

Die Struktur der Story

Über die Struktur einer Story ist schon viel geschrieben worden. Und so unterschiedlich die Ansätze im Einzelnen auch sein mögen, in einem Punkt sind sich alle einig: Die klassische Struktur einer Story besteht aus drei Akten – Exposition, Konflikt und Auflösung. Jetzt ist es so, dass Sie als kreativer Kopf jede Menge Möglichkeiten haben, eine Story aufzubauen, und da wird Ihnen auch niemand etwas vorschreiben wollen. Auf die Drei-Akt-Struktur allerdings werden Sie immer zurückkommen müssen. Schauen wir uns das einmal genauer an:

Exposition

1. Um wen geht es?

Ganz klar: Sie müssen Ihre Figuren vorstellen. Sie müssen dem Zuschauer zeigen, um wen es im Film gehen wird. Selbstverständlich müssen Sie noch längst nicht alle Figuren auf einmal einführen, lassen Sie sich dafür Zeit. Lediglich der Protagonist sollte in der Exposition schon einmal auftauchen, alle anderen dürfen, müssen aber nicht.

2. Um was geht es?

Natürlich muss auch das Thema des Films in der Exposition vorgestellt werden. Meistens werden Sie ein sogenanntes „auslösendes Ereignis“ haben, etwas, das den Protagonisten aus seinem Alltagstrott reißt und ihn vor gewisse Hürden stellen wird. Das kann alles sein, was einen guten Anfang für die Story bietet. Angefangen von der süßen Kleinen, der unser Held im Fahrstuhl begegnet und in die er sich auf Anhieb verliebt, über ein paar Gangster, die bei unserem Protagonisten einbrechen und auf den Teppich pinkeln, bis hin zur Entdeckung eines Asteroiden, der in wenigen Wochen die Welt vernichten wird, wenn unser Held ihn nicht stoppt: Also letztendlich alles, was unserem Helden und damit der Story einen Anstoß gibt, und sei er noch so unbedeutend, eignet sich als auslösendes Ereignis.

Konflikt

Jetzt wäre es aber langweilig und den Film nicht wert, würde unserem Helden auf Anhieb alles gelingen:

Würde er zur süßen Kleinen im Fahrstuhl gehen, sagen „Hi, wie geht’s denn so...?“ und gleich ein Date mit ihr in der Tasche haben?

Würde der Dude zu Mr. Lebowski gehen, ihm die Angelegenheit erklären und dieser würde sagen „Entschuldigen Sie, Eure Dudeheit, war ein Miss-

verständnis – nehmen Sie sich doch bitte einfach einen neuen Teppich vom Flur mit, ja?“?

Und würde Bruce Willis sich mit seinen Leuten in ein Space Shuttle schwingen, den Asteroiden pulverisieren und zur Erde zurückkommen mit den Worten „Keine Ursache, gern geschehen!“?

Das alles klingt nicht nur langweilig, sondern direkt absurd! Niemand würde ernsthaft daran denken, den Film so ablaufen zu lassen. Nein, ein Film braucht den *Konflikt*! Welche Hindernisse stellen sich unserem Helden in den Weg, und was ist er bereit, zu tun, um sie zu überwinden? Was ist er bereit zu opfern? Zeit und Mühe? Geld? Sein Leben?

Alles eine Frage der Motivation! Fest steht: Der Protagonist möchte irgendwas, er hat ein klar gestecktes Ziel! Manchmal sind es einfach nur widrige Umstände, die ihn daran hindern, sein Ziel direkt und ohne Umschweife zu erreichen, oft ist es aber eine Person. Deren Ziel ist in der Regel leider genau das Gegenteil von dem, was der Protagonist möchte – das ist dann der Antagonist. Auch dieser braucht eine klare und nachvollziehbare Motivation. Er wird den ganzen Film über versuchen, den Protagonisten vom Erreichen seines Ziels abzuhalten um seine eigenen Interessen zu verfolgen – der klassische Konflikt des Mittelteils!

Die Auflösung

Irgendjemand der beiden wird sein Ziel erreichen, sonst ist der Film nicht zu Ende. Gewinnt der Protagonist, ist es ein Happy End, andernfalls gewinnt der Antagonist. Das Erreichen der Auflösung markiert fast immer auch das Ende des Films. Macht ein Film dahingehend eine Ausnahme, gibt es nur zwei Möglichkeiten. Entweder, der Film verblüfft mit einem sogenannten *Twist*, einer überraschenden Wendung zum Schluss, oder aber er langweilt zu Tode. Ist nämlich die Auflösung gekommen, stellt der Zuschauer sich durch seine Sehgewohnheiten auf das Ende des Films ein – kommt es nicht, wird er ungeduldig. Also erlösen Sie ihn oder haben Sie noch etwas richtig Gutes in petto!

Kleiner Genreführer

Jeglicher Versuch, einen verbindlichen und allgemein gültigen Genrekatalog aufzustellen, ist zum Scheitern verurteilt – zu fließend die Übergänge, die Sehgewohnheiten zu sehr dem Wandel unterworfen. Und dennoch, es ist durchaus nützlich, sich eine kleine Übersicht der Genres aufzustellen – ganz grob und nur zur eigenen Orientierung:

Filme lassen sich zunächst in zwei Kategorien teilen: realistisch oder unrealistisch! Vielleicht kennen Sie das von DVD-Abenden mit Ihren Freunden – irgendjemand ist immer dabei, der sagt „Aber nichts mit Geistern oder Außerirdischen, das ist mir zu unrealistisch!“ Na gut, lassen wir uns darauf ein und trennen danach, ob etwas in der Realität tatsächlich passieren könnte. Fangen wir mit dem Realistischen an:

Realistisch

▪ Komödie

- Slapstick Ace Ventura
- Screwball Down With Love
- Romantic Comedy Hitch, Notting Hill

➤ Parodie

Austin Powers

▪ Drama

- Familiendrama Die Dornenvögel
- Liebesdrama Love Story, Titanic
- Sozialdrama John Q., Kaltes Land

▪ Krimi

- Whodunit Sherlock Holmes
- Detektivfilm Der Malteser Falke
- Polizeifilm French Connection
- Gangsterfilm Der Pate, Scarface

▪ Thriller

- Actionthriller Stirb Langsam
- Psychothriller Sieben, Flightplan
- Horrorthriller Saw, Hostel
- Katastrophenfilm Poseidon, Volcano
- Abenteuerfilm Indiana Jones

Weiter geht es mit dem Unrealistischen:

Unrealistisch:

▪ Science Fiction

- Space Opera Star Wars, Star Trek
- Alien Invasion Mars Attacks!
- Alien Film E.T., Alien, The Thing
- Zeitreisefilm Zurück in die Zukunft
- Zukunftsfilm Minority Report

▪ Horror

- Monsterfilm Deep Blue Sea
- Splattermovie Freitag der 13.
- Zombiefilm 28 Days Later
- Geisterfilm Ring, The Grudge

▪ Fantasy

- In eigener Welt Herr der Ringe
- In unserer Welt Fluch der Karibik

Eine Möglichkeit von vielen, möglichst viele Genres sinnig einzuordnen, jedoch mit den üblichen Mankos, die sich *nie* umgehen lassen: Die Genres gehen oft ineinander über, ein Umstand, dem hier nicht Rechnung getragen werden kann. Weiterhin bleibt auch vieles unerwähnt, allein schon deshalb, weil man sich mitunter streitet, was überhaupt ein Genre ist. Oder wo würden Sie z.B. den Film Noir einordnen? Als Gangsterfilm oder als eigenes Genre?

Diese Liste kann deshalb nur als Anhaltspunkt gedacht sein und erhebt keinesfalls Ansprüche auf Vollständigkeit. Dennoch ist sie eine gute Möglichkeit, schon einmal grob die Richtung zu wissen, in die Ihr Film gehen wird, wenn Sie eine Story schon mal ungefähr im Kopf haben.

Plots und Subplots, Plot Points und die Spannungskurve

Ein paar grundsätzliche Dinge, die sich auf so gut wie jedes Drehbuch übertragen lassen:

Der *Plot* ist immer das, was die Basis für Ihre Story liefert, der Handlungsstrang. Wenn Sie einen Plot entwickeln, haben Sie bereits Punkte im Kopf, die an bestimmten Stellen die Story in eine andere Richtung lenken. Das sind die Punkte, an denen der Protagonist meist die Wahl hat (oder passenderweise vor die Wahl gestellt wird) und eine bestimmte Richtung einschlagen kann. Diese so genannten *Plot Points* treten mindestens zweimal in einem Drehbuch auf, können aber auch wesentlich öfter eingebaut sein. Der erste Plot Point liegt meist am Ende des ersten Drittels und markiert die Stelle nach dem auslösenden Ereignis, die den Protagonisten vor ein (scheinbar unlösbares) Problem stellt. Im Laufe des Hauptteils bewältigt er den Konflikt, hat aber noch ein letztes Hindernis zu überwinden, bevor mit der Auflösung der Film endet. Dieser zweite Plot Point markiert meist das Ende des zweiten Drittels des Films und legt die Basis für den Endteil.

Würde man die Spannung, die mit jedem einzelnen Plot Point noch weiter angehoben wird, nachzeichnen, käme ein Diagramm heraus, welches zunächst langsam ansteigt, seinen Höhepunkt im letzten Drittel erreicht und dann rapide fällt – die so genannte *Spannungskurve*.

Die Szene

Die wichtigste Frage, die man sich stets als Autor stellen muss: Gehört die Szene überhaupt ins Drehbuch oder ist sie überflüssig? Das lässt sich am besten an einer Grundregel festmachen – bringt die Szene die Story voran? Der Zuschauer muss etwas Neues erfahren, sonst langweilt er sich. Das kann entweder etwas Neues über den Ablauf der Geschichte sein oder über die Charaktere. Bei beiden gilt: Die Information muss notwendig sein, wenn der Zuschauer die Geschichte auch ohne diese Information versteht, ist sie nutzlos und überflüssig. Also weg damit.

Kritisch sind dabei Informationen, die ausschließlich Aussagen über den Charakter geben, sie langweilen schnell. Alles, was auf Charakterisierung abzielt, kann und sollte man lieber durch die Handlung erzählen, oder sich der Nebenfiguren bedienen (siehe unter *Die Figuren Die Nebenfiguren*).

Wenn die Szene dennoch bleiben soll, heißt es, sich über ihren Aufbau, über ihre Dramaturgie Gedanken zu machen. Das gilt vor allem für jene Szenen, die nicht Teil einer Übergangs- oder Montagesequenz sind und eine tatsächliche dramatische Bedeutung haben. Fragen muss man sich:

1. Wessen Szene ist es?

Jetzt könnte man meinen, die Frage zielt darauf ab, welche Figur den Großteil der Dialoge hat oder am meisten im Bild ist... Ganz im Gegenteil: eine Szene „gehört“ dann einer Figur, wenn *sie* es ist, die etwas erreichen will und nach etwas strebt. Diese Figur muss dabei nichtmal zu sehen sein oder überhaupt Dialog haben. Die Perspektive kann die eines gänzlich Unbeteiligten sein, oder die eines „allwissenden Erzählers“. Wenn klar ist, wessen Szene es ist, ist auch klar, welches (Teil-) Ziel hier von ihm angestrebt wird. Das betrifft die zweite Frage:

2. Was will diese Figur erreichen?

Einen Brief einwerfen oder einen Asteroiden aus der Bahn werfen? Die Geliebte davon überzeugen, ihren Mann zu verlassen oder am Tatort den entscheidenden Hinweis auf den Mörder finden? Die Dramaturgie der Szene wird bestimmt durch ein gesetztes Ziel einer beliebigen Figur. Und wenn es nur eine Randfigur ist, die auch nur dieses eine Mal zu sehen ist – es ist *ihre* Szene. Wichtig ist dabei wieder einmal die Motivation: Warum ist es so wichtig für die Figur, dieses Ziel zu erreichen? Wäre es nicht einfacher gewesen, lieber zu Hause auf der Couch sitzen zu bleiben? Das gilt für das über allem stehende Endziel des Protagonisten genauso wie für viele kleine Teilziele auf den Weg dorthin. Viele

Beispiele erklären sich dabei selbst. Der Kommissar sucht am Tatort nach Beweisstücken, weil es nun mal sein Beruf ist. Auch das Ziel, die Welt zu retten, besitzt ganz automatisch eine ziemlich gute Motivation, und die Befriedigung emotionaler Bedürfnisse ebenfalls. Bei alltäglichen Sachen muss die Motivation allerdings deutlich gemacht werden. Ein Beispiel:

Der Protagonist muss einen Brief einwerfen. Bis hierhin noch nicht spektakulär. Also was ist das für ein Brief? Ein wichtiger Geschäftsbrief, der pünktlich bis um sechs eingeworfen sein muss, sonst platzt ein Millionen-Deal? Oder die Examensarbeit des Jura-studenten, die um halb sechs immer noch nicht fertig ausgedruckt ist, aber bereits in einer halben Stunde in der Post sein und davor noch zum Binden gegeben werden muss, sonst waren fünf Jahre Studium umsonst? *Das* ist doch eine Motivation!

Das Ziel markiert damit gleichzeitig, wann die Szene zu Ende gehen sollte – nämlich dann, wenn dieses Ziel erreicht wurde (oder eben nicht). Nicht eher, das lässt den Zuschauer unbefriedigt, aber eben auch nicht später, denn dann beginnt er sich zu langweilen. Die Szene endet also genau dann, wenn unser Student den Umschlag dem freundlichen Postbeamten übergeben hat, oder aber vor verschlossenen Türen steht und die ganze Sache gelaufen ist – und zwar unwiderruflich.

3. Welche Hindernisse stellen sich der Figur in den Weg?

Bleiben wir bei dem Beispiel:

Unser Student, nennen wir ihn Michi, schnappt sich den großen Umschlag, geht aus der Wohnungstür und wirft ihn in den Briefkasten. Das reißt sicherlich keinen vom Hocker. Eine gewisse Grundspannung ist aber gegeben, denn die Motivation haben wir zuvor geklärt – der Zuschauer weiß, was auf dem Spiel steht, und wird (zu recht) nicht davon ausgehen, dass alles glatt läuft. Und tatsächlich, Michi rennt zum Briefkasten, freut sich, dass doch alles klappt, und dann ... ist dort eine Baustelle, der Briefkasten ist fort! Also zur Post, nur macht die gleich zu, und zu Fuß ist es viel zu weit... also schnell ein Taxi, aber erstmal eins bekommen... und dann erwischt unser armer Michi auch noch den langsamsten Taxifahrer der Stadt, jetzt stockt zu allem Überfluss auch noch der Verkehr ... Michi schwitzt Blut und Wasser, und der Zuschauer am besten mit ihm! Jetzt reicht es Michi: Keine Zeit mehr! Ohne dem Taxifahrer sein Geld zu geben, hechtet er aus dem Taxi, schnappt sich mit dem Umschlag unterm Arm das Fahrrad eines armen Passanten und hetzt zur Post, fährt dabei fast ein paar Leute um, wird selbst fast vom Auto überfahren und erreicht endlich das Postgebäude... Er schmeißt das Fahrrad hin, rennt zum Eingang, der Postbeamte will gerade schließen, zeigt sich aber gnädig. Mit den Worten „Sie haben Glück, ich wollte gerade zumachen...“ nimmt er den Um-

schlag entgegen und stempelt ab, Michi hat's noch mal geschafft ...

Und genau hier, wir erinnern uns, muss unsere Szene enden. Michi kann – zu Recht – gerne sagen „Puh, geschafft, jetzt hab ich mir erstmal ein schönes kühles Bier verdient“ und danach mit seinen Jungs in die Kneipe gehen. Aber das ist eine andere Geschichte, oder in dem Fall Szene. Sie sollten es allerdings nicht übertreiben: Die Gefahr für den Autoren ist groß, aus Spannungsgründen alles schief gehen zu lassen, was nur schief gehen kann, aber das wirkt dann schnell überladen, unrealistisch und verärgert im schlimmsten Fall den Zuschauer.

Saßen sie nicht auch schon mal im Kino und dachten entnervt „Na toll, war ja sooo klar, dass das jetzt auch noch schief geht!“ Seien Sie originell, lassen Sie Ihre Figuren auch mal in Fallen und Missgeschicke tappen, die nicht jeder Zuschauer vorausieht. Oder aber greifen Sie nach originellen Lösungen. Wie klingt das zum Beispiel:

HAUPTSTRASSE	AUSSEN/TAG
Eine belebte Geschäftsstraße, Rush Hour. Die Autos schleppen sich in Blechlawinen mit Schrittgeschwindigkeit voran, unter ihnen MICHIS Taxi. Es wird langsamer, hält schließlich an. Der TAXIFAHNER bleibt ganz ruhig, eine alltägliche Situation für ihn – Michis	

Nerven jedoch liegen natürlich blank:

MICHI:

Mensch, geht das denn nicht schneller? Ich muss um sechs bei der Post sein!

TAXIFAHNER:

Das könn'se vergessen. Um die Zeit ist hier immer so viel los, da sind sie zu Fuß schneller! Vor halb sieben wird das nix.

MICHI:

So viel Zeit hab ich nicht...!

Ohne zu bezahlen, reißt Michi die Tür auf, will sich an den Autos vorbeidrängeln, kommt nicht durch. Er springt einem Auto auf die Motorhaube, dann aufs Dach und springt zum nächsten. Über die Autos hinweg kommt er schneller vorwärts und erreicht das Ende der Straße. Passanten und Autofahrer schauen ihn staunend und verärgert an, manche beschimpfen ihn.

Und so weiter und so fort, das Ganze am besten noch in New York. Wenn Sie dabei jetzt noch nicht eingeschlafen sind, werden Sie denken „Das hat man

doch schon tausendmal gesehen.“, und Sie haben Recht! Es geht doch auch origineller – rufen Sie sich immer den Unterschied zwischen der Freude am Wiedererkennen und dem Klischee ins Gedächtnis.

4. Was tut diese Person, um ihr Ziel zu erreichen?

Wir haben es eben gesehen: Je nachdem ob die betreffende Figur eher aktiv oder passiv ist, eher mutig oder ängstlich, wird sie ziemlich weit gehen, ihr Ziel zu erreichen. Diese Aktionen müssen natürlich immer im Verhältnis zum Konflikt stehen und ihm immer angemessen sein. In unserem Fall heißt das, dass Michi zwar den Taxifahrer nicht bezahlt, ein Fahrrad klaut (naja, oder „leiht“) und in Kauf nimmt, Passanten anzurempeln, aber niemals Menschen töten oder ein Gebäude in die Luft sprengen würde. Stünde sein Leben oder das seiner Familie auf dem Spiel, sähe die Sache schon wieder ganz anders aus.

Das gilt in gleichem Maße nicht nur für den Protagonisten, sondern für den Antagonisten sowie sämtliche Rand- und Nebenfiguren. Ausnahmen sind natürlich – wie immer – storybedingt und bezeichnen gleichzeitig die Charaktere der betreffenden Person. Ob bei einem Bankraub zum Beispiel der Bankräuber den Überfall mit einer ungeladenen Waffe durchführt, weil er niemanden verletzen will, oder gleich zu Beginn den Wachmann erschießt, um ein Exempel zu statuieren, zielt

auf die Charakterisierung der betreffenden Figur ab. Und da unser Michi kein Psychopath ist (das würde unser Genre auch auf Krimi oder Thriller festlegen [siehe *Kleiner Genreführer*]), wird er nicht buchstäblich über Leichen gehen, um sein Ziel zu erreichen. Diesen Rahmen legen Sie bereits vorher fest, wenn Sie sich zum ersten Mal Gedanken über ihre Figur machen (Ihre Filmfigur) und festlegen, welchen Charakter sie hat und welche Eigenschaften sie ausmachen (siehe dazu *Die Figuren*).

Reizvoll kann es sein, einen ursprünglich sehr passiven Charakter in eine Situation zu bringen, die ihm gar keine andere Wahl lässt, als zu agieren und nicht nur zu reagieren. Wie erinnern uns, schließlich ist die innere Wandlung, die der Protagonist im Laufe des Films durchläuft, das, was den Film zu einer runden Sache macht. Sie ist am Ende, der Auflösung, in sich rund und schließt den Kreis.

2. Aufbau

Eine Szene ist in sich wie ein kleiner Film. Deshalb folgt ihr Aufbau – Sie ahnen es bereits – auch dem Aufbau eines Films. Auch wenn eine Szene grob immer aus diesen drei Teilen (Exposition, Konflikt und Auflösung) bestehen wird, muss dieses Muster keineswegs streng eingehalten werden. So ist es zum Beispiel gut möglich, die Exposition, in der alles für die Szene Notwendige erklärt und eingeführt wird, vorzuschicken und erst später wieder auf-

zugreifen. Andersherum stellt es überhaupt kein Problem dar, die Auflösung nachzureichen, manchmal sogar erst nach Ende des Abspanns, sozusagen als kleines „Bonbon“ für diejenigen, die bis jetzt sitzen geblieben sind – warum nicht? Lassen Sie sich da bloß nicht zu sehr einengen – aber wie immer müssen Sie die Gesetze kennen, um sie zu brechen.

Teil 1 – Die Exposition

Die Exposition legt direkt fest, wessen Szene das sein wird. Das kann, wie gesagt, der Protagonist, eine Nebenfigur oder sogar eine ganz neue Randfigur sein. Ebenso legt sie fest, welches Ziel erreicht werden soll. Zusammenfassend erfährt der Zuschauer also, um was und wen es geht, nichts mehr. Wie immer heißt es deshalb, Passagen ohne Informationen und solche, die den Zuschauer nicht weiter bringen, zu streichen. Gehen Sie so spät wie möglich in die Szene rein. Gerade die Exposition bietet am ehesten Möglichkeiten, zu kürzen (siehe dazu *Plot, Figur oder Struktur – woran liegt's?*).

Teil 2 – Der Konflikt

Jetzt geht's zur Sache! Denn wie gesagt: Wenn es keinen Konflikt gibt und die Figur, um die es geht, ihr Ziel ohne Umschweife erreicht, wird nichts als Langeweile erzeugt. Stellen Sie sich einmal folgenden Szeneausschnitt vor: Ein Bankräuber wurde geschnappt, und jetzt kommt der Kommissar in den Verhörraum, um Informationen aus ihm herauszupressen.

VERHÖRRAUM

INNEN/NACHT

BANKRÄUBER:

Vergessen Sie's, ich verpfeife niemanden!

KOMMISSAR:

Ich weiß, dass Du nicht hinter der ganzen Sache steckst! Ich mach Dir ein faires Angebot: Du sagst mir, wer der Kopf der Bande ist, und ich leg für Dich ein gutes Wort beim Richter ein.

BANKRÄUBER:

Na gut, okay, Michi war's.

Selbst in den paar Zeilen wird einiges klar: Es geht in der Szene um den Kommissar. Sein Ziel ist es, In-

formationen von dem Bankräuber zu bekommen, seine Motivation ergibt sich aus seinem Beruf. Deutlich wird jedoch vor allem eins: Es ist mehr als unspannend, wenn das Ziel direkt und ohne Hindernisse erreicht wird. Film lebt vom Konflikt, und dieser macht dann auch den Hauptteil der Spielzeit aus, im Film genau wie in der Szene. Alle Hindernisse, die sich dem Protagonisten einer Szene in dieser entgegenstellen, die „antagonistischen Kräfte“ also, müssen bereits vorher oder aber schnell erklärt sein, oder eben aus sich selbst heraus logisch sein.

Der Grund ist, dass eine Szene naturgemäß sehr kurz ist im Vergleich zum ganzen Film, Sie haben also keine Ewigkeit Zeit, neue Hindernisse und Kräfte einzuführen, es sei denn, es wird sehr schnell klar, woher sie kommen und mit welcher Motivation, bzw. sie erklären sich von selbst. Ein Beispiel dafür sind Unfälle und Naturereignisse aller Art, diese brauchen keine Motivation – sie passieren einfach. Genauso Gefühlszustände: Die Nervosität, die einem Teenager das Date mit seiner Angebeteten vermurkst, bedarf keiner Erklärung, jeder kann so etwas nachfühlen.

Anders sieht es da schon mit einem Mann aus, der plötzlich eine geladene Waffe vor dem Protagonisten zieht. Er sollte eine gute Erklärung haben, was er da auf einmal zu suchen hat. Das heißt, dass die Erklärung entweder schon im Laufe des Films gegeben wurde oder aber schleunigst nachgereicht werden muss.

Ist das nicht möglich, ist dieser Mann hier als antagonistische Kraft fehl am Platz und sollte gestrichen und durch jemanden mit mehr Plausibilität ersetzt werden. Ausnahme ist wie immer, dass das plötzliche Auftauchen des Mannes zur Story gehört. Aber auch dann wird die Erklärung natürlich nachgereicht.

Teil 3 – Die Auflösung

Der letzte „Mini-Akt“ der Szene beantwortet natürlich vor allem die Frage, ob das Ziel, das in der Exposition vorgestellt wurde, erreicht wird. Der Kampf wurde im vorigen Teil ausgefochten, aber erst jetzt wird er entschieden. Und nicht vergessen: wenn ein Film schon kein Happy End haben muss, muss es eine Szene erst recht nicht. Machen Sie es Ihren Figuren, vor allem der Hauptfigur, nie zu leicht. Und schon in der nächsten Szene sind alle Karten neu gemischt, und das Spiel beginnt von neuem.

Die Sequenz

Eine Sequenz ist eine Aneinanderreihung von Szenen, die auf irgendeine Art und Weise miteinander verbunden sind. Das kann räumlich sein: Wenn man z.B. von einer Hochzeitssequenz spricht, meint man damit alle Szenen, die auf der Hochzeit im Film spielen – wie z.B. die berühmte lange Eingangssequenz bei DER PATE. Das kann aber auch ein Motiv sein, ein Traum zum Beispiel. Man würde von einer Traumsequenz sprechen, wenn eine Reihe von Szenen (gleich, wo Sie spielen) allesamt Teile desselben Traums sind und somit eine Sequenz ergeben.

Anders als eine Szene folgt eine Sequenz keinen festen Vorgaben von Länge und Struktur. Sie haben also freie Wahl die Form betreffend. In der Natur der Sache liegt jedoch eine gewisse Länge, da eine Sequenz immer aus mehreren Szenen besteht. Diese können einzeln betrachtet immer noch abgeändert oder gar herausgenommen werden, ohne der Struktur des Drehbuchs zu schaden. Ganze Sequenzen jedoch sollten Sie mit Samthandschuhen anfassen. Sie bilden buchstäblich das Gerüst des Drehbuchs, und es gibt keinerlei Garantie dafür, dass wenn Sie an irgendeiner Stelle einen Teil des Gerüsts entfernen, Ihr komplettes Drehbuch nicht wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt.

Der Dialog

Dialoge sind die Teile beim Film, die, wenn sie gelungen sind, noch länger als die Bilder in den Köpfen der Zuschauer fortleben. Im besten Fall ist es so, dass sie teilweise sogar in den Sprachgebrauch übergehen.

Hasta la Vista, Baby! Dies ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft..., Houston... wir haben ein Problem! Schwester, können Sie mir einen Blasen... und Nierentee bringen? Oh Mann, ich bin zu alt für diese Scheiße! Yippie-Yah-Jey, Schweinebacke! Sarah Connor? Heute ist ein schöner Tag zum Sterben!

Diese Liste ließe sich ewig fortsetzen... Seit es den Tonfilm gibt, haben Dialoge einen gewissen Eindruck auf die Zuschauer gemacht. Denken Sie nur an die Zitatensammlung aus CASABLANCA, die Goethe neidisch machen könnte! Also, was ich damit sagen möchte ist:

Geben Sie sich Mühe!

Im Ernst, wie die Bilder im fertigen Film wirken und wie gut die Schnitte sind, ob die Schauspieler überzeugen oder die Effekte lahm sind, auf das alles haben Sie als Autor keinen Einfluss – auf die Dialoge schon. Sie sind quasi Ihre Visitenkarte, und wenn

irgendwann auch einmal etwas von Ihnen in der Liste oben stehen soll, sollten Sie auch hier mit System herangehen:

Zunächst einmal: Vergessen Sie die Dialoge, wie sie in der wirklichen Welt gesprochen werden – sie sind spontan, unzusammenhängend, unartikulierte und damit alles andere, nur nicht schrifttreif! Wie also einen Dialog schreiben, der so wirkt, als wäre er aus dem wahren Leben?

Der Schlüssel dazu liegt in Ihren Figuren. Sie haben Ihnen bereits Leben eingehaucht, jetzt lassen Sie sie sprechen. Sie wissen alles über ihre Herkunft, ihren Bildungs- und Berufsstand und über ihr soziales Umfeld. Danach richtet sich als allererstes, auf welche Art und Weise Ihre Personen sprechen, man nennt das „Diktion“. Wie bereits erwähnt, achten Sie darauf, die Diktion Ihrer Figuren möglichst zu variieren, das gibt Ihnen Gelegenheit, etwas über Ihre Figur zu erzählen, ohne den direkten Weg wählen zu müssen.

Abgesehen davon, dass ein Dialog unbewusst Aussagen über den Sprechenden trifft, sind vor allem zwei Dinge von Bedeutung:

Ein Dialog gibt

1. Informationen
und
2. offenbart Emotionen.

Wie für die Szene gilt auch für den Dialog: Erfüllt er nichts von alledem, kann er ersatzlos gestrichen werden. Bleibt er jedoch bestehen, kann er durchaus ein wenig aufgehübscht werden: Verwenden Sie ruhig das ein oder andere Stilmittel, um Ihren Dialog ein wenig aufzupeppen oder ihm sogar ein bisschen mehr Klasse zu verleihen.

Die Auflösung

Ganz zum Ende kommt das, worauf Ihre Figuren die ganze Zeit hingearbeitet haben: Die Auflösung, der Schluss. Hier hat Ihr Film eine letzte Gelegenheit, alles noch mal herumzureißen – das kann positiv sein, aber auch negativ. Sie kennen das selbst – wie begeistert wären Sie nach dem Kinobesuch eines bestimmten Films gewesen, wenn nur das Ende nicht so verhunzt wäre. Oder umgekehrt: Der Film war soweit ganz okay, kein Reißer, aber dieses Ende... umwerfend! Sie merken also aus eigener Erfahrung, dass der Film mit dem Schluss steht und fällt!

Jetzt liegt es ganz an Ihnen, wie Sie Ihren Schluss gestalten:

Sie haben schon immer Happy Ends gehasst? Gut, lassen Sie Ihren Film bitter enden, warum nicht? Nur tun Sie mir den Gefallen und machen trotzdem eine runde Sache daraus – auch ein „Bitter End“ muss plausibel sein und darf nicht konstruiert wirken. Gerade in Deutschland hat es schon viel zu viele Film gegeben, die in dem Streben, sich möglichst stark vom Hollywood-Kommerz zu distanzieren, ein allzu bemühtes und konstruiertes „Bitter End“ hervorgebracht haben.

Aber vielleicht mögen Sie Happy Ends, dann lassen Sie es gut ausgehen! Aber auch hier: Bitte

keine göttliche Fügung oder irre Zufälle, alles muss plausibel sein!

Oder aber Sie variieren ein wenig: Sie haben zwar ein Happy End, aber um welchen Preis? In ARMAGEDDON steht am Ende zwar eine gerettete Welt, aber ebenso ein toter Protagonist – wesentlich origineller als das eine oder das andere Extrem!

Vielleicht möchten sie aber auch mit dem Ende wirklich originell sein und überraschen. Ich bin ein großer Fan davon, wenn man den Film eigentlich schon als beendet wähnt und auf einmal ergibt sich doch noch eine Wendung, ein Twist, der dem Film ein ganz neues Gesicht gibt. DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN und THE SIXTH SENSE, aber auch MEMENTO und ZWIELICHT sind nur einige Beispiele für Filme, bei denen dies rundum gelungen ist.

4. PROBLEME