das tatsächliche Schreiben des Drehbuchs sehr viel leichter von der Hand gehen.

Die meisten brauchen, um ein Drehbuch von der Idee bis zur ersten fertigen Fassung zu schreiben, drei bis sechs Monate. Manche benötigen allerdings auch ein Jahr oder noch länger. Ich kenne Autoren, die ein Drehbuch in zwei oder drei Wochen geschrieben haben. Andere in fünf Jahren. Die Überarbeitung kann weitere zwei Wochen dauern – oder zwei Jahre. Es gibt keinen genauen Zeitplan, an den Sie sich halten müssen, um ein Drehbuch zu schreiben. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, um ein Drehbuch zu schreiben. *Den* kreativen Prozeß gibt es nicht.

Anwendung

Sie haben einen Grund, ein Drehbuch zu schreiben. Und es gibt Fragen, die Sie sich stellen können und die Ihnen dabei helfen, mit Ihrer Leidenschaft, Ihrer Kreativität und der Methode in Verbindung zu bleiben, die Ihnen am besten hilft, sich gedanklich aufs Schreiben vorzubereiten.

Bevor Sie anfangen, ein Drehbuch zu schreiben, stellen Sie sich folgende Fragen:

Was ist der Grund dafür, daß ich diese Geschichte schreiben möchte?

Habe ich alle Elemente meines Drehbuchs bedacht – die Handlung, das Thema, die Figuren, die Bilder –, und habe ich angefangen, über die Dialoge nachzudenken?

Höre ich die Stimmen meiner Figuren? Fangen sie bereits an, mit mir zu sprechen, so daß, wenn ich mit dem Dialogschreiben anfangen, wirkliche Menschen sprechen?

Habe ich mir genügend Zeit genommen, um die Geschichte

und die Figuren zu erforschen, ohne mich gleich auf das Drehbuchschreiben zu stürzen?

Habe ich meiner Geschichte und meinen Figuren Regeln aufgezwängt, oder habe ich mich bemüht, daß sie sich auf organische Weise entwickeln konnten?

Konzentriere ich mich auf meine Leidenschaft, meine Kunst, darauf, was ich wirklich sagen will? Oder bin ich zu sehr mit den Marktchancen meines Drehbuchs beschäftigt, wie kommerziell es ist, wieviel Geld ich verdienen und wie berühmt ich werden kann? Plane ich schon meine Dankesrede für die Oscar-Verleihung, bevor das Drehbuch geschrieben ist, oder bin ich bereit, damit bis zur Nominierung zu warten?

Habe ich nicht vergessen, mich auf den Prozeß des Schreibens zu konzentrieren, und statt dessen versucht, schnelle Lösungen zu finden?

Wenn Sie diese Vorbereitungen einmal getroffen haben, sind Sie so weit, daß Sie mit dem Schreiben des Drehbuchs anfangen können. Jetzt sind Sie in der Lage, Ihre Geschichte zu strukturieren und ihr eine dramatische Form zu geben, indem Sie den Anfang, die Mitte und das Ende gestalten.

2. EINTEILUNG IN DREI AKTE:

WARUM MAN SIE BRAUCHT UND WIE MAN SIE EINSETZT

Sie sind Autor. Sie sind gerade mit 115 Seiten eines wunderbaren Drehbuchs fertig geworden. Es ist gut, Sie wissen, daß es gut ist. Sie haben es verschiedenen Freunden gezeigt, die Ihnen sagen, daß es besser ist als E.T. Aber Sie haben das nagende Gefühl, daß etwas daran nicht stimmt. Irgendwo, vielleicht im zweiten Akt, scheint es, als paßten die einzelnen Teile nicht zusammen. Es fügt sich nicht zusammen. Es fühlt sich nicht so gut an, wie es sich anfühlen könnte. Sie fangen an zu zweifeln.

Oder Sie sind ein Produzent, der unbedingt die Option auf ein bestimmtes Drehbuch haben möchte. Es ist einzigartig, witzig, es enthält eine wunderbare Rolle für einen der begehrtesten Schauspieler des Landes. Aber das Drehbuch funktioniert nicht. Es scheint unausgewogen, das Ende ist viel besser als der Anfang, und es sieht so aus, als gäbe es zu viele Figuren. Sie möchten sich das Geschäft nicht entgehen lassen, aber sie können sich auch nicht auf eine Geschichte einlassen, die nicht funktioniert.

Sie sind Producer, drei Wochen vor Drehbeginn. Das Drehbuch hat immer noch 138 Seiten, der zweite Akt hängt durch, und Ihre Hauptdarstellerin kann sich nicht damit anfreunden, wie sich ihre Figur im zweiten Akt entwickelt.

All das sind ganz normale Situationen, mit denen man sich auseinandersetzen muß, um ein funktionierendes Drehbuch zu bekommen. Im Prinzip sind das alles strukturelle Probleme. Es ist nicht so, daß die Geschichte schlecht wäre. Das Problem liegt in der Konstruktion. Das Drehbuch funktioniert noch nicht – aber wo fängt man an?

Einteilung in drei Akte

Schreiben und Überarbeiten ist ein Prozeß, bei dem man einerseits die Übersicht behalten, andererseits auch dem Detail große Aufmerksamkeit widmen muß. Wie ein Drehbuch hat dieser Vorgang einen Anfang, eine Mitte und – Gott sei Dank – ein Ende.

Ein Teil des Schreibens und Überarbeitens eines guten Drehbuchs besteht darin, Ihrer Geschichte eine starke Struktur zu geben. Das heißt, sie so zu gestalten, daß sie eine Form erhält, sich auf das Wesentliche konzentriert, Momentum und Klarheit bekommt. Das bedeutet, Möglichkeiten zu finden, damit Ihr Publikum sich mit der Geschichte identifiziert und die ganze Zeit einbezogen ist. Mit einem Wort, Ihre Geschichte in eine dramatische Form zu bringen.

Dramen tendierten fast von Anfang an zur Drei-Akt-Struktur. Ob es sich um eine griechische Tragödie, ein Werk in fünf Akten von Shakespeare, eine Drama-Serie in vier Akten oder ein Movie-of-the-Week in sieben Akten handelt, wir erkennen trotzdem die Grundstruktur der drei Akte: Anfang, Mitte und Ende – oder *Exposition*, *Entwicklung* und *Auflösung*.

In den meisten Dreiakttern ist diese Struktur sehr klar: Der Vorhang fällt am Ende des ersten Aktes, um das Ende der Exposition, und am Ende des zweiten Aktes, um das Ende der Entwicklung der Geschichte anzuzeigen. Dann geht es mit dem dritten Akt weiter, der sich bis zur Klimax und Auflösung steigert.

Im Fernsehen wird der Film für Werbeblöcke zwangsweise unterbrochen, wodurch eine Zwei-Akt-Struktur (für Sitcoms) entsteht, sieben Akte (für einen 2-Stunden-Film) oder vier Akte (bei Serien). Aber in einem guten Fernsehfilm sind die drei Akte innerhalb dieser mehr oder weniger künstlichen Aktenden dennoch enthalten. Es gibt immer noch eine eindeutige Exposition, eine Entwicklung und eine Auflösung.

Obwohl es keine Stelle gibt, an der der Kinofilm angehalten wird, gibt es die Akte trotzdem. Sie helfen, die Geschichte voranzutreiben und auf den Punkt zu bringen. Das ist bei allen dramatischen Formen gleich, und deshalb sind meine Anmerkungen über Kinofilmstruktur gleichermaßen auf Fernsehen und Theater anwendbar.

Die einzelnen Akte eines Kinofilms enthalten normalerweise eine 10- bis 15seitige Exposition, ca. 20 Seiten Entwicklung im ersten Akt, einen zwischen 45 und 60 Seiten langen zweiten Akt und einen ziemlich schnellen dritten Akt von 20 bis 35 Seiten. Jeder Akt hat ein anderes Zentrum. Die Bewegung von einem Akt weg zum nächsten wird normalerweise durch eine Handlung oder ein Ereignis erreicht, das wir

die *Richtung* der Geschichte zu geben. Sie verdichtet eine Situation zu einem logischen Handlungsstrang. Sie bringt die Geschichte in Bewegung. Sie dient dem Publikum als Orientierung, so daß es den Film genießen kann, ohne sich Fragen stellen zu müssen wie: »Worum geht es?« »Was machen sie da?« »Warum machen sie das?«

Fangen Sie mit einem Bild an In den meisten guten Filmen beginnt die Exposition mit einem *Bild*. Es vermittelt uns einen starken Eindruck der Umgebung, der Stimmung, der verschiedenen Ebenen und manchmal auch des Themas. Dieses erste Bild könnte eine Schlacht im Weltall sein (KRIEG DER STERNE), Straßenbanden in New York (WEST SIDE STORY), eine Frau, die in den Bergen singt (THE SOUND OF MUSIC [MEINE LIEDER – MEINE TRÄUME]), oder Löwenstatuen, die voll übler Vorbedeutung eine Bücherei bewachen, in der es spukt (GHOSTBUSTERS).

Filme, die mit Dialog anfangen statt mit einem besonders anschaulichen Bild, neigen dazu, schwerer verständlich zu sein. Das kommt daher, daß das Auge einzelne Informationen schneller aufnehmen kann als das Ohr. Wenn wichtige Informationen verbal gegeben werden, bevor das Publikum sich auf den Stil, den Ort und den Ton des Films eingestellt hat, ist es schwierig, sich an das Gesagte zu erinnern. Das führt dazu, daß wir nicht wissen, wie wir die Worte in die Geschichte integrieren sollen.

Fangen Sie also mit einem Bild an, einem Gefühl, auch für die Umgebung, für den Rhythmus und den Stil des Films. Sagen Sie uns mit diesem Bild soviel wie möglich. Bringen Sie uns in die richtige Stimmung. Versuchen Sie, wenn möglich, eine Metapher für den Film zu finden, die uns durch die von Ihnen geschaffenen Bilder etwas über das Thema erzählt.

Bei einigen der populärsten Filme erinnern wir uns an lebendige und unvergeßliche Bilder. Lassen Sie uns zwei davon ansehen: DER EINZIGE ZEUGE und AFRICAN QUEEN.

Die ersten drei Minuten von DER EINZIGE ZEUGE bestehen fast nur aus Bildern. Mit Musik unterlegt sehen wir:

Getreide weht im Wind.

Amish, in traditioneller schwarzer Kleidung, gehen durch das Getreide.

Amish-Kutschen bewegen sich zum Klipp-Klapp der Pferde.

Eine Farm.

Eine Beerdigung.

Gesichter.

Und die ersten Worte, die wir hören, sind in holländisch-deutsch.

Nachdem wir die ersten Minuten von DER EINZIGE ZEUGE gesehen haben, könnten wir uns fragen: »Was erzählen sie uns? Was haben wir aus dem, was wir gesehen haben, erfahren?«

DER EINZIGE ZEUGE fängt in einem speziellen Rhythmus und sehr langsam und lyrisch an. Die ersten Bilder von DER EINZIGE ZEUGE zeigen uns friedliche Leute, eine Gemeinschaft und vermitteln eine Vorstellung von Engagement und gegenseitiger Unterstützung. Es sind Leute, die mit ihrem Land verwachsen sind, was durch die Getreidebilder gezeigt wird. Ihr Leben läuft langsamer ab als das von Stadtmenschen. Wir bekommen eine Ahnung, daß diese Menschen eine enge Verbindung zur Erde und zueinander haben.

Mit diesen wenigen Anfangsminuten des Films ist auch das Thema etabliert – das Thema Gemeinschaft. Im Lauf der Geschichte wird dieses Bild von Gemeinschaft immer stärker und kontrastiert mit der schnelleren, gewalttätigeren Welt der Polizei.

Beachten Sie auch, daß es an dieser Stelle keinen Dialog gibt. Das Bild baut sich auf und steigert sich, Detail für Detail, bis wir ein Gefühl für den Ort, den Rhythmus, die Stimmung und die verschiedenen Ebenen bekommen haben.

AFRICAN QUEEN fängt mit einer Beschreibung des Kontexts und der Vielschichtigkeit an, wenn es heißt: »Ein Eingeborenendorf auf einer freien Fläche zwischen dem Dschungel und dem Fluß. Später Vormittag.«

TOTALE – EINE KAPELLE

Gleißendes Licht und Hitze, eine drückende Stille. Dann der TON einer schrillen Orgel und zwei Stimmen, die man von den verschiedenen, scheuen, gedämpften, schleppenden Stimmen, die eine Hymne anstimmen, unterscheiden kann.

STIMMEN

(singend)

»Führe mich, o Du großer Gott ...«

KAPELLE – ENTLANG DER LÄNGSTSEITE DER SCHMUCKLOSEN KAPELLE MIT DER KIRCHENGEMEINDE, KAMERA AUF DEN BRUDER AM CHORPULT UND ROSE AN DER ORGEL – INNEN

BRUDER

»Pilgerer durch dieses öde Land ...«

Der Bruder: mittleren Alters, stämmig, glatzköpfig, fürchterlich schwitzend, sehr ernst. Er achtet genau auf seine Gemeinde. Er singt, so laut er kann, ziemlich nasal, und versucht, den Sinn jedes Wortes einzuhämmern, als wäre es ein Nagel. Er schlägt mit seiner Hand den Takt und versucht angestrengt, das schleppende Tempo zu beschleunigen:

GEISTLICHER

»Ich bin schwach, aber Du bist allmächtig ...«

ROSE, Anfang Dreißig, strenge Züge, strenge Frisur ... Sie tritt heftig in die Pedale, spreizt mit ihren Knien Holzflügel, die die Lautstärke kontrollieren, nutzt Pausen, um bestimmten Sätzen mehr Ausdrucksstärke zu verleihen, und studiert ziemlich verzweifelt das offene Notenbuch und schafft es mit Mühe und Not, die richtigen Noten zu spielen – eine sehr beschäftigte Frau. Auch sie singt, so gut und so laut sie kann ...

ROSE

»Halte mich mit Deiner mächtigen Hand.«

(In diesen leidenschaftlich-frommen Moment mischen sich)

eine feurige Rauchsäule, ein schräger TON, der immer lauter wird. Das absurde, stotternde, hämmernde Geschepper eines rachitischen Dampfbootes. Die Augen der Singenden wandern unruhig von ihren Notenblättern. SCHNITT AUF die gerunzelte Stirn des Bruders, der immer lauter singt und so Ordnung zu schaffen versucht; die Aufmerksamkeit auf die Hymne beginnt nachzulassen.

TOTALE – DIE AFRICAN QUEEN

Ihre Schiffssirene gibt ein kochendes Jaulen von sich. WIEDERHOLT es – mit der allergrößten Genugtuung. Sie ist unternetzt, flachbödig und dreißig Fuß lang. Davon sind sechs Fuß in Richtung Heck von einer verschlissenen Persenning überdacht. Mittschiffs stehen Motor und Dampfkessel. Ihr stummeliges Schornsteinrohr ragt nur wenig über die Persenning hinaus.

BEIM ZWEITEN JAULEN SCHNITT AUF

AMERIKANISCHE EINSTELLUNG (zwischen NAH UND HALBNAH) – ALLNUTT – AUF SEINEM BOOT

Seine weißen Kleider sind abgetragen und ziemlich schmutzig. Er hat seine nackten Füße hochgelegt und raucht zurückgelehnt eine billige Zigarre. Er trägt seine speckige Kapitänsmütze, deren Schirm seitwärts gegen die Sonne gedreht ist. Zwei junge Schwarze sind bei ihm, die so lang, dünn und geschmeidig sind, daß sie an schwarze Spaghetti erinnern. Der eine fummelt stolz und sehr geschäftig am Motor, der ständig im Auge behalten werden muß, der andere fächelt ALLNUTT, der sich sichtlich wohl fühlt, Luft zu ... Die *African Queen* driftet langsam in Richtung Ufer.

Es geht weiter mit Verwirrung und Frustration, wenn der Bruder und Rose mit großem Eifer versuchen, die Hymne zu einem würdevollen Ende zu bringen, und Allnutt, eine Zigarre im Mund, näher kommt und die Post bringt.

Dieses erste Bild ist voller Kontraste. Innerhalb weniger Minuten werden wir mit den »heidnischen Schwarzen« und den »christianisierten Eingeborenen« bekanntgemacht. Wir werden auch bekanntgemacht mit den frommen weißen Missionaren und dem gleichermaßen unfrommen Allnutt, der spröden Rose und dem lässigen Allnutt, den Sängern und Nichtsängern und dem »zivilisierten« weißen Mann und der Frau in ihrem Bemühen, den »Primitiven« Regeln aufzuzwingen. In dieser Welt tauchen eine Rauchfahne auf und ein Pfeifton, die den Ort am Ende der Welt mit den Problemen eines Weltkrieges verbinden.

Den Anstoß finden Nach dem ersten Bild fängt die Geschichte an, wir müssen alle wichtigen Figuren, die in der Geschichte vorkommen, kennenlernen. Wir brauchen Informationen über die Situation: »Wo sind wir? Was passiert hier?« Und etwas, ein Ereignis, muß die Geschichte in Gang bringen. Dieses besondere Ereignis nenne ich *Anstoß*.

Der Anstoß löst die Handlung aus. Etwas passiert – eine Explosion, ein Mord, ein Brief kommt an, vielleicht erscheint Tante Maria an der Eingangstüre –, und von diesem Moment an ist die Geschichte festge-

geschrieben. Wir wissen jetzt, wovon die Geschichte handelt – was ihr Inhalt sein wird.

Der Anstoß ist die erste Aktion, die die Handlung vorantreibt. Etwas passiert, oder jemand trifft eine Entscheidung. Die Hauptfigur wird in Bewegung gebracht. Die Geschichte hat begonnen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Anstößen. Die stärksten sind besondere Aktionen, die die Geschichte in Gang bringen. In DER EINZIGE ZEUGE passiert ein Mord, und John Book wird geholt, um ihn aufzuklären. In GHOSTBUSTERS wird in der Bücherei ein Geist entdeckt. Und in DER WEISSE HAI wird eine Schwimmerin von einem Hai getötet.

Manchmal besteht der Anstoß aber auch aus einer Information, die eine Figur erhält und uns sagt, worum es geht. Das ist in vielen Movies-of-the-Week der Fall, die oft von Problemen, Verbrechen und Krankheiten handeln. Einer Frau wird gesagt, daß sie Krebs hat, ein Mann wird befördert, ein Ehepaar erfährt, daß es niemals Kinder haben wird.

Manchmal besteht der Anstoß auch aus einer ganzen Reihe von Situationen, einer Serie von Zwischenfällen, die sich über einen längeren Zeitraum zusammenfügen, um uns so die Orientierung zu ermöglichen. In ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT wissen wir bis zur 22. Minute des Films nichts von der Zeitmaschine. Aber wir wissen, daß ein verrückter Erfinder eine der Hauptfiguren ist. Wir wissen auch, daß Marty um 13.15 Uhr mit ihm in der Twin Pines Mall verabredet ist und daß das Treffen wichtig ist – und geheim. Im Lauf der Zeit werden wir immer neugieriger. Schließlich, am Ende des ersten Aktes, wird der Kern der Geschichte klar.

Auch der Anfang von TOOTSIE besteht aus verschiedenen Situationen. Wir wissen, daß Michael ein Schauspieler ohne Arbeit ist. Wir wissen, daß es schwierig ist, mit ihm zu arbeiten. Wir wissen, daß er ein guter Schauspieler ist. Wir wissen, daß ihn wegen der Art und Weise, wie er sich verhält, niemand beschäftigt wird. Wir wissen, daß ein Job bei einer Seifenoper frei ist – für eine Frau. Es dauert fast den ganzen ersten Akt, bis alle diese Informationen mitgeteilt wurden, aber am Ende des ersten Aktes sind wir im Bilde, und die Geschichte kann beginnen.

Die zentrale Frage Die Exposition ist aber immer noch nicht abgeschlossen. Das Anfangsbild mag uns geholfen haben, uns zurechtzufinden, und der Anstoß hat die Geschichte in Gang gebracht, aber es fehlt noch etwas, bevor wir mit der Geschichte wirklich anfangen können.

Jede Geschichte ist auf ihre Weise ein Rätsel. In der Exposition wird eine Frage gestellt, die mit der Klimax beantwortet wird. Normalerweise geht es um ein Problem oder eine Situation, die gelöst werden muß. Durch diese Situation oder das Problem taucht in unserem Kopf eine Frage auf wie: »Wird John Book den Mörder finden?« (DER EINZIGE ZEUGE) »Werden die Deutschen trotz des Massakers ungestraft davongekommen?« (AFRICAN QUEEN) »Wird Martin den Hai fangen?« (DER WEISSE HAI)

Wenn diese Frage einmal gestellt ist, nimmt alles, was in der Geschichte passiert, darauf Bezug. Meistens wird die *zentrale Frage* in der *Klimax* mit »Ja« beantwortet. »Wird John Book den Mörder finden« – Ja. »Werden Allnutt und Rose die *Louisa* in die Luft sprengen?« Ja. »Wird Martin den Hai fangen?« Ja. Aber wir bekommen keine Antwort, bevor die Geschichte zu Ende ist, und obwohl wir den Ausgang vielleicht erraten, bleiben wir interessiert daran, was bis dahin passiert.

Wenn die zentrale Frage einmal gestellt ist, ist die Exposition zu Ende. Jetzt kann sich die Geschichte entfalten.

Handlung im ersten Akt Bis zum Ende der Exposition sind wahrscheinlich 10 bis 15 Minuten des Films vergangen. Es ist wichtig, die Exposition knapp zu halten, denn das Publikum wird ungeduldig, wenn es nach 15 Minuten nicht weiß oder zumindest eine Ahnung hat, worum es geht. Es gibt natürlich eine Menge ausländischer und ein paar amerikanische Filme, die das Publikum viel länger warten lassen, bevor es weiß, wovon die Geschichte handelt. Aber je länger die Geschichte braucht, um anzufangen, desto größer ist die Gefahr, daß es überhaupt keine Geschichte gibt bzw. daß das Publikum sie nicht wahrnimmt. Und wenn manche dieser Filme auch Kunst sein mögen, sind sie selten ein Kassenerfolg. Da ich davon überzeugt bin, daß es möglich ist, beides zu bekommen: künstlerisch wertvolle und gut strukturierte Dreh-

bücher ohne jeden Kompromiß, empfehle ich einen knappen, klaren, sauberen Anfang.

Auf diese Exposition folgt dann die Entwicklung des ersten Akts. Es ist wichtig, daß wir nach der Exposition weitere Informationen bekommen, damit wir uns in der Geschichte zurechtfinden. Wir müssen mehr über die Figuren erfahren. Wir müssen die Figuren handeln sehen, bevor wir ihre Entwicklung im zweiten Akt verfolgen. Wir müssen vielleicht mehr über ihre *Vorgeschichte* oder die *Situation* erfahren. Woher kommt die Figur? Was ist ihre Motivation? Was ist der zentrale Konflikt? Wer ist der Antagonist?

Um den ersten Akt zu analysieren, müssen wir die wichtigen *Entwicklungsschritte*, die uns auf den Fortgang der Geschichte vorbereiten, verstehen.

Unter einem wesentlichen Entwicklungsschritt (*beat*) können wir uns einen einzigen dramatischen Moment oder ein dramatisches Ereignis vorstellen. In der Musik bestimmen einzelne Takte das Maß. Wenn Sie mehrere Takte hinzufügen, entsteht ein Satz, dann eine Melodie und schließlich ein ganzes Lied. Das Drama funktioniert genauso. Einzelne dramatische Entwicklungsschritte oder Momente aneinandergereiht ergeben eine Szene. Und die Entwicklungsschritte der Szenen ergeben die Entwicklungsschritte des Aktes, und die Entwicklungsschritte jedes Akts ergeben zusammen die Geschichte.

In DER EINZIGE ZEUGE gibt es eine Anzahl von notwendigen Entwicklungsschritten, die die Haupthandlung des ersten Akts festlegen – der Versuch, den Mörder zu identifizieren:

John Book zeigt Samuel einen Verdächtigen zur Identifizierung.

John arrangiert, daß Rachel und Samuel noch einen Tag bleiben können.

John zeigt Samuel eine Reihe von Verdächtigen.

John zeigt Samuel polizeiliche Ermittlungsphotos.

Samuel sieht das Photo von McFee und identifiziert ihn als den Mörder.

John Book erzählt das dem Polizeichef Paul Schaeffer.

McFee versucht John umzubringen, und John wird klar, daß Paul an dem Mord beteiligt ist.

Diese Entwicklungsschritte erzählen aber nichts darüber, wovon die Geschichte wirklich handelt. Aber sie bereiten uns darauf vor, was als nächstes kommen wird.

Wozu Wendepunkte? Eine gute Geschichte ist von Anfang bis zum Ende interessant. Sie fesselt unsere Aufmerksamkeit durch die unvorhersehbaren und spannenden Wendungen und Windungen der Handlung, bis sie schließlich ihre Klimax erreicht hat. Würde die Geschichte ganz geradlinig, vom ersten Anstoß bis zur Klimax, erzählt und entwickelt, verlören wir das Interesse, und die Perspektive würde unklar. Obwohl Wendungen und Umkehrungen während der ganzen Geschichte passieren können, gibt es während der drei Akte zwei Wendepunkte, die dasein müssen, damit die Handlung nicht steckenbleibt – einer am Anfang des zweiten Aktes und einer am Anfang des dritten Akts. Sie treiben die Geschichte in eine andere Richtung. Neue Ereignisse kündigen sich an. Neue Entschlüsse werden gefaßt. Durch diese zwei Wendepunkte erhält die Geschichte ihr Momentum und behält ihre Perspektive.

Normalerweise findet der erste Wendepunkt im Film ungefähr nach einer halben Stunde statt und der zweite etwa zwanzig bis dreißig Minuten vor Ende des Films. Jeder dieser Wendepunkte erfüllt eine ganze Reihe von Funktionen:

Er lenkt die Handlung in eine neue Richtung.

Die zentrale Frage wird noch einmal aufgeworfen und macht uns neugierig auf die Antwort.

Oft ist es ein Moment, in dem die Hauptfigur eine Entscheidung trifft oder eine Verpflichtung eingeht.

Er erhöht das Risiko.

Er treibt die Handlung voran in den nächsten Akt.

Er führt uns in ein neues Umfeld, und wir gewinnen eine neue Perspektive auf die Handlung.

Ein starker Wendepunkt löst dies alles ein, viele Wendepunkte erfüllen jedoch nur einige dieser Funktionen. DER EINZIGE ZEUGE ist eines der besten Beispiele für ein straff strukturiertes Drehbuch – und die Wendepunkte gehören zu den stärksten, die es gibt. Der erste Wendepunkt kommt ungefähr nach zweiunddreißig Minuten, kurz nachdem John Book dem Polizeichef Paul Schaeffer erklärt, daß der Junge McFee identifiziert hat.

Schaeffer fragt: »Wer weiß noch davon?« Book antwortet: »Nur wir.« Schaeffer schlägt vor, daß es so bleiben soll. John Book geht nach Hause und wird in seiner Garage von McFee aus dem Hinterhalt überfallen. Als er merkt, daß er angeschossen ist, fallen ihm Schaeffers Worte »Wer weiß noch davon?« ein. Und seine Antwort: »Nur wir.«

Achten Sie darauf, was damit erreicht wird. Bis zu diesem Zeitpunkt hat John die normalen Wege eingeschlagen, um den Mörder zu finden. Er hat die Häftlinge gecheckt, er hat die Kartei durchforstet, und nun sieht es so aus, als habe seine Arbeit den toten Punkt erreicht. Paul hatte ihm versichert, sich um alles zu kümmern. Die Handlung ist fast zum Stillstand gekommen.

Aber mit diesem Wendepunkt ist plötzlich alles anders. Eine starke Handlung folgt – McFee versucht, John Book zu töten. Und durch diesen Vorgang begreift John Book, daß Paul mit in das Verbrechen verwickelt ist. Jetzt sind wir wieder neugierig: »Wird John den Mörder erwischen?« Vorher sah es so aus, als laute die Antwort: »Ja.« Und nun scheint die Antwort zu sein: »Vielleicht nicht.«

Die Risiken sind jetzt größer geworden. John muß verschwinden, er

muß fliehen. Zum erstenmal ist sein Leben in Gefahr, wie auch das Leben von Rachel und Samuel. An diesem Punkt trifft John einige Entscheidungen: die Akten vernichten, Rachel und Samuel auf die Farm zurückbringen und untertauchen, bis sich die Situation beruhigt hat.

In *DER EINZIGE ZEUGE* erleben wir das Beispiel eines Wendepunkts, der zwei unterschiedliche Handlungsschritte enthält. Der erste: John wird angeschossen und begreift, daß Paul ein Mörder ist. Das gibt der Geschichte eine neue Richtung und trägt uns aus dem ersten Akt. Wir brauchen aber einen weiteren Handlungsschritt, um in den zweiten Akt zu kommen. Zu diesem Zeitpunkt wissen wir nur, daß John seine Flucht plant, die Handlung des zweiten Aktes jedoch, der Aufenthalt auf der Farm der Amish, hat noch nicht begonnen. Sie setzt ein, wenn John aufgrund seiner Verletzung ohnmächtig wird, das Auto den Taubenschlag umfährt und er auf der Lapp-Farm versteckt werden muß. Gerade noch beabsichtigte John davonzufahren, und die Handlung des zweiten Aktes hätte von einem Mann handeln können, der sich in einem schäbigen Hotel versteckt. Aber jetzt ist John gezwungen, auf der Farm der Amish zu bleiben, und im zweiten Akt geht es um das, was daraus entsteht.

In *TOOTSIE* vermittelt der erste Akt Informationen über Michael: seine Fähigkeit als Schauspieler und Schauspiellehrer, seine schwierige Persönlichkeit und seine Arbeitssuche. Aber mit dem ersten Wendepunkt, nach etwa 22 Minuten des Films, wurde aus Michael Dorothy. Jetzt kann sich der zweite Akt entwickeln, und der Film lotet alle Möglichkeiten, Wendungen, Schwierigkeiten und Einsichten aus, die entstehen, wenn aus einem Mann eine Frau wird.

In *AFRICAN QUEEN*, ungefähr eine halbe Stunde nach Filmbeginn, nachdem Rose und Allnutt sich, wer weiß, wohin, auf den Weg gemacht haben, hat Rose die Idee, das deutsche Schiff *Louisa* zu torpedieren, und schließlich stimmt Allnutt zu. Dieser Entschluß führt zum zweiten Akt, der von der Reise handelt.

Der zweite Wendepunkt Nachdem sich der zweite Akt ungefähr eine Stunde entwickelt hat, kommt noch ein Wendepunkt – der zweite Wen-

depunkt –, der die Richtung der Handlung ebenfalls ändert und die Geschichte in den dritten Akt überleitet. Er bewirkt dasselbe wie der erste Wendepunkt:

Er lenkt die Handlung in eine neue Richtung.

Er stellt die zentrale Frage noch einmal und läßt uns auf die Antwort gespannt sein.

Oft ist es ein Moment, in dem die Hauptfigur eine Entscheidung trifft oder eine Verpflichtung eingeht.

Er erhöht das Risiko.

Er treibt die Handlung voran in den nächsten Akt.

Er führt uns auf einen neuen Schauplatz und lenkt unsere Aufmerksamkeit unter einem neuen Blickwinkel auf die Handlung.

Aber der zweite Wendepunkt hat noch eine zusätzliche Funktion: Er beschleunigt die Handlung. Dadurch wird der dritte Akt spannender als die beiden vorangegangenen. Er verleiht der Geschichte ein Gefühl von Unausweichlichkeit bzw. innerer Logik. Er treibt die Geschichte ihrer Auflösung zu.

Manchmal ist eine »tickende Uhr« ein zweiter Wendepunkt – »Also, James Bond, Sie haben sechs Stunden Zeit, oder ich jage Paris in die Luft!« Oder: »Wenn Sie nicht innerhalb von 24 Stunden machen, was ich von Ihnen verlange, werde ich Sie bei der Polizei anzeigen.« Oder: »Um 12.00 Uhr werden sie kommen, um nach Ihnen zu suchen!«

Manchmal besteht der zweite Wendepunkt aus zwei Handlungsschritten. Dabei handelt es sich oft um einen »schwarzen Moment«, auf den ein *neuer Antrieb* folgt.

In einem Krimi könnte dieser Moment der Augenblick sein, wenn der Detektiv fast aufgegeben hat – der Fall scheint unlösbar. Plötzlich

fällt dem Detektiv die Lösung ein, der dritte Akt geht weiter, und er findet den Bösewicht. Oder in einem Horrorfilm ist es der »schwarze Moment«, wenn der Wissenschaftler realisiert, daß er niemals in der Lage sein wird, das Monster zu zerstören. Und kurz darauf wird ein neuer Plan ausgebrütet.

In COCOON haben wir ein ausgezeichnetes Beispiel für einen Wendepunkt, der aus zwei Teilen besteht. Nachdem die Leute aus dem Altenheim den Strom aus dem Schwimmbad abgelassen haben, sieht Walter den Anterianer im Kokon sterben. Dieser Tod ist für Walter ein »schwarzer Moment« – er gefährdet seine Mission und erhöht das Risiko. Alles scheint verloren. Seine Mission ist fehlgeschlagen. Aber fünf Minuten später kommt durch einen weiteren Handlungsschritt neuer Antrieb in die Geschichte. Der Großvater bietet den Senioren an, ihnen zu helfen, die Kokons zurück ins Wasser zu werfen, um sie für einen zukünftigen Trip aufzubewahren. Ein neuer Anreiz – eine neue Lösung – ist gefunden, um das Problem zu bewältigen und zum dritten Akt überzuleiten.

Der zweite Wendepunkt in DER EINZIGE ZEUGE tritt ein, wenn John entdeckt wird. Paul und McFee wissen nun, wo er sich versteckt hält. Die Entdeckung passiert in verschiedenen Handlungsschritten:

John erfährt vom Tod seines Partners und droht Paul, daß er ihn stellen wird.

Als ein paar Rowdies versuchen, einen Streit mit den Amish vom Zaun zu brechen, greift John ein.

Ein Polizist kommt um die Ecke und erkennt den Mann, den Paul erwähnt hatte. Ohne daß wir es sehen, erzählt er Paul, daß John bei Eli Lapp wohnt.

Der zweite Wendepunkt ist in dem Moment, in dem John den Rowdy niederschlägt. Dies – zusammen mit John Books Identifizierung durch die Polizei – gibt der Handlung eine Wendung und führt zum letzten Schußwechsel im dritten Akt.

Das große Finale Die *Klimax* findet normalerweise zwischen der fünftletzten und letzten Seite des Drehbuchs statt, gefolgt von einer kurzen *Auflösung*, die alle offenen Fragen beantwortet. Die Klimax ist das Ende der Geschichte: das *große Finale*. Es ist der Moment, in dem das Problem gelöst und die Frage beantwortet ist, die Spannung nachläßt und wir wissen, daß alles in Ordnung ist.

John erwischt Paul, und wir wissen, daß es nichts mehr zu tun gibt – außer auf Wiedersehen zu sagen.

Marty kehrt »zurück in die Zukunft«.

Tootsie ist demaskiert, und er bekommt das Mädchen.

Die Ghostbusters machen den großen Fang ebenso wie Martin und Matt in DER WEISSE HAI.

Wenn die Klimax einmal erreicht ist, ist der Spaß vorbei, und es ist Zeit, nach Hause zu gehen. Es gibt nichts mehr zu sagen, und man sollte es auch nicht. Auch wenn die Versuchung groß ist, die Geschichte zu verlängern, eine kleine Information oder ein Bild hinzuzufügen – es ist vorbei und an der Zeit, »Ende« zu schreiben.

Zusätzlich zu den drei Akten gibt es auch noch andere Möglichkeiten, ein Drehbuch zu gestalten. Die Titelsequenz und der zentrale Punkt sind zwei Hilfsmittel, das Drehbuch noch mehr zu strukturieren.

Die Titelsequenz

Ein Film kann auf drei verschiedene Arten beginnen: Einige Minuten lang laufen die Titel, und dann fängt die Geschichte an. Diese Titel können ganz einfach sein, zum Beispiel weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund oder umgekehrt (wie bei den meisten Woody-Allen-Filmen) oder sehr schön geschriebene Titel (wie bei den meisten Filmen

vor 1950 und bei Filmen wie A ROOM WITH A VIEW [ZIMMER MIT AUSSICHT] oder AGE OF INNOCENCE [ZEIT DER UNSCHULD]).

Oder die Titel können über Bilder und Handlungen, normalerweise ohne Dialog, laufen (wie in THE SILENCE OF THE LAMBS [DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER], DER WEISSE HAI, EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE), und der Regisseur legt so eine Menge Kontext und Information unter die Titel, obwohl die Geschichte noch gar nicht angefangen hat.

Seit den achtziger Jahren hat sich der Umgang mit den Titeln verändert – in immer mehr Filmen gibt es eine Vor-Titel-Sequenz. In den meisten Fällen sind es etwa zwei oder drei Minuten einer Montage oder eine oder zwei kurze Szenen, die die Figuren charakterisieren, oder eine oder zwei Szenen, die einen Kontext oder eine Situation etablieren. Diesen Anfangsszenen folgen dann entweder geschriebene Titel (CITY SLICKERS [DIE GROSSTADT-HELDEN]) oder Titel über Handlung (WAR-GAMES [WARGAMES – KRIEGSSPIELE]).

Vor den Titeln kann eine solche Sequenz die Geschichte zusätzlich strukturieren, denn sie erlaubt dem Autor, sich ihr auf zwei verschiedene Arten zu nähern, gewöhnlich etabliert er zuerst die Situation, und dann führt er die Hauptfiguren ein. Zum Beispiel stellt die Sequenz, die vor den Titeln in GHOSTBUSTERS gezeigt wird, den Geist der Bücherei vor. Dann fangen die Titel an, und nach den Titeln werden die Hauptfiguren etabliert. Oder in BROADCAST NEWS (NACHRICHTENFIEBER – BROADCAST NEWS) werden die Hauptfiguren zuerst als Kinder vorgestellt, dann folgen die Titel, und die Geschichte beginnt mit ihnen als erwachsene Radio-Journalisten.

In den meisten Fällen sind diese Sequenzen vor den Titeln kurz, gewöhnlich etwa zwei bis drei Minuten, doch gelegentlich gibt es sehr lange Sequenzen. Es gibt eine sieben Minuten lange Sequenz vor den Titeln in KRIEGSSPIELE. Der Anfang von BORN ON THE FOURTH OF JULY (GEBOREN AM 4. JULI) dauert ebenfalls ungefähr sieben Minuten. In beiden Fällen etablieren die Sequenzen vor den Titeln den Kontext, doch die Geschichte fängt nicht wirklich an, bevor die Titel gelaufen sind.

Obwohl fast alle Producer, Produzenten und Regisseure dem Autor sagen, daß es nicht seine Aufgabe sei, sich über die Titel Gedanken zu

machen (und meistens gibt es keinen Grund, irgend etwas über Titel zu schreiben), gibt es Fälle, in denen sie Teil der Struktur des Films sind. Dann muß der Autor dem Leser und Produzenten diese Struktur erläutern.

Titel wurden in den letzten Jahren sehr einfallsreich plaziert. Als Beispiel einer besonders interessanten Titelsequenz schauen Sie sich die Titel von AUF DER FLUCHT an, die sich über die ersten elf Minuten des Films verteilen. Sie fangen an über dem Mord in Schwarzweißzeitlupe. Sie laufen über der Festnahme und der Befragung von Richard Kimble. Sie hören für ein paar Minuten auf und fangen wieder an, nachdem Kimble verurteilt ist, und gehen weiter, wenn der Bus, der ihn ins Gefängnis bringt, losfährt. Hier helfen die Titel, die Exposition zu strukturieren, indem sie den Anfang in verschiedene Bereiche unterteilen und so zum schnellen Tempo des Films beitragen.

Der zentrale Punkt (*midpoint scene*)

Der zentrale Punkt wird genau dort erreicht, wo Sie ihn erwarten – ungefähr in der Mitte des Drehbuchs. Syd Field sagt in THE SCREENWRITER'S WORKBOOK (DAS HANDBUCH ZUM DREHBUCH), daß der zentrale Punkt die Geschichte in zwei Hälften teilt und hilft, über ein Ereignis oder eine Dialogzeile den zweiten Akt zu strukturieren.

Während meiner Arbeit als Script Consultant bei mehr als 1500 Drehbüchern und als Lehrerin habe ich viele der besten Filme als Beispiele verwendet, aber ich kann nicht in jedem Film einen zentralen Punkt finden. Doch wenn ich ihn finde, ist er ein ausgezeichnetes strukturelles Hilfsmittel, den schwierigen zweiten Akt zu gliedern.

Nicht nur, daß er das Drehbuch in zwei Teile teilt, der zentrale Punkt teilt auch den zweiten Akt, indem er den ersten Teil des zweiten Akts in eine bestimmte Richtung weist und eine Richtungsänderung für die zweite Hälfte des Akts bewirkt, wobei er die mit dem ersten Wendepunkt festgelegte Gesamtperspektive für den zweiten Akt beibehält.

Einige der besten zentralen Punkte findet man im Krimi und im Thriller. In EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE sagt Alex ungefähr in der

Mitte des Films, daß sie schwanger ist. Der gesamte zweite Akt geht um »Alex loswerden«, doch der zentrale Punkt bringt Dan, wenn auch unbeabsichtigt, wieder zu ihr zurück.

In *AUF DER FLUCHT* erhält Richard Kimble in der Mitte des zweiten Akts eine Computerinformation über den einarmigen Mann. Hier geht es in der ersten Hälfte des Aktes darum, zu entkommen und in Chicago anzukommen – im wesentlichen Verfolgungsszenen. Die zweite Hälfte des zweiten Aktes besteht aus Richards Nachforschungen über den einarmigen Mann und Sam Gerards Nachforschungen über Richard. Obwohl der Film immer im Auge behält, daß Gerard Richard finden will, geben Richards Nachforschungen dem Akt eine zusätzliche Struktur.

In *DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER* wird Hannibal Lecter am zentralen Punkt nach Memphis verlegt und damit die Richtung der zweiten Hälfte des zweiten Akts geändert. Der Höhepunkt von *TOOTSIE* zeigt, wie Dorothy als Liebling des Publikums und der Presse immer berühmter wird und in nationalen Zeitschriften erscheint.

Viele Autoren haben Probleme mit dem zentralen Punkt. Während meiner Arbeit als Script Consultant habe ich festgestellt, daß viele Autoren den zentralen Punkt fälschlicherweise für den ersten Wendepunkt halten und somit die Struktur durcheinanderbringen und Drehbücher schreiben, in denen der zweite Akt erst nach der Hälfte des Drehbuchs beginnt. Wenn der Autor aber anfängt, zuerst eine klare Struktur mit drei Akten zu entwerfen, ergibt sich der zentrale Punkt oft ganz von selbst. Dann, während der Überarbeitung, kann der Autor diese Szene verbessern und verdichten.

Wie entstehen Strukturfehler?

Sie werden kaum einen Film sehen, in dem jeder Akt gleich gut strukturiert ist. Nicht jeder in Hollywood weiß, wie man ein Drehbuch aufbaut, und nicht jeder ausgezeichnete Autor ist notwendigerweise ein brillanter Strukturalist. Deshalb weisen die meisten Drehbücher in einem ihrer Akte Brüche auf.

Manchmal sehen Sie eine sehr langsame Exposition. Zum Beispiel

hatte der hervorragende Film TENDER MERCIES (COMEBACK DER LIEBE) eine lange und subtile Exposition, die große Geduld erforderte, während man auf den Beginn der Geschichte wartete. Wie auch in KISS OF THE SPIDER WOMAN (DER KUSS DER SPINNENFRAU), wo am Anfang Figur und Bild in den Mittelpunkt gestellt werden und der erste Anstoß (wenn die von William Hurt dargestellte Figur sich damit einverstanden erklärt, über seinen Zellennachbarn Informationen herauszukriegen, eine späte Exposition etwa 20 Minuten nach Filmanfang) nicht gezeigt wird. In einem Kinofilm ist das normalerweise auszuhalten, da in den ersten 20 Minuten kaum jemand das Kino verläßt. Bei einem Fernsehfilm ist eine langsame Exposition allerdings tödlich und wird gewöhnlich die Zuschauer zum Umschalten verleiten.

Manche Filme lassen zu lange auf den ersten Wendepunkt warten, was dazu führt, daß man im ersten Akt zuwenig Handlung hat und somit die Entwicklung im zweiten Akt zusammendrängt. Damit geht leicht das Interesse der Zuschauer verloren. Das passierte in dem Film AWAKENING (ZEIT DES ERWACHENS), wo der erste Wendepunkt spät kam (ungefähr in der 43. Minute) und der bessere, zweite Akt verdichtet wurde.

Bei manchen Filmen kommt der zweite Wendepunkt zu früh, wodurch der dritte Akt durchhängt, oder er kommt zu spät, so daß nicht genügend Zeit ist, um Spannung und Suspense für das große Finale zu etablieren.

Einige Filme haben lange Auflösungen, die nicht enden wollen, selbst nach der Klimax nicht. PASSAGE TO INDIA (REISE NACH INDIEN) und THE COLOR PURPLE (DIE FARBE LILA) wurden für ihre über 20 Minuten langen Auflösungen kritisiert. Ist die Auflösung zu lang, empfindet das Publikum, daß es kein klares Ende gibt oder daß es das Ende bereits gesehen hat, und wundert sich, warum der Film noch nicht vorbei ist.

DER EINZIGE ZEUGE ist einer der besten Filme, um etwas über Struktur zu erfahren. Er ist klar, prägnant, die Bewegung von Akt zu Akt ist zu spüren, wie auch die Veränderung der Schauplätze und der Handlung wahrzunehmen ist.

Andere gut strukturierte Filme sind: ERBARMUNGSLOS, AUF DER FLUCHT, DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS.

STONE, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT und TOOTSIE. Wie bei vielen Filmen, die man zum erstenmal sieht, sind die Wendepunkte nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Dennoch, Sie können mit diesen Filmen den gleichen Test machen wie mit jedem anderen Film oder Drehbuch. Wenn der Film Sie durchgängig fesselt, ohne daß Ihr Interesse für den Fortgang der Geschichte erlahmt, können Sie ziemlich sicher sein, daß das Drehbuch gut strukturiert ist.

Anwendung

Der Hauptteil der Überarbeitung besteht darin, die Geschichte umzustrukturieren. Im ersten Entwurf sind die drei Akte meistens nicht eindeutig. Normalerweise ist ein Akt stärker als die anderen. Manchmal ist ein Wendepunkt schlecht plaziert. Oder ein Wendepunkt ist schwach und hindert die Geschichte daran, sich von Akt zu Akt zu entwickeln.

Wenn Sie die Struktur Ihres Drehbuchs überprüfen, stellen Sie sich folgende Fragen:

Haben Sie mit einem Bild angefangen?

Gibt uns das Bild ein Gespür für den Stil und das »feeling« der Geschichte?

Haben Sie einen eindeutigen Anstoß am Anfang der Geschichte? Ist er stark, dramatisch und idealerweise durch eine Handlung ausgedrückt?

Wird durch Ihre zentrale Frage die Klimax Ihrer Geschichte vorbereitet? Ist die zentrale Frage klar? Stellt jeder Wendepunkt aufs neue die zentrale Frage?

Haben Sie einen eindeutigen ersten Wendepunkt? Führt er uns in die Handlung des zweiten Akts? Ist Ihr zweiter Wendepunkt klar? Bereitet er die Klimax vor?

Bietet Ihre Klimax ein überzeugendes Ende? Haben Sie eine schnelle Auflösung?

Nun haben Sie Ihren Haupthandlungsstrang überarbeitet. Er ist in sich stimmig. Er ist dramatisch. Er treibt vorwärts. Aber in den seltensten Fällen werden Sie nur einen Handlungsstrang haben. Die Nebenhandlungen zu integrieren ist der nächste wichtige Schritt.

3. DIE FUNKTION VON NEBENHANDLUNGEN (*SUBPLOTS*)

Eine gute Nebenhandlung erfüllt verschiedene Funktionen. Die wichtigste ist, dem Drehbuch mehr Tiefe zu geben. Während der Hauptgeschichte ist der Protagonist damit beschäftigt zu handeln. Aber die Nebenhandlungen geben der Hauptfigur Gelegenheit, den Duft der Blumen zu riechen, sich zu verlieben, sich an einem Hobby zu erfreuen, etwas Neues zu lernen.

Eine gute Nebenhandlung treibt die Haupthandlung voran, die durch die Ereignisse in der Nebenhandlung oft eine unerwartete Wendung erfährt. In *TOOTSIE* hätte Michael damit zufrieden sein können, noch eine Zeitlang Dorothy zu bleiben, nachdem er sich aber in Julie verliebt hat, ist er gezwungen, die Haupthandlung zu ändern und eine Gelegenheit zur Demaskierung zu finden. In *DER EINZIGE ZEUGE* erhöht sich die Spannung der Haupthandlung durch Johns Angst um Rachel, als Paul ein Gewehr an ihren Kopf hält.

Eine gute Nebenhandlung beeinflusst nicht nur die A-Story (Haupthandlung), indem sie den Handlungsverlauf vorantreibt, sondern kreuzt sie auch. Haupt- und Nebenhandlung sind miteinander verbunden. Sie können dadurch verbunden werden, daß die verliebte Person der Nebenhandlung als Zeuge in der Haupthandlung auftritt. Sie können sich überschneiden, indem das Kajakfahren in der Nebenhandlung seine Bedeutung dadurch erhält, daß es dem Protagonisten in der Haupthandlung hilft, einer Gefahr zu entrinnen (*DELIVERANCE* [*BEIM STERBEN IST JEDER DER ERSTE*]).

Eine gute Nebenhandlung transportiert das Thema der Geschichte. In *DEAD POETS SOCIETY* (*DER CLUB DER TOTEN DICHTER*) hat jeder Junge eine Nebenhandlung, mit deren Hilfe das Thema Kreativität und Konformität behandelt wird. In *MOONSTRUCK* (*MONDSÜCHTIG*) erfahren wir durch jede Nebenhandlung ein bißchen mehr über die Liebe.

Nebenhandlungen können von fast allem handeln. Oftmals erzählen sie die Liebesgeschichte, die den Figuren zusätzliches Profil verleiht. Manchmal handeln sie auch von wichtigen individuellen Themen wie Identität, Integrität, Habgier oder »zu sich selbst finden«. Manchmal enthüllt eine Nebenhandlung auch die Achillesferse einer Figur. Das ist

oft in Detektivfilmen der Fall, wo der Macho-Detektiv in der Haupt- handlung stark und auf alles vorbereitet sein muß. Ist er aber mit seiner Freundin oder mit seiner Mutter zusammen, erleben wir ihn verletzlich- er.

Manchmal erzählt die Nebenhandlung von den Zielen, Träumen und Wünschen einer Figur. Es scheint, als sei die Figur zu sehr damit beschäftigt, die Geschichte »voranzutreiben«, um uns viel über sich selbst zu erzählen. Die Nebenhandlung gibt der Hauptfigur eine Mög- lichkeit, sich zu entspannen, zu träumen, sich etwas zu wünschen und über den Tellerrand hinauszuschauen.

Die Nebenhandlung kann uns die Veränderung der Figuren zeigen. Sie kann uns die langsame Entwicklung der Identität, der Selbstachtung oder des Selbstvertrauens vorführen. Sie hilft uns zu verstehen, warum und wie die Figur sich verändert.

In vielen Fällen sind die Nebenhandlungen der interessanteste Teil eines Films. In DER EINZIGE ZEUGE ist die Haupthandlung ziemlich konventionell. Sie haben eine ähnliche Geschichte wahrscheinlich schon hundertmal als Detektivgeschichte im Fernsehen gesehen. Aber die Ne- benhandlung über Rachel und John macht die Geschichte zu etwas Be- sonderem und einmalig. Sie ist es, woran wir uns am stärksten erinnern, was uns berührt und interessiert.

Oder denken Sie an die Nebenhandlung mit Rose und Allnutt in AFRICAN QUEEN. Die Haupthandlung ist eine ziemlich herkömmliche Kriegsgeschichte – ein Schiff soll in die Luft gejagt werden. In der Ne- benhandlung erleben wir die unvergeßlichen Momente zwischen Char- lie und Rose. Wir sehen, wie die Figuren sich verändern, sich offenba- ren und wie eine Liebesbeziehung entsteht. Es ist dieser Teil des Films, an den wir uns erinnern werden.

Wie viele Nebenhandlungen braucht man?

Die meisten Filme haben wenigstens eine oder zwei Nebenhandlungen. Manche Filme haben sogar fünf oder sechs. Wenn ein Film keine Ne- benhandlungen hat, läuft er Gefahr, zu linear zu werden, zu platt. Wenn

es zu viele gibt, können sie das Drehbuch durcheinanderbringen und die Zeit, die zur Entwicklung der »A«- und »B«-Handlung nötig wäre, beanspruchen.

Nebenhandlungen eignen sich gut, eine zu vorhersehbare Haupthandlung komplexer zu machen. Bei TOOTSIE entstehen eine Menge Komplikationen durch die Überschneidung mit den Nebenhandlungen. Immer wenn man glaubt, die Geschichte läuft in eine bestimmte Richtung, taucht eine Überraschung in der Nebenhandlung auf, wodurch die Richtung der Haupthandlung geändert wird. Diese Überraschung kann darin bestehen, daß Julies Vater sich in Dorothy verliebt, wodurch Michael gezwungen wird, sich in der Haupthandlung zu demaskieren (A-Story), was aber auch seine Beziehung zu Julie in der B-Story kompliziert. Die Nebenhandlung von Sandys Freundschaft mit Michael erschwert seine Beziehung mit Julie in der anderen Nebenhandlung. Julies Beziehung zu Ron kompliziert die Beziehung zwischen Julie und Dorothy und zugleich die Haupthandlung über Michael als Dorothy.

Einer der besten Filme für das Studium komplexer Nebenhandlungen ist DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS. STONE von Dale Launer. Die Geschichte wird immer verwickelter, da jede Nebenhandlung den Film in eine andere Richtung treibt. Nichts ist so, wie es auf den ersten Blick scheint: weder die Beziehung zwischen Barbara (Bette Midler) und ihrem Ehemann Sam (Danny DeVito) noch die Absichten der Kidnapper, noch die Beziehung zwischen Sam und seiner Geliebten, die heimlich außerdem Earl zum Liebhaber hat. Jede Nebenhandlung lenkt die Geschichte in eine neue Richtung und macht sie witzig und unvorhersehbar.

Die Struktur von Nebenhandlungen

Genau wie die Haupthandlung einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat, ist es auch bei der Nebenhandlung. Eine gute Nebenhandlung hat Wendepunkte, eine klare Exposition, Entwicklungen und am Schluß eine Auflösung. Manchmal verstärken die Wendepunkte einer Neben-

handlung die Haupthandlung, wenn sie kurz vor oder kurz nach dem Wendepunkt der Haupthandlung plaziert sind. Hin und wieder sind sie unabhängig voneinander, wenn zum Beispiel der Wendepunkt einer Nebenhandlung in der Mitte des zweiten oder dritten Akts stattfindet. Ab und zu fängt die Nebenhandlung überhaupt erst nach dem ersten Wendepunkt der Haupthandlung an. In *TOOTSIE* beginnt die Beziehung zwischen Julie und Michael mit dem ersten Wendepunkt der Haupthandlung. In *AUF DER FLUCHT* wird Sam Gerard am Ende des ersten Aktes eingeführt. In *ERBARMUNGSLOS* tun sich Will Munny (Clint Eastwood) und Ned (Morgan Freeman) beim ersten Wendepunkt zusammen.

Fast alle Filme haben Nebenhandlungen. Einige verdanken einen großen Teil ihres Erfolgs ihrem geschickten Einsatz. Drei Filme mit interessanten Nebenhandlungen sind: *DER EINZIGE ZEUGE*, *ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT* und *TOOTSIE*. Jede dieser Nebenhandlungen bedeutete besondere Herausforderungen, doch war jede einzelne gut strukturiert und hat die Geschichte sehr verbessert.

DER EINZIGE ZEUGE macht einen ungewöhnlichen Gebrauch von der Nebenhandlung. Sie tritt teilweise an die Stelle der Haupthandlung, so als wäre sie die eigentliche Haupthandlung. Sie erinnern sich, daß die Haupthandlung von *DER EINZIGE ZEUGE* um die Frage kreist: »Wird John den Mörder finden?« Dieser Spannungsbogen löst im Film eine bestimmte Zwangsläufigkeit und Gefahr aus. Trotzdem steht die Nebenhandlung, die Beziehung von John und Rachel, im Mittelpunkt des zweiten Akts. Im dritten Akt gehen wir dann zurück zur Haupthandlung, zum letzten Schußwechsel zwischen John, McFee und Paul.

Die Nebenhandlung John und Rachel in *DER EINZIGE ZEUGE* hat eine klare Struktur genau wie die Haupthandlung. Die Exposition findet im ersten Akt statt, als John und Rachel sich zum erstenmal begegnen. Der erste Wendepunkt liegt am Anfang des zweiten Aktes, wenn sich Rachel um John kümmert, er auf ihre Anwesenheit reagiert und sich damit ihre Gefühle füreinander verändern. Diese Entwicklung setzt sich im zweiten Akt fort, in dessen Verlauf sich ihre Beziehung intensiviert: beim Frühstück, beim Tanzen und beim Errichten der Scheune. Ein zweiter Wendepunkt folgt, wenn sie sich küssen; es erhöht die Pro-

blematik ihrer Beziehung und bringt uns wieder zur zentralen Frage der Nebenhandlung: »Werden John und Rachel zusammenkommen?« Zur Klimax kommt es, wenn John das Gewehr wegwirft und damit ihr Leben rettet, und die Auflösung ist sein Abschied.

Die Wendepunkte in dieser Nebenhandlung sind direkt nach den Wendepunkten der Haupthandlung plaziert. In dem folgenden Diagramm arbeite ich mit Filmminuten. Bei diesem Drehbuch, wie bei vielen, entspricht eine Seite in etwa einer Minute. Wenn wir die Haupthandlung (A-Story) und die Nebenhandlung (B-Story) skizzieren müßten, würde es folgendermaßen aussehen:

Exposition

(A) Der Mord
(15 Minuten)

Erster Wendepunkt

(A) Schießerei in der Garage
(31 Minuten)

(B) John und Rachel begegnen sich (16 Minuten)

(B) Rachel sorgt sich um John
(43 Minuten)

Zweiter Wendepunkt

(A) John schlägt den Rowdy
(85 Minuten)

Klimax

(A) Paul wird gefangengenommen
(106 Minuten)

(B) John und Rachel küssen sich
(91 Minuten)

(B) John rettet Rachel
(105 Minuten)

Auflösung

(A) John kehrt nach Hause zurück (109 Minuten)
(B) John verabschiedet sich (108 Minuten)

Dieser ungewöhnliche Gebrauch der Nebenhandlung kann gefährlich sein, vor allem weil der zweite Akt normalerweise die Haupthandlung vorantreibt und das Herzstück der Geschichte ist. Aber bei den handwerklich geschickten Autoren von DER EINZIGE ZEUGE erkennen wir die verschiedenen Methoden, die sie anwandten, um die Zwangsläufigkeit der Geschichte im zweiten Akt zu erhalten und – während wir uns auf die Nebenhandlung konzentrieren – uns ständig die Gefahr vor

Augen zu führen, in der John sich aufgrund der Haupthandlung befindet. Während des zweiten Aktes gehen wir fünfmal in die Haupthandlung zurück. Wir sehen Szenen, in denen John mit seinem Partner telefoniert, um herauszufinden, ob er zurückkommen kann. Wir sehen, wie sein Partner von Paul vernommen wird. Und am Ende des zweiten Aktes erfahren wir, daß der Partner getötet wurde – was John zu einer Reaktion zwingt.

Sie erinnern sich vielleicht, daß sich in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT die Haupthandlung um die Zeitmaschine drehte und um Marty's Problem, in der Vergangenheit festzustecken. Die zentrale Frage der Haupthandlung lautet: »Wird es Marty gelingen, zurück in die Zukunft zu kommen?« Und so sieht die Grundstruktur der Haupthandlung aus:

Exposition: Marty trifft den Professor an der Twin Pine Mall, um seine neue Zeitmaschine zu testen. (18. Minute – erinnern Sie sich daran, daß dies eine Exposition ist, die aus mehreren Situationen besteht, weshalb sie etwas später stattfindet als in den meisten Filmen.)

Erster Wendepunkt: Versehentlich geht Marty in die Vergangenheit zurück. (30. Minute)

Entwicklung der Geschichte: Marty und der Professor müssen eine Möglichkeit finden, ihn zurück in die Zukunft zu befördern.

Zweiter Wendepunkt: Marty und der Professor bereiten sich darauf vor, den Blitz einzufangen, von dem sie hoffen, daß er Marty zurück in die Zukunft bringt. (76. Minute)

Klimax: Marty kehrt zurück in die Zukunft. (106. Minute)

Wie in DER EINZIGE ZEUGE ist auch die Nebenhandlung von ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT eine Beziehungsgeschichte: die ungewöhnliche Werbung und Liebe von Lorraine und George McFly. Über diese Neben-

handlung können die Autoren Themen wie Bestimmung, Lösung und Veränderung ausloten. Es ist gleichsam eine Geschichte innerhalb einer Geschichte.

Die Nebenhandlung läuft parallel zum zweiten und dritten Akt der Haupthandlung, während Marty sich in der Vergangenheit aufhält, obwohl wichtige Informationen zur Nebenhandlung im ersten Akt bekanntwerden. Zum Beispiel haben wir im ersten Akt erfahren, daß Lorraine und George sich zum erstenmal getroffen haben, als George von Lorraines Vater mit einem Auto angefahren wurde. Wir erfahren auch, daß Lorraine und George sich zum erstenmal auf dem »Unterwasserzauber«-Ball geküßt haben und Lorraine von diesem Moment an wußte, daß sie den Rest ihres Lebens zusammen verbringen würden. Und wir wissen, daß Lorraine zuviel trinkt und George ein Faulenzer ist.

Die Exposition der Nebenhandlung findet statt, kurz nachdem Marty in die Vergangenheit zurückgegangen ist. Ursprünglich hatte Lorraine George zum erstenmal getroffen, als ihr Vater ihn mit dem Auto angefahren hat. Aber bei dieser dramatischen Wiederholung vergangener Ereignisse läuft mit Marty, der sein eigenes Leben in Gefahr bringt, weil er sich in dieses erste Treffen einmischt, etwas schief.

EINE WOHNSTRASSE – AUSSEN/TAG

MARTY kommt um die Ecke und sieht GEORGES Fahrrad an einen Baum gelehnt. Marty schaut sich um, dann entdeckt er

GEORGE

oben auf dem Baum, bedenklich hoch auf einem Ast, der auf die Straße hinausragt, ungefähr 3,60 Meter über dem Boden. George hat ein FERNGLAS auf ein Fenster im zweiten Stock des gegenüberliegenden Hauses gerichtet.

MARTY

kann sich keinen Reim darauf machen. Er kommt näher, um besser sehen zu können.

GEORGE stellt das Fernglas scharf.

GEORGE – SUBJEKTIVE KAMERA (*point-of-view*) durch
das FERNGLAS

auf ein NACKTES MÄDCHEN im Schlafzimmerfenster des
zweiten Stocks, das sich gerade anzieht.

MARTY

realisiert, was George macht, und kann nicht glauben, was er
sieht.

MARTY

Er ist ein Spanner!

GEORGE – SUBJEKTIVE KAMERA

als sich das Mädchen dem Fenster nähert.

GEORGE versucht, näher ranzukommen, verliert aber die
Balance. Er fällt auf die Straße.

MARTY beobachtet, wie GEORGE stöhnt, dann langsam
versucht aufzustehen.

Jetzt kommt ein AUTO um die Ecke.

George sieht es nicht, aber Marty erkennt, daß es George
anfahen wird.

MARTY

Papa! Vorsicht!

Aber George ist immer noch benommen. Marty rennt auf die
Straße und stößt ihn mit einem spektakulären Hechtsprung
von der Fahrbahn.

Als Marty versucht, dem Auto auszuweichen, biegt das Auto in die GLEICHE RICHTUNG ab – Bremsen quietschen, und das Auto fährt Marty an!

George, kein Typ, der sich einmischt, rennt davon und läßt Marty bewußtlos auf der Straße liegen.

Das ist Pech für George, denn so lernt Lorraine Marty an Stelle von George kennen. Die Geschichte entwickelt sich nun anders als erwartet, denn Marty wird dadurch gezwungen, den Kuppler für seine Eltern zu spielen, um sicherzustellen, daß sie zusammen zum Tanzen gehen, so daß er geboren werden kann.

Unglücklicherweise ist George nicht gerade ein Don Juan. Er lehnt jeden Vorschlag, Lorraine zum Ball einzuladen, ab, so daß Marty besonderen Druck ausüben muß, was den ersten Wendepunkt der Nebenhandlung ergibt.

GEORGES SCHLAFZIMMER – INNEN

SCHWENK AUF GEORGES GESICHT. Er liegt im Bett und schläft tief.

Dann setzen EIN PAAR BEHANDSCHUHTE HÄNDE FEDERLEICHTE KOPFHÖRER AUF Georges Ohren.

DIE GLEICHEN HÄNDE legen nun eine Kassette, die mit »VAN HALEN« beschriftet ist, in den Walkman. Ein Finger stellt die Lautstärke auf 10 und drückt dann »PLAY«.

GEORGE WACHT SCHREIEND AUF! Er öffnet seine Augen und reagiert mit noch größerem Schreck: er sieht

EIN FURCHTERREGENDES GELBES MONSTER ... Marty in einem kompletten Strahlenanzug ... am Fuße seines Bettes!

Marty stellt die Musik ab. Wenn er spricht, ist seine Stimme durch den Mundfilter der Schutzhaube verzerrt. Ein offenes Fenster weist darauf hin, wie Marty hereingekommen ist.

MARTY

Ruhe, Erdling!

GEORGE

Wer – bist du?

MARTY

(imitiert Darth Vader)

Mein Name ist Darth Vader. Ich bin ein Außerirdischer vom Planet Vulkan!

GEORGE

Ich glaub', ich träume ...

(...)

MARTY

Ruhe! Ich erhalte gerade eine Übertragung von der Battlestar Galactica! George McFly, du hast ein Loch in der Raumzeitkontinuität verursacht. Der oberste Klingon befiehlt dir hiermit, die weibliche Erdenperson mit Namen »Baines, Lorraine« zu einem Ort, der dir unter dem Namen Hill Valley High School bekannt ist, mitzunehmen, und zwar genau vier Erdenzyklen von heute an – Samstag nacht in deiner Zeitrechnung.

GEORGE

Du meinst, mit Lorraine auf den Ball gehen?

MARTY

Ganz genau.

GEORGE

Aber ich weiß nicht, ob das möglich ist ...

MARTY DREHT DEN WALKMAN WIEDER AUF.
GEORGE SCHREIT!

Und er willigt ein!

Die Entwicklung des zweiten Aktes der Nebenhandlung dreht sich um die Anstrengungen, die George unternimmt, mit Lorraine auszugehen – und nichts funktioniert, da Lorraine so auf Marty fixiert ist. Schließlich heckt Marty einen Plan aus, der dann der zweite Wendepunkt der Nebenhandlung wird und zum Kuß auf dem Ball führt.

GEORGES HINTERHOF – AUSSEN/TAG

(...)

MARTY

Vielleicht sollten wir unseren Plan noch mal durchsprechen.
Wo wirst du um 20 Uhr 55 sein?

GEORGE

Auf dem Ball.

MARTY

Und wo werde ich sein?

GEORGE

Auf dem Parkplatz, mit ihr.

MARTY

Okay. Und so gegen 21.00 Uhr wird sie wütend auf mich.

GEORGE

Warum? Warum wird sie wütend auf dich?

MARTY

(Es fällt ihm schwer, das zu sagen)

Nun ... weil ... weil nette Mädchen wütend werden auf Jungs, die ... die sie ausnützen wollen.

GEORGE

Du meinst, du wirst sie anfassen – an ihren –

MARTY

George, ich tu' nur so als ob. Mach dir darüber keine Sorgen. Denk einfach dran, daß du um 9.00 Uhr über den Parkplatz schlenderst und uns siehst.

(Rülpst)

... ein Handgemenge im Auto, du rennst rüber, öffnest die Tür und sagst ...?

George sagt nichts.

MARTY

Dein Satz, George.

GEORGE

Oh. Uh ... »He, du. Nimm deine dreckigen Finger da weg.« Meinst du wirklich, daß ich fluchen soll?

MARTY

Ja, unbedingt, George, du mußt fluchen. Dann boxt du mich in den Magen. Ich geh' in die Knie, und du und Lorraine, ihr lebt glücklich bis an euer Lebensende.

Hier können wir spüren, wie sich Energie und Dringlichkeit aufbaut,

als Marty sich darauf vorbereitet, wieder in die Zukunft zurückzukehren, aber erst nachdem er weiß, daß seine Eltern sich auf dem Ball geküßt haben. Die Klimax der Nebenhandlung ist der Kuß, und gleich danach folgt die Auflösung, wenn Marty weggeht.

SCHULTURNHALLE – HINTERBÜHNE – INNEN/NACHT

LORRAINE

Marty, hoffentlich macht's dir nichts aus, aber George hat gefragt, ob er mich nach Hause bringen kann.

(...)

GEORGE

Marty, werden wir dich jemals wiedersehen?

MARTY

O ja, das garantiere ich!

(...)

LORRAINE

Marty, das ist so ein schöner Name!

Und während Marty seinen Abgang vorbereitet, dreht er sich noch mal um und gibt ein paar Anweisungen:

MARTY

Übrigens, solltet ihr jemals einen Sohn haben, und der brennt, wenn er neun Jahre alt ist, ein Loch in den Teppich, macht's ihm nicht zu schwer. O. K.?

Und damit macht sich Marty auf den Weg zurück in die Zukunft.

Wenn wir diese Nebenhandlung skizzieren müßten, würde das so aussehen:

1. Akt: George begegnet Lorraine nicht, also muß Marty seine Eltern zusammenbringen. Nichts scheint zu funktionieren. George lädt Lorraine nicht ein.

1. Wendepunkt: Marty verkleidet sich als Außerirdischer, um George zu erschrecken und ihn dazu zu bringen, Lorraine zum Ball einzuladen. (47. Minute)

2. Akt: George versucht Lorraine den Hof zu machen. Sie ist nur an Marty interessiert.

2. Wendepunkt: Marty und George schmieden einen Plan – George wird Lorraine vor Marty »retten«. (73. Minute)

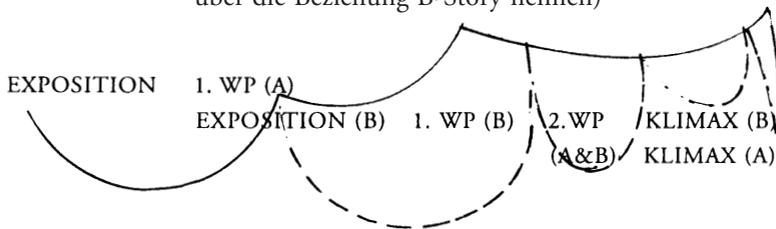
3. Akt: Trotz vieler Probleme funktioniert der Plan.

Klimax: George und Lorraine küssen sich. (86. Minute) (Zu beachten ist, daß die Klimax dieser Nebenhandlung kurz nach dem 2. Wendepunkt der Haupthandlung stattfindet.)

Auflösung: Marty verabschiedet sich.

Die Überschneidungen der Nebenhandlung und der Haupthandlung würden so aussehen:

(Wir werden die Haupthandlung A-Story und die Nebenhandlung über die Beziehung B-Story nennen)



Diese Nebenhandlungsstruktur ist außergewöhnlich, weil sie eine doppelte Exposition und eine doppelte Auflösung hat. Einerseits hat die Nebenhandlung in der Vergangenheit einen klaren Anfang, eine Mitte und ein Ende – sie treffen sich, ihre Beziehung entwickelt sich, und sie kommen zusammen. Aber diese Nebenhandlung ist von der Gegenwart eingerahmt. Im 1. Akt werden George und Lorraine eingeführt, bevor Marty in die Vergangenheit aufbricht. Wenn Marty in die Gegenwart zurückkehrt, sehen wir die Auflösung der zweiten Nebenhandlung. Durch seine Anwesenheit hat Marty die beiden verändert, und wir erleben ein ganz anderes Paar. In der zweiten Auflösung haben George und Lorraine ein wunderschönes Zuhause, Biff arbeitet für George, und George hat gerade seinen ersten Science-fiction-Roman veröffentlicht. Eine ziemliche Veränderung!

TOOTSIE ist ein Beispiel für die sehr komplizierte Verwendung von Nebenhandlungen. Die meisten Filme bewältigen nicht mehr als drei Nebenhandlungen, aber TOOTSIE hat fünf.

Es gibt die Nebenhandlungen Michael-Julie, Michael-Sandy, Michael-Les, Michael-Brewster und Ron-Julie. Jede dieser Nebenhandlungen sagt auf die eine oder andere Weise etwas über das Thema Liebe und Freundschaft. Jede hat ihre eigene Struktur, und jede ergibt sich aus der Haupthandlung und kreuzt sie.

Beginnen wir mit der romantischen Nebenhandlung bei TOOTSIE – der Liebesbeziehung zwischen Michael und Julie. Hier sind die Handlungsschritte dieser Nebenhandlung:

Exposition: An seinem ersten Arbeitstag begegnet Michael (als Dorothy) Julie. Er fühlt sich zu ihr hingezogen. (21. Minute)

Erster Wendepunkt: Julie lädt ihn zum Abendessen ein. Beginn ihrer Freundschaft. (46. Minute)

Entwicklung der Nebenhandlung: Sie werden Freunde. Sie fahren zusammen aufs Land. Sie unterhalten sich. Dorothy ermutigt Julie, sich von Ron zu trennen. Dorothy hilft Julie, indem sie auf ein Baby aufpaßt.

Zweiter Wendepunkt: Dorothy versucht Julie zu küssen. (84. Minute)

Entwicklung: Julie will Dorothy nicht mehr treffen.

Klimax: Michael sagt: »Das Schlimmste ist vorbei.« Sie sind Freunde geworden. Jetzt können sie ihre Beziehung fortsetzen. Sie gehen zusammen weg. (110. Minute)

Achten Sie darauf, wie sich die Struktur dieser Nebenhandlung von der Struktur der Haupthandlung unterscheidet. Vielleicht erinnern Sie sich an die Struktur der Haupthandlung:

Exposition: Michael findet keine Arbeit. (18. Minute – Beachten Sie, daß es sich hier – wie in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT – um eine Exposition handelt, die aus mehreren Situationen besteht.)

Erster Wendepunkt: Michael bekommt einen Job – als Dorothy. (20. Minute)

Entwicklung: Michael wird sehr erfolgreich.

Zweiter Wendepunkt: Michael versucht, seinen Vertrag zu lösen. »Sie« ist so gut, daß man sie nicht rauslassen will. (76. Minute)

Klimax: Dorothy enthüllt, daß »sie« Michael ist. (104. Min.)

Beachten Sie, wie die romantische Nebenhandlung der Haupthandlung eine zusätzliche Dimension gibt. Die Liebesbeziehung ist der Grund dafür, daß Michael seinen Vertrag kündigen will. Er hat sich verliebt; deshalb möchte er nicht länger als Frau gelten.

In TOOTSIE tritt der zweite Wendepunkt der Haupthandlung gleich nach einer elfminütigen Szene auf dem Land auf, in welcher Michael

sich in Julie verliebt. Das Ergebnis ist, daß er unbedingt mit dem Versteckspiel aufhören möchte. Aber er erfährt, er kommt nicht aus seinem Vertrag. Dadurch entsteht ein zusätzlicher Druck, da er Julie seine Liebe erklären möchte, was wiederum den zweiten Wendepunkt der Nebenhandlung auslöst (Dorothy küßt Julie). Da Julie sich weigert, ihn danach noch zu treffen (sie ist nicht »diese Art von Mädchen«), ist Michael gezwungen, einen Ausweg aus seiner mißlichen Lage zu finden. Das verursacht die Klimax der Haupthandlung (die Demaskierung), die schließlich zur Klimax und Auflösung der Nebenhandlung Michael-Julie führt (sie kommen zusammen).

Wie Sie sehen können, gibt es eine ständige Bewegung zwischen Haupt- und Nebenhandlung. Ohne diese Überschneidungen von Haupt- und Nebenhandlung würde die Nebenhandlung belanglos erscheinen, ohne Bezug und ohne Verbindung zur Geschichte.

TOOTSIE ist eine Geschichte voller Verwicklungen. Nebenhandlungen werden hinzugefügt, eine nach der anderen, um die Haupthandlung »Michael wird Tootsie« kontinuierlich zu komplizieren.

Natürlich, nach Michaels Auffassung hätte die Tatsache, einen Job als SchauspielerIn anzunehmen, bei der er sich und seine Begabung ausdrücken konnte, seine Probleme lösen müssen. Statt dessen verkomplizierte sie sein ganzes Leben. Jede Nebenhandlung ergibt sich aus der ungewöhnlichen Entscheidung, eine Frau zu werden und einen Job anzunehmen. Und jede Nebenhandlung fügt eine neue Dimension hinzu und bereichert das Liebesthema.

Da die »B«-Geschichte die Liebesgeschichte zwischen Julie und Michael ist, könnten wir sagen, daß die »C«-Geschichte die zwischen Michael und Sandy ist, die »D«-Geschichte die Nebenhandlung Michael-Les, die »E«-Geschichte die Nebenhandlung Michael-Brewster und die »F«-Geschichte die zwischen Michael, Julie und Ron.

Wenn wir jede dieser Geschichten gesondert betrachten, würden sie so aussehen:

Nebenhandlung Michael-Sandy

(Nebenhandlung: Michaels Beziehung mit seiner unsicheren Freundin Sandy. Er hat ihr Schauspielunterricht gegeben, sie

bei ihren Vorstellungsterminen ermutigt und ist seit Jahren mit ihr platonisch befreundet.)

Exposition: Etabliert die lange Freundschaft zwischen Michael und Sandy, indem sie in verschiedenen Situationen gezeigt werden – auf einer Geburtstagsfeier und wie Sandy für ein Casting vorbereitet wird. (6. Minute)

Erster Wendepunkt: Michael und Sandy gehen zusammen ins Bett, das verändert das Wesen ihrer Freundschaft und setzt sie aufs Spiel. (31. Minute)

Entwicklung: Sandys Unsicherheit nimmt zu. Sie lädt Michael zum Abendessen ein und hält ihm sein Benehmen vor.

Zweiter Wendepunkt: Sandy findet heraus, daß sich Michael in eine andere Frau verliebt hat, und bricht die Freundschaft ab. (94. Minute)

Klimax: Sandy hat mit einem neuen Theaterstück Premiere, und sie und Michael sind wieder Freunde. (106. Minute)

Nebenhandlung Michael-Les

(Les ist Julies verwitweter Vater, der sich in Dorothy verliebt.)

Exposition: Les begegnet Dorothy. (42. Minute)

Erster Wendepunkt: Les verliebt sich in Dorothy. (63. Min.)

Entwicklung: Als Dorothy mit Julie die Farm besucht, singen sie zusammen. Les führt sie zum Tanzen aus.

Zweiter Wendepunkt: Les macht einen Heiratsantrag. (87. Min.)

Klimax: Michael gibt den Ring zurück. (109. Minute)

Auflösung: Les verzeiht ihm.

Nebenhandlung Michael-Brewster

(Brewster ist der lüsterne Doktor der Seifenoper, der entschlossen ist, mit Dorothy ins Bett zu gehen.)

Exposition: Michael wird vor dem »Aufreißer« Brewster gewarnt. (34. Minute)

Erster Wendepunkt: Brewster fühlt sich zu Dorothy hingezogen. (40. Minute)

Entwicklung: Sie arbeiten zusammen. Dorothy versucht, Brewster zu meiden, der immer wieder versucht, sie in ihren gemeinsamen Szenen zu küssen.

Zweiter Wendepunkt: Brewster bringt ein Ständchen unter Dorotheys Fenster und macht ihr einen Antrag. (88. Minute)

Klimax: Michael demaskiert sich, und Brewster realisiert, daß Dorothy keine Frau ist. (104. Minute)

Nebenhandlung Julie-Ron

(Ron, der Regisseur der Seifenoper, geht mit Julie aus – und hinter ihrem Rücken noch mit allen möglichen Frauen.)

Exposition: Es wird etabliert, daß Julie und Ron regelmäßig zusammen ausgehen.

Entwicklung: Michael bemerkt die herablassende Art, mit der Ron Julie behandelt.

Klimax: Julie macht mit Ron Schluß, nachdem Dorothy ihr Vorträge über Selbstachtung gehalten hat. (79. Minute)

Auch wenn die wichtigste Nebenhandlung (»B«) so gut strukturiert sein sollte, daß sie sich weiterentwickeln und durch das ganze Drehbuch ziehen kann, sind andere Nebenhandlungen manchmal ausgewogener, wenn sie sich nicht zu sehr auf ihre Wendepunkte und ihre spezielle Struktur konzentrieren. Oft braucht es nur wenige Handlungsschritte, um diese kleineren Nebenhandlungen (zum Beispiel die von Julie und Ron) zu etablieren und ins Blickfeld zu rücken, damit ihr Einfluß auf die Hauptgeschichte deutlich wird.

Viele Geschichten haben, wie TOOTSIE, mehrere Nebenhandlungen. Oft spricht man von der »A«-Geschichte (Haupthandlung) und den »B«-, »C«- und sogar »D«-Geschichten (Nebenhandlungen).

Bei vielen Fernsehserien sind die Nebenhandlungen ein wesentlicher Teil der Form. Viele Serien bestehen aus einer »A«-Geschichte, der Haupt-Kriminal-Geschichte (in einer Krimiserie), der wichtigsten Krankheitsgeschichte (in einer Krankenhausserie) oder dem Hauptproblem oder der Situation, die gelöst werden muß (in einer Sitcom). Die »B«-Geschichte darf ruhig ein bißchen persönlicher sein. Sie könnte von den Beziehungen bestimmter Figuren untereinander handeln. Vielleicht verliebt sich eine der Nebenfiguren oder hat Probleme mit den Kindern. Bei Fernsehfilmen bringt die »C«-Handlung oft etwas Humor in die Geschichte. Sie könnte in humorvoller Weise von den Problemen beim Hausanstreichen, Umgestalten des Büros oder beim Training eines schwierigen Hundes handeln. Manchmal gibt es auch eine »D«-Handlung, die der Haupthandlung eine weitere Dimension hinzufügt. Oder sie könnte aus einer kleinen Figurenbeschreibung oder einem Erzählstrang von nur ein paar Handlungsschritten bestehen.

Wenn die Nebenhandlungen sorgfältig ausgearbeitet sind, kann ein guter Film recht vielschichtig sein und zwischen drei und sieben Nebenhandlungen bewältigen. Hat eine Geschichte allerdings zu viele Nebenhandlungen, die nicht gut integriert sind, wird sie verworren, läuft auseinander und wird dadurch, daß zuviel passiert, schwächer.

Probleme der Nebenhandlung

Viele Drehbuchprobleme gehen auf das Konto von Nebenhandlungen.

Manche Filme wurden kein Erfolg, weil die Nebenhandlungen schwach integriert waren. Diese Probleme können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden. Zunächst fehlt den Nebenhandlungen sehr oft eine richtige Struktur. Sie schweifen vom Thema ab, kommen nicht auf den Punkt und verwirren das Publikum so sehr, daß es nicht weiß, um was es in der Geschichte wirklich geht oder was los ist.

Manchmal entstehen Probleme dadurch, daß die Nebenhandlung die Haupthandlung nicht kreuzt und keinen Bezug zur Geschichte zu haben scheint. Obwohl die Nebenhandlung vielleicht interessant ist, scheint sie ohne Verbindung und losgelöst von der Geschichte vor sich hin zu plätschern.

PLACES IN THE HEART (EIN PLATZ IM HERZEN) hat einige Kritik bezüglich der Nebenhandlung (Vi-Wayne) aus genau diesem Grund einstecken müssen. Wenn Sie sich den Film ansehen, werden Sie feststellen, daß die Beziehung zwischen Vi und Wayne wenig mit Ednas Geschichte zu tun hat. Obwohl die Nebenhandlung für das Thema von Bedeutung ist, scheint sie vom Rest des Films losgelöst.

Manche Filme funktionieren deshalb nicht richtig, weil eine Nebenhandlung nicht gut plaziert ist. Anstatt sie durch die ganze Geschichte zu ziehen und mit der Haupthandlung zu verbinden, wird die Nebenhandlung bisweilen zuerst präsentiert. Mit dem Ergebnis, daß die Haupthandlung erst dann beginnt, nachdem wir die Nebenhandlung für unsere Haupthandlung halten. Das passierte in JENSEITS VON AFRIKA, als die Geschichte zwischen Bror und Karen fast völlig abgeschlossen war, bevor die Denys-Karen-Geschichte richtig anging. Für das Publikum kann das verwirrend und irreführend sein. In JENSEITS VON AFRIKA führte es zu der Anmerkung mehrerer Kritiker, Robert Redford sei viel zu spät eingeführt worden. Und aus dem Publikum waren Bemerkungen zu hören wie: »Ich mochte den Film, aber es hat lange gedauert, bis ich reinkam.«

Anwendung

Wenn Sie an Ihrer Nebenhandlung arbeiten, trennen Sie sie von Ihrer

Haupthandlung, so daß Sie klar sehen, wie sie funktioniert. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Ihre »A«-Geschichte und was die »B«-Geschichte ist, untersuchen Sie: »Was treibt die Geschichte voran?« »Wo passiert am meisten?« Wahrscheinlich ist das Ihre Haupthandlung. Dann fragen Sie sich: »Was ist mein Thema? Was möchte ich sagen?« »Welche durchgehenden Handlungen helfen mir, das auszudrücken?« Wahrscheinlich ist das Ihre Nebenhandlung.

Wenn Sie die einzelnen Handlungsstränge separat betrachten, können Sie erkennen, wie Sie jeden einzelnen strukturiert haben. Suchen Sie nach der Exposition der Nebenhandlung. Klären Sie, was im ersten, im zweiten und im dritten Akt passiert. Es ist normalerweise schwieriger, die Struktur einer Nebenhandlung als die der Haupthandlung klar zu erfassen. Vielleicht müssen Sie sich fragen: »Wie entwickelt sich die Nebenhandlung?« Wenn Sie das einmal wissen, suchen Sie nach dem Anfang dieser Entwicklung. Das ist wahrscheinlich Ihr erster Wendepunkt. Dann achten Sie darauf, wo die Geschichte eine weitere Wendung nimmt. Gibt es einen Punkt, wo die Nebenhandlung dringlicher, intensiver wird? Wenn ja, könnte das der zweite Wendepunkt sein. Sorgen Sie dafür, daß kurz nach der Klimax der Haupthandlung auch die der Nebenhandlung(en) stattfindet.

Ihre Nebenhandlung so auszuarbeiten, daß sie funktioniert, ist eine der wichtigsten Aufgaben des Schreibens. Während Sie Ihre Überarbeitung straffen und säubern, stellen Sie sich folgende Fragen:

Brauche ich diese Nebenhandlung? Bringt sie meiner Geschichte etwas? Überschneidet sie sich mit meiner Haupthandlung? Gibt sie der Geschichte eine zusätzliche Dimension?

Wie viele Nebenhandlungen habe ich? Wenn ich mehr als drei oder vier habe, kann ich auf eine verzichten, um der Haupthandlung und der »B«- und »C«-Geschichte mehr Aufmerksamkeit zu geben?

Ist jede Nebenhandlung, besonders die »B«- und »C«-Ge-

schichte, klar strukturiert, mit einer eindeutigen Exposition, klaren Wendepunkten, einer prägnanten Klimax?

Findet die Auflösung meiner Nebenhandlung kurz vor oder nach der Klimax meiner Haupthandlung statt?

Wenn Ihre Nebenhandlung gut strukturiert und die sich mit der Haupthandlung überkreuzt und wenn sie der Geschichte eine zusätzliche Dimension gibt, dann haben Sie wahrscheinlich eine funktionierende und dramatische Nebenhandlung, die dazu beitragen kann, das auszudrücken, was Sie sagen wollen. Die nächste Herausforderung ist jetzt, die Geschichte voranzutreiben, besonders im schwierigen zweiten Akt.

4. ZWEITER AKT – WIE MAN DEN SPANNUNGSBOGEN ERHÄLT

Der zweite Akt kann endlos erscheinen. Das bedeutet für Autoren, daß sie über 45 bis 60 Seiten den Spannungsbogen halten müssen. Für Kinogänger ist ein langweiliger zweiter Akt der Zeitpunkt, wo sie einschlafen, Popcorn kaufen oder schwören, sich nie wieder einen Film dieses Regisseurs anzusehen.

Die meisten Schwierigkeiten des zweiten Akts kommen daher, daß sich die Geschichte nicht zwangsläufig weiterentwickelt und keine Perspektive einnimmt. Der Film bewegt sich nicht. Wir wissen nicht, was passiert und warum.

Diese Probleme entstehen, weil der Film sich von seinem ursprünglichen Erzählgerüst entfernt hat. Plötzlich tauchen Szenen auf, die nichts mit der Geschichte zu tun haben, die nur verwirren und verlangsamen. Oder die Figuren sprechen, statt zu handeln. Oder die Geschichte entwickelt sich zu schnell – zu langsam – und läßt Handlungsschritte aus oder überspringt sie.

Eine eindeutige Exposition und ein sauberer erster Akt tragen zur Klarheit des zweiten Akts bei. Ein starker erster Wendepunkt ist ausgesprochen hilfreich, den zweiten Akt voranzutreiben. Aber es sind noch andere Elemente erforderlich, soll der zweite Akt das Publikum für eine Stunde oder länger fesseln.

Was versteht man unter Momentum?

Wir sprechen von Momentum (engl. für Schwung, Dynamik), wenn eine Szene zur nächsten führt und diese Szene wieder zur nächsten. Eine Szene trägt die Weiterentwicklung zur nächsten Szene in sich. Oder man könnte sagen, daß eine Szene in der vorherigen Szene angelegt ist. Wenn Szenen miteinander durch Ursache und Wirkung verbunden sind, treibt jede die Handlung voran und bringt uns der Klimax näher.

Natürlich ist das eine sehr einfache Art und Weise, etwas sehr Kompliziertes zu beschreiben. Sicher gibt es auch handlungsarme Szenen,

die sich vielleicht auf die Nebenhandlung oder die Figurenbeschreibung konzentrieren. Sicher würde es der Geschichte, wenn uns jede Szene auf direktem Weg vorwärts, immer auf die Klimax zuführen würde, an Subtilität und Vielschichtigkeit mangeln. Aber zum gegenwärtigen Zeitpunkt stellen Sie sich das Momentum einfach als etwas vor, was aus Aktion/Reaktion-Szenen besteht. Wenn wir über Idee und Figur sprechen, werden wir auch die Verflechtungen berücksichtigen.

Jeder gute Film kann diese Beziehung von Ursache und Wirkung veranschaulichen. Schauen wir uns das Ende des ersten Akts in DER EINZIGE ZEUGE an, wo wir von Szene zu Szene ein starkes Momentum erleben. Die Handlungsschritte sind folgende:

Samuel deckt auf, daß McFee der Mörder ist.

Daraus resultiert die nächste Szene:

John Book besucht Paul und informiert ihn über McFee. Paul sagt, er solle mit niemandem darüber sprechen.

Das ist der Anlaß für Johns Reaktion:

John geht zurück zu seinem Apartmenthaus und wird von McFee angeschossen. Ihm wird klar, daß Paul einer der Mörder ist.

Das Ergebnis dieser Schießerei ist, daß John jetzt etwas Neues unternimmt:

John holt Rachel und Sam ab, leiht sich Elaines Auto und fährt sie zur Amish-Farm.

Das führt zur nächsten Szene:

Aufgrund seiner Verletzung wird John ohnmächtig.

Das leitet über zum zweiten Akt: John versteckt sich auf der Farm der Amish.

Beachten Sie, wie jede Szene mit der nächsten in Verbindung steht. Das nennt man Momentum. Es treibt die Geschichte ununterbrochen vorwärts.

Dramatischer Handlungspunkt (*action point*) Die Handlungen, die die Geschichte vorantreiben, heißen *dramatische Handlungspunkte*. Ein dramatischer Handlungspunkt ist ein dramatisches Ereignis, das eine Reaktion verursacht. Normalerweise verursacht diese Reaktion eine andere Handlung. Da diese Handlung dramatisch und bildhaft (nicht über Dialog ausgedrückt wird) ist, treibt sie die Geschichte voran.

Wir könnten einen dramatischen Handlungspunkt als eine Handlung definieren, die eine Reaktion verlangt. In *TOOTSIE* erfährt Michael durch Sandy von einem Job bei einer Seifenoper (Handlung/Action). Er verkleidet sich als Frau und geht zum Vorstellungsgespräch – als Reaktion auf die Information in der vorherigen Szene. Die Produktion gibt ihm den Job (Handlung). Daraufhin trifft er Julie und fühlt sich sofort zu ihr hingezogen (Reaktion). Aufgrund des gegenseitigen Interesses lädt Julie Dorothy zum Abendessen ein (Handlung), was dazu führt, daß sich Dorothy/Michael in Julie verliebt (Reaktion).

In all diesen Fällen ist die Handlung bildhaft, dramatisch und stark genug, eine Reaktion herauszufordern. Es könnten auch andere Handlungen und Reaktionen sein, die eine völlig neue Kette von Ereignissen auslösen würden. Worauf es hier ankommt, ist, daß eine Verbindung zwischen den einzelnen Szenen existiert. Sie ist nicht zufällig, sondern jede Szene entwickelt sich aus der vorherigen und wird so zu einer spannenden Geschichte, die auf ihren Höhepunkt zutreibt.

Obwohl dramatische Handlungspunkte in jedem Akt angewendet werden können, sind sie im zweiten Akt besonders wichtig, da das Drehbuch hier am meisten auf Momentum über den längsten Zeitraum angewiesen ist. Es gibt verschiedene Arten von dramatischen Handlungspunkten, die man benutzen kann. Über Wendepunkte, die dramatischen Handlungspunkte am Ende des ersten und des zweiten Akts

und die Szene mit dem zentralen Punkt in der Mitte des Drehbuchs haben wir schon gesprochen. Andere dramatische Handlungspunkte sind: das Hindernis, die Komplikation und die Umkehrung.

Das Hindernis In vielen Filmen nimmt eine Figur irgend etwas in Angriff – vielleicht verfolgt sie eine Spur oder führt eine Handlung aus –, und es funktioniert nicht, weil es zu nichts führt. Die Figur ist an ein *Hindernis* gestoßen. Sie ist gegen eine Wand gelaufen und muß nun die Richtung ändern und etwas anderes versuchen. Das Hindernis ist ein dramatischer Handlungspunkt, weil es eine Figur zwingt, eine neue Entscheidung zu treffen, anders zu handeln oder in einer anderen Richtung weiterzumachen.

Achten Sie darauf, wie Hindernisse funktionieren. Sie bringen die Handlung für einen Moment zum Stillstand, dann geht die Figur um das Hindernis herum und macht weiter. Die Geschichte wird nicht durch das Hindernis vorangetrieben, sondern durch die Entscheidung, etwas anderes auszuprobieren. Zum Beispiel: Wenn ich eine Vertreterin wäre, könnte ich an der ersten Türe klopfen und versuchen, meine Produkte zu verkaufen. Der Kunde sagt nein. Das ist das Hindernis. Dann klopfe ich an der zweiten Türe und versuche wieder, meine Sachen loszuwerden. Der nächste Kunde sagt nein. Das ist ein weiteres Hindernis. Schließlich klopfe ich an der dritten Türe, und jemand kauft etwas. Aufgrund dieses Verkaufes könnte ich früher Feierabend machen und mit meinem Chef feiern. Während der Feier werde ich von meinem Chef befördert. Aufgrund der Beförderung bekomme ich ein eigenes Büro und bin keine Vertreterin mehr.

Hier können wir sehen, daß die Hindernisse zu weiteren Handlungen geführt haben, aber die entscheidende Entwicklung und das Momentum waren das Ergebnis der letzten Handlung, als das Hindernis überwunden wurde.

DER WEISSE HAI ist ein gutes Beispiel dafür, wie Hindernisse funktionieren, wenn Martin, Matt und Quint versuchen, den Killer-Hai zu fangen:

Zuerst versucht Quint, den Hai mit seiner Angel zu fangen. Aber der Hai überlistet ihn, verschwindet unter dem Boot, zerbricht schließlich die Angel.

Als nächstes versuchen sie, den Hai mit der Harpune zu erlegen, aber der Hai entkommt.

Später versuchen sie es mit dem Haikäfig, aber der Hai zerschmettert ihn.

Schließlich wirft Martin den Sauerstofftank in den Rachen des Hais und tötet ihn damit.

In *VOM WINDE VERWEHT* versucht Scarlett, von Rhett Geld zu bekommen, um die Steuern für Tara zu bezahlen. Als er nein sagt (ein Hindernis), heiratet sie Frank Kennedy, um ihr Ziel zu erreichen. In *DER EINZIGE ZEUGE* versucht Paul, John auf der Amish-Farm zu finden. Er ruft die Polizei von Lancaster an, die aber keine Möglichkeit hat, ihn ausfindig zu machen, denn die Amish haben kein Telephon (ein Hindernis). Schließlich tötet Paul Johns Partner, was indirekt dazu führt, daß John sein Versteck verrät.

Hindernisse findet man in den meisten Filmen. Am häufigsten werden sie in Krimis, Thrillern und Actionfilmen verwendet, manchmal auch in Dramen und Komödien. Sparsam eingesetzt, können sie in einem Film funktionieren – aber wenn zu viele verwendet werden, entsteht das Gefühl, daß die Geschichte sich wiederholt; anstatt sich weiterzuentwickeln, wiederholt sich die Handlung. In einem solchen Fall verlangsamt das Hindernis die Geschichte, anstatt ihr Momentum zu geben. Werden Hindernisse jedoch sparsam eingesetzt, können sie die Geschichte sehr vorantreiben.

Die Komplikation Eine Komplikation ist ein dramatischer Handlungspunkt, der keine unmittelbaren Folgen hat. Es passiert irgend etwas, aber die Reaktion darauf erfolgt erst später. Wir müssen uns gedulden und errahnen die unvermeidliche Wirkung.

Lassen Sie uns zum Beispiel eine Komplikation bei TOOTSIE genauer betrachten: Michael hat sich als Frau verkleidet und wurde, um einen Job zu bekommen, Dorothy Michaels. Der einzige Grund – er wollte arbeiten. Aber am ersten Drehtag begegnet er Julie. Noch passiert nichts, aber wir wissen, es wird etwas passieren. Julies Anwesenheit hat Michaels Absichten verkompliziert. Wir vermuten, er wird sich in Julie verlieben und somit seinen Job aufs Spiel setzen.

Die erste Begegnung und deren Folgen sind 32 Seiten voneinander entfernt. Dorothy trifft Julie auf Seite 29. Bei ihrem ersten Treffen nehmen sie sich einfach nur zur Kenntnis.

RITA

Ron, ich möchte Mrs. Michaels casten. Wir machen ein paar Aufnahmen mit ihr.

JULIE PHILIPS, hübsch, blond, die Hauptdarstellerin der Serie, geht gerade vorbei, als Dorothy ihre »Blätter« verliert. Sie bückt sich schnell, um sie aufzusammeln, und stellt fest, daß Julie neben ihr kniet, um ihr zu helfen.

DOROTHY

Oh, mein Gott, ich finde die vierte Seite nicht.

JULIE

Die merken sowieso keinen Unterschied.

Julie hat die Seiten aufgesammelt. Sie stehen beide auf. Julie lächelt Dorothy verständnisvoll zu, als sie ihr die Seiten übergibt.

JULIE

Vergiß die Kamera, stell sie dir einfach als etwas Nettes vor, zum Beispiel eine Kanone.

Und während sie weggeht, starrt Dorothy ihr nach. An der

Türe dreht Julie sich um, winkt und macht eine aufmunternde Geste.

Bei diesem ersten Treffen passiert noch nichts, aber durch den Blick, mit dem Dorothy Julie angesehen hat, wissen wir, daß »er« von ihr hin-gerissen ist.

32 Seiten später, bittet Julie »sie« um ihre erste Verabredung:

JULIE

Dorothy ... ich weiß, das ist genau das, was du jetzt hören willst – aber morgen sind 26 Seiten dran. Vielleicht könntest du es übers Herz bringen, zu mir rüberzukommen und sie mit mir durchzugehen; wir könnten zusammen etwas essen. Ich bin ein Meister im Auftauen. Und erzähl mir nicht, du hast für heute genug von Seifenoper.

Die Beziehung entsteht durch die Komplikation (die Begegnung) und führt zu einer Reaktion (der Verabredung).

In TOOTSIE gibt es eine weitere Komplikation, als Brewster, der Regisseur der Seifenoper, Dorothy begegnet und beschließt, mit ihr ein Verhältnis anzufangen. Auch hier bekommen wir das Resultat dieses dramatischen Handlungspunktes nicht sofort zu sehen. Das passiert erst ziemlich spät im dritten Akt, wenn er Dorothy ein Ständchen bringt und sie zwingt, seine Avancen wahrzunehmen.

Es entstehen weitere Komplikationen, als sich Julies Vater in Dorothy verliebt. Sie treffen sich zum erstenmal am Anfang des zweiten Aktes, aber es tut sich wenig, bis Dorothy seine Farm besucht, am Ende dieses Aktes. Sie singen und tanzen miteinander, und das führt zu einem Heiratsantrag.

Eine Komplikation ist kein gewöhnlicher 08/15-Handlungsschritt. Tatsächlich ist sie sehr selten. Sie findet sich nicht oft in Drehbüchern. Und manchmal – wenn sie überhaupt vorhanden ist – ist sie sehr subtil. Wenn Sie eine Komplikation suchen, überprüfen Sie drei Elemente:

Eine Komplikation zahlt sich nicht sofort aus, also weckt sie eine Erwartungshaltung.

Eine Komplikation ist der Anfang einer neuen Handlung oder Nebenhandlung. Sie ändert die Richtung der Geschichte nicht um 180 Grad; vielmehr treibt sie die Geschichte voran, jedoch mit einer neuen Wendung.

Eine Komplikation stellt sich der Absicht der Figur in den Weg.

Obwohl seine Karriere steil nach oben geht, kann Michael wegen Julie, Brewster und Les nicht länger Dorothy Michaels bleiben. Seine ursprüngliche Absicht – Erfolg zu haben – besteht noch. Die anderen haben ihn bei seinem eigentlichen Vorhaben nicht gestört. Aber sie haben ihn in seiner Bereitschaft gestört, Dorothy zu bleiben. Und das ist die Komplikation.

Die Umkehrung Der stärkste dramatische Handlungspunkt ist eine *Umkehrung*. Eine Umkehrung ändert die Richtung der Geschichte um 180 Grad. Sie bewirkt, daß sich die Geschichte von einer positiven in eine negative Richtung entwickelt oder umgekehrt. Sie ist stärker als die meisten Wendepunkte, die der Handlung zwar eine andere Richtung geben, sie aber nicht umkehren. Eine Umkehrung ist die totale Kehrtwendung.

Umkehrungen können auf körperlicher wie auch auf emotionaler Ebene stattfinden. Sie können die Handlung oder aber die Gefühle der Figur umkehren. In GHOSTBUSTERS ändern die arbeitslosen Professoren die Richtung und gründen ihre eigene Firma. In DER WEISSE HAI glauben die Einwohner, daß sie den Hai gefangen haben, und fangen zu feiern an, aber die Stimmung auf dem Fest schlägt um, als Matt ihnen sagt, daß der gefangene Hai nicht der Killer ist.

In COCOON scheint Walters Mission am Ende, als die alten Leute den Strom aus dem Schwimmbad lassen und einer der Anterianer stirbt.

Das verändert seine Mission. Doch sie erfährt eine weitere Umkehr, wenn die alten Leute anbieten, die Kokons zu retten.

Jeder dieser drei Momente ist auch eine emotionale Umkehrung. Die heruntergekommenen Psycho-Professoren in *GHOSTBUSTERS* wechseln plötzlich von Enttäuschung zu freudiger Erregung. In *DER WEISSE HAI* wechseln Marty und Matt von Hochstimmung zu Angst. Und in *COCOON* wechselt Walters Stimmung von Kummer und Verzweiflung zu Hoffnung.

Eine Umkehrung am ersten oder zweiten Wendepunkt stattfinden zu lassen eignet sich besonders gut, Momentum in den zweiten oder dritten Akt einzubauen. Doch Umkehrungen können überall funktionieren. In einem Horrorfilm findet die Umkehrung meistens dann statt, wenn alle feiern und sich sicher fühlen und plötzlich das Monster am Fenster auftaucht.

In einem Kriminalfilm zum Beispiel erleben wir eine Umkehrung, wenn der entmutigte Detektiv plötzlich zwei und zwei zusammenzählt und ihm klar wird, wie er den Fall lösen kann.

In einer Liebesgeschichte haben wir es mit einer Umkehrung zu tun, wenn der verlorene Soldat unerwartet zu seinen Lieben heimkehrt oder wenn die Liebste in ihrem Totenbett auf einmal wieder gesund wird.

Während das Hindernis die Geschichte vorantreibt, indem es neue Entscheidungen erzwingt, und die Komplikation die Geschichte durch die zu erwartende Reaktion vorantreibt, zwingt die Umkehrung die Geschichte in eine neue Richtung, woraus sich eine neue Entwicklung ergibt. Da durch eine Umkehrung ein starkes Momentum entsteht, brauchen Sie selten mehr als zwei Umkehrungen in einem Drehbuch. Eine oder zwei reichen aus, um der Geschichte durch den schwierigen zweiten Akt zu helfen. In all diesen Beispielen entwickelt sich die Handlung weiter, statt sich zu wiederholen.

Anstelle einer Szene, in der der Detektiv die gleiche Frage immer und immer wieder stellt, fragt er zwar oft genug, um die Sache klarzumachen (normalerweise zwei- oder dreimal), aber nicht so oft, daß sich die gleiche Handlung wiederholt. So kann sich die Geschichte weiterentwickeln, hin zu neuen Untersuchungen, neuen Entdeckungen und neuen Aktionen.

Die Sequenz Momentum wird durch dramatische Handlungspunkte erreicht. Diese verursachen Aktion/Reaktion-Szenen, jede Szene führt zur nächsten und treibt die Geschichte ihrem Höhepunkt zu.

Manchmal folgen diese Aktion/Reaktion-Szenen direkt aufeinander und bilden einen kleinen Handlungsstrang. Diese Sequenzen haben einen Anfang, eine Mitte und ein Ende, etablieren die Situation, treiben sie weiter und erreichen die Klimax, ohne von einer Nebenhandlung unterbrochen zu werden. Diese Art Szenen haben am meisten Momentum und heißen *Sequenz*.

Die meisten Sequenzen sind ziemlich kurz, etwa drei bis sieben Minuten. Manchmal kann der gesamte dritte Akt aus einer Sequenz bestehen, zum Beispiel in *DER EINZIGE ZEUGE*, wo der Showdown in einer langen, 14minütigen Sequenz abläuft.

Viele der unvergeßlichsten Filmszenen sind Sequenzen. Der Brand von Atlanta in *VOM WINDE VERWEHT* ist eine siebenminütige Sequenz. Die Sturmsszene in *EIN PLATZ IM HERZEN* ist eine siebenminütige Sequenz. Die letzte Schlacht in *KRIEG DER STERNE* ist eine Sequenz.

In *VOM WINDE VERWEHT* gibt es sogar zwei Sequenzen hintereinander. Die erste ist »Melanie bekommt ihr Baby«, die zweite »Atlanta brennt«. Beide gehen über ungefähr sieben Minuten, und wahrscheinlich gehören beide zu den Szenen im Film, die am besten in Erinnerung bleiben. Wenn wir uns diese beiden näher betrachten, können wir sehen, wie eine Sequenz funktioniert, um der Geschichte Fokus und Momentum zu geben.

Die Sequenz »Melanie bekommt ihr Baby« beginnt, nachdem die Belagerung Atlantas 35 Tage angedauert hat. Weil sie wissen, daß Atlanta von den Yankees erobert werden wird, verlassen die ersten Soldaten und Einwohner die Stadt. Genau zu diesem Zeitpunkt kündigen sich bei Melanie die Wehen an.

Exposition: Melanie sagt, daß ihre Wehen eingesetzt haben.

Erster Wendepunkt: Scarlett schickt Prissy zum Doktor.

Entwicklung: Prissy kommt zurück und sagt, daß der Doktor nicht kommen kann.

Zweiter Wendepunkt: Scarlett erfährt, daß sie das Baby entbinden muß.

Klimax: Melanies Baby wird entbunden.

Die Sequenz »Atlanta brennt« funktioniert genauso:

Exposition: Prissy geht zu Rhett und bittet ihn, ihnen bei der Flucht zu helfen.

Erster Wendepunkt: Rhett kommt und nimmt sie mit.

Entwicklung: Menschen versuchen, ihre Kutsche aufzuhalten und das Pferd zu bekommen, und Rhett sagt, daß sie das Depot passieren müssen, bevor es explodiert.

Zweiter Wendepunkt: Sie kommen zum Munitionsdepot, das bereits in Flammen steht. Ihre Flucht ist gefährdet.

Entwicklung: Sie fliehen durch das Feuer.

Klimax: Sie schaffen es genau in dem Moment, wo das Depot in die Luft fliegt.

Auflösung: Sie sind in Sicherheit, und Rhett verläßt sie.

Wie jeder dramatische Handlungspunkt können auch Sequenzen an jeder beliebigen Stelle des Films vorkommen. Oft erscheint eine Sequenz kurz nach der Hälfte des zweiten Akts, wenn er in Gefahr ist, durchzuhängen. Gelegentlich taucht im ersten Akt eine Sequenz auf, entweder als ein recht spannender Anfang (Sie finden diese Sequenzen in vielen der James-Bond-Filme) oder um uns zum ersten Wendepunkt zu führen.

Steven Spielberg, der moderne Meister des Momentums, arbeitet häufig mit Sequenzen. Eine kurze finden Sie in ZURÜCK IN DIE ZU-

KUNFT, in der Biff Marty verfolgt und in einer Ladung Mist landet. DER WEISSE HAI hat mehrere Sequenzen wie »Harpunieren des Hais«, »Einsetzen des Haikäfigs« und die Sequenz über den endgültigen »Sieg«. In SCHINDLERS LISTE gibt es mehrere Sequenzen, einschließlich »Die Ermordung im Ghetto«, »Amon der Gute« und »Der Umzug in die Tschechoslowakei«.

Das heißt aber nicht, daß Spielberg seinen Drehbüchern Sequenzen aufoktroiyert. Ich bezweifle, daß er morgens aufwacht und sagt: »Heute erfinde ich eine Sequenz.« Allerdings, wie viele der besten Geschichten-erzähler hat Spielberg einen Instinkt für Sequenzen, weil er einen Instinkt für Momentum hat. Manchmal muß dieser Instinkt aber auch bewußt trainiert werden.

Momentum-Probleme

Eins der häufigsten Probleme in Filmen ist darauf zurückzuführen, daß es ihnen an Momentum/Dynamik fehlt. Normalerweise tauchen diese Schwierigkeiten auf, weil es keine klare Drei-Akt-Struktur mit eindeutigen Wendepunkten gibt, die die Geschichte vorantreiben. Zuweilen kommen sie auch daher, daß bestimmte Szenen die Geschichte abschweifen lassen, statt sich auf die Haupthandlung zu konzentrieren.

Oft werden Momentum-Probleme falsch diagnostiziert. Mit der Folge, daß die Lösung das Problem nicht beseitigt.

Die meisten Filmemacher versuchen Probleme mit dem Momentum dadurch in den Griff zu bekommen, daß sie der Geschichte mehr Action geben. Nicht selten kann in Fernsehkrimi-Serien beobachtet werden, daß eine Autoverfolgung, ein Boxkampf oder ein Schußwechsel jedesmal dann eingefügt werden, wenn die Handlung langsamer zu werden droht. Unglücklicherweise wird durch diese Art von Action das Problem meist nicht gelöst. Häufig entfernt sich die Geschichte nur weiter weg von der Haupthandlung und verlangsamt dadurch das Momentum noch mehr, besonders nachdem die Action vorbei ist.

Manchmal verwechseln die Filmemacher auch Momentum mit Tempo. Um ein Problem mit dem Momentum zu lösen, erhöhen sie das

Tempo der Geschichte und treiben die Handlung in einem solchen Ausmaß voran, daß dem Publikum keine Zeit bleibt, sie zu »verdauen«. Steigert sich das Tempo zu sehr, kann das Publikum nicht folgen. Anstatt mit der Geschichte Schritt zu halten, fühlt sich das Publikum, als wäre die Geschichte ihm immer voraus.

Gelegentlich, wenn die Zuschauer das Interesse an einer Geschichte verlieren, sieht es so aus, als sei zuwenig Momentum das Problem. In Wirklichkeit könnte die Schwierigkeit ganz woanders liegen. Wenn eine Geschichte zu vorhersehbar ist, läßt die Aufmerksamkeit des Publikums nach. Das Interesse wird schwächer, wenn es keine Nebenhandlungen gibt, um der Geschichte eine zusätzliche Dimension zu geben, oder wenn die Figuren Klischees sind, die uns nicht berühren.

Wenn das der Fall ist, wird die Konzentration auf den Fortgang der Handlung, die Nebenhandlung und das Thema das Interesse wiedererwecken, vorausgesetzt, sie werden mit einem starken Momentum kombiniert.

Anwendung

Keins dieser Hilfsmittel zum Überarbeiten kann einem Drehbuch aufgezungen werden. Sie müssen in der Geschichte angelegt sein. Aber alle können sie ein Drehbuch verbessern, das fast eine Umkehrung, eine Komplikation oder eine Sequenz enthält.

Um diese Elemente in ein Drehbuch einzubauen, ist es wichtig, sie zu verstehen. Das könnte damit anfangen, daß Sie sich Filme anschauen, um genau diese Punkte herauszufinden. Viele Filme verlassen sich auf das eine Element mehr als auf das andere. Manche verwenden sie alle!

Für den Anfang: Beachten Sie die Anzahl der Hindernisse, gegen die Sam Gerard bei seiner Suche nach Richard Kimble in *AUF DER FLUCHT* stößt. Achten Sie auf die Verwendung von Umkehrungen in *GHOST-BUSTERS* (zum Beispiel, wenn der EPA-Mann den Geist herausläßt) oder in *EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE*, wenn die aufregende zweite Liebesnacht in einem Selbstmordversuch endet.

Achten Sie auf die Verwendung von gut strukturierten Szenen, die einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben, wie zum Beispiel die erste lange Szene im Restaurant in SCHINDLERS LISTE oder einige der langen Kampfszenen in SHANE (MEIN GROSSER FREUND SHANE).

Wenn Sie einmal begriffen haben, wie diese Elemente in bestimmten Filmen eingesetzt werden, wird es viel einfacher sein, sie in Ihrem eigenen Drehbuch zu finden und auszuarbeiten.

Nach der ersten Fassung können manchmal ohne allzuviel Überarbeitung Sequenzen entwickelt werden. Oft kreisen Aktion/Reaktion-Szenen eher um mehrere Ideen als um eine einzige. Um eine Sequenz zu erarbeiten, kann der Autor die Szenen suchen, die aufgrund einer Idee in Beziehung zueinander stehen, und sie miteinander verknüpfen, um der Sequenz eine Exposition, Entwicklung und Klimax zu geben.

Eine Umkehrung kann oft dadurch erreicht werden, daß man einen Handlungspunkt beschleunigt und verstärkt. Erinnern Sie sich, daß die GHOSTBUSTERS gerade dann unerwartet ihren Job verlieren, nachdem sie endlich einen Geist in der Bücherei gesehen haben. Wäre das ohne die Umkehrung passiert, hätten wir die Männer zurück in ihr Büro gehen, ein paar Worte wechseln und jemanden reinkommen gesehen, der ihnen mitteilt, daß sie möglicherweise ihren Job los sind. Während wir immer noch auf neuen Antrieb warten, wären wir wahrscheinlich schon eingeschlafen. Statt dessen war es der kurze Moment einer tatsächlichen und emotionalen Umkehr, der die Geschichte vorantrieb.

Sie können starke emotionale Umkehrungen schaffen, indem Sie Ausschau halten nach emotionalen Momenten, die ausgedehnt oder verlängert werden können. Wenn Ihre Hauptfigur »irgendwie traurig« ist, bevor sie »einigermaßen glücklich« wird, prüfen Sie, ob Sie nicht durch »Verzweiflung, die zur Ekstase führt« mehr Energie entwickeln. Oder lassen Sie die Stimmung ins Negative umschlagen, von einem Fest zu Entsetzen oder Angst.

Als Zusammenfassung: Nehmen Sie Ihr Drehbuch und stellen Sie sich folgende Fragen:

Wie sind die Handlungspunkte eingesetzt? Bekommt die Geschichte durch Handlungspunkte Momentum, oder werden Dialoge eingesetzt, um die Geschichte voranzutreiben?

Welche Handlungspunkte sind in meinem Drehbuch enthalten? Hindernisse? Komplikationen? Umkehrungen? Wo und wie oft tauchen sie auf?

Gibt es Sequenzen oder potentielle Sequenzen im Drehbuch? An welcher Stelle? Wie funktionieren sie, um der Geschichte Kraft zu geben?

Schweift mein Drehbuch von der Geschichte ab, oder konzentriert es sich auf die Entwicklung der Haupt- und Nebenhandlung?

Kann ich aus den dramatischen Elementen, die ich sowieso in meinem Drehbuch verwende, dramatische Handlungspunkte oder Sequenzen erarbeiten?

Vergessen Sie vor allem nicht, solange die Handlungen und Reaktionen mit Ihrer Geschichte zu tun haben, entwickelt sich Ihr Drehbuch weiter. Sie brauchen keine große Action, um Ihre Geschichte voranzutreiben. Nicht jede körperliche Aktion verlangt eine dramatische Reaktion. Und manchmal können Sie Ihre Geschichte durch Aktion oder Dialog oder emotionale Reaktionen weiterbringen. Solange zwischen dieser und jener Handlung ein Zusammenhang besteht und solange eine Struktur Ihre Geschichte unterstützt, wird sich Ihr Drehbuch entwickeln.

Mit diesem Konzept im Kopf brauchen Sie sich keine Sorgen darüber zu machen, ob Ihr Drehbuch mit RAMBO oder einem James-Bond-Film Schritt halten kann oder ob Ihr rasant angelegtes Action-Abenteuer wegen einer Liebesszene an Tempo verliert. Solange Aktion/Reaktion-Szenen vorkommen, hat Ihr Drehbuch eine Richtung, eine Perspektive und Momentum.

Analysieren Sie, welche dramatischen Handlungspunkte Sie verwenden und wie Sie die Geschichte im zweiten Akt in Bewegung halten. Zwingen Sie Ihrer Geschichte nichts auf, was ihr nicht innewohnt, doch haben Sie keine Angst davor, drastisch und dramatisch zu sein. Die Geschichte, besonders der zweite Akt, braucht Energie und Antrieb, damit sie spannend bleibt – und damit das Momentum funktioniert.

5. WIE MAN EINE SZENE BAUT

Szenen sind die Bausteine einer Geschichte. Mit Bildern und Dialog treibt eine herausragende Szene die Geschichte voran, zeichnet die Figuren, erforscht eine Idee und entwirft ein Bild. Eine hervorragende Szene kann all das. Eine gute Szene wird mehr als nur eins davon können.

Oft haben Autoren zu mir gesagt: »Ich habe diese Szene geschrieben, um etwas über die Figur zu erzählen.« Und das ist alles, was in der Szene passiert. Aber Film ist vielschichtig. Eine Szene kann viele Funktionen erfüllen, alle zur gleichen Zeit. Der Hintergrund könnte ein Bild zeigen. Die Handlung könnte etwas über die Figur aussagen. Ein kurzer Dialog könnte die Geschichte vorantreiben. Und die Kombination von all dem kann das Thema ausloten.

Hervorragende Szenen können Spannung und Erwartung aufbauen, das Publikum zu Tränen rühren oder erschrecken und sogar körperliche Reaktionen hervorrufen – von feuchten Händen bis zum schnelleren Herzschlag.

Eine hervorragende Szene bezieht das Publikum gefühlsmäßig ein.

Aristoteles sagte, daß die Tragödie Mitleid und Furcht hervorrufen soll. Und viele der besten Filme wecken gewiß diese Gefühle. Aber sie rufen noch andere Gefühle hervor – Leidenschaft, Freude, manchmal Ärger und Frustration, Erregung, Enttäuschung und Traurigkeit.

Die Szene

Wie bei allen anderen Aspekten des Drehbuchschreibens helfen Ihnen auch hier keine Regeln und Formeln, sondern Ideen und Begriffe, um die Kunst des dramatischen Schreibens zu verstehen. Während Sie an Ihren Szenen arbeiten, denken Sie daran, daß es einen Grund gibt, beim Film von »bewegten Bildern« zu sprechen. Obwohl Schreiben zwangsläufig mit Worten zu tun hat, erfindet der Drehbuchautor tatsächlich Dialoge *und* Bilder. Das heißt, der Autor wählt Szenen, die Dynamik und ein Ziel haben – sowie Konflikt, Action und Gefühle –, ausge-

drückt durch filmische Drehorte, dramatische Handlungen und dynamische Beziehungen der Figuren untereinander.

Da Film ein bewegtes Medium ist, sind die meisten Szenen kurz – irgendwo zwischen ein oder zwei Sätzen bis hin zu drei oder vier Seiten. Der Dialog ist meist knapp, abwechselnd ein paar Sätze für jede Figur. Da ein Drehbuch begrenzt ist – normalerweise hat es nur ungefähr 120 Seiten –, kommt es auf jede Dialogzeile und jede Beschreibung an. Und da die Szene vom Regisseur und vom Schauspieler umgesetzt wird, muß sie die Stimmung, Vielschichtigkeit, Beziehungen und Gefühle enthalten, die von diesen Künstlern zum Leben erweckt werden können. Beim Drehbuchschreiben muß jedes Wort, das Sie auswählen, Gewicht haben. Mit nur wenigen, gut ausgewählten Sätzen müssen viele Details vermittelt werden, um das Bild der Figuren und der Handlungen zu zeichnen, Sie sollten aber auch nicht zuviel erzählen und die Arbeit aller anderen gleich mitmachen.

Eine gute Szene erreicht eine Anzahl von Zielen:

(1) Sie bringt die Geschichte voran mit den Informationen, die sie Ihnen gibt, um der Geschichte folgen zu können. Sie kann die Geschichte vorantreiben, indem sie in einem Kriminalfilm Hinweise gibt, in einer Liebesgeschichte eine Beziehung entstehen läßt oder Sie auf eine Reise mitnimmt, wo jede Szene Sie Ihrem Ziel näher bringt. In einem guten Drehbuch lenken die Szenen Sie in eine bestimmte Richtung, und die meisten bringen Sie der Klimax näher. (Erinnern Sie sich, wie die Szenen in einem Film wie *AUF DER FLUCHT* mehr und mehr Information vermitteln oder in *TOOTSIE* Michael seiner Demaskierung näher bringen oder *Claries Starling* in *DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER* mehr Hinweise geben.)

Auf eine dramatische Szene (*story scene*) wird in der nächsten Szene eine Reaktion folgen. Sie weckt die Erwartung auf die Aktion, die folgt. Sie birgt die Saat, die in der nächsten Szene aufgehen wird.

In *DER EINZIGE ZEUGE* sehen wir in einer dramatischen Szene, daß

John Book von Samuel eine Information erhält, die die Handlung vorantreiben wird:

JOHN BOOK

Ich bin Polizist ... Es ist mein Job rauszufinden, was passiert ist. Ich möchte, daß du mir alles erzählst, was du gesehen hast, als du da reingegangen bist.

Und aus dieser Szene heraus setzt sich die Ermittlung fort.

Eine dramatische Szene muß nicht direkt oder ganz präzise sein, solange sich aus ihr eine andere Szene ergibt.

In TOOTSIE sagt George, der Agent, zu Michael:

GEORGE

Niemand wird dir einen Job geben.

MICHAEL

Niemand? Du meinst niemand in ...

GEORGE

(unterbricht ihn)

Niemand, nirgendwo.

SCHNITT AUF:

STRASSE – AUSSEN/TAG

Und die Geschichte beginnt, wenn wir Michael alias Dorothy, zum erstenmal in hochhackigen Schuhen, die Straße hinunterlaufen sehen. Wenn niemand Michael als Michael einen Job geben will, dann vielleicht als Dorothy Michaels.

(2) Eine Szene erzählt etwas über die Figur. Die meisten Fi-

guren lernen wir durch Szenen der Nebenhandlung besser kennen, aber auch Szenen der Haupthandlung können zeigen, wie jemand Entscheidungen trifft, welche er auszuführen beschließt, wie eine Figur unter Druck reagiert, und so über eine Figur Aufschluß geben.

Es zahlt sich oft in der Haupthandlung aus, wenn man bestimmte Informationen über die Figur in einer Nebenhandlungsszene zeigt. Manchmal sieht es so aus, als sei eine Szene nur zur Figurenbeschreibung da, aber sie könnte uns auch mit einer besonderen Fähigkeiten des Protagonisten bekanntmachen, die dieser braucht, um sein Ziel zu erreichen.

Vielleicht sehen wir einen Protagonisten seinen Lieblingssport ausüben – im Fels klettern. Es scheint nur eine Szene zur Figurenbeschreibung zu sein, aber später sehen wir, daß er diese Fähigkeit braucht, wenn er die MIAs retten oder das Fort auf der Klippe erstürmen muß.

Die besten figurenbeschreibenden Szenen wählen Charaktereigenschaften nicht zufällig aus, sondern geben Aufschluß über Charakterzüge, die in einem anderen Teil des Drehbuchs eingesetzt werden können. So sind die Charaktereigenschaften, die Sie Ihrer Figur in einer Szene geben, zum Beispiel die Liebe zu Computerspielen (WARGAMES-KRIEGSSPIELE), die Fähigkeit, verschiedene Stimmen zu imitieren (MRS. DOUBTFIRE), oder die Liebe zum Klavierspiel (THE PIANO [DAS PIANO]), nicht nur dazu da, die Figur näher zu beschreiben, sondern auch um die Geschichte voranzutreiben.

In DER EINZIGE ZEUGE tut sich uns eine neue Sicht auf Rachel und John auf, wenn sie ihm die Limonade in die Scheune bringt. Diese Szene funktioniert auf verschiedenen Ebenen. Sie sagt uns, daß er ein guter Tischler ist, und bereitet damit die Szene vor, in der die Scheune errichtet wird. Sie kontrastiert die beiden Charaktere von John und Daniel durch die Art und Weise, wie beide Limonade trinken. Daniel nippt fein Schlückchen für Schlückchen, John schluckt mit sinnlicher Gier. Sie baut die Beziehung zwischen John und Rachel aus durch seine Neckereien mit ihr. Und sie treibt die Nebenhandlung voran, indem sie zeigt, daß Rachel von John sichtlich mehr beeindruckt ist als von Daniel.

JOHN BOOK

Wo ist Hochstetler?

RACHEL

Er hat etwas Limonade getrunken und ist gegangen.

JOHN BOOK

Ein wirklicher Knaller.

RACHEL

Kannst du tischlern?

JOHN

... ein bißchen ...

RACHEL

Kannst du sonst noch was?

JOHN

Eine Tracht Prügel verteilen. Ich bin Spitze im Prügelverteilen.

Hier teilt der neckende Ton des Dialogs etwas über die zu diesem Zeitpunkt noch unterschwellige Dynamik zwischen den beiden mit. Wie in allen hervorragenden Szenen wird hier mit dem Subtext gespielt. Rachels Subtext könnte ausdrücken: »Ich fühle mich zu dir hingezogen, und ich möchte, daß du weißt, daß ich mich nicht zu Daniel hingezogen fühle.« Johns Subtext: »Ich spüre, daß die Beziehung zwischen dir und Daniel nicht die Leidenschaft des Jahrhunderts ist. Ich möchte das herausfinden, aber ich möchte dabei nicht zu weit gehen, weil ich bald von hier weg muß.« Die gegenseitige Anziehung, die sich hier aufbaut, kulminiert im Tanz in der Scheune und in der Szene, in der die Scheune errichtet wird.

(3) Eine Szene erkundet auch das Thema. Filme handeln von

etwas. Von Gut oder Böse, von Identität oder Integrität, von Habgier oder Liebe oder Betrug oder von allem, was mit dem Wesen des Menschen zu tun hat. Szenen erforschen und entwickeln dies durch Worte, die die Figur spricht, Handlungen, die die Figuren ausführen, und durch metaphorische Bilder, die im Drehbuch angelegt werden.

Manchmal kann eine Szene das Thema auch direkt ansprechen. In DER EINZIGE ZEUGE erklärt Eli einen zentralen ethischen Grundsatz der Amish:

ELI

Dieses Gewehr in der Hand ist dazu da, menschliches Leben zu zerstören ... Was du in deine Hände nimmst, nimmst du in dein Herz.

Ein anderes Mal wird die Idee durch Entscheidungen und Reaktionen einer Figur ausgedrückt. Rachel drückt ihre ethische Einstellung und ihre Werte durch ihre Handlungen aus.

Books großer 38. Revolver liegt im Halfter in der Schublade. Samuel hebt ihn fasziniert hoch. Er kann nicht widerstehen und zieht die Waffe raus.

BOOK

Halt ... Zeige niemals mit einer geladenen Waffe ...

Und als Rachel hereinkommt –

RACHEL

Samuel, warte unten auf mich. John Book, solange du in diesem Haus bist, bestehe ich darauf, daß du dich an unsere Gesetze hältst.

BOOK

Da, nimm ihn. Tu ihn irgendwohin, wo er ihn nicht findet.

Ein kurzer Augenblick vergeht, dann nimmt Rachel den Revolver, hält ihn vorsichtig und geht.

Hier wird das Thema der Gewaltlosigkeit durch Haltung und Situation vermittelt.

(4) Eine gute Szene evoziert auch ein Bild. Obwohl ein Teil dessen die Arbeit des Regisseurs ist, muß der Autor Bilder im Drehbuch beschreiben und sich darüber bewußt sein, daß Bilder etwas ausdrücken.

Wenn das schlecht gemacht ist, wiederholt das Bild nur eine Idee, anstatt eine Vorstellung zu entwickeln. Ein oft gesehenes oder sich wiederholendes Bild für Habgier ist die Figur, die ihr Geld hortet. Diese Metapher wiederholt sich in einer Anzahl von Szenen, in denen jemand Geld zählt, um zu zeigen, daß die Figur geldgierig ist.

Aber ein sich entwickelndes Bild erweitert das Gesamtbild. Um Habgier bildlich darzustellen, könnte der Autor eine Person zeigen, die für Geld alles tut. Die nächste Szene könnte diese Person zeigen, wie sie sich teure Möbel und Schmuck kauft. Eine andere Szene könnte Wachen, Alarm, Hunde, die auf den Reichtum aufpassen, zeigen. Später könnte eine Szene folgen, in der dieser Person Geld wichtiger ist als die Familie, Freundschaften und die eigene Integrität.

Manchmal drückt ein Bild das Thema innerhalb einer Szene bildhaft aus.

Dies könnten Beschreibungen sein, die das Thema der Gemeinschaft etablieren, wie in der ersten Szene von DER EINZIGE ZEUGE. »Schwarzgekleidete Figuren auf dem Weg die Straße hinunter« – zeigt eine Gemeinschaft, in der alle die gleichen Werte, Kleider und den gleichen Lebensstil haben.

Im besten Fall wird eine Szene die Geschichte vorantreiben, Figuren näher beschreiben, das Thema erkunden und ein Bild schaffen. Aber

dieser Idealvorstellung wird eine Szene selten gerecht. Manche Szenen in einem Krimi treiben nur die Geschichte voran und enthalten kleine Personenbeschreibungen. Manche Szenen der Nebenhandlung bringen die Handlung nicht voran, konzentrieren sich aber auf die Figuren und das Thema. Doch wenn Sie nicht vergessen, daß Szenen auf verschiedenen Ebenen wirken können, wird das automatisch die Qualität Ihrer Szenen verbessern.

Welche Szenen verwenden und wo plazieren?

Jede Geschichte birgt, während die Figuren sie erleben, unendlich viele mögliche Szenen. Die Figuren schlafen, stehen auf, frühstücken, haben mit anderen Menschen zu tun, streiten, treffen Entscheidungen, planen ihr zukünftiges Vorgehen, nehmen an Freizeitaktivitäten teil, gehen zu Bett – die Liste ist endlos. Wie wählt der Autor seine Szenen aus?

In vielen Fällen können Sie Ihrem instinktiven Gespür für Dramaturgie folgen. Doch behalten Sie, wenn Sie Ihre Szenenauswahl treffen, folgende Anregungen im Kopf.

Stellen Sie sicher, daß die Handlungsschritte der A-Story klar sind. Jede Geschichte hat Handlungsschritte, die Teil der Erzählsubstanz sind. Selbst wenn Sie nicht alle Handlungsschritte zeigen, ist es nötig, sie in einem Szenenabriß aufzulisten, um sicherzustellen, daß Ihre Geschichte am Ende rund ist. In einem Krimi gibt es normalerweise ein Verbrechen, jemanden, der dem Fall nachgeht, sowie gewisse Entdeckungen, die er oder sie macht und die den Verbrecher am Ende überführen. In einer Komödie wie zum Beispiel TOOTSIE ist es notwendig, daß die Ereignisse gezeigt werden, die dazu führen, daß Michael keine Arbeit bekommt, spezifische Momente aufzubauen, die deutlich machen, daß Michael Dorothy überzeugend spielen kann, die Komplikationen zu zeigen, die entstehen, wenn er sich in Julie verliebt, während gleichzeitig sein Vertrag bei der Seifenoper verlängert werden soll, um dann klar zu zeigen, wie er die Sache löst. Selbstverständlich sollten Sie auch sämtliche Handlungsschritte Ihrer Nebenhandlungen auflisten, um so all Ihre Erzählstränge von Anfang bis Ende verfolgen zu können. Indem

Sie Ihre Szenen daraufhin überprüfen, ob sie alle nötigen Handlungsschritte abdecken, stellen Sie sicher, daß keine Löcher in Ihrer Geschichte entstehen.

Zeigen Sie die Handlung, statt über sie zu reden. Film handelt von Aktion. Es geht um eine Folge von Ereignissen, die uns zum Höhepunkt hinführen. Statt von einem Mord, einer Beförderung oder einem Rendezvous zu sprechen, gewinnt der Höhepunkt Unmittelbarkeit, wenn Sie ihn tatsächlich zeigen. Ermitteln Sie, wenn Sie den Szenenabriß Ihrer Geschichte schreiben, jene Ereignisse, die zu der filmisch überzeugendsten Geschichte führen, und bringen Sie sie auf die Leinwand.

Werten Sie statische Szenen auf, indem Sie Aktion hineinbringen. Sie werden oft auf Szenen stoßen, die statisch sind – Fahrten im Auto beispielsweise oder Restaurant-Szenen. Auch diese Szenen können Sie aufschlußreich, intensiv und dramatisch gestalten.

In vielen Filmen sehen wir statische Szenen, in die Aktivität hineingebracht wird. Denken Sie zum Beispiel daran, wie oft Sie auf Szenen stoßen, in denen wir wertvolle Informationen erhalten, während die Figuren im Garten arbeiten, Erbsen schälen, ihre Hortensien wässern, die Wäsche zusammenlegen oder während sich eine Frau vor dem Zubettgehen die Haare bürstet.

In *EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE* findet sich eine Szene, wo Dan und Beth über das Haus reden müssen, das sie kaufen wollen. Es handelt sich um eine statische Expositions-Szene, die in der Küche spielt. In dieser Szene gibt es jedoch die bezaubernden Kartentricks, die Ellen ihrem Vater vorführen möchte – was meistens schiefgeht.

Obwohl es sich bei der Szene um eine langweilige Exposition handelt, kann der Autor immer irgend etwas Interessantes passieren lassen.

Verwenden Sie Szenen zur Orientierung des Zuschauers. In manchen Fällen ist es nötig, eine Eröffnungsszene voranzustellen, um dem Zuschauer klarzumachen, wo wir uns befinden oder wie die Beziehung eines Elementes zu einem anderen aussieht. Diese »establishing scenes« sind generell kurz gehalten. Sie könnten ein Auto zeigen, das bei einem Mietshaus vorfährt, um zu etablieren, wo die Figuren leben, oder es wird kurz das Äußere eines Gefängnisses und gleich darauf eine kurze Innenansicht gezeigt, die die Anordnung der Zellen verdeutlicht. Auch

die Höhe eines Staudamms (AUF DER FLUCHT) oder eines Turms (VERTIGO [VERTIGO – AUS DEM REICH DER TOTEN]) kann eröffnend in Szene gesetzt werden, oder es wird einfühend verdeutlicht, wie lang das Wagenrennen dauern wird (BEN HUR). Ohne diese Szenen kann der Zuschauer die Orientierung verlieren, weil ihm visuelle Hinweise fehlen, um die Geschichte zu verstehen. (Wenn Sie sich Filme ansehen wollen, die keine ausreichenden Eröffnungsszenen vorweisen, sehen Sie sich MRS. SOFFEL [FLUCHT ZU DRITT] an oder das Feuergefecht im O. K.-Corral in MY DARLING CLEMENTINE [FAUSTRECHT DER PRAIRIE]. In beiden Filmen wissen wir oftmals nicht, wo wir uns gerade befinden, und sind uns über die räumliche Entfernung zwischen Leuten, Gebäuden und Pferden nicht im klaren.)

Mit Montagen können Sie Informationen vermitteln und das Verstreichen von Zeit anzeigen. Eine Montage bezeichnet eine Folge kurzer Szenen, die uns gewöhnlich jeweils eine Information vermitteln. Normalerweise enthalten Montagesequenzen keinen Dialog, obwohl manchmal ein oder zwei gesprochene Zeilen darin vorkommen können. Durch eine Anzahl sehr kurzer Szenen hintereinander kann schnell ein hohes Maß an Information vermittelt werden.

Wir alle haben Montagesequenzen mit zwei Figuren gesehen, die sich ineinander verlieben – sie essen bei Kerzenlicht, spazieren Hand in Hand über den Strand, küssen sich im Licht des Vollmonds und geben sich schließlich ihrem leidenschaftlichen Liebesspiel hin. Statt einen ganzen Akt darauf zu verwenden, die aufflammende Liebe der beiden zu zeigen, gelingt dies mit einer Montagesequenz in wenigen Sekunden, so daß die Geschichte andere Aspekte ihrer Beziehung behandeln kann – was passiert, nachdem sie für einander in Liebe entbrannt sind? Möglicherweise konzentriert sich die Geschichte auf ihre Ehe ... Auch wenn diese Romanzen im Schnellverfahren zu den beliebtesten und abgedroschensten Montagen zählen, können diese im Grunde alles mögliche zum Thema haben: eine Jobsuche, den Bau eines Hauses, den Umzug in eine andere Stadt, die Untersuchung eines Verbrechens und so weiter.

Montagen sind allerdings keine ausgearbeiteten Szenen. Sie zeigen nicht sehr viel Interaktion zwischen Figuren. Sie entwickeln keinen Konflikt. Sie drücken kaum Emotionen aus. Aber man kann viel Ma-

terial in ihnen unterbringen. Vielleicht sehen Sie sich die Montage am Anfang des zweiten Aktes in GHOSTBUSTERS an, wenn die Geister schließlich Erfolg haben. Sie beginnt, gleich nachdem die Geisterjäger den Geist im Hotel gefangen haben. Die Montagesequenz zeigt, wie in der Stadt über sie gesprochen wird, daß sie auf dem Titelblatt des TIME MAGAZINE erscheinen und sogar in der Larry-King-Show über sie diskutiert wird.

In AUF DER FLUCHT findet sich eine sehr wirkungsvolle Montagesequenz ungefähr in der Mitte des zweiten Aktes, wenn die Bundespolizisten Richards Freunde befragen und Richard selbst seine neue Identität als Hausmeister eines Krankenhauses annimmt.

In TOOTSIE gibt es eine Montagesequenz am Ende des zweiten Aktes, die zeigt, daß Dorothy Schwierigkeiten damit hat, sich um Amy, Julies Tochter, zu kümmern. Die Montage zeigt, wie ein langer, strapaziöser Abend vergeht.

MONTAGE:

AMYS SCHLAFZIMMER – INNEN/SPÄTER

Dorothy sitzt inmitten von Amys Spielsachen auf dem Boden, wackelt mit Spielzeug und lacht aufmunternd. Amy weint weiter.

WOHNZIMMER – INNEN/SPÄTER

Dorothy stakst auf ihren hochhackigen Schuhen durch den Raum, Amy im Arm, die weiterhin weint. Sie stöckelt aus dem Wohnzimmer in die Diele Richtung Schlafzimmer.

KÜCHE – INNEN/SPÄTER

Dorothy füttert Amy mit Apfelmus (mit dem beide bekleckert sind). Amy wimmert immer noch. Dorothy wird von Mus getroffen, das Amy auf sie schleudert.

BADEZIMMER – INNEN/SPÄTER

Dorothy versucht, Bluse und Haar zu säubern, während sie mit Amy redet, die sie ins Waschbecken gesetzt hat.

WOHNZIMMER – INNEN/SPÄTER

Dorothy hat Amy auf dem Schoß und versucht, mit Spiel-sachen vom Tisch Amy dazu zu bringen, endlich einzuschla-fen. Nichts scheint zu helfen.

AMYS SCHLAFZIMMER – INNEN/SPÄTER

Amy spielt inmitten von Spielzeug auf dem Boden. DIE KA-MERA FÄHRT ZURÜCK und zeigt Dorothy, die in einer Ecke schläft. Dorothy wacht mit einem Schreck auf, als IM OFF ein Geräusch ertönt. Sie steht auf, um Amy hochzuneh-men.

Erforderliche Expositions-Szenen visuell und dramatisch gestalten

Gelegentlich benötigen die Zuschauer bestimmte Informationen innerhalb einer Szene, und das ist ganz einfach uninteressant. Selbst in diesen Fällen gibt es eine Reihe von Techniken, die Sie einsetzen können, um die ansonsten statische, langweilige Szene lebendiger zu gestalten.

Eine der besten Expositions-Szenen findet sich in JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES. Achten Sie, während Sie die Szene lesen, auf die Anzahl von Techniken, die die Tatsache verschleiern, daß die Funktion dieser Szene eigentlich nur die ist, uns eine einzige Information zu ver-mitteln: Die Nazis haben Tanis entdeckt.

Wenn Sie sich den Film noch einmal ansehen, werden Sie feststel-len, daß diese Szene überall hätte stattfinden können – in einem Büro, einem kleinen Klassenzimmer, einem ungemütlichen Vorlesungssaal. Statt dessen wird die Szene durch einen ansprechenden Schauplatz, einen großen neugotischen Hörsaal, visuell aufgewertet.

HÖRSAAL – INNEN/TAG

INDY steigt auf ein Podest mit Rednerpult an der Stirnseite des Raumes. Zwei Männer, EATON und MUSGROVE, folgen ihm.

EATON

Sie haben unter Professor Ravenwood an der Universität von Chicago studiert.

INDY

Ja, das habe ich.

EATON

Haben Sie eine Ahnung, wo er sich zur Zeit aufhalten könnte?

INDY

Es gibt eigentlich nur Gerüchte, nach denen er sich in Asien aufhält. Ich habe seit zehn Jahren nicht mehr mit ihm gesprochen. Wir waren Freunde, aber, äh ... hatten so was wie einen Streit, fürchte ich.

Damit beginnen die Informationen über die Vorgeschichte, und sie enthüllen während der ganzen Szene Information über die Figur Indy. Hier erfahren wir, wo Indy zur Schule ging. (Und wir entdecken, daß die Autoren recherchiert haben, denn sie haben Indy seinen Doktor an einer der besten Universitäten des Landes machen lassen. Dieser Mann hat Köpfchen!) Wir erhalten Informationen über seine Beziehung zu Dr. Ravenwood. Doch diese Information wird uns nicht einfach nur als solche, sondern in Verbindung mit einer Haltung präsentiert. Indy fühlt sich sichtlich nicht wohl wegen eines Streits mit Ravenwood.

Im weiteren Verlauf deutet die Szene etwas Geheimnisvolles an und vermittelt gleichzeitig die entscheidende Expositions-Information, welche die gesamte Geschichte in Gang bringt.

MUSGROVE

Dr. Jones, Sie sollten wissen, daß all dies hier streng vertraulich ist.

INDY

Ich verstehe.

Musgrove räuspert sich.

MUSGROVE

Gestern nachmittag haben unsere europäischen Einheiten ein Kommuniké der Deutschen abgefangen, das von Kairo nach Berlin gesandt wurde. Jetzt ...

EATON

(unterbricht)

Sehen Sie, die Nazis haben während der letzten zwei Jahre Archäologenteams durch die ganze Welt geschickt, auf der Suche nach allen möglichen religiösen Gegenständen. Hitler ist in dieser Beziehung ganz manisch ... Er ist besessen vom Okkulten. Und im Moment findet, so scheint es, durch die Deutschen eine Art Ausgrabung in der Wüste vor Kairo statt.

Musgrove öffnet einen Aktenkoffer.

MUSGROVE

Wir haben hier einige Informationen, aber wir werden nicht schlau daraus – vielleicht gelingt es Ihnen. (Er liest) »Projekt Tanis kommt voran. Besorgen Sie das Kopfstück vom Stab des Ra. Abner Ravenwood, USA.«

Hier erhalten wir erneut zahlreiche Hintergrundinformationen. Aber achten Sie darauf, wie der Dialog zwischen Brody und Musgrove wechselt und so das Interesse wachhält. Und achten Sie ebenfalls darauf, wie die Spannung steigt, als Eaton Musgrove unterbricht, um selbst derjenige zu sein, der Indy über die wichtigen Entwicklungen aufklärt, dann jedoch Musgrove, der das Telegramm hat, wieder an Boden gewinnt und schließlich damit rausrückt, warum sie denn nun gekommen sind.

Die Szene wird im weiteren Verlauf von Indys emotionaler Reaktion

auf diese Information gefärbt. Er ist offenbar so aufgeregt über die Neuigkeiten, daß er Brody sogar unterbricht.

Indy und Musgrove wechseln einen Blick. Indy schlägt mit der Hand auf den Tisch.

INDY

Die Nazis haben Tanis entdeckt.

EATON

Und was sagt Ihnen das – Tanis?

BRODY

Nun, äh ...

INDY

(unterbricht ihn)

Die Stadt Tanis gilt als eines der möglichen Verstecke der Bundeslade.

MUSGROVE

Der Bundeslade?

Wir gewinnen hier außerdem einen ersten Eindruck davon, daß Indy über ein enormes Fachwissen verfügt, obwohl er sich selbst nicht als Experten für Tanis betrachtet: »Ravenwood hat als erster ernsthaft in Sachen Tanis geforscht. Im Grunde war er besessen von der Stadt. Aber er hat sie nie gefunden.«

In der Szene wurden anfangs Indys Fähigkeiten als Archäologe eingeführt. Jetzt beginnt Indy auch als Lehrkraft an Profil zu gewinnen.

INDY

Das Vermächtnis des alten Bundes, die Lade, in der die Hebräer die Zehn Gebote mit sich herumtrugen.

EATON

Sprechen Sie von *den* Zehn Geboten?

INDY

Ja, die biblischen Zehn Gebote. Die originalen Steintafeln, die Moses mit vom Berg Horeb brachte und zerschlug, falls Sie an diese Art Dinge glauben.

Die Männer sind beeindruckt, aber zurückhaltend.

INDY

Ist keiner von Ihnen zur Sonntagsschule gegangen?

Hier erhalten wir weitere Informationen, die für die Geschichte relevant sind, aber auch mehr Informationen über Indys religiöse Einstellung. Er ist zur Sonntagsschule gegangen, scheint aber inzwischen Agnostiker zu sein.

Im weiteren Verlauf der Szene wird die Geschichte der Lade erläutert, wie sie in Salomons Tempel geschafft wurde und später in einem Sandsturm verlorenging.

Aber es wird noch mehr Information vermittelt, und zwar mit Hilfe ausdrucksstarker visueller Elemente.

EATON

Was genau ist unter dem Kopfstück vom Stab des Ra zu verstehen?

INDY

Nun, der Stab ist tatsächlich nur ein Stab.

Er zeigt die Höhe an, dreht dann die Tafel und beginnt, mit einem Kreidestück darauf zu zeichnen.

Diese Zeichnung erleichtert es uns, den Stab wiederzuerkennen, wenn wir ihn später im Film sehen.

Und dann, gegen Ende der Szene, wird ein Bild eingesetzt, um die Macht der Bundeslade zu verdeutlichen.

EATON

Wie sieht diese Bundeslade aus?

INDY

Ich habe ein Bild von ihr hier. Hier, sehen Sie.

Er schlägt ein versiegeltes Buch auf. Ein Kupferstich zeigt eine biblische Schlacht: Die Armee der Israeliten besiegt die gegnerischen Truppen. Das Erstaunlichste ist der leuchtend-flammende Strahl weißen Lichts (der von der Bundeslade kommt) ...

Dann kommt die Szene mit einem Quentchen Humor, einem wirkungsvollen Schlußwort Brodys an ihr Ende.

EATON

Großer Gott.

BRODY

Ja, das ist genau, woran die Hebräer glaubten.

MUSGROVE

Gut und schön, aber was soll das darstellen, was da raus-schießt?

INDY

Ein Blitz, Feuer ... Die Macht Gottes oder so etwas.

EATON

Ich fange an zu verstehen, warum Hitler solches Interesse an dem Ding hat.

BRODY

Oh, ja. Die Bibel spricht davon, daß die Bundeslade Berge abträgt und ganze Landstriche verwüstet. Eine Armee, die die Bundeslade vor sich her trägt, ist unbesiegbare.

So endet die Szene mit einem Eindruck von dem, was auf dem Spiel steht, wenn die Nazis Tanis tatsächlich entdeckt haben.

Die Szene wurde mittels Emotionen, Haltungen, visuellen Elementen und Konflikten durchgängig ansehenswert und filmisch gestaltet und erfüllt dabei weiterhin ihren Zweck: uns auf dramatische Weise Informationen zu vermitteln.

Aus wessen Blickwinkel erzählen?

(Subjektiver Blick/subjektive Kamera/*point-of-view*)

Wenn Sie den Aufbau einer Szene anlegen, müssen Sie frühzeitig folgende Entscheidung fällen: »Wessen Geschichte ist es? Wer liegt mir am Herzen, mit wem identifiziere ich mich, und erlebe ich den Film mit seinen Augen? Bis zu welchem Ausmaß sehe ich die Geschichte aus dem Blickwinkel einer bestimmten Person?«

Ein Film kann aus dem Blickwinkel einer Figur, mehrerer Figuren oder mittels einer allwissenden Perspektive erzählt werden. Viele Filme zielen darauf ab, daß Sie sich mit ganzem Herzen mit einer bestimmten Figur identifizieren. Sie wissen nur das, was auch diese Figur weiß. In jeder Szene ist diese Figur anwesend, und Sie erleben die Geschichte durch die Augen dieser Person. *TOOTSIE* handelt von Michael Dorsey. So gut wie in jeder Szene geht es um Michael. Wir folgen ihm durch den gesamten Film. *AFRICAN QUEEN* wird aus dem Blickwinkel zweier Figuren erzählt. In jeder Szene ist mindestens eine der beiden Figuren anwesend.

Eine allwissende Perspektive läßt den Zuschauer Dinge erfahren, die der Protagonist nicht weiß. Sie vermittelt eine umfassendere, objektivere Sicht auf die Geschichte. Anstatt uns völlig mit einer Figur zu identifizieren, sehen wir andere Elemente der Geschichte. *SCHINDLERS*

LISTE wird aus allwissender Perspektive erzählt, denn wir sehen Szenen, die sich auf Schindler selbst konzentrieren, auf den Lagerkommandanten, auf die Frauen im KZ, auf die Kinder, die Männer, die Nazis, die Ghetto-Bewohner und so weiter

Krimis verlangen manchmal, daß der Zuschauer mehr als der Protagonist weiß, so daß Szenen mit dem Bösewicht oder möglicherweise mit der Polizei eingefügt werden, auch wenn die meisten Szenen sich weiterhin auf den Protagonisten konzentrieren.

Manche Filme kombinieren den Blickwinkel einer oder zweier Personen mit Szenen aus allwissender Perspektive. In AUF DER FLUCHT handeln die meisten Szenen entweder von Deputy Gerard oder von Richard Kimble, und doch gibt es einige wenige Szenen mit anderen Figuren wie beispielsweise der Chicagoer Polizei, dem einarmigen Mann und ein paar Szenen, in denen Gerards Mitarbeiter ohne ihn agieren. Wenn Sie möchten, daß sich der Zuschauer intensiv mit einer oder zwei Figuren identifiziert, erhalten Sie einen engeren, subjektiven Blickwinkel. Wenn Sie mehr Informationen benötigen, damit die Zuschauer die vielen Handlungsschritte der Geschichte verstehen, erweitern Sie den Blickwinkel.

Wo mit der Szene beginnen? Wo mit ihr enden?

Manche Szenen setzen zu früh ein. Sie stocken und verlieren an Tempo. Sie scheinen keinen klaren Fokus zu haben. Sie haben kein klares Ziel, auf das sie zustreben.

Andere Szenen setzen zu spät ein. Sie geben den Zuschauern nicht den wesentlichen Hinweis, den diese benötigen, um die Szene zu verstehen. Sie nehmen sich nicht die notwendige Zeit, um Spannung, Konflikt und Suspense aufzubauen.

Um festzulegen, wo Sie mit der Szene beginnen, fällen Sie zuerst die Entscheidung, wo Sie mit ihr aufhören wollen. Was ist der Kern der Szene? Warum nehmen Sie die Szene überhaupt auf? Was ist die wichtigste Information, die der Zuschauer in der Szene erfahren muß? Was ist ihr Brennpunkt? Worauf zielt sie ab?

Eine Szene könnte von Tootsie handeln, die einen Job bekommt – mit dem Arbeitsvertrag als Kern der Szene. Eine andere Szene könnte auf einen Mord hinauslaufen. Oder einen Kriminalbeamten zeigen, der wichtige Indizien findet. Dieses Ziel der Szene wird an ihrem Ende erreicht werden.

Aber wo nun anfangen? Was muß der Zuschauer wissen, um die Szene zu verstehen? Das ergibt das Setup der Szene. In TOOTSIE könnte die Szene damit beginnen, daß Tootsie das Studio betritt. So würde der Studio-Kontext gleich zu Anfang etabliert werden. Dieser Kontext schließt die Konkurrenzsituation mit ein, die Einführung der beteiligten Personen und Informationen darüber, was von Dorothy verlangt wird.

Und dann? Wie entwickelt sich die Szene weiter? Welche Ereignisse sind notwendig, um uns vom Setup zur Klimax der Szene zu bringen? In TOOTSIE umfaßt diese Entwicklung, daß Dorothy die Rolle liest, fast abgewiesen und dann doch noch genommen wird.

Behalten Sie im Blick, worauf die Szene hinauslaufen muß, um sie mit der darauffolgenden Szene zu verknüpfen. In TOOTSIE führt die Bewerbungsszene direkt zu Michael, der als Dorothy seinen Agenten im Russian Tea Room trifft, um zu beweisen, daß er den Job bekommen kann.

Achten Sie auf die Aktion innerhalb der Szene. Viele Autoren denken in erster Linie an das, was die Szene vermitteln soll, und die Szenen werden geschwätzig, wenn über die Information nur gesprochen wird. Wenn Sie aber Ihr Augenmerk auf die Aktion der Szene richten, bekommt die Szene automatisch neue Energie. Sie wird Ereignisse enthalten, die Reaktionen, Entscheidungen und weitere Aktionen hervorrufen, es wird dazu kommen, daß Dinge passieren. Beispielsweise könnte eine Szene ursprünglich Gäste einer Dinnerparty zeigen, die miteinander plaudern. Statt etwas zu zeigen, wird darüber geredet. Wenn Sie die Szene dann im Hinblick darauf, was passiert, überdenken, beschließen Sie vielleicht, die Szene damit beginnen zu lassen, daß sich Leute treffen und aufeinander reagieren. Oder Sie entscheiden, daß die Szene von einem Konflikt handelt, einer Konfrontation zwischen zwei Gästen, die zu irgendeiner Art von Aktion führt. (Ein Gast verläßt die Party voller

Abscheu? Beide steigern sich in Rage? Einer von ihnen zerschmeißt sein Weinglas?) Wenn Sie über die Aktion der Szene nachdenken – selbst einer relativ statischen Szene –, wird sie dramatisch, emotional und dynamisch werden.

Szenen strukturieren und modellieren

Genau wie die gesamte Geschichte haben auch einzelne Szenen Struktur, Richtung und Bewegung. Eine gut strukturierte Szene wird oft ihre drei Akte haben, mit klarem Anfang, Mitte und Ende, oft auch einem ersten und zweiten Wendepunkt und einem dramatischen Aufbau bis zur Klimax hin.

Eine der beststrukturierten Szenen ist die Mordszene in DER EINZIGE ZEUGE. Ich habe die Szene hier leicht bearbeitet – im Drehbuch ist sie annähernd drei Seiten lang, und auf der Leinwand dauert sie etwa dreieinhalb Minuten. In der filmischen Umsetzung können Sie erkennen, wie Peter Weirs Regie die immanente Drei-Akt-Struktur der geschriebenen Szene durch eine Veränderung von Bewegung und Ton an den Wendepunkten verstärkt.

Ich teile die Szene, wenn ich sie hier wiedergebe, in drei Akte auf, so daß Sie ihre Struktur besser verstehen können.

ERSTER AKT: (Die Idee des Szenenanfangs ist es, Samuel zu zeigen, wenn er die Toiletten betritt und Blickkontakt mit dem Mann aufnimmt, der sich dort aufhält.)

BAHNHOF PHILADELPHIA – INNEN/NACHT
RACHEL/SAMUEL

Während der Junge aufsteht, sagt er etwas zu seiner Mutter.
Sie nickt ...

Er will ohne Hut losgehen, doch Rachel hält Samuel zurück
und setzt ihm den Hut auf.

HERRENTOILETTEN – INNEN

Eine lange Reihe von Waschbecken, Pissoirs und Klokabinen ... (Samuel wechselt einen Blick mit einem Mann, der seine Hände wäscht.) Samuel geht die Reihe von Türen entlang und wählt schließlich weit hinten eine Kabine.

... Zwei andere Männer haben die Herrentoilette betreten; ein großer SCHWARZER in einem dreiteiligen Anzug (Mc Fee) und sein PARTNER (Fergie), ein Weißer in Designer-Jeans und einer kurzen Lederjacke.

ERSTER WENDEPUNKT: (Der erste Wendepunkt der Szene ist der Anstoß, und der zweite Akt dieser Szene wird sich auf den Mord konzentrieren.)

ZWEITER AKT:

BLICK IN SAMUELS KLOKABINE

Sie gehen in unmißverständlich drohender Haltung auf den jungen Mann zu ... Ein gewalttätiger, wortloser Kampf entbrennt ...

ZURÜCK ZUM KAMPF

während der Kampf zum Höhepunkt kommt.

... Der Schwarze bedeutet seinem Partner, die Tür im Auge zu behalten ...

BLICK IN SAMUELS KLOKABINE

... während er sich vorbeugt, um die Kabinentür einen Spalt weit zu öffnen. Über seine Schulter hinweg sehen wir ... im Spiegel ... kurz das Gesicht des Schwarzen.

... Der Schwarze bewegt sich zum Ausgang, dann fällt ihm ein, sich die Kabinenreihe noch einmal anzusehen.

SUBJEKTIVE KAMERA (*POINT-OF-VIEW*) AUF DIE KABINEN

Alles ist ruhig, aber ...

ZWEITER WENDEPUNKT: (Jetzt verursacht Samuel ein Geräusch, das zum dritten Akt der Szene überleitet, in dem McFee die Kabinen überprüft und Samuel beinahe entdeckt.)

DRITTER AKT:

Der Schwarze zieht eine .357 Magnum und stößt, wobei er vorne beginnt, nacheinander die Kabinentüren auf.

... Während der Schwarze näherkommt, fummelt Samuel verzweifelt am Riegel.

In der letzten Sekunde legt er ihn vor.

DER SCHWARZE

Er drückt mit dem Ellbogen gegen Samuels Kabine – die Tür öffnet sich nicht.

BLICK IN SAMUELS KABINE

Samuel hat sich, mühsam seine Panik beherrschend, in die hintere Ecke zurückgezogen.

DER SCHWARZE

gibt der Tür einen Tritt. Sie gibt nicht nach ...

In seiner Verzweiflung tut Samuel das einzige, was ihm einfällt: Er schlüpft unter der Trennwand durch in die Nachbarkabine, die der Schwarze vorher überprüft hatte. Aber dabei verliert er seinen Hut. Seine Hand greift zurück INS BILD, um ihn zu sich zu ziehen ...

KLIMAX:

... genau in dem Augenblick, wo der Schwarze der Tür einen mächtigen Tritt gibt, der den Riegel herausreißt und die Tür beinahe aus den Angeln brechen läßt. Er steht im Türrahmen, die große Mündung seiner Magnum auf unsere Kehlen gerichtet.

AUFLÖSUNG:

Eine kurze Pause, dann steckt der Schwarze seine Waffe ins Halfter zurück, dreht sich um und folgt seinem Partner nach draußen.

Szenen-Sequenzen entwerfen

Wenn Sie Szenen gestalten, vergessen Sie nicht ihre Beziehung zu anderen Szenen. Je enger die Beziehung zwischen einzelnen Szenen ist, desto klarer sind Fluß und Fokus der Geschichte (und desto weniger Möglichkeiten für Executive oder Produzenten, sie willkürlich herumschieben oder zu ändern). Normalerweise bilden mehrere Szenen eine Sequenz. Eine Sequenz könnte beispielsweise aus den Szenen einer aufregenden Autoverfolgungsjagd durch die ganze Stadt bestehen, die kürzer und kürzer werden, bis der Verfolger endgültig einen Unfall baut oder der Schurke gestellt wird. Sie besteht vielleicht aus den Szenen-Sequenzen, die zur endgültigen Explosion führen (THE GUNS OF NAVARONE [DIE KANONEN VON NAVARONE]), aus den Szenen, die die Entwicklung zur endgültigen Versöhnung des Paares zeigen (WHEN HARRY

MET SALLY [HARRY UND SALLY]), oder aus den Szenen, in denen Mozart gegen die Zeit kämpft, um schließlich seine Oper fertigzustellen (AMADEUS).

In AUF DER FLUCHT umfaßt die erste Szenen-Sequenz die ersten elf Minuten des Films und könnte »Der Mord und die Verurteilung« lauten. Sie deckt den Mord, die Verhaftung und die Szenen im Gericht ab. Die nächste Sequenz zeigt das Zugangsglück und könnte »Die Flucht« heißen. Die darauffolgende Sequenz könnte man »Ihm nach!« nennen: Sie zeigt, wie Deputy Sam Gerard die Fahndung auslöst, und endet damit, daß Kimble in Chicago ankommt. Wenn Sie sich sämtliche Szenen des Films ansehen, werden Sie bemerken, daß sie zu Gruppen zusammengefaßt wurden und daß jede Sequenz sich auf eine bestimmte Idee und eine spezifische Handlung bezieht.

Aus all diesen Sequenzen könnte keine Szene einfach entfernt werden, ohne daß dadurch wichtige Handlungsschritte verloren gingen. Jede Szene ist aus einem bestimmten Grund da. Jede Szene führt mühelos zur nächsten Szene. Alle Informationen, die wir benötigen, werden uns gegeben, bevor wir sie benötigen. Deputy Gerard wird unmißverständlich als U.S.-Marshall eingeführt, *bevor* er beginnt, den Wachmann zu verhören. Kimble kommt eindeutig auf die Idee, in Chicago nach dem Einarmigen zu suchen, *bevor* er sich auf den Weg in die Stadt macht.

Die Beziehung von Szenen untereinander beachten

Die Anzahl von Szenen in Ihren Drehbüchern wird unterschiedlich sein. Es können 75, es können auch 100 Szenen sein. Einige Ihrer Szenen sind vielleicht kurze, einführende Szenen: ein Korridor, eine Straße, das Innere eines Wagens. Andere werden stärker ausgearbeitete Szenen von ein bis vier Seiten Länge sein. Es gibt keine vorgeschriebene Szenen-Anzahl; wenn Sie jedoch nur zwei oder drei Szenen haben, nutzen Sie nicht das Medium Film und machen im Grunde genommen Theater. Wenn Sie Hunderte von Szenen haben, wird der Film gehetzt wirken, nicht genügend entwickelt, ohne genügend Zeit, die Geschichte aufzubauen.

Sie werden, wenn Sie sich Ihre Szenen ansehen, Möglichkeiten finden, zusätzliches Interesse zu erwecken, indem Sie die Verknüpfung untereinander betrachten.

Szenen zur Kontrastverstärkung auswählen

Da es im Film um bewegte Bilder geht, können Sie durch die Verknüpfung zweier Szenen den visuellen Eindruck verstärken.

Zum Beispiel können Sie durch die Verwendung von Licht und Dunkelheit Kontrast schaffen. Die erste Szene spielt IM PARK – TAG. Die nächste spielt vielleicht in einer STRASSE – NACHT.

Szenen können über die Stimmung kontrastieren. Eine intime Szene leidenschaftlichen Liebesspiels könnte gegen einen Streit in einem Park gesetzt werden, eine gewalttätige Szene auf eine heitere, komödiantische Szene folgen. In EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE sind Alex und Dan miteinander im Bett, wenn Alex ihn fragt, ob er noch unternehmungslustig ist. SCHNITT AUF: Tanzende in einem lauten, überfüllten Club.

Szenen können kontrastieren, indem man lange und kurze Szenen, bildhafte mit Dialogszenen, Innen- mit Außenszenen abwechselt.

Das Tempo der Szenen kann sich von einer zur nächsten ändern, mit einer gemächlichen Szene, in der sich ein Polizist fürs Bett fertigmacht, gefolgt von einer Verfolgungsjagd, wenn er zum Einsatz gerufen wird. In AUF DER FLUCHT gibt es eine Reihe von kurzen nachdenklichen Szenen, wenn Gerard dem flüchtigen Kimble wieder auf der Spur ist.

Szenen können vom Sujet her kontrastieren. Sie können von einer gewalttätigen Mordszene zu einer ruhigen Szene in einer Kirche wechseln. Oder eine Familienszene, in der gestritten wird, kontrastiert mit einer anderen Familienszene, die friedlich und still ist. (In vielen von Woody Allens Filmen gibt es gut kontrastierende Szenen zwischen unterschiedlichen Arten von Familienbeziehungen.)

Kontrastierende Sujets können durch Wechselschnitte der Szenen verstärkt werden. In SCHINDLERS LISTE wird eine Hochzeitsszene im KZ mit Schindler, der im Club eine Frau küßt, unterschritten, und diese Szene wiederum mit einer Szene, in der der Lagerkommandant Helen

schlägt, die Frau, die er mit zu sich nach Hause genommen hat. In CABARET gibt es eine ähnliche Szene, in der eine Schlägerei draußen auf der Straße mit Musik, Lärm und Gelächter im Cabaret unterlegt ist. In THE GODFATHER (DER PATE) steht eine Tauffeier in Kontrast zu einem Mord, in DER PATE TEIL II wird der Mord in einen Umzug montiert, und in DER PATE TEIL III wird die Opernszene mit den Mordszenen unterschritten.

Was läuft bei gekonnt geschriebenen Szenen schief?

Gut funktionierende Szenen stehen nicht isoliert da, sondern sind Bestandteil einer Sequenz, die die Geschichte zum Höhepunkt treibt. Wenn Filme ihre Wirkung nicht entfalten, liegt das Problem oft an Szenen, die in sich möglicherweise vollständig sein können, jedoch nicht mit anderen Szenen verknüpft sind. Das kann besonders in langen Filmen tödlich sein. Wenn die Szenen keinen Fluß entwickeln und nicht gut mit dem Handlungsfaden und untereinander verknüpft sind, kann ein Zwei-Stunden-Film den Eindruck erwecken, drei Stunden lang zu sein. Vergleichen Sie Ihre Erfahrung beim Ansehen der Drei-Stunden-Filme SCHINDLERS LISTE, DANCES WITH WOLVES (DER MIT DEM WOLF TANZT) oder JFK (JOHN F. KENNEDY – TATORT DALLAS) mit Ihrer Erfahrung beim Ansehen der langen Filme THE LAST EMPEROR (DER LETZTE KAISER), HOPE AND GLORY, THE INCREDIBLE LIGHTNESS OF BEING (DIE UNERTRÄGLICHE LEICHTIGKEIT DES SEINS) und SHORT CUTS. Die letztgenannten vier Filme haben ihre eigene Qualität, aber sie wirken lang, weil viele ihrer Szenen zu statisch und beschreibend sind, um als Bestandteil einer Szenen-Sequenz dem Film Momentum zu verleihen. Solange Szenen nicht aus den Fugen geraten, sich steigern und eine Richtung haben, zieht uns der Film in seinen Bann und reißt uns mit, ohne daß uns seine Länge bewußt wird.

HOPE AND GLORY eignet sich besonders gut, um die Beziehung von Szenen untereinander zu studieren. Dieses bezaubernde, stilsichere und ansprechende Werk hat – ohne eine starke treibende Kraft – episodischen Charakter. Auch wenn die einzelnen Szenen wunderbar funktio-

nieren, fehlt die Verknüpfung untereinander, um die Geschichte zu einem klaren Höhepunkt zu treiben. Das Ergebnis ist, daß wir nicht das Gefühl haben, uns dem Ende des Films zu nähern, und wenn wir das Ende dann erreichen, sind wir vielleicht sogar ein wenig überrascht, denn es scheint willkürlich zu sein.

Manchmal funktionieren Sequenzen nicht, weil wenig Dynamik und Dramatik in der einzelnen Szene aufgebaut wird. Statt einer Steigerung hin zu einer bestimmten Aussage ist die Szene flach, statisch und einfach nur beschreibend. Die Szenen zeigen vielleicht einen Polizisten, der Streife fährt, eine Frau, die in ihr Tagebuch schreibt, einen Mann bei der Arbeit und dann den Polizisten an seinem Schreibtisch auf der Wache, die Frau, wie sie zur Arbeit fährt, und den Mann, wenn er nach Hause kommt. Obgleich in jedem Film Raum für einige dieser reinen Expositions- oder Charakterszenen ist, wird der Film statisch wirken, wenn sie die Szenen, die die Geschichte vorantreiben, überwiegen. Wenn wir die Figuren mögen, sehen wir womöglich geduldig über fehlende Dynamik und Steigerung innerhalb der Geschichte hinweg. Finden wir die Figuren nicht sympathisch, empfinden wir einen Neunzig-Minuten-Film wie drei Stunden.

Um dieses Konzept zu verstehen, sehen Sie sich zwei kleine Filme an, die 1993 großes Interesse erregten: RUBY IN PARADISE und BAD LIEUTENANT. Ihre Regisseure haben zweifellos Talent und Potential; dennoch sind viele Szenen statisch, bloß beschreibend und wiederholen sich. Etwas von derselben Problematik finden Sie in den Filmen von Robert Altman und John Cassavetes. Obwohl es sich um auf vielen Ebenen hervorragende Filmemacher handelt, lassen sie generell starke Handlungsschritte vermissen, die ihre Geschichten voranbringen. Wenn Sie ihre Figuren und ihren Stil mögen (und in vielen Fällen gefallen sie mir), können Sie Geduld für den episodischen Charakter der Szenen aufbringen. Aber behalten Sie im Auge, daß es für eine Szene möglich ist, auf vielen Ebenen zu funktionieren – als Charakter- oder Storyszenen –, während sie gleichzeitig das Thema ausloten und visuell erzählen.

Anwendung

Wenn Sie sich Ihre Szenen ansehen, stellen Sie sich folgende Fragen:

Gibt es für jede meiner Szenen einen Grund, warum sie in der Geschichte ist?

Treibt die Mehrheit meiner Szenen die Geschichte weiter zum Höhepunkt?

Habe ich die meisten meiner einzelnen Szenen so strukturiert, daß sie eine Richtung haben? Den Eindruck vermitteln, sie führen irgendwohin? Eine Aussage treffen?

Gehe ich zum spätestmöglichen Zeitpunkt in die Szene hinein, oder vermittele ich vor dem eigentlichen Szenenbeginn unnötige Informationen?

Gehe ich aus der Szene raus, nachdem ich meine Aussage getroffen habe, statt weiter in ihr zu verweilen, obwohl es nichts mehr zu sagen gibt?

Habe ich im Auge behalten, daß es in Filmszenen um Bilder geht? Spiele ich die Bilder, die Konflikte, die Emotionen aus, statt einfach nur Information zu vermitteln?

Gibt es interessante Verknüpfungen unter meinen Szenen? Wiederholen sich meine Szenen? Sind sie flach? Langweilig? Oder passiert etwas Aufregendes, Dramatisches und Faszinierendes?

Wird das Publikum gut unterhalten – nicht nur durch die gesamte Geschichte, sondern mit jeder einzelnen Szene, die sich bis zur Klimax hin steigert?

Ein Film erschafft einen visuellen Rhythmus. Er gestaltet diesen Rhythmus teils durch die Bewegung innerhalb der Szenen, teils durch das Zusammenspiel von Szenen untereinander. Die Kontraste, die Steigerung, die Intensität, die Charakterdynamik – sie alle arbeiten zusammen, um die Geschichte durch einzelne Szenen voranzubringen.

Wenn die Szenen funktionieren, sind Sie auf dem besten Weg, ein dynamisches und klares Drehbuch zu schreiben. Jetzt können Sie Ihr Augenmerk darauf richten, daß ihr Drehbuch nicht nur vorankommt, sondern auch homogen ist.

6. DEM DREHBUCH HOMOGENITÄT VERLEIHEN

Jede Kunstform strebt nach Einheit. Ob wir uns ein Musikstück anhören, ein Gemälde betrachten oder einen Film ansehen – wir wollen spüren, daß das Werk aus einem Guß ist, daß es homogen ist. Die verschiedenen Kunstformen erreichen Homogenität auf unterschiedliche Weise. Komponisten verwenden wiederkehrende musikalische Motive und Rhythmen. Manchmal zieht sich ein bestimmtes Musikinstrument mit einer Melodie wie ein roter Faden durch eine Symphonie. Manchmal setzen die Posaunen, Trompeten oder Trommeln immer wieder ein, um einen Klang oder Rhythmus zu wiederholen. Musik erzeugt das Gefühl von Einheitlichkeit, weil wir den Eindruck haben, das Stück hat einen Anfang, eine Mitte und ein Ende, und die Wiederholungen lassen uns wissen, daß wir immer noch dieselbe Komposition hören.

In der Malerei wiederholt sich vielleicht eine Farbe oder eine Form innerhalb des Gemäldes. In einem Quilt aus Patchwork kann beispielsweise immer wieder das gleiche Material oder eine Form vorkommen. In der Architektur wird Homogenität erreicht durch sich wiederholende Muster in Fenstern, Bögen oder durch den Einsatz von Licht.

Ein Film verlangt ebenso nach Einheitlichkeit und Integration. Drehbücher erlangen Homogenität durch Einsatz von Vorgaben und deren Einlösung, durch wiederkehrende Motive, Wiederholungen und Kontrast.

Vorgaben setzen und einlösen

Wir alle haben schon Krimis gesehen, in denen die Kamera auf ein Messer zoomt, das später als Mordwaffe eingesetzt wird, oder in denen eine Drohung ausgesprochen wird, die später eingelöst wird. Hier werden *Vorgaben* (*foreshadowing*) und ihre *Einlösung* (*payoff*) auf sehr vordergründige Weise eingesetzt. »Vorgabe« meint einen visuellen Hinweis oder Dialogsatz, durch den eine Aktion vorbereitet wird, oder eine Information, die erst zu einem späteren Zeitpunkt »eingelöst« wird.

Gewöhnlich finden wir Vorgaben und deren Einlösung in Krimis,

wo der Zuschauer Hilfestellung benötigt, um den komplexen Hinweisen zu folgen, die zur Auflösung führen. Manchmal finden wir diese Technik auch in Komödien, in denen Gags vorbereitet werden müssen, um die größten Lacher zu ernten.

Ziemlich zu Anfang der STAR-WARS-Trilogie erhalten wir signifikante Informationen über Luke Skywalkers Vater. Diese werden eingelöst, wenn wir erfahren, daß Darth Vader Lukes Vater ist. In TOOTSIE erfahren wir, daß es von Zeit zu Zeit Bandsalat gibt und aus dem Grund die Serie live gesendet werden muß. Diese Ankündigung wird eingelöst, wenn Michael die Gelegenheit wahrnimmt, zum Höhepunkt des Films seine wahre Identität zu enthüllen.

Vorgaben werden auf die eine oder andere Art in der Mehrzahl aller Filmen gesetzt und anschließend eingelöst. In AFRICAN QUEEN erzählt Charlie von dem Fort, das sie passieren müssen, bevor sie die *Louisa* torpedieren können, was die Gefahr vorgibt, der sie später ausgesetzt sind, wenn sie den Fluß hinabfahren.

ALLNUTT

Falls die Deutschen irgendwo entlang des Flusses Posten aufgestellt haben, dann ist das Shona. Denn da gibt's die Fähre für die alte Straße aus Süden.

ROSE

Aber sie können uns doch nichts tun!

ALLNUTT

Ach, können sie nicht, ja? Die haben Gewehre, vielleicht Maschinengewehre, vielleicht sogar Kanonen, und nur eine Kugel in unsern Sprengstoff, und, Miss, alles, was von uns übrig bleibt, sind ein paar Fetzen.

ROSE

Dann fahren wir halt nachts.

ALLNUTT

O nein, das tun wir nicht.

ROSE

Und warum nicht?

ALLNUTT

Weil kurz hinter Shona die Stromschnellen anfangen, und keiner, der noch ganz bei Sinnen ist, würde die selbst bei Tageslicht angehen, geschweige denn nachts.

ROSE

Dann fahren wir bei Tageslicht. Wir werden auf der von Shona abgewandten Flußseite fahren, so weit seitlich, wie wir nur können.

Sie fahren ab, und alles ist genau so, wie sie gesagt haben.

Hier sehen wir, wie Vorgaben auf sehr direkte Weise gesetzt und eingelöst werden. Im Dialog wird angezeigt, daß etwas passieren wird, und später geschieht es auch.

In VOM WINDE VERWEHT erklärt Rhett Butler Scarlett, als sie das brennende Atlanta verlassen, daß sie dem Sterben des alten Südens zusieht. Und der Film wird beweisen, daß Rhett's Prognose zutrifft.

Einige originelle Möglichkeiten, Vorgaben zu machen und sie einzulösen, finden sich in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT. Das äußerst straffe Drehbuch ist vermutlich eins der besten Beispiele dafür, wie »foreshadowing« und »payoff« eingesetzt werden, um Homogenität, Humor und Spannung in die Geschichte zu bringen.

Es erforderte genaue Überlegungen beim Schreiben, eine Verbindung zwischen Gegenwart und Vergangenheit herzustellen. Ein großer Teil des Humors und der Einheitlichkeit der Geschichte ist dieser Aufmerksamkeit für Details zu verdanken.

Es gibt unterschiedliche Arten, wie Vorgaben in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT gesetzt und eingelöst werden. Die erste Kategorie von Vorgaben

ist informativer Natur. Sie bereitet auf das vor, was passieren wird und was zu erwarten ist. Vieles davon dreht sich darum, wie die Zeitmaschine funktioniert und wie die Zeitreise vor sich geht. Professor Brown erklärt:

BROWN

Willkommen zu meinem neusten Experiment. Das hier ist mein größtes Werk – ich habe mein ganzes Leben darauf gewartet ... Falls meine Berechnungen stimmen, wirst du, wenn dieser Wagen 88 Meilen pro Stunde erreicht, Bauklötze staunen.

Und es kommt genau so, wie er vorhergesagt hat. Mit 88 Meilen pro Stunde wird Marty in die Vergangenheit geschleudert. Brown erklärt den Flux-Kapazitor, die Uhr und die verwendete Art Treibstoff, der später alle möglichen Komplikationen verursacht:

MARTY

Braucht der bleifreies Benzin?

BROWN

Unglücklicherweise nicht. Er benötigt etwas mit ein bißchen mehr Power ...

Brown zeigt auf einen Behälter mit violetten Symbolen für Radioaktivität. Plutonium!

MARTY

Plutonium?

Später fehlt es an Plutonium, um Marty zurück in die Zukunft zu schaffen, und Brown fängt an zu verzweifeln, als er realisiert, wieviel Energie notwendig ist, um die Zeitmaschine zu starten.

BROWN

1,21 Jiggowatt. Wie soll ich soviel Energie erzeugen? ... Die einzige Energiequelle, die in der Lage ist, soviel Energie zu produzieren, ist ein Blitz ... Unglücklicherweise weiß man nie, wann und wo ein Blitz einschlagen wird.

Das bringt uns zur zweiten Kategorie von Vorgaben, in der ein Objekt oder eine Information in einem Kontext eingeführt und in einem anderen eingelöst wird. Diese Art Vorgabe ist subtil und wird auf überraschende und unvorhersagbare Weise eingelöst. Sie funktioniert auf die Weise, daß uns zuerst eine Information vermittelt wird, die unwichtig erscheint, später dann aber eingelöst wird, indem wir anfangen, ihre Bedeutung erkennen. Achten Sie darauf, wie uns in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT die wichtige Information über den Uhrenturm als Vorgabe präsentiert wird.

Am Anfang des Films, wenn Marty und Jennifer ihre Pläne für ein gemeinsames Wochenende diskutieren, überreicht ihnen ein »Uhrenturm-Aktivist« ein Flugblatt und schreit: »Rettet den Uhrenturm! Rettet den Uhrenturm!« Das Flugblatt erwähnt das Datum – und den genauen Zeitpunkt –, an dem die Uhr stehenblieb, als sie vor Jahren von einem Blitz getroffen wurde. Jennifer nimmt das Flugblatt, nutzt es aber zu einem ganz anderen Zweck: Anstatt auf die Informationen über den Uhrenturm zu achten, verwendet sie den Zettel, um darauf ihre Telefonnummer und eine Nachricht für Marty zu notieren: »Ich liebe dich!« Später, in der Vergangenheit, nennt Marty, wenn er erklärt, warum er so dringend in die Zukunft zurückkehren muß, Jennifers Liebesbotschaft als Grund dafür.

MARTY

Aber ich darf nicht hier hängenbleiben. Verstehen Sie denn nicht, Doc? Ich habe ein Leben im Jahre 1985! Ich muß unbedingt zurück! Meine Freundin wartet auf mich ... Hier, sehen Sie, was sie mir geschrieben hat?

Und er zieht das Uhrenturm-Flugblatt hervor.

Und dann, als Marty das Flugblatt umdreht, erkennt er, daß es eine Möglichkeit gibt, vorherzusagen, wann ein Blitz einschlagen wird. Es ist möglich, genug Energie anzuzapfen, um ihn zurück in die Zukunft zu bringen. Das Uhrenturm-Flugblatt gibt genaue Informationen darüber, wo – und wann – der Blitzeinschlag stattfinden wird.

Genau wie ein Requisit wichtige Informationen vorgeben und später einlösen kann, ist es auch mit Hilfe des Dialogs möglich, etwas anzudeuten, das in einem Kontext irrelevant erscheint und in einem anderen plötzlich äußerst bedeutsam.

Zum Beispiel nennt Professor Brown im Jahre 1985 das historische Datum 5. November 1955:

BROWN

Das war der Tag, an dem ich die Zeitreise entdeckte ... Ich stand auf der Kloschüssel und hängte eine Uhr auf ... Ich rutschte ab, schlug mit dem Kopf aufs Waschbecken, und als ich zu mir kam, hatte ich eine Offenbarung ... eine Vision ... Es hat mich fast dreißig Jahre und mein gesamtes Familienvermögen gekostet, die Vision wahrzumachen, die ich an diesem Tag hatte.

Wenn Marty später im Jahre 1944 mit der unglaublichen Geschichte über Dr. Browns neue Zeitmaschine von 1985 zu ihm kommt, bemerkt er ein Heftpflaster auf der Stirn des Professors und überzeugt ihn davon, daß er ihn tatsächlich von 1985 her kennt:

MARTY

Dr. Brown ... Der blaue Fleck auf ihrer Stirn – ich weiß, wie Sie ihn sich geholt haben! Es ist heute morgen passiert! Sie sind von Ihrer Toilette gefallen und mit dem Kopf aufs Waschbecken geschlagen! Und dann kam Ihnen die Idee zum Flux-Kapazitor, der das Herz der Zeitmaschine darstellt!

Ein Großteil der Informationen über die Beziehung zwischen George und Lorraine wird auf ähnliche Weise vermittelt: als Nebensache in der

Gegenwart, die in der Vergangenheit für Marty zur motivierenden Kraft wird. Im ersten Akt erwähnt Lorraine, wie sie und George sich zum erstenmal trafen, als ihr Vater George mit dem Wagen anfuhr.

Sie erzählt daraufhin von ihrem ersten Rendezvous:

LORRAINE

Ich werde das nie vergessen ... Es war die Nacht mit diesem schrecklichen Unwetter ... Das erste Mal *küßte* mich dein Vater auf der Tanzfläche – und da wurde mir klar, daß ich den Rest meines Lebens mit ihm verbringen werde.

Da der Kuß zu ihrer Hochzeit geführt hat, würde es ohne Kuß keine Ehe geben – und keinen Marty. Es wird unabdingbar für Marty, seine Eltern zusammenzubringen, um so sein eigenes Leben zu retten. Wie prekär seine Lage wirklich ist, wird von Professor Brown ein weiteres Mal »vorgegeben«, wenn er realisiert, was für Auswirkungen Marty auf zukünftige Ereignisse haben könnte.

BROWN

Du mußt hier im Haus bleiben. Alles, was du tust, könnte ernste Rückwirkungen auf zukünftige Ereignisse haben ... Marty, mit wem noch bist du heute in Kontakt gekommen? Außer mir?

MARTY

Na ja, eigentlich mit niemandem. Ich bin nur irgendwie auf meine Eltern getroffen ...

BROWN

Du hast dich in das erste Treffen deiner Eltern eingemischt ... Na schön, Kleiner. Häng dich wie eine Klette an deinen Daddy und stell sicher, daß er sie zum Tanz auffordert.

Manchmal werden Vorgaben in humorvoller Absicht gesetzt und eingelöst, um dem Drehbuch Homogenität zu verleihen, ohne wirklich not-

wendig für die Geschichte zu sein. Zum Beispiel sehen wir im Jahre 1985 die Wahlkampagne des Bürgermeisterkandidaten Goldie Wilson, und dann, wie Marty ihm die »politischen« Ideen 1955 in den Kopf gesetzt hat.

WILSON

Ich werde etwas aus mir machen.

MARTY

Ganz genau, er wird eines Tages Bürgermeister sein.

WILSON

Bürgermeister ... Das ist eine gute Idee! Ich könnte als Bürgermeister kandidieren!

Lorraines Bruder Joey wird im ersten Akt »vorgegeben«, was – auf humorvolle Weise – im zweiten Akt eingelöst wird. In der Gegenwart hat Lorraine einen Kuchen gebacken, um damit, wie sie hofft, ihren Bruder nach seiner Rückkehr aus dem Gefängnis willkommen zu heißen. Unglücklicherweise hat der arme Joey diesmal keinen Freigang bekommen. In der Vergangenheit erfahren wir, warum:

LORRAINES MUTTER

Der kleine Joey liebt es, in seinem Laufstall zu sein. Tatsächlich schreit er sogar, wenn wir ihn rausnehmen, also lassen wir ihn die ganze Zeit über drin ... Es scheint ihn glücklich zu machen.

Selbst der scheinbar unwichtige Hinweis, daß der junge George gerne Science-fiction-Stories geschrieben hat, wird in der Auflösung eingelöst, wenn wir sehen, daß er gerade sein erstes Buch veröffentlicht hat.

Sie werden bemerken, daß in all diesen Beispielen nichts fallengelassen oder vergessen wurde. Jedes Element, das eingeführt wird, kommt an anderer Stelle im Drehbuch zum Einsatz. Alles, was notwendig ist, um die Geschichte zu einem befriedigenden Ende zu bringen, wird irgendwann vorher eingeführt.

Wiederkehrende Motive

Während Vorgaben und deren Einlösung gewöhnlich mit der Geschichte verknüpft sind, beziehen sich Motive eher auf das Thema. Ein *Motiv* ist ein im Film durchgängig wiederkehrendes Bild, ein wiederkehrender Rhythmus oder Klang, verleiht dem Thema Vielschichtigkeit und vertieft und dimensioniert die Geschichte. Motive benötigen mindestens drei Handlungsschritte – oder Wiederholungen –, um zu funktionieren. Gelungene Motive ziehen sich durch den gesamten Film und helfen den Zuschauern, sein Augenmerk auf bestimmte Elemente zu richten.

Eines der Motive mit dem höchsten Wiedererkennungseffekt der Filmgeschichte ist in der Tat ein musikalisches Motiv – der Soundtrack zu *DER WEISSE HAI*. Immer wenn der Hai sich nähert, hören wir ein orchestrales Dum-dum-dum-dum. Dieses klangliche Motiv wird frühzeitig eingeführt – in den ersten drei Minuten des Films – und jedesmal verwendet, wenn der Hai näher kommt, mit einer Ausnahme: wenn der Hai zum erstenmal Quint, Matt und Martin attackiert. Durch die Erwartungshaltung wird jedesmal Spannung erzeugt. Wir erwarten, daß der Hai ein weiteres Mal angreifen wird. Und bei der einzigen Gelegenheit, bei der das klangliche Motiv nicht verwendet wird, ist der Schrecken um so größer, weil er unerwartet kommt.

In *GHOSTBUSTERS* findet sich das wiederkehrende Motiv der Löwen, die später zu den Hunden von Zul werden. Dieses Bild taucht immer wieder auf unterschiedliche Weise auf: in Form der Löwen in der Bibliothek, des fürchterlichen Hundes in Danas Kühlschrank und zu guter Letzt als die Hunde des Terrors, von denen Dana und Louis besessen sind. Diese Bilder verändern sich mit jedem Mal, wenn wir sie sehen, und werden zunehmend unheimlicher. Am Ende machen die Tiere sich davon, verlassen Dana und Louis, die von ihnen besessen waren, und erlauben es den New Yorkern, weiter ihrem vergnügten Leben nachzugehen.

COCOON präsentiert uns ein Motiv, das noch schwächer mit der Geschichte verbunden ist, welches dem Film aber nichtsdestotrotz Dimensionalität und mehr Vielschichtigkeit verschafft: der Delphin. Zu Anfang des Films formieren sich die Wolken, und es passiert etwas Eigenartiges am Himmel, während die Delphine im Meer darauf reagie-

ren. Später sind Delphine in der Nähe, als die jahrhundertealten Kokons aus dem Wasser geholt werden. Und Delphine sind dabei, wenn im dritten Akt die Kokons wieder ins Meer geschafft werden.

Diese Tiere werden im Film als Metapher verwendet. Ihr Bild baut auf die vielen Assoziationen, die wir zu diesen Meerestieren haben, die uns als die »menschlichsten« unter den Meerestieren erscheinen. Sie haben ihre eigene Sprache und gelten als sanfte und friedliche Tiere. Die Delphine, die die Anterianer umgeben, erzeugen bei uns die unterschwellige Assoziation, daß die zwei ungleichen Spezies ähnliche Qualitäten besitzen. Ergebnis ist, daß wir die Anterianer als freundliche und friedliche Außerirdische ansehen, die unsere Hilfe verdienen. Dieses Delphin-Motiv dimensioniert die Anterianer und gibt uns Hinweise darauf, wie wir uns ihre Mission vorzustellen haben.

DER EINZIGE ZEUGE erreicht Homogenität durch das wiederkehrende bildliche Motiv von Getreide. Die wechselnde Verwendung von Getreide im Verlauf des Films symbolisiert die Veränderungen, die John Book wie auch die Amish-Gemeinschaft durchlaufen. Einerseits bekräftigen diese Getreidebilder die Schlichtheit und Herzengüte dieser Gemeinschaft, andererseits schaffen sie durch Kontrast größere Dramatik. Anfangs sehen wir die Amish durch Getreide zu einem Begräbnis gehen. Es handelt sich um eine bäuerliche Gemeinschaft, die in Harmonie mit der Erde lebt – wie uns bildlich vorgeführt wird, als sie aus dem hohen Getreide herauskommen und zum Haus gehen. Während der Begräbnisszene wird Brot auf den Tisch gelegt. Zwar wurde das Getreide hierfür bearbeitet, aber es bleibt doch natürlich, gesund und nahrhaft. In der Stadt brechen Rachel und John Book gemeinsam Brot, indem sie in einem Fastfood-Restaurant ein Hot dog essen. Hier wurde das Getreide gegenüber seinem natürlichen und gesunden Zustand verändert und bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet, genauso wie Rachel und Samuel durch die Stadt »verunstaltet« wurden. Im zweiten Akt versteckt Rachel die Pistolenkugeln im Mehl, womit sie zeigt, daß durch Johns Anwesenheit in dieser Gemeinschaft nun Gewalt und Harmonie untrennbar miteinander verwoben sind. Und im dritten Akt wird das Getreide im Silo zu einer tödlichen Waffe – ultimatives Symbol für die Gewalt, die über diese friedvolle Gemeinschaft hereingebrochen ist.

Wiederholung und Kontrast

Wird eine Idee oder ein Bild in einem Drehbuch wiederaufgegriffen, kann das als *Wiederholung* gesehen werden. Wiederholung gibt es in Form von Bildern, im Dialog, als wiederkehrende Charakterzüge oder Klänge oder als Kombination von all dem, um das Augenmerk der Zuschauer auf eine Idee zu lenken.

Wenn Sie zum Beispiel eine Geschichte über einen Alkoholiker schreiben, könnten Sie diese Information über seinen Charakter auf unterschiedlichste Weise wiederaufgreifen. Vielleicht zeigen Sie zuerst, wie er trinkt. Dann zeigen Sie ihn womöglich, wie er seinen Rausch ausschläft. Später könnte er in einem Haus zu sehen sein, in dem überall leere Weinflaschen herumliegen. Und in weiteren Szenen lassen Sie ihn vielleicht eine Straße entlangtorkeln, Geld für ein Bier zusammenkratzen oder darüber verzweifeln, daß er nicht von der Flasche loskommt. Sie verwenden eine Vielzahl von Bildern und Merkmalen, und wenn Sie diese Information auf ganze Drehbuch verteilen, erhalten Sie das Interesse des Publikums aufrecht. Auf die gleiche Weise, wie man mit Wiederholungen erreicht, ein Drehbuch zu fokussieren, hilft dabei auch die Verwendung von Kontrast. Denn dadurch wird uns Zuschauern abverlangt, uns an etwas aus der Vergangenheit zu erinnern, zu dem in der Zukunft ein Kontrast geschaffen wird. Wir haben die Amish als gewaltfrei kennengelernt, und folglich ist es ein Schock für die Touristen, wenn John Book am Ende des dritten Aktes auf deutlich nicht Amish-hafte Weise reagiert und die Rowdies verprügelt.

In *VOM WINDE VERWEHT* kontrastieren mit dem ersten und zweiten Teil des Films die Lebensweisen, die vom Winde verweht wurden. Wir sehen kontrastierende Bilder von Four Oaks – vorher und nachher; von Tara – vorher und nachher; von Mr. O'Hara – vorher und nachher; und die Veränderungen in Scarlett – vor und nach dem Krieg.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT verwendet Kontraste, um Humor zu erzeugen: von dem Ronald-Reagan-Film in den Fünfzigern über die unterschiedlichen Skateboard-Typen, die es in der Gegenwart und in der Vergangenheit gibt, bis hin zu den Veränderungen in Biff, George und Lorraine – vorher und nachher.

Kontraste erlauben dem Autor, Gegensätze auszuspielen und den Zuschauern zu helfen, Zusammenhänge zu erkennen, indem er die Unterschiede zwischen verschiedenen Teilen der Geschichte zeigt. Ein Kontrast stellt eine bestimmte Information in den Vordergrund und lenkt unsere Aufmerksamkeit stärker darauf, da wir ihr Gegenteil bereits kennengelernt haben.

Sie können Kontraste einsetzen, um die Unterschiede von Figuren, Szenen, Schauplätzen, um strukturelle und energetische Unterschiede herauszuarbeiten. So können Sie Figuren miteinander kontrastieren: Vielleicht bringen Sie zwei extrem unterschiedliche Charaktere zusammen, wie Eddie Murphy und Nick Nolte in 48 HOURS (NUR 48 STUNDEN), oder Sie stellen wie in EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE der brünetten Ehefrau Beth die blonde Geliebte Alex gegenüber.

In DER WEISSE HAI wird die fröhliche und freizügige Strandparty Augenblicke später mit dem Tod einer Schwimmerin kontrastiert. DER EINZIGE ZEUGE kontrastiert die Vielschichtigkeit, den Lärm und die hektische Energie der Stadt mit dem gemächlichen Landleben der Amish im zweiten Akt. Und AFRICAN QUEEN lebt aus dem Kontrast zwischen zwei äußerst ungleichen Charakteren, Rose und Allnutt, die ein gemeinsames Ziel verfolgen.

Kontraste, Wiederholungen, Motive, Vorgaben und deren Einlösung – all dies sind Techniken dafür, einer Geschichte Homogenität zu verleihen, ihren thematischen Zusammenhang zu verdichten und das Augenmerk der Zuschauer darauf zu richten, worauf sie sich fokussieren sollen.

Probleme mit der Homogenität von Drehbüchern

Der Überarbeitungsprozeß behindert oft den Versuch, ein homogenes Drehbuch zu schaffen. Viele Diskussionen über die Bearbeitung konzentrieren sich auf einzelne Abschnitte des Skripts, statt sich mit dem Drehbuch als Ganzem zu befassen. Vielleicht will der Regisseur die Mordszene bearbeiten, ohne zu bemerken, daß eine Änderung der »Einlösung« eine ganz neue Herangehensweise an die Vorgaben in den da-

vorliegenden Szenen verlangt. Ich kam einmal zu einem Arbeitstreffen und wurde gleich zu Anfang vom Filmemacher und vom Produzenten informiert, daß sie beschlossen hatten, in die erste Szene einen Mord einzufügen. Ihnen war nicht klar, daß sich so die ganze folgende Storyline ändern würde. Nach zwölf Stunden mit Versuchen, das Ganze zum Funktionieren zu bringen, ohne dabei die darauffolgenden exzellenten Szenen über Bord werfen zu müssen, beschlossen wir, den Mord nicht einzufügen.

Probleme mit der Homogenität eines Drehbuchs kommen besonders häufig in Krimis und Spionagefilmen vor. Manche Produzenten weigern sich, entsprechende Drehbücher zu kaufen – sie glauben, daß das Publikum nicht an diesen Filmen interessiert ist, da sie üblicherweise keine sonderlichen Kassenerfolge sind. Eigentlich mögen viele von uns ein gutes Puzzlespiel, aber nur wenige davon können befriedigen, weil Hinweise herausgefallen sind oder Informationen nicht eingeführt oder in einer Weise eingelöst werden, die uns bei der Geschichte hält. Denken Sie an GORKY PARK (GORKI PARK), THE LITTLE DRUMMER GIRL (DIE LIBELLE) und THE OSTERMAN WEEKEND (DAS OSTERMAN WEEKEND), die an der Kasse alle hinter den Erwartungen zurückgeblieben sind. Trotz spannender *Action* und faszinierender Storylines hatten all diese Filme Schwierigkeiten, Informationen deutlich zu vermitteln. Unzulänglich gesetzte und eingelöste Vorgaben haben zu dem fehlenden Erfolg beigetragen.

Dramen, Komödien, Western und Science-fiction-Filme benötigen ebenso Klarheit in bezug auf die Informationen, die präsentiert werden. THE MISSION (MISSION) wurde kritisiert wegen Unklarheiten in der geographischen Exposition und Umsetzung. Manchmal war es strapazios, den Berg hinaufzukommen, manchmal war es relativ einfach. Die Einheit zwischen den Vorgaben auf die Schwierigkeiten im ersten Akt und ihrer Einlösung während der Schlachtszenen im dritten Akt ist nicht in allen Fällen gewahrt.

Die gleiche Kritik traf FULL METAL JACKET und NO WAY OUT (ES GIBT KEIN ZURÜCK). Manche Kritiker hatten das Gefühl, daß THE COLOR OF MONEY (DIE FARBE DES GELDES) eigentlich aus zwei Filmen besteht, da einige der Twists am Ende nicht mit der anfänglichen Expo-

sition verknüpft sind. Wir alle haben unzählige Detektivfilme und Krimis angesehen, bei denen wir von irgendeinem Punkt an nicht mehr mitkamen, weil das Drehbuch die verschiedenen Elemente nicht unter einen Hut brachte.

Dem Drehbuch Homogenität zu verleihen ist eine der schwierigsten Aufgaben bei der Überarbeitung. Wie die obigen Beispiele zeigen, gelingt es manchmal selbst brillanten Filmemachern nicht, ein einheitliches Skript zu verfassen. Das verlangt große Aufmerksamkeit fürs Detail, eine gründliche Analyse und die ganze Zeit über den Blick aufs Drehbuch als Ganzes. Doch diese geistige Anstrengung zahlt sich tausendfach aus – als Erfolg bei Kritikern und an der Kasse und in Oscars.

Anwendung

Der Prozeß des Überarbeitens ist der beste Zeitpunkt, um diese Elemente einzuführen und in das Drehbuch einzubinden. Oftmals weiß ein Drehbuchautor nicht, daß er den Keim für ein wiederkehrendes Motiv im Drehbuch hat oder daß er etwas, was eingelöst wird, noch deutlicher vorgeben kann, um größere dramatische Wirkung und Einheitlichkeit zu erzielen. Die Arbeit mit diesen Elementen verlangt einen gründlichen Check daraufhin, wie sie in Ihrer Geschichte funktionieren.

Wenn Sie mit der Überarbeitung anfangen, ist es hilfreich, zuerst sicherzustellen, daß alles, was Sie vorgeben, auch eingelöst wird, und daß alles, was Sie einlösen, vorher seine Vorgabe erhält. Wenn Sie schon mehrere Überarbeitungen gemacht haben, dann stellen Sie vielleicht fest, daß Vorgaben weggefallen sind, als Sie eine Neufassung Ihres Drehbuchs geschrieben haben. Oder Sie sind überzeugt davon, daß etwas eingelöst wird, was aber nicht passiert – außer in Ihrer Einbildung. Überprüfen Sie also jeden Handlungsfaden, oder das Drehbuch wird unaufgelöste Handlungsstränge haben.

Suchen Sie nach wiederkehrenden Motiven, die ausgebaut werden können. Sie finden es vielleicht hilfreich, zu diesem Zweck die Ausstattung (Szenenaufbau und Requisite) durchzusehen, die Sie in Ihrem Drehbuch verwenden. Könnte etwas davon in seiner Funktion verstärkt

und zu einem wiederkehrenden bildhaften Motiv werden? Oder gibt es womöglich einen Klang, der integraler Bestandteil Ihrer Geschichte ist, der als Motiv eingesetzt werden könnte? In einem Krimi ist es vielleicht das Geräusch quietschender Schuhe, das sowohl als Motiv als auch in Form von Vorgaben und Einlösung genutzt werden kann. In einem Science-fiction könnte es ein wiederkehrender Rhythmus sein wie etwa die Klänge, die in CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (BEGEGNUNGEN DER DRITTEN ART) zur Kommunikation mit den Außerirdischen verwendet werden. Fragen Sie sich also:

Habe ich alles, was ich einlöse, vorher als Vorgabe gesetzt?
Löse ich alles, was ich vorgegeben habe, tatsächlich ein?

Sind mir originelle Möglichkeiten für Vorgaben und Einlösung von Informationen eingefallen? Habe ich Funktion oder Kontext gewechselt, die eingeführte Information verschleiert oder Humor genutzt, um Information vorzugeben und einzulösen?

Habe ich Motive kreiert oder angelegt, die der Regisseur verwenden könnte, um den Film visuell einheitlich zu gestalten?
Habe ich mein Drehbuch visuell durchdacht, und wiederhole ich Bildelemente, die ihm Homogenität verleihen?

Habe ich Szenen, Charaktere, Aktionen und selbst Bilder miteinander kontrastiert, um meinem Drehbuch dramatische Vielschichtigkeit und Wirkung zu verleihen?

Habe ich zumindest eine Überarbeitung verfaßt, in der ich versucht habe, das Drehbuch als Ganzes zu sehen, statt mich auf die einzelnen Bestandteile zu konzentrieren?

Das Vergnügen daran, ein Drehbuch zu überarbeiten, liegt teilweise in der Gelegenheit, diese Verknüpfungen herauszuarbeiten. Es ist eine Chance, Themen und Bilder auszubauen, indem sie ins Drehbuch ein-

geflochten werden. Doch um Bilder zu finden, die das Potential haben, Geschichte und Thema zu dimensionalisieren, wird es notwendig, den thematischen Zusammenhang eines Drehbuchs auszuloten und sich zu fragen: »Was sagt es eigentlich aus, und wie kann ich auf dramatische Weise durch Bilder Bedeutungen schaffen?« Der zweite Teil dieses Buches wird untersuchen, wie man das Thema hinter der Geschichte veranschaulicht und umsetzt.

Teil Zwei
IDEEN-ENTWICKLUNG

7. KOMMERZIELLE ASPEKTE HINEINBRINGEN

Ganz gleich, wie gut Sie als Autor sind, ganz gleich, wie gut Ihr Drehbuch ist, eines werden Sie immer wieder von Produzenten und Executives gefragt werden: »Ist es kommerziell?«

Jeder hat unterschiedliche Vorstellungen davon, was »kommerziell« ist. Eine Reihe von Produzenten glaubt, daß es eine Sache der »Verpackung« ist: »Mit den richtigen Schauspielern wird's ein Erfolg.« Viele von ihnen sagen: »Wenn wir nur Meryl Streep oder Tom Cruise oder Robert Redford oder Barbra Streisand haben könnten, dann wird es kommerziell sein.« Jeder von ihnen hat aber auch in Flops mitgewirkt.

Manche Leute glauben, daß Kommerzialität vom jeweiligen Sujet des Films abhängt. Sie halten nach Trends Ausschau und versuchen, Gewinn aus dem Sujet zu schlagen, das gerade »in« ist. PLATOON schien zu zeigen, daß gerade Vietnam-Filme angesagt waren. Doch diese Annahme hat THE HANOI HILTON (HANOI HILTON) widerlegt. Nach WARGAMES – KRIEGSSPIELE schienen Computer-Filme eine sichere Anlage zu sein. Aber dann kam D.A.R.Y.L. (D.A.R.Y.L. – DER AUSSERGEWÖHNLICHE) und war nicht gerade ein Kassenerfolg. Nach KRIEG DER STERNE sah es so aus, als würden Weltraum-Sagas gut ankommen, THE BLACK HOLE (DAS SCHWARZE LOCH) und ICE PIRATES (KRIEG DER EISPIRATEN) jedoch zeigten, daß dies nicht der Fall war.

Manche Leute glauben, die Antwort ist, sich einen spannenden Bestsellerroman auszusuchen und zu einem Film zu machen. Da scheint etwas dran zu sein, doch RAISE THE TITANIC (HEBT DIE TITANIC) war mitverantwortlich für die Pleite von Marble Arch Productions, BONFIRE OF THE VANITIES (FEGEFEUER DER EITELKEITEN) war ein kommerzielles Desaster, und selbst Filme, die auf packenden Romanen wie COMA und DIE LIBELLE basieren, waren keine sonderlich großen Erfolge.

Schön und gut, doch was ist mit Sequels? ROCKY I, ROCKY II, ROCKY III UND ROCKY IV scheinen programmiert auf Erfolg zu sein. Aber wie steht es mit DER WEISSE HAI III – 3-D? Es kann äußerst heikel sein, eine Fortsetzung zu schreiben. RAMBO (RAMBO II – DER AUFTRAG) kam Jahre nach FIRST BLOOD (RAMBO) heraus, und es waren 17 Überarbeitungen notwendig, ehe der Film eine funktionierende Story-

line besaß. Selten schneiden Sequels so gut wie ihr Vorgänger ab. Fortsetzungen haben in der Regel nicht den Charme, die Klarheit oder Originalität des ersten Films. Denken Sie nur an Sequels wie GHOST-BUSTERS II, LOOK WHO'S TALKING II (KUCK MAL, WER DA SPRICHT 2) oder DER WEISSE HAI III – 3-D.

Für jede gute Theorie über kommerziellen Erfolg scheint es Beispiele zu geben, die das Gegenteil belegen. Dennoch können wir hier bestimmte Elemente diskutieren, die zum Erfolg eines Filmes entscheidend beizutragen scheinen und die nicht von der engen persönlichen Freundschaft des Autors mit Meryl Streep oder Robert Redford abhängig sind.

Die drei für Erfolg notwendigen Elemente

Über kommerziellen Erfolg nachzudenken heißt unter anderem, sich klarzumachen, daß er nie auf nur einem einzigen Element fußt. Folgende Elemente helfen dabei, ein erfolgreiches Drehbuch zu schreiben: erstens Marktfähigkeit, zweitens Kreativität und drittens Drehbuchstruktur. Fehlt nur eines dieser Elemente, ist die Gefahr groß, daß sich das Drehbuch nicht verkauft und, selbst wenn, als Film kein Kassenerfolg wird.

Die Drehbuchstruktur haben wir in den ersten sechs Kapiteln erörtert. Wenn eine Geschichte nicht rund ist, wenn sie keinen Sinn ergibt, wird sie es in jeder Hinsicht auf dem Markt schwer haben. Sicherlich haben wir alle schon Filmgeschichten gesehen, die verkauft und dann produziert wurden, obwohl sie keine solide Struktur hatten – einige von ihnen wurden sogar zu kommerziellen Erfolgen. Doch diese Ausnahmen sind sehr selten. Die Mehrzahl der großen Kassenerfolge wie KRIEG DER STERNE, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT, DER WEISSE HAI, JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES, E.T. – DER AUSSERIRDISCHE und GHOST-BUSTERS verfügt über gut strukturierte Geschichten. Immer und immer wieder hat sich eine ausgereifte Struktur als unentbehrliche Voraussetzung für den Erfolg eines Films erwiesen – trotz aller »richtigen« kommerziellen Zutaten.

Struktur für sich genommen bedeutet wenig ohne kreative Autoren. Wenn Produzenten über Kreativität reden, meinen sie gewöhnlich: »Ist es ein frischer Ansatz? Ist es originell? Ist es anders? Ist es einzigartig?« Vielleicht meinen sie auch: »Hat es einen ›hook‹? Ist es mitreißend? Werde ich von der Prämisse gepackt?« Viele der kommerziell erfolgreichsten Filme basieren auf einer originellen Prämisse, die gekonnt umgesetzt ist. Es gab keine Vorläufer für Filme wie GHOSTBUSTERS, WARGAMES – KRIEGSSPIELE, DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS. STONE und E.T. – DER AUSSERIRDISCHE, und es gab auch keine erfolgreichen Kopien. Es ist also schwierig, ohne ein ganz spezielles Etwas, das durch kunstgerechte Ausarbeitung getragen wird, aus einem guten ein hervorragendes Drehbuch zu machen!

Doch durch Kreativität allein wird es nicht zum Verkauf kommen. Es müssen Elemente hinzukommen, welche die Vermarktung des Drehbuchs unterstützen und das Publikum fesseln.

Marktfähigkeit kann man sich als die Gesamtheit aller Elemente vorstellen, die Entscheidungsträger dazu bringen, in einen Film zu investieren, und die ihn so *aussehen* lassen, als hätte er eine reale Chance auf Erfolg. Sicherlich war es eine clevere Wahl, JENSEITS VON AFRIKA mit Robert Redford und Meryl Streep zu besetzen. Obwohl Sidney Pollack dieses Buch schon seit Jahren auf die Leinwand bringen wollte, wurde das erst möglich, als die Wahl auf diese speziellen Schauspieler fiel. Auch andere Zusammenstellungen können einen Film marktfähig machen. Unter der Regie von Peter Weir, Barry Levinson oder Oliver Stone hat ein Drehbuch bessere Chancen, verfilmt zu werden, als wenn ein unbekannter Debütant die Regie übernimmt. Wird ein Film von Ed Feldman, Saul Zaentz oder Richard Zanuck produziert, spricht bereits ein entscheidendes Element zu seinen Gunsten.

Marktpotential und Kaufinteresse beschränken sich nicht darauf, Leute für das Projekt zu finden, auch müssen sie nicht schwammige Begriffe bleiben, die der Laune eines Producers entspringen. Einige kommerzielle Elemente können definiert und erklärt werden, denn es existieren grundlegende Konzepte, die Menschen dazu bringen, sich einen Film anzusehen. Diese Elemente können Sie in Ihrem Drehbuch ausarbeiten und in den Mittelpunkt stellen, um es kommerzieller zu gestalten.

In der Regel gehen die Leute ins Kino, weil irgend etwas im Film sie anspricht. Bis zu einem gewissen Grad identifizieren sie sich sowohl mit den Figuren als auch mit der Geschichte. Sie schaffen Verbindung. »Verbindungen« ist das Schlüsselwort für Marktfähigkeit. Menschen verbinden sich mit einem Film auf bestimmte Weisen, und diese zu verstehen kann Ihnen helfen, die kommerziellen Elemente in Ihrem Drehbuch herauszuarbeiten.

Wie Sie die Verbindungen finden

Der universelle Appeal der Idee Die meisten Filme, die im Kino überragenden Erfolg haben, drücken eine dahinter stehende Idee aus, die eine universelle Anziehungskraft auf die Zuschauer ausübt. Die Geschichte transportiert eine Idee, die das Publikum anspricht und fesselt. Diese bringt die Zuschauer dazu, sich mit den Figuren und Situationen zu identifizieren, meist weil das Thema uns etwas über unser menschliches Sein erzählt. Ideen transportieren die Bedeutung, die Ereignisse besitzen – die Überzeugungen des Autors darüber, warum Dinge passieren und was wir von ihnen über Ursache und Wirkung und den Sinn des Lebens lernen können. Die Idee handelt vielleicht von der Bedeutung einer Erfahrung, die wir gemacht haben (wenn jemand leichtsinnig mit Sex umgeht, kann er damit seine Familie gefährden [EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE]), oder daß Gewalt weitreichende Auswirkungen auf das Leben derer hat, die sie ausüben [ERBARMUNGSLOS]), oder sie handelt von einer grundlegenden Botschaft, die der Autor lieber mit einer Geschichte als durch ein Essay vermitteln will (daß beispielsweise ganz gewöhnliche Anständigkeit in Kombination mit der entsprechenden Gelegenheit zum »absoluten Guten« führen kann wie in SCHINDLERS LISTE).

In vielen Fällen kann eine Idee auf sehr einfache Weise ausgedrückt werden. Eine der geläufigsten Ideen in vielen erfolgreichen Filmen ist »Underdog triumphiert«. Dazu wird Ihnen eine ganze Anzahl entsprechender Filme, die gut gelaufen sind, in den Sinn kommen: ROCKY, THE KARATE KID (KARATE KID), GHOSTBUSTERS und EIN PLATZ IM

HERZEN. Diese Idee funktioniert deshalb so gut, weil wir alle widrige Umstände überwinden wollen. Indem wir den Erfolg des »Underdogs« auf der Leinwand mitverfolgen, können wir den Triumph nachempfinden.

»Rache« ist ebenfalls ein Thema von allgemeingültiger Bedeutung. Haben Sie jemals mit jemandem so richtig abrechnen wollen? Dirty Harry kann das für Sie übernehmen. Oder Charles Bronson. Waren Sie je wütend über Ihre Rivalen in Liebesdingen? Medea wird Vergeltung üben, und wir identifizieren uns damit, weil wir, auf die eine oder andere Weise, alle betrogen wurden. Haben Sie sich verraten gefühlt von unserer ambivalenten Haltung gegenüber dem Vietnamkrieg und sich darüber aufgeregt? Rambo macht die Sache einfach: Er wird es all den Mistkerlen zeigen, die den USA den Sieg vermasselt haben.

Ein weiteres Thema, das uns hilft, uns mit der Geschichte zu identifizieren, ist »Triumph des menschlichen Geistes«. Es wurde erfolgreich in Filmen wie EIN PLATZ IM HERZEN und DIE FARBE LILA eingesetzt, außerdem in den Fernsehfilmen und Emmy-Gewinnern DO YOU REMEMBER LOVE? (VERGESST DIE LIEBE NICHT) und LOVE IS NEVER SILENT (LIEBE OHNE WORTE).

Warum sehen wir uns all diese Filme über reiche Leute an, die andere reiche Leute austricksen, um noch mehr Reichtum anzuhäufen? Weil Gier ein nachvollziehbares Gefühl ist, das wir alle irgendwann einmal verspürt haben, genau wie Neid, Eifersucht oder der gesellschaftlich eher akzeptierte Wunsch »Ich will alles«.

Einige Themen scheinen besonders für bestimmte Altersgruppen von Bedeutung zu sein. Wenn Sie die Altersstruktur Ihres Publikums kennen, können Sie Nutzen ziehen aus Themen, die es ansprechen. So sind zum Beispiel etwa sechzig Prozent der Kingogänger zwischen dreizehn und dreißig Jahre alt. Deshalb sind viele Geschichten übers Erwachsenwerden und über Identitätsfindung, zum Beispiel RISKY BUSINESS (LOCKERE GESCHÄFTE), PORKY'S, THE BREAKFAST CLUB (DER FRÜHSTÜCKSCLUB) und STAND BY ME (STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS), derart erfolgreiche Filme geworden. Selbst THE BIG CHILL (DER GROSSE FRUST), scheinbar überhaupt nicht kommerziell, hat viele von uns angesprochen, weil dieser Film mit unseren Erfahrun-

gen und unserer Identität zu einem bestimmten Zeitpunkt unseres Lebens zu tun hat.

Andere Erfahrungen sind weniger zugänglich für jedermann, aber nichtsdestotrotz können sie Verbindungen zum Zuschauer schaffen. Das schließt Themen ein wie »Integrität« in *A MAN FOR ALL SEASONS* (EIN MANN FÜR ALLE JAHRESZEITEN), »Entscheidung und Verwirklichung« in *A TRIP TO BOUNTIFUL* (REISE INS GLÜCK) oder *ON GOLDEN POND* (AM GOLDENEN SEE) oder »Wiedergutmachung«, womöglich anhand einer Person, die ihre Reputation rettet oder wiederherstellt wie in *ABSENCE OF MALICE* (DIE SENSATIONSREPORTERIN) oder *THE VERDICT* (THE VERDICT – DIE WAHRHEIT UND NICHTS ALS DIE WAHRHEIT).

Es wird deutlich, daß alle diese Themen mit psychologischen und emotionalen Zuständen oder mit Entwicklungsprozessen wie »erwachsen werden« oder »Selbstfindung« zu tun haben. Viele fähige Autoren kennen sich gut aus in der menschlichen Psyche. Sie beobachten. Sie lesen. Sie interpretieren. Sie studieren das Mensch-Tier, um herauszubekommen, worin es zum Vorschein kommt und warum. Je exakter sie beschreiben können, je genauer sie uns portraituren, desto wahrscheinlicher ist es, daß wir ihre Figuren auf der Leinwand sehen möchten.

Über Trends kommerzielle Aspekte finden Die Mehrzahl der erfolgreichen Filme beruhen auf einem allgemeingültigen Thema, das Verbindung mit dem Publikum schafft. Viele dieser Filme stellen diese Verbindung jedoch auch her, weil ihr Timing perfekt ist. Erinnern Sie sich, daß die Premiere von *THE CHINA SYNDROME* (DAS CHINA-SYNDROM) in derselben Woche wie die Katastrophe auf Three-Mile-Island stattfand? Natürlich hat der Atomkraftunfall zum Erfolg des Films beigetragen. *DER GROSSE FRUST* kam gerade dann heraus, als diejenigen, die die sechziger Jahre miterlebt hatten, alt genug waren, um eine gewisse Nostalgie für diese vergangenen Zeiten zu empfinden. *WARGAMES – KRIEGSSPIELE* hatte seine Premiere zu einer Zeit, als zahlreiche Artikel über jugendliche Hacker erschienen, die in fremde Computersysteme eingebrochen sind. Und viele Filme mit Sylvester Stallone spiegeln das eher konservative politische Klima der achtziger Jahre wider.

Da mehrere Jahre nötig sind, um Filme zu verkaufen, zu produzieren und auf den Markt zu bringen, scheint es geradezu ein Wunder, daß überhaupt ein Film einen gesellschaftlichen Trend einfangen kann. Um zu verstehen, wie das geschehen kann, denken Sie an die Arbeit des Künstlers. Künstler haben schon immer dahin tendiert, ihrer Zeit voraus zu sein. Sie nehmen Entwicklungen und Trends in ihren Anfangsstadien wahr, und sie finden Formulierungen und Ausdrucksmöglichkeiten für Strömungen, die womöglich für den Rest der Bevölkerung noch im Unbewußten verschlossen sind.

Beginnend mit den frühen achtziger Jahren wurde der Schwerpunkt auf die Kleinfamilie gelegt, sowohl in der Politik wie auch in Sitcoms für das Fernsehen. (Denken Sie an *THE COSBY SHOW*, *FAMILY TIES* [FAMILIENBANDE], *THE JEFFERSONS*, *GROWING PAINS* [UNSER LAUTES HEIM] und, später, *ROSEANNE* und *MARRIED ... WITH CHILDREN* [EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE] – allesamt Variationen derselben Idee.) Seit Mitte der Achtziger, als mehr und mehr Leute aus der Babyboomgeneration selbst Kinder hatten und gleichzeitig entscheidende Positionen in der Filmindustrie einnahmen, sahen wir häufiger Filme über Kinder (denken Sie an *BABY BOOM* [EINE SCHÖNE BESCHERUNG], *KUCK MAL, WER DA SPRICHT*, *FOR KEEPS* [AM ANFANG WAR DER KLAPPERSTORCH], *THREE MEN AND A BABY* [NOCH DREI MÄNNER, NOCH EIN BABY], *RAISING ARIZONA* [ARIZONA JUNIOR], *SHE'S HAVING A BABY*, *KINDERGARTEN COP* oder, jüngeren Datums, *MRS. DOUBTFIRE* [MRS. DOUBTFIRE – DAS STACHELIGE KINDERMÄDCHEN]). In den Neunzigern kommen neue Themen in Politik und Unterhaltungsindustrie auf: Ökologie (*FLAMMEN DES WIDERSTANDS* – *DER KAMPF DES CHICO MENDES* wurde Mitte 1995 im Fernsehen ausgestrahlt), die Botschaft der Gewaltfreiheit (*ERBARMUNGSLOS*), die Probleme der über Zwanzigjährigen (*REALITY BITES* [VOLL DAS LEBEN]) und die, mit denen die über Vierzigjährigen in den großen Städten sich auseinanderzusetzen haben (*GRAND CANYON* [IM HERZEN DER STADT]), oder das Verlangen, alte Wunden zu heilen, die zum Leben der Babyboomgeneration genau wie zum nationalen Bewußtsein der Amerikaner gehören (*HEAVEN AND EARTH* [ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE]).

Die meisten erfolgreichen Filme, die auf irgendeine Weise von

Trends oder aktuellen Fragen abhängen, verstärken ihre kommerziellen Chancen, indem sie auch die persönlichen Aspekte der Geschichte hervorheben.

Bringen Sie eine persönliche Ebene hinein

Verbindungen persönlicher Natur finden Sie über zwei Elemente: dem Deskriptiven und dem Idealisierten. Wenn wir beschreiben, geben wir wieder, »wie die Dinge sind«. Wenn wir idealisieren, stellen wir dar, »wie wir die Dinge gerne hätten«. Ein Film kann jedes dieser Elemente – oder beide – nutzen, um Erfolg zu erzielen.

Deskriptives Schreiben zeigt auf genaue und realistische Weise, wie ein bestimmter Charaktertyp innerhalb einer gewissen Situation agiert und reagiert. Wir alle haben Filme gesehen, in denen die Reaktionen einfach »echt« wirken. Nehmen wir beispielsweise PORKY'S, in dessen Verlauf die Zuschauer vielleicht sagen: »Genau so würden diese Jungs reagieren«, oder STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS mit seinem glaubwürdigen Portrait einer Gruppe von Zwölfjährigen und ihren Unsicherheiten und Ängsten.

In vielen Fernsehfilmen liegt der Erfolg darin, die Charaktere und Emotionen möglichst lebensnah zu zeichnen. Wenn wir uns TV-Produktionen wie THE BURNING BED (DAS BRENNENDE BETT), VERGESST DIE LIEBE NICHT, HEARTSOUNDS, M.A.D.D. (DIE INITIATIVE) oder ADAM (SEIN SCHICKSAL WEIST DEN WEG) ansehen, fällt auf, daß alles sehr wahrhaftig wirkt. Diese Filme haben ihre Figuren akkurat beschrieben, und sie waren erfolgreich, weil sie die Erfahrungen des Publikums widergespiegelt haben.

Idealisierende Filme zeigen uns unsere Ideale. Sie stellen häufig einen »Helden« ins Zentrum. Der Held ist nur selten ängstlich, unsicher oder nicht von sich überzeugt (wie es uns vermutlich in derselben Situation erginge). Statt dessen lebt der Held aus, wie wir gerne wären. Das führt dazu, daß wir alles durch den Helden mitempfinden und -erleben, wobei uns die ganze Zeit über bewußt ist, daß es nicht Realität ist.

Deskriptive und idealisierende Elemente können auf dreierlei Art

definiert werden: auf der äußerlichen, der geistigen und der emotionalen Ebene. Bei der Arbeit an spezifischen Charakteren ist es möglich, die deskriptiven Dimensionen durch ein »Physikalisieren« der Figur zu vertiefen; fragen Sie sich: »Wie würde meine Figur in dieser Situation tatsächlich aussehen?« Wenn es um einen Fünfzehnjährigen geht, der zum erstenmal verliebt ist, könnte er erröten, sich linkisch benehmen, eine Brille tragen, eine modische Frisur ausprobieren, die ihm nicht besonders steht. Was das Psychologische betrifft, könnte es ihm an Selbstvertrauen fehlen, oder er könnte einen Fußballstar imitieren, weil er sich seiner eigenen Qualitäten nicht bewußt ist. Auf emotionaler Ebene könnte er unfreundlich oder reizbar sein oder für sich sein wollen oder auch nur zuviel lachen.

Wenn Sie einen idealisierenden Film im Auge haben, ist Ihre Hauptfigur vielleicht der Klassensprecher oder der Fußballstar. Vom äußeren Erscheinungsbild her ist er wahrscheinlich groß, kräftig und gutaussehend, einer dieser Burschen, die immer hinreißend aussehen, ganz gleich, was sie tragen. Was die psychologische Ebene betrifft, ist sein Selbstvertrauen vermutlich stark ausgeprägt, und er kümmert sich nicht um die Meinung anderer und glaubt, daß er alles erreichen kann, was er sich vornimmt. Emotional ist er wahrscheinlich unerschütterlich wie ein Fels, immun gegen Schmerz und Angst, und nichts kann ihn aus der Fassung bringen.

Viele Filme schaffen auf beiden dieser Ebenen Verbindungen mit dem Zuschauer, indem sie entweder einige realistisch und einige idealistisch beschriebene Charaktere oder einen Transformationsbogen für die Hauptfigur schaffen, der sie von der realistischen auf die idealisierte Ebene hebt (ROCKY, KARATE KID). Das ist ein weiterer Grund dafür, daß die Filme so populär sind, in denen ein »Underdog« triumphiert. Sie verfügen nicht nur über ein allgemeingültiges und allgemeinverständliches Thema, sondern schaffen auch eine Verbindung mit der persönlichen Transformation der Hauptfigur.

Durch die Fallhöhe Verbindung schaffen Es ist nicht ungewöhnlich, daß ein Produzent oder Executive einen Autor fragt, was für die Haupt-

figur auf dem Spiel steht. Wenn das Risiko unklar ist und kein Grund besteht, Angst um die Figur zu haben, kann das Publikum keine Verbindungen zwischen den eigenen Erfahrungen und denen der Hauptfigur erkennen.

Die Fallhöhe kann manchmal als das gesehen werden, was für uns notwendig ist, um in unserer Welt zu überleben. Natürlich brauchen wir ausreichend zu essen und zu trinken, ein Dach über unserem Kopf und Sicherheit. Viele Filme setzen, um die Besorgnis der Zuschauer und das Ausmaß der Identifizierung zu erhöhen, diese Grundbedürfnisse einer Gefahr aus. Aber es gibt noch zahlreiche weitere Bedrohungen, die man ausspielen kann, und die Zuschauer können Verbindungen auf vielen unterschiedlichen Ebenen herstellen.

Der namhafte Psychologe Abraham Maslowe hat eine siebenenteilige Hierarchie der menschlichen Bedürfnisse aufgestellt, die erläutert, was uns antreibt, was wir wollen und was auf dem Spiel steht, wenn wir es nicht bekommen. Viele erfolgreiche Filme sprechen diese Bedürfnisse direkt an. Jedes dieser sieben menschlichen Bedürfnisse kann im Film zu unterschiedlichen Zeitpunkten auf dem Spiel stehen, und die meisten guten Filme werden mehr als nur eines davon aufbieten.

1. Überleben. Viele gute Filme handeln vom Überleben, einem Grundinstinkt, der allen Tieren gemeinsam ist. Wir wollen überleben und sind bereit, einiges dafür zu tun. Zahlreiche *Action*-Abenteuer sind erfolgreich, weil wir uns alle mit den lebensbedrohlichen Situationen, die sie beinhalten, identifizieren können. In *BEIM STERBEN IST JEDER DER ERSTE* steckt beträchtliche Kraft, weil es um Leben oder Tod geht. James Bond muß ständig dem Tod ins Auge sehen. Viele Entführungsfilme und Geschichten um Frauen in Gefahr sind erfolgreich, weil wir uns mit den fundamentalen, lebensbedrohlichen Situationen identifizieren können. Drama befaßt sich in vielen Fällen mit dem Überlebensinstinkt, weil er *der* Grundtrieb ist, den wir alle verstehen können. Filme, die dieses Bedürfnis ansprechen, schneiden auch deshalb gut ab, weil sie auf elementare Weise dramatisch sind. Der Konflikt ist immer klar, es gibt immer jede Menge Aktion und Dynamik, und sie ziehen uns in ihren Bann und führen zur endgültigen Identifizierung mit der Situation.

2. **Sicherheit und Geborgenheit.** Sobald die Grundbedürfnisse des Überlebens gewährleistet sind, wollen wir Menschen uns an dem Ort, wo wir sind, sicher, geborgen und geschützt fühlen. Vielleicht nennen wir diesen Ort einen Platz, wo man sein Haupt niederlegen kann, oder einen sicheren Hafen. Wir schließen nachts die Haustüren ab, errichten Festungen zum Schutz, lassen Armeen Wache stehen – so daß wir uns sicher fühlen können. Viele Filme wie EIN PLATZ IM HERZEN, COUNTRY und VOYAGE OF THE DAMNED (REISE DER VERDAMMTEN) handeln von der Suche nach Sicherheit und Geborgenheit. Das kann auch von dem Film und der Fernsehserie AUF DER FLUCHT gesagt werden, so wie von unzähligen Western, in denen Pioniere nach einem sicheren Zufluchtsort suchen.

3. **Liebe und Zugehörigkeit.** Sobald wir Menschen ein Zuhause haben, ist es natürlich, daß wir ein Zusammengehörigkeitsgefühl entwickeln. Das kann sich im Wunsch nach einer Familie oder einer Gemeinschaft äußern. Wir Menschen wollen uns verbinden, und dieses Bedürfnis wird in zahlreichen Filmen auf unterschiedlichste Weise erfüllt. In EIN PLATZ IM HERZEN will Edna ihre Familie bewahren, aber das schließt mehr als nur ihre Kinder mit ein: den Schwarzen Moses, den Blinden Will und die Stadt, in der sie schon so lange gelebt hat. In ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT steht neben Marty's Überleben auch seine Familie auf dem Spiel. Viele Filme wie PORKY'S, die POLICE-ACADEMY-Filme, MY FAIR LADY und sogar DER EINZIGE ZEUGE handeln von Akzeptanz und Aufnahme in eine Gruppe. Manche Filme drehen sich um die Suche nach dem Traumpartner oder um das Bedürfnis, zu jemandem gehören zu wollen. Andere wiederum befassen sich mit der Gründung einer Familie und dem Bedürfnis nach Wärme, Anerkennung und Liebe. Ähnliches finden wir in vielen erfolgreichen Sitcoms wie beispielsweise die COSBY SHOW, LITTLE HOUSE ON THE PRAIRIE (UNSERE KLEINE FARM) und sogar in ALL IN THE FAMILY.

4. **Respekt und Selbstachtung.** Während das Bedürfnis nach Liebe und Zugehörigkeit oft mit bedingungsloser Akzeptanz zu tun hat, muß man sich Selbstachtung verdienen. Wir Menschen wollen, daß man zu uns aufschaut und wir für unsere Fähigkeiten und Beiträge anerkannt werden. In vielen Fällen heißt das, daß die Gruppe uns für das akzep-

tiert, was wir getan haben. Das kann der Respekt sein, den Luke Skywalker sich am Ende von KRIEG DER STERNE verdient, oder die unterschiedlichen Auszeichnungen, die James Bond jeweils für den erfolgreichen Abschluß seiner Mission erhält, oder das Vertrauen, das sich Celie am Ende von DIE FARBE LILA erkämpft. Viele Geschichten mit dem Thema Integrität, wie GANDHI oder MARTIN LUTHER KING, JR., befassen sich mit diesem Bedürfnis, genau wie die »Afterschool Specials« im amerikanischen Fernsehen, in denen die Geschichte davon handelt, einen Preis zu gewinnen, ein Forschungsprojekt erfolgreich abzuschließen oder als Teammitglied akzeptiert zu werden. Movies-of-the-Week wie THE \$5.20-AN-HOUR DREAM sprechen dieses Bedürfnis, Diskriminierung zu überwinden, und die Sehnsucht nach Leistung und Anerkennung ebenfalls an.

5. Das Bedürfnis, zu wissen und zu verstehen. Wir sind von Geburt an neugierig. Wir haben ein natürliches Verlangen danach zu wissen, wie die Dinge funktionieren, zu verstehen, wie sie ineinandergreifen. Es gefällt uns, etwas herauszubekommen und nach Wissen zu suchen, das uns ermöglicht, viele wundervolle Dinge zu tun. Denken Sie nur an Zeitreise-Filme wie beispielsweise ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT, TIME AFTER TIME (FLUCHT IN DIE ZUKUNFT) oder THE TIME MACHINE (DIE ZEITMASCHINE), die jemanden zeigen, der auszutüfteln versucht, wie man durch die Zeit reisen kann. Zahlreiche Filme über Wissenschaftler (verrückte und andere) drehen sich um dieses Bedürfnis, zum Beispiel FRANKENSTEIN und MADAME CURIE. Detektivfilme fesseln uns, indem sie unser Bedürfnis widerspiegeln, Antworten zu erhalten. CHINATOWN, THE MALTESE FALCON (DER MALTESER FALKE) und NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE) – sie alle verstricken uns in dieses Grundbedürfnis.

6. Schönheit. Menschen, die sich sicher und geborgen fühlen und Liebe erfahren, haben das Bedürfnis nach Gleichgewicht, nach einer Ordnung im Leben; sie wollen sich mit etwas verbunden fühlen, das größer als sie selbst ist. Das kann man als ein spirituelles oder ästhetisches Bedürfnis ansehen, welches Menschen manchmal zu religiösen Erfahrungen (SONG OF BERNADETTE [DAS LIED DER BERNADETTE], JOAN OF ARC [JOHANNA VON ORLEANS]) treibt, zu einer Erfahrung in

der Natur (NEVER CRY WOLF [WENN DIE WÖLFE HEULEN]) oder sogar zu einer Kombination von religiöser und künstlerischer Erfahrung wie im preisgekrönten AMADEUS. Dieses besondere Bedürfnis ist oft nicht leicht wiederzugeben, da es das abstrakteste und vielleicht das am wenigsten umfassende ist. Trotzdem handelt es sich um ein nachvollziehbares Bedürfnis, und Filme, die es greifbar und verständlich darstellen, können gutes Geld einspielen.

7. Selbstverwirklichung. Wir alle müssen uns ausdrücken, um anderen mitzuteilen, wer wir sind, um unsere Talente, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entfalten. Autoren können das mit Sicherheit nachempfinden, und viele Filme über das Ringen von Autoren, Komponisten und Athleten waren erfolgreich, weil wir für diese Menschen in ihrem Streben nach Erfolg Partei ergreifen. Selbstverwirklichung geht noch einen Schritt weiter, denn sie betrifft den Ausdruck der eigenen Persönlichkeit, ganz gleich, ob dies von der Gesellschaft anerkannt oder belohnt wird. Zu malen in der Hoffnung, berühmt zu werden oder einen Preis zu gewinnen, ist eine Sache – eine ganz andere ist es, zu malen, weil wir es *müssen* und es ungeachtet jeder Anerkennung tun.

Selbstverwirklichung kann sich auf Künstler und Sportler, aber auch auf persönliche Bedürfnisse beziehen. Ein Komiker *muß* einfach lustig sein, ein Arzt *muß* heilen, ein Pilot *muß* fliegen. Diese Menschen leben nur, wenn sie tun, was sie tun müssen. Ein solcher Antrieb, sehen wir ihn in einem Film, ist immer wert, unterstützt zu werden. Denken Sie an all die Filme, die diesen Antrieb ausdrücken: das Bedürfnis zu tanzen in THE TURNING POINT (AM WENDEPUNKT), Kimberlys Wunsch, ihre journalistische Begabung einzusetzen, in DAS CHINA-SYNDROM und das Bedürfnis zu laufen in CHARIOTS OF FIRE (DIE STUNDE DES SIEGERS).

Die Fallhöhe steigern Um die Fallhöhe für die Hauptfigur eines Films zu steigern, können Sie diese Bedürfnisse auf vielfältige Weise nutzen. Sie können das Risiko erhöhen, indem Sie mehr als nur eines zum Einsatz bringen. Sehen Sie sich an, wie es in EIN PLATZ IM HERZEN um das Bedürfnis nach Sicherheit und Geborgenheit, nach Überleben, nach

Liebe und Zugehörigkeit und Selbstverwirklichung geht. DER EINZIGE ZEUGE arbeitet ebenfalls mit dem Überlebenstrieb, dem Bedürfnis nach Liebe und Zugehörigkeit, Respekt und Selbstachtung. In AFRICAN QUEEN steht das Überleben auf dem Spiel, ebenso Sicherheit und Geborgenheit, Liebe und Zugehörigkeit und Selbstverwirklichung. Je mehr Risiken Sie in einem Film ausspielen können, desto mehr Möglichkeiten haben Sie, die Zuschauer zu packen und ihnen in Ihrer Geschichte etwas von umfassender Bedeutung zu geben, mit dem sie sich verbunden fühlen können.

Sie können die Fallhöhe im Verlauf Ihrer Geschichte ebenfalls steigern, indem Sie das Ziel außer Reichweite halten und es so aussehen lassen, als ob die Figur es nicht erreichen wird. Ein wirkliches, funktionierendes Ziel ist niemals leicht zu erreichen. Wenn wir uns mit dem Bedürfnis identifizieren, aber auch befürchten, daß die Figur es nicht erreichen wird, empfinden und erleben wir die Reise der Figur mit, was weitere emotionale Verbindungen schafft.

Je intensiver wir die Sehnsucht der Figur, ihr Ziel zu erreichen, erfahren, desto intensiver können wir uns mit dieser Figur verbinden. Das bedeutet, Sie steigern die Fallhöhe, indem Sie die Emotionen ausspielen, die immer damit verbunden sind, wenn jemand seine Bedürfnisse stillen und seine Ziele erreichen will. Auf dieser Reise kommen vielerlei Emotionen ins Spiel: Ärger, Angst, Freude, Unsicherheit, Verzweiflung und Hoffnung. Je größer das emotionale Spektrum, das Sie Ihren Figuren auf ihre Suche mitgeben, desto verständlicher werden Ihre Figuren sein. Viele Filme zeigen *ausschließlich* die Aktionen, die notwendig sind, um das Ziel zu erreichen. Das führt dazu, daß die Zuschauer eine gewisse Distanz zu den Figuren empfinden und es schwierig für sie sein wird, die Risiken nachzuvollziehen. Wenn Sie Emotionen genauso ausspielen wie Aktionen, scheinen die Risiken größer zu sein, weil die Zuschauer besser in der Lage sind, sich mit ihnen zu identifizieren.

Wenn Sie sich durch das Spektrum an möglichen Bedürfnissen bewegen, wird sich die Art des Films, den Sie schreiben, ändern. Der Überlebenstrieb impliziert normalerweise einen *Action*-orientierten Film. Dieser Trieb ist die Grundlage von *Action*-Abenteuer-, Katastrophen- und Horrorfilmen sowie der meisten Western. Die Bedürfnisse nach

Zugehörigkeit und Selbsta Ausdruck enthalten größeres *emotionales* Potential. Sie haben eher mit menschlichen Beziehungen zu tun, sind weniger kantig und entwickeln oft Humor und Wärme. Ästhetische Bedürfnisse und das Bedürfnis nach Wissen bauen mehr auf die philosophischen Aspekte der Figur, was themen- und vielleicht dialoglastigere Filme ergibt, die abstrakter erscheinen. Figuren in diesen Filmen denken, grübeln und wollen etwas herausbekommen, was manchmal zu einem langweiligen, geschwätzigen Film führt. In den richtigen Händen kann jedoch auch dies zu einer intelligenten, faszinierenden Geschichte werden.

Wie Sie das Thema vermitteln

Wenn Sie wissen, was Sie sagen wollen, müssen Sie auch wissen, wie Sie es ausdrücken. Ein Thema ist höchst uninteressant, wenn es in wortreichen Dialogen vermittelt wird, wenn es ausgesprochen statt durch dramatischere Mittel ausgedrückt wird. Auch wenn einzelne Dialogzeilen sich hin und wieder auf das Thema beziehen können (sehen Sie sich ZIMMER MIT AUSSICHT noch einmal an und achten Sie darauf, wie der Dialog das Thema Identität vermitteln kann, ohne geschwätzig zu werden) – das Thema wird weit besser ausgedrückt, indem Sie auf andere, filmischere Techniken ausweichen.

Autoren können das »Thema« durch die Entscheidungen vermitteln, die sie in ihrer Geschichte treffen. Ereignisse haben Bedeutung, und sie geben Ihre Auffassung darüber wieder, weshalb solche Dinge im Leben passieren. Beschließen Sie, daß eine Figur ausgeraubt und zusammengeschlagen wird, weil sie zur falschen Zeit am falschen Ort war, kann das Ihre Vorstellung ausdrücken, das Leben sei unsinnig und gefährlich. Wählen Sie Charaktere, die mitfühlend aufeinander eingehen, kann das Ihre Auffassung wiedergeben, die Welt sei ein Ort voll Liebe und Mitgefühl. Zeigen Sie Figuren, deren Leben sich immer wieder treffen und kreuzen, könnte das Ihre Meinung über Schicksal und Bestimmung zeigen.

Das Thema kann vermittelt werden durch Entscheidungen, die Ihre

Figuren innerhalb der Geschichte fällen. Die Tatsache, daß Ihre Hauptfigur beschließt, den Bösewicht zu bekämpfen, kann auf Mut, Integrität oder einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn hindeuten. Eine Figur, die sich im Laufe der Geschichte entscheidet, sich zu ändern, weist thematisch auf Transformation und Wachstum hin. Die Themen Korruption, Gier, Feigheit und Desillusionierung können durch die Aktionen der Figuren auf einfache Weise dramatisch ausgedrückt werden.

Eines der wichtigsten Mittel, das Thema zu vermitteln, ist, die Bilder in den Mittelpunkt zu rücken, die zuerst vom Autor und später vom Regisseur ausgewählt werden. Da Film ein visuelles Medium ist, können die Bilder, die Sie auf die Leinwand bringen, Ihrer Geschichte viele Bedeutungsebenen geben. Sie verwenden vielleicht Bilder von Hell und Dunkel, um Gut und Böse zu verdeutlichen, oder beengte und weitläufige Orte, um Unterdrückung und Freiheit gegeneinander zu stellen. In *BEIM STERBEN IST JEDER DER ERSTE* kontrastieren Bilder von Urbarmachung und Zivilisation mit Bildern des einfachen Lebens, was uns thematisch etwas über die Ursprünglichkeit erzählt, denen diese Männer in der Wildnis begegnen. *TAXI DRIVER* setzt Bilder der dunklen und dreckigen Stadt, um seine Sicht auf das Leben zu vermitteln. *BODY HEAT* arbeitet mit Bildern von Hitze und Feuer, um außer Kontrolle geratene Leidenschaften zu vermitteln. *EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE* plaziert Alex in ein Loft mitten in einer heruntergekommenen Gegend im Schlachthofviertel einer Großstadt. Ihre Wohnung ist ein Labyrinth aus Zimmern und Säulen, was die zwielichtigen, unberechenbaren Eigenschaften verbildlicht, die den Charakter von Alex ausmachen. In *AUF DER FLUCHT* zeigen Bilder von der Stadt als gigantisches Raster, wie leicht es ist, in dieser Weite unterzutauchen oder verlorenzugehen.

Obwohl es die Aufgabe des Regisseurs ist, solche Bilder umzusetzen, liegt es am Autor, ein filmisches Drehbuch zuwege zu bringen, das in eine bildhafte Sprache übersetzt werden kann.

Probleme mit der »Kommerzialität« von Drehbüchern

In ADVENTURES IN THE SCREEN TRADE trifft William Goldman die Aussage »Keiner hat die geringste Ahnung«. Und genau so denken viele Executives und Produzenten in diesem Business, wenn sie versuchen herauszubekommen, was kommerziell ist. Das alles klingt äußerst subjektiv. Manchmal beschränkt sich das, was sie sagen können, auf: »Ich weiß es, wenn ich's sehe.«

Es ist wahr, daß »Kommerzialität« einfacher zu verstehen ist, nachdem ein Film zum Hit wurde als vorher. Ich möchte sicherlich nicht behaupten, daß das, was etwas kommerziell macht, nur eine Sache von Untersuchungen, Analysen und psychologischen Tricks mit den Zuschauern ist. Die Forschungsabteilungen der Studios belegen, daß dies nicht der Fall ist, denn in vielen Fällen haben ihre Untersuchungen »bewiesen«, daß niemand sich KRIEG DER STERNE ansehen würde, daß E.T. – DER AUSSERIRDISCHE nur wenig Anziehungskraft besitzt oder daß CROCODILE DUNDEE (EIN KROKODIL ZUM KÜSSEN) keine Hoffnungen darauf hat, beim amerikanischen Publikum anzukommen.

Da sich niemand sicher ist, wodurch irgend etwas kommerziell wird, besteht leider oft ein Widerwille, über kommerzielle Elemente überhaupt nachzudenken. Hin und wieder verführt es Autoren zu der Behauptung: »Ich will nur mich selbst ausdrücken«, auf diese Weise jede Überlegung außer acht lassend, ob sie mit dem Zuschauer kommunizieren. Bisweilen verleitet es Produzenten, die Verantwortung für die Kommerzialität eines Projektes der Regie, dem Autor oder den Schauspielern zu übertragen – in der Hoffnung, daß sie bei dem, was sie tun, gut genug sind, um ein kommerzielles Projekt auf die Beine zu stellen. Und da jeder in das Projekt verwickelt ist, kann das dazu führen, das eigene Gespür und die eigene Intuition, die uns Hinweise auf die Reaktion des Publikums geben können, zu ignorieren.

Denn schließlich hat »Kommerzialität« viel mit unserer eigenen Verbindung zu dem Projekt zu tun. Wenn Sie Leidenschaft für eine Geschichte entwickelt haben, wenn es eine tiefgehende Verbindung gibt, die Sie persönlich zum Sujet, den Charakteren und zu ihrer Reise herstellen, dann haben Sie begonnen herauszufinden, was »kommerziell«

ist. Nach abgeschlossener Analyse haben wahrscheinlich die Executives recht, die sagen: »Es ist alles subjektiv.« Alles fängt mit unseren persönlichen Verbindungen zu der Geschichte an und damit, daß wir die Gefühle und die Begeisterung vermitteln, die uns dazu bringen, diese bestimmte Geschichte erzählen zu wollen.

Anwendung

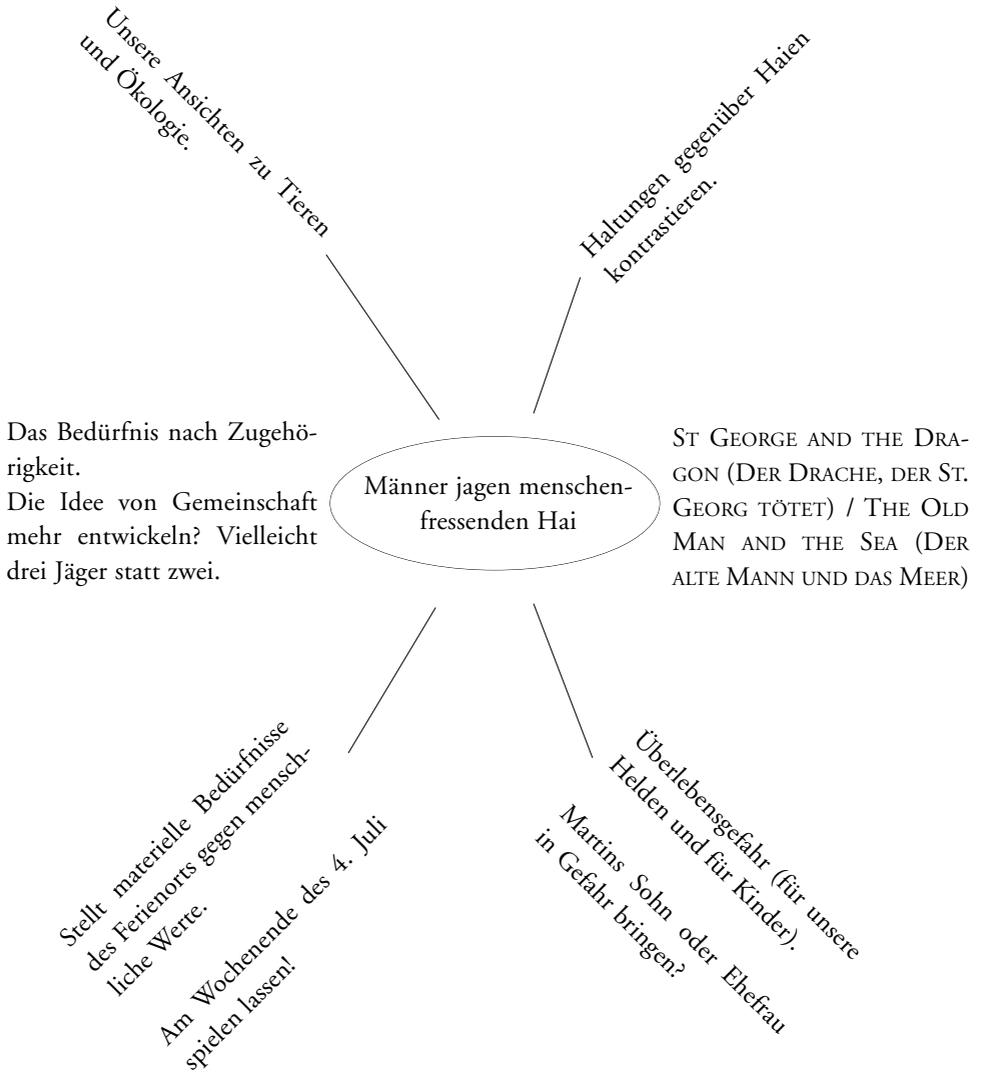
Verbindungen mit den Zuschauern zu finden ist oft schwierig. Diese kommerziellen Aspekte sind nicht immer klar. Oft ist das Thema unklar oder unterentwickelt. Manchmal gibt es unterschiedliche Themen, die miteinander im Konflikt stehen, und es ist Aufgabe der Überarbeitung, zu entscheiden, was Sie wirklich erzählen wollen.

Eine mögliche Technik, diese Elemente auszuloten, heißt *Clustering*. Stellen Sie sich die Grundidee Ihres Drehbuchs vor Augen: »Ein Junge reist mit einer Zeitmaschine zurück in seine Vergangenheit«, oder »Außerirdische landen auf der Erde« oder »Männer jagen einen menschenfressenden Hai«. Schreiben Sie diese Idee in die Mitte eines Kreises und sammeln Sie alle Assoziationen, die Ihnen zu dieser Idee in den Sinn kommen. Durchdenken Sie die persönlichen Aspekte (Deskriptives und Idealisierendes). Bezieht sich die Idee auf gesellschaftliche Trends? Inwiefern ist sie universell? Erinnert sie an andere Geschichten?

Ein »Cluster« um die Grundidee von DER WEISSE HAI herum könnte wie die nebenstehende Graphik aussehen.

Wenn Sie anfangen, ein Cluster um Ihre Ein-Satz-Idee herum zu entwerfen, werden weitere Ideen auftauchen. Einige davon werden Ihnen interessanter als andere erscheinen. Sie werden die Beziehungen unter den einzelnen Ideen entdecken. Und Sie werden sich klarer darüber werden, was Sie mit Ihrem Drehbuch eigentlich erzählen wollen.

Während Sie das Cluster weiter vervollständigen, werden Ihnen Möglichkeiten für die Umsetzung dieser Ideen in den Sinn kommen. Wenn Sie zum Beispiel das Bedürfnis nach Zugehörigkeit und das Thema Gemeinschaft hervorheben wollten, würden Sie nach Wegen suchen, Beziehungen zwischen Ihren Figuren aufzubauen. Möglicher-



weise hatten Sie ursprünglich vor, nur zwei Männer auf die Jagd nach dem Hai zu schicken. Als Sie dann Ihre Idee weiter ausloteten, haben Sie beschlossen, einen dritten Mann mit einzubauen und die Beziehung unter den Figuren mit weiteren Szenen auf dem Boot auszubauen.

Während Sie sich über Ihr Thema klarer werden, fragen Sie sich:

Kann ich mein Thema in einem Satz ausdrücken? Unterstützt meine Geschichte mein Thema, und unterstützt mein Thema meine Geschichte?

Wird mein Thema stärker über Figuren und Aktionen ausgedrückt als über Dialog? Helfen meine Bilder, mein Thema zu erweitern? Habe ich vermieden, eine Figur dem Publikum »die Botschaft mitteilen« zu lassen?

War ich bereit, ein kleineres Thema aufzugeben, weil es in Konflikt mit dem Hauptthema der Geschichte steht?

Habe ich mir meine eigenen persönlichen Verbindungen mit dem Thema vor Augen gestellt? Habe ich Möglichkeiten in Betracht gezogen, wie das Publikum reagieren könnte, bezogen auf seine Altersstruktur?

Sobald Sie anfangen, diese Verbindungen zwischen Zuschauern und Ihrem Material zu finden, stoßen Sie auf eine weitere Verbindung, die Sie ausloten müssen. Es handelt sich um die tiefste Verbindung, die innerhalb einer Geschichte möglich ist – die Kreation des Mythos.

8. DEN MYTHOS ERSCHAFFEN

Wir alle machen ähnliche Erfahrungen. Die Lebensreise in Sachen Wachstum, Entwicklung und Transformation ist uns allen gemeinsam. Wir leben die gleichen Geschichten, ob sie nun die Suche nach dem Traumpartner, nach einem Zuhause, das Streben nach Erfüllung, die Realisierung eines Traums, die Jagd nach einem Ideal oder nach einem kostbaren Schatz beinhalten. Aus welcher Kultur wir auch stammen – es existieren universelle Geschichten, die das Fundament für all unsere persönlichen Geschichten bilden. Das Drum und Dran mag anders aussehen, die spannungserzeugenden Drehungen und Wendungen mögen sich von Kulturkreis zu Kulturkreis unterscheiden, die einzelnen Figuren mögen unterschiedliche Gestalten annehmen, doch hinter all dem steht dieselbe Geschichte, aus den gleichen Erfahrungen destilliert.

Viele der erfolgreichsten Filme fußen auf diesen universellen Geschichten. Sie handeln von der grundlegenden Reise, die wir im Leben unternehmen. Wir identifizieren uns mit den Helden, weil wir auch einmal heldenhaft waren (deskriptiv) oder weil wir uns wünschen, wir könnten so handeln wie die Helden (idealisiert). Wenn James Bond die Welt rettet oder Shane die Familie vor den bösen Farmern bewahrt, versetzen wir uns in die Figur und erkennen unterbewußt, daß die Geschichte mit unserem eigenen Leben verbunden ist. Es ist die gleiche Geschichte wie in den Märchen, in denen dem Teufel drei goldene Haare gestohlen, Schätze entdeckt und Prinzessinnen errungen werden müssen. Und das unterscheidet sich gar nicht so sehr vom Höhlenmenschen, der ein bepelztes Untier erlegt, oder dem römischen Sklaven, der durch Mut und Geschick seine Freiheit erlangt. Das sind unsere Geschichten – persönlich und kollektiv –, und die erfolgreichsten Filme beinhalten diese universellen Erfahrungen.

Manche dieser Geschichten erzählen von »Suchfahrten«. Sie sprechen unsere Sehnsucht an, irgendeinen seltenen und wundervollen Schatz zu finden. Das schließt vielleicht die Suche nach äußeren Werten ein: Arbeit, Beziehung oder Erfolg, oder die nach inneren Werten: Respekt, Sicherheit, Ausdruck der eigenen Persönlichkeit, Liebe oder einem Zuhause. Aber die Suche an sich verläuft jeweils ähnlich.

Einige dieser Geschichten sind »Heldengeschichten«. Sie entspringen unseren eigenen Erfahrungen damit, Mißgeschicke zu überwinden, wie auch unserer Sehnsucht, große und besondere Taten zu vollbringen. Wir ergreifen Partei für den Helden und feiern es, wenn er oder sie das Ziel erreicht, weil wir spüren, daß die Reise des Helden in vielerlei Hinsicht unserer eigenen ähnlich ist.

Wir nennen diese Art Geschichten *Mythos*. Mythen sind die gemeinsamen Geschichten an der Wurzel unseres universellen Seins. Sie finden sich in allen Kulturen und Literaturen, von griechischen Göttersagen bis zu Märchen, Legenden und den Geschichten, die es in allen Weltreligionen gibt.

Ein Mythos ist eine Geschichte, die »mehr als wahr« ist. Viele Geschichten sind wahr, weil eine Person sie irgendwo und irgendwann erlebt hat. Aber ein Mythos ist mehr als wahr, weil er, auf einer bestimmten Ebene, von uns allen gelebt wird. Er ist eine Geschichte, die uns verbindet und zu uns allen spricht.

Manche Mythen sind wahre Geschichten, die mythische Dimensionen erhalten, weil die Menschen in ihnen überlebensgroß erscheinen und ihr Leben intensiver als gewöhnliche Leute leben. Martin Luther King junior, Gandhi, Sir Edmund Hillary und Lord Mountbatten personifizieren jeweils eine Version der Reise, mit der wir uns identifizieren, weil wir ähnliche Reisen unternommen haben – wenn auch vielleicht nur in einem sehr kleinen Maßstab.

Andere Mythen drehen sich um Phantasiefiguren, die für uns möglicherweise die Quintessenz vieler unserer Reisen darstellen. Einige dieser Phantasiefiguren mögen Wesen ähnlich sein, denen wir in unseren Träumen begegnen. Oder sie stellen vielleicht ein Konglomerat aus Charaktertypen dar, die wir aus dem wirklichen Leben kennen.

In beiden Fällen ist der Mythos »die Geschichte hinter der Geschichte«. Er ist das universelle Muster, das uns zeigt, daß Gandhis Weg zur Unabhängigkeit und Sir Edmund Hillarys Aufstieg zum Gipfel des Mount Everest zahlreiche gleiche dramatische Handlungsschritte enthalten. Und dieselben Handlungsschritte finden sich auch, wenn Rambo versucht, die MIAs zu befreien, Indiana Jones alles daransetzt,

die Bundeslade zu finden, und Luke Skywalker auszieht, das dunkle Imperium zu vernichten.

In *HERO WITH A THOUSAND FACES* (DER HEROS IN TAUSEND GESTALTEN) spürt Joseph Campbell die Elemente auf, die den Heldenmythos formen. Diese Kriterien wurden an den Film *KRIEG DER STERNE* angelegt, sowohl von den Seminarleitern Chris Vogler und Thomas Schlesinger als auch in den Gesprächen zwischen Joseph Campbell und Bill Moyers in der mehrteiligen Fernsehdokumentation *THE POWER OF MYTH*. Der Mythos in der Geschichte hilft bei der Erklärung dafür, daß sich Millionen von Menschen den Film immer und immer wieder angesehen haben.

Zum Heldenmythos gehören spezifische Handlungsschritte, die in allen Heldengeschichten zu finden sind. Sie zeigen, wer der Held ist, was der Held braucht und wie Geschichte und Charakter zusammenwirken, um eine Transformation zu ermöglichen. Die Reise in Richtung Heldentum ist ein Prozeß. Dieser universelle Prozeß bildet das Rückgrat für einzelne Geschichten wie beispielsweise der *STAR WARS*-Trilogie.

Der Helden-Mythos

1. In den meisten Heldengeschichten wird der Held in einer gewöhnlichen Umgebung eingeführt, in einer alltäglichen Welt bei alltäglichen Tätigkeiten. Generell fängt der Held ganz unheldenhaft an: unschuldig, jung, einfältig oder bescheiden. Wenn wir Luke Skywalker in *KRIEG DER STERNE* zum erstenmal sehen, ist er unglücklich darüber, seine Aufgaben erfüllen zu müssen, die unter anderem darin bestehen, neue Droiden für die Arbeit auszuwählen. Er möchte gern ausgehen und sich vergnügen. Er will seinen Planeten verlassen und zur Akademie gehen, aber er sitzt fest. Das ist das Setup der meisten Mythen. Auf diese Weise lernen wir den Helden kennen, bevor ihn der Ruf zum Abenteuer ereilt.

2. Dann tritt etwas Neues in das Leben des Helden – ein Katalysator, der die Geschichte in Gang bringt, vielleicht der Angriff der Deutschen in *AFRICAN QUEEN* oder die Hologramm-Aufzeichnung Prinzessin Leias in *KRIEG DER STERNE*. Welche Form es auch immer annimmt: Es ist ein

neuer Bestandteil, der den Helden in ein außergewöhnliches Abenteuer treibt. Mit diesem Ruf wird die Fallhöhe etabliert, und es wird ein Problem eingeführt, das nach einer Lösung verlangt.

3. In vielen Fällen jedoch will der Held nicht losziehen. Er ist widerwillig, fürchtet sich vor dem Unbekannten, ist sich möglicherweise nicht sicher, ob die Herausforderung wirklich ihm gilt. In KRIEG DER STERNE ereilt Luke ein zweifacher Ruf zum Abenteuer: zuerst von Prinzessin Leia als Hologramm und dann durch Obi-Wan Kenobi, der sagt, er brauche Lukes Hilfe. Doch Luke ist noch nicht bereit zu gehen. Er kehrt nach Hause zurück, nur um dort zu entdecken, daß die Imperialen Sturmtruppen die Farm niedergebrannt und seine Familie niedergemetzelt haben. Jetzt ist er persönlich motiviert und bereit, sich auf das Abenteuer einzulassen.

4. Auf jeder Reise bekommt der Held normalerweise Hilfe, und diese Hilfe kommt oft von ungewöhnlicher Seite. In vielen Märchen wird der Held von einer alten Frau, einem Zwerg, einer Hexe oder einem Zauberer unterstützt. Der Held erreicht das Ziel dank dieser Hilfe und weil der Held empfänglich ist für das, was diese Person zu geben hat.

Es gibt eine Reihe von Märchen, in denen der erste und der zweite Sohn ausgesandt werden, eine Aufgabe zu erfüllen, doch sie ignorieren die Helfer und verhöhnen sie oft noch. Für ihre fehlende Demut und ihre Unwilligkeit, Hilfe zu akzeptieren, werden sie häufig schwer bestraft. Dann kommt der dritte Sohn, der Held, des Weges. Er läßt sich helfen, erfüllt die Aufgabe und erringt so vielfach die Prinzessin.

In KRIEG DER STERNE ist Obi-Wan Kenobi ein perfektes Beispiel für die »Helfer«-Figur. Er ist eine Art Mentor für Luke, lehrt ihn den Weg der Kraft, selbst nach seinem Tod. Diese Mentor-Figur erscheint in den meisten Heldengeschichten. Es handelt sich um eine Person mit besonderem Wissen, besonderen Kenntnissen und besonderen Fertigkeiten – etwa der Prospektor in THE TREASURE OF SIERRA MADRE (DER SCHATZ DER SIERRA MADRE), der Psychiater in ORDINARY PEOPLE (EINE GANZ NORMALE FAMILIE), Quint in DER WEISSE HAI, der alles über Haie weiß, oder die Gute Hexe des Nordens aus THE WIZARD OF OZ (DER ZAUBERER VON OZ), die Dorothy die rubinroten Schuhe gibt. In KRIEG

DER STERNE überreicht Obi-Wan Luke das Laserschwert, die Spezialwaffe des Jedi-Ritters. Damit ist Luke bereit, auszuziehen, seine Lehrjahre zu durchlaufen und dem Abenteuer zu begeben.

5. Der Held ist nun bereit, in die unbekannte Welt einzudringen, bereit, das Gewöhnliche gegen das Außergewöhnliche einzutauschen. Das setzt die Transformation des Helden in Gang und führt die Hindernisse ein, die überwunden werden müssen, um das Ziel zu erreichen. Gewöhnlich geschieht dies am ersten Wendepunkt der Geschichte und führt in den zweiten Akt und dessen Entwicklung. In KRIEG DER STERNE suchen Obi-Wan und Luke nach einem Piloten, der sie zum Planeten Alderan bringt, so daß Obi-Wan die Konstruktionspläne an Prinzessin Leias Vater ausliefern kann. Diese Pläne sind entscheidend für das Überleben der Rebellentruppen. Mit dieser Aktion kann das Abenteuer beginnen.

6. Jetzt fangen all die Tests und Schwierigkeiten an, ohne die die Feinde nicht überwunden und die Ziele des Helden nicht erreicht werden können. In Märchen heißt das oft, daß man an Hexen vorbeikommen, den Teufel austricksen, Räubern ausweichen oder dem Bösen entgegenzutreten muß. In Homers ODYSSEE geht es darum, den Zyklopen zu blenden, von der Insel der Lotusfresser zu entkommen, den Verlockungen der singenden Sirenen zu widerstehen und ein Schiffsunglück zu überleben. In KRIEG DER STERNE hat Luke unzählige Abenteuer zu bestehen. Er und seine Mitstreiter müssen zum Rasenden Falken rennen und entkommen nur knapp den Sturmtruppen, indem sie in den Hyperraum springen. Sie müssen der Gefangenschaft auf dem Todesstern entgehen, die Prinzessin befreien und sogar eine Müllpresse überstehen.

7. An einem bestimmten Punkt in der Geschichte ist der Held oft völlig am Ende. Häufig hat er eine »Todeserfahrung«, die zu einer Art Wiedergeburt führt. In KRIEG DER STERNE scheint es Lukes Tod zu bedeuten, wenn ihn die Schlange in der Müllpresse unter Wasser zieht, aber er wird gerade noch rechtzeitig gerettet, um R2D2 bitten zu können, die Presse zu stoppen, bevor sie zerquetscht werden. Dies ist oft der »schwarze Moment« am zweiten Wendepunkt, der Augenblick, wo man mit dem Schlimmsten konfrontiert wird und die Handlung sich nun auf eine mitreißende Auflösung zubewegt.

8. Jetzt bemächtigt der Held sich des Schwertes und nimmt den Schatz in Besitz. Er hat nun die Führung übernommen, aber die Reise noch nicht abgeschlossen. Luke hat jetzt zwar die Prinzessin befreit und verfügt über die Konstruktionspläne, aber die letzte Konfrontation steht noch aus. Dies ist der Beginn der Flucht-Szene des dritten Aktes, die zum finalen Höhepunkt führt.

9. Der Weg zurück ist oft eine Verfolgungsszene. In vielen Märchen ist dies der Moment, wo der Teufel den Helden jagt und der Held die letzten Hindernisse überwinden muß, bevor er wirklich frei und sicher ist. Die Herausforderung für ihn ist nun, das, was er gelernt hat, in sein tägliches Leben zu integrieren. Er muß zurückkehren, um die gewöhnliche Welt zu erneuern. In KRIEG DER STERNE ist Darth Vader den Rebellen hart auf den Fersen und plant, ihren Planeten zu zerstören.

10. Da jede Heldengeschichte im wesentlichen eine Transformations-Geschichte ist, sollten wir sehen, daß sich der Held am Ende gewandelt hat und zu einer neuen Art Leben wiedererwacht. Er muß sich der letzten Feuerprobe stellen, bevor er »wiedergeboren« wird als der Held, der seinen Mut beweist und verwandelt wird. Dies ist in vielen Märchen der Punkt, an dem der Müllerssohn König wird und die Prinzessin heiratet. In KRIEG DER STERNE hat Luke überlebt und ist ein Mensch geworden, welcher sich sehr von dem unschuldigen jungen Mann unterscheidet, der er im ersten Akt war.

An diesem Punkt kehrt der Held zurück und wird wieder in die Gemeinschaft eingegliedert. Luke hat, in KRIEG DER STERNE, den Todesstern zerstört und erhält seine große Auszeichnung.

Dies ist eine klassische »Heldengeschichte«. Wir können dieses Beispiel den Mythos einer *Mission* oder einer *Aufgabe* nennen, denn der Held hat eine Aufgabe zu erfüllen, doch ist die Aufgabe selbst nicht der eigentliche Schatz. Die wirkliche Belohnung für Luke ist die Liebe der Prinzessin und die sichere, neue Welt, die zu schaffen er geholfen hat.

Ein Mythos kann viele Variationen haben. Abwandlungen dieses Mythos sehen wir in den James-Bond-Filmen (obwohl es ihnen deutlich an Tiefe mangelt, da der Held keine Transformation durchläuft) und in DER WEISSE HAI, wo der Hai besiegt werden muß, oder in EIN PLATZ

IM HERZEN, wo Edna Hindernisse überwindet, um Stabilität in der Familie zu erreichen.

Der *Schatz-Mythos* ist eine weitere Variation dieses Themas – ob die Heldenreise eine Schatzsuche ist oder der Versuch, eine Aufgabe zu erfüllen: die Elemente bleiben die gleichen. Der bescheidene, widerspenstige Held wird zum Abenteuer gerufen. Ihm wird von einer Vielzahl einzigartiger Wesen geholfen. Er muß eine Reihe von Hindernissen überwinden, und im Rahmen dieses Prozesses wandelt er sich, um sich schließlich der finalen Herausforderung zu stellen, die innere und äußere Ressourcen voll in Anspruch nimmt.

Der Heilungs-Mythos

Auch wenn der Heldenmythos die populärste Geschichte ist, haben viele Mythen mit Heilung zu tun. In diesen Geschichten ist eine Figur »gebroschen« und muß ihre Heimat verlassen, um wieder »heil« zu werden.

Die universelle Erfahrung hinter diesen Heilungsgeschichten ist unser psychisches Bedürfnis nach Verjüngung, nach Gleichgewicht. Die Reise des Helden ins Exil unterscheidet sich nicht grundsätzlich von einem Wochenende in Palm Springs, einem Trip nach Hawaii, um mal weg von allem zu kommen, oder davon, als Rekonvaleszent mehrere Wochen lang unbeweglich in einem Krankenhausbett zu liegen. In allen Fällen ist etwas aus dem Gleichgewicht geraten, und die mythische Reise hat Ganzheit und Heilung zum Ziel.

Gebrochen zu werden kann unterschiedliche Formen annehmen, es kann ein körperliches, emotionales oder psychisches Gebroschenwerden sein. In der Regel sind es alle drei. Im Exil oder während sie sich im Wald, der Wüste oder eben wie in DER EINZIGE ZEUGE auf der Amish-Farm verbirgt, kommt die Person ins Gleichgewicht, wird sie wieder ganz und empfänglich für Liebe. Liebe ist in diesen Geschichten sowohl eine heilende Kraft wie auch eine Belohnung.

Denken Sie an John Book in DER EINZIGE ZEUGE. Im ersten Akt sehen wir einen cholerischen, gefühlsarmen Mann, der sich vor Verantwortung fürchtet, kritisch ist und unempfänglich für die weiblichen

Einflüsse in seinem Leben. John leidet an einer »inneren Verletzung«, die ihm nicht bewußt ist. Wenn er durch einen Pistolenschuß eine »äußere Verletzung« erhält, zwingt ihn das ins Exil, wo sein Prozeß der Transformation beginnt.

Am Anfang des zweiten Aktes sehen wir John im Delirium, dem Tode nahe. Dies stellt eine Bewegung ins Unbewußte dar, eine Bewegung weg vom rationalen, aktiven Polizistenleben des ersten Aktes in eine geheimnisvolle, feminine, intuitivere Welt. Da Johns »inneres Problem« das fehlende Gleichgewicht mit seiner weiblichen Seite ist, setzt dieses Delirium den Transformationsprozeß in Gang.

Später im zweiten Akt sehen wir, daß John anfängt, sich zu ändern. Er legt seine äußerst unabhängige Lebensweise zugunsten des gemeinsamen und gemeinschaftlichen Lebens seiner Amish-Gastgeber ab. John steht nun früh auf, um die Kühe zu melken und im Haushalt zu helfen. Er setzt seine Fähigkeiten als Schreiner ein, um bei der Errichtung der Scheune mitzuarbeiten und das Vogelhaus fertigzustellen. Allmählich entwickelt er eine Beziehung zu Rachel und ihrem Sohn Samuel. Johns Leben verlangsamt sich, und er wird aufgeschlossener; er lernt wichtige Lektionen über die Liebe. Im dritten Akt erkennt John schließlich, daß das Weibliche wert ist, bewahrt zu werden, und er läßt seine Waffe fallen, um Rachels Leben zu retten. Ein paar Handlungsschritte später, wenn er die Gelegenheit hat, Paul zu töten, entscheidet er sich statt dessen für eine gewaltfreie Vorgehensweise. Auch wenn John die Prinzessin nicht »erringt«, hat er nichtsdestotrotz Liebe und Ganzheit »errungen«. Am Ende des Films sehen wir, daß der John Book im dritten Akt ein ganz anderer Mensch ist als der John Book des ersten Akts. Seine Kameradschaft zu seinen Polizistenkollegen hat sich verändert, er ist entspannter geworden, und wir können spüren, daß diese Erfahrung auf irgendeine Weise einen John Book geformt hat, der über größere Integrität verfügt.

Kombinations-Mythen

Viele Geschichten sind Kombinationen mehrerer unterschiedlicher Mythen. Nehmen Sie beispielsweise GHOSTBUSTERS, eine haarsträubende

Komödie über drei Männer, die New York vor Geistern retten. Und jetzt denken Sie an die Geschichte über die »Büchse der Pandora«. Sie handelt von der Frau, die sämtliches Ungemach über die Welt gebracht hat, indem sie eine Büchse öffnete, von der sie die Finger lassen sollte. In GHOSTBUSTERS ist der EPA-Mann eine Pandora-Figur. Indem er die Energiezufuhr zum Geisterbehälter abschaltet, setzt er unabsichtlich alle Geister über New York frei. Kombinieren Sie die Geschichte von »Pandas Büchse« mit der Heldengeschichte – Ihnen wird nicht entgehen, daß unsere drei Helden den Marshmallow-Mann bekämpfen. Einer von ihnen bekommt sogar »die Prinzessin«, wenn Dr. Peter Venkman am Ende die Zuneigung von Dana Barrett erringt. Wenn wir uns diese Kombinationen ansehen, wird deutlich, daß selbst GHOSTBUSTERS mehr als »nur eine Komödie« ist.

TOOTSIE ist eine Art Variation vieler Shakespearescher Geschichten, in denen sich eine Frau als Mann verkleiden muß, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Diese Geschichten Shakespeares erinnern an viele Märchen, in denen der Held unsichtbar wird, eine andere Gestalt annimmt oder eine bestimmte Verkleidung trägt, um seine wahren Fähigkeiten zu verbergen. In den Geschichten der »Zwölf tanzenden Prinzessinnen« oder des »Mannes im Bärenfell« ist die Verkleidung unabdingbar, um das Ziel zu erreichen. Kombinieren Sie diese Elemente mit den Transformations-Themen des Heldenmythos, in denen ein Held (wie Michael) für seinen Erfolg als Schauspieler und als menschliches Wesen zahlreiche Hindernisse überwinden muß. Es fällt nicht schwer zu verstehen, warum die TOOTSIE-Geschichte uns derart gefangennimmt.

Archetypen

Ein Mythos schließt bestimmte Figuren mit ein, die wir aus vielen Geschichten kennen. Diese Figuren werden *Archetypen* genannt. Man kann sie sich vorstellen als die klassischen »Charakter-Typen«, die uns auf der Reise des Helden begegnen werden. Archetypen können viele Gestalten annehmen, doch lassen sie sich für gewöhnlich in bestimmte Kategorien einordnen.

Wir haben oben einige Helferfiguren erwähnt, die dem Helden mit ihrem Rat beistehen – wie der weise alte Mann, der besondere Kenntnisse hat und oft als Mentor für den Helden fungiert.

Das weibliche Gegenstück zum weisen alten Mann ist die gute Mutter. Wo der weise alte Mann überlegenes Wissen hat, ist die gute Mutter für ihre nährenden Eigenschaften und ihre Intuition bekannt. Diese Figur schenkt dem Helden oft bestimmte Gegenstände, die ihm auf der Reise helfen sollen. Das mögen ein Schutzamulett oder die rubinroten Schuhe sein, die Dorothy in DER ZAUBERER VON OZ von der Guten Hexe des Nordens erhält. In Märchen ist es manchmal ein Tarnmantel, der seinen Träger unsichtbar macht, oder es sind gewöhnliche Gegenstände, die außergewöhnliche Qualitäten offenbaren, wie in »Das Mädchen, das Mut hatte«, einem afghanischen Märchen über eine Jungfrau, die einen Kamm erhält, einen Schleifstein und einen Spiegel – Gegenstände, die ihr helfen sollen, den Teufel zu besiegen.

Viele Mythen beinhalten eine »Schattenfigur«. Dies ist ein Charakter, der das Gegenteil des Helden darstellt. Manchmal hilft diese Figur dem Helden auf seiner Reise, manchmal stellt sie sich ihm entgegen. Die Schattenfigur kann die negative Seite des Helden verkörpern wie Abels dunkler, feindseliger Bruder Kain, die Stiefschwestern in »Schneewittchen« oder das Räubermädchen in »Die Schneekönigin«. Die Schattenfigur kann den Helden auch unterstützen, wie die Hure mit dem Herz aus Gold, die dem Helden das Leben rettet oder ein Gleichgewicht zu seinem idealisierten Frauenbild herstellt.

Viele Mythen schließen *Tier-Archetypen* ein, die positive oder negative Figuren sein können. In DER DRACHE, DER ST. GEORG TÖTET ist der Drache eine negative Kraft: ein gewalttätiges und zerstörerisches Tier – nicht unähnlich dem Hai in DER WEISSE HAI. Doch in vielen Geschichten helfen die Tiere dem Helden. Manchmal treten redende Esel, ein Delphin, der den Held rettet, oder magische Pferde oder Hunde auf.

Der »Trickster« ist eine archetypische Schelmenfigur, die ständig Chaos verbreitet, den Frieden stört und grundsätzlich ein Anarchist ist. Der Trickster nutzt Gewitztheit und List, um seine Zwecke zu erreichen. Manchmal ist der Trickster ein harmloser Possenreißer oder ein

»schlimmer Bube«, der lustig und amüsan ist. Häufiger ist der Trickster ein Betrüger wie in *THE STING* (*DER CLOU*) oder wie in *THE EXORCIST* (*DER EXORZIST*) der Teufel, den der Priester nur durch Aufbietung seines ganzen Könnens überlisten kann. Die Eulenspiegel-Geschichten drehen sich um einen Trickster, genau wie die spanischen pikaresken Schelmenromane. Selbst in der »Geschichte von Tom Sawyer« findet sich ein Trickster-Motiv. In allen Ländern gibt es Geschichten, die sich um diese Figur drehen, deren Aufgabe es ist, die Leute zu übertölpeln.

»Mythische« Probleme und Lösungen

Wir sind alle mit Mythen aufgewachsen. Die meisten von uns haben, als wir Kinder waren, Märchen vorgelesen bekommen oder selbst gelesen. Manche von uns haben vielleicht Geschichten aus der Bibel oder Erzählungen anderer Religionen oder Kulturen gelesen. Diese Geschichten sind Teil von uns. Und Sie arbeiten am besten mit ihnen, wenn Sie sie ungezwungen aus sich herausfließen lassen, während Sie Ihr Drehbuch schreiben.

Manche Filmemacher sind natürlich besser darin als andere. George Lucas und Steven Spielberg haben einen stark entwickelten Sinn für den Mythos und arbeiten ihn in ihre Filme ein. Sie haben beide von ihrer Liebe zu den Geschichten der Kinderzeit gesprochen und von ihrem Wunsch, diese Art von Erzählungen an das Publikum weiterzugeben. Ihre Geschichten erzeugen etwas von demselben Staunen und der Aufregung wie Mythen. Viele der notwendigen psychischen Entwicklungsschritte gehören zu ihren Geschichten, denen sie größere Tiefe verleihen als einem gewöhnlichen *Action*-Abenteuer.

Mythen geben einer Heldengeschichte Dimension. Wenn ein Filmemacher nur an Aktion und Spannung bei einer Geschichte denkt, können die Zuschauer möglicherweise keine Verbindung zur Reise des Helden knüpfen. Doch wenn die elementaren Handlungsschritte der Reise des Helden offensichtlich sind, wird ein Film oft auf unerklärliche Weise Publikum anziehen, entgegen allen Reaktionen der Kritiker.

Nehmen Sie zum Beispiel *RAMBO*. Warum wurde diese gewalttätige,

simple Geschichte so populär unter den Zuschauern? Ich glaube nicht, weil alle mit seiner Politik einverstanden waren. Ich glaube, Sylvester Stallone ist ein Meister darin, den amerikanischen Mythos in seine Filme einzuarbeiten. Das bedeutet nicht, daß dies bewußt geschieht. Irgendwie steht er instinktiv im Einklang mit dem Mythos, und der Mythos wird in seine Geschichten eingebettet.

Clint Eastwood erzählt ebenfalls Heldengeschichten und verschafft uns das Abenteuer des Mythos und die Transformation des Mythos. In letzter Zeit richten Eastwoods Filme ihre Aufmerksamkeit mehr auf die Transformation des Helden und erhielten daraufhin größere Aufmerksamkeit von seiten seriöser Kritiker.

Alle diese Filmemacher – Lucas, Spielberg, Stallone und Eastwood – dramatisieren den Heldenmythos auf ihre ganz eigene Art. Und alle von ihnen beweisen, daß Mythen marktfähig sind.

Anwendung

Ein wichtiger Bestandteil der Arbeit von Autor oder Produzent ist es, immer wieder Möglichkeiten zu finden, die Themen im Drehbuch zu vertiefen. Den Mythos in einer modernen Geschichte zu finden gehört zu diesem Prozeß.

Wenn man diese Mythen entdecken will, ist es keine schlechte Idee, einige Märchen der Brüder Grimm oder Märchen aus aller Welt noch einmal zu lesen, um langsam mit verschiedenen Mythen vertraut zu werden. Sie werden anfangen, Muster und Elemente zu sehen, die eng mit unserer menschlichen Erfahrung verknüpft sind.

Lesen Sie außerdem Joseph Campbell und griechische Göttersagen. Wenn Sie an Jungscher Psychologie Interesse haben, finden Sie wertvolles Material in einer Reihe von Büchern über dieses Thema. Da sich C. G. Jung mit Archetypen beschäftigt, werden Sie zahlreiche neue Charaktere finden, auf die Sie für Ihre eigene Arbeit zurückgreifen können.

Behalten Sie unbedingt im Auge, daß – mit all diesem Material, das Sie einarbeiten können – ein Mythos keine Geschichte ist, die Sie

einem Drehbuch aufzwingen sollten. Er hat mehr von einem Muster, das Sie in Ihren Geschichten herausarbeiten können, wenn sie in die Richtung eines Mythos zu weisen scheinen.

Fragen Sie sich, während Sie bei der Arbeit sind:

Beinhaltet mein Drehbuch einen Mythos? Falls ja: Welche Entwicklungsschritte der Heldenreise verwende ich? Welche scheinen zu fehlen?

Fehlen bestimmte Charaktere? Brauche ich eine Mentor-Figur? Einen weisen alten Mann? Einen Zauberer? Würde eine dieser Figuren helfen, die Heldenreise zu dimensionieren?

Könnte ich neue emotionale Dimensionen für den Mythos schaffen, indem meine Hauptfigur anfangs widerwillig, naiv, einfältig oder einfach entschieden »unheroisch« ist?

Macht meine Hauptfigur einen Wandlungsprozeß im Verlauf ihrer Reise durch?

Verwende ich, um den Mythos zu stützen, eine ausgeprägte Drei-Akt-Struktur? Nutze ich den ersten Wendepunkt, um ins Abenteuer zu ziehen, und den zweiten Wendepunkt, um einen schwarzen Moment, eine Umkehrung oder sogar eine »Nah-Todeserfahrung« zu schaffen?

Scheuen Sie sich nicht, Variationen über den Mythos zu schaffen, aber fangen Sie nicht mit dem Mythos selbst an. Lassen Sie den Mythos ganz natürlich aus Ihrer Geschichte entstehen. Mythen zu entwickeln ist Teil des Überarbeitungsprozesses. Wenn Sie mit einem Mythos anfangen, werden Sie feststellen, daß Ihre Arbeit unflexibel, un kreativ und vorher sagbar wird. Doch wird Ihr Drehbuch an Tiefe und Lebendigkeit gewinnen, wenn Sie sich während der Überarbeitungen mit dem Mythos beschäftigen und dabei die Geschichte in der Geschichte entdecken.

Teil Drei
FIGUREN-ENTWICKLUNG

9. VON DER MOTIVATION ZUM ZIEL: DEN CHARAKTER-BOGEN FINDEN

Die meisten Geschichten sind relativ einfach. Ihr Anfang, ihre Mitte und ihr Ende können in wenigen Worten erzählt werden: »E.T. wird auf der Erde vergessen, gefangen und kehrt dann nach Hause zurück.« »Marty reist per Zeitmaschine dreißig Jahre in die Vergangenheit und kehrt in die Zukunft zurück.« »Michael verkleidet sich als Frau, bekommt eine Rolle und läßt dann die Maske fallen.«

Komplex werden Geschichten durch den Einfluß von Figuren. Es ist *die Figur*, die auf die Geschichte einwirkt, sie dimensionalisiert und in neue Richtungen bringt. Mit all ihren Flausen und ihrem Eigensinn ändert sich die Geschichte. Die Figur macht eine Geschichte faszinierend.

Denken Sie an die Charaktere von Rose und Allnut in AFRICAN QUEEN. Wenn Rose nicht die Deutschen für schuld am Tod ihres Bruders halten würde und sie nicht so wütend und entschlossen wäre, würde die *Louisa* nicht torpediert werden. Doch Roses Charakter ändert den Handlungsablauf der Geschichte. Allnut will das Ganze für ein paar Tage locker angehen und dann einen einfachen Plan parat haben, der ihnen das Leben retten soll. Rose will zu den Deutschen zurück und etwas für ihr Vaterland tun. Allnut hätte sich nicht damit einverstanden erklärt, hätte Rose, die Missionarin, nicht seinen Gin ausgeschüttet und ihm so lange mit ihrem Schweigen zugesetzt, bis er nachgibt. Es ist der Charakter von Rose, der bewirkt, daß sich die Geschichte in eine neue Richtung bewegt.

Die Figur nimmt Einfluß auf die Geschichte, weil die Figur, besonders die Hauptfigur, ein *Ziel* hat. Es gibt etwas, was sie erreichen will. Dieses Ziel gibt der Geschichte ihre Richtung.

Zu Beginn der Geschichte motiviert irgend etwas die Hauptfigur, dieses Ziel zu verfolgen. Sie unternimmt bestimmte Schritte, um es zu verwirklichen. Und am Ende der meisten Filme wird das Ziel erreicht.

So wie die Storyline einen Bogen, ein »Rückgrat« hat, das durch Setup, Wendepunkte und Klimax bestimmt wird, gibt es auch einen *Charakter-Bogen*. Dieses »Rückgrat« eines Charakters wird bestimmt durch

die Beziehung von *Motivation* und *Handlung* zum Ziel. Figuren benötigen alle diese Elemente, um klar zu umreißen, wer sie sind, was sie wollen, warum sie es wollen und welche Aktionen sie unternehmen, um es zu erreichen.

Wenn eines dieser Elemente fehlt, wird der Charakterstrang uneindeutig und verliert seinen Fokus. Es gibt keine Richtung. Wir sind uns unklar darüber, zu wem wir halten und warum wir überhaupt zu jemandem halten sollen.

Motivation

Wir alle haben Filme gesehen, in denen wir nicht wußten, warum die Figuren tun, was sie tun, wo der Held beispielsweise eine Menge investiert, um sein Land zu retten, uns aber niemals irgendein Beweis geliefert wird, daß ihm sein Land das mindeste bedeutet.

Wir kennen Filme, in denen Figuren verwirrt zu sein scheinen, wütend werden oder sich verlieben – aus keinem ersichtlichen Grund. In all diesen Fällen ist die Motivation schwach und unklar. Wenn wir nicht wissen, warum eine Figur etwas tut, ist es schwierig, sich auf die Geschichte einzulassen. Die Folge ist, daß die Geschichte ihre Dynamik verliert und wir unser Interesse verlieren.

Motivation treibt die Figur in die Geschichte hinein. Sie stellt einen Katalysator am Anfang der Geschichte dar, der die Figur zwingt, sich in die Ereignisse verwickeln zu lassen. Wie jeder Katalysator kann sich die Motivation physisch, im Dialog oder durch eine Situation ausdrücken.

Eine physische Handlung wird einer Geschichte immer den stärksten Anstoß geben. Die Flucht von Richard Kimble zwingt Sam Gerard, die Verfolgung aufzunehmen (AUF DER FLUCHT). Als in ERBARMUNGSLOS der Hure das Gesicht aufgeschlitzt wird, zwingt das Will Munny zu dem Versuch, für diese Tat Rache zu üben. Und das Auftauchen von Geistern zwingt die Ghostbusters zur Aktion.

Ereignisse dieser Art katapultieren die Hauptfigur in die Geschichte. Sie zwingen sie, sich auf das einzulassen, was passieren wird. Und das tun sie auf klare, prägnante Art und Weise.

Manchmal benutzt eine Geschichte eine Kombination von physischen Ereignissen und Dialog, um eine *Situation* zu schaffen, durch die wir spüren, was die Figur antreibt, auch wenn kein bestimmter Moment der Katalysator ist. TOOTSIE baut die Motivation auf durch den Hinweis auf Michaels Anstrengungen, einen Job zu bekommen. Seine wiederholten Mißerfolge motivieren ihn, alles zu versuchen – einschließlich, sich als Frau um eine Rolle in einer Seifenoper zu bewerben.

TOOTSIE beginnt mit einer Montage verschiedener dieser Casting-Termine:

EIN ABGEDUNKELTES THEATER – INNEN

STIMME

Michael ... Dorsey, richtig?

KAMERA ZIEHT AUF UND BLEIBT AUF MICHAEL, der in den abgedunkelten Zuschauerraum blickt. Er ist Schauspieler, vierzig Jahre alt. Er hält ein Textbuch.

MICHAEL

Ganz genau.

STIMME

Seite dreiundzwanzig oben.

MICHAEL

(mit Gefühl)

»Ist dir klar, wie es war, an diesem Morgen in Paris aufzuwachen? Dieses leere Kissen zu erblicken, wo ... Augenblick, zieh dir was über! Kevin ist unten! Mein Gott – was bist du?«

KAMERA ZIEHT AUF. Ein STÄMMIGER INSPIZIENT mit Zigarrenstummel im Mund.

INSPIZIENT

»Ich bin eine *Frau*. Nicht Felicias Mutter. Nicht Kevins Frau ...«

STIMME

Danke. Das genügt. Wir suchen jemanden, der ein bißchen älter ist.

EINE ANDERE LEERE BÜHNE – MICHAEL MIT EINEM WEITEREN INSPIZIENTEN – INNEN

Michael in kurzen Hosen, T-Shirt und Turnschuhen. Er spielt mit einem Jo-Jo.

MICHAEL

Mama! Papa! Onkel Pete! Irgendwas stimmt nicht mit Biscuit! Ich glaube, er ist tot.

STIMME

(aus der Dunkelheit)

Danke. Danke. Wir suchen jemanden, der ein bißchen jünger ist.

EINE DRITTE LEERE BÜHNE – MICHAEL ALLEIN – INNEN

Michael schlägt das Textbuch ärgerlich auf seinen Oberschenkel.

MICHAEL

Augenblick bitte, könnte ich noch mal anfangen? Ich hab' einfach den Anfang verpaßt.

STIMME

(aus der Dunkelheit)

Nein, nein, das war sehr gut. Wirklich, es war ausgezeichnet.
Nur, Ihre Größe stimmt nicht.

MICHAEL

Augenblick mal, ich kann größer sein. Ich habe Einlagen zu
Hause, und es ist wirklich kein Problem, mich ein wenig ...

STIMME

Nein, nein, Sie verstehen nicht. Wir brauchen jemanden, der
kleiner ist.

MICHAEL

Ich kann auch kleiner sein! Ich trage Einlagen ...

Am Ende dieser Montage verstehen wir, was Michael antreibt. Von jetzt an gibt es keinen Grund mehr für uns zu fragen, warum Michael sich als Frau verkleidet, um zu versuchen, einen Job zu bekommen.

Manchmal verlassen sich Geschichten zu sehr darauf, daß eine Figur Motivation *erklärt*, statt daß Motivation *gezeigt* wird. Das passiert, wenn es keine Aktion gibt, die die Figur in die Geschichte treibt. Da wir keine spezifische Handlung sehen, müssen die Figuren die Gründe für ihre Einmischung erklären. Das funktioniert in Romanen, aber im Drama ist das selten effektiv. Wenn wir nicht begreifen, wodurch die Figur motiviert wird, in die Geschichte einzusteigen, besteht die Gefahr, daß uns noch so viele Erklärungen nicht dabei helfen, Verständnis zu entwickeln.

Oft werden bestimmte Methoden verwendet, um Motivation zu erzählen, statt zu zeigen, doch sind diese gewöhnlich nicht effektiv. Eine ist der *Expositions-Monolog*, die andere die *Rückblende*.

In vielen Drehbüchern stellen die Autoren die Vorgeschichte als hauptsächliche Motivation für die Handlungen einer Figur heraus. Das bedeutet, daß ihre Figuren lange Expositions-Monologe halten, in denen sie über die Vergangenheit als Ursache für ihre gegenwärtigen

Handlungen sprechen. Sie erörtern ihren Hintergrund und ihre Psychologie und teilen uns mit, wo sie aufgewachsen sind, mit ausführlichen Geschichten aus ihrer Kindheit und über ihre Eltern. Vielleicht reden sie über die Einflüsse anderer Menschen auf ihr Leben in einem frühen Stadium und erzählen von einer Lieblingstante oder einem Schurken von Onkel. Oder sie erwähnen die Scherereien, die sie vor zwei – oder fünfzehn – Jahren hatten, und erklären minuziös, wie die sie veranlaßt haben, etwas in der Gegenwart zu tun.

Diese Art Monologe läßt ein Drehbuch gewöhnlich ins Stocken geraten. Manchmal ist das, worüber sie reden, unerheblich für das, was im Moment ansteht. Ein andermal gelingt es ihnen nicht, eine gegenwärtige Motivation aufzuzeigen, die wichtiger ist als Hintergründe aus der Vergangenheit. In vielen Fällen betrachtet ein Autor diese Erläuterungen als Möglichkeit, über die Figur Aufschluß zu geben, doch geschieht das am besten durch Handlungen, die die Geschichte voranbringen. Szenen, die ausschließlich etwas über eine Figur sagen, gelingt es nicht, der Figur den notwendigen Motivationsschub zu verleihen. Und weil Drama eher visuell als dialogorientiert ist, verringert alles, was erzählt, statt zu zeigen, die dramatische Kraft der Szene.

Rückblenden sind in vielen Fällen ebenfalls eher informativ als dramatisch. Grundsätzlich werden Rückblenden benutzt, um etwas zu erklären, Informationen über die Vorgeschichte oder über den Charakter zu vermitteln. Der Autor wird die Verwendung von Rückblenden häufig so erklären: »Ich wollte weitere Informationen über meine Hauptfigur geben. Die Vergangenheit schien mir wichtig zu sein als Erklärung für die gegenwärtige Situation.«

Rückblenden funktionieren selten als Mittel, Motivation zu erklären. Dies ist aus einer Reihe von Gründen so. In erster Linie ist Motivation dafür da, die Figur vorwärts zu treiben. Naturgemäß stoppen Rückblenden die Handlung, weil sie die Motivation in einer fernen Vergangenheit suchen statt in der unmittelbaren Gegenwart. Wenn die Motivation tatsächlich in zurückliegenden Zeiten ihren Ursprung hat, wäre die Figur bereits seit damals in der Geschichte. Wirkliche Motivation entspringt der Gegenwart. Sie mag als letztes in einer Reihe von Ereignissen, die passieren, erscheinen, doch Motivation tritt ein, wenn

der Charakter bereit ist. Sie entsteht jetzt. Sie ist unmittelbar. Sie ist gegenwärtig.

Rückblenden rücken mehr die Details als den dramatischen Moment in den Vordergrund. Sie legen mehr Wert auf die innere Psychologie einer Figur als auf die gegenwärtigen Handlungen, die eine Reaktion erzwingen. Sie enthüllen die Figur, aber motivieren sie nur selten.

Das heißt nicht: »Niemals Rückblenden verwenden.« Manche Rückblenden sind notwendig, um das Thema oder den Stil des Films zu entwickeln. *KUSS DER SPINNENFRAU* scheint Rückblenden zu erfordern, um aus der Enge der Gefängniszelle auszubrechen. Die Geschichte von *STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS* wird als Rückblende erzählt und lotet die Themen Identität und Freundschaft aus, indem ein Erwachsener auf ein Schlüsselerlebnis seines Lebens zurückblickt. Die Rückblenden in *AUF DER FLUCHT* helfen ebenso, das Geheimnis zu entwirren, wie dem Zuschauer wichtige Tatsachen über den Mord zu vermitteln. Doch werden die meisten guten Filme besonderen Wert auf die Entwicklung der Gegenwart legen, um Motivation zu zeigen.

Sie mögen sich fragen: »Wenn ich keine Rückblenden oder Expositions-Monologe verwende, um die Geschichte zu erläutern, wo fange ich dann mit der Geschichte an? Wie finde ich das Anfangsbild, das alles in Gang setzt?« In vielen Fällen können Sie Motivation klären und fokussieren, indem Sie Ihre Hauptfigur am Anfang der Geschichte in eine *Krisensituation* bringen. In einer Krisensituation sind Figuren besonders anfällig dafür, in neue Richtungen getrieben zu werden. Sie sind dafür bereit, daß sich etwas Neues entfaltet, weil ihre alte Welt (oder ihre alte Geschichte) in gewisser Weise zerstört ist und eine neue Geschichte entsteht. Denken Sie an Edna in *EIN PLATZ IM HERZEN* oder Rachel in *DER EINZIGE ZEUGE*. Wir sehen sie direkt nach dem Tod ihrer Ehemänner, verletztlich, hilfsbedürftig, in einer Umbruchphase, in der jederzeit etwas Neues geschehen kann.

In vielen der besten Filme befinden sich Figuren in einer Umbruchphase. Die drei Parapsychologen in *GHOSTBUSTERS* sind gefeuert worden. Diese Krisensituation, zusammen mit dem Auftauchen der Geister, katapultiert sie in ihre neue Karriere.

In KRIEG DER STERNE ist der Todesstern bereit, alles Wertvolle zu zerstören. Das verlangt nach sofortiger Aktion von seiten der Guten.

VOM WINDE VERWEHT zeigt ein Land, das kurz vor dem Krieg steht. Diese Situation begründet die Handlungen, die folgen.

Wenn Motivation funktionieren soll, muß sie klar sein und fokussiert. Sie sollte durch Aktion ausgedrückt werden, nicht durch Gerede. Und sie ist dafür gedacht, die Hauptfigur in die Geschichte zu katapultieren, weil sie sich an einem kritischen Punkt in ihrem Leben befindet. Motivation treibt die Figur an. Das Ziel gibt diesem Antrieb eine Richtung.

Das Ziel

Die Motivation der Figur hat den Effekt, daß sie anfängt, ein Ziel anzu-steuern. Sie bewegt sich auf etwas zu. Da gibt es etwas, was sie will. So, wie die Motivation die Figur in eine bestimmte Richtung treibt, zieht das Ziel die Figur zur Klimax.

Das Ziel ist ein unverzichtbarer Bestandteil des Dramas. Es ist nicht ungewöhnlich, daß man einen Executive sagen hört: »Aber was will die Figur denn eigentlich?« Ohne ein klares Ziel vor Augen wird die Geschichte sich verwirren und hoffnungslos verlieren. Ohne ein klares Ziel wird es unmöglich sein, das Rückgrat der Geschichte zu finden.

Das Ziel kettet die Figur an den Höhepunkt der Geschichte. Die Klimax wird erreicht, indem die Figur ihrem Ziel nachgeht und es erreicht.

Aber nicht jedes Ziel erfüllt diesen Zweck. Damit ein Ziel funktioniert, muß es drei Hauptanforderungen erfüllen.

Zuerst einmal muß in der Geschichte etwas auf dem Spiel stehen, das die Zuschauer davon überzeugt, daß etwas Wesentliches verloren ist, wenn die Hauptfigur ihr Ziel nicht erreicht. Wenn wir nicht an die Notwendigkeit für die Figur, das Ziel zu erreichen, glauben, werden wir nicht in der Lage sein, für sie Partei zu ergreifen. Auf dem Spiel stehen kann selbstverständlich alles mögliche vom Überleben (KRIEG DER STERNE) über das Zugehörigkeitsgefühl (EIN PLATZ IM HERZEN) bis hin

zur Selbstachtung (TOOTSIE) oder sogar dem Überleben von anderen (COCOON). Doch wir müssen uns über das Ziel klar sein und begreifen, daß es unverzichtbar für das Wohlergehen der Figur ist, dort anzukommen.

Zweitens bringt ein funktionierendes Ziel den Protagonisten in direkten Konflikt mit den Zielen des Antagonisten. Dieser Konflikt setzt den Kontext für die gesamte Geschichte und stärkt die Hauptfigur, weil sie nun einen würdigen Gegner hat. Offensichtlich wird es nicht einfach sein, zum Ziel zu gelangen, weil jemand anders fest entschlossen ist, sicherzustellen, daß der Protagonist es nicht erreicht.

Drittens sollte das Ziel schwer genug zu erreichen sein, so daß die Figur sich verändert, während er sich darauf zu bewegt. Die stärksten Figuren werden zusätzliche Dimensionen durch diese Reise erlangen. Auf gewisse Weise werden sie transformiert sein, denn das Ziel kann nicht erreicht werden, ohne daß die Figur sich wandelt. Die Bewegung auf das Ziel zu wird ihre Wirkung auf die beteiligten Figuren haben. Sie wird Forderungen an sie stellen. Und der einzige Weg für sie, das, was sie wollen, zu erreichen, wird darin bestehen, diese Veränderungen zuzulassen. Die Figur muß Mut, Findigkeit oder Entschlossenheit entwickeln. Das Ziel kann nicht verwirklicht werden, ohne daß die Figur eine gewisse Veränderung erfährt.

Aktionen

Die Methode, mit der die Figur das Ziel erreicht, demonstriert ihre Kraft und Redlichkeit. Leute, die sagen, daß sie etwas wollen, aber nichts tun, um es zu erreichen, sind nicht aufrichtig. Es fällt schwer, ihnen zu trauen, ihnen mangelt es an Glaubwürdigkeit. Die Figur muß somit bestimmte Aktionen durchführen, um ihr Ziel zu verfolgen. Je stärker die Aktionen und je größer die Hürden, das Ziel zu erreichen, desto stärker ist der Charakter.

Hindernisse und Aktionen können natürlich die unterschiedlichsten Formen annehmen. Aktionen können von Nachforschungen und dem Versuch, ein Rätsel zu lösen (DER UNSICHTBARE DRITTE), über Schuß-

wechsel (DIRTY HARRY) und dem Einfangen und Vernichten von Geistern (GHOSTBUSTERS) bis hin zu Zerstörung und Wiederaufbau eines Landes (VOM WINDE VERWEHT) reichen. In all diesen Beispielen ist die Aktion klar und dramatisch, und mit jedem Handlungsschritt gelangen wir näher an ein endgültiges Ziel.

Wenn wir uns Motivationen, Aktionen und Ziele in bezug auf Filme ansehen wollten, sieht das möglicherweise so aus:

Motivation	Aktion	Ziel
------------	--------	------

DER EINZIGE ZEUGE Der Mord an einem Polizeioffizier zwingt John Book dazu,		
---	--	--

	Rachel und Samuel in Philadelphia festzuhalten, Samuel Verdächtige und Verbrecherphotos vorzuführen, mit Paul zu reden, sich auf einer Amish-Farm zu verstecken, seinen Partner anzurufen, Paul zu bedrohen, um ihn	
--	---	--

		als Bösewicht zu demaskieren.
--	--	----------------------------------

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT Ein aufgemotzter De Lorean schleudert Marty in die Vergangenheit.		
--	--	--

	Er wehrt die Avancen seiner Mutter ab, sucht nach dem Professor, kämpft mit Biff, verkleidet sich als Darth Vader, um George zu motivieren,	
--	---	--

Lorraine auszuführen.
Er drängt, überzeugt,
manipuliert – um

zu überleben und
zurück in die
Zukunft zu gelangen.

AFRICAN QUEEN

Daß die Deutschen das
Dorf zerstören und ihren
Bruder ermorden, motiviert
Rose dazu,

Stromschnellen, Kugelhagel
und Schilffelder zu
überwinden. Sie taucht ins
Wasser, um bei der Reparatur
des Bootes zu helfen, und zwingt
Allnut, ihr Partner zu werden, um

die *Louisa* zu
zerstören.

In diesen Filmen gibt es klare Motivationen, handfeste Aktionen und Ziele, die ausreichend erstrebenswert sind, um die Figuren dazu anzu-
treiben, ihre Vorhaben zu verwirklichen.

Probleme mit dem Charakter-Bogen

Unklare Motivation oder ihr Fehlen sind eines der häufigsten Probleme in Filmen. Wir alle haben viele Filme gesehen, in denen wir ständig »Warum?« fragen: »Warum tut die Figur dies und nicht statt dessen etwas anderes?«

Nach einer Vorführung von *MOSQUITO COAST* wurde im Publikum verschiedentlich gefragt: »Aber warum sollte die Frau bei Allie bleiben, ohne gegen seine Aktionen zu protestieren?« Nach *MISSION* fragten

einige Leute: »Warum war die Missionsstation für die Eingeborenen so wichtig? Warum waren sie bereit, für sie zu sterben?«

Manchmal ist die Motivation im Film angelegt, aber die Zuschauer nehmen sie nicht wahr. Der Film spult sich schnell ab, wir bekommen nicht den gesamten Dialog mit, oder wir verstehen nicht die Beziehung von motivierenden Elementen untereinander.

Manchmal muß eine Motivation mehr als einmal wiederholt werden, damit die Zuschauer sie mitbekommen. In vielen Fällen sind Motivationen nur dann klar, wenn sie durch Aktionen, Bilder *und* Dialog ausgedrückt werden.

Es kann schwierig werden, Informationen über die Motivation in einen Film einzuarbeiten. Eine Geschichte und eine Figur einzuführen und gleichzeitig ein dramatisches Eingangsbild zu schaffen verlangt die sorgfältige Integration vieler Elemente. Häufig wird die Motivation der Figur in diesem Prozeß vernachlässigt. Die Entscheidung, wieviel Vorgeschichte und wieviel Exposition für den Zuschauer notwendig ist, um die Geschichte verfolgen zu können, ist heikel. Anfänger tendieren dazu, zuviel hineinzubringen. Veteranen unter den Drehbuchautoren verkalkulieren sich in entgegengesetzter Richtung und lassen ein Bild oder einen Dialogteil aus, der den entscheidenden Unterschied dargestellt hätte.

Probleme mit dem Charakter-Bogen werden sich öfter im Hinblick auf Motivation und Aktionen finden als in bezug auf das Ziel. Normalerweise ist das Ziel klar. Manchmal unternimmt die Figur jedoch nicht genügend Anstrengungen, um das Ziel zu erreichen.

Wir gehen ins Kino, um uns gute Filmgeschichten und handelnde, nicht redende Figuren anzusehen. Doch gibt es auch passive Charaktere. Das kann für einen Teil des Films funktionieren, aber wenn die Hauptfigur über große Strecken des Films passiv bleibt, verlieren wir das Interesse. Wenn ihr das Ziel nicht wichtig genug ist, um sich dafür einzusetzen, ist sie uns nicht wichtig. Irgendwo um den zentralen Punkt des Drehbuchs herum (wenn nicht schon früher) muß die Figur damit beginnen, aktiv in die Geschichte einzugreifen, statt ihr Opfer zu sein.

In manchen Filmen bewirkt die Passivität der Hauptfigur, daß ihre Geschichte von der Hauptgeschichte des Films getrennt ist. Dies ist zu einem gewissen Grad der Fall in *THE MORNING AFTER* (*DER MORGEN*

DANACH) mit Jane Fonda. Die Elemente der Geschichte beziehen sich auf den Mord: »Wer hat es getan? Warum haben sie es getan?« Doch ist der Film im Grunde charakterorientiert. Und es sind nicht Alexandras Handlungen, die die Klimax herbeiführen.

Dies hat einige Probleme geschaffen, die in mehreren Kritiken auf unterschiedliche Weise zum Ausdruck kamen. Die Hintergrundgeschichte über die Mörder besitzt das stärkste Potential, aber wir gewinnen nur einen flüchtigen Einblick in sie, da die Information über die Mörder als kleine Nebenhandlung ausgespielt wird. Da der Schwerpunkt auf der Hauptfigur und ihrer Transformation liegt, gibt es für sie die meiste Zeit des Films kaum etwas zu tun, obwohl das Problem nach Aktion verlangt, die zu einer Lösung führt. Die Hauptfigur ist ein Opfer der Storyline, statt aktiver Teilnehmer zu sein, der den Killer aus der Reserve lockt, Schlüsselinformationen entdeckt oder ein wirkungsvolles Geständnis herauslockt. Da die Hauptfigur die Klimax nicht verursacht, schwächt das die Beziehung zwischen dem »Rückgrat« der Handlung und dem des Charakters.

Die Absicht von DER MORGEN DANACH scheint zu sein, eine andere Art von Film zu kreieren. Der Autor James Hicks vermied den üblichen Krimi mit Detektiv, Fall und Mord, indem eine Frau in die Untersuchungen eines Macho-Cops verwickelt wird und dabei das Rätsel löst. Und einige dieser Entscheidungen zahlten sich aus, was viele begeisterte Kritiken über das Spiel und den starken Transformationsbogen von Fondas Figur belegen.

Dieser Film demonstriert, wie andere auch, die vielen Balanceakte, die ein Autor zu bestehen hat. Ein starker Film benötigt eine klare Storyline, ohne daß er dadurch vorhersagbar wird, sowie Handlungen und Nebenhandlungen, die zusammenwirken. Und er braucht einen klaren und überschaubaren Charakter-Bogen mit Motivation, Aktion und Ziel.

Anwendung

Der erste Schritt einer Figuren-Überarbeitung ist, sicherzustellen, daß

Sie einen starken Charakterstrang geschaffen haben. In vielen Drehbüchern gibt es einfach zuviel Informationen, die klare Motivationen, Aktionen und das Ziel der Figur überdecken. Diesen Charakter-Bogen klar herauszuarbeiten ist ein Prozeß, in dem manche Handlungsschritte gestrichen und andere neu eingefügt werden.

Wenn Sie das Gefühl haben, daß Ihr Drehbuch durch zuviel Gerede und zuwenig Aktion ins Stocken gerät, fangen Sie bei der Überarbeitung vielleicht damit an, alle Expositions-Abschnitte herauszunehmen. Suchen Sie nach Stellen, wo Figuren sich selbst erklären. Suchen Sie nach allen Dialogstellen, wo Figuren lange Reden halten, die ihre Vorgeschichte psychologisch darstellen. Und nehmen Sie diese Stellen aus Ihrem Drehbuch heraus.

Dann überprüfen Sie es auf Rückblenden hin. Nehmen Sie alle die heraus, die überwiegend erklären, statt dramatisch zu sein.

Jetzt sehen Sie sich die Handlungsschritte an, die in der Geschichte geblieben sind. Gibt es einen eindeutigen Katalysator, der die Hauptfigur motiviert, sich auf die Geschichte einzulassen? Wenn nicht, überprüfen Sie, ob Sie nicht eine Krisensituation schaffen können, die Ihre Figur zur Aktion zwingt. Finden Sie einen Weg, diesen Moment der Krise visuell zu vermitteln.

Sehen Sie sich die Aktionen an, die Teil Ihrer Geschichte sind. Vielleicht sind, nach der Streichung von Exposition, nur noch wenige übrig? Wenn ja, dann überprüfen Sie die herausgenommenen Expositions-Passagen daraufhin, ob irgendwelche Aktionen besprochen oder impliziert werden, die Ihre Figuren ausspielen könnten. Wenn ja, ersetzen Sie den gestrichenen Expositions-Dialog durch diese Aktionen.

Sehen Sie sich das Ziel Ihrer Figur an. Wird dieses Ziel im ersten Akt eingeführt? Ist es deutlich? Wissen wir, daß die Geschichte zu Ende ist, wenn die Figur das Ziel erreicht? Sind Klimax und Ziel identisch (was fast immer der Fall ist)? Gibt es klare Ziele sowohl für Ihre Haupthandlung wie auch für die Nebenhandlungen? Werden alle zum Ende des Drehbuchs hin aufgelöst?

Nachdem Sie sich auf die Bilder und Aktionen Ihrer Geschichte konzentriert haben, sehen Sie sich die herausgenommenen Teile noch einmal an. Möglicherweise sind in den Expositions-Passagen, vielleicht

sogar in den Rückblenden, sachdienliche Informationen enthalten, die im Drehbuch bleiben müssen. Wenn es sich bei diesen Stellen um lange Reden handelt, überprüfen Sie, ob Sie die sachbezogenen Informationen in einem oder zwei Sätzen zusammenfassen können. Statt dies alles in eine Szene zu packen, die dadurch dialoglastig wird und die Geschichte verlangsamt, setzen Sie diese kleinen Expositions-Stellen, verteilt auf das ganze Drehbuch, sparsam ein, speziell im ersten und zweiten Akt. Versuchen Sie, wenn einige von ihnen durch Dialog etwas über Ihre Charaktere offenbaren, diesen zu ersetzen, indem Sie ein Bild oder eine Aktion finden.

Indem Sie das »Rückgrat« von Geschichte und Charakter durch das Streichen von Informationen herausarbeiten, wird es leichter zu erkennen sein, was die Geschichte bremst und was essentiell ist, um ihr Klarheit und Dynamik zu geben.

Stellen Sie anschließend folgende Fragen an Ihr Drehbuch:

Wird meine Figur durch Aktionen oder durch Dialog motiviert? Gibt es einen klar ersichtlichen Moment, wo sie sich auf die Geschichte einläßt? Wissen wir, warum sie zu agieren beginnt?

Was ist das Ziel meiner Figur? Stellt es sich als genügend zwingend dar, um sie durch drei Akte zu treiben?

Verfolgt meine Figur ihr Ziel aktiv oder passiv? Treffen die Aktionen die Erfordernisse der Storyline? Setze ich, falls es sich um ein *Action*-Abenteuer handelt, starke, dramatische Aktionen ein? Falls es um zwischenmenschliche Beziehungen geht: Finde ich subtilere Wege, die Handlung voranzubringen?

Falls ich Rückblenden, lange Expositions-Monologe oder Vorgeschichte einsetze: Ist es absolut unverzichtbar? Kürze oder streiche ich dieses Material, wann immer es möglich ist?

Kann ich meinen Charakter-Bogen in wenigen Worten klar vermitteln? Wird klar, auf welche Art das »Rückgrat« der Figur das »Rückgrat« der Geschichte überschneidet?

Viele Drehbücher, besonders die von Anfängerautoren, werden von einem Übermaß an Informationen erdrückt. Sobald diese Informationen gestrichen werden, bekommt ein Drehbuch oft einen Energieschub, und was wie ein lebloses Skript aussah, kann anfangen, Lebendigkeit und Vitalität auszustrahlen.

Motivation, Aktion und Ziel werden einem Drehbuch Richtung und Dynamik geben. Aber ein weiteres Element muß noch hinzugefügt werden, der Lebenssaft des Dramas: Konflikt.

10. DEN KONFLIKT FINDEN

Es ist nicht unüblich für einen Produzenten, den Autor aufzufordern: »Machen Sie das Ganze stärker!« oder: »Es braucht mehr Biß!« oder: »Zu flach!« Was er wirklich meint, ist: »Es mangelt an Konflikt!«

Konflikt ist das Fundament von Drama. Es ist der Stoff, aus dem Drama gemacht ist. Ein Roman kann innerlich sein und »behutsam«, ein Gedicht blumig und verständnisvoll, aber Drama braucht Reibefläche, Biß und »Kampf«. Das trifft zu, ob Sie an einem *Action*-Abenteuer arbeiten, an einer romantischen Komödie, einer warmherzigen Sitcom oder einem Science-fiction-Film. Konflikt ist der Hauptbestandteil jeder dramatischen Form. Drama stellt keine Figuren in den Brennpunkt, die nett zueinander sind. Im Drama scheuen sich die Figuren nicht vor Konfrontation. In gutem Drama gehen Figuren dynamische Beziehungen ein, die die Unterschiede hervorheben. Sie prallen aufeinander, kämpfen, prügeln sich, treten für etwas ein, überreden und versuchen, ihre Sichtweise, ihre Entscheidungen und ihre Handlungen anderen aufzuzwingen, die die Dinge nicht so sehen wie sie selbst.

Konflikt tritt ein, wenn zwei Figuren gleichzeitig Ziele haben, die sich gegenseitig ausschließen. Eine Figur wird gewinnen, und eine wird verlieren. Im Verlauf der Geschichte beobachten wir Protagonist und Antagonist in ihrem Kampf, ihre Ziele zu erreichen. Andere Figuren geraten ebenfalls mit ihnen in Streit und schaffen so zwischenmenschliche Konflikte in den einzelnen Szenen.

Konflikt kann in vielen Formen und Gestalten auftreten. Es gibt unterschiedliche Arten von Konflikt, und manche Konflikte stellen besseres Material für Dramen dar als andere. Kämpfe, Auseinandersetzungen und Verfolgungsjagden sind nicht die einzige Möglichkeit, Konflikte auszudrücken. Gute Drehbücher verfügen über ein weites Spektrum an Konflikten und spielen mehr als nur eine Art im Verlauf der Geschichte aus.

Fünf Arten von Konfliktsituationen können in Geschichten auftauchen: *innerer*, *zwischenmenschlicher*, *sozialer*, *situationsbezogener* und *kosmischer* Konflikt. Manche von ihnen sind brauchbarer als andere. Und einige sind besser geeignet für das Drama.

Innerer Konflikt

Wenn Figuren in sich selbst, in ihren Handlungen oder selbst in dem, was sie wollen, unsicher sind, leiden sie an einem inneren Konflikt. In Romanen, wo sich eine Figur dem Leser anvertrauen und ihm seine Zweifel und Unsicherheiten mitteilen kann, funktioniert innerer Konflikt, wogegen er in Dramen dazu neigt, problematisch zu sein.

Manchmal verwenden Drehbücher ein Voice-over (Kommentarstimme über dem eigentlichen Filmton, A. d. Ü.) oder einen Expositions-Monolog, um inneren Konflikt auszudrücken. Wenn diese Mittel jedoch nicht sorgsam eingesetzt werden, kann das eine Geschichte leicht geschwätzig wirken lassen.

Manchmal drückt eine Figur inneren Konflikt aus, indem sie ihre Gefühle jemand anderem offenbart. Wenn dies sparsam eingesetzt wird, kann das durchaus zweckmäßig sein. Dennoch muß dieser innere Konflikt, um richtig zu wirken, nach außen auf jemand anderen projiziert werden. In TOOTSIE hält Michael seinem Zimmergenossen Jeff eine kurze Rede, indem er ihm seine Gefühle über seine neue Identität – Dorothy – anvertraut.

MICHAEL

Ich wünschte nur, ich würde hübscher *aussehen*. Ich spüre, daß Dorothy eine äußerst schöne Person ist. Vielleicht sollte ich es mit einer weicheren Frisur versuchen ...

Achten Sie darauf, wie kurz dieses Geständnis ist. Michael hätte fortfahren können, Jeff seine Gefühle und Unsicherheiten zu *erzählen*. Statt dessen öffnet sich der innere Konflikt sofort und wird zu einem zwischenmenschlichen, als Michael und Jeff mit der neuen Situation um Dorothy konfrontiert werden.

Das Telefon klingelt. Jeff greift zum Hörer.

MICHAEL

Geh nicht dran!

JEFF

Warum nicht?

MICHAEL

Es könnte für Dorothy sein.

JEFF

Du hast ihnen diese Nummer gegeben?

MICHAEL

Ich mußte! Die Produktion muß mich erreichen können, falls sie den Drehplan ändern.

JEFF

Ich geh' ran, dann wissen wir's.

MICHAEL

Nein! Ich möchte nicht, daß sie denken, Dorothy lebt mit einem Kerl zusammen. Das paßt nicht zu meinem Charakter.

JEFF

Und wenn es nun für mich ist? Es könnte was Wichtiges sein! Geh du als Dorothy ran.

MICHAEL

Ich kann mich nicht als Dorothy melden! Was, wenn es Sandy ist?

JEFF

Was, wenn es Diane ist? Wie erkläre ich ihr, daß eine Frau hier ist?

Das Telefon hört auf zu klingeln. Michael geht in Richtung Tisch.

MICHAEL

Du hast recht, tut mir leid. Wir beauftragen einen Telefondienst.

JEFF

(steht auf und greift zum Mantel)

Das dauert drei Tage. Ich hab' mich nicht beschwert, als du ein Florett direkt unter meinem Arm in die Couch gestochen hast, als du Cyrano warst. Oder als du Unterwäsche unter dein Hemd gestopft hast, für einen Buckel, und hier herumgezertet hast, das hier wäre ein Glockenturm! Aber ich sehe nicht ein, daß ich hier herumsitzen und so tun soll, als sei ich nicht zu Hause, bloß weil du »keins von diesen Mädchen« bist!

Und damit verläßt Jeff die Wohnung.

Hier finden wir einen Schlüssel dafür, wie mit einem inneren Konflikt umzugehen ist: *Projizieren Sie ihn nach außen auf eine Person oder ein Objekt*. Indem Sie das tun, wird es ein zwischenmenschlicher Konflikt – mit der Folge, daß wir leichter verfolgen können, wie sich das Drama entfaltet.

Wenn ich zum Beispiel frustriert über meinen Job wäre, komme ich vielleicht nach Hause und trete den Hund. Das führt dazu, daß der Hund mich beißt. Jetzt ist der Konflikt nach außen projiziert und findet zwischen dem Hund und mir statt.

Zwischenmenschlicher Konflikt

Ein Großteil der Konflikte dreht sich um die sich gegenseitig ausschließenden Ziele des Protagonisten und des Antagonisten. In *DER EINZIGE ZEUGE* besteht der Grundkonflikt zwischen John Book und Paul Schaeffer. In *GHOSTBUSTERS* sind Dr. Peter Venkman und der EPA-Mann im Konflikt über den Umgang mit den Geistern im Geisterbehälter. Der Schlüsselkonflikt in *ERBARMUNGSLOS* ist der zwischen

Will Munny und dem Sheriff. Der Grundkonflikt in DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER ist der zwischen Clarice Starling (die für das Bestreben des FBI steht, den Serienkiller zu stellen) und dem Serienkiller, der unentdeckt bleiben will.

Der Hauptkonflikt in AFRICAN QUEEN ist der zwischen Rose und Allnut, die ganz unterschiedliche Meinungen darüber haben, was nach dem Tod von Roses Bruder zu tun ist. Dieser Konflikt bringt die Geschichte ins Rollen. Rose wirft den Konflikt auf, indem sie vorschlägt, daß sie ein Torpedo basteln und sich an den Deutschen für den Mord an ihrem Bruder und die Zerstörung des Dorfes rächen.

ALLNUT

Aber worüber reden wir hier eigentlich? Es gibt da überhaupt rein gar nichts zu torpedieren. Die *African Queen* ist nämlich das einzige Schiff auf dem Fluß.

ROSE

O doch, da gibt es was.

ALLNUT

Gibt's was?

ROSE

Es gibt was zu torpedieren.

ALLNUT

Und was ist das, Miss?

ROSE

Die *Louisa*.

ALLNUT

Reden Sie keinen Unsinn, Miss. Das können Sie nicht. Ehrlich, das geht nicht. Ich hab' Ihnen doch gesagt, daß wir nicht den Fluß runterfahren können.

ROSE

Spengler konnte schon.

ALLNUT

In einem Kanu, Miss!

ROSE

Wenn es ein Deutscher geschafft hat, können wir das auch.

Und natürlich gewinnt Rose diesen Konflikt – und sie brechen auf, die *Louisa* zu torpedieren.

Selbstverständlich gibt es im Verlauf der Geschichte noch weitere Konflikte – über Allnuts Trinkerei, darüber, wer im Regen schlafen muß, darüber, wie sie die Stromschnellen überwinden können, darüber, wie sie aus den Schilffeldern kommen. Und im Fortgang der Geschichte verstärkt sich der Konflikt mit den Deutschen und die Bedrohung durch sie, während Rose und Allnutt ihre Konflikte beilegen und sich ineinander verlieben.

Sozialer Konflikt

Viele Movies-of-the-Week und Kinofilme handeln vom Konflikt einer Person mit einer Gruppe. Das kann ein Amt sein, eine Regierung, eine Gang, eine Familie, eine Agentur, eine Firma, eine Armee oder auch ein ganzes Land. Denken Sie an die vielen Filme, in denen eine Person sich mit einem größeren System anlegt: *THE KILLING FIELDS* (SCHREIENDES LAND) über Dith Pran gegen die Roten Khmer; *KRIEG DER STERNE* mit Luke, Prinzessin Leia und Han Solo gegen das Dunkle Imperium; *JENSEITS VON AFRIKA*, wo der Konflikt mit den von England regierten Kolonien mit hineinspielt. Wann immer die Themen mit Gerechtigkeit, Korruption oder Unterdrückung zu tun haben, geht es wahrscheinlich um soziale Konflikte.

In den meisten sozialen Konflikten repräsentieren gewöhnlich ein oder zwei Leute eine größere Gruppe. In *AFRICAN QUEEN* kann es Rose

nicht mit der gesamten deutschen Nation aufnehmen, aber sie kann zu bekämpfen versuchen, was Deutschland repräsentiert: das Schiff, die *Louisa*. In *VOM WINDE VERWEHT* kommen der Bürgerkrieg und diese »verdammten Yankees« Scarlett und ihren Zielen in die Quere, denn der Krieg könnte jederzeit ihren geliebten Ashley Wilkes töten. Der Konflikt wird jedoch zu verschiedenen Zeiten von unterschiedlichen Leuten verkörpert. Rhett Buttler will Scarlett kein Geld dafür geben, daß sie Tara rettet, der Wohltätigkeitsbasar in Atlanta will sie nicht tanzen lassen, und ein Yankee-Soldat versucht, ihre Wertgegenstände zu stehlen. Jede dieser Situationen dimensioniert und fokussiert den größeren Konflikt. Wenn der Konflikt zwischen einer Person und einer Gruppe entsteht, läuft er Gefahr, zu abstrakt zu werden. Wenn die Geschichte auch mit einem sozialen Konflikt anfängt, sollte sie doch bald spezifisch werden und wieder eine Person gegen eine andere stellen.

Der eigentliche Konflikt in *DER WEISSE HAI* ist der zwischen Martin Brody und den Stadtvätern, doch verlagert sich der Konflikt »Martin gegen die Gruppe« schnell hin zu dem spezifischeren Konflikt »Martin gegen Vaughn«. Dieser Konflikt bildet den Brennpunkt der ersten Filmhälfte vor dem packenden Mann-gegen-Monster-Konflikt in der zweiten Hälfte.

Die folgende Szene beginnt kurz nach dem Angriff des ersten Hais, der eine Schwimmerin tötet. Larry Vaughn, der Bürgermeister, und einige Bürger kommen herein.

VAUGHN

Was hast du zu berichten, Lenny?

HENDRICKS

Heute morgen gab es am South Chop eine Haiattacke, Bürgermeister. Wir müssen den ganzen Strand abriegeln.

Hendricks fährt fort, für die Schließung des Strandes zu plädieren. Vaughn, Ben Meadows und der Leichenbeschauer Santos sowie zwei Gemeindevetreter wechseln erschreckte Blicke, aber wir gewinnen den Eindruck, daß das keine Reaktion auf die Nachricht von der Haiattacke ist.

VAUGHN

Martin, wollen Sie den Strand aufgrund Ihrer eigenen Machtbefugnisse schließen?

BRODY

Brauche ich noch mehr Befugnis?

MEADOWS

Technisch gesehen ist dafür eine städtische Verordnung oder eine Sondersitzung der Gemeindevertreter notwendig ...

VAUGHN

Das ist das legale Vorgehen. Wir befürchten nur ein wenig, daß Sie sich hier in eine ernste Sache stürzen. Es ist Ihr erster Sommer hier.

BRODY

Da erzählen Sie mir ja ganz was Neues.

VAUGHN

Ich sage nur, daß Amity eine Sommerstadt ist. Wir brauchen die Sommer-Dollars, und wenn die Leute hier nicht schwimmen können, gehen sie zu den Stränden am Cape Cod oder nach Long Island.

BRODY

Stellen wir also nur Warnschilder auf?

MEADOWS

Wir sind nicht einmal sicher, was es war.

BRODY

Was sonst könnte das getan haben?

VAUGHN
(zu Dr. Santos)

Eine Bootsschraube?

DOKTOR
Ich glaube schon, möglicherweise ... Sicher. Ein Bootsunfall.

VAUGHN
Eine Wochenend-Mieze schwimmt unglücklicherweise ein wenig zu weit raus, sie ist ein bißchen betrunken, ein Fischerboot kommt vorbei ...

BRODY
Doktor, Sie waren derjenige, der mir gesagt hat, was es war!

DOKTOR
Ich habe mich geirrt. Wir müssen den Bericht korrigieren.

VAUGHN
Das ist sowieso eine psychologische Angelegenheit. Schreien Sie »Barrakuda«, fragt jedermann: »Was?« Schreien Sie »Hai«, und wir lösen eine Panik aus. Ich schätze, daß wir uns alle einig sind: Wir können so kurz vor dem 4. Juli keine Panik brauchen.

An diesem Punkt ist der Konflikt klar ausgelegt – Brodys Integrität und seine Sorge um die Sicherheit gegen die Sorge der Stadtväter um einen finanziell ertragreichen Sommer.

Situativer Konflikt

In den siebziger Jahren kamen viele Katastrophenfilme heraus, in denen die Figuren mit Situationen auf Leben und Tod konfrontiert wurden. Obwohl die Situationen Spannung und Nervenkitzel erzeugten, wurde

ein Großteil des Konflikts weiterhin zwischenmenschlich ausgetragen. In den *Airport*-Filmen *THE POSEIDON ADVENTURE* (DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON), *THE TOWERING INFERNO* (FLAMMENDES INFERNO), *EARTHQUAKE* (ERDBEBEN) oder selbst in *A NIGHT TO REMEMBER* (DIE LETZTE NACHT DER TITANIC) gleicht die Situation einem Dampfkochtopf, und die zwischenmenschlichen Konflikte entwickeln sich aus der Uneinigkeit zwischen den Figuren darüber, wie sie am besten überleben können. In jeder Szene treten unterschiedliche Standpunkte zutage. Manche Figuren geraten in Panik, andere übernehmen die Führung und versuchen die Gruppe zu überreden, ihnen zu folgen. In der Regel werden die Konflikte weiter individualisiert, wenn Familienmitglieder mit der Entscheidung kämpfen, ob sie den sterbenden Ehemann oder die Frau zurücklassen sollen, wenn Kinder beschließen, ihren Eltern nicht zu gehorchen, oder wenn innerhalb der Familie uralte Konflikte unter dem Druck wieder aufbrechen.

Ohne diese zwischenmenschlichen Konflikte wäre es schwierig, situative Konflikte über längere Zeiträume hinweg aufrechtzuerhalten. Wir können nur für eine gewisse Zeit gegen einen Hurrikan oder Blizzard, gegen Feuer oder ein sinkendes Schiff ankämpfen. Wie andere Arten von Konflikt muß situativer Konflikt persönlich und zwischenmenschlich sein, um unser Interesse wachzuhalten.

Kosmischer Konflikt

Ganz selten trägt eine Figur einen Konflikt mit Gott – oder dem Teufel – oder einem unsichtbaren Menschen aus. Ich spreche hier nicht davon, daß Gott oder Satan vermenschlicht werden wie in *THE DEVIL AND DANIEL WEBSTER* (DER TEUFEL UND DANIEL WEBSTER). In einem Theaterstück wie diesem ist der Konflikt eher zwischenmenschlich denn kosmisch, weil es im Grunde eine Auseinandersetzung zwischen zwei Menschen ist.

Kosmischer Konflikt tritt auf zwischen einer Figur und einer übernatürlichen Kraft. König Lear wütet gegen solche Kräfte. Salieri erklärt in *AMADEUS* Gott den Krieg, weil Er den genialen Mozart geschaffen

hat. JOB (HIJOB) (sowohl die Geschichte in der Bibel als auch das Theaterstück) stellt die kosmische Kraft in Frage und hadert mit ihr.

Doch in jedem dieser Fälle wird der Konflikt auf ein menschliches Wesen projiziert. Salieri ist zwar wütend auf Gott, aber er läßt das an Mozart aus. König Lear lehnt sich zwar gegen kosmische Ungerechtigkeit auf, aber die unmittelbare Ursache für seine Probleme sind seine zwei Töchter, die gegen ihn intrigieren. Und Hiob hat ebenso viele Auseinandersetzungen mit seinen Freunden wie mit Gott.

Um verfolgen zu können, wie sich der Konflikt entfaltet, müssen wir sehen, wie die Figur ihre Probleme mit einer unsichtbaren Kraft auf einen Menschen projiziert, der gerade zufällig im Wege steht.

Probleme mit dem Konflikt

Probleme mit Konflikt lassen sich in zahlreiche Kategorien einordnen. Manchmal gibt es zu viele Konflikte, so daß unklar ist, um was es hauptsächlich geht. Manchmal gibt es zu viele Antagonisten, so daß die Hauptfigur gegen ein Übermaß an Gegnern kämpft und keinen klaren Brennpunkt hat. Manchmal wechselt der Konflikt von einer Stelle des Drehbuchs zur nächsten. Und manchmal mangelt es der Geschichte an Konflikt. Sie hat vielleicht interessante und sehenswerte Szenen, aber es gibt keinen packenden Erzählstrang, um der Geschichte einen Zusammenhang zu geben.

Probleme mit Konflikten treten besonders häufig bei der Adaption eines Romans in ein Drehbuch auf. Die meisten Romane sind beschreibend; ein Roman versetzt uns in die Psyche seiner Figuren. Wir erfahren, wie sie denken und fühlen und was für Werte sie haben. Wir sehen, wie sie sich mit Angelegenheiten auseinandersetzen. Und wir bekommen Einsicht in ihre Obsessionen, Unsicherheiten und Sorgen. Das sorgt für eine anregende Lektüre und interessante Figuren, aber es erzeugt auch Probleme, was die Übertragung in den Film betrifft.

In den meisten Romanen ist der Konflikt mehr ein innerer als zwischenmenschlicher Konflikt. Manchmal gibt es wegen des epischen Charakters des Buches zu viele Konflikte. Manchmal funktioniert der

Hauptkonflikt nicht für einen Film, weil er zu abstrakt, zu intellektuell oder nicht genügend interessant für ein Massenpublikum ist.

Oft wird ein Film mehr zu einer Erzählung als zu einem Drama mit einem klaren Konflikt von Anfang bis Ende. Sie erkennen dieses erzählerische Moment an einer Reihe von Mitteln.

Viele Filme verwenden Voice-over, was ein literarisches Mittel darstellt. Charlies Voice-over-Reflexionen in *MOSQUITO COAST*, der Erzähler, der sich in *STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS* (nach der Erzählung *THE BODY* von Stephen King) an die Vergangenheit erinnert, oder das Voice-over, mit dem *JENSEITS VON AFRIKA* anfängt – das alles sind Mittel, um die Lücken zu füllen, für die sich nur schwer eine dramatische Umsetzung finden lässt.

Wenn eine Hauptfigur keinen gleichwertigen Gegner hat, wird die Geschichte eher beschreibend als dramatisch wirken. Beachten Sie den Unterschied zwischen den Szenen in *MOSQUITO COAST*, in denen Allie mit dem Missionar in Konflikt gerät, und den mehr beschreibenden Szenen über die Errichtung von Gebäuden, das Halten von Reden, Szenen über Reise, Ankunft und Abschied.

In zahlreichen Filmen nach Buchvorlagen wechselt der Konflikt in jedem Akt, statt sich von Anfang bis Ende durchzuziehen. Erinnern Sie sich an *JENSEITS VON AFRIKA*, wo im ersten Akt der hauptsächliche Konflikt zwischen Bror und Karen stattfindet und die Entwicklung des Konflikts zwischen Denys und Karen im zweiten Akt?

Wenn sich der zwischenmenschliche Konflikt nicht durch die gesamte Geschichte zieht, werden sich manche Filmemacher auf das Thema verlegen, um einen Zusammenhang herzustellen. Sowohl *JENSEITS VON AFRIKA* als auch *MOSQUITO COAST* sind thematisch ausgerichtete Werke, wo das Thema über alle drei Akte hinweg dasselbe bleibt, auch wenn der Konflikt wechselt. Durch das Thema Zusammenhang herzustellen verstärkt jedoch den beschreibenden Charakter, statt den dramatischen Erzählstrang zu intensivieren.

Eine Möglichkeit, die ich gefunden habe, Romane in ein Drehbuch umzuarbeiten, ist, zu überprüfen, ob Haupthandlung und Nebenhandlungen vertauscht werden können. Da sich der Haupthandlungsstrang eines Romans oft um das innere Leben der Romanfigur dreht, kann dies

zu einer kleineren Nebenhandlung gemacht werden. Die vorwiegend zwischenmenschlichen Nebenhandlungen können entwickelt werden, um einen stärker zwischenmenschlichen Erzählstrang zu schaffen.

Auf dieses Problem stießen wir, als ich den Bestsellerroman *CHRISTY* bearbeitete. Der Brennpunkt dieses 500-Seiten-Romans ist Christys Suche nach Identität und ihre Suche nach Gott. Dieses Thema wird im Verlauf der Geschichte über eine junge Frau, die im Jahre 1912 als Lehrerin zu den Appalachians kommt, ausgearbeitet. Während ihres Aufenthaltes dort kämpft sie mit ihren Beziehungen zu den Schulkindern, mit einem Pastor und Arzt und mit einer andauernden Fehde, die die Lebensumstände und das Leben in der Gemeinschaft gefährdet.

Im Roman ist die Fehde eine kleine Nebenhandlung, die ihren Weg durch die Geschichte nimmt. Als wir die Struktur des Romans umarbeiteten, haben wir die Fehde in den Vordergrund gebracht, da sie der Geschichte den stärksten Schub gibt. Im Buch jedoch ist Christy mehr eine Beobachterin als eine Beteiligte der Fehde. Wir wußten, daß sie in der Auflösung aktiver sein mußte. Um das zu erreichen, haben wir die Fehde-Nebenhandlung mit der Schulkinder-Nebenhandlung verbunden und einige Handlungsschritte zum Einsatz gebracht, die im Buch eher angedeutet als ausgesprochen werden. Wir haben Szenen und Figuren des Buches kombiniert und mehrfach Christy zur Katalysatorfigur gemacht, statt hierfür eine unwichtige Nebenfigur des Romans zu benutzen. Indem wir Christy in eine engere Beziehung zur Fehde gebracht haben, konnten wir außerdem die Themen Vergebung, Verpflichtung und Selbstfindung herausstellen. *CHRISTY* wurde im Frühling 1994 als Serie im amerikanischen Fernsehen gesendet. In Fernsehserien wird es immer viele Konflikte geben, die spezifisch und zwischenmenschlich ausgestaltet werden können.

Dem Roman gerecht zu werden heißt oft, Nebenhandlungen und Haupthandlung auf neue, dramatische Weise auszubalancieren, Konflikte zutage zu bringen, die im Buch nur impliziert sind, Szenen neu anzuordnen, so daß der Konflikt im ersten Akt erkennbar wird. Und es heißt auch, jeder Szene beständig eine eigene Kontur zu geben, so daß der Konflikt im Verlauf der Geschichte einen klaren Erzählstrang bekommt.

Anwendung

Im letzten Kapitel haben wir die Beziehung zwischen Motivation, Aktion und Ziel erörtert. Jetzt können wir ein weiteres Element hinzufügen: Konflikt.

Wenn Sie den Konflikt definieren, versuchen Sie, die Ziele sowohl des Antagonisten wie auch des Protagonisten klar auszudrücken, so daß deutlich wird, warum sie im Konflikt zueinander stehen. Wenn ich zum Beispiel den Erzählstrang in DER EINZIGE ZEUGE skizzieren wollte, würde das so aussehen:

MOTIVATION	AKTION	ZIEL	KONFLIKT
John Book wird beauftragt, einen Mörder zu finden.	Er versteckt sich auf einer Amish-Farm und versucht, Wege zu finden,	Paul als Mörder zu enttarnen.	John <i>will</i> Paul enttarnen.
Paul wird von John entdeckt.	Er versucht, John umzubringen, ihn zu finden, verfolgt ihn,	um John zu töten, bevor dieser ihn enttarnt.	Paul <i>will</i> John töten, bevor der ihn enttarnt.

Beachten Sie, wie das, was John will, dem, was Paul will, diametral gegenübersteht. Je klarer Sie diese Beziehung zeigen können, desto stärker wird der Konflikt sein.

Finden Sie, wenn Sie den Konflikt ausarbeiten, Wege, ihn visuell und emotional prägnant auszudrücken. In Stanislawskis Methode der Schauspielkunst wird Schauspielern vermittelt, ihr oberstes Ziel für eine Rolle zu formulieren – auf eine Weise, die darstellbar und dramatisch ist. Wenn das Ziel einer Szene zum Beispiel darin besteht, Informationen zu bekommen, könnte der Schauspieler sein Ziel formulieren als »Ich will versuchen, Informationen zu erhalten«. Das ist schwach und wird keine dramatische Aktion hervorrufen. Formuliert der Schauspieler sein Ziel als »Ich will jedes kleinste Quentchen Information aus ihm

herauspressen, ganz gleich, was es kostet«, wird das zu einer stärkeren Szene führen.

Sobald Sie die Ziele für Protagonist und Antagonist klar eingeführt und so formuliert haben, daß wir deutlich sehen, warum sie miteinander in Konflikt geraten, sehen Sie sich auch Ihre anderen Figuren an. Sie können einen guten Teil des Konflikts in einer Szene durch kleinere Konflikte zwischen Neben- und Hauptfiguren nuancieren. Wenn Ihr Antagonist ein Mafiamitglied ist, ist vielleicht der Chauffeur oder sein Bodyguard nicht in jeder Szene seiner Meinung. Möglicherweise streiten sie darüber, wie sie mit einem weiteren Mafioso umgehen sollten (der eine will ihn töten, der andere will nur Informationen). Oder der Hausdiener und der Mafiaboß sind sich uneins, welchen Anzug er tragen soll. Oder seine Frau beginnt in einer Sache, die er sie nicht wissen lassen will, argwöhnisch zu werden.

In den meisten Drehbüchern bietet jede Szene viele Möglichkeiten, ihr auf diese Weise einen eigenen Charakter zu geben.

Fragen Sie sich, wenn Sie den Konflikt in Ihrem Drehbuch analysieren, folgendes:

Wer ist mein Protagonist, und wer ist mein Antagonist? Worin besteht ihr Konflikt? Ist er zwischenmenschlich? Sozial? Situativ? Kosmisch? Habe ich einen Großteil des Konflikts zwischenmenschlich ausgedrückt?

Wie wird der Konflikt vermittelt? Verwende ich Bilder und Aktionen ebensogut wie Dialog, um den Konflikt zu zeigen?

Habe ich kleine Konflikte zwischen den Figuren angelegt, die den Szenen zusätzlichen »Biß« verleihen?

Gibt es einen fundamentalen Konflikt, der das Thema meiner Geschichte definiert? Bezieht er sich sowohl auf meine Storyline als auch auf den Charakter-Bogen?

Konflikt kann verwendet werden, um Machtspiele, Uneinigkeit, verschiedene Standpunkte, unterschiedliche Haltungen und Weltbilder genauso wie verschiedene fundamentale Ziele auszudrücken. Obwohl von Anfang bis Ende der Geschichte nur ein Konflikt im Zentrum stehen sollte, denken Sie daran, kleinere Konflikte in jeder Szene einzusetzen. Das wird Ihre Geschichte interessant machen und ihr Biß und Dimensionalität verleihen.

11. MEHRDIMENSIONALE FIGUREN SCHAFFEN

Kritiker lieben es, einen Film zu zerpfücken, indem sie sagen, daß die Hauptfigur sich weder weiterentwickelt noch wandelt. Die *Entwicklung* des Charakters ist unverzichtbar für eine gute Geschichte. Während sich eine Figur von ihrer Motivation zum Ziel bewegt, muß irgend etwas in diesem Prozeß passieren. Gut gezeichnete Figuren gewinnen etwas, indem sie an der Geschichte teilhaben, und eine Geschichte gewinnt etwas dadurch, daß Figuren sich auf sie einlassen.

Wir haben oben davon gesprochen, wie Rose in *AFRICAN QUEEN* durch ihre Persönlichkeit und Entschlossenheit die Richtung der Geschichte geändert hat. Eine ähnliche Beziehung zwischen Figur und Geschichte sehen wir im Falle von Edna in *EIN PLATZ IM HERZEN*, von Martin und Matt in *DER WEISSE HAI* oder von Oskar in *SCHINDLERS LISTE*.

Jede dieser Figuren kommt in die Geschichte als eine mehrdimensionale, nicht stereotype Figur. Jede von ihnen erhält weitere Dimensionen, während die Geschichte und andere Figuren auf sie einwirken – indem sie ihnen Rat geben, sie etwas lehren, sie konfrontieren, beeinflussen, unter Druck setzen, mit ihnen kämpfen. Weil sie Figuren sind, die dem Leben entsprungen scheinen, sind sie in der Lage, sich zu entwickeln und transformiert zu werden.

Wir alle kennen abgedroschene Figurenstereotypen, die über ihre Körperlichkeit definiert werden. Sie sind eindimensional und können gewöhnlich in ein oder zwei Worten beschrieben werden: die dumme Blonde, der Macho-Detektiv, der muskelbepackte Rettungsschwimmer, das wollüstige Model. Manchmal haben diese Figuren nur eine kleine Rolle in der Geschichte und fungieren als eine Art Studiodekoration. Doch hin und wieder sind diese Typen auch Hauptfiguren, die aufgrund ihrer begrenzten Dimension auch den Film begrenzen. Gut gezeichnete Figuren sind umfassender und haben Profil. Wir sehen unterschiedliche Facetten der Figuren. Wir verstehen, wie sie denken. Wir sehen sie handeln. Und wir sind uns im klaren über ihr emotionale Beschaffenheit, indem wir ihre Reaktionen beobachten.

Gedanken, Handlungen und Emotionen können als die drei Dimensionen einer Figur definiert werden.

Die meisten Filme enthalten uns eine oder zwei dieser Dimensionen vor. Sie heben eine gegenüber der anderen hervor und schaffen Typen. Ein Typ ist eine Figur, die nur durch eine Kategorie definiert wird. James Bond ist ein Typ. Er ist ein Held und wird durch seine Handlungen definiert. Wir wissen nur wenig über seine Haltungen (außer daß er gerne mit attraktiven Frauen schläft). Sein emotionales Leben ist unwichtig und kaum vorhanden. Sie werden James Bond niemals weinen, Angst, Unsicherheit oder Wut zeigen sehen – er bleibt durchgängig cool.

Wir kennen alle auch andere Typen. Die trauernde Witwe, die ganz Emotion ist, der salbadernde Gelehrte, der ganz Philosophie ist, der rettende Held, der ganz *Action* ist.

Jede der drei Kategorien kann noch weiter unterteilt werden. Die *Gedanken* einer Figur bestehen aus ihrer Weltanschauung, ihren Werten, Haltungen und Standpunkten. Ihre *Handlungen* bestehen genauso aus Aktionen wie aus den Entscheidungen, die zu ihnen führen. Und die *Emotionen* schließen die gefühlsmäßige Beschaffenheit der Figur mit ein sowie ihre emotionalen Reaktionen. In einer gut gezeichneten Figur kann eine dieser Kategorien stärker ausgeprägt sein, doch jede von ihnen wird dazu beitragen, eine dreidimensionale Figur zu schaffen.

Weltbild/Haltungen

Weltanschauungen sind am schwersten zu portraituren. Figuren, die zu sehr durch ihr Weltbild definiert werden, bleiben abstrakt, geschwätzig, selbstgefällig und in der Regel langweilig. Doch hat jede mehrdimensionale Figur eine Weltanschauung. Figuren glauben an etwas: vielleicht an Religion, die Rechte der Frauen, die Befreiung der Homosexuellen oder an Gott, die Mutter oder Apfelkuchen. Was sie glauben, wird anfangen, ihre Handlungen zu beeinflussen. Eine Figur, die an die Befreiung der Schwulen glaubt, geht vielleicht auf Demos, spricht sich

offen dafür aus, könnte Homosexualität praktizieren. Dieses Weltbild wird in den Handlungen, die er begeht, dramatische Form annehmen.

Figuren haben *Haltungen* gegenüber dem Leben. Sie können zynisch sein, positiv, quietschvernügt oder aggressiv. Alle guten Figuren nehmen dem Leben gegenüber einen Standpunkt ein. Vielleicht wirken sie gesund, vielleicht auch neurotisch. Möglicherweise sind sie zuversichtlich oder aber unsicher. Es kann sein, daß sie das Leben durch eine rosarote – oder graue – Brille sehen. Und ihre Haltungen werden eine Wirkung auf die Handlungen haben, die sie begehen, und auf die Weise, wie sie mit anderen Personen umgehen.

Wir erkennen die Wahrheit über eine Figur eher über ihre Haltung und ihre Handlungen, weniger über ihr Weltbild. Wenn Weltanschauung und Handlung in Konflikt geraten, dann haben wir einen Heuchler. Wenn ich Ihnen sage: »Ich finde es wichtig, menschlich zu sein« und dann fortfahre, jedermann auf Abstand zu halten, und anfangs, andere Leute ins Elend zu stürzen, dann werde ich offensichtlich durch meine Haltung und meine Handlungen definiert, und mein Weltbild ist nichts als leeres Gerede.

Haltungen lassen sich besser ausagieren als Weltbilder und können leichter durch Handlung ausgedrückt werden. Es ist nicht sehr schwierig, Mitleid, Liebe, Aufgeschlossenheit oder Zynismus zu zeigen. Doch die Gefahr sowohl bei Weltanschauungen wie auch bei Haltungen ist die Versuchung, die Figuren über diese Dimension reden statt sie handeln zu lassen.

Entscheidungen/Handlungen

Aktion ist der Lebenssaft des Dramas. In einem Roman legen wir das Gewicht vielleicht auf Gefühle, Haltungen und Glaubenssätze – im Drama liegt der Fokus auf der Aktion. Aktion läßt sich unterteilen in die Entscheidung zu handeln und die Handlung selbst.

Wenn wir uns Filme ansehen, verfolgen wir gewöhnlich nur die Aktionen. Doch ist es die Entscheidung zu handeln, die uns hilft zu verstehen, wie der Verstand der Figur arbeitet. Der Augenblick der Ent-

scheidung – ob es die ist, den Abzug zu ziehen, einen Auftrag zu übernehmen oder sich auf eine Beziehung einzulassen – ist in der Regel ein starker Moment, in dem etwas über die Figur offenbart wird.

In TOOTSIE sehen wir eine starke, komödiantische Szene, wenn Michael schnell entscheiden muß, was zu tun ist. Er wartet darauf, mit Sandy essen zu gen. Während er wartet, bemerkt er in Sandys Schrank ein süßes, kleines Kleidchen«, das »genau richtig« für Dorothy zu sein scheint. Er entschließt sich, es anzuprobieren, als in genau diesem Moment Sandy ins Schlafzimmer kommt. Die Situation könnte leicht mißverstanden werden, wenn Michael sich nicht nicht schnell zu einer Handlung entscheiden würde:

SANDY

(öffnet die Tür)

Michael, wir müssen nicht aus essen gehen. Wir können auch hierbleiben.

Sie sieht Michael mit heruntergelassener Hose und reagiert. Michael springt auf, versucht, seine Blöße zu bedecken und sich eine Erklärung auszudenken.

MICHAEL

Sandy ... Ich ... ich will dich!

SANDY

(überrascht)

Du willst mich?

MICHAEL

(hoppelt, die Hose auf den Knöcheln, zu ihr, die Arme ausgestreckt)

Ich will dich!

Und wir lachen über Michaels schlagfertige Reaktion.

In *DER EINZIGE ZEUGE* entschließt sich John Book in in der Nacht nach der Errichtung der Scheune, *nicht* mit Rachel zu schlafen, und diese Entscheidung ist einer der kraftvollsten Momente des Films. Rose beschließt in *AFRICAN QUEEN*, Allnutt nicht im Regen schlafen zu lassen, sondern unter der Persenning bei ihr, und diese Entscheidung bildet den Anfang für eine Wandlung in ihrer Beziehung. Sam Gerard entscheidet in *AUF DER FLUCHT*, was zu tun und wie es im Verlauf des Films durchzuführen ist.

Entscheidungen müssen zu spezifischen Handlungen führen. Figuren sollten in eine Geschichte aktiv eingreifen. Es ist Aufgabe der Hauptfigur, die Geschichte durch ihre Handlungen voranzutreiben. Figuren können auf vielerlei Weise aktiv sein. Sie können nach etwas forschen, etwas untersuchen, enttarnen, austricksen, Strategien entwerfen, andere und sich selbst transformieren, eine neue Umgebung schaffen, manipulieren, sich rächen und eine Ungerechtigkeit wiedergutmachen. Wie immer die Handlung aussieht – entscheidend ist, daß sie die Kraft hat, die Geschichte vorwärtszubringen, daß eine Reihe von Handlungsschritten nötig sind, um die Aktion auszuführen, und daß sie das Ergebnis der Geschichte beeinflusst.

Es gibt einige Geschichten, in denen die Figuren als passive Figuren beginnen. Die Geschichte passiert ihnen, und sie werden durch sie in bestimmte Richtungen gedrängt. In dieser Situation sollte die Hauptfigur an einem gewissen Punkt aktiv werden. Irgendwann, und ganz sicher vor der Mitte der Geschichte, muß die Figur anfangen, zurückzuschlagen. Die Figur sollte anfangen, aktiv ins Geschehen einzugreifen, statt gänzlich der Gnade der Geschichte ausgeliefert zu sein.

Emotionales Leben/Emotionale Reaktionen

Emotionen werden oft aus Geschichten herausgelassen. In anderen Fällen sind die Emotionen beschränkt und bestehen aus Tränen, Wut und wenig mehr. Doch haben Figuren ein emotionales Leben, das sie definiert, genauso, wie ihre Einstellungen sie definieren. Ihre zynische Haltung kann zu Verzweiflung, Depressionen oder einem Rückzug aus dem

Leben führen. Vielleicht sind sie schlecht gelaunt, erbittert oder zornig. Eine positive Haltung hat eventuell zur Folge, daß die Figur häufig lächelt oder lacht, daß sie immer optimistisch und zugänglich ist und auf andere zugeht. Vielleicht ist eine Figur auch kühl, weil sie keinen Zugang zu ihren Emotionen hat, sie hartherzig, feindlich oder rachsüchtig ist.

Das emotionale Leben definiert Figuren, und ihre emotionale Reaktion erweitert diese Definition. Außergewöhnliche Situationen rufen außergewöhnliche emotionale Reaktionen hervor. Eine Figur, die gewöhnlich gutgelaunt ist, wird womöglich wütend über eine Ungerechtigkeit. Eine verzweifelte Figur wird vielleicht durch Liebe gerührt, und ganz neue emotionale Reaktionen treten zutage. Manche Filme präsentieren uns Figuren mit einem sehr beengten emotionalen Spektrum. Wir wissen nur selten, wie Karen Blixen sich in *JENSEITS VON AFRIKA* fühlt. In den meisten Fällen, ob angesichts des Brandes auf ihrer Plantage oder ihrer Scheidung von Bror, reagiert sie verstandesmäßig. Sie ist eher in der Lage, eine Situation ausdiskutieren, als zu weinen, wütend oder ängstlich zu werden. Doch selbst ihre gewohnte Reaktion ändert sich unter außergewöhnlichen Umständen. Wenn Denis Finch-Hatten sie auf ihren ersten Flug über das atemberaubend schöne Afrika mitnimmt, greift sie sanft und mit Tränen in den Augen hinter sich, um seine Hand mit einem tiefempfundenen »Danke« zu drücken.

Das gegenteilige Extrem, eine Figur wie Tess McGill in *WORKING GIRL (DIE WAFFEN DER FRAUEN)*, hat eine ziemlich umfassende emotionale Palette. Im Verlauf des Films zeigt sie Enttäuschung, Wut, Entschlossenheit, Angst und Freude – ihre emotionalen Reaktionen ziehen uns in die Figur, die sie darstellt, und in den Film.

So wie viele Filme den Handlungsschritt innerhalb der Geschichte auslassen, wo die Figur entscheidet, etwas zu unternehmen, verzichten sie auch auf die Handlungsschritte, welche die emotionale Reaktion auf die Handlungen zeigen. Filme zeigen oft kraftvolle Aktionen und die kraftvolle Wirkung, die diese auf die Figuren haben. Manchmal sehen wir, wie jemand weggefegt wird, aber nicht die emotionale Reaktion, die die Figur verständlich macht. Wie er/sie sich fühlt, erzeugt Sympathie im Publikum, schafft Identifikation mit der Figur. Emotionen

ziehen uns in die Geschichte hinein. Wir empfinden die Reise der Figur durch ihre Emotionen mit.

Die dimensionale Kette

Diese Dimensionen schaffen eine mehrschichtige Sequenz, die hilft, die Figur auf jeder Ebene zu definieren. Das Weltbild einer Figur erzeugt gewisse Haltungen dem Leben gegenüber. Diese Haltungen führen zu Entscheidungen, die wiederum zu Handlungen führen. Diese Handlungen wiederum entspringen dem emotionalen Leben der Figur, das uns hilft, vorherzusagen, was die Figur tun wird und was nicht. Als Folge der Handlungen anderer Figuren reagiert die Figur auf bestimmte Weise emotional.

Der Transformationsbogen

In den besten Filmen wird mindestens eine Figur im Verlauf der Geschichte transformiert. Produzenten stellen oft die Frage: »Wie verändert sich und wächst die Figur?« Sie erkennen, daß eine starke Geschichte mit starken Figuren das Potential hat, den Protagonisten zu beeinflussen und zu transformieren. Nicht jeder Film benötigt einen Transformationsbogen, obwohl in den besten Filmen mindestens eine Figur im Verlauf der Geschichte eine Transformation erlebt. In der Regel ist die Person, die verwandelt wird, der Protagonist. Denken Sie an die Transformationen in ERBARMUNGSLOS, EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE oder DAS PIANO. Manchmal bleibt die Hauptfigur dieselbe, während sich die Nebenfiguren wandeln. In ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT ist Marty am Ende im Grunde die gleiche Person wie schon am Anfang, doch seine Eltern – George und Lorraine McFly – sind gänzlich andere Menschen geworden.

Die Transformation einer Figur kann extrem sein und sie in eine entgegengesetzte Position bewegen, oder sie bewegt sich einfach auf eine gemäßigte Position hin. Eine strenge Figur kann zum Beispiel eine

komplette Wandlung durchmachen und zum Ende des Films hin spontan und ein lebenslustiger Partylöwe sein, oder aber sie behält einen Sinn für Disziplin bei, wird jedoch etwas lockerer. Wir können einen Transformationsbogen folgendermaßen skizzieren:

Transformationsbögen können subtil sein. In AUF DER FLUCHT zeigt sich die Transformation von Deputy Sam Gerard in seiner Haltung. Wir

Anfangsposition	Gemäßigte Position	Extremposition
George McFly beginnt als Trottel, ein Feigling, kontrolliert von Biff.	Wenn es nur eine gemäßigte Transformation wäre, würde George Selbstvertrauen gewinnen, jedoch nicht komplett mit Biff die Seiten getauscht haben.	Er wird das Gegenteil – selbstbewußt, stark, attraktiv, aktiv; Biff wird sein Untergebener.
Rose ist anfangs eine spröde und unerbittliche alte Jungfer.	Wenn Rose nur eine gemäßigte Position erreichen würde, wäre sie weiterhin ein wenig spröde, jedoch mit Momenten von Spontaneität.	Sie ist spontan, liebevoll, frei, offen, verheiratet.

sehen, wie sie sich im Verlauf des Films Schritt für Schritt verwandelt von einer Position »Ob Richard Kimble unschuldig ist oder nicht, ist mir gleich« zu einer Position von Mitgefühl und Respekt, als er anfängt, Anstrengungen zu unternehmen, den Einarmigen zu finden und den Bösewicht zu fangen.

In SCHINDLERS LISTE geschieht der Wandel von Materialismus zu Menschlichkeit großenteils unter der Oberfläche, als Oskar Schindler langsam seine Haltung zu Amon Goeth, seine Haltung gegenüber den Deutschen, gegenüber den Juden und seine Haltung sich selbst gegenüber ändert. Am Ende des Films, als er schreit: »Ich hätte noch mehr tun können!«, ist etwas Tiefgehendes passiert

Damit sich die Figuren wandeln können, brauchen sie Hilfe. Diese Hilfe bekommen sie durch den Einfluß der Geschichte und den Einfluß durch andere Figuren. Manchmal ist eine Figur Katalysator für die Veränderung in anderen. In ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT muß nicht Marty sich ändern, sondern seine Eltern. Marty behält im Verlauf der Geschichte die gleiche Position inne, aber er ist der Katalysator für die außergewöhnlichen Transformationen seiner Eltern. In KRIEG DER STERNE macht Prinzessin Leia nur wenig Wandlung in der Geschichte durch. Sie behält die gleiche Position inne, aber ihr Einfluß und ihre Gegenwart bewirken Transformationen in Han Solo und Luke Skywalker.

In anderen Geschichten werden beide Hauptfiguren transformiert. So wird in AFRICAN QUEEN Rose spontan und frei, und der Gin saufende Allnutt wird nüchtern und geht eine Beziehung ein. Sie durchschreiten beide den vollen Kreis ihrer Transformation. In TOOTSIE wird aus Michael Dorsey ein besserer Mann, weil er eine Frau gewesen ist.

Um einen Charakter zu transformieren, ist Zeit nötig. Das passiert nicht auf ein paar Seiten. In der Regel braucht es die gesamten drei Akte, um eine Wandlung ins Gegenteil zu bewirken. Es ist ein Prozeß, der Handlungsschritt für Handlungsschritt stattfindet und während dessen sich die Transformation langsam durch einzelne Momente aufbaut. Wir sehen die Entscheidungen, die eine Figur trifft, und wie sich diese Entscheidungen im Verlauf der Geschichte wandeln. Wir sehen neue emotionale Reaktionen auf eine neue Situation. Und wir sehen neue Handlungen, die die Figur lernt zu unternehmen als Folge der Erfordernisse der Geschichte und der Interaktionen mit den anderen Figuren.

Um die Transformation zu verstehen, lassen Sie uns die Schritte ansehen, die die Wandlung von Rose in AFRICAN QUEEN markieren. Wir können sie folgendermaßen skizzieren:

Die Haltung von Rose Allnutt gegenüber und seine Haltung ihr gegenüber beginnen mit völliger Gleichgültigkeit.

ROSE
(gleichgültig)

Guten Morgen, Mr. Allnutt.

ALLNUTT

Morgen, Miss ...

Einen Augenblick lang blickt Allnutt Rose mit völliger Unbefangenheit und Gleichgültigkeit an.

An dieser Stelle im Setup zeigt sich, daß sie sich nicht ausstehen können, der ungehobelte Allnutt und die spröde, untadelige Rose.

Als der Bruder von Rose stirbt und Allnutt zurückkehrt, um nach ihnen zu sehen, hat sich die Beziehung bereits geändert. Rose ist dankbar für Allnutts Ankunft und für seine Hilfe, ihren Bruder zu begraben.

ALLNUTT

Ich sag' Ihnen was. Während ich das Grab aushebe, suchen Sie sich Ihre Sachen zusammen, Miss ... Dann können wir uns davonmachen von hier.

ROSE

Davonmachen?

ALLNUTT

Die Deutschen können jederzeit zurückkommen.

ROSE

Warum sollten sie? Sie haben nichts zurückgelassen.

ALLNUTT

Oh, sie kommen gewiß wieder. Um nach der *African Queen* zu sehen ...

ROSE

Wohin werden wir gehen?

ALLNUTT

Ich dachte, Miss, wir könnten etwas Ruhe hinter einer Insel finden! Dann könnten wir darüber reden, was wir tun.

ROSE

(Pause, dann eine schnelle Entscheidung)

Ich suche meine Sachen zusammen.

(...)

Danke, Mr. Allnutt.

ALLNUTT

Sie hätten dasselbe für mich getan, Miss.

Als er das überdenkt, fängt er an, sich zu fragen, ob sie das – wörtlich genommen – wirklich getan hätte.

Der nächste entscheidene Handlungsschritt in ihrer sich entwickelnden Beziehung geschieht während der ersten Nacht auf dem Fluß. Rose schläft unter der Persenning und Allnutt im Bug. Es fängt an zu regnen. Um trocken zu bleiben, versucht Allnutt, unter die Persenning zu kommen, ohne Rose zu wecken. Als sie aufwacht, denkt sie das Schlechteste von ihm, und er zieht sich zurück. Genau in diesem Augenblick donnert und blitzt es gewaltig. Rose ist beschämt und macht sich Selbstvorwürfe, als sie die Situation langsam versteht.

ROSE

Mr. Allnutt. Sie können aus dem Regen hier hereinkommen.

ALLNUTT

Tut mir leid, daß ich Sie so erschreckt habe.

ROSE

Das ist schon gut, Mr. Allnutt.

Er dreht sich weg und versucht, es sich bequem zu machen ... Allnutt kauert sich ins Trockene und versucht, so gut es geht, sie nicht zu berühren und dabei doch trocken zu bleiben. Auf einen Ellbogen gestützt schwankt sie über ihm und beobachtet ihn mit einer seltsam kühlen, jungfräulichen Zärtlichkeit. Regenspritzer sprühen auf sein schlafendes Gesicht. Zärtlich, aber unpersönlich, als wäre er eine kleine, häßliche Puppe, legt sie, um ihn zu schützen, eine Ecke ihres Teppichs um ihn.

Als sie weiter den Fluß hinunterfahren, begreift Allnutt, daß es Rose ernst damit ist, die *Louisa* zu torpedieren. Es betrinkt sich und nennt sie ein »verrücktes, psalmodierendes, mageres altes Mädchen«, was sie nur noch entschlossener macht. Am nächsten Morgen leert Rose sämtliche Flaschen aus Allnutts Ginvorrat. Rose ist wütend ... und Allnutt versucht, ihre Stimmung aufzuheitern. Er rasiert sich und redet über Belanglosigkeiten, aber erst als er einverstanden ist mit ihrem Plan, die *Louisa* zu torpedieren, beendet sie ihren stummen Protest und behandelt ihn wieder freundlich.

Mit diesem Handlungsschritt hatten sie eine entscheidende Auseinandersetzung und überlebten sie. Ihre Beziehung hat sich erneut gewandelt. Jetzt sind sie einer Meinung, bereit, ihre Mission durchzuführen.

Am Ende des ersten Aktes haben Rose und Allnutt bereits einen Teil des Wegs ihrer Transformation zurückgelegt. Sie haben sich gegenseitig um Verzeihung gebeten, sich gegenseitig geholfen, und die Aufregung über das Abenteuer fängt an, Rose zu beleben.

Während des zweiten Aktes können wir eine Reihe von Handlungsschritten verfolgen, die die weiteren Wandlungen in ihrer Beziehung zeigen: Sie küssen sich zum erstenmal, Rose nennt Allnutt zum erstenmal »Liebling«, und sie erleben gemeinsam Abenteuer und Kümmernisse.

Nachdem sie Shona passiert haben und sicher durch die Stromschnellen gekommen sind, feiern sich Allnutt und Rose, was einen weiteren Wendepunkt ihrer Beziehung bewirkt:

ALLNUTT

Wir haben's geschafft. Wir haben's geschafft!

ROSE

Hipp, hipp, hurra!

ALLNUTT

Oh, wir haben ihnen damit eins übergezogen, was, Miss? Ich hab' nicht geglaubt, daß einer das könnte. Aber wir haben's ihnen gezeigt!

ROSE

Hipp, hipp, hurra!

Charlie küßt sie, gefolgt von einer peinlichen Stille.

ROSE

Habe ich das Boot richtig gesteuert?

ALLNUTT

Ja, besser als richtig, Miss. Na ja, wir sind etwas knapp mit Treibstoff. Sollten besser irgendwo anlegen.

Sie verfolgen ihren Plan weiter, bis sie in den Schilffeldern feststecken und es so aussieht, als sei alles vorbei für sie.

ALLNUTT

Du willst die Wahrheit wissen, oder?

ROSE

Genau.

ALLNUTT

Genau.

ROSE

Selbst wenn wir all unsere Kräfte aufwenden, bekommen wir sie doch nicht aus diesem Schlamm raus.

ALLNUTT

Um nichts in der Welt.

Er streicht ihr über die Wange. Langsam erkennt sie – und verstärkt für uns – ihre einzige Sorge, was das Sterben angeht.

Keiner kann dir 's Wasser reichen.

Und ganz am Ende der Geschichte, kurz vor der Hinrichtung durch die Deutschen, ist die Transformation vollständig:

ROSE

Könnten Sie uns bitte gemeinsam hängen.

ALLNUTT

Warten Sie einen Augenblick, Captain. Würden Sie uns eine letzte Bitte gewähren?

KAPITÄN

Welche denn?

ALLNUTT

Daß sie uns trauen?

KAPITÄN

Was?

ALLNUTT

Wir wollen verheiratet werden. Schiffskapitäne können das doch, oder?

KAPITÄN

Ja, klar.

ROSE

Was für eine schöne Idee, Charlie.

KAPITÄN

Was soll diese Verrücktheit?

ALLNUTT

Ach, kommen Sie, Captain. Es dauert doch nur eine Minute.
Und es würde der Lady so viel bedeuten.

KAPITÄN

Meinetwegen. Wenn Sie das wünschen. Dann wollen wir
mal.

Und er verheiratet sie tatsächlich.

KAPITÄN

Ich erkläre Sie hiermit zu Mann und Frau. Fahren Sie mit der
Hinrichtung fort.

Im nächsten Augenblick bäumt sich das Deck auf. Es gibt
eine Druckwelle und ein erschreckendes Krachen.

ALLNUTT

Was ist passiert?

ROSE

Wir haben's geschafft, Charlie, wir haben's geschafft!

ALLNUTT

Aber wie?

Rose zeigt auf ein schwimmendes Trümmerstück mit der Auf-
schrift »African Queen«.

ALLNUTT

Na, da bin ich doch ... Alles in Ordnung mit Ihnen, Mrs. Allnutt?

ROSE

Einfach wunderbar. Und Sie, Mr. Allnutt?

ALLNUTT

Ziemlich gut für einen alten Ehemann.

ROSE

Ich bin ganz durcheinander, Charlie. In welcher Richtung liegt das Südufer?

ALLNUTT

Da, wo wir hinschwimmen, altes Mädchen.

Beachten Sie, wie sich *AFRICAN QUEEN* Zeit nimmt mit den Handlungsschritten der Transformation. Nichts geschieht zu schnell. Wandlungen treten auf, indem jede Figur sich den Härten der Situation stellt, indem ihre Intentionen kollidieren und sich schließlich verbinden und dadurch, daß sie einander brauchen, um ihr Ziel zu verwirklichen. Jeder Charakter spürt den Einfluß des anderen und reagiert darauf durch neue Handlungen und neue Emotionen. Die Menschen, zu denen sie werden, sind nicht diejenigen vom Anfang der Geschichte.

AFRICAN QUEEN ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie die Geschichte den Charakter beeinflusst und der Charakter die Geschichte. Der Film ist klar, homogen und realistisch. Das hat zur Folge, daß wir uns in die Handlungsschritt für Handlungsschritt stattfindenden Wandlungen bei Rose und Allnutt hineinziehen lassen.

Probleme bei der Ausarbeitung mehrdimensionaler Figuren

Vor einiger Zeit habe ich mit einem Autor gearbeitet, der einen der

Filmhits von 1985 geschrieben hat. Er schrieb an einem neuem Drehbuch, das sehr komplex und sehr schwierig war und eine Protagonistin hatte, die beschrieben wurde als »langbeinige, attraktive Blonde«. Während ich an dem Drehbuch arbeitete, wurde schnell deutlich, daß er eine Stereotype ohne die Mehrdimensionalität oder die Originalität seiner männlichen Figuren entworfen hatte. Das überraschte mich, da ich ihn nicht nur als exzellenten Autor kannte, sondern auch als glücklich verheirateten, emanzipierten Mann mit einer in ihrem Beruf erfolgreichen Frau.

Als er zu unserem Treffen erschien, begann er sofort, ehe ich auch nur die Gelegenheit hatte, etwas über seine Protagonistin zu sagen, über seine Frustration mit dieser Figur zu reden. Er konnte sie einfach nicht zum Funktionieren bringen. Und er bat mich, ihm zu glauben, daß er »nicht diese Sorte Mann« sei. Er legte Nachdruck darauf, daß er Frauen als komplexe und vollständige Menschen sieht, daß er seine Frau liebt und daß einige seiner besten Freunde Frauen sind. Nichtsdestotrotz gelang es ihm nicht, seine weibliche Hauptfigur zum Leben zu erwecken, und er versicherte mir, daß er in der Lage sei, bessere Figuren auszuarbeiten.

Als wir anfangen, mit der Figur zu arbeiten, sagte ich ihm, daß er sich mit seiner Beschreibung von ihr selbst in eine Ecke manövriert hatte. Sobald er ihr Äußeres auf stereotype Weise beschrieben hatte, gab es keine Möglichkeit für seine Figur, daraus auszubrechen.

Ich schlug vor, daß wir damit beginnen sollten, ihre Beschreibung zu ändern. Statt sie als Schönheit zu beschreiben, versuchten wir, uns an sie auf die gleiche Weise heranzutasten, wie er es mit seinen männlichen Figuren tat. Er beschrieb sie anhand der Kleidung, die sie tragen, anhand ihrer Integrität (oder deren Fehlen), mittels ihrer Haltungen und des Ausdrucks von Verzweiflung oder Hoffnung in ihren Gesichtern. Sobald er eine realistischere Beschreibung von ihr gefunden hatte, gewann die Figur an Dimension.

Mehrdimensionale Figuren zu schaffen ist nicht leicht. Es gibt viele Fallen und Fettnäpfchen, in die der Autor geraten kann. Manchmal erliegen Autoren der Versuchung, als Inspiration für ihre Figuren nach anderen Filmen zu schielen, statt aus dem Leben zu schöpfen. Ich habe

mehr als ein Drehbuch gelesen, das eine Figur beschreibt als »Harrison-Ford-Typ, wie er in JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES auftritt«, oder »James-Bond-Typ, wie er von Roger Moore gespielt wird«.

Manchmal lassen Autoren einen Aspekt ihrer Figur – wie beispielsweise Weltbild oder emotionale Reaktion – weg, weil diese nicht so offensichtlich oder leicht erkennbar sind wie Handlungen. Die Filme, die sie sich ansehen, betonen oft ein Element mehr als die anderen, und das verleitet sie zu der Annahme, die anderen Dimensionen seien nicht wichtig.

Die Schaffung mehrdimensionaler Figuren verlangt die Beobachtung des wirklichen Lebens. Die besten Autoren scheinen fortwährend kleine Details und Charakterzüge zu bemerken und auf Charakter-»Rhythmen« zu hören. Sie setzen sich dafür ein, über Stereotypen hinauszugehen und ihr eigenes Verständnis von den Menschen zu erweitern. Und sie zeigen Respekt für ihre Figuren, indem sie ihnen die Freiheit geben, ein umfassendes Spektrum an Gedanken, Handlungen und Emotionen auszuleben.

Anwendung

Wenn Sie eine Figur überarbeiten, ist es oft hilfreich, mit dem Transformationsbogen anzufangen. Beginnen Sie damit, die Fähigkeiten und Charakteristiken zu überprüfen, die Ihre Hauptfigur benötigt, um ihr Ziel zu erreichen. Rose in *AFRICAN QUEEN* zum Beispiel muß Spontaneität, Erfindungsreichtum, Mut, Entschlossenheit und Liebe entwickeln, um zu der Frau zu werden, die sie am Ende der Geschichte ist. Sehen Sie sich dann an, wo Ihre Figur ihren Weg beginnt. Arbeiten Sie aus, welche dieser Charakteristiken Ihre Figur am Anfang der Geschichte hat und welche sie sich im weiteren Verlauf aneignen muß.

Überdenken Sie nun, wie sich Ihre Figur diese Charakteristiken aneignen wird. Was wird die Geschichte von ihr verlangen? Auf welche Weise werden andere Figuren Ihrer Hauptfigur helfen, das Ziel zu erreichen?

Fragen Sie sich jetzt: Gibt es in der Geschichte Hinweise auf das

Weltbild Ihrer Figur? Wird es mehr durch Handlung als durch Dialog ausgedrückt? Erkennen wir deutlich die Standpunkte Ihrer Figur? Wissen wir, welche Gefühle sie anderen Figuren und der Situation gegenüber empfindet? Führen diese Haltungen zu bestimmten Handlungen?

Wenn Sie möchten, daß Ihre Figur sympathisch ist, dann überprüfen Sie ihre emotionalen Reaktionen und die Art, wie Sie uns die emotionale Beschaffenheit der Figur präsentieren. Versuchen Sie, die emotionale Palette Ihrer Figur umfassender zu gestalten. Einige Psychologen behaupten, daß Emotionen in die Kategorien von Zorn, Trauer, Freude und Angst fallen. In jeder dieser Kategorien gibt es weitere Emotionen wie Wut, Groll, Frust oder Irritation, man kann entzückt, ekstatisch oder fröhlich sein, vor Schreck erstarren oder angesichts einer gefährlichen Situation einen Adrenalinstoß bekommen. Finden Sie Möglichkeiten, die Emotionen Ihrer Figur über die übliche Angst, Wut und Leidenschaft hinaus zu erweitern.

Sehen Sie sich die Handlungen Ihrer Figuren an. Spielen Sie eine aktive oder passive Rolle in der Geschichte? Bringen ihre Handlungen genauso die Geschichte vorwärts, wie sie sie als Figuren definieren? Manche Figuren werkeln gern herum. Andere nähen, lesen oder sammeln kleine Objekte. Einige Figuren haben nervöse Angewohnheiten. Andere haben Manien, zum Beispiel die, alles, womit sie in Berührung kommen, »blankzuwienern«, sei es, daß sie zwanghaft Staub wischen, Türkäufe polieren oder ihre Nägel feilen. All diese Handlungsdetails werden dabei helfen, Ihre Figuren zu erweitern und Aufschluß über sie zu geben, während Sie weiterhin Ihr Augenmerk auf die Handlungen richten, die nötig sind, die Geschichte voranzutreiben.

Fragen Sie sich, während Sie die Dimensionen und Transformationen in Ihrem Drehbuch durchsehen:

Bin ich in Stereotypen steckengeblieben? Habe ich bestimmte Figuren nur durch eine Dimension charakterisiert, statt dreidimensionale Figuren zu schaffen?

Wie sieht der Transformationsbogen meines Protagonisten aus? Lasse ich meinen Figuren genügend Zeit, um sich zu wandeln? Ist die Wandlung glaubhaft?

Welches sind die hauptsächlichsten Einflüsse auf meine Hauptfiguren, die ihre Wandlung unterstützen? Gibt es eine Katalysator-Figur? Kommt es zu einer Liebesbeziehung? Zwingt die Geschichte meine Figur, sich zu wandeln?

Können wir, durch Bilder und Handlungen, klar erkennen, wie der Einfluß durch die Geschichte und andere Figuren die Transformation zuwege bringen? Hilft mir die Transformation, sowohl mein Thema als auch meine Geschichte auszuloten?

Wenn Sie Ihr Augenmerk auf Mehrdimensionalität und Transformation legen, wird es Ihnen dabei helfen, Figuren zu schaffen, die die Zuschauer nicht so leicht vergessen werden. Und indem Sie diese Elemente verstärken, werden Sie außerdem Identifikation und kommerzielles Potential verbessern.

12. FIGUREN-FUNKTIONEN

Viele Drehbücher wirken schwammig, stockend, schwerfällig. Manchmal ist das ein Problem der Geschichte: Sie ist verfilzt, inkonsistent, unstrukturiert. Oft ist es ein Problem der Figuren. Es gibt einfach zu viele davon. Wir wissen nicht, was sie da sollen. Vielleicht mögen wir sie, aber sie scheinen für die Entfaltung der Handlung nicht notwendig. Figuren fangen an, sich in die Quere zu kommen oder die Geschichte durcheinanderzubringen. Wir wissen nicht, auf wen wir unser Augenmerk richten oder wem wir folgen sollen.

In einem Zwei- bis Drei-Stunden-Film können wir nur eine begrenzte Anzahl von Figuren absorbieren. Zu viele überfordern uns, ähnlich wie der Besuch eines Zirkus mit drei Arenen: Wir wissen einfach nicht, wo wir hinsehen sollen. Im allgemeinen kann ein Film nur sechs oder sieben Hauptfiguren Raum geben. In den meisten Fällen werden uns drei bis fünf präsentiert. Das umfaßt beispielsweise den Protagonisten, sein oder ihr Flirt und vielleicht ein oder zwei wichtige Nebenfiguren. In Ensemble-Filmen wie *DER GROSSE FRUST*, *DINER (AMERICAN DINER)*, *ST. ELMO'S FIRE (DIE LEIDENSCHAFT BRENNT)*, *DER FRÜHSTÜCKSCLUB* oder *THE MAGNIFICENT SEVEN (DIE GLORREICHEN SIEBEN)* werden Sie gewöhnlich fünf bis sieben Figuren sehen. Selten mehr.

Das führt natürlich zu der Frage: »Wo streichen?« Sie haben vermutlich Ihre Lieblingsfiguren, Figuren, die einzigartig und unvergeßlich sind. Bedauerlicherweise ist die Tatsache, daß es Ihre »Lieblinge« sind, kein überzeugendes Argument. In der Regel wird es unerläßlich sein, sich die *Figuren-Funktionen* anzusehen, wenn es darum geht, Figuren zu streichen.

Jede Figur in einem Film sollte eine wesentliche Rolle spielen. Sie bringt etwas Spezifisches mit in die Geschichte ein. In einem Krimi gibt sie dem Ermittler vielleicht Hinweise oder Informationen, sie fungiert als Flirt, sie gibt der Geschichte Weisheit oder Tiefe, oder sie ist eine Figur, deren Funktion es ist, der Hauptfigur Wichtigkeit zu verleihen (als Leibwächter, Assistent und so weiter). Doch hat jede Figur einen guten Grund, in der Geschichte zu sein.

Viele Figuren werden mehr als eine Funktion erfüllen. Vielleicht ist eine Flirt-Figur gleichzeitig Katalysator und Vertrauensperson. In den wenigsten Fällen jedoch werden mehrere Figuren dieselbe Funktion innehaben. Wenn verschiedene Figuren dieselbe Funktion erfüllen, wird die Wirkung jeder einzelnen Figur geschmälert oder ganz verlorengehen. Ein Autor wird, falls er den gleichen Figuren-Typ wiederholt, nicht genügend Zeit haben, andere Figuren zu dimensionalisieren.

Wir können Figuren-Funktionen in fünf Kategorien einteilen: unterstützende Nebenfiguren, Figuren, die die Dimension hinzufügen, thematische Figuren und Masse-und-Gewicht-Figuren.

Hauptfiguren

Hauptfiguren gehen in Aktion; sie sind diejenigen, die für den Fortgang der Geschichte verantwortlich sind. Sie stellen den Fokus des Films dar, liefern den Hauptkonflikt und sind ausreichend interessant, um uns zwei oder drei Stunden lang zu fesseln.

Die Hauptfigur ist der Protagonist. Um diese Person geht es in der Geschichte. Von uns wird erwartet, ihr zu folgen, für sie Partei zu ergreifen, mit ihr zu sympathisieren, um sie besorgt zu sein. Fast immer handelt es sich um eine positive Figur. Sie ist der Held der Geschichte, wie James Bond, Luke Skywalker, Ridley in *ALIENS (DIE RÜCKKEHR)*, Oskar Schindler. Das heißt nicht, daß die Figur perfekt oder fehlerlos ist. Manchmal können wir ärgerlich auf den Protagonisten werden. Möglicherweise zeigt er gewisse Charakterzüge, die wir nicht ausstehen können, doch beherrscht er unsere Aufmerksamkeit. Einem Protagonisten will man stets zuschauen.

Bisweilen ist ein Protagonist auch eine Art negativer Charakter. *PRIZZI'S HONOR (DIE EHRE DER PRIZZIS)*, *AMADEUS* und *VOM WINDE VERWEHT* präsentieren uns Figuren, die nicht notwendigerweise sympathisch sind oder Mitgefühl wachrufen. Trotzdem reißen sie uns mit. Wir erleben die Geschichte aus ihrem Blickwinkel.

Jeder Protagonist braucht jemanden, der sich ihm widersetzt, damit ein dramatischer Konflikt entsteht. Diese Figur ist der Antagonist. Ge-

wöhnlich ist der Antagonist die Person, die sich dem Helden entgegenstellt. Mozart ist der Antagonist für Salieri; Darth Vader widersetzt sich Luke Skywalker; Paul Schaeffer stellt sich gegen John Book.

Manchmal ist der Antagonist eine Kombination mehrerer Personen, wie zum Beispiel die Geister in GHOSTBUSTERS – DIE GEISTERJÄGER oder die Stadtväter in DER WEISSE HAI. In diesen Fällen könnte der Antagonist eine Gruppe wichtiger Nebenfiguren sein, deren Funktion es ist, den Protagonisten davon abzuhalten, sein Ziel zu erreichen.

Der Protagonist hat oft eine potentielle Liebesbeziehung, einen Flirt (*love interest*). Diese Figur dient dazu, die Hauptfigur zu dimensionalisieren und zu vertiefen.

In TOOTSIE dient Julies Verletzlichkeit, Schönheit, ihre Beziehung zu ihrem Kind und ihre Weiblichkeit dazu, Michael aus einem unsensiblen Macho in einen empfindsamen Freund zu verwandeln. Und Michaels eigene Sichtweise wiederum erzwingt einen Wandel in Julies Leben.

Unterstützende Nebenfiguren

Hauptfiguren können sich nicht allein durch die Geschichte bewegen. Um ihre Ziele zu verwirklichen, benötigen sie Hilfe und Unterstützung. Sie brauchen unterstützende Nebenfiguren, die zu ihnen halten und sich gegen sie stellen – Menschen, die Informationen liefern, die zuhören, Rat geben, sie drängen und an ihnen zerrern, die sie zwingen, Entscheidungen zu treffen, sie konfrontieren und wieder aufbauen.

Eine Funktion für eine Nebenfigur ist die eines Vertrauten. Vertrauenspersonen finden wir oft in Theaterstücken, insbesondere in den reizvollen englischen Komödien des 18. Jahrhunderts, in denen häufig das Dienstmädchen die Person ist, der unsere Heldin ihre tiefsten und dunkelsten Geheimnisse verrät. Die Heldin schenkt ihrer Freundin Vertrauen und beichtet ihr, wen sie liebt, ihre Ängste vor dem bevorstehenden Stelldichein, ihre Eifersucht und ihre Kümernisse. Sie lacht mit ihr, schluchzt mit ihr und fordert sie auf, ihr bei der Planung ihrer Strategie zu helfen, die sie in die Arme ihrer einzigen wahren Liebe führen wird.

In Filmen ist die Vertrauensperson oft eine vergleichsweise uninteressante Figur. Das muß nicht so sein, doch wird der Vertraute unglücklicherweise meist als eine Person gesehen, der sich der Protagonist anvertraut, statt daß er sich ihr offenbart. Das führt dazu, daß packendes Drama durch ein Übermaß an Dialog ersetzt wird.

Die Vertrauensperson wird oft als Entschuldigung dafür verwendet, den Zuschauern Informationen zu vermitteln. Das hat zur Folge, daß Szenen mit der oder dem Vertrauten oft ins Stocken geraten, mit langen Expositions-Monologen gefüllt und als Gelegenheit wahrgenommen werden, all das zu erzählen, was scheinbar nur schwer auf dramatische Weise zu zeigen ist.

Doch muß der oder die Vertraute nicht unbedingt einfältig sein. Stellen Sie sich die Vertrauensperson als jemanden vor, dem sich der Protagonist offenbart, statt mit ihm zu reden. Er hat einen vertrauenswürdigen Charakter vor sich, in dessen Gegenwart der Protagonist ganz er selbst sein kann. Statt zu reden und zuzuhören, kann die oder der Vertraute dem Protagonisten die Gelegenheit geben, zu weinen, zu lachen oder verletzlich zu sein und auf diese Weise neue Charakterdimensionen zu offenbaren.

Manchmal ist die Vertrauensperson ein Partner oder sogar ein weiterer Protagonist. In *BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID* (ZWEI BANDITEN/BUTCH CASSIDY UND SUNDANCE KID), *NUR 48 STUNDEN* oder *LETHAL WEAPON* (ZWEI STAHLHARTE PROFIS) dienen die Partner sich gegenseitig als Vertraute. In vielen Fernsehserien fungieren Partner und Mitarbeiter wenn nötig als Vertrauenspersonen, auch wenn ihre Hauptfunktion ist, die Handlung voranzutreiben. (Beachten Sie die Vertrauenspersonen des Commanders und des Majors Kira in *DEEP SPACE NINE* [STAR TRECK], Dr. Mark Soane und seinen Detektiv-Sohn in *DIAGNOSIS: MURDER* [DER SEE DER VERSTÜMMELTEN LEICHEN] oder Jessicas Vertrauensbeziehung mit einem ihrer Verwandten in *MURDER SHE WROTE* [MORD IST IHR HOBBY].)

Eine weitere wichtige Funktion für eine Figur ist die des Katalysators. Damit sind Menschen gemeint, die einen Hinweis liefern oder einen Zwischenfall verursachen, der den Protagonisten in Aktion bringt. In *DER EINZIGE ZEUGE* ist Samuel die *Katalysator-Figur*. Er ist die Per-

son, die den Mord beobachtet und John Book davon erzählt. Das hat zur Folge, daß John Book mit seiner Arbeit weiterkommt.

In TOOTSIE ist Sandy eine Katalysator-Figur, denn sie ist es, die Michael Dorsey von der Rolle in der Seifenoper erzählt.

Katalysator-Figuren können kleine Sprechrollen sein. In AUF DER FLUCHT ist der Gefangene im Bus, der einen Hustenanfall bekommt und dann auf den Wächter einsticht, ein Katalysator für den Unfall und somit für Richard Kimbles Flucht.

Manchmal liefert die Katalysator-Figur einen Hinweis, der den Ermittler auf eine neue Spur bringt und ihn so das Verbrechen aufklären läßt.

Gelegentlich erzwingt eine Katalysator-Figur eine Transformation beim Protagonisten. In diesem Fall ist der Katalysator vielleicht ein Therapeut, ein Elternteil oder ein Freund, der sich dem Protagonisten entgegenstellt und ihn dazu drängt, sich zu wandeln. Katalysator kann auch die Polizei sein, die den Protagonisten verhaftet, oder der Richter, der ein Urteil spricht, das den Protagonisten zwingt, neue Wege einzuschlagen.

Katalysator-Figuren finden sich in fast jeder Geschichte. Der Protagonist kann es nicht allein schaffen. Jede Hauptfigur braucht Hilfe, um die Geschichte in Bewegung zu setzen und voranzubringen.

Wenn Sie Katalysator-Figuren schaffen, ist es wichtig, sie so zu gestalten, daß sie die Geschichte aktiv, durch Aktion und nicht durch Dialog vorwärtskatapultieren.

Figuren, die weitere Dimensionen beisteuern

Verliefe eine Geschichte einfach nur linear, mit einem Protagonisten, der mit ein wenig Hilfe von einer oder zwei Katalysator-Figuren ein Ziel erreicht, würde der Film für uns bald uninteressant werden. Es tauchen immer einige Figuren auf, die der Geschichte und der Hauptfigur Vielschichtigkeit geben. Das heißt nicht unbedingt, daß diese Figur selbst mehrdimensional ist, sondern daß der Film durch ihre Anwesenheit stärker dimensionalisiert wird.

Wir alle haben ernste Filme mit einer komischen Figur gesehen, die für den Humor sorgt. Die Funktion dieser Figur ist es, für »comic relief«, für heitere Zwischenspiele, zu sorgen, um die Geschichte aufzuheben und den Zuschauern die Gelegenheit zu geben, Spannung abzubauen. Wenn Sie viel Shakespeare lesen, erinnern Sie sich vielleicht, daß selbst in den ernstesten Geschichten meist irgendeine Figur auftritt, die uns zum Lachen bringt. Als Beispiel liegt natürlich Falstaff in KÖNIG HEINRICH IV, ERSTER UND ZWEITER TEIL auf der Hand. In Shakespeares Tragödien gibt's den plappernden Pfortner in MACBETH, die Amme in ROMEO UND JULIA und den Narr in KÖNIG LEAR.

Viele Filme setzen Figuren für heitere Zwischenspiele ein. In KRIEG DER STERNE ist es der Humor von R2D2 und C3PO (wobei sich letzterer andauernd beschwert: »Wir sind verloren«) sowie Chewbacca, den Prinzessin Leia einen »wandelnden Teppichvorleger« nennt.

Selbst in Komödien ist der Humor oft auf wichtige Nebenfiguren konzentriert, die uns zum Lachen bringen, wie beispielsweise der Trottel in GHOSTBUSTERS – DIE GEISTERJÄGER oder Professor Brown in ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT.

In vielen Geschichten finden wir eine Figur, die mit dem Protagonisten kontrastiert. In DER EINZIGE ZEUGE ist Daniel eine *kontrastierende Figur* in bezug auf John Book. Sie erinnern sich möglicherweise an die Szene, in der Rachel und ihr Verehrer auf der Verandaschaukel sitzen, angespannt Limonade trinken und sich nur wenig zu sagen haben. Dazu steht im Kontrast, wie Rachel und John in einer Szene in der Scheune tanzen, wie John Witze über den Morgenkaffee macht oder die Leidenschaft zwischen Rachel und John am Anfang des dritten Aktes. Daniels Anwesenheit läßt Johns Charakter deutlich hervortreten, macht uns gewisse Charakteristiken bei John bewußter und dimensionalisiert ihn so stärker.

In einer frühen Fassung von DER EINZIGE ZEUGE dient Johns Schwester Elaine als Kontrast-Figur zu Rachel. Elaine wurde als undiszipliniert, defensiv und als schlampige Hausfrau gezeichnet. Es gab eine lange Szene, in der Rachel mit Hilfe der Kinder das Haus putzt, als sie bei Elaine zu Hause ist, womit ihre saubere und disziplinierte Art kontrastiert wird mit Elaines Gefühl, der Aufgabe nicht gewachsen zu sein.

In TOOTSIE finden sich Kontraste zwischen Sandy und Julie, zwischen Michael und Ron, besonders nachdem Michael Sandy ganz ähnlich wie Ron Julie behandelt. Wir sehen einen Kontrast zwischen Sandys Haltung zu Dorothy Michaels (sie kann sie nicht ausstehen) und Julies Haltung zu ihr (sie will ihre beste Freundin werden). Der Kontrast zwischen Sandy und Julie hilft, das Thema Liebe und Freundschaft zu erweitern und die Bilder von Weiblichkeit, die zur Dimensionierung und zum Kontrast zu Dorothy dienen, zu vertiefen.

Kontrastierende Figuren helfen uns dabei, die Hauptfiguren aufgrund der Unterschiede zwischen ihnen deutlicher zu sehen. Sie geben der Geschichte eine größere Tiefe. Wie die Farben eines Malers bringen sie Kontur und Fokus und klären bestimmte subtile Charakterzüge.

Thematische Figuren

Es gibt eine Reihe von Figuren, die dazu dienen, das Thema des Films zu transportieren und auszudrücken. Ein oder zwei dieser Figuren finden sich in jeder Art Film – ob *Action*-Abenteuer, Krimi, Komödie oder Drama –, wohingegen themenorientierte Filme wie beispielsweise VOM WINDE VERWEHT, AMADEUS oder TOOTSIE viele solcher Figuren enthalten können. In solchen Filmen möchte der Filmemacher etwas Bestimmtes aussagen. Die treibende Kraft dahinter, den Film zu machen, ist nicht so sehr die Faszination von der Geschichte oder von den Figuren, sondern die Faszination von einer Idee. Es kann wie in TOOTSIE um das Wesen von Liebe und Freundschaft gehen, um Mittelmaß und Genie wie in AMADEUS oder um die Welt des Südens, die *vom Winde verweht* wird. Der Impuls für die Geschichte ist das Thema.

Um das Thema zu vermitteln, hält sich der Filmemacher an Figuren. In vielen thematisch komplexen Geschichten ist eine Person die *Balance-Figur*, die sicherstellt, daß das Thema nicht falsch dargestellt oder fehlinterpretiert wird.

Manche Filme verlangen nach einer solchen ausgleichenden Figur, weil sie der Fehlinterpretation ausgesetzt sind. In Filmen, die schwule oder lesbische Themen behandeln, ist es bisweilen angebracht, ihre

homosexuellen Figuren mit einigen starken Hetero-Rollen auszubalancieren. Andernfalls liefe der Film Gefahr, dahingehend fehlinterpretiert zu werden, daß seine Perspektive zu beschränkt ist. Filmen wie *DESERT HEARTS*, *LONGTIME COMPANION* oder *PHILADELPHIA* können diese Balance-Figuren helfen, sie einem größeren Publikum zugänglich zu machen.

Filme, in denen Minderheiten eine wichtige negative Rolle spielen, müssen durch positive Rollenmodelle ausbalanciert werden. *THE YEAR OF THE DRAGON* (IM JAHR DES DRACHEN) wurde heftig kritisiert für seine Darstellung der Asiaten, weil keine positiven asiatischen Figuren vorkamen. Die Handlung von *SOUL MAN* über einen Weißen, der sich als Schwarzer ausgibt, um ein Stipendium zu bekommen, war der Mißinterpretation ausgesetzt. Selbst *DIE FARBE LILA* wurde wegen der eindimensionalen männlichen Figuren kritisiert, denn hier schien ein un ausgewogenes Bild der Schwarzen gezeichnet zu schien.

Das Gleichgewicht in all diesen Filmen kann gewöhnlich gewahrt werden, indem man eine Figur zeigt, welche die andere Seite repräsentiert. In *DIE FARBE LILA* könnten ein oder zwei positive und vielschichtige schwarze Männer das Portrait von Mr. und Harpo ausbalancieren. Eine positive Minderheiten-Figur kann ein Gleichgewicht zum Minderheiten-Bösewicht bilden. Ohne diese Figur läuft der Film Gefahr, zu Mißverständnissen zu führen oder, schlimmer, zu Protesten, wütenden Briefen und möglicherweise dazu, daß er erst gar nicht auf den Markt kommt.

Manche thematische Figuren verleihen dem Thema mehr Dimension, indem sie unterschiedliche Standpunkte verdeutlichen und dadurch helfen, die Komplexität der Idee zu vermitteln. Wir können diese Rollen *Repräsentanz-Figuren* nennen. In *DER EINZIGE ZEUGE* zum Beispiel repräsentiert Eli die Gewaltlosigkeit der Amish, als er mit Samuel über die Probleme und Übel der Gewalt spricht. In *ERBARMUNGSLOS* repräsentiert Will Munny – durch Handlung, nicht durch Dialog – die Stimme der Gewaltlosigkeit, als er auf die Begeisterung Scofield Kids reagiert, ein Pistolenheld zu sein. Und in *SCHINDLERS LISTE* ist Izhak Stern eine »Stimme der Klarheit und Einsicht«, die die klarste Wahrnehmung von Gut und Böse vermittelt.

Es ist wichtig, die Repräsentanz-Figuren nicht zu wörtlich zu nehmen. Sie üben ihre Funktion nicht aus, indem sie übermäßig viel reden. Statt dessen vermitteln sie ihre Idee durch Haltung, Handlung und – gelegentlich – Dialogtext.

Um das Thema zu verdeutlichen, verwendet der Autor oft eine *Standpunkt-Figur*. Er wählt hier eine bestimmte Figur, um zu vermitteln, was er in der Geschichte sagen will. In gewisser Weise ist diese Figur das Alter ego des Autors. In KRIEG DER STERNE ist diese Figur vermutlich Obi-Wan Kenobi oder, im zweiten Film der Trilogie, THE EMPIRE STRIKES BACK (DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK), Yoda. Jedes Weltbild, jede Haltung, die der Autor vermitteln will, kann durch eine dieser Figuren leicht verdeutlicht werden.

Für das Publikum ist es nicht immer wichtig, zu wissen, welche Figur den Standpunkt des Autors einnimmt. Wenn Sie als Autor jedoch etwas Bestimmtes vor Augen haben, was sie mit Ihrem Drehbuch aussagen wollen, dann wählen Sie eine Figur, die das für Sie übernehmen kann. Es wird eine Figur sein müssen, mit der Sie sich identifizieren, und sie wird vermutlich eine unterstützende Nebenfigur sein müssen. Falls Sie bestimmte Haltungen gegenüber Haien vermitteln wollten, würden Sie Matt in DER WEISSE HAI wählen. In SCHINDLERS LISTE nimmt vermutlich Stern den Standpunkt des Autors ein. In AMADEUS ist wahrscheinlich der Priester, der Salieri die Beichte abnimmt, die Standpunkt-Figur.

Manchmal wird diese spezielle Figur essentiell für die erzählte Geschichte, weil diese von einer klaren Botschaft abhängt, die den Zuschauern vom Autor vermittelt wird. Wenn Sie an einem kontroversen Stoff arbeiten, in dem es kein klares Richtig oder Falsch gibt, benötigen Sie Hilfen für die Zuschauer, damit sie sich in die Aussage hineindenken und so Einsicht in eine komplexe Geschichte erlangen können.

Vor einiger Zeit habe ich an einem Movie-of-the-Week über die Probleme der Schußwaffenkontrolle gearbeitet. Es handelt sich dabei um ein kontroverses Thema mit nur sehr wenigen klaren Antworten. Auf der einen Seite leben wir in einer gewalttätigen Gesellschaft. Viele Mitmenschen haben die Erfahrung gemacht, überfallen, vergewaltigt oder ausgeraubt zu werden, und wünschen, sie hätten eine Waffe gehabt, um

sich selbst zu schützen. Andere hatten Schußwaffen und töteten damit versehentlich Familienmitglieder oder müssen mit der Schuld zu leben, einen Menschen erschossen zu haben, auch wenn es ein Einbrecher war. Es gibt also keine leichten Antworten.

Als die Autoren ein Drehbuch über dieses Problem schrieben, wollten sie mehrere unterschiedliche Standpunkte zeigen, ohne daß es ein dialoglastiger Film mit einer zu deutlichen Botschaft wird. Ihre Unvoreingenommenheit barg gleichzeitig das Risiko, keinerlei Einsicht zu vermitteln.

Um dieses Problem zu lösen, diskutierten wir ihren ganz persönlichen Standpunkt, um ihre Einstellung zu diesem Thema genau herauszufinden. Wir formulierten den Standpunkt folgendermaßen: »Wenn die Gesellschaft ihre Probleme nicht löst, wird es den Individuen überlassen, das Gewaltproblem auf einer individuellen Ebene zu lösen. Ganz gleich, was das Individuum tut, es wird dem Individuum keine klare Antwort geben, weil das Ganze auf einer sozialen Ebene gelöst werden muß.« Sobald sie sich auf diese Aussage geeinigt hatten, wählten wir eine kleinere Nebenrolle, um diese Sichtweise zu vermitteln. Wenn also die Zuschauer nach Einsicht suchen, können sie diese irgendwo in der Geschichte finden. Andernfalls besteht die Gefahr, daß sie den Film als eine bloße Beschreibung einer Situation ansehen, die keine klaren Antworten liefert.

Manchmal geht es in einem Drehbuch um »unglaubliche« Vorkommnisse wie das Übernatürliche, UFOs, medial Begabte, Reinkarnation und so weiter. In vielen Fällen wird ein Großteil der Zuschauer nicht an dieses Weltbild glauben. Sie sind möglicherweise skeptisch. Um diese Stoffe ihre Wirkung entfalten zu lassen, ist es wichtig, eine Figur auszuwählen, die den Standpunkt der Zuschauer repräsentiert. Vielleicht ist es ein Skeptiker, der all das ausdrückt, was die Zuschauer zu Anfang der Geschichte denken. Während die skeptische Figur sich ändert und im Verlauf der Geschichte mehr überzeugt wird, werden die Skeptiker im Publikum ebenfalls von der Situation mitgetragen und ändern ihre Einstellung. Das heißt nicht notwendigerweise, daß die Geschichte aus den Zuschauern wahre Gläubige gemacht hat, vielmehr haben sie ihren Argwohn für die Dauer des Films zurückgestellt, so daß

sie sich mit der Hauptfigur identifizieren und auf die sich entfaltende Geschichte einlassen können.

Dies wurde besonders gut in dem Mehrteiler nach Shirley MacLaines Bestseller *OUT OF LIMB* (ZAUBERSPIEL) durchgeführt. Die Geschichte handelt von ihrer spirituellen Reise in vergangene Leben und Reinkarnation – nicht gerade ein Thema für das Massenpublikum. Doch gibt es eine ganze Anzahl von Standpunkt-Figuren für all die Skeptiker unter den Zuschauern – von Jerry, dem Liebhaber, über Bella Abzug bis zu Shirley selbst. Für die wahren Gläubigen gab es die Rolle von David, einige der Peruaner und die transformierte Shirley. Unabhängig davon, auf welcher Seite Sie stehen: Es gibt jemanden, mit dem Sie sich identifizieren können, und jemanden, der Ihren Glauben repräsentiert.

Masse und Gewicht

Dann gibt es da noch kleinere Nebenrollen, die Masse und Gewicht liefern, um Prestige, Macht oder Profil von Protagonist oder Antagonist zu demonstrieren. Die Leibwächter, Sekretärinnen, Assistentinnen, engen Mitarbeiter und Mädchen für alles, die mächtige Männer und Frauen umgeben, helfen uns zu verstehen, wer von Bedeutung ist. Das Ausmaß an Masse und Gewicht, das Sie benötigen, wird sehr davon abhängen, was nötig ist, Macht zu vermitteln.

Die meisten mächtigen Menschen, besonders wenn sie Bösewichte sind, werden sich mit ein oder zwei Bodyguards, vielleicht einem Chauffeur, möglicherweise auch einem Assistenten umgeben. Aber seien Sie vorsichtig. Stellen Sie ihnen zu viele Menschen an die Seite, erhalten Sie ein Durcheinander und keine Masse. Zu wenige werden die Macht verringern. Wenn Sie viel Masse benötigen, können Sie einer Figur oft noch eine weitere Funktion geben. Sie können aus dem Leibwächter zum Beispiel gleichzeitig eine Vertrauensperson machen. Oder ein Mädchen für alles könnte eine Katalysator-Figur sein, die die Geschichte weiter zum Finale treibt.

Hin und wieder ist es notwendig, sich auf einzelne Figuren in der

Masse zu konzentrieren. Das kann erreicht werden, indem man bestimmte, sofort zu erkennende Merkmale für eine oder zwei Figuren schafft und die anderen als namen- und gesichtslose, ein wenig schattenhafte Masse im Hintergrund beläßt. Manchmal sticht eine Figur durch ihre Körpergröße, einen anderen ethnischen Hintergrund oder ein anderes auffälliges Merkmal heraus.

In vielen Geschichten erfüllen Figuren mehr als eine Funktion. Ganz gleich, wie viele Funktionen das sind: Es ist wesentlich, daß sie einen Platz in der Geschichte haben und einen Beitrag leisten. Es kann die Geschichte fokussieren, die Funktion der Figur zu klären. Das spart Ihnen womöglich Figuren, die überflüssig erscheinen, und kann Ihnen bei der Entscheidung helfen, wen Sie streichen. Viele Drehbücher, die verschwommen und orientierungslos wirkten, wurden gerettet, indem sie durch klare Figuren-Funktionen wieder ihren Fokus erhielten.

Probleme mit Figuren-Funktionen

Als in den frühen achtziger Jahren *THE COTTON CLUB* (*COTTON CLUB*) herauskam, führte ein Filmkritiker an, daß darin »zu viele« Figuren auftreten. Er konnte sie nicht voneinander unterscheiden und sich nicht erinnern, ob er sie schon vorher gesehen hatte.

In jedem umfangreichen Film ist das ein Problem. Die Geschichte benötigt viele Figuren, und die Zuschauer müssen begreifen, wer wichtig ist und was diese Schlüsselfiguren zur Geschichte beitragen. Die Aufgabe des Autors ist es, dem Publikum dabei zu helfen, die Geschichte nicht aus den Augen zu verlieren, während er einen Hintergrund an Figuren schafft, der dem Film Dichte gibt.

Denken Sie nur daran, wieviel Sie in den ersten zwanzig Minuten des Films aufnehmen müssen. Figuren müssen eingeführt werden. Man muß normalerweise ihre Namen lernen, in der Lage sein, sie visuell schnell zu identifizieren, und eine Ahnung dafür entwickeln, was jede Figur zur Geschichte beiträgt.

Während des Schreibens und Überarbeitens geht es bei der Schaffung eines Fokus für die Geschichte und der Klärung der Figuren-Funk-

tionen überwiegend darum, Figuren zu streichen, zu kombinieren und herauszuarbeiten. Sobald der Film in die Produktion geht, wird das eine Frage des Castings.

Filme wie die POLICE-ACADEMY-Filme, PLATOON, THE DEER HUNTER (DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN) oder GANDHI benötigen eine große Anzahl von Figuren. Hauptfiguren werden gegen Hintergrundfiguren gesetzt, die das Milieu des Films etablieren. Gewöhnlich werden diese Probleme durch sorgfältige Differenzierung der Rollen bei der Besetzung gelöst.

Am ehesten erinnert man sich an eine Figur aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit. An zweiter Stelle stehen wahrscheinlich Gewicht und Körpergröße. Auch Stimme und der Stil der Kleidung sind Merkmale, die den Zuschauern helfen, Figuren voneinander zu unterscheiden. Den Einsatz dieser Mittel sehen Sie in PLATOON und in den POLICE-ACADEMY-Filmen. PLATOON unterscheidet Figuren zusätzlich durch die schnelle Einführung von Barnes' unvergeßlichem Narbengesicht und durch die Verwendung von Tätowierungen, Haltungen und Bewegung.

Das Casting kann jedoch nicht alle Probleme lösen und sicherlich nur wenig Hilfe leisten, wenn der Autor die Figuren-Funktionen von vornherein nicht klargemacht hat. In allen erwähnten Filmen hat der Autor seine Aufmerksamkeit auf das gerichtet, was jede Figur zur Geschichte beiträgt. Jeder der Autoren informiert uns ziemlich schnell darüber, worum es in der Geschichte geht, wer wichtig ist und warum und wem wir auf das aufmerksamste folgen sollten, um bei der Geschichte zu bleiben.

Anwendung

Es ist immer schwierig, Figuren, die ein Autor liebt, zu streichen oder zu verändern. Doch bedeutet der Prozeß des Überarbeitens zuweilen, schonungslos zu sein. Bei der Klärung von Figuren-Funktionen im Zuge einer Überarbeitung wird oft eine Lieblingsfigur gestrichen oder mit einer anderen Figur kombiniert werden müssen.

Wenn Sie mit der Überarbeitung beginnen, sehen Sie die Figuren in Ihrem Drehbuch durch und klären Sie ihre Hauptfunktionen in der Geschichte. Wissen wir, wer die Hauptfigur ist? Treibt Ihr Protagonist die Handlung voran? Bringt er oder sie die Klimax der Geschichte zustande?

Wenn es mehrere Protagonisten gibt, stellen Sie sicher, daß es entweder eine Geschichte um gleichberechtigte Partner ist oder daß ein Protagonist ein wenig stärker in den Brennpunkt gerückt wird. In GHOSTBUSTERS – DIE GEISTERJÄGER steht Dr. Peter Venkman (Bill Murray) stärker im Vordergrund. In KRIEG DER STERNE bekommt Luke Skywalker ein wenig mehr Gewicht als Han Solo oder Prinzessin Leia. In DER WEISSE HAI liegt der Fokus eher auf Martin als auf Quint oder Matt.

Identifizieren Sie Ihren Antagonisten. Wer bekämpft Ihren Protagonisten? Wenn es sich um mehrere Figuren oder Situationen handelt, seien Sie sich klar darüber, welche im Vordergrund steht, und stellen Sie sicher, daß der Antagonist im Verlauf des Drehbuchs in Bewegung bleibt.

Haben Sie eine Vertrauensperson? Wenn ja: Sind die Szenen mit dieser Person übermäßig dialoglastig, oder haben Sie Möglichkeiten gefunden, Dinge zu enthüllen, statt über sie zu reden?

Haben Sie mehrere Figuren mit der gleichen Funktion? Wenn das der Fall ist, streichen oder kombinieren Sie sie.

Wird eine Funktion nicht ausgefüllt? Möglicherweise brauchen Sie eine weitere Katalysator-Figur, oder vielleicht werden Ihre Zuschauer Schwierigkeiten haben, ohne eine thematische Figur Ihr Thema zu erfassen.

Erhält Ihr Protagonist auf seinem Weg Hilfe durch unterstützende Figuren? Unterstützen sie Ihre Hauptfigur auch wirklich, oder hängen sie einfach nur rum?

Haben Sie als Autor eine Figur, die Ihren persönlichen Standpunkt einnimmt? Wenn ja: Gestalten Sie diese Rolle aktiv und dramatisch, statt sie nur reden zu lassen? Vermittelt Ihr Standpunkt Einsicht in die Geschichte, oder handelt es sich einfach nur um eine Botschaft, die Sie an den Mann bringen wollen und von der Sie dachten, Sie könnten sie an dieser Stelle dazwischenmogeln?

Arbeiten Sie an einem Stoff, der falsch interpretiert werden könnte? Haben Sie, wenn das der Fall ist, mindestens eine Balance-Figur eingefügt, mit der Sie sich dagegen schützen?

Gibt es Humor in Ihrem Film? Sorgt eine Ihrer Figuren für befreiendes Lachen? Setzen Sie Humor ein, um Spannung abzubauen, Ihren Stoff aufzuhellen oder um Ihr Publikum besser zu unterhalten?

Zählen Sie, wie viele Figuren im Verlauf der Geschichte in den Brennpunkt rücken. Wenn wir mehr als sieben Rollen identifizieren und im Auge behalten müssen, finden Sie Stellen, die Sie streichen können, damit wir der Geschichte und den unterschiedlichen Charaktersträngen leichter folgen können.

Wenn Sie eine Checkliste der einzelnen Funktionen anlegen, stellen Sie sich folgende Fragen:

Sind mein Protagonist und mein Antagonist klar? Wenn es mehrere Antagonisten gibt: Steht einer von ihnen stärker im Brennpunkt?

Wer sind meine zentralen Nebenfiguren? Inwiefern tragen sie zu der Geschichte bei? Habe ich, falls ich thematische Figuren auftreten lasse, diesen weitere Funktionen gegeben, so daß sie nicht bloße »Botschafter« sind?

Gibt es Katalysator-Figuren, die helfen, die Handlung voranzubringen?

Hat jede Figur eine bestimmte Funktion in meiner Geschichte? Falls ich mehrere Figuren mit derselben Funktion habe: Kann ich sie kombinieren? Fehlen Funktionen, die ich für meine Geschichte brauche?

Zahlreiche Filme waren an der Kinokasse kein Erfolg, weil zu viele Figuren ohne klare Funktionen in der Geschichte waren. Hervorragende Drehbücher sind direkt, klar, und man kann ihnen leicht folgen. Figuren werden in den Brennpunkt gerückt, um eine Funktion auszufüllen, und jede Figur hat einen Grund, warum sie in der Geschichte ist.

Teil Vier
EINE FALLSTUDIE

13. AUF DEM WEG ZUM OSCAR: DIE ÜBERARBEITUNG VON DER EINZIGE ZEUGE

Praktisch jedes Drehbuch trifft auf den Etappen vom Schreiben über den Verkauf bis zur Verfilmung auf viele Hindernisse. Ein erfahrener Autor mit einem funktionierenden Drehbuch und guten Kontakten kann mit ungefähr fünf Jahren rechnen. Für Neueinsteiger dauert es gewöhnlich länger. Das erste – und auch das zweite – Drehbuch verkauft sich statistisch betrachtet selten. Die meisten Autoren brauchen zwischen fünf und zehn Drehbücher, um ihr Handwerk zu erlernen. Sobald ein Autor sein Handwerk beherrscht und mehrere gute »Visitenkarten« geschrieben hat, die seine Fähigkeiten beweisen, muß er immer noch wissen, wie er ein Drehbuch verkauft. Das bedeutet, gute Kontakte zu haben (und zu finden), zu lernen, ein Treffen zu »überstehen« (womöglich ein Arbeitsessen) und eine positive Haltung zu entwickeln. Im Filmbusiness muß jeder immer wieder Lehrgeld bezahlen. Wer hier Erfolg hat, ist meist talentiert, bereit, aus Erfahrung zu lernen, und sehr, sehr geduldig.

DER EINZIGE ZEUGE ist da keine Ausnahme. Von der ersten Drehbuchfassung bis zum Kinostart hat es rund fünf Jahre gedauert. Dabei hat die Geschichte einige Schlenker gemacht, und ihre Entstehung geht zurück auf die frühen Siebziger.

Der Hintergrund

Der Erfolg von DER EINZIGE ZEUGE basiert auf den Ideen von drei anerkannten Autoren. Pamela Wallace, Earl Wallace und William Kelley erschienen im Abspann als Autoren, als Drehbuchverfasser Earl Wallace und William Kelley.

Pamela Wallace hatte bereits vier Romane veröffentlicht, als sie einen Artikel in der LOS ANGELES TIMES sah, der sie faszinierte. Es wurde von einem Zwischenfall berichtet, bei dem ein paar Teenager Steine auf eine Amish-Kutsche warfen, wobei ein Amish-Baby zu Tode kam. Von diesem Artikel ausgehend verfaßte sie einen Romanentwurf über

eine Amish-Frau, die nach Los Angeles kommt und Zeugin eines Mordes wird. Der Entwurf verkaufte sich nicht, aber Earl war der Ansicht, daß ein gutes Drehbuch daraus werden könnte. Als die Writers Guild 1980 in Streik ging, schlug Pamela vor, nach dieser Geschichte ein sogenanntes *Spec-Script* (ein ohne Auftrag – »spekulativ« – geschriebenes Drehbuch, A. d. Ü.) zu schreiben.

Earl Wallace war bereits ein erfolgreicher Drehbuchautor, der als Chefdramaturg sowohl an GUNSMOKE (RAUCHE NDE COLTS) sowie an HOW THE WEST WAS WON (DAS WAR DER WILDE WESTEN) und als Dialogautor an dem Mehrteiler THE WINDS OF WAR gearbeitet hatte. Indem er Pamelas Romanentwurf als inhaltlichen Abriß verwendete, verbrachte er ungefähr sechs Wochen damit, die erste Drehbuchfassung zu schreiben. Nach Fertigstellung der Fassung hatte er das Gefühl, daß es Ähnlichkeiten zu einer Geschichte gab, die William Kelley für DAS WAR DER WILDE WESTEN geschrieben hatte. Er beschloß, Bill anzurufen, und schlug ihm eine Zusammenarbeit vor.

William Kelley war genau wie Pamela an den Amish interessiert. Er hatte in einem Priesterseminar der Augustiner nahe Lancaster County, Pennsylvania, studiert, wo er ausgiebig Gelegenheit hatte, die Amish zu beobachten. Er war von ihrer Rechtschaffenheit, ihrer Direktheit und ihrem Eintreten für Gewaltlosigkeit beeindruckt. Sie waren exzellente Geschäftsleute und Schreiner und ausgezeichnete Pferdekenner. Er wurde vertraut mit ihrer Lebensweise und ihrer Mentalität.

Einige Jahre nachdem er das Seminar verlassen hatte, wurde er Romancier und veröffentlichte drei Romane, bevor er anfang, für das Fernsehen zu schreiben.

1972 verkaufte er eine Idee für den Pilotfilm einer Zweistunden-Serie mit dem Titel »Jedediah« an ABC. Die Geschichte handelte von einem Amish-Bischof, der mit Pferd und Wagen von Lancaster, Pennsylvania, nach Lancaster, California, fährt, um dort eine neue Amish-Gemeinschaft aufzubauen. ABC gab das Drehbuch in Auftrag, produzierte es aber nicht.

Bill nahm daraufhin seine Idee und schrieb 1975 eine Episode für RAUCHE NDE COLTS mit dem Titel THE PIG MAN. In dieser Geschichte ging es um eine Gemeinschaft ähnlich der Amish, die er die Simoniten

nannte. Richter, ein Pistolenheld, verteidigt eine junge Simonitin bei einem Überfall durch vier Brüder. Dabei tötet er einen der Brüder und wird verwundet. Er wird zu der Simoniten-Gemeinschaft gebracht (dem Bruderhof), um zu genesen. Dort verliebt er sich.

RAUCHENDE COLTS wurde abgesetzt, bevor die Geschichte verfilmt werden konnte. John Mantley, der Produzent von RAUCHENDE COLTS, wurde dann jedoch der Produzent des Mehrteilers DAS WAR DER WILDE WESTEN. Er bat Bill, seine Geschichte umzuschreiben und daraus einen der zentralen Erzählverläufe des Mehrteilers zu machen. Nach einigen kleineren Änderungen bei den Figuren wurde die Storyline eingearbeitet und schließlich im Jahre 1977 im amerikanischen Fernsehen gesendet.

Da Earl und Bill als erfahrene Drehbuchautoren sowohl bei RAUCHENDE COLTS als auch bei DAS WAR DER WILDE WESTEN zusammengearbeitet hatten, kannten sie einander und hatten beide einen Draht zu der Idee. Ihre Zusammenarbeit erwies sich als Glücksgriff.

Der Verkauf des Drehbuchs

Nach Fertigstellung gab der Produzent Edward Feldman auf das Drehbuch eine Option von 22.000 Dollar. Diese Option bedeutete jedoch nicht, daß es auch produziert werden würde. Da Feldman einen *First-Refusal Deal* (Vertrag mit einer Produktionsfirma, wonach das Drehbuch zuerst dieser vorgelegt werden muß und erst nach eventueller Ablehnung einer neuen Produktionsfirma angeboten werden kann, A. d. Ü.) mit Twentieth Century Fox hatte, legte er ihnen das Drehbuch vor. Sie lehnten es ab.

Dann gab er es Harrison Ford zu lesen. Dieser drückte sein Interesse aus, das Projekt zu machen. Mit dieser Interessensbekundung entschloß sich Paramount Studios, das Drehbuch zu kaufen.

Zu diesem Zeitpunkt begann das kreative Team um Ed Feldman, sein Dramaturg David Bombyk und die Autoren Bill Kelley und Earl Wallace damit, Regisseure anzufragen. Sie hatten Interesse an Peter Weir, doch der war unabhkömmlich, da er für die Regie bei MOSQUITO

COAST vorgesehen war. Diverse andere Regisseure wurden in Betracht gezogen, doch keiner von ihnen schien der Richtige für das Projekt zu sein. Einer meinte, seiner Ansicht nach würde das Drehbuch »mit einem lustigen Ende« besser funktionieren. Ein anderer hatte keinerlei Idee dazu, was er mit dem Drehbuch anfangen sollte, außer daß er »später darüber nachdenken« wollte. Dann wurde Peter Weir doch verfügbar, weil die Produktion von MOSQUITO COAST für ein weiteres Jahr zurückgestellt wurde. Nach einem ersten Treffen mit Peter waren alle mit der Wahl einverstanden. Peter brachte eine eigene Sichtweise auf das Drehbuch mit ein. Er war am Pazifismus der Geschichte interessiert und wollte das Thema Gewaltlosigkeit veranschaulichen. Er sah viele Möglichkeiten, die kulturellen Konflikte zwischen den Amish und der Polizei auszubauen. Und er schätzte an der dargestellten Situation, daß sie »typisch amerikanisch« war. Das schien alles sehr gut zusammenzupassen.

Kurz darauf wurde Alexander Godonow für die Rolle des Daniel Hochstetler ausgewählt. Nachdem sie sich eine Reihe von Schauspielerinnen für die Rolle der Rachel angesehen hatten, entschieden sie sich für Kelly McGillis, die zuletzt in REUBEN (RUBEN, RUBEN) zu sehen gewesen war und die zu jener Zeit in Brooklyn als Kellnerin arbeitete, während sie auf ein neues Filmangebot wartete.

Das kreative Team schien besonders gut ausgewogen. Alle hatten Erfahrung, und jeder hatte eine eigene Sichtweise auf den Film beizutragen. Ed Feldman hatte eine Reihe von Filmen und Fernsehserien produziert, darunter THE OTHER SIDE OF THE MOUNTAIN PARTS I und II, (DIE KEHRSEITE DER MEDAILLE TEIL I und II), SAVE THE TIGER, THE LAST MARRIED COUPLE IN AMERICA (EINMAL SCHEIDUNG, BITTE!) und THE GOLDEN CHILD (AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN KIND). Sein beruflicher Hintergrund umfaßte Public Relations, und er kannte sich mit dem aus, »was die Sache kommerziell macht«.

Peter Weir war besonders am Thema interessiert. Er wollte mit dem Film etwas Bestimmtes über Gewaltlosigkeit aussagen und über einen lyrischen Zugang zum Drehbuch eine spezifische Stimmung schaffen.

Bill als ehemaliger Priesterschüler richtete seine Aufmerksamkeit auf die spirituelle Dimension des Stoffes und auf Liebe und Verständnis für

die Amish. Earl mit seiner Erfahrung als Dramaturg war besonders am Plot interessiert. Und Koproduzent David Brombyk konzentrierte sich auf die Konsistenz, die Substanz der Geschichte und darauf, sicherzustellen, daß alles so zusammenkam, wie es sollte.

Paramount Studios war an dem Projekt interessiert, da man annahm, DER EINZIGE ZEUGE würde für das beste Originaldrehbuch und die beste Regie und möglicherweise noch in weiteren Sparten nominiert.

Jetzt begann der eigentliche Prozeß der Überarbeitung.

Veränderungen der Perspektive

In Pamelas ursprünglichem Romanentwurf und in den ersten Fassungen von DER EINZIGE ZEUGE wird die Geschichte stärker aus Rachels denn aus Johns Blickwinkel erzählt. In den frühen Drehbuchversionen gehören viele der emotionalen Momente Rachel. Ihre Vorgeschichte wird im ersten Akt klarer herausgearbeitet, wenn wir erfahren, daß es Sitte bei den Amish ist, sich innerhalb eines Jahres nach dem Tod des Ehegatten wiederzuverheiraten, Rachel jedoch mehr Zeit verlangt. Sie beschließt, ihre Schwester in Baltimore zu besuchen, um dort zu entscheiden, ob sie Daniel heiraten soll, und einen Teil ihrer Verwirrung über die Lebensweise der Amish zu klären.

In den frühen Fassungen ist Rachel der Brennpunkt des ersten Nebenhandlungs-Wendepunkts. Sie pflegt John und fühlt sich zu ihm hingezogen. Das Drehbuch beschreibt eine Frau, die sich von John sexuell angezogen fühlt und damit kämpft. Sie ist verwirrt von der Körperlichkeit der Situation. In der weiteren Entwicklung der Geschichte sehen wir deutlich, daß Rachel sich in John verliebt. Rachel konfrontiert John damit am zweiten Wendepunkt und bittet ihn zu bleiben. Diese Liebesszene, die in den ersten Versionen besonders ausdrucksstark war, wurde Thema heftiger Diskussionen. Earl wollte zeigen, daß John und Rachel miteinander schlafen. Bill wollte nur einen leidenschaftlichen Kuß. Peter war mit dem Kuß einverstanden, aber wollte keine Leidenschaft. Gefilmt wurde die gesamte Liebesszene, aber nach dem Schnitt blieb nur der Kuß übrig.

Während der Überarbeitung rückte John Book stärker in den Brennpunkt, und es wurde mehr seine Geschichte. Am ersten Wendepunkt des Films zeigt die Kamera, obwohl wir auch Rachels Reaktion sehen, mehr von John, als ihm klar wird, daß Rachel die ganze Nacht wachgeblieben ist, um sich um ihn zu kümmern. Im Zusammenhang mit dem zweiten Wendepunkt gibt es nur eine Dialogzeile zum Thema Bleiben oder Weggehen, und der Frage wird praktisch ausgewichen.

Weitere Änderungen der Perspektive wurden vorgenommen, um die Beziehung zwischen John und Rachel zu entschärfen. In einigen der frühen Fassungen ist Rachel viel handfester und streitbarer. Einige dieser Konfrontationen wurden gefilmt, aber sie verfehlten ihre Wirkung, da sie Rachel zu einer irritierenden und herrischen Figur machten.

Um ihre Beziehung zu entschärfen, wurden einige Szenen eingefügt: die Tanzszene genauso wie die Frühstücksszene im zweiten Akt. Das glich die Streichungen im ersten Akt aus und verschaffte der Entwicklung ihrer Beziehung im zweiten Akt zusätzliche Handlungsschritte.

Diese Änderungen in der Perspektive des Films rückten John Book wieder in den Mittelpunkt. Doch dienten sie auch dazu, eine stärkere Entwicklung in der Beziehung zwischen John und Rachel zu schaffen.

Szenen, die gestrichen wurden

Überarbeitung bedeutet in hohem Maße, einen Film ins Gleichgewicht zu bringen. Manchmal heißt das, einige der besten Szenen zu streichen. Teils kommt es zu den Streichungen während des Überarbeitungsprozesses, teils während des Schnitts.

Eine von Bills Lieblingsszenen fand zwischen Rachel und Johns Schwester Elaine statt. Im Film sehen wir eine Szene, in der Rachel über Nacht bei Elaine bleibt, damit John am nächsten Morgen Samuel weiter befragen kann. Im Drehbuch steht Rachel am nächsten Morgen auf und fängt an, das Haus zu putzen (was es dringend nötig hat). Elaine wird wütend, weil sie Rachels Aktion als Kritik an ihren hausfraulichen Fähigkeiten versteht.

Die Szene war gut geschrieben. Sie enthielt Konflikt. Sie kontrastierte Rachel und Elaine miteinander. Sie verlieh den Figuren sowohl von Rachel wie von Elaine weitere Dimensionen. Aber sie brachte die Geschichte nicht sonderlich weiter. Da die Geschichte einen schnellen Übergang zum zweiten Akt nötig hatte, war dies eine Szene, die gestrichen werden konnte, ohne den Handlungsverlauf zu gefährden.

Wesentliche Streichungen gab es im Zusammenhang mit Johns Vorgeschichte. Wenn wir uns den Film ansehen, ist uns bewußt, daß John Book ein Polizist ist, der den Auftrag hat, einen Mordfall zu untersuchen. Wir wissen, daß der Ermordete (Zenovich) ein verdeckt arbeitender Polizeiermittler war. Wir wissen, daß John glaubt, daß der Mörder einer der Männer auf der Straße ist, möglicherweise Coalmine, der in der Happy Valley Bar herumhängt.

Die Vorgeschichte, die während der Überarbeitung entwickelt und dann gestrichen wurde, war weitaus komplexer. In einer Version des Drehbuchs wird uns eine Menge weiterer Informationen geliefert. Wir erfahren, daß Johns Aufgabe die Untersuchung von Korruptionsfällen innerhalb der Polizei ist, was ihn bei den anderen Polizisten unbeliebt macht. Wir lernen ihn als Gerechtigkeitsfanatiker kennen. Wir bekommen heraus, daß Johns Partner Carter eine Verabredung mit Zenovich hatte, aber zu spät kam, so daß er das Gefühl hat, seine Unzuverlässigkeit könnte mit ein Grund für den Mord sein.

Außerdem wurden zusätzliche Informationen über das PCP und den Zusammenhang zwischen der Droge und dem Mord geliefert. In einer der Diskussion wurde genau ausgetüftelt, wer das PCP wann konfisziert hatte und auf welche Weise Paul, McFee und Fergie ihre Finger drin hatten. Auch davon wurde im Schneiderraum das meiste herausgenommen.

Ein Großteil der Streichungen, besonders im ersten Akt, verfolgte den Zweck, die Geschichte möglichst schnell auf die Amish-Farm zu verlagern. Jede Information, die rein erläuternd schien, und alle Details, die als Vorgaben für Geschichte und zur Einlösung nicht notwendig schienen, wurden gestrichen. Sämtliche Szenen, die Figuren erhellten, aber nicht zur Geschichte beitrugen, wurden herausgenommen. Trotz vieler schöner Details in diesen Szenen trafen Peter Weir und der Cutter Thom Noble die Entscheidung, daß es unabdingbar sei, die Geschichte

schnell einzuführen, damit ihre weitere Entwicklung auf der Amish-Farm in Gang kommt.

Szenen, die geändert wurden

Viele Szenen wurden aufgrund des Einflusses durch die Schauspieler geändert. Peter und Harrison diskutierten jede Szene und haben oft jeder für sich im stillen Kämmerlein Ideen »ausgebrütet«, die eine Szene bereichern oder ihr eine andere Kontur geben würden. Peter schlug die Tanzszene im zweiten Akt vor, während Harrison den Song auswählte und die Idee ausbaute. Harrison, der mehrfach versucht hatte, in den Werbefilmen von Maxwell House besetzt zu werden, fügte den Maxwell-House-Slogan »Good coffee, honey« hinzu. Die Dialogzeile entfaltete ihre Wirkung, indem sie einen stärkeren Kontrast zwischen dem Leben der Amish und der Welt der Großstadt und der Werbung hervorrief.

Die Sequenz um die Errichtung der Scheune durchlief eine Reihe von Veränderungen zwischen dem Schreiben und den Dreharbeiten. Ursprünglich wurde die Scheunen-Sequenz unterschritten mit einer Szene, in der Carter gefoltert und getötet wird. Peter wollte die Carter-Szene herausnehmen, weil er glaubte, die emotionale Wirkung wäre größer, wenn wir von seinem Tod zur gleichen Zeit wie John Book erfahren. Und er wollte die Scheunen-Sequenz als eine lange Szene ausspielen. Um den lyrischen Charakter der Sequenz in den Vordergrund zu stellen, entschärfte er die Konflikte zwischen John, Rachel und Daniel.

Ursprünglich behielt das Drehbuch den Zwischenfall aus dem Artikel der LOS ANGELES TIMES über Punks bei, die ein Amish-Baby töten. Eine Drehbuchfassung änderte das in einen Unfall zwischen einem Lastwagen und einer Amish-Kutsche. Im Film provozieren Rowdies die Amish und werden von John Book in die Flucht geschlagen.

Der dritte Akt machte gravierende Änderungen durch, viele davon nach der Ankunft des Teams in Lancaster County, um mit den Dreharbeiten zu beginnen.

Im Film sind drei Männer hinter John her: Paul Schaeffer, McFee

und Fergie. Peter hatte das Gefühl, er könnte eine stärkere Spannung aufbauen, wenn er nur McFee auf der Farm ankommen läßt. Er schlug vor, daß Fergie während des Mordes an Carter zu Tode gekommen sein könnte, was begründen würde, warum er nicht mitkommt. Bill hielt es für absolut wesentlich, alle drei Männer eintreffen zu lassen, da einer allein keine so große Bedrohung für John darstellen würde. Nach beträchtlichen Diskussionen einigte man sich darauf, daß es drei Männer sein sollen.

Aber wie sollten sie getötet werden? In einer frühen Fassung wurde McFee von einem bössartigen Maultier getötet. Dagegen legte Peter ein Veto ein, indem er fragte: »Wie willst du ein Maultier dazu bringen, auf Befehl auszuschlagen?« Peter fing an, sich Amish-Farmen anzusehen, und kam auf die brillante Idee, für die Mordszene ein Getreidesilo zu benutzen. Das war leichter gesagt als getan, da es unmöglich war, in einem Silo zu drehen, und weil Silos nicht durch das Öffnen einer Klappe mit Getreide aufgefüllt werden. In der Annahme, daß nur wenige Zuschauer die Funktionsweise eines Amish-Silos kennen würden, einigte die Gruppe sich auf die Lösung, und es wurde ein Silo entsprechend der Anforderungen der Geschichte konstruiert. Fergie fand den Tod im Silo und McFee direkt davor. Übrig blieb Paul.

Der Tod von Paul durchlief unzählige Änderungen. An einem Punkt erschöß ihn Samuel. Das wurde schnell zurückgewiesen im Glauben, daß die Zuschauer keine Sympathie für diese Tat eines Kindes aufbringen würden. Dann erschöß ihn Rachel. Später läutete Rachel die Glocke. Doch statt der eigentlichen Hauptfigur, John Book, machte jede dieser Lösungen Rachel zur aktiven Figur, die die Klimax einleitet.

Dann wurde beschlossen, daß die Amish kommen und Paul umringen würden, um ihn so von John abzusondern. Das funktionierte in den Proben nicht. Schließlich zeichnete sich die Lösung ab: Samuel läutet die Glocke, und die Amish kommen herbei, um »Zeugnis abzulegen«.

Der Schnitt-Prozeß

Thom Noble gewann einen Oscar für den besten Schnitt. Er war nicht

der erste Cutter, der an diesem Film arbeitete. Sein Vorgänger hatte bereits versucht, den Film zu schneiden, aber es gab Meinungsverschiedenheiten über die Richtung, die der Film nahm. Dann wurde Thom mit der Aufgabe betraut, um zu sehen, ob er einen praktikablen Weg finden würde.

Viele der Schnitte, die ich erwähnte habe, wurden von Thom gemacht. Er und Peter einigten sich darauf, daß die Geschichte schnell vom Setup zur Amish-Farm vorangebracht werden sollte. Das hieß, alle Szenen im ersten Akt, die nicht absolut unentbehrlich für die Geschichte waren, herauszunehmen, und es hieß, die Geschichte im zweiten Akt in Bewegung zu halten. Thoms Fähigkeit, die Geschichte zu verdichten, ihr Tempo zu verleihen und dabei den lyrischen Charakter zu bewahren, ließ den Film seine Wirkung entfalten. Wie Bill Kelley sagte: »Thom hat das richtige Tempo reingebracht, und das machte den ganzen Unterschied.«

Zusammenfassung

Ich fragte Bill, ob es irgendwelche Gebiete gab, auf denen die Autoren seiner Ansicht nach ihre Vorstellungen nicht verwirklichen konnten. Er meinte, daß es drei Elemente gegeben hat, für die er gekämpft habe, und daß er in zwei Fällen gewonnen hat. Er hatte das Gefühl, es sei notwendig, daß drei Männer und nicht nur einer im dritten Akt hinter John her sind. Außerdem bestand er auf der Szene über Rachels scheue Reaktion, wenn Eli sie nach ihrem Tanz mit John zur Rede stellt. Beides blieb so im Film. Doch Bill hatte noch einen weiteren Wunsch. Er wollte am Ende des Films mehr von dem Abschied zwischen John und Rachel zeigen. Er schlug vor, daß Rachel John den Hut ihres Ehemanns gibt, was ein Geschenk wäre, mit dem sie ihrer Beziehung Anerkennung zollen würde. Bill hatte zudem das Gefühl, daß diese Geschenkübergabe die Möglichkeit andeuten würde, daß beide sich noch einmal wiedersehen. Statt dessen entschied Peter, die Szene als einen Abschied ohne Worte auszuspielen.

Dieser Überarbeitungsprozeß war in mancherlei Hinsicht einzigartig-

tig. Es gab im kreativen Team keine entscheidenden Uneinigigkeiten. Ed Feldman und David Bombyk fühlten sich dafür verantwortlich, die Integrität des Drehbuchs zu verteidigen, so daß die meisten Änderungen die Geschichte strafften oder konturierten, statt sie umzuwerfen. Ungefähr neunzig Prozent des ursprünglichen Drehbuchs blieb im wesentlichen unverändert, selbst nach beträchtlicher Überarbeitung. Die frühen Versionen des Drehbuchs waren bereits gut strukturiert und klar. So waren die meisten Änderungen kreativer und nicht struktureller Natur.

Bei Kritikern und an der Kasse hat der Film äußerst gut abgeschnitten. An der Kinokasse brachte er ungefähr 100 Millionen Dollar ein; darin sind Videoverleih und -verkauf, die diese Summe um ein Beträchtliches erhöhen, nicht eingeschlossen. Fast jede Rezension des Films war positiv. Er erhielt acht Oscar-Nominierungen und zwei Oscars für das beste Originaldrehbuch und für den besten Schnitt.

Das ist keine Überraschung, wenn man in Betracht zieht, daß der Film mit einem starken und funktionierenden Drehbuch seinen Anfang nahm. Jeder Akt ist wirkungsvoll, und Wendepunkte treiben uns von Akt zu Akt. Der Einsatz von Hindernissen, Umkehrungen und Szenensequenzen verschafft der Geschichte Dynamik. Figurenfunktionen und Charakterstränge sind klar. Das Thema ist durch Kontraste, Bilder und wiederkehrende Motive gut entwickelt.

Das kreative Team verfügte über beträchtliche Erfahrung im Filmgeschäft und wußte, wie man diese Elemente in einen wirkungsträchtigen Film übersetzt. Peter Weirs Fähigkeit, als Regisseur einen Zugang zum Drehbuch zu finden, und Thom Nobles Kunstfertigkeit als Cutter, die Geschichte zuzuspitzen und zu fokussieren – das alles wirkte zusammen und schuf einen der fünf besten Filme des Jahres 1985.

EPILOG

Es gibt keinen Mangel an guten Drehbüchern in Hollywood. Gute Drehbücher mit einer interessanten Geschichte und unvergeßlichen Figuren schreiben viele Leute. Aber es gibt nur wenige hervorragende Drehbücher. Ein hervorragendes Drehbuch springt Ihnen in die Augen und »haut Sie um«. Paramount Studios war sich klar darüber, daß sie mit DER EINZIGE ZEUGE ein gutes Drehbuch hatten, und man erwartete, noch bevor der Film gemacht wurde, daß es als bestes Originaldrehbuch nominiert würde. In meiner Tätigkeit als Consultant habe ich dreimal mit Drehbüchern gearbeitet, die so straff und so wirkungsträchtig waren, daß ich dem Produzenten oder Autor als einzigen Rat geben konnte: »Rühren Sie es nicht an!«

Aus einem guten Drehbuch ein hervorragendes zu machen erfordert eine Kombination von Fertigkeiten. Der Autor sollte sein Sujet unter einem neuen Blickwinkel angehen. Er sollte originell sein, einen eigenen Stil haben und kreativ sein. Der Autor benötigt ein Gespür dafür, was die Zuschauer anspricht und wie man eine gute Geschichte erzählt. Und er sollte über Struktur Bescheid wissen, darüber, wie man eine Geschichte umsetzt, so daß sie einen Sinn ergibt.

Dieses Buch hat sich auf die Umsetzung eines Drehbuchs konzentriert, weil die meisten Filme aus strukturellen Gründen scheitern. Wenn Sie Rezensionen lesen, werden Sie bemerken, daß selten die Besetzung, die Regie oder selbst das Sujet kritisiert wird. Meistens werden in Filmbesprechungen strukturelle Probleme bemängelt: ein unklarer Handlungsverlauf, schwach motivierte Figuren, ziellose Nebenhandlungen, zu viele Figuren, ein Ende, das nicht zum Anfang paßt, zu viele Fragen, die offenbleiben. All diese Probleme lassen sich beheben. Was beim Schreiben des Drehbuchs nicht funktioniert, muß bei der Überarbeitung behoben werden.

Ich habe mit diesem Buch versucht, die grundlegenden Konzepte zu erörtern, durch die ein funktionierendes Drehbuch entsteht. Wenn Sie das Handwerk des Schreibens beherrschen, werden Sie in einer besseren Ausgangsposition sein, um Probleme zu lösen und klarer zu erkennen, wann Ihr Werk »aus den Fugen gerät« oder nicht. Ob für Autoren,

Produzenten, Executives oder Regisseure – die Arbeit mit diesen Elementen kann das Schreiben und Überarbeiten erleichtern und zu einem kraftvolleren und runderen Film führen. Aus einem guten ein hervorragendes Drehbuch zu machen ist ein Prozeß, ein Prozeß, bei dem das Handwerk des Schreibens und die Kunst des Schreibens zusammen den Zauber des Films herstellen.

AMERIKANISCHE BEGRIFFE UND IHRE ÜBERSETZUNGEN

A-Story	A-Story
B-Story	B-Story
<i>action point</i>	dramatischer Höhepunkt
<i>backstory</i>	Vorgeschichte
<i>barrier</i>	Hindernis
<i>beat</i>	Handlungsschritt
<i>casting</i>	Besetzung
<i>catalyst</i>	Anstoß
<i>catalyst-character</i>	Anstoßfigur
<i>central question</i>	zentrale Frage
<i>character</i>	Figur
<i>climax</i>	Klimax, Höhepunkt
<i>comic relief</i>	heiteres Zwischenspiel
<i>clue/pay-off</i>	Andeutung/einlösen
<i>complication</i>	Komplikation
<i>credit sequence</i>	Titelsequenz
<i>executive</i>	Producer, Executive
<i>flash back</i>	Rückblende
<i>focus</i>	Fokus, Haltung, Standpunkt, Perspektive, Brennpunkt
<i>foreshadowing/pay-off</i>	Vorgabe setzen, einlösen
<i>midpoint scene</i>	Zentraler Punkt
<i>mini-series</i>	Mehrteiler
<i>momentum</i>	Momentum, (Eigen-)Dynamik
<i>montage</i>	Schnitt, Schnittsequenz, Szenenabfolge
<i>outline</i>	Szenenabriß, Outline
<i>raising the stakes</i>	das Risiko erhöhen
<i>resolution</i>	Auflösung
<i>reversal</i>	Umkehrung
<i>rewrite</i>	Überarbeiten
<i>sequel</i>	Fortsetzung
<i>scene sequence</i>	Sequenz
<i>set-up</i>	Exposition, Setup
<i>sit-com</i>	Situationskomödie, Sitcom
<i>script-consultant</i>	Dramaturg
<i>soap opera</i>	Seifenoper
<i>subplot</i>	Nebenhandlung
<i>turning point</i>	Wendepunkt
<i>twist</i>	Wendung

VERZEICHNIS DER NAMEN UND TITEL

- 48 HOURS (NUR 48 STUNDEN) 138, 236
A MAN FOR ALL SEASONS (EIN MANN FÜR ALLE JAHRESZEITEN) 150
A NIGHT TO REMEMBER (DIE LETZTE NACHT DER TITANIC) 206
A ROOM WITH A VIEW (ZIMMER MIT AUSSICHT) 52, 159
A TRIP TO BOUNTIFUL (REISE INS GLÜCK) 150
ABSENCE OF MALICE (DIE SENSATIONSREPORTERIN) 150
ADAM (SEIN SCHICKSAL WEIST DEN WEG) 152
ADVENTURES IN THE SCREEN TRADE / William Goldman 161
AGE OF INNOCENCE (ZEIT DER UNSCHULD) 52
ALIENS (DIE RÜCKKEHR) 234
ALL IN THE FAMILY 155
Altman, Robert 124
AMADEUS 121, 157, 206, 234, 239, 241
AWAKENING (ZEIT DES ERWACHENS) 55
BABY BOOM (EINE SCHÖNE BESCHERUNG) 151
BACK TO THE FUTURE (ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT) 15, 43, 56, 61, 63, 70, 73, 91, 129 ff., 137, 146, 155, 156, 190, 219, 221, 238
BAD LIEUTENANT 124
BEN HUR 106
Blixen, Karen 218
Bombyk, David 253, 261
BONFIRE OF THE VANITIES (FEGEFEUER DER EITELKEITEN) 145
BORN ON THE FOURTH OF JULY (GEBOREN AM 4. JULI) 52
BROADCAST NEWS (NACHRICHTENFIEBER – BROADCAST NEWS) 52
Bronson, Charles 149
BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID (ZWEI BANDITEN/BUTCH CASSIDY UND SUNDANCE KID) 236
Campbell, Joseph 167, 176
Cassavetes, John 124
CABARET 123
CHARIOTS OF FIRE (DIE STUNDE DES SIEGERS) 157
CHINATOWN 156
CITY SLICKERS (DIE GROSSTADT-HELDEN) 52
CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (BEGEGNUNGEN DER DRITTEN ART) 141
COCOON 50, 88 f., 135, 189
COUNTRY 155
CROCODILE DUNDEE (EIN KROKODIL ZUM KÜSSEN) 161
DEAD POETS SOCIETY (DER CLUB DER TOTEN DICHTER) 58
DANCES WITH WOLVES (DER MIT DEM WOLF TANZT) 123

D.A.R.Y.L. (D.A.R.Y.L. – DER AUSSERGEWÖHNLICHE) 145
 DELIVERANCE (BEIM STERBEN IST JEDER DER ERSTE) 58, 154, 160
 DESERT HEARTS 240
 DIAGNOSIS: MURDER (DER SEE DER VERSTÜMMELTEN LEICHEN) 236
 DIE HARD (STIRB LANGSAM) 19
 DINER (AMERICAN DINER) 233
 DIRTY HARRY 190
 DO YOU REMEMBER LOVE? (VERGESST DIE LIEBE NICHT) 149, 152
 DRIVING MISS DAISY (MISS DAISY'S CHAUFFEUR) 19
 EARTHQUAKE (ERDBEBEN) 206
 Eastwood, Clint 61,176
 E. T. (E. T. – DER AUSSERIRDISCHE) 19, 35, 146 f., 161, 181
 FAMILY TIES (FAMILIENBANDE) 151
 FATAL ATTRACTION (EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE) 15, 23, 53, 93, 105, 122, 138, 148,
 160, 219
 Feldman, Edward 147, 253 f., 261
 Field, Syd 53
 FIRST BLOOD (RAMBO) 95, 145, 175
 FLAMMEN DES WIDERSTANDS – DER KAMPF DES CHICO MENDES 151
 FOR KEEPS (AM ANFANG WAR DER KLAPPERSTORCH) 151
 Ford, Harrison 253
 FRANKENSTEIN 156
 FULL METAL JACKET 139
 GANDHI 156, 245
 GHOSTBUSTERS (GHOSTBUSTERS – DIE GEISTERJÄGER) 15, 43, 52, 88 ff., 107, 135, 146, 148,
 172, 173, 187, 200, 235
 GHOSTBUSTERS II 146
 Godonov, Alexander 254
 GONE WITH THE WIND (VOM WINDE VERWEHT) 15, 85, 90, 129, 137, 188, 190, 203,
 234, 239
 GORKY PARK (GORKI PARK) 139
 GRAND CANYON (IM HERZEN DER STADT) 151
 GROWING PAINS (UNSER LAUTES HEIM) 151
 GUNSMOKE (RAUCHENDE COLTS) 252 f.
 HEARTSOUNDS 152
 HEAVEN AND EARTH (ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE) 151
 HERO WITH A THOUSAND FACES (DER HEROS IN TAUSEND GESTALTEN) 167
 Hicks, James 193
 HOPE AND GLORY 123
 HOW THE WEST WAS WON (DAS WAR DER WILDE WESTEN) 252 f.
 ICE PIRATES (KRIEG DER EISPIRATEN) 145

JAWS (DER WEISSE HAI) 15, 43 f., 51 f., 84, 88 f., 92, 135, 138, 146, 162, 168, 170, 174, 203 ff.,
 213, 235, 241, 246
 JFK (JOHN F. KENNEDY – TATORT DALLAS) 123
 JOAN OF ARC (JOHANNA VON ORLÉANS) 156
 JOB (HIÖB) 207
 Kelley, William 251 ff., 260
 KINDERGARTEN COP 151
 King, Stephen 208
 KISS OF THE SPIDER WOMAN (DER KUSS DER SPINNENFRAU) 55, 185
 KÖNIG HEINRICH IV, Erster und Zweiter Teil 238
 KÖNIG LEAR 238
 LETHAL WEAPON (ZWEI STAHLHARTE PROFIS) 236
 Launer, Dale 60
 Levinson, Barry 147
 LITTLE HOUSE ON THE PRAIRIE (UNSERE KLEINE FARM) 155
 LONGTIME COMPANION 240
 LOOK WHO'S TALKING (KUCK MAL, WER DA SPRICHT) 151
 LOOK WHO'S TALKING 2 (KUCK MAL, WER DA SPRICHT 2) 146
 LOVE IS NEVER SILENT (LIEBE OHNE WORTE) 149
 Lucas, George 175 f.
 M.A.D.D. (DIE INITIATIVE) 152
 MACBETH (SHAKESPEARE) 238
 MacLaine, Shirley 243
 MADAME CURIE 156
 Mantley, John 253
 MARRIED ... WITH CHILDREN (EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE) 151
 MARTIN LUTHER KING, JR. 156
 McGillis, Kelly 254
 MOONSTRUCK (MONDSÜCHTIG) 58
 MOSQUITO COAST 191, 208, 252, 254
 Moyers, Bill 167
 MRS. DOUBTFIRE (MRS. DOUBTFIRE – DAS STACHELIGE KINDERMÄDCHEN) 100, 151
 MRS. SOFFEL (FLUCHT ZU DRITT) 106
 MURDER SHE WROTE (MORD IST IHR HOBBY) 236
 MY DARLING CLEMENTINE (FAUSTRECHT DER PRAIRIE) 106
 MY FAIR LADY 155
 NEVER CRY WOLF (WENN DIE WÖLFE HEULEN) 156
 NO WAY OUT (ES GIBT KEIN ZURÜCK) 139
 NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE) 156, 189
 ODYSSEE (Homer) 161
 ON GOLDEN POND (AM GOLDENEN SEE) 150

ORDINARY PEOPLE (EINE GANZ NORMALE FAMILIE) 168
 OUT OF AFRICA (JENSEITS VON AFRIKA) 23, 78, 147, 202, 208, 218
 PASSAGE TO INDIA (REISE NACH INDIEN) 55
 PHILADELPHIA 240
 PLACES IN THE HEART (EIN PLATZ IM HERZEN) 78, 90, 149, 155, 157, 171, 187, 189, 213
 PLATOON 145, 245
 POLICE-ACADEMY (POLICE-ACADEMY ... DÜMMER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT) 155, 245
 Pollack, Sidney 147
 PORKY'S 149, 152, 155
 PRIZZI'S HONOR (DIE EHRE DER PRIZZIS) 234
 RAIDERS OF THE LOST ARK (JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES) 15, 108 ff., 146, 230
 RAISE THE TITANIC (HEBT DIE TITANIC) 145
 RAISING ARIZONA (ARIZONA JUNIOR) 151
 RAMBO II 145
 REALITY BITES (VOLL DAS LEBEN) 151
 Redford, Robert 143, 146 f.
 RISKY BUSINESS (LOCKERE GESCHÄFTE) 149
 ROCKY I 145, 148, 153
 ROCKY II 145
 ROCKY III 145
 ROCKY IV 145
 ROMEO UND JULIA (SHAKESPEARE) 238
 ROSEANNE 151
 REUBEN (RUBEN, RUBEN) 254
 RUBY IN PARADISE 124
 RUTHLESS PEOPLE (DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS. STONE) 15,
 55, 60, 147
 SAVE THE TIGER 254
 SCHINDLER'S LIST (SCHINDLERS LISTE) 15, 92, 94, 114, 122 f., 148, 213, 220, 240 f.
 Schlesinger, Thomas 167
 SHANE (MEIN GROSSER FREUND SHANE) 94
 Shakespeare, William 34, 238
 SHE'S HAVING A BABY 151
 SHORT CUTS 123
 SONG OF BERNADETTE (DAS LIED DER BERNADETTE) 156
 SOUL MAN 240
 Spielberg, Steven 91 f., 175 f.
 ST. ELMO'S FIRE (DIE LEIDENSCHAFT BRENNT) 233
 ST GEORGE AND THE DRAGON (DER DRACHE, DER ST. GEORG TÖTET) 163, 174
 Stallone, Sylvester 150, 176
 STAND BY ME (STAND BY ME – DAS GEHEIMNIS EINES SOMMERS) 149, 152, 187, 208

STAR-TRECK: DEEP SPACE NINE 236
 STAR WARS (KRIEG DER STERNE) 15, 38, 90, 145 f., 156, 161, 167 ff., 188, 202, 221, 238,
 241, 146
 Stone, Oliver 147
 Streep, Meryl 147
 TAXI DRIVER 22, 160
 TENDER MERCIES (COMEBACK DER LIEBE) 55
 THE \$5.20-AN-HOUR DREAM 156
 THE AFRICAN QUEEN (AFRICAN QUEEN) 9, 14, 24, 38, 40, 44, 48, 59, 114, 128, 138, 158,
 167, 181, 191, 201 f., 213, 217, 221 ff., 230
 THE BIG CHILL (DER GROSSE FRUST) 149, 150, 233
 THE BLACK HOLE (DAS SCHWARZE LOCH) 145
 THE BODY (Stephen King) 208
 THE BREAKFAST CLUB (DER FRÜHSTÜCKSCLUB) 149, 233
 THE BURNING BED (DAS BRENNENDE BETT) 152
 THE CHINA SYNDROME (DAS CHINA-SYNDROM) 150, 157
 THE COLOR OF MONEY (DIE FARBE DES GELDES) 139
 THE COLOR PURPLE (DIE FARBE LILA) 55, 149, 156, 240
 THE COSBY SHOW 151
 THE COTTON CLUB (COTTON CLUB) 244
 THE DEER HUNTER (DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN) 245
 THE DEVIL AND DANIEL WEBSTER (DER TEUFEL UND DANIEL WEBSTER) 206
 THE EMPIRE STRIKES BACK (DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK) 241
 THE EXORCIST (DER EXORZIST) 175
 THE FUGITIVE (AUF DER FLUCHT) 15, 22, 53 ff., 61, 93, 98, 106 f., 115, 121 f., 155, 160,
 182, 187, 217, 220, 237
 THE GODFATHER (DER PATE) 123
 THE GODFATHER PART II (DER PATE TEIL II) 123
 THE GODFATHER PART III (DER PATE TEIL III) 123
 THE GOLDEN CHILD (AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN KIND) 254
 THE GUNS OF NAVARONE (DIE KANONEN VON NAVARONE) 120
 THE HANOI HILTON (HANOI HILTON) 145
 THE INCREDIBLE LIGHNESS OF BEING (DIE UNERTRÄGLICHE LEICHTIGKEIT DES SEINS) 123
 THE JEFFERSONS 151
 THE KARATE KID (KARATE KID) 148, 153
 THE KILLING FIELDS (SCHREIENDES LAND) 202
 THE LAST EMPEROR (DER LETZTE KAISER) 123
 THE LAST MARRIED COUPLE IN AMERICA (EINMAL SCHEIDUNG, BITTE!) 254
 THE LITTLE DRUMMER GIRL (DIE LIBELLE) 139, 145
 THE MAGNIFICENT SEVEN (DIE GLORREICHEN SIEBEN) 233
 THE MALTESE FALCON (DER MALTESER FALKE) 156

THE MISSION (MISSION) 139, 191
 THE MORNING AFTER (DER MORGEN DANACH)
 THE OLD MAN AND THE SEA (DER ALTE MANN UND DAS MEER) 163
 THE OSTERMAN WEEKEND (DAS OSTERMAN WEEKEND) 139
 THE OTHER SIDE OF THE MOUNTAIN I UND II (DIE KEHRSEITE DER MEDAILLE I UND II) 254
 THE PIANO (DAS PIANO) 100, 219
 THE PIG MAN 252
 THE POSEIDON ADVENTURE (DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON) 206
 THE POWER OF MYTH 167
 THE SCREENWRITER'S WORKBOOK (DAS HANDBUCH ZUM DREHBUCH) 53
 THE SILENCE OF THE LAMBS (DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER) 52, 54, 98, 201
 THE SOUND OF MUSIC (MEINE LIEDER – MEINE TRÄUME) 38
 THE STING (DER CLOU) 175
 THE TIME MACHINE (DIE ZEITMASCHINE) 156
 THE TOWERING INFERNO (FLAMMENDES INFERNO) 206
 THE TREASURE OF SIERRA MADRE (DER SCHATZ DER SIERRA MADRE) 168
 THE TURNING POINT (AM WENDEPUNKT) 157
 THE VERDICT (DIE WAHRHEIT UND NICHTS ALS DIE WAHRHEIT) 150
 THE WINDS OF WAR 252
 THE WIZARD OF OZ (DER ZAUBERER VON OZ) 168, 174
 THE YEAR OF THE DRAGON (IM JAHR DES DRACHEN) 240
 THREE MEN AND A BABY (NOCH DREI MÄNNER, NOCH EIN BABY) 151
 TIME AFTER TIME (FLUCHT IN DIE ZUKUNFT) 156
 TOOTSIE 9, 14, 43, 48, 54, 56, 58, 60 f., 72 ff., 77, 83, 86 f., 98, 99, 104, 107, 114, 116, 128,
 173, 183 ff., 189, 198 ff., 216, 221, 235, 237, 239
 UNFORGIVEN (ERBARMUNGSLÖS) 15, 19, 27, 55, 61, 148, 151, 182, 200, 219, 240
 VERTIGO (VERTIGO – AUS DEM REICH DER TOTEN) 106
 Vogler, Chris 167
 VOYAGE OF THE DAMNED (REISE DER VERDAMMTEN) 155
 Wallace, Earl W. 251, 253
 Wallace, Pamela 251
 WARGAMES (WARGAMES – KRIEGSSPIELE) 52, 100, 145, 147, 150
 Weir, Peter 147, 253, 254, 257
 WEST SIDE STORY 38
 WHEN HARRY MET SALLY (HARRY UND SALLY) 120
 WITNESS (DER EINZIGE ZEUGE) 9, 14, 38 f., 43 ff., 47 f., 50 f., 61 ff., 82, 85, 90, 98, 100,
 102 f., 117 ff., 136, 138, 155, 157, 171, 187, 190, 200, 210, 217, 236, 238, 251 ff., 263
 WORKING GIRL (DIE WAFFEN DER FRAUEN) 218
 Zaentz, Saul 147
 Zanuck, Richard 147

FILMBÜCHER

LINDA SEGER

Von der Figur zum Charakter
– *Überzeugende Filmcharaktere erschaffen*
(*Creating Unforgettable Characters*)

JEAN-CLAUDE CARRIÈRE und PASCAL BONITZER

Die Arbeit am Drehbuch
Über das Geschichtenerzählen

JEAN-CLAUDE CARRIÈRE

Der unsichtbare Film
Die Ferien des M. Hulot. Roman nach dem Film von Jacques Tati
Mein Onkel. Roman nach dem Film von Jacques Tati

LUIS BUÑUEL

Mein letzter Seufzer

MICHEL CHION

Techniken des Drehbuchschreibens

ROBERT McKEE

Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens

DAVID MAMET

Die Kunst der Filmregie
Vom dreifachen Gebrauch des Messers. Über Wesen und Zweck des Dramas

LOUIS MALLE ÜBER LOUIS MALLE
Gespräche mit Philip French

WALLACE SHAWN/ANDRÉ GREGORY
Mein Essen mit André

RUI NOGUEIRA
Kino der Nacht.
Gespräche mit Jean-Pierre Melville

ANDRÉ BAZIN
Was ist Film?

DOGMA 95 – Zwischen Kontrolle und Chaos

INGMAR BERGMAN
Laterna magica. Mein Leben

ANNE BERNAYS/PAMELA PINTER
Was wäre, wenn?
Schreibübungen für Schriftsteller und Drehbuchautoren

THEATERBÜCHER

PETER BROOK

Der leere Raum

Wanderjahre – Schriften zu Theater, Film & Oper 1946-1987

Vergessen Sie Shakespeare

Zwischen zwei Schweigen

Theater als Reise zum Menschen. Hrsg. Olivier Ortolani

KEITH JOHNSTONE

Improvisation und Theater

Mit einem Nachwort von George Tabori

Theaterspiele

Improvisation, Spontaneität und Theatersport

JERZY GROTOWSKI

Für ein armes Theater

Mit einem Vorwort von Peter Brook

THOMAS RICHARDS

Theaterarbeit mit Grotowski an physischen Handlungen

Mit einem Vorwort und dem Essay »Von der Theatertruppe zur

Kunst als Fahrzeug« von Jerzy Grotowski

YOSHI OIDA

Zwischen den Welten

Mit einem Vorwort von Peter Brook

YOSHI OIDA
Der unsichtbare Schauspieler
Mit einem Vorwort von Peter Brook

LEE STRASBERG
Schauspielen & das Training des Schauspielers

JOSETTE FÈRAL
Ariane Mnouchkine und das Théâtre du Soleil

MICHAEL SHURTLEFF
Erfolgreich Vorsprechen

JAN KOTT
Shakespeare heute

Gott-Essen

Leben auf Raten

Das Gedächtnis des Körpers

Bitte fordern Sie das kostenlose Gesamtverzeichnis an!

ALEXANDER VERLAG BERLIN

Postfach 19 18 24 – D-14008 Berlin

www.alexander-verlag.com – info@alexander-verlag.com