

I. Grundlagen und Taktiken der filmischen Dramatisierung

Bekanntlich ist das Drehbuchschreiben aus der älteren Kunst des dramatischen Schreibens hervorgegangen, es hat viele Techniken und Konventionen des Theaters der neueren Erzählform des Films adaptiert. Wenn wir erfolgreiche Stücke untersuchen – damit meine ich Stücke, die das Interesse des Publikums über einen längeren Zeitraum wachzuhalten vermögen – und diese mit erfolgreichen Filmen vergleichen, dann stellen wir fest, dass sie oft ähnliche oder die gleichen dramatischen Techniken anwenden, um das Publikum in Spannung zu versetzen; egal, ob wir eine Komödie von Molière oder eine von Lubitsch betrachten, ein Shakespeare'sches Königs-Drama oder Coppolas *The Godfather (Der Pate)*. Mit anderen Worten: Es gibt offenbar bestimmte, durch die Jahrhunderte hindurch erprobte und bewährte dramatische Techniken, um das Interesse des Publikums zu fokussieren und es in Spannung zu halten. Mit diesen Techniken wollen wir uns im Folgenden befassen.

1. Das Prinzip der Verkürzung und Auslassung (Ellipse)

Versuche, den Zeitrahmen, in dem deine Geschichte spielt, auf das Minimum zu verkürzen.

(Ring Lardner)

Packe nicht zu viel Geschichte(n) in die Zeit, die du hast.

(Tom Rickmann)

Film und Theater entstehen nur mit Hilfe der Phantasie des Publikums. Phantasie aber beginnt nur zu arbeiten, wenn ihr etwas noch Unfertiges, noch Ergänzungsbedürftiges vorgesetzt wird; erst dann kann sie, wie man sagt, »einhaken«, um das, was ihr gezeigt worden ist, von sich aus zu ergänzen und auszubauen. Ein Drehbuch und ein Theaterstück füttern das Publikum ununterbrochen mit Teilstücken, Ausschnitten oder »Andeutungen« irgendwelcher Dinge, d. h. mit *künstlich knapp gehaltenen, verkürzten Dingen aller Art, die die Phantasie des Publikums automatisch zu ihrer Ergänzung reizen*.

Beispiel einer gekonnten Phantasie-Ankurbelung mit wenigen Worten ist der erste Auftritt des Hofmarschalls von Kalb in Schillers »Kabale und Liebe«. Höchst preßiert, wie immer, rauscht er in den Saal des Präsidenten. »Ah, guten Morgen,

mein Bester! Wie geruht? Wie geschlafen?«, beginnt er. »Sie verzeihen doch, daß ich so spät das Vergnügen habe – dringende Geschäfte, der Küchensettel, Visitenbillets, das Arrangement der Partien auf der heutigen Schlittenfahrt ... Ah, und dann muß ich ja auch bei dem Lever zugegen sein und seiner Durchlaucht das Wetter verkündigen.« Das sind genau 50 Wörter, aber vor der Phantasie des Publikums breitet sich in demselben Moment das komplette Bild einer betriebsamen Kleinresidenz des 18. Jahrhunderts und ihrer eitlen Hofgesellschaft aus. Die wenigen hingeschleuderten Einzelheiten genügen für unsere Vorstellungskraft, um sich im Nu den gesamten Handlungsrahmen des Stücks zusammenzubauen.

Man darf der Phantasie des Publikums also immer nur den »kleinen Finger« reichen – die »ganze« Hand nimmt sie sich schon selbst. Sie wird sogar verdrießlich, wenn man ihr etwa gleich mit der ganzen Hand entgegenkommt. Sie greift nur nach Dingen, mit denen sie noch etwas anfangen und sich beschäftigen kann, d. h. die ergänzungsbedürftig sind.

Unterfordert der Autor die Phantasie des Publikums, indem er ihm zu viel mitteilt, d. h. zu wenig auslässt, dann wird das Publikum bald Langeweile empfinden, weil seine Phantasie lahmgelegt, d. h. eben nicht gefordert wird. Spart der Autor aber wichtige Informationen aus, die der Zuschauer dringend benötigt, um die Situation, bzw. die Story, zu verstehen, wird er bald unbefriedigt und verwirrt sein, weil seiner Phantasie zu große Freiheiten gestattet werden, ihr die Richtung fehlt und sie daher zum Irrläufer wird. Der Mittelweg liegt in der sorgfältigen Auswahl und dem Einschluss aller nötigen Informationen. Dann und nur dann wird der Zuschauer den vom Autor gewählten Weg gehen, statt sich einen eigenen zu schaffen.

Die Kunst des dramatischen bzw. Drehbuchautors besteht also darin, mit möglichst knappen und richtig ausgewählten Bild- und Dialog-Informationen beim Zuschauer ein Maximum an Vorstellungen zu erzeugen, aber so, dass diese *evozierten Vorstellungen auf der Linie der vom Autor erzählten Geschichte liegen*.

Elliptisches Schreiben bedeutet *Auslassen von jeder Art Information, die man durch Schlussfolgerung erkennen und verstehen kann*. Dies ist der Prozess, der uns erlaubt, *reale Zeit zu filmischer Zeit zu verkürzen*.

Die Ellipse ist vielleicht das wichtigste Prinzip des dramatischen Schreibens. Im weitesten Sinne ist das Entdecken des Kerns der Story bereits eine erste Ellipse: das Abstreifen all dessen, was unbedeutend ist, der Zugriff auf das Wesentliche einer Situation und Geschichte. *Auslassen*, d. h. Auswahl und Anordnung der wichtigsten und zwingendsten Elemente des Story-Materials, *ist der Prozess des Strukturierens*.

Film und Theater sind ein durchgehendes *System von Verkürzungen (Ellipsen)*, d. h. die Publikumsphantasie zur Mitwirkung und Ergänzung reizenden Andeutungen. Alles, was auf der Bühne oder im Film vor sich geht, muss daher

immer ein bisschen zu kurz, zu knapp, zu unvollständig sein, damit es ergänzungsbedürftig wird. Eben darum geht auch auf der Bühne und im Film alles *in einer weit kürzeren Zeit als im Leben vor sich*. Wie blitzschnell werden nicht auf der Bühne und im Film Briefe und andere Dokumente von oft größter Bedeutung geschrieben oder gelesen! In ein paar Sekunden oder einer halben Minute ist ein Testament oder ein Erpresserbrief oder ein Haftbefehl fertig, als ob die Leute, die diese Dinge zu Papier bringen, alle stenografieren würden. Auch wenn jemand sagt »Ich werde mich jetzt ein halbes Stündchen hinlegen«, kann er, ohne dass sich jemand darüber wundert, schon nach wenigen Minuten wieder auf der Szene erscheinen und behaupten, er habe prächtig geschlafen und dabei sogar noch einen merkwürdigen Traum gehabt.

Eigentlich ist es erstaunlich, dass das Publikum solch haarsträubende Dinge, die unserer Wirklichkeitserfahrung widersprechen, immer wieder hinnimmt und akzeptiert. Die »Hexerei« ist einfach damit zu erklären, dass diese »verkürzten« Situationen nicht vereinzelt in einem Stück oder Drehbuch vorkommen, sondern zu einem durchgehenden *System von Verkürzungen* gehören, innerhalb dessen nur das »Unverkürzte«, das der Wirklichkeit des Alltags entsprechende Zeitmaß, unangenehm und störend auffallen würde. Man lasse mal jemanden einen Brief nach normalem Zeitmaß im Film oder auf der Bühne schreiben – und nach fünf Minuten wird man allerhand Überraschungen seitens des Publikums erleben!

Also »Verkürzung« auf der ganzen Linie und in jeder Einzelheit! Entschlüsse von schwerwiegendster Bedeutung, die jeder vernünftige Mensch nicht vor einer Bedenkzeit von Tagen oder Wochen fassen würde, sind im Film und auf der Bühne innerhalb weniger Minuten Tatsache. Man denke z. B. daran, welche Seelenkämpfe im *Hamlet* ausgetragen werden oder um welche furchtbaren Entscheidungen es im *Macbeth* geht. Aber in zwei bis drei Stunden sind beide Stücke zu Ende. Wie ist das eigentlich möglich? Wie geht das zu?

Die Erklärung liegt darin, dass in den zwei bis drei Stunden auch sämtliche psychologischen Probleme und Entwicklungen – trotz scheinbar breitester Erörterung – lediglich im Sinne des Verkürzungsprinzips *angedeutet* werden. Es fällt Shakespeare gar nicht ein, diese komplizierten Dinge wirklich vor uns zu diskutieren, er verlegt ihre Diskussion vielmehr im Wesentlichen in unser eigenes Gemüt. Er lässt sie nur ahnen, nur durchschimmern, deckt plötzlich einmal in einem Monolog oder in einer schnell vorbeihuschenden Szene ihren Kern auf, oder er zeigt uns nur den Anlauf einer Entwicklung, ein eventuell späteres Zwischenstadium und schließlich das endgültige Resultat. Jedenfalls *spielt sich der ganze psychologische Prozess hauptsächlich in uns selbst ab*.

Demnach ist also ein Drama, bzw. Drehbuch, nichts anderes als ein für die besonderen Zwecke des Films und Theaters *verkürzt gestaltetes Leben*, genauer: *ein im Ganzen wie in allen Einzelheiten verkürzt gestaltetes Leben*.

Dieses Prinzip der Verkürzung gilt aber nicht nur für Haupt- und Nebenhandlung, den Plot und die Subplots, es gilt auch für die Charaktere und den Dialog. Die Personen werden in doppelter Hinsicht verkürzt. Einmal treten in jedem Film oder Theaterstück grundsätzlich nur so wenig Personen wie möglich bzw. wie nötig auf (Ausnahme: unverzichtbare Massenszenen). Und zum anderen wird jeder Charakter noch einmal in sich selbst verkürzt, indem man statt der vier, fünf oder mehr Eigenschaften, die er im Leben besitzen mag, nur eine *einzige* ausarbeitet, nämlich *die hervorstechendste, im Sinne des Plots und des tragenden Konflikts notwendige*. Nur diese Haupteigenschaft kommt auf der Bühne oder im Film zur Geltung. Damit ragt jede Figur gleichsam reliefartig in die Szene hinein. In diesem Sinne stellen Film und Theater eine Art *Reliefkunst* dar, da sozusagen immer nur der kleinere Teil der Menschen und Vorgänge auf der Bühne, auf dem Bildschirm sichtbar wird, während der größere Teil hinter den Kulissen bleibt und von unserer Phantasie ergänzt wird.

2. Die Kurzgeschichte – ein »geschriebenes Blitzlicht«

Das Schreiben und (Er-)Finden von Kurzgeschichten ist für den Drehbuchautor aus dreierlei Gründen eine besonders wichtige Übung. Erstens stellen Kurzgeschichten den wichtigsten Rohstoff für gute Kurzfilme dar. Zweitens lässt sich gerade an dieser epischen Kurzform die für das Drehbuchschreiben so wichtige Technik der Ellipse erlernen, zwingt doch die Kurzgeschichte den Autor, eine Story in ihre knappste Form zu bringen. Drittens stellt die Kurzgeschichte *die dramatische Urform en miniature* dar; denn sie erfordert einen schlagkräftigen und dramatischen Aufbau. Darum lässt sich auch die Wirkung eines Kurzfilms optimieren, wenn dieser wie eine gut erzählte Kurzgeschichte aufgebaut ist.

Die Kurzgeschichte ist charakterisiert durch zielstrebige, lineare, straffe und bewusste Komposition auf eine unausweichliche oder überraschende Lösung hin. Ein in sich gerundetes Geschehen wird auf einen entscheidenden Moment mit unvermuteter Pointe auf engstem Raum zusammengedrängt. Nicht selten zieht dieser Moment die Summe eines Menschenlebens.

Das Wesen der Kurzgeschichte sieht der Literat und Literaturwissenschaftler Heimito von Doderer in der »künstlerischen Wiedergabe eines entscheidenden Lebensausschnitts, Gestaltung des Krisen Augenblicks eines Lebens in äußerster Kürze so, dass dadurch ein Blick in das Ganze des Lebens getan und die Geschichte für den Leser bedeutsam wird. Der Inhalt ist ein Augenblick äußerer oder innerer Gefährdung für den Menschen, der entweder durch ein Ereignis vernich-

tet wird oder zu dem Ereignis eine neue innere Haltung einnimmt und es damit seinem Lebensgang und Lebenssinn einfügt.«

Die Kurzgeschichte ist kein ständig weiterlaufender Film, sondern eine Blitzlichtaufnahme, die einen ganz bestimmten Augenblick festhält mit unverrückbarer Schärfe. Darauf beruht ihre erhellende Wirkung. Man richte den Scheinwerfer auf eine einzige Stelle – und taste nicht Himmel und Erde mit dem Leuchtfinger ab. Die Menschen der Kurzgeschichte sind meist Menschen des Alltags, die keine Entwicklung durchmachen, sondern in *Grenzsituationen* geraten, aber zugleich Muster, die für viele stehen.

Nach einer Definition von Goethe steht im Mittelpunkt jeder Novelle, die den Namen verdient, eine unerhörte Begebenheit. Dies gilt erst recht für die Kurzgeschichte.

Paradigma der Kurzgeschichte

Held – Bedrohung – Sieg (oder Niederlage)

1. Exposition: Wer? Was? Wo? Wann? (Warum?)
2. Konfrontation oder Konflikt, äußere oder innere Bedrohung
3. Lösung des Problems, des Konflikts, der Bedrohung

Die Exposition macht uns mit der Hauptperson und ihrem hervorstechendsten Charakterzug, bzw. ihrem Motiv bekannt, stellt Zeit und Ort/Schauplatz des Geschehens vor. Der Hauptteil führt den Helden in eine bedrohliche Situation, die bedingt sein muss durch seinen hauptsächlichen Charakterzug; in mehreren Szenen wird diese Bedrohung immer stärker, die Lage scheinbar aussichtslos. Der Schlussteil führt zu einer folgerichtigen Lösung.

Strukturelemente/Grundregeln

- **Reduktion auf ein einziges Geschehnis**
- **Winzige Nebenhandlungen** nicht ausgeschlossen, sofern sie die Haupthandlung stützen.
- **Gedrängter Beginn.** Hauptperson, Haupteigenschaft, Umwelt und Motiv müssen in einem Satz oder wenigen Sätzen klargemacht werden.
- **Vorbereitende Überraschung.** Die klassische Kurzgeschichte verlangt eine verblüffende Überraschung am Schluss, aber diese sollte vorbereitet sein. Darin liegt ein doppelter Reiz: Der Leser soll durch etwas Unerwartetes überrumpelt werden und sich gleichzeitig sagen: »Das hättest du eigentlich wissen müssen! Denn es ist ja schon zu Beginn angekündigt oder angedeutet worden!«

- **Auflösung in Handlung.** Dies gilt auch für die Charakterisierung. Der Held charakterisiert sich am besten durch das, was er tut (oder unterlässt).
- **Reduktion auf *einen* hervorstechenden Charakterzug.** Und dieser wandelt sich während des ganzen Geschehens nicht. Er steigert sich höchstens oder nimmt ab. In der psychologischen Kurzgeschichte kann allerdings die Überraschung gerade darin bestehen, dass der auffällige Charakterzug nur eine andere, oft konträre Eigenschaft verbirgt.
- **Einheit der Stimmung.** Entweder heiter oder traurig. Nicht beides durcheinander. Doch kann die Stimmung der Hauptfigur durch die kontrastierende Stimmung einer Nebenfigur hervorgehoben werden.
- **Reduktion auf ein Motiv** (der Hauptfigur). Der eine Bewegungsantrieb, der eine hervorstechende Charakterzug wird bestimmend für alles: für Handlung, Umwelt, Charaktere, Stimmung und Sprechweise.
- **Einheit von Zeit, Ort und Handlung.** Hierbei sollte man zwischen Ort und Schauplatz unterscheiden. Eine Kurzgeschichte, die in einer Stadt spielt, kann durchaus mehrere Schauplätze haben. Heute, da sich durch die Entwicklung des Verkehrs- und Kommunikationswesens räumliche Distanzen ganz schnell überbrücken lassen, kann man die Regel von der Einheit des Orts aufgeben, aber nur, wenn es unbedingt sein muss. Eine Kurzgeschichte, die von einem Manager handelt, der an einem Tag in Hamburg, am nächsten in Peking weilt, ist heute nichts Ungewöhnliches.

Als Beispiel einer Exposition, die uns in wenigen Sätzen mit dem Schauplatz, dem Charakter, dem Motiv und der Stimmung des Helden bekannt macht und uns direkt ins Zentrum des Geschehens führt, sei hier der Anfang von Anton Tschechows Kurzgeschichte »Der Rächer« zitiert:

Fjodor Fjodorowitsch Sigajew stand, nachdem er seine Frau auf frischer Tat ertappt hatte, in der Waffenhandlung von Schmucks & Co. und suchte nach einem passenden Revolver. Sein Gesicht drückte Zorn, Trauer und unwiderrufliche Entschlossenheit aus.

Ich weiss, was ich zu tun habe ... dachte er. Die Grundlagen der Familie sind erschüttert, die Ehre ist in den Schmutz getreten, das Laster triumphiert; ich, der Bürger und ehrliche Mensch muss nun als Rächer auftreten. Zuerst erschiesse ich sie und ihren Liebhaber, danach mich selbst ...

Eine äußerst verknappte und dramatische Exposition, die alles Wesentliche enthält und uns auf die Fortsetzung gespannt macht.

Wie aus Zeitungsmeldungen Kurzgeschichten entstehen

In der Wirklichkeit geht es oft viel verrückter und abenteuerlicher zu als in unseren ausgefallensten Träumen und viel phantastischer als in den Romanen von Stephen King oder den amerikanischen Science-Fiction-Filmen. Jedenfalls gibt es für Drehbuchautoren keine anregendere Lektüre als die Tageszeitung. Die Kurzmeldungen am Rande oder auf der letzten Seite enthalten oft »unerhörte Begebenheiten« im wahrsten Sinne des Worts – und damit den Stoffkern zu fabelhaften Geschichten, sofern man sie zu »entdecken« weiß. Da aber die Freiheit, auch die Freiheit der Stoffwahl, eine entscheidende Voraussetzung der Kreativität und Phantasie-Entwicklung ist, stelle ich immer eine (von mir sorgfältig vorausgewählte) Sammlung solcher Zeitungsmeldungen zusammen, woraus sich jeder Autor dann den Stoff wählen kann, der ihn unmittelbar »anspricht«.

Aufgabe:

Nimm eine der folgenden (kurzen) Zeitungsmeldungen als Stoffkern für eine Kurzgeschichte!

Einige dieser Meldungen enthalten bereits einen existenziellen Krisenmoment oder eine »unerhörte Begebenheit«. Andere handeln von kuriosen, grotesken oder skurrilen Gerichtsfällen, Begebenheiten oder Zeiterscheinungen.

Es handelt sich also darum, entweder

- eine originelle Erzählperspektive zu finden, z. B. aus Sicht eines Dritten oder eines Tiers,
- den passenden Charakter zu der »ungewöhnlichen Begebenheit« zu (er-)finden
- oder eine überraschende Klimax zu finden durch Weiterdenken und Zuspitzen des Stoffs
- oder in der Exposition das »Geheimnis«, bzw. Rätsel« zu etablieren, dessen Lösung dann die überraschende Wendung am Ende bildet,
- oder durch Kreuzen zweier Zeitungsmeldungen eine neue Geschichte mit einer überraschenden Klimax zu erfinden.

Beachte: In der Kurzgeschichte ändert sich der Hauptcharakter nicht. Und es empfiehlt sich, sie auf die Pointe, die überraschende Wendung am Ende hin zu schreiben.

3. Voraussetzungen des Dramas

*Die größte Sünde, die ein Film begehen kann, ist langweilig zu sein.
(Frank Daniel)*

Eine auf den ersten Blick gute und originelle Filmstory mit einem (oder mehreren) interessanten Charakteren zu haben heißt noch lange nicht, dass sie sich auch für das dramatische Erzählen eignet. Was ist eine wirklich gute Story – oder genauer: Was bewirkt, dass eine gute und interessante Story auch wirklich als dramatische funktioniert? Wir sprechen hier von den Voraussetzungen des Dramatischen.

Meist lautet die Antwort: Ein sympathischer Held, ein starker Held, für den kein Hindernis zu schwer ist und der alle Widerstände bravourös überwindet. Gewiss, solch ein Held bildet das Rückgrat und den Magnet vieler guter Filme wie Roger Thurnhill in *North by North West* (*Der unsichtbare Dritte*), McMurphy in *Einer flog über das Kuckucksnest*, wie Michael alias Dorothy in *Tootsie* oder wie Marty in *Back to the Future*. Aber es gibt auch viele gute und erfolgreiche Filme, die keinen unbedingt sympathischen oder starken Helden als Protagonisten haben und trotzdem das Publikum mitreißen. Shakespeares »Richard der Dritte«, der vor keiner Intrige und keinem Mord zurückschreckt, um auf den Thron zu gelangen, Michael Carleone in *Der Pate*, der für sein mafioses Imperium und seine Familie über Leichen geht, Salieri in *Amadeus*, der alles dafür tut, um seinen Rivalen Mozart auszuschalten, der Taxifahrer in *Taxi-Driver*, der am Ende zum Killer wird – sie alle sind nicht eben besonders sympathische oder bewundernswerte Charaktere. Und doch können sie als Protagonisten eine spannende und bewegende Story tragen, eben weil sie starke Motive haben und energisch ihre Ziele verfolgen. Außerdem sehen wir sie leiden – an sich selbst oder an anderen, und dies sichert ihnen unser Mitgefühl, auch wenn wir ihre Handlungen, Wünsche, Ziele, vielleicht ihr ganzes Leben als ziemlich abstoßend empfinden. Auch so genannte *Loser*-Typen wie LaPlante in *Ein ganz normaler Held* oder Willy Lohmann in *Tod eines Handlungsreisenden* können als Protagonisten eine bewegende Geschichte tragen, weil sie starke Motive haben und wir sie um etwas kämpfen sehen, sei es um die Rückgewinnung ihrer Selbstachtung, sei es um den Erhalt der Familie. Umgekehrt muss ein sympathischer Protagonist oder ein so genannter *Winner*-Typ unbedingt eine Schlagseite, eine verwundbare Stelle, einen negativen oder defizienten Charakterzug haben, der ihn daran hindert, sein Ziel allzu leicht zu erreichen. Strahlende Helden gibt es nur in der Werbung – und dies meist nur für ein paar Sekunden.

Im Jahre 1895 hat Georges Polti ein Buch mit dem Titel »Sechsenddreißig dramatische Situationen« veröffentlicht. Darin versuchte er, die dramatischen Grundsituationen zu beschreiben, in die der Held geraten und die man darstellen kann. So nützlich diese Studie auch ist, Polti hat das all diesen dramatischen Grundsit-

tuationen gemeinsame Muster nicht herausgearbeitet. Der amerikanische Drehbuchautor und -dozent Frank Daniel war wohl der Erste, der die Konfiguration des Dramatischen auf die knappste und treffendste Formel gebracht hat: *Jemand will etwas unbedingt haben oder erreichen und hat große Schwierigkeiten, es zu bekommen, sein Ziel zu erreichen.*

Dieses Ziel kann darin bestehen, ein Leben oder eine bedrohte Gemeinschaft zu retten, einen Wettkampf zu gewinnen, eine Frau zu erobern, ein begangenes Unrecht aufzudecken oder zu rächen, ein Meisterwerk zu schaffen, eine Entdeckung zu machen etc. Aber zugleich müssen Hindernisse und Widerstände da sein, die es ihm schwer machen, sein Ziel zu erreichen. Er muss bei seiner Reise ins Unbekannte starke äußere oder innere Hemmschwellen überwinden, die vor seinem Ziel oder vor der »innersten Höhle« aufgebaut sind. Wenn es leicht ist, ein Leben zu retten, eine Frau zu erobern, ein Rennen zu gewinnen, eine wichtige Entdeckung zu machen, die eigene Feigheit oder Lebenslüge zu überwinden usw., wird das Publikum bald das Interesse an diesem Helden verlieren. Erfahrungsgemäß geht es mit einem Charakter nicht deshalb mit, weil dieser an einem Problem oder einer Krankheit leidet oder von seinem Vater, Chef oder Partner unterdrückt wird, sondern weil er versucht, gegen sein Leiden, seine Unterdrückung oder seine Beschädigung etwas zu tun und die Reise ins Unbekannte wirklich zu wagen.

Es kommt also nicht darauf an, ob das, was der Protagonist dringend wünscht oder begehrt, gesellschaftlich wünschenswert ist, ob er ein moralisches oder amoralisches, ein gerechtes oder ungerechtes, ein großmütiges oder eigensüchtiges Ziel verfolgt. Unser Verhältnis zu ihm ist allein davon abhängig, wie stark sein Wunsch oder Begehren ist und wie hartnäckig er sein Ziel verfolgt. Ein Protagonist, der nicht weiß, was er will, wird uns kaum in seinen Bann ziehen. Er eignet sich nicht fürs Drama. Nicht die moralische Qualität seines Ziels fesselt uns an ihn, sondern die Tatsache, dass er für sein Ziel zu kämpfen bereit ist. Man stelle sich vor, Hamlet würde im Fortgang der Handlung die Flinte irgendwann ins Korn werfen, weil ihm die Aufdeckung der verbrecherischen Vergangenheit seines Oheims auf dem Thron zu gefährlich schiene! Sofort würden wir das Interesse an ihm verlieren. Oder man stelle sich vor, die Anwältin in *Musicbox*, dieser weibliche Hamlet, würde sich mit dem Freispruch ihres Vaters, den sie erfochten hat, zufriedengeben und ihre Nachforschungen einstellen! Wir würden sie für eine Kapitulantin halten, die vor der schmerzhaften Wahrheit die Flucht ergreift.

»A good story, well told« ist aber noch an eine andere wesentliche Voraussetzung gebunden: an die Art und Weise nämlich, wie das Publikum die Story miterlebt. Was darf es wissen? Zu welchem Zeitpunkt darf es was erfahren? Was darf und soll es wissen, was der Protagonist oder ein anderer Hauptcharakter noch nicht weiß? Was soll es sich erhoffen, was soll es fürchten? Was kann und soll es antizipieren? Was soll das Publikum überraschen? – Und wann soll, darf

die Enthüllung erfolgen? All diese Fragen – es sind Fragen der dramatischen Taktik und Wirkungsästhetik – sind entscheidend für die dramatische Aufbereitung der Story.

Die Frage ist, wer übt die Kontrolle über das Storytelling aus: der Autor oder das Publikum? Wenn der Autor sich vom vermuteten Geschmack des Publikums lenken lässt, begibt er sich dieser Kontrolle und überlässt diese dem Publikum, das er gleichsam als ästhetischen Oberrichter im Kopfe hat. Wenn er aber schreibt und gleichzeitig bedenkt, wie und mit welchen Mitteln er das Publikum am besten dazu bringt, sich auf die Story, den Hauptcharakter und seinen Konflikt einzulassen, sich emotional zu engagieren und mitzugehen, dann übt *er* die Kontrolle aus.

Die wesentlichen Voraussetzungen einer guten Geschichte, die sie auch zu einer gut erzählten machen, haben David Howard und Edward Mabley so zusammengefasst:

Voraussetzung des Dramatischen

1. Die Geschichte handelt von *jemandem*, mit dem wir ein gewisses Mitgefühl (nicht notwendigerweise Sympathie) empfinden.
2. Jemand will unbedingt *etwas Bestimmtes* erreichen.
3. Dieses Etwas zu erreichen ist zwar möglich, aber *schwierig*.
4. Die Geschichte wird so erzählt, dass die *emotionale Wirkung* auf das Publikum und seine Anteilnahme so groß wie möglich sind.
5. Die Geschichte muss ein zufriedenstellendes Ende haben (nicht notwendigerweise ein Happyend).

4. Das Geheimnis der Partizipation

Ironischerweise berühren nicht alle emotionalen Geschichten, Melodramen oder »Rührstücke« die Gefühle des Publikums. Filme mit vorwiegend sentimental, exaltierten oder hysterischen Charakteren können uns durchaus kaltlassen. Auch Charaktere mit starken Emotionen sind keineswegs eine Garantie dafür, dass wir auch das Erlebnis von Spannung haben. Nicht wenige Drehbuchautoren und Regisseure glauben, durch nicht abbreißende *Action*-Folgen das Publikum in Spannung zu versetzen. Ein gewaltiger Irrtum!

Wie aber erreicht es der Drehbuchautor, dass das Publikum auf maximale Weise an seiner Story Anteil nimmt, d. h. *partizipiert*? Was ist das Geheimnis, um die emotionale Beteiligung des Publikums wach und es in Spannung zu halten,

mit der das Drama steht und fällt? Es ist die *Ungewissheit bezüglich der nahen Zukunft des Protagonisten, bezüglich der nächsten Wendungen, welche die Story nimmt*. Ein anderer Ausdruck hierfür ist die alte aristotelische Formel: *Hoffnung versus Furcht*.

Wenn der Autor den Zuschauer dahin bringen kann, dass dieser eine bestimmte mögliche Wendung der Story herbeiwünscht und sich erhofft, eine andere dagegen fürchtet, wobei er (noch) nicht weiß, welchen Gang die Story wirklich nimmt, dann wird dieser Zustand der Unsicherheit ihn in Spannung halten und ihn zur Partizipation zwingen. Er soll zwar ahnen, was als Nächstes möglicherweise geschehen kann, nicht aber wissen, was tatsächlich geschehen wird.

In *Modern Times* arbeitet Charly Chaplin zeitweise als Nachtwächter in einem Kaufhaus. Er fährt auf Rollschuhen durch das nächtliche Kaufhaus und ist voller Stolz, seiner Prinzessin Paulette seine Rollschuh-Kunst auch mit verbundenen Augen vorführen zu können. Er dreht seine Pirouetten am Rande eines Abgrunds, den er, mit der Binde vor Augen, nicht sehen kann. Immer wieder nähert er sich diesem Abgrund, hält kurz vorher inne oder dreht ab. Wir aber sind zwischen Gelächter und Sorge, dass er abstürzen könnte, zwischen Hoffnung und Furcht hin- und hergerissen. Wenn wir nicht wüssten, dass es diesen Abgrund gibt, wenn wir nicht voraussähen, was jeden Moment passieren könnte, bliebe diese Szene völlig ohne Spannung und undramatisch, weil kein *Hoffnung-Furcht-Gefühl* aufkäme. Da wir aber wissen, dass Charly jederzeit über die Kante rollen kann, bleiben wir während der ganzen Szene im Zustand der Ungewissheit und folglich emotional im höchsten Maße beteiligt.

Wir hoffen für den Protagonisten das eine und fürchten das andere und sind eben darum gespannt, wie er sich entscheiden wird.

Die Grundlage für die Partizipation des Publikums ist also *Antizipation*, d. h. Vorwegnahme dessen, was *möglicherweise* passieren kann. Oft glauben Drehbuch-Novizen, das sicherste Mittel, das Publikum auf die Folter zu spannen, bestehe darin, es bezüglich des Fortgangs und des Endes der Geschichte völlig im Dunklen zu lassen, indem man ihm sämtliche Informationen vorenthält. Doch wenn das Publikum gar keine Vorstellung hat, welche Gefahren oder Prüfungen den Protagonisten in nächster Zukunft erwarten, kann es auch nicht antizipieren, was geschehen oder nicht geschehen wird. Vielmehr kommt es darauf an, den Zuschauern mindestens zwei mögliche Optionen – eine positive und eine negative – bezüglich des Ausgangs einer gegebenen Szene und der ganzen Story anzubieten. *Es soll zur Antizipation angeregt werden, ohne dass es doch den tatsächlichen Ausgang schon vorhersehen kann*. Dies ist der Schlüssel, um es emotional maximal zu beteiligen.

Daher gehört es zu den wichtigsten Aufgaben des Drehbuchautors, immer wieder den Blick des Publikums nach vorn zu lenken, damit es mögliche künftige

Wendungen der Story in seiner Phantasie antizipieren kann. Eine Ankündigung signalisiert ihm, dass der Protagonist oder ein anderer wichtiger Charakter bald eine bestimmte Erfahrung machen wird. Damit eine solche Ankündigung zur Spannungssteigerung beiträgt, darf das angekündigte Ereignis freilich nicht sofort in Erfüllung gehen. Nehmen wir *Tootsie* als Beispiel: Michael hat sich als Frau verkleidet, um den Job in der Soapopera zu bekommen. Seine Hauptabsicht ist damit erreicht. Aber schon am ersten Probentag sieht er July. Nichts passiert. Aber die Art und Weise, wie er sie ansieht, kündigt uns an, dass etwas passieren wird. Julys Präsenz wird dazu führen, dass Michael die Absicht, seine Rolle als Frau zu spielen, nicht allzu lang wird durchhalten können. Die Antwort auf diese erste Begegnung findet indes erst 32 (Drehbuch-)Seiten später statt, wenn July Michael, bzw. Dorothy, in der sie eine gute Freundin sieht, zu sich einlädt, damit sie die Szenen für den nächsten Probentag zusammen durchgehen können. Und wir sind gespannt, wie er den Konflikt, in den er durch seine Liebe zu July und seine Rolle als Frau geraten ist, »lösen« wird.

Zu solchen Ankündigungen und Elementen der Zukunft, welche die Phantasie des Publikums zur Antizipation reizen, gehören auch Vorhersagen, Vorahnungen, Warnungen, Omen und Träume. Viele klassische Dramen führen den Helden mit einer Prophezeiung, einer Erscheinung oder einem Traum ein, die auf seine zukünftige Bestimmung verweisen (»Jeanne d'Arc«, »Hamlet«). Der alte Medizinprofessor in Bergmans *Wilde Erdbeeren* erwacht gleich zu Beginn aus einem Albtraum, der nicht nur das Thema des Films – seine Begegnung mit dem Tod – intoniert, sondern uns auch ankündigt, dass der Protagonist während seiner Fahrt ins schwedische Lund eine ganz neue und existenzielle Erfahrung mit sich selbst machen wird. In Doris Dörries *Keiner liebt mich* wird der Protagonistin eine Art Horoskop gestellt, die auf ihre künftige Begegnung mit der »großen Liebe« hindeutet, wobei eine magische Zahl eine wichtige Rolle spielt. Wenn sie dann die Nummernschilder der Autos auf einem Parkplatz ins Visier nimmt, gehen wir gespannt mit, erst recht, als sie auf die »richtige Zahl« stößt. Auch wenn der Fahrer des betreffenden Wagen sich nicht als der »Mann ihres Lebens« entpuppt – entscheidend ist, dass wir als Zuschauer an der Suche nach dem ihr »vorbestimmten« Partner Anteil nehmen und den Blick in die Zukunft richten.

Ein guter Drehbuchautor wird alle Möglichkeiten, die ihm das Story-Material bietet, nutzen, um die Gedanken und Gefühle des Publikums auf die Zukunft zu lenken, auf dass es die Ängste, Sorgen und Hoffnungen des Protagonisten nicht nur teile, sondern auch mögliche künftige Ereignisse und Verwicklungen antizipiere. So hält man den Zuschauer, vor allem während des schwierigen 2. Akts, am Ball.

5. Protagonist, Antagonist – Konflikt

Nur im Hinblick auf das Ziel, den Schatz, das Elixier, das der Protagonist erreichen oder gewinnen will, kann die Story folgerichtig entwickelt und aufgebaut werden; denn die Verfolgung dieses Ziels bestimmt den Verlauf der Handlung, wie geradlinig, verschlungen oder umwegig diese auch sein mag; ebenso bestimmt die Art der Widerstände und Prüfungen, die der Protagonist während seiner Reise zu überwinden oder zu bestehen hat.

Dabei ist zu bedenken, dass er *nur ein Ziel* haben darf, wenn die Story ihre Einheit nicht verlieren soll. Eine Story, in welcher der Protagonist mehr als ein Ziel verfolgt, würde ihn nämlich dazu zwingen, erst das eine Ziel zu erreichen oder zu verfehlen, bevor er sich dem nächsten zuwenden kann. Dies aber würde die Storyline in der Mitte gleichsam aufspalten und das Publikum sehr irritieren. David Howard und Edward Mabley haben das Drehbuch treffend mit einer Hängebrücke verglichen. Der eine Pfeiler verankert das, was der Protagonist will, der andere Pfeiler das, was er am Ende erreicht oder verfehlt. Dazwischen spannt sich die Handlung. Eine Brücke aber, die sich in der Mitte plötzlich gabelt, sodass zwei Brückenwege entstehen, von denen jeder in eine andere Richtung führt, wäre nicht nur ein Wunder der Statik, sondern würde auch den, der über die Brücke geht, den Protagonisten, und den, der ihm dabei folgt, den Zuschauer, in eine Art Entscheidungsneurose bringen. Wenn man zwei Hasen gleichzeitig verfolgt, wird man keinen erjagen, sagt ein altes russisches Sprichwort. Dies gilt auch fürs Drehbuchschreiben.

Wenn der Protagonist nur ein Ziel verfolgen darf, so kann er doch, ohne im geringsten ihre Einheit zu gefährden, durchaus viele Widerstände zu überwinden haben.

Zwischen dem *Wunsch* (Motiv) des Protagonisten und seinem *Ziel* spannt sich die *Handlung*, die aus den verschiedenen Widerständen und Prüfungen erwächst, die er auf dem Wege zu seinem Ziel überwinden, bzw. bestehen muss. Wenn eines dieser drei Elemente nicht genügend ausgearbeitet ist, wird die Charakterentwicklung unklar und unscharf, die Spannung flacht ab, und wir haben Schwierigkeiten, uns mit dem Charakter zu identifizieren und seinen Weg zu verfolgen.

Aber es muss noch ein viertes Element hinzukommen, damit wir einen tragfähigen Charakter und eine tragfähige Story bekommen, nämlich der *Konflikt*. Während seiner Ausfahrt oder Reise ins Unbekannte bekommt der Protagonist es mit feindlichen, antagonistischen Kräften zu tun, die seinem Ziel entsprechende Hindernisse in den Weg legen. Der Wunsch, sein Ziel zu erreichen, und der Versuch des (oder der) Antagonisten, ihn daran zu hindern, bilden den zentralen Konflikt der Geschichte.

Wenn man den Konflikt der Story herausarbeiten will, empfiehlt es sich, das Ziel sowohl des Protagonisten als auch des Antagonisten so klar zu definieren, dass sich aus der Gegenüberstellung dieser Ziele zwingend ergibt, warum beide miteinander in Konflikt geraten *müssen*. Wenn das, was der eine will, dem, was der andere will, vollkommen entgegengesetzt ist, oder wenn beide dasselbe wollen wie zwei Hunde, die sich um einen Knochen streiten, dann ergibt sich daraus ein antagonistischer Konflikt, der mit dem Sieg des einen und der Niederlage des anderen enden muss.

Freilich vermag nicht jeder Wunsch, nicht jedes Ziel zu überzeugen und im Sinne des Dramas zu funktionieren. Hierzu müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

Der Protagonist und sein Ziel

- Erstens muss etwas wirklich Wichtiges auf dem Spiel stehen. Wir müssen davon überzeugt sein, dass, wenn die Hauptfigur ihr Ziel nicht erreicht, dies ein großer Verlust für sie selbst, für andere, die Gemeinschaft, den Staat, die Welt wäre. Wenn wir das Ziel des Protagonisten für belanglos oder nichtig halten, wird uns sein Kampf kaum interessieren, mag er sich auch noch so sehr anstrengen.
- Zweitens muss sein Ziel den Protagonisten in direkten Konflikt mit dem (oder den) Antagonisten bringen. Dieser Konflikt schafft die dramatische Grundlage für die gesamte Story und zwingt den Protagonisten, all seine Kräfte anzuspannen, vorausgesetzt, es steht ihm ein ebenbürtiger Antagonist gegenüber. Dieser wird alles daransetzen, ihm Steine in den Weg zu legen und ihn daran zu hindern, sein Ziel zu erreichen, den Schatz, das Elixier zu gewinnen.
- Drittens muss das Ziel so schwer zu erreichen sein, dass der Protagonist gezwungen ist, eine Wandlung durchzumachen. Im Zuge der Prüfungen, die ihm auferlegt werden, wird er sich verändern müssen. Dies ist ja der tiefere Sinn seiner Reise ins Unbekannte. Nur die Komödie bietet eine Ausnahme von dieser Regel: Hier muss der Held nicht unbedingt eine Wandlung durchmachen, siehe Forrest Gump.

Wenn das Motiv des Protagonisten deutlich und stark genug, sein Ziel bedeutsam und wichtig genug ist, um all seine Anstrengungen zu rechtfertigen, wenn dieses Ziel ihn in Konflikt mit einem gleichwertigen Antagonisten bringt und er, um sein Ziel zu erreichen, einen Charakterwandel durchmachen muss, dann verfügt die Story über ein tragfähiges Gerüst bezüglich des Hauptcharakters (»character spine«).

In vielen Filmen werden die Hindernisse, die dem Ziel des Protagonisten entgegenstehen, von einer zentralen Gegenfigur, dem *Antagonisten*, aufgebaut. Und meist ist dieser für den Helden ziemlich leicht zu identifizieren. In den meisten Western ist es der »bad guy«, der den Helden herausfordert. In *Terminator* ist eine menschenähnliche Tötungsmaschine darauf programmiert, Sarah zu killen. In *Einer flog über das Kuckucksnest* ist es die Oberschwester Mrs. Ratsched, die McMurphys Aufsässigkeit und Widerstandsgeist brechen soll.

Am interessantesten und dramatisch wirkungsvollsten sind diejenigen Antagonisten, die sich *durch Ambivalenz auszeichnen* und zugleich einen abgelehnten oder verleugneten *Schattenaspekt des Helden verkörpern*. Ein gutes Beispiel dafür liefert der Film *Heat*. Hier gibt es eine grandiose Szene, da sich der Cop bzw. Kommissar, von Al Pacino verkörpert, und der Gangster, von Robert De Niro gespielt, in einer Autobahnraststätte gegenüber sitzen und sich aussprechen. Sie teilen sich sogar ihre Alpträume mit. Der Dialog macht klar, dass einer das Spiegelbild, der Schatten des anderen ist. Der Cop versieht seinen Job »auf den Trümmern seiner Ehe«, indem er täglich Gangster um den Block jagt und aus dem Verkehr zieht. Und der Gangster bekennt, dass er sich nicht wirklich an eine Frau binden kann, da er jederzeit bereit sein muss, sie zu verlassen, wenn ihm der Boden zu heiß wird. Jeder ist bereit, für seinen Job bzw. seine persönliche Mission sein Privatleben zu opfern. Jeder tut das, was er glaubt, tun zu müssen, und verpasst darüber das Eigentliche: das persönliche Glück. Und doch will keiner im anderen das eigene Defizit und die eigene Destruktivität wiedererkennen.

In anderen Filmen stehen dem Helden mehrere Antagonisten entgegen, die als Schwellenhüter die innerste Höhle oder das Hauptquartier des Feindes bewachen oder sich ihm als Vertreter einer zweiten feindlichen Macht in den Weg stellen. In *Chinatown* wird Jake Gittes Versuch, den Mord an Mr. Mulwray aufzudecken und hinter das Geheimnis des Wasserskandals zu kommen, nicht nur von Noah Cross, dem kriminellen Boss des Wasserkartells, sondern auch von der Polizei und sogar von seiner Verbündeten und Geliebten Evelyn Mulwray behindert. Er hat also viele Widerstände zu überwinden und seine Aufgabe kompliziert sich, da er lange nicht weiß, wer seine Feinde und wer seine Verbündete sind.

Die Hindernisse können aber auch von subtilerer und komplexerer Art sein. In *Sex, Lügen und Video* sind es vor allem *innere* Hindernisse und Hemmschwellen, die Ann daran hindern, ihr Schneckenhaus zu verlassen und sich selbst einzugestehen, dass die Harmonie ihrer wohlgeordneten kleinen Welt auf einer Lüge beruht; denn ihr Mann John betrügt sie mit ihrer eigenen Schwester Cynthia. Bezeichnend für den *neurotischen Konflikt*, an dem auch Ann leidet, ist die »Ja-aber-Struktur«: »Ich mache mir zwar nicht viel aus Sex, aber John und ich führen eine harmonische Ehe.« Oder: »Eigentlich würde ich gern mit Graham schlafen, aber ich führe doch eigentlich eine glückliche Ehe, die ich nicht aufs Spiel setzen will.«

Es sind oft solche unentschiedenen »neurotischen« Konflikte oder Entscheidungsneurosen, die unsere Lage erst verschlimmern und uns in die wirklichen Turbulenzen stürzen. Diese Art Konflikte ist viel häufiger, alltäglicher und für den Dramatiker und Drehbuchautor interessanter als die bombastischen, künstlich hochgepuschten oder hergeholten Konflikte, in welche die Helden der Adventure- und SF-Filme für gewöhnlich gestürzt werden.

Ein Beispiel für einen solch unentschiedenen Anfangskonflikt, der erst den großen, den existenziellen Konflikt des Helden heraufbeschwört, ist Barry Levinsons *Enthüllung*. Tom Sanders, Produktionsleiter eines amerikanischen Software-Multis, ist bei der längst erwarteten und fälligen Beförderung übergangen worden. Stattdessen nimmt Meredith Johnson, eine junge, attraktive und ehrgeizige Hardcore-Managerin, mit der er früher einmal ein Verhältnis hatte, im Chefsessel Platz. Sie wird seine unmittelbare Vorgesetzte. Sie lädt ihn abends zu sich ins Büro der Chefetage und will ihn verführen. Soll er ihr nachgeben, sich von seiner neuen Chefin vernaschen lassen, passiv auf die Gefahr des drohenden beruflichen Abstiegs reagieren oder soll er sich ihr verweigern und aktiv Prioritäten für seine Familie setzen, auch wenn er dafür Ärger, Peinlichkeit und berufliches Fiasko in Kauf nehmen muss? Der Grundkonflikt aus seiner Sicht lautet: »Zwar würde ich gern der Verführung dieser verdammt attraktiven Frau erliegen und, indem ich ihr zu Willen bin, meinen beruflichen Abstieg aufhalten – aber ich bin nicht derselbe wie früher und will nicht mehr ihr Spielball sein. Inzwischen habe ich Familie und trage Verantwortung.« In dieser Situation verhält sich der Held unentschieden bis zweideutig: Halb gibt er nach, halb weigert er sich. Seine neue Chefin, die nicht auf ihre Kosten kam, rächt sich, indem sie ihn am nächsten Tag wegen sexueller Belästigung bei der Konzernspitze anzeigt. Von nun an steht seine ganze Existenz auf dem Spiel.

Eine besondere Spannung und Raffinesse ergibt sich immer dann, wenn sich der Antagonist bedeckt hält und dem Protagonisten lange Zeit als Freund, Verbündeter oder gar Geliebte gegenübertritt, d. h., eine Maske trägt. Dieser Taktik bedient sich mit Vorliebe Alfred Hitchcock, indem er *den Antagonisten zum Gestaltwandler macht*. In *North by Northwest* haben Vandams Leute versehentlich Roger Thornhill mit einem fiktiven Spion verwechselt, der nur eine Erfindung des CIA ist. Während einer Bahnfahrt trifft er auf eine schöne Frau, in die er sich verliebt. Sie wird seine Geliebte, er weiß aber nicht, dass sie als Geheimagentin zu Vandams Leuten gehört und auf ihn angesetzt ist, um ihn in eine tödliche Falle zu locken.

Ähnlich ergeht es Richard Blaney in *Frenzy*: Erst verliert er seinen Job als Kellner, dann bittet er einen alten Freund, den Gemüsehändler Bob Rusk, um Hilfe, der in Wirklichkeit ein gesuchter Frauenmörder ist. Nachdem Rusk Blaneys ehemalige Frau Brenda, die ein Heiratsvermittlungsbüro leitet, kurz darauf dessen neue Freundin erdrosselt hat, weisen alle Verdachtsmomente auf Blaney. Er

wird als »Serienkiller« verdächtigt und schließlich verhaftet. Sein vermeintlicher Freund hat sich als sein ärgster Feind erwiesen.

Nicht jedes Hindernis (*obstacle*), das dem Helden in den Weg gelegt wird, hat einen Konflikt im Gefolge und erreicht die dramatische Qualität einer Prüfung. Im täglichen Leben können verlorene Schlüssel, geklaute Brieftaschen, verpasste Züge und Flugzeuge, Autopannen und dergleichen unangenehme Zwischenfälle leicht als Hindernisse auf dem Wege zu einem (Tages-)Ziel erscheinen. Im Drama kann solch ein Hindernis entweder zu einem handlungsintensiven Konflikt oder zu einer bloßen Misslichkeit führen, die für den Verlauf der Story wenig oder nichts hergibt. Das wird von Anfängern im Drehbuchschreiben nicht immer unterschieden. Der entscheidende Faktor ist: Ob es sich wirklich um ein Hindernis (Prüfung) bezüglich des vorher etablierten Wunsches/Ziels oder um eine bloße Misslichkeit handelt. Eine Autopanne z. B. kann ein unangenehmer und ärgerlicher Zwischenfall sein, der dazu führt, dass wir zu spät zur Arbeit oder zu einem Rendezvous kommen; sie kann sich aber auch, wie in Mike Nichols *Die Reifeprüfung*, zu einem dramatischen Hindernis ersten Ranges auswachsen. Benjamin, der rechtzeitig zur Trauung in einer Kirche sein muss und auf dem Wege dorthin eine Reifenpanne hat, gerät durch dieses Hindernis in einen Konflikt, der möglicherweise über sein Schicksal entscheidet: Gelingt es ihm, die Heirat seiner geliebten Helen mit Paul Smith noch zu verhindern, oder wird er unwiderruflich zu spät kommen? Seine Panne gefährdet sein Ziel: nämlich Helen zu gewinnen. Und wir bangen mit ihm, ob und wie er dieses Hindernis überwinden wird, da wir wissen, was für ihn auf dem Spiel steht.

Normalerweise entsteht ein Konflikt, wenn jemand etwas will, das schwierig zu bekommen oder zu erreichen ist. Das betrifft die Gesamtstory ebenso wie die einzelne Szene. Wenn in einer Szene keiner etwas will, gibt es keinen Konflikt und die Szene sackt in ein formloses Durcheinander ab. Wenn keine Figur in der Story etwas wirklich will, ist das ganze Drehbuch in der Patsche.

Aber auch etwas Bestimmtes *nicht zu wollen* kann ebenso einen Konflikt schaffen, wie wenn jemand etwas aktiv will. Dass dieses Nichtwollen sehr stark sein und zum Konflikt führen kann, dafür ist Rick in *Casablanca* ein Beispiel. Er will sich um jeden Preis aus den Kriegswirren heraushalten, er will weder mit den Nazis und General Strasser paktieren, die in seiner Bar verkehren, noch will er sich für die Interessen der Emigranten und Antifaschisten einspannen lassen, die ihn dauernd um Visa- und Transitzpapiere angehen. Er will sich aus allem heraushalten, für niemanden den Kopf hinhalten, seinen mühsam erkämpften Status quo bewahren. Und diesen persönlichen Isolationismus hält er ziemlich lange durch, solange jedenfalls, bis Ilsa, seine ehemalige Geliebte, in der Bar auftaucht. Dadurch gerät er in einen spannenden Ziel- bzw. Wertekonflikt zwischen seinem persönlichen Isolationismus und dem Wunsch, Ilsa zu helfen.