

Nicole Mosleh

Drehbuchschreiben

Das Geheimnis
glaubwürdiger Charaktere und
fesselnder Geschichten



 **UVK**

Nicole Mosleh
Drehbuchschreiben



Nicole Mosleh ist Drehbuchautorin, Regisseurin und Dozentin für Drehbuch. Die Absolventin der Drehbuchwerkstatt der Hochschule für Fernsehen und Film in München und des American Film Institute in Los Angeles arbeitet seit 18 Jahren als Drehbuchautorin. Sie unterrichtet an verschiedenen Filmschulen und in der internen Weiterbildung des ZDF. »Nemesis«, ihr erster Kinospelfilm als Regisseurin (mit Ulrich Mühe und Susanne Lothar in den Hauptrollen), lief im Herbst 2012 in den deutschen Kinos.

www.nicolemosleh.de; Kontakt: info@nicolemosleh.de

Nicole Mosleh

Drehbuchschreiben

Das Geheimnis glaubwürdiger
Charaktere und fesselnder Geschichten

UVK Verlagsgesellschaft · Konstanz und München

Praxis Film

Band 76

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ISSN 1617-951X
ISBN 978-3-86764-372-6

© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München 2013

Einbandgestaltung: Susanne Fuellhaas, Konstanz
Einbandfoto: © Istockphoto Inc.
Lektorat: Maria Grohme-Eschweiler, Bonn
Druck: fgb · freiburger graphische betriebe, Freiburg

UVK Verlagsgesellschaft mbH
Schützenstr. 24 · D-78462 Konstanz
Tel.: 07531-9053-0 · Fax: 07531-9053-98
www.uvk.de

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG 11

Warum ein weiteres Buch über das Drehbuchschreiben?

1. VON DER IDEE ZUR GESCHICHTE 15

Wie kriege ich das, was ich im Kopf habe, aufs Papier?	15
Auf der Suche nach einer Anleitung:	
Drehbuchtheorien und Dramaturgiemodelle.....	17
Was sonst?	18
Augen & Ohren auf	18
Mit allen fünf Sinnen	19
Fühlen	20
Als ob	20
Erinnern.....	25
Recherche.....	27
Plot, Premise und dreidimensionale Charaktere – was zuerst?	27
Subjektives Drama vs. objektives Drama.....	28
Übungen.....	29

2. LEBENDIGE FIGUREN STATT ZWEIDIMENSIONALER PAPPKAMERADEN.. 35

Menschen im Mittelpunkt	35
Dreidimensionale Charaktere	35
1. Dimension: Physiologie.....	36
2. Dimension: Soziologie.....	36
3. Dimension: Psychologie	37
Biografie und Backstory einer Figur	38
Haltung entwickeln.....	38
Fakten statt Urteile	39
Figurencharakteristika als Folge einzelner Ereignisse.....	41
Autobiografie statt Biografie	41
Es gibt für alles einen Grund, manchmal auch zwei	43
Widersprüche und Ambivalenzen	43
Die Logikfalle.....	45
Character Spine oder Psychologisches Rückgrat	45

Character Spine und Passive Hauptfiguren	48
Empathie statt Identifikation.....	49
Das Geheimnis interessanter Figuren.....	53
Wann wir einen Menschen interessant finden: drei Prämissen.....	54
Recherche.....	56
1. Äußere Wirklichkeit	56
2. Innere Wirklichkeit	59
Fragen, Fragen, Fragen	59
Sieben Beispiele schlecht entwickelter Filmfiguren	60
Übungen.....	67
 3. WESSEN GESCHICHTE IST ES?	73
Die Hauptfigur	73
Das Ziel	75
So konkret wie möglich.....	77
Die Hindernisse	78
Aktive versus passive Imagination.....	79
Das Bedürfnis	80
Der Herzwert.....	82
Der Gegenspieler.....	82
Perspektivwechsel.....	86
Kann es nur einen geben?	87
Zwei Hauptfiguren	88
Ensemblefilm	90
Passive Hauptfiguren	92
Hauptfigur und dominante Figur.....	93
Character Arc: Die Entwicklung des Charakters innerhalb der Geschichte.....	95
Wie äußert sich Charakter?	96
Übung	98
 4. DIE GESCHICHTE	101
Dramatisches Erzählen vs. episches Erzählen	101
Stoffentwicklung – Etappen auf dem Weg zum Drehbuch.....	101
Ideenskizze und Exposé	102
Treatment und Bildertreatment	102
Beat-Sheet	103
Drehbuch	104

Die dramatische Struktur	105
Was es mit Drehbuchmodellen auf sich hat.....	106
Story oder Plot	107
Akt.....	107
Anfang, Mitte, Schluss: Die Drei-Akt-Struktur	108
I. Akt/Exposition.....	108
Wendepunkt.....	109
II. Akt/Konflikt	110
III. Akt/Auflösung.....	110
Sequenzen	111
Höhepunkt.....	116
Szene	117
Wessen Szene ist es?.....	118
Struktur: Anfang, Mitte, Schluss	119
Übungen.....	120
5. TEXT UND SUBTEXT	125
Thema eines Drehbuchs	125
Worum geht es in dem Film?.....	127
Worum geht es <i>wirklich</i> in dem Film?.....	128
Die Essenz der Geschichte	129
Ereignisse einer Szene	131
Szene (1) – Worum geht es?.....	131
Szene (2) – Worum geht es wirklich?.....	132
Dramatische und andere Szenen.....	133
Story-Beats.....	135
Kurzfilmdrehbuch <i>KEINE GUTE TAT BLEIBT UNGESTRAFT</i>	136
Gewinn und Verlust.....	149
Die Essenz einer Szene.....	152
Dialog.....	153
Von Menschen und anderen komischen Vögeln	153
Das Gesagte und das Gemeinte	154
Dialog und Handlung.....	155
Dialog und Charakter.....	158
Ziele und Strategien	160
Motivation, Stimmung, Gefühle	161
Satzbau im Dialog: Drei Prinzipien	163

50:50-Doktrin oder die Kunst des Weglassens.....	164
Die häufigsten Fallstricke misslungener Dialoge	165
Übungen.....	168
6. DER KONFLIKT	175
Story Arc: Hoffen und Befürchten	175
Story Molekül	178
1. Der äußere Konflikt.....	178
2. Der Konflikt der zentralen Beziehung	179
3. Der innere Konflikt	179
Wenn ein oder mehrere Konfliktbereiche fehlen	183
Tiefe statt Breite	184
Haupt- und Nebenhandlung oder: Der geflochtene Zopf	185
Unpersönliche Konflikte und abstrakte Antagonisten	189
Konflikt: aufsteigend, vorschwebend, springend.....	192
Fünf Säulen	198
Übungen.....	202
7. REWRITE!	209
Kritik	210
Die fünf Phasen des Sterbens, oder Wie geht's jetzt weiter?	212
Phase 1: Leugnen.....	212
Phase 2: Zorn.....	213
Phase 3: Verhandeln	213
Phase 4: Depression	214
Phase 5: Akzeptanz	215
Neu erfinden statt ausbessern, abschleifen, ankleben.....	216
Einen Schritt zurück	218
Die »Eigentlich-schon-ganz-gut«-Falle.....	222
Die Story	224
Szenen.....	225
Dialoge	226
Charakter Reloaded	229
Komplexe Beziehungen und magische Hilfsmittel: »als-ob«	229
Zentrale Dynamik einer Beziehung: »als-ob«.....	231

8. TRAINING UND RESSOURCEN EINES DREHBUCHAUTORS	235
Beobachten	236
Erinnern	238
Imagination	240
Gefühle	241
Empathie	244
Intuition	248
9. SCHREIBBLOCKADE	253
Schwierigkeiten beim Schreiben	253
Konzentration	255
Freiheit zu scheitern	257
Dem Monster ins Angesicht schauen	258
Viel Schreiben	259
Drei Lösungen für jedes Story-Problem	260
Triff eine Entscheidung - irgendeine	261
Im Zweifel Liebe	262
Eine persönliche Verbindung	264
Bevor der Groschen fällt	264
Flow	265
Fragen, Fragen, Fragen	266
Respekt	267
EPILOG	271
Schreiben	271
Leben	273
Vertrauen	274
Freude	275
ANHANG	277
Beispiel: Szene aus dem Kinospielfilm NEMESIS – Ziele, Strategien, Beats	277
Index Filmtitel	297
Glossar	307

Für Gabriela Pintner

EINFÜHRUNG

Warum ein weiteres Buch über das Drehbuchschreiben?

»Das, was ich gelesen habe, leuchtet mir schon alles ein. Ich weiß bloß nicht, wie ich das auf meine Geschichte übertragen kann.«

»Ich hab ein paar Ideen, aber ich weiß nicht, wie ich anfangen soll.«

»Meine Plot Points sind alle an der richtigen Stelle, aber trotzdem funktioniert es irgendwie nicht.«

»Ich habe das alles ausgearbeitet, den Helden, den Mentor, den Schwellenhüter und auch die einzelnen Stationen der Reise. Aber wenn ich mit dem Drehbuch anfangen will, dann stecke ich fest.«

Mittlerweile gibt es zahlreiche Bücher übers Drehbuchschreiben; viele davon sind sehr gut. Dennoch sind angehende Drehbuchautoren schnell verloren, wenn Sie mithilfe dieser Bücher das Drehbuchschreiben erlernen und ihre eigenen Stoffe zu Geschichten verweben möchten. Das liegt daran, dass sich die meisten Bücher ausschließlich mit dramaturgischen Modellen beschäftigen.

Struktur und Handwerk sind wichtig. Aber als Blaupause für den eigenen Film, den man gerade aufs Papier bringen möchte, taugen sie nicht. Denn wo fängt man an, ihre Regeln und Gesetzmäßigkeiten anzuwenden? Wenn man doch noch nicht viel mehr als eine ungefähre Idee hat von einer Geschichte, von den Personen und der Welt, in der sie sich bewegen? Und wie kann man sie außerdem auf den eigenen Stoff übertragen, der doch originell und einzigartig sein soll und nicht ein Abklatsch von bereits Vorhandenem?

Um eine Geschichte gut zu erzählen, genügt es nicht, einem Strickmuster zu folgen. Ein gelungenes Drehbuch muss mehr als nur technisch einwandfrei sein. Oder haben Sie schon mal jemanden sagen hören: »Der Film hat mich so ergriffen. Wahnsinn, wie perfekt der Autor die Struktur konstruiert hat!«? Für mich ist ein Drehbuchautor in erster Linie ein Geschichtenerzähler.

- Was zeichnet gute Geschichten aus?
- Welche Verbindung haben sie zu unserem Leben?
- Warum fesseln uns manche Geschichten und warum lassen uns andere wiederum kalt?
- Warum haben wir bei einigen Figuren das unangenehme Gefühl, dass wir es nur mit Pappkameraden zu tun haben, die einem Drehbuch entsprungen sind, während uns andere noch lange nach dem Film begleiten?
- Was genau braucht es, um Zuschauer zu berühren?

- Und wie stellt man es her?
- Und wie erschafft man authentische Geschichten und wahrhaftige Charaktere, wenn fiktionale Filme doch gerade nicht einfach nur die Realität abbilden?

Diese Dinge sind nicht einfach zu benennen. Und sie sind noch schwerer zu unterrichten. Aber sie sind zentral für ein gutes Drehbuch und essentiell für angehende Drehbuchautoren, die mit diesen Fragen meist allein gelassen werden. Ich habe dieses Buch geschrieben, um diese Lücke auszufüllen. Es enthält all das, was ich in meiner Ausbildung und meiner 18-jährigen Tätigkeit als Drehbuchautorin für gültig und hilfreich befunden habe. Vieles davon ist untrennbar mit meinen persönlichen Erfahrungen verbunden, geprägt von meinen Lehrjahren in Deutschland, Frankreich und den USA.

Ich glaube an die Kraft von Geschichten; daran, dass sie eine Möglichkeit sind, das Chaos in dem wir leben, zu entschlüsseln. Geschichten können die Widersprüche, die unser Menschsein ausmachen, erfassen. Und sie können eine Brücke zwischen Menschen und Kulturen sein. Dazu müssen sie spannend und unterhaltsam, aber auch wahrhaftig und ehrig und dazu imstande sein, den Zuschauer zu berühren.

Dieses Buch ist als Arbeitsbuch gedacht und muss nicht unbedingt am Stück oder in chronologischer Reihenfolge gelesen werden¹. Sie können genauso gut querbeet einzelne Kapitel lesen, die das behandeln, was Sie gerade beschäftigt. Ich möchte Sie dazu einladen, das, was Ihnen für Ihre eigene Arbeit hilft, zu benutzen. Und alles andere über Bord zu werfen. Das Buch hat keinen anderen Zweck, als Sie zum Schreiben zu bringen. Und Ihnen zu helfen, Ihre Ideen und Geschichten zutage zu fördern und sie in filmischer Form zu Papier zu bringen. Es soll Sie mit Techniken vertraut machen, die Ihnen den Zugriff auf Ihre kreative Energie und den eigenen, unbegrenzten Ideenpool ermöglichen. Und Ihnen helfen, universelle und dennoch einzigartige Geschichten zu erzählen.

Das Buch richtet sich an diejenigen, die bisher nur eine vage Idee für ein Drehbuch haben, ebenso wie an diejenigen, die schon länger an ihrem Filmstoff arbeiten und bereits sämtliche Phasen von Euphorie über Skepsis bis hin zur völligen Verzweiflung durchlaufen haben. Es ist gedacht für alle, die bereit sind, sich in das Abenteuer des Schreibens zu stürzen. Denn jeder Stoff, jede Story, jedes Drehbuch gleicht einer abenteuerlichen Reise ins Unbekannte. Dieses Buch soll Sie bei der

1 Allerdings ist es hilfreich, wenn Sie die Übungen am Ende der jeweiligen Kapitel in chronologischer Reihenfolge bearbeiten, da die Übungen der Folgekapitel auf dem, was Sie zuvor erarbeitet haben, aufbauen.

Reise begleiten und Ihnen Werkzeuge an die Hand geben, die Ihnen helfen, Ihr Ziel zu erreichen: ein gutes Drehbuch.

Es ist entstanden auf Anregung meiner Studenten, denen ich zu großem Dank verpflichtet bin. Für das Vertrauen, das sie mir von Anfang an entgegengebracht haben, indem sie sich mit Haut und Haaren auf mein Konzept eingelassen haben. Durch ihre Fragen und Anregungen habe ich viel gelernt und das, was verwirrend und unklar war, besser herausarbeiten können. In zahlreichen Seminaren haben sie mein Konzept auf Herz und Nieren und auf seine Praxistauglichkeit überprüft. Von ihrer Arbeit und ihren Fragen in meinen Seminaren profitiert dieses Buch.

Bedanken möchte ich mich außerdem bei Sonja Rothländer vom UVK Verlag, die dieses Buch mit unendlich viel Geduld begleitet und mich in Momenten großer Verunsicherung ermutigt hat, meinen eingeschlagenen Weg fortzusetzen. Ein herzliches Dankeschön an Viola Mosleh, die dieses Buch mit zahlreichen Grafiken liebevoll illustriert hat und meinem Anwalt Béla von Raggamby, der die Vertragsverhandlungen betreut hat. Mein Dank gilt außerdem Marino De Crescente für seine Nachsicht und Unterstützung, Siham Mosleh für die zahlreichen anregenden Diskussionen, Elke Sander und ihrem Team der Agentur mainFreiraum für die fantastische Betreuung meines Kinofilms NEMESIS, die es mir möglich gemacht hat, währenddessen weiter an diesem Buch zu arbeiten. Vielen Dank an David Ungureit für sein Feedback, an Shai Levy, dessen Foto ich im Übungsteil von Kapitel 2 verwenden durfte, und an die Mitarbeiter der Bibliothek des Max-Planck-Instituts für Ornithologie, die mir schnell und unbürokratisch geholfen haben, wissenschaftliche Artikel zum Thema Kommunikation unter Vögeln ausfindig zu machen.

Praktische Hinweise zu diesem Buch:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit benutze ich in diesem Buch immer die männliche Form wenn es um Autoren geht, wohl wissend, dass mehr als ein Drittel aller professionellen Drehbuchautoren Frauen sind.

Für viele dramaturgische Kategorien gibt es mehrere Fachausdrücke, die bedeutungsgleich sind. Um Sie mit der Vielfalt vertraut zu machen, benutze ich alle Begriffe abwechselnd. Im Anhang finden Sie ein Glossar der wichtigsten Fachbegriffe und ihrer Synonyme.

1. VON DER IDEE ZUR GESCHICHTE

Wie kriege ich das, was ich im Kopf habe, aufs Papier?

Bilder, Stimmungen, Figuren, Dialoge. Oft hat man das Gefühl, bereits die ganze Geschichte im Kopf zu haben. Wie bringt man aber die vielen Einzelteile, die sich in der Fantasie zu einem fertigen Film gefügt haben, in Drehbuchform zu Papier? Eine filmische Erzählung beschränkt sich darauf, was wir sehen und hören können. Wir können zeigen, wie Menschen (oder, im Fall von Animationsfilmen: Wesen) in verschiedenen Situationen handeln, welche Entscheidungen sie treffen und mit wem sie wie sprechen. Das bedeutet, dass wir unsere Ideen, Assoziationen, Gefühle, die für uns auf einer emotionalen oder philosophischen Ebene schlüssig sind, in konkrete Ereignisse, Handlungen und Dialoge verwandeln müssen. Übergänge, die das Geschehen überhaupt erst glaubwürdig machen, fehlen in diesem Stadium oft noch. Ein Beispiel, dessen unzählige Varianten ich aus meiner Unterrichtspraxis kenne, soll illustrieren, was gemeint ist:

Einen erfolgreichen Hedgefonds-Manager, der zielstrebig und rücksichtslos seine Karriere plant, wirft plötzlich die Diagnose »Magenkrebs« aus der Bahn. Dazu zerbricht seine Ehe, in der es bereits seit geraumer Zeit kriselt. Seine Frau verlässt ihn. Und auf einmal merkt er, dass Geld eben doch nicht alles ist. Er erkennt, dass die kapitalistische Gesellschaftsordnung eine zerstörerische Macht ist, gegen die er von jetzt an kämpfen will.

Sie haben dazu bereits mehrere Schlüsselszenen im Kopf, zum Beispiel die, als Ihr Protagonist die Diagnose erhält oder von seiner Frau verlassen wird. Sie kennen die Welt, in der die Geschichte spielt, haben den Jargon der Finanzwelt in den Ohren, dazu eventuell ähnliche, eigene Erfahrungen und Begebenheiten, die Sie oder Freunde oder Familienmitglieder erlebt haben und die Ihnen helfen, in die Geschichte einzutauchen und sie glaubwürdig zu erzählen. Vielleicht können Sie auch die unendliche Einsamkeit nachvollziehen, wenn man plötzlich erkennt, dass einen mit den Menschen, mit denen man bisher das Leben geteilt hat, nichts mehr verbindet und man nirgendwo mehr dazugehört.

Um all dies aber in filmischer Form erzählen zu können, bedarf es noch einer Menge Arbeit. Denn was Sie benötigen, sind konkrete Situationen, Ereignisse, Handlungen und Dialoge. Während die Ausgangssituation recht konkret ist (»Karriere-Hedgefonds-Manager wird durch Krebsdiagnose aus der Bahn geworden und ist, nachdem ihn auch noch seine Frau verlassen hat, plötzlich völlig allein auf sich gestellt.«), ist alles andere noch sehr vage, oder gar nicht vorhanden.

- Welches Ereignis (oder welche Abfolge von Ereignissen) lässt ihn zu dem Schluss kommen, dass Geld nicht glücklich macht?
- Versucht er, die starke Verunsicherung und den fehlenden Halt zu kompensieren?
- Bezahlte er zum Beispiel eine Haushaltshilfe, die ihm den Alltag erleichtern soll, und erhofft sich mehr von diesem Kontakt?
- Versucht er, Freunde oder eine neue Frau an seiner Seite mit prestigeträchtigen und teuren Freizeitaktivitäten (luxuriöse Partys an ausgefallenen Orten, Reisen, exklusive Kulturevents, oder Ähnliches) für sich zu interessieren und an sich zu binden?
- Oder ist das Gegenteil der Fall: Muss er seine berufliche Tätigkeit aufgeben und hat deshalb nicht mehr so viel Geld zur Verfügung wie zuvor und kann aus diesem Grund mit seinen bisherigen »Freunden« nicht mehr mithalten, die sich folglich nach und nach zurückziehen und den Kontakt zu ihm abbrechen?
- Wie vollzieht sich seine Entwicklung von der »Heuschrecke« zum »Antikapitalisten«?
- Woran können wir seinen plötzlichen Gesinnungswandel festmachen? Sein »Lippenbekenntnis« jedenfalls reicht als Erklärung für seine Veränderung nicht aus.
- Wie aber wollen Sie seine Entwicklung zeigen?
- Was muss geschehen, damit seine Verwandlung vom Saulus zum Paulus glaubwürdig ist?
- Und welches sind die Schritte, die er anschließend im Kampf gegen die »zerstörerische Macht« unternimmt?
- Nutzt er seinen Einfluss als »Player« der Finanzwelt?
- Oder wird er zum Aktivisten, schließt sich den »Ordensleuten für den Frieden« an und kippt zusammen mit ihnen mehrere Kanister Jauche vor dem Eingang der Deutschen Bank aus?¹
- Außerdem ist der Ausgang der Geschichte bislang noch offen: Erreicht er etwas im Kampf um die Gerechtigkeit? Oder kämpft er vergeblich?

Um Ihre Geschichte erzählen zu können, müssen Sie wissen, was Ihre Hauptfigur als Nächstes tun wird und warum. Sie müssen sich im Klaren über die Konsequenzen sein – was passiert, wenn sie anders oder gar nicht handelt? Und warum? Wie wirken sich ihre Entscheidungen auf ihr Umfeld aus? Sie müssen nicht nur

¹ »Mit Gott gegen Staat und Kapital. Aktion der katholischen ›Ordensleute für den Frieden‹, aus Junge Welt vom 18.06.1998; <http://iof-online.zzz.org/jauche.html>

Ihre Charaktere in- und auswendig kennen und wissen, wie sie sich in jeder erdenklichen Situation verhalten würden. Sie müssen auch herausfinden, *was genau Sie eigentlich erzählen wollen*.

Das mag im Augenblick merkwürdig klingen. Aber sobald Sie in Ihre Geschichte eintauchen und sehen, wie sie sich im Laufe Ihrer Arbeit an Charakteren und Handlung verändert, werden Sie sehen, dass eine der größten Schwierigkeiten beim Drehbuchschreiben darin besteht, zu wissen, *was* man erzählen möchte. Während Sie dabei sind, sämtliche Handlungsschritte und Charaktere zu erarbeiten, werden Sie die Ereignisse und Entscheidungen aus den verschiedenen Perspektiven all Ihrer Figuren beleuchten. Dabei werden Sie feststellen, dass in Ihrer Geschichte in Wirklichkeit unzählige verschiedene Geschichten stecken, je nachdem, aus welchem Blickwinkel Sie diese erzählen. Aber erst wenn Sie wissen, *was* Sie erzählen möchten, können Sie entscheiden, *wie* Sie es am besten erzählen können.

Auf der Suche nach einer Anleitung: Drehbuchtheorien und Dramaturgiemodelle

Auf welche Weise können dramaturgische Modelle helfen, eine gute Geschichte zu entwickeln und diese auch auf gelungene Weise zu erzählen? Um die Frage zu beantworten, ist es hilfreich, sich die Entstehungsgeschichte dieser Modelle vor Augen zu führen. Die meisten Drehbuchtheorien leiten sich von Paradigmen dramatischen Erzählens – also dramaturgischen Modellen für Theaterstücke – ab, als deren Übervater Aristoteles mit der von ihm verfassten »Poetik« gilt. Was haben erfolgreiche² Geschichten gemeinsam? Gibt es etwas, was diese Geschichten verbindet? Gibt es etwas, das sie, so unterschiedlich sie auch sein mögen, teilen? Und so wie wir Menschen unterschiedlich in Wesen und Aussehen sind, jedoch alle ein Skelett haben, dessen einzelne Knochen, Sehnen und Knorpel an den gleichen Stellen sitzen, so gibt es bei dramatisch erzählten Geschichten sehr viele Ähnlichkeiten, was ihren Aufbau angeht. Dieses »Skelett« bildet die Grundlage aller dramaturgischen Modelle. Es ist die Struktur einer Geschichte.

Aber so, wie ein Skelett lediglich den menschlichen Körper stützt und nicht der Mensch selbst ist, so ist auch die Struktur einer Geschichte nicht die Geschichte

2 In diesem Zusammenhang beschränkt sich »erfolgreich« nicht auf Kassenschlager und Quotenhits. Gemeint sind Geschichten, die über Jahrzehnte, oder in einigen Fällen Jahrhunderte, weitergegeben werden. Theaterstücke, die immer wieder aufgeführt werden, gehören genauso dazu wie Filme, die Menschen auch Jahrzehnte später noch berühren, sie zum Lachen bringen, zum Weinen, Hoffen oder Sich-Fürchten.

selbst, sondern lediglich ein Ordnungsprinzip, das die Ereignisse der Geschichte in einen kausalen und zeitlichen Zusammenhang stellt.

Versucht man, Figuren innerhalb eines dramaturgischen Modells agieren zu lassen, so folgt man damit scheinbar einem zuverlässigen »roten Faden«, der helfen soll, sich im Dschungel der noch unfertigen Geschichte zurechtzufinden. Nur um sehr schnell festzustellen, dass sich auf diese Weise zweidimensionale Figuren in einer formelhaften Geschichte bewegen und Entscheidungen treffen, die nicht ihrer eigenen Logik folgen, sondern vielmehr der des Autors, der versucht, eine funktionierende Geschichte zusammenzuschustern.

Dramaturgische Modelle eignen sich sehr gut dazu herauszufinden, wo es in einer Geschichte hakt und warum – damit man sie anschließend überarbeiten kann. Als Anleitung zum Schreiben taugen sie nicht. Deshalb ist es am besten, sie während des Schreibprozesses zu vergessen. Wenn es dann darum geht, das Geschriebene zu verbessern, leisten sie gute Dienste.

Was sonst?

Wenn dramaturgische Modelle sich nicht als Rezept eignen, welche Möglichkeiten gibt es dann, Ideen und Figuren zu finden und sich einer Geschichte anzunähern?

Augen & Ohren auf

Schau genau hin. Das ist der Weg, dein Auge zu schulen.
Schau hin, sei neugierig, höre zu, belausche.
Stirb nicht unwissend. Du bist nicht lange hier.

Walker Evans

Vieles, was um uns herum geschieht, ist für uns unverständlich, widersprüchlich oder schlicht »zu viel«. Um unseren Alltag besser zu bewältigen, lernen wir von klein auf, unsere Wahrnehmungen zu filtern. Wir sehen und hören Dinge, mit denen wir rechnen oder auf die wir uns vorbereitet haben. Ereignisse, die unsere Weltanschauung durcheinanderbringen oder ein Umdenken erfordern, oder die wir an einem bestimmten Ort oder zu einer bestimmten Zeit nicht erwarten, blenden wir in der Regel aus.³

³ Am 12. Januar 2007 hat die Washington Post in einer Washingtoner Metrostation ein Experiment durchgeführt. Sie baten Joshua Bell, einen der größten zeitgenössischen Violinisten, inkognito ein Konzert zu spielen. Von 1097 Pendlern, die in den 40 Minuten, die er spielte, an ihm vorbei durch die Metrostation zur Arbeit eilten, interessierten sich lediglich sieben für die musikalische Darbietung und hörten zwischen drei und zehn Minuten zu. Die meis-

Um als Autor auf einen unerschöpflichen kreativen Fundus zurückgreifen zu können, müssen wir uns dieses, im Alltagsleben nützliche, aber bei unserer Arbeit als Autoren hinderliche Sozialverhalten abgewöhnen. Wir müssen erneut lernen, genau hinzuschauen und zuzuhören um das, was um uns herum geschieht, unvoreingenommen in uns aufzunehmen und damit die Bandbreite menschlichen Denkens, Handelns und Fühlens uneingeschränkt zu erfassen.

Denn egal, wie exotisch die Orte unserer Geschichten und wie ungewöhnlich die Ereignisse, die unseren Charakteren zustoßen, auch sein mögen, letztlich basieren sie doch auf dem, was uns als möglich und realistisch erscheint – dem Spektrum menschlicher Erfahrungen, dem Leben selbst. Um als Autor aus einem Fundus menschlichen Verhaltens schöpfen zu können, ist es nützlich, die verloren gegangene Neugierde wiederzuentdecken.

Mit allen fünf Sinnen

Orte vermitteln, ähnlich wie Musik, auf sehr starke und unmittelbare Weise Stimmungen. Wenn wir versuchen, einen Ort zu beschreiben, beschränken wir uns aber meist auf faktische und visuelle Informationen: Wie groß sind die Räumlichkeiten? Wann wurde das Gebäude erbaut? Wie wird es genutzt und auf welche Weise hat sich die Nutzung im Laufe der Zeit verändert (z.B. ein Hotel in einem ehemaligen Kloster).

Wenn wir stattdessen einen uns unbekannten Ort aufsuchen, stellen wir sehr schnell fest, dass das, was für uns diesen Ort ausmacht, sich an vielen einzelnen Dingen festmacht, die wir dort wahrnehmen und die weit über visuelle oder faktische Angaben hinausgehen. Um dem Leser des Drehbuchs einen möglichst plastischen Eindruck des Ortes zu vermitteln, der die Atmosphäre, die dort herrscht, treffend wiedergibt, ist es hilfreich, alle Sinne miteinzubeziehen, statt sich auf Fakten und rein visuelle Informationen zu beschränken.

ten der anderen Fahrgäste warfen dem Violinisten nicht mal einen Blick zu, obwohl der Geiger dieselben Stücke spielte, die er drei Tage zuvor während eines ausverkauften Konzerts darbot (für das man rund 100 USD für mittelmäßige Sitzplätze hinblättern musste). Zwei kleine Kinder, jeweils an der Hand ihrer Mütter, blieben fasziniert stehen und wurden von ihren Müttern weggezogen. (»Pearls Before Breakfast. Can one of the nation's great musicians cut through the fog of a D.C. rush hour?« <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/04/04/AR2007040401721.html>)

Fühlen

Wenn wir eine Geschichte erzählen, stellen wir uns bestimmte Ereignisse vor und leiten daraus die möglichen Konsequenzen, bezogen auf die Figuren und die äußere Handlung, ab. Mindestens genauso wichtig wie die äußeren Ereignisse sind innere Vorgänge und emotionale Konsequenzen. Wie fühlt es sich an, wenn einem etwas Konkretes widerfährt oder man sich in bestimmten Lebensumständen wiederfindet? Im Alltag blenden wir diese Überlegungen und Emotionen aus; sie gelten als subjektiv und damit als unzuverlässig und wenig allgemeingültig. Für das Schreiben sind sie unersetzlich. Sie geben uns wesentliche Hinweise für die Geschichte und sind häufig ein Schlüssel für unsere Figuren.

Als ob

Geschichten, die sich außerhalb des menschenmöglichen Erfahrungsbereiches abspielen (zum Beispiel Science-Fiction-, Fantasy- oder auch bestimmte Animationsfilm-Szenarien) stellen eine besondere Herausforderung an den Autor dar. Wie kann man etwas erzählen, was noch kein Mensch erlebt hat?

In einer fiktiven Welt, in der theoretisch alles möglich ist, da sie nicht von einer objektiv nachvollziehbaren Realität beschränkt ist, geraten Handlung und Figuren allzu leicht beliebig, konfus und unglaublich. Ereignisse aneinanderzureihen und Emotionen und Entscheidungen der Protagonisten willkürlich zu behaupten, ergibt selten eine in sich stimmige Geschichte. Und dennoch gibt es Filme, die auch unter fantastischen, scheinbar nicht in der menschlichen Realität verankerten Welt, eine Geschichte erzählen, die wahrhaftig ist und uns fesselt. Und die uns zum Lachen, Weinen, Hoffen oder Fürchten bringen.

Damit dies gelingt, muss der Autor dem Publikum Zugang zu dem zentralen Konflikt der Geschichte verschaffen. *Eine Geschichte berührt uns dann, sobald sie etwas mit unserem Leben zu tun hat und wir uns in den Charakteren wiederfinden können.* Das funktioniert am besten mithilfe von Analogien zu Ereignissen, die wir kennen und die etwas von unseren Wünschen, Hoffnungen und Ängsten widerspiegeln.

Um eine Übereinstimmung zwischen der fiktiven, mit keiner menschlich nachvollziehbaren Realität korrespondierenden Welt unseres Films auf der einen und subjektiv nachvollziehbaren, menschlichen Erfahrungen auf der anderen Seite zu finden, müssen wir zum Herzstück der Geschichte vordringen: Worum geht es? Vergessen Sie dazu für einen Moment die Details der äußeren Handlung. Worum geht es *wirklich*? Was ist der zentrale Konflikt? Worin besteht die Verbindung zu dem, was wir kennen, lieben, oder fürchten?

Anhand des bekannten Science-Fiction-Horrorfilms *ALIEN* lässt sich diese Herangehensweise sehr anschaulich erläutern. Die Geschichte des Films klingt zunächst nicht besonders originell oder überwältigend⁴. Es gibt zahlreiche Filme, die von Monstern im Weltall handeln, vier davon mit einer fast identischen Geschichte.⁵ Dennoch gilt *ALIEN* als Meisterwerk seines Genres und lässt auch mehr als 30 Jahre nach seiner Entstehung niemanden kalt. Worin liegt sein Erfolg?

Eine Sache, die alle Menschen beunruhigt, ist Sexualität. Das ist es, wie ich die Zuschauer packe – ich werde sie an ihrer Sexualität packen.⁶

Dies ist ein Film über [...] Vergewaltigung. Das ist furchteinflößend, weil es alle unsere Ängste anspricht.⁷

Dan O'Bannon⁸

Was hat ein Film über Monster im Weltall mit Vergewaltigung zu tun? Ein Horrorfilm ist dann gelungen, wenn er beim Zuschauer Angst, Schrecken und Verstörung auslöst. Science-Fiction-Horrorfilme haben theoretisch unbegrenzte Möglichkeiten, uns in diese negativen Gefühlszustände zu versetzen, da sie an keine objektiv-nachvollziehbare Realität gebunden sind: Alles ist erlaubt, nichts ist unmöglich.

Die große Freiheit des Genres ist allerdings zugleich auch seine größte Schwierigkeit. Bedrohliche Ereignisse, Figuren oder Situationen, die völlig losgelöst von unserer erlebten Realität sind, riskieren, nur oberflächlich beängstigend oder im schlimmsten Fall lächerlich auf uns zu wirken. Der Drehbuchautor von *ALIEN* hat diese Herausforderung gemeistert, indem er uns dort packt, wo wir völlig wehrlos sind. Er verankert das fantastische Geschehen im Weltall in einer menschlichen Ur-Angst, derer sich die meisten Menschen nicht einmal bewusst sind. Das tut er, indem er die Handlung des Films konsequent so wählt und erzählt, dass sie im Zuschauer Assoziationen zu stark angstbehafteten Situationen wecken, die wir aus unserer realen Welt kennen und fürchten.

4 *ALIEN* erzählt von einer Raumschiff-Besatzung, die sich, durch einen Notruf angelockt, auf einen fremden Planeten verirrt. Dort wird ein Mitglied der Crew von einem Monster angegriffen, das sich an seinem Gesicht festkrallt und nicht entfernt werden kann, da es droht, sein Opfer zu erdrosseln. Nachdem das männliche Opfer der Attacke den unheimlichen Vorfall scheinbar glimpflich überstanden hat, wird es wenig später von heftigen Krämpfen heimgesucht und ein kleines, schleimiges Wesen durchbricht seine Bauchdecke. Das frischgeschlüpfte Monster geht auf Menschenjagd und bringt ein Crew-Mitglied nach dem anderen um.

5 *THE THING FROM ANOTHER WORLD* (DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT)
IT! THE TERROR FROM BEYOND SPACE (ohne deutschen Titel); *THE ANGRY RED PLANET* (WELTRAUMSCHIFF MR-1 GIBT KEINE ANTWERFT; *THE THING* (DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT/Remake)

6 Dan O'Bannon in: *THE ALIEN SAGA* (USA 2002, TV)

7 Dan O'Bannon in: *ALIEN EVOLUTION* (UK 2001, TV)

8 Drehbuchautor von *ALIEN* über die zentrale Idee, die dem Film zugrunde liegt.

Er erzählt die Ereignisse rund um die Raumschiff-Crew, die von einem außerirdischen Wesen angegriffen und für den Erhalt deren eigener Art benutzt wird, *als ob* es sich um eine Konfrontation zwischen einem Vergewaltigungspfer und seinem Peiniger handelt. In jeder Szene des Films gibt es unzählige Übereinstimmungen zwischen äußerer Handlung und der vom Autor gewählten Analogie. In Interviews hat O'Bannon Einblicke in seine Herangehensweise gewährt, die zeigen, dass der Effekt nicht zufällig entstanden ist.⁹ Abgesehen von zahlreichen visuellen Ähnlichkeiten der Monster und des Set-Designs mit primären Geschlechtsorganen, die man, einmal bemerkt, nicht mehr ignorieren kann, sind die dramatischen Ereignisse voller gewalttätig-sexueller Analogien (s. folgende Abb.).



Der Cockpit-Sitz des verlassenen Raumschiffs auf dem fremden Planetoiden LV-426, weist eine nicht gerade subtile Ähnlichkeit mit einem erigierten Penis auf.



Die menschliche Crew auf ihrem Weg in das fremde Raumschiff. Die Szene weckt Assoziationen zu (menschengroßen) Spermien, die durch Öffnungen, die wie überdimensionale Vaginas anmuten, in das verfallene Raumschiff eindringen.

9 ibid.



Außer in Kostümen und Bühnenbildern lässt sich Dan O'Bannons Konzept vor allem auch an der Handlung festmachen. Hier ein früher Entwurf des Monster-Designers H.R. Giger, der im Film genauso umgesetzt wurde: Das Monster in einer seiner zahlreichen Erscheinungsformen vergewaltigt ein Crew-Mitglied und legt zum Zweck der eigenen Fortpflanzung ein Ei in dessen Kehle ab. Das Monster wurde in enger Zusammenarbeit mit dem Drehbuchautor angefertigt.



Die alptraumartige »Geburt« der durch die monströse Vergewaltigung entstandenen Kreatur repräsentiert alle unbewussten Ängste, die mit einer realen, menschlichen Geburt als Folge einer Schwangerschaft durch Vergewaltigung verbunden sind: Ein fremdartiges, feindliches Wesen, im menschlichen Körper herangewachsen, bricht auf gewalttätige, blutige und mit extremen Schmerzen verbundene Art und Weise aus dem Brustkorb heraus. Der Mensch, in dessen Körper die Kreatur herangewachsen ist, überlebt die Geburt nicht und wird stattdessen vollständig zerstört. Und »zufällig« ähnelt die neugeborene Kreatur einem Phallus mit Zähnen... Der Regisseur Ridley Scott hat den Geburtsschrei übrigens mit einem verzerrten Mix aus drei verschiedenen Sounds kreiert: »den Geräuschen einer Viper, dem Quietschen eines Schweins und Babygeschrei.¹⁰

10 Interview mit Ridley Scott in: CINEFANTASTIQUE Vol 9, No 1. Sonderausgabe ALIEN (1979), S. 14

Neben der sexuell aufgeladenen Symbolik, die sich überall im Film wiederfindet, offenbart der frühe Entwurf des »Alien«-Gestalters H.R. Giger (Abb. 3) den Zusammenhang zwischen der äußereren Handlung des Sci-Fi-Horrorfilms und der zentralen Idee des Autors, die zunächst so klingt, als könnte sie beim besten Willen nichts mit der Geschichte zu tun haben.

Ohne die im Film konsequent erzählte Analogie zu einem angsteinflößenden, in der realen Welt möglichen Ereignis – in diesem Beispiel eine Vergewaltigung – wäre ALIEN einer von zahlreichen Monster-Horrorfilmen im Weltall, von denen es die meisten nur in die Schmuddelecke der Videothek oder als Billig-DVD auf die Kaufhaus-Wühltsche schaffen. Ganz sicher aber hätte er nicht diesen Erfolg bei so vielen Zuschauern gehabt.

Es ist übrigens nicht notwendig, dass die Zuschauer sich der assoziativen Verknüpfung beim Anschauen des Films bewusst sind. Im Gegenteil. Dinge, die uns ängstigen und dabei nicht einmal in unser Bewusstsein vordringen, entfalten eine noch viel größere Macht. Da wir sie nicht mit unserem Verstand erfassen können, haben wir auch keinerlei Möglichkeit, sie durch eine rationale Argumentation zu entkräften (Welche Möglichkeiten habe ich, mich im Falle einer drohenden Vergewaltigung zu schützen oder zu verteidigen? Wie wahrscheinlich ist es überhaupt, dass ich Opfer eines Gewaltverbrechens durch Außerirdische werde?).

Wenn Sie als Autor festlegen, was jenseits der äußereren Handlung Ihr menschlicher Grundkonflikt ist, verwurzeln Sie damit Ihre Geschichte nicht nur in der realen Erlebniswelt. Sie haben darüber hinaus zugleich auch noch eine Entscheidungshilfe für alles, was in der Geschichte passiert. (Was wird erzählt? Auf welche Art und Weise? Welche Ereignisse haben in der Geschichte keinen Platz?).

Indem Sie Teile der Handlung, die keine Entsprechung in der Analogie haben und dadurch beliebig sind, anpassen oder, wo dies nicht möglich ist, streichen, wird Ihr Drehbuch gestrafft, in sich schlüssig und logisch zwingend. »Was wird auf zwischenmenschlicher Ebene verhandelt? Worum geht es *eigentlich* in der Geschichte?« sind zentrale Fragen, wenn es darum geht, zum Kern Ihrer Geschichte vorzustoßen, um dann eine Entsprechung aus der Fülle menschenmöglicher Erfahrungen dafür zu finden.

Erinnern

Schreibe über das, was du kennst.¹¹

Mark Twain

Autoren, die sich in ihrer Arbeit auf eigene Erfahrungen stützen, haben einen großen Vorteil: Sie wissen, wovon sie sprechen. Ein erheblicher Teil ihrer Recherche begründet sich in der aktiven und wahrhaftigen Erinnerung¹² dessen, was sie selbst erlebt haben. Sie kennen die widersprüchliche oder scheinbar unlogische Gefühlswelt ihrer Figuren.

Denn Emotionen zeichnen sich dadurch aus, dass sie manchmal (scheinbar) im Widerspruch zu einer äußereren, objektiven Realität stehen. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn wir angesichts eines langersehnten Ereignisses aus scheinbar unerklärlichen Gründen Angst, Unbehagen oder Traurigkeit empfinden, statt uns, wie erwartet, zu freuen¹³.

Ein weiteres Merkmal von Gefühlen ist, dass wir sie nicht kontrollieren können. Kein Mensch kann sich vornehmen, was er unter bestimmten Bedingungen empfinden wird. Und häufig ist das, was wir tatsächlich in einer bestimmten Situation empfinden, völlig verschieden von dem, was wir uns für diesen Fall vorgestellt haben.¹⁴

11 Das Originalzitat lautet: »Write what you know.«

12 »Aktive und wahrhafte Erinnerung« ist das Gegenteil von »Nostalgie«. Es bedeutet, Erlebnisse, die wir als unübersichtlich, unverständlich oder widersprüchlich wahrgenommen haben, nicht im Nachhinein in unserer Erinnerung zu verklären oder anderweitig zu verzerrn, sondern sie mit allen Reaktionen und Gefühlen so zu erinnern, wie wir sie seinerzeit erlebt haben.

13 Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der sogenannte »Baby Blues«.

14 1997 gelang es der Tierschutzorganisation PETA, unentdeckt in einem Tierversuchslabor zu filmen. Das auf Video dokumentierte Verhalten der Labormitarbeiter schockierte die Öffentlichkeit. Zusätzlich zur Qual, die die zu Versuchszwecken gehaltenen Beagle-Hunde aufgrund der Tierversuche erleiden mussten, wurden sie von den Mitarbeitern ohne jeden ersichtlichen Grund misshandelt. (http://en.wikipedia.org/wiki/Animal_testing#Prominent_cases) Eine verhaltenspsychologische Studie, die die Auswirkung von Tierversuchen auf Labormitarbeiter untersucht hat, hat eine Erklärung für das grausame Verhalten. Sie zeigt auf, dass die Labormitarbeiter aufgrund ihrer täglichen Tätigkeit, die den Tieren erhebliches Leiden zufügt, unter starken Schuldgefühlen leiden. Da ihre Tätigkeit rational gerechtfertigt ist – es soll helfen, kranke Menschen zu heilen –, werden Zweifel und Gewissensbisse erfolgreich unterdrückt. Was bleibt, sind bedrückende Gefühle und der Verlust an Selbstachtung. Die Labormitarbeiter empfinden Ärger und Wut auf die Tiere, deren Leiden (und damit die Tiere selbst) sie unbewusst für diese Gefühle verantwortlich machen. Statt wie erwartet Mitgefühl, Trauer und Scham angesichts des Leids der Tiere zu empfinden, reagieren sie ihre aufgestauten, aggressiven Gefühle am vermeintlich »Schuldigen« – dem gequälten Tier – ab.

Aber wie können sich Autoren in ihrer Arbeit auf eigene Erfahrungen stützen, ohne sich bei ihren Geschichten auf autobiografische Ereignisse zu beschränken? Eine Möglichkeit besteht darin, einen »Zipfel zu erhaschen«, indem man eigene Erfahrungen, die auf emotionaler Ebene vergleichbar sind, so unverfälscht wie möglich erinnert und sie dann auf die Geschichte und ihre Figuren überträgt.

Besonders anschaulich lässt sich diese Methode erklären, wenn wir sie auf Geschichten anwenden, deren Umstände oder Erfahrungen die der meisten Menschen sprengen. Erfahrungen, die wir nie gemacht haben und voraussichtlich auch nie machen werden, können wir nicht autobiografisch erzählen und müssen gezwungenermaßen auf eine Technik zurückgreifen, die es uns ermöglicht, uns dem Geschehen und den damit verbundenen Emotionen anzunähern. Die wenigsten unter uns haben zum Beispiel die Erfahrung gemacht, wie es ist, an Leib und Leben bedroht zu sein. Das genau aber ist die Grunderfahrung einer Hauptfigur in einem Thriller. Woher kann man als Autor wissen, was die Figur in den einzelnen Momenten empfindet und wie sie entscheidet, wenn sie um ihr Leben fürchten muss? Wie kann man die Figur und ihre Geschichte schreiben, wenn man selbst diese Erfahrungen noch nie gemacht hat? Eine gute Möglichkeit besteht darin, sich an eine Situation zu erinnern, die im Nachhinein betrachtet möglicherweise völlig harmlos war. Aber die sich, während sie uns widerfahren ist – und wenn auch nur für einen Moment – *so angefühlt hat*, als wären wir an Leib und Leben bedroht gewesen.

Sobald wir uns aktiv daran erinnern und uns unsere Gedanken, Gefühle und unmittelbaren Impulse in diesem Augenblick vergegenwärtigen, erhalten wir einen Zugang zu unserem Protagonisten und zu der Geschichte, die wir erzählen möchten. Wesentlich ist dabei, dass wir diese Erinnerung nicht nur intellektuell, das heißt ausschließlich »mit dem Kopf« vollziehen. Nur wenn wir ein Ereignis oder eine Situation mit allen unseren Sinnen erinnern und wahrnehmen, können wir die widersprüchlichen oder unerwarteten Gefühle entdecken, die diese in uns auslösen.

Es geht darum, sie in unserer Erinnerung zu durchleben, um uns durch unsere eigenen Emotionen, Gedanken und Impulse denen unserer Figur anzunähern. Wir stellen auf der Ebene einer subjektiven, emotionalen Realität eine Übereinstimmung zwischen unserer erlebten Situation und der unseres fiktiven Protagonisten her. Diese Technik erleichtert es ungemein, wahrhaftige Charaktere zu erschaffen, deren Reaktionen und Handlungen für das Publikum glaubwürdig und nachvollziehbar sind.

Recherche

Während das aktive Erinnern subjektiv ähnlicher Situationen, samt der damit verbundenen Emotionen, eine Form der *inneren Recherche* darstellt, garantiert eine äußere Recherche, dass Sie als Autor – auch was die objektiven Fakten angeht – wissen, wovon Sie sprechen.

Möglichst alles über die Figuren, ihre Welt, die Ausgangssituation, bzw. den Grundkonflikt zu wissen, schafft darüber hinaus Selbstvertrauen und gibt die Sicherheit, dass man den Figuren und ihrer Geschichte gerecht wird. Vorsicht ist geboten, wo die Suche nach Informationen nicht enden will. Wenn Sie auch nach gründlicher Recherche nicht damit aufhören können, Bücher zu wälzen, Filme zu schauen und das Internet nach Erfahrungsberichten durchzuforschen, sind Sie womöglich Ihrem inneren Zensor auf den Leim gegangen, der Sie auf diese Weise erfolgreich davon abhält, Ihre Ideen niederzuschreiben. Bei nicht enden-wollen-den Recherchen ist auch deshalb Vorsicht angesagt, da man riskiert, sich in so kleinteiligen Details zu verlieren, dass einem die Geschichte, die man ursprünglich einmal erzählen wollten, schlicht abhanden kommt.

Plot, Premise und dreidimensionale Charaktere – was zuerst?

Die Frage taucht immer wieder auf: zuerst die Geschichte entwickeln und dann an den Charakteren arbeiten? Oder umgekehrt? Oder womöglich zuerst ein Thema, eine Aussage, festlegen und dann alles andere in Anlehnung daran erarbeiten?

Die Antwort lautet: Es kommt darauf an. Es kommt darauf an, welche Art von Geschichte Sie erzählen möchten. Ist es ein Action-lastiger Plot, bei dem ein Superheld seine Heimatstadt vor der völligen Zerstörung durch einen Irren retten muss (*DIE HARD*)? Oder ist es die Geschichte eines pensionierten Exzentrikers, der sich nach dem Tod seiner Frau auf die Reise zu seiner entfremdeten Tochter macht und dabei sich selbst kennenlernt (*ABOUT SCHMIDT*)? Während Sie die erste Story zunächst entwickeln können, ohne Ihre Figuren gut zu kennen, müssen Sie die Charaktere der zweiten Geschichte sehr gut kennen, bevor Sie entscheiden können, wie sich der Plot entwickeln wird.

Es kommt auch darauf an, was der Ursprung Ihrer Geschichte ist, und welche Teile in Ihrer Fantasie schon ausgeprägter vorhanden sind. Spukt eine Figur in Ihrem Kopf, ein Mensch, der Sie fasziniert und dessen Geschichte Sie erzählen möchten, auch wenn Sie vielleicht noch nicht genau wissen, was Ihrem Protago-

nisten zustoßen wird? Dann werden Sie vermutlich damit anfangen, sich Ihre Figuren zunächst genauer zu erarbeiten und versuchen herauszufinden, wer genau sie sind, was sie umtreibt und wie ihr Leben aussieht. Oder haben Sie eine Kette von Ereignissen vor Augen, ein »Was-wäre-wenn-Szenario«, und überlegen sich erst dann, welche Personen Ihre Story vorantreiben werden und warum? Dann »spinnen« Sie wahrscheinlich zunächst den Plot weiter, bevor Sie sich eingehender mit den Figuren beschäftigen.

Vorsicht ist geboten für alle, die mit einem Thema starten. Wer eine Geschichte und ihre Figuren lediglich dazu benutzt, eine politische oder moralische Aussage zu belegen, riskiert, einen blutleeren »Thesenfilm« zu schreiben. Geschichten, die einem Konzept oder einer Ideologie untergeordnet sind, wirken konstruiert und schaffen es meist nicht, das Publikum emotional in das Geschehen einzubinden. Wenn die »Message« dominiert, sind Handlung und Charaktere meist stark vereinfacht und deshalb wenig glaubwürdig. Zuschauer möchten lieber unterhalten, statt belehrt zu werden. Gegen eine Aussage, die im Subtext subtil mit der Geschichte verwoben ist, oder die der Zuschauer gar aus eigener Schlussfolgerung aus dem Geschehen selbst ableiten kann, ist dagegen nichts einzuwenden (vgl. Kapitel 5, Text und Subtext, S. 125).

Subjektives Drama vs. objektives Drama

Ein Kleinkind macht erste unbeholfene Gehversuche auf einer Klippe, von der aus es 150 Meter steil in den Abgrund geht. Gefährliche Waffen wechseln ihren Besitzer. Zwei Karatemeister werden in einen Kampf auf Leben und Tod verwickelt. Eine verführerische Frau schwebt lächelnd an einer Gruppe junger Männer vorbei. All diese Situationen haben eines gemeinsam: Sie sind *objektiv dramatisch*.

In fast allen guten Filmen gibt es allerdings zahlreiche Momente, die *subjektiv dramatisch* sind. Sie fesseln uns nur deshalb, weil wir etwas über eine Figur wissen, sie kennen und mögen und uns dafür interessieren, was mit ihr geschieht. Denn mit Film-Charakteren verhält es sich ähnlich wie mit »echten« Menschen aus Fleisch und Blut: Sobald sie aus der anonymen Masse heraustreten, ein Gesicht bekommen und wir etwas über ihre Wünsche, Ängste, Hoffnungen, Ziele und Motivationen erfahren und vertraut sind mit ihren Stärken und Schwächen, wird es uns schwerfallen, ihnen gegenüber gleichgültig zu bleiben. Einen Menschen kennenzulernen, verändert unsere Wahrnehmung von allem, was derjenige tut, grundlegend.

Eine Frau dabei zu beobachten, wie sie zögerlich ihre Wohnung verlässt, bringt uns erst einmal nicht unbedingt dazu, uns vor lauter Anspannung in der Armlehne des Kinosessels festzukrallen. Doch wenn wir wissen, dass sie durch ein Trauma unter Agoraphobie¹⁵ leidet und alleine die Vorstellung, ihre Wohnung zu verlassen, eine Panikattacke mit Atemnot, Muskelkrämpfen, Herzrasen, Schwindel und Schweißausbrüchen bei ihr auslöst, werden wir die Szene mit anderen Augen betrachten. Zu wissen, dass sie sich dieser für sie sehr quälenden Erfahrung aussetzt, weil sie keine andere Möglichkeit sieht, einen Serienmörder zu stellen (COPYCAT), wird uns den Atem stocken lassen.

Genauso wenig wird ein Protagonist, der eine Rede halten muss, zunächst wenig Anteilnahme in uns hervorrufen. Zu erfahren, dass es sich dabei um den König von England handelt, der seinem Volk während des Kriegs in einer Radioansprache Mut zusprechen muss, obwohl er so stark stottert, dass er zeitweise kein Wort herausbringt (THE KING's SPEECH), lässt uns mitfiebern, genauso wie uns ein Charakter, der tanzen lernt, emotional berührt, wenn wir zuvor Zeuge davon geworden sind, wie unerträglich körperliche Nähe für einen Autisten wie ihn ist (RAIN MAN).

Eine Geschichte, dessen Geschehen sich ausschließlich auf objektiv dramatischen Szenarien aufbaut, wird die Ereignisse und Effekte sowie deren Auswirkungen ins Unermessliche steigern müssen, um das Interesse des Publikums nicht zu verlieren. Wirkliche emotionale Anteilnahme (abgesehen von möglichen Adrenalin-Schüben) wird sich ohne subjektiv dramatische Situationen nicht einstellen.

Übungen

Ein Hinweis vorneweg: Heben Sie alles, was Sie im Folgenden erarbeiten, auf. Es wird Ihnen jeweils als Basis für weitere Übungen in diesem Buch dienen.

1– Augen & Ohren auf

Wann immer sich die Gelegenheit ergibt – im Zug, beim Einkaufen, im Café, an Ihrem Arbeitsplatz – beobachten Sie Ihre Umwelt, belauschen Sie Gespräche und überlegen Sie, was es mit allem auf sich hat.

15 Agoraphobie (gr. ἀγορά agorá »Marktplatz«, φόβος phóbos »Furcht«) gehört zur Gruppe der Angststörungen. Agoraphobiker werden von Panikattacken heimgesucht, wenn sie sich an ihnen unbekannten Orten aufhalten oder alleine verreisen. Die Angstgefühle können so stark ausgeprägt sein, dass Agoraphobiker sich außerstande sehen, die eigenen vier Wände zu verlassen.