

FIGURENENTWICKLUNG

- Robert McKee, Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting (1997)

CHARAKTER versus CHARAKTERISIERUNG

Charakterisierung

Charakterisierung ist die Summe aller beobachtbaren Eigenschaften eines Menschen: (siehe Figurenfragebogen). Etwa:

Alter und IQ;
Geschlecht und Sexualität;
Sprache und Gestik;
sein Zuhause, sein Auto und seine Kleidung;
Bildung und Beschäftigung/Hobbies;
Persönlichkeit und Nervenkostüm;
Werte und Einstellungen

Charakter:

Der Charakter zeigt sich in den Entscheidungen, die ein Mensch unter Druck trifft - je grösser der Druck, desto tiefgreifender ist die Enthüllung, desto mehr entspricht die Entscheidung dem innersten Wesen der Figur.

Wer ist diese Person unter der Oberfläche der Charakterisierung, ungeachtet des äusseren Scheins. Was werden wir im Innersten seines Menschseins finden?

Ist er liebevoll oder grausam?

Grosszügig oder selbstsüchtig?

Stark oder schwach?

Aufrichtig oder verlogen?

Mutig oder feige?

Der einzige Weg, die Wahrheit zu erfahren, ist, ihn dabei zu beobachten, wie er sich unter Druck für die eine oder andere Handlung bei der Verfolgung seines Ziels entscheidet.

Wie er sich entscheidet, so ist er.

Ansammlung von Merkmalen ist *Charakterisierung* – aber sie ist nicht der *Charakter* einer Figur.

- Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (1997)

***Der wahre Charakter* offenbart sich in den Entscheidungen, die ein Mensch unter Druck trifft – je größer der Druck, desto tiefgreifender ist die Enthüllung, desto mehr entspricht die Entscheidung dem innersten Wesen der Figur.**

Wer ist diese Person unter der Oberfläche der Charakterisierung, ungeachtet des äußeren Scheins? Was werden wir im Innersten seines Menschseins finden? Ist er liebevoll oder grausam? Großzügig oder selbstsüchtig? Stark oder schwach? Aufrichtig oder verlogen? Mutig oder feige? Der einzige Weg, die Wahrheit zu erfahren, ist, ihn dabei zu beobachten, wie er sich unter Druck für die eine oder andere Handlung bei der Verfolgung seines Ziels entscheidet. Wie er sich entscheidet, so ist er.

KONFLIKT u HINDERNIS

(ausgelöst durch die Handlung der Geschichte,
bringen zum Vorschein:)

GEHEIMNISSE

LEIDENSCHAFTEN

SCHWÄCHEN

STÄRKEN

ARCHILLESFERSEN

MORAL

...

FIGUREN BEISPIELE

PROTAGONIST OHNE NAMEN & TYLER DURDEN

Fight Club - David Fincher, 1999, USA



PROTAGONIST OHNE NAMEN & TYLER DURDEN

Fight Club - David Fincher, 1999, USA



TRUMAN BURBANK

The Truman Show - Peter Weir, 1998, USA OPENING SCENES



LEONARD SHELBY

Memento - Christopher Nolan, 2000, USA OPENING SCENES



JERRY LUNDEGAARD, MARGE GUNDERSON

Fargo - Ethan & Joel Coen, 1996, UK, USA Intro CHARACTERS



JACK SPARROW

Pirates of the Caribbean - Gore Verbinsky, 2003, USA



NORA

Die Göttliche Ordnung - Petra Volpe, 2017, CH



RIGGAN THOMSON

Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance) - Alejandro G. Iñárritu, 2014 USA



OFFICER K

Blade Runner 2049 - Denis Villeneuve, 2017 USA



BEATRICE PRIOR

Divergent - Neil Burger, 2014, USA OPENING SCENES



AMY ELLIOT DUNN, NICK DUNN

Gone Girl - David Fincher, 2014, USA OPENING SCENE



AMY ELLIOT DUNN, NICK DUNN

Gone Girl - David Fincher, 2014, USA FINAL SCENE



NICHOLAS VAN ORTON

The Game - David Fincher, 1997, USA



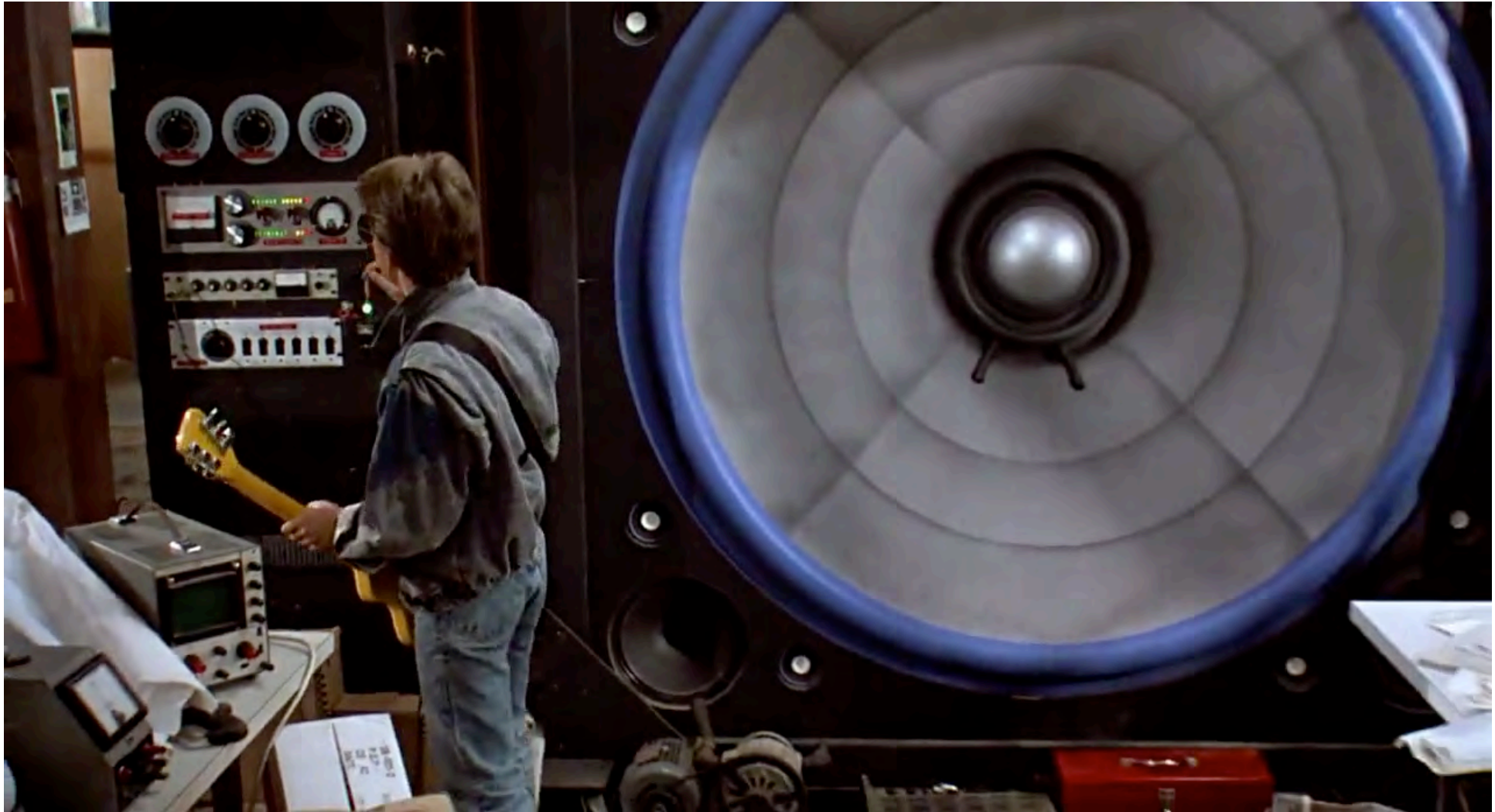
SAM LOWRY

Brazil - Terry Gilliam, 1985, GB



MARTY MCFLY

Back to the Future - Robert Zemeckis, 1985 USA



SGT. RYAN

Crash - Paul Haggis, 2004, D/USA



SGT. RYAN

Crash - Paul Haggis, 2004, D/USA



SGT. RYAN

Crash - Paul Haggis, 2004, D/USA



PERSÖNLICHKEITSTYPEN-TESTS

Sekundärer Vorzug

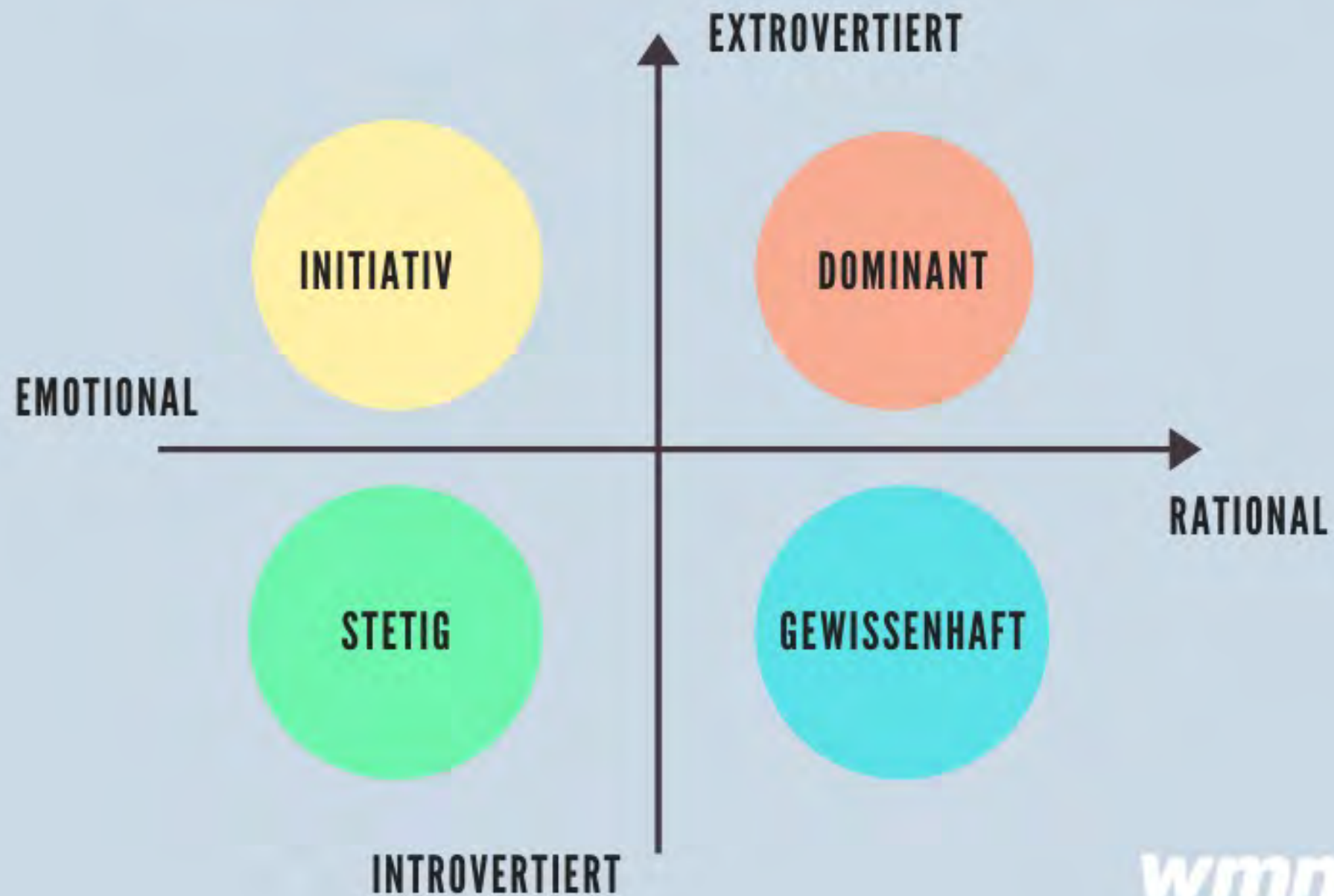
Primärer Vorzug

	INNOVATION Sie verändern mit Kreativität	EMOTION Sie verbinden mit Leidenschaft	POWER Sie führen mit natürlicher Autorität	PRESTIGE Sie erwerben Respekt mit hohen Standards	STABILITÄT Sie schaffen Loyalität mit Zuverlässigkeit	TIEFGANG Sie beeindrucken mit Substanz	WACHSAMKEIT Sie bewahren vor Problemen mit Sorgfalt
INNOVATION Sie verändern mit Kreativität	Der Anarchist wechselhaft verwirrend chaotisch	Der Rockstar mutig künstlerisch unorthodox	Der Pionier wegweisend ehrfurchtslos unternehmerisch	Der Trendsetter hochmodern auserlesen ideenreich	Der Kunst-Handwerker überlegt umsichtig - flexibel	Der Herausforderer clever - versiert modern	Der Macher tatkraftig gründlich sorgfältig
EMOTION Sie verbinden mit Leidenschaft	Der Impulsgeber unkonventionell sozial anregend	Die Diva theatralisch gefühlsgeladen empfindlich	Der Held dynamisch verbindend begeistert	Das Naturtalent ausdrucksstark stilvoll - emotional intelligent	Der Beliebte fürsorglich loyal aufrichtig	Der Interessante scharfsichtig verständlich einführend	Der Dirigent aufmerksam engagiert effizient
POWER Sie führen mit natürlicher Autorität	Der Querdenker erfinderisch ungewöhnlich selbst getrieben	Der Anführer motivierend strahlend überzeugend	Der Tyrann dominant anmaßend dogmatisch	Der Maestro ambitioniert fokussiert selbstbewusst	Der Beschützer geachtet hilfsbereit sicher	Der Vordenker methodisch intensiv eigenständig	Der Verteidiger proaktiv vorsichtig entschlossen
PRESTIGE Sie erwerben Respekt mit hohen Standards	Der Vorreiter originell unternehmungslustig vorausdenkend	Der Kenner kenntnisreich ausgewählt aktuell	Der Sieger respektiert ehrgeliebt ergebnisorientiert	Der Selbstherrliche arrogant kalt - überheblich	Der Meister klassisch bewährt ausgezeichnet	Der Architekt kunstfertig zurückhaltend ausgefeilt	Die Koryphäe intellektuell diszipliniert systematisch
STABILITÄT Sie schaffen Loyalität mit Zuverlässigkeit	Der Problemlöser wissbegierig anpassungsfähig aufgeschlossen	Der Authentische offen zuverlässig vertrauenswürdig	Die Hoheit würdevoll gefestigt tüchtig	Der Diplomat ausgewogen geschickt kompetent	Der Erz-Konservative vorhersehbar sicherheitsorientiert unbeweglich	Der Anker beschützend zielstrebig analytisch	Der Verantwortungsbewusste charakterfest organisiert gewissenhaft
TIEFGANG Sie beeindrucken mit Substanz	Die Geheimwaffe beweglich unaufdringlich unabhängig	Der Feingefühlige taktvoll selbstgenügsam bedacht	Die verborgene Kraft realistisch - bewusst auf den Punkt	Der Vornehme elegant scharfsinnig diskret	Der Weise wachsam selbstsicher gelassen	Der Eigenbrötler gefühlskalt introvertiert eingeschränkt	Der Bogenschütze zielgerichtet wohlüberlegt pragmatisch
WACHSAMKEIT Sie bewahren vor Problemen mit Sorgfalt	Der Komponist strategisch abgestimmt urteilsfähig	Der Koordinator konstruktiv organisiert praktisch	Das Ass entscheidungsfreudig unermüdlich direkt	Der Chef-Redakteur produktiv qualifiziert - detailliert	Der Vermittler bodenständig gefasst strukturiert	Der Detektiv eindeutig treffsicher genau	Der Kontrollfreak zwanghaft getrieben übergenau

© Christopher Spall nach Sally Hogshead

		SECONDARY ADVANTAGE						
		INNOVATION	PASSION	POWER	PRESTIGE	TRUST	MYSTIQUE	ALERT
PRIMARY ADVANTAGE	INNOVATION	THE ANARCHY	THE ROCKSTAR	THE MAVERICK LEADER	THE TRENDSETTER	THE ARTISAN	THE PROVOCATEUR	THE QUICK-START
	PASSION	THE CATALYST	THE DRAMA	THE PEOPLE'S CHAMPION	THE TALENT	THE BELOVED	THE INTRIGUE	THE ORCHESTRATOR
	POWER	THE CHANGE AGENT	THE RINGLEADER	THE AGGRESSOR	THE MAESTRO	THE GUARDIAN	THE MASTERMIND	THE DEFENDER
	PRESTIGE	THE AVANT-GARDE	THE CONNOISSEUR	THE VICTOR	THE IMPERIAL	THE BLUE CHIP	THE ARCHITECT	THE SCHOLAR
	TRUST	THE EVOLUTIONARY	THE AUTHENTIC	THE GRAVITAS	THE DIPLOMAT	THE OLD GUARD	THE ANCHOR	THE GOOD CITIZEN
	MYSTIQUE	THE SECRET WEAPON	THE SUBTLE TOUCH	THE VEILED STRENGTH	THE ROYAL GUARD	THE WISE OWL	THE DEADBOLT	THE ARCHER
	ALERT	THE COMPOSER	THE COORDINATOR	THE ACE	THE EDITOR-IN-CHIEF	THE MEDIATOR	THE DETECTIVE	THE CONTROL FREAK

4-FARBEN PERSÖNLICHKEITS MODELL (DISG-MODELL)



Vier-Säfte-Lehre - Altes Ägypten und Empedokles (490 – 430 v. Chr.)

Köpersaft	Blut	Gelbe Galle	Schwarze Galle	Weißer Schleim
Element	Luft	Feuer	Erde	Wasser
Temperament (Eigenschaft)	Sanguiniker <ul style="list-style-type: none"> • Lebhaft • Verspielt • Gesellig • Überzeugend 	Choleriker <ul style="list-style-type: none"> • Willensstark • Ehrgeizig • Abenteuerlustig • Energisch 	Melancholiker <ul style="list-style-type: none"> • Analytisch • Hartnäckig • Rücksichtsvoll • Sensibel 	Phlegmatiker <ul style="list-style-type: none"> • Friedlich • Zurückhaltend • Geduldig • Beherrscht
Sternzeichen (CN vs. WE)	<ul style="list-style-type: none"> • Zwillinge • Waage • Wassermann 	<ul style="list-style-type: none"> • Löwe • Widder • Schütze 	<ul style="list-style-type: none"> • Steinbock • Jungfrau • Stier 	<ul style="list-style-type: none"> • Krebs • Skorpion • Fische
Big Five Persönlichkeit (Pole)	Extravertiert		Introvertiert	
	<ul style="list-style-type: none"> • Spontan • Herausfordernd 	<ul style="list-style-type: none"> • Erneuernd • Belastbar 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibel • Organisiert 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewahrend • Unterstützend
DISG (viele Varianten)	Initiativ <ul style="list-style-type: none"> • Begeisternd • Gewinnend • Gesellig 	Dominant <ul style="list-style-type: none"> • Direkt • Willensstark • Entschlossen 	Gewissenhaft <ul style="list-style-type: none"> • Systematisch • Beharrlich • Geduldig 	Stetig <ul style="list-style-type: none"> • Einfühlsam • Kooperativ • Loyal

What's Your Personality Type?

Use the questions on the outside of the chart to determine the four letters of your Myers-Briggs type.
For each pair of letters, choose the side that seems most natural to you, even if you don't agree with every description.

1. Are you outwardly or inwardly focused? If you:

- Could be described as talkative, outgoing
- Like to be in a fast-paced environment
- Tend to work out ideas with others, think out loud
- Enjoy being the center of attention

then you prefer

E
Extraversion

- Could be described as reserved, private
- Prefer a slower pace with time for contemplation
- Tend to think things through inside your head
- Would rather observe than be the center of attention

then you prefer

I
Introversion

2. How do you prefer to take in information? If you:

- Focus on the reality of how things are
- Pay attention to concrete facts and details
- Prefer ideas that have practical applications
- Like to describe things in a specific, literal way

then you prefer

S
Sensing

- Imagine the possibilities of how things could be
- Notice the big picture, see how everything connects
- Enjoy ideas and concepts for their own sake
- Like to describe things in a figurative, poetic way

then you prefer

N
Intuition

ISTJ

Responsible, sincere, analytical, reserved, realistic, systematic. Hardworking and trustworthy with sound practical judgment.

ISFJ

Warm, considerate, gentle, responsible, pragmatic, thorough. Devoted caretakers who enjoy being helpful to others.

INFJ

Idealistic, organized, insightful, dependable, compassionate, gentle. Seek harmony and cooperation, enjoy intellectual stimulation.

INTJ

Innovative, independent, strategic, logical, reserved, insightful. Driven by their own original ideas to achieve improvements.

ISTP

Action-oriented, logical, analytical, spontaneous, reserved, independent. Enjoy adventure, skilled at understanding how mechanical things work.

ISFP

Gentle, sensitive, nurturing, helpful, flexible, realistic. Seek to create a personal environment that is both beautiful and practical.

INFP

Sensitive, creative, idealistic, perceptive, caring, loyal. Value inner harmony and personal growth, focus on dreams and possibilities.

INTP

Intellectual, logical, precise, reserved, flexible, imaginative. Original thinkers who enjoy speculation and creative problem solving.

ESTP

Outgoing, realistic, action-oriented, curious, versatile, spontaneous. Pragmatic problem solvers and skillful negotiators.

ESFP

Playful, enthusiastic, friendly, spontaneous, tactful, flexible. Have strong common sense, enjoy helping people in tangible ways.

ENFP

Enthusiastic, creative, spontaneous, optimistic, supportive, playful. Value inspiration, enjoy starting new projects, see potential in others.

ENTP

Inventive, enthusiastic, strategic, enterprising, inquisitive, versatile. Enjoy new ideas and challenges, value inspiration.

ESTJ

Efficient, outgoing, analytical, systematic, dependable, realistic. Like to run the show and get things done in an orderly fashion.

ESFJ

Friendly, outgoing, reliable, conscientious, organized, practical. Seek to be helpful and please others, enjoy being active and productive.

ENFJ

Caring, enthusiastic, idealistic, organized, diplomatic, responsible. Skilled communicators who value connection with people.

ENTJ

Strategic, logical, efficient, outgoing, ambitious, independent. Effective organizers of people and long-range planners.

3. How do you prefer to make decisions? If you:

- Make decisions in an impersonal way, using logical reasoning
- Value justice, fairness
- Enjoy finding the flaws in an argument
- Could be described as reasonable, level-headed

then you prefer

T
Thinking

- Base your decisions on personal values and how your actions affect others
- Value harmony, forgiveness
- Like to please others and point out the best in people
- Could be described as warm, empathetic

then you prefer

F
Feeling

4. How do you prefer to live your outer life? If you:

- Prefer to have matters settled
- Think rules and deadlines should be respected
- Prefer to have detailed, step-by-step instructions
- Make plans, want to know what you're getting into

then you prefer

J
Judging

- Prefer to leave your options open
- See rules and deadlines as flexible
- Like to improvise and make things up as you go
- Are spontaneous, enjoy surprises and new situations

then you prefer

P
Perceiving

UEBUNGEN ZUM DIALOG

THE MEYEROWITZ STORIES

Erfinde verschiedene Dialoge zwischen zwei Personen, deren Subtext jeweils Folgendes aussagt:

- a. Partner 1: Ich liebe Dich.
Partner 2: Ich liebe Dich nicht mehr.
- b. Partner 1: Ich liebe Dich.
Partner 2: Ich liebe Dich ebenfalls.
- c. Partner 1: Ich liebe Dich nicht mehr.
Partner 2: Ich liebe Dich immer noch.
- d. Partner 1: Ich liebe Dich nicht mehr.
Partner 2: Ich liebe Dich ebenfalls nicht mehr.

nach Oliver Schütte, „Schau mir in die Augen Kleines“ Die Kunst der Dialoggestaltung,
© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München 2016

Interviewe deine erfundenen 2 Personas.

1. Deine*n Userheld*en*in
2. Deine*n Sprachassistent*en*in

Stelle Fragen wie:

Wer bist du?

Was wünschst du dir?

Wo kommst du her?

Wie siehst du aus?

Was bist du?

...

ZUSATZINFORMATIONEN ZUM CHARACTER
ERZÄHLT MIR, WIE ER Z.B. SEINE EIGENEN ANTWORTEN FINDET.
INFORMATION +++
GEFÜHLE, WELCHE SPRACHE,

Stelle mindestens fünf sehr unterschiedlichen Personen (Alter, Herkunft etc.) die gleiche Frage.

Lass dir vielleicht etwas erzählen (z.B. erzähl mir, als du dich zum ersten Mal verliebt hast? Erzähl mir von deinem ersten Schultag!)

Du solltest eine möglichst lange Antwort bekommen.

Die Antworten nimmst du auf und tippst sie ab. Versuche, die Eigenarten jeder*s Sprechers*in herauszufinden. Welche Wörter benutzt er*sie häufig? Was ist seine Wortwahl? Welche Adjektive benutzt sie*er?

nach Oliver Schütte, „Schau mir in die Augen Kleines“ Die Kunst der Dialoggestaltung,
© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München 2016

Nimm ein Gespräch auf.

Schreibe den Text Wort für Wort ab. Lass nichts aus.

Schreibe alles so, wie du es hörst (auch Fehler und Abkürzungen, Ähs und Ahs).

Im zweiten Schritt versuche das Gespräch als Dialog aufzuschreiben, so dass er leicht verständlich ist und doch als gesprochene Sprache klingt, wenn du es laut vorliest.

nach Oliver Schütte, „Schau mir in die Augen Kleines“ Die Kunst der Dialoggestaltung,
© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München 2016

Lies Drehbücher (es gibt viele im Netz zum Runterladen) und lass dich inspirieren. Schaue Filme und achte darauf, wie die Personen miteinander sprechen.

Ein Beispiel von nerdwriter1 :

<https://www.youtube.com/watch?v=CHp639vhUJg>

5

STRUCTURE AND CHARACTER

Plot or character? Which is more important? This debate is as old as the art. Aristotle weighed each side and concluded that story is primary, character secondary. His view held sway until, with the evolution of the novel, the pendulum of opinion swung the other way. By the nineteenth century many held that structure is merely an appliance designed to display personality, that what the reader wants is fascinating, complex characters. Today both sides continue the debate without a verdict. The reason for the hung jury is simple: The argument is specious.

We cannot ask which is more important, structure or character, because structure *is* character; character *is* structure. They're the same thing, and therefore one cannot be more important than the other. Yet the argument goes on because of a widely held confusion over two crucial aspects of the fictional role—the difference between *Character* and *Characterization*.

CHARACTER VERSUS CHARACTERIZATION

Characterization is the sum of all observable qualities of a human being, everything knowable through careful scrutiny: age and IQ; sex and sexuality; style of speech and gesture; choices of home, car, and dress; education and occupation; personality and nervosity; values and attitudes—all aspects of humanity we could know by taking notes on someone day in and day out. The totality of these traits

makes each person unique because each of us is a one-of-a-kind combination of genetic givens and accumulated experience. This singular assemblage of traits is *characterization* . . . but it is not *character*.

TRUE CHARACTER is revealed in the choices a human being makes under pressure—the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature.

Beneath the surface of characterization, regardless of appearances, who is this person? At the heart of his humanity, what will we find? Is he loving or cruel? Generous or selfish? Strong or weak? Truthful or a liar? Courageous or cowardly? The *only* way to know the truth is to witness him make choices under pressure to take one action or another in the pursuit of his desire. As he chooses, he is.

Pressure is essential. Choices made when nothing is at risk mean little. If a character chooses to tell the truth in a situation where telling a lie would gain him nothing, the choice is trivial, the moment expresses nothing. But if the same character insists on telling the truth when a lie would save his life, then we sense that honesty is at the core of his nature.

Consider this scene: Two cars motor down a highway. One is a rusted-out station wagon with buckets, mops, and brooms in the back. Driving it is an illegal alien—a quiet, shy woman working as a domestic for under-the-table cash, sole support of her family. Alongside her is a glistening new Porsche driven by a brilliant and wealthy neurosurgeon. Two people who have utterly different backgrounds, beliefs, personalities, languages—in every way imaginable their *characterizations* are the opposite of each other.

Suddenly, in front of them, a school bus full of children flips out of control, smashes against an underpass, bursting into flames, trapping the children inside. Now, under this terrible pressure, we'll find out who these two people really are.

Who chooses to stop? Who chooses to drive by? Each has rationalizations for driving by. The domestic worries that if she gets

caught up in this, the police might question her, find out she's an illegal, throw her back across the border, and her family will starve. The surgeon fears that if he's injured and his hands burned, hands that perform miraculous microsurgeries, the lives of thousands of future patients will be lost. But let's say they both hit the brakes and stop.

This choice gives us a clue to character, but who's stopping to help, and who's become too hysterical to drive any farther? Let's say they both choose to help. This tells us more. But who chooses to help by calling for an ambulance and waiting? Who chooses to help by dashing into the burning bus? Let's say they both rush for the bus—a choice that reveals character in even greater depth.

Now doctor and housekeeper smash windows, crawl inside the blazing bus, grab screaming children, and push them to safety. But their choices aren't over. Soon the flames surge into a blistering inferno, skin peels from their faces. They can't take another breath without searing their lungs. In the midst of this horror each realizes there's only a second left to rescue one of the many children still inside. How does the doctor react? In a sudden reflex does he reach for a white child or the black child closer to him? Which way do the housekeeper's instincts take her? Does she save the little boy? Or the little girl cowering at her feet? How does she make "Sophie's choice"?

We may discover that deep within these utterly different characterizations is an identical humanity—both willing to give their lives in a heartbeat for strangers. Or it may turn out that the person we thought would act heroically is a coward. Or the one we thought would act cowardly is a hero. Or at rock bottom, we may discover that selfless heroism is not the limit of true character in either of them. For the unseen power of their acculturation may force each to a spontaneous choice that exposes unconscious prejudices of gender or ethnicity . . . even while they are performing acts of saintlike courage. Whichever way the scene's written, choice under pressure will strip away the mask of characterization, we'll peer into their inner natures and with a flash of insight grasp their true characters.

CHARACTER REVELATION

The revelation of true character in contrast or contradiction to characterization is fundamental to all fine storytelling. Life teaches this grand principle: What *seems* is not what *is*. People are not what they appear to be. A hidden nature waits concealed behind a facade of traits. No matter what they say, no matter how they comport themselves, the only way we ever come to know characters in depth is through their choices under pressure.

If we're introduced to a character whose demeanor is "loving husband," and by the end of the tale he's still what he first appeared to be, a loving husband with no secrets, no unfulfilled dreams, no hidden passions, we'll be very disappointed. When characterization and true character match, when inner life and outer appearance are, like a block of cement, of one substance, the role becomes a list of repetitious, predictable behaviors. It's not as if such a character isn't credible. Shallow, nondimensional people exist . . . but they are boring.

For example: What went wrong with Rambo? In *FIRST BLOOD* he was a compelling character—a Vietnam burnout, a loner hiking through the mountains, seeking solitude (characterization). Then a sheriff, for no reason other than wickedly high levels of testosterone, provoked him, and out came Rambo, a ruthless and unstoppable killer (true character). But once Rambo came out, he wouldn't go back in. For the sequels, he strapped bandoleers of bullets across his oiled, pumped muscles, coiffed his locks with a red bandanna until super-hero characterization and true character merged into a figure with less dimension than a Saturday morning cartoon.

Compare that flat pattern to James Bond. Three seems to be the limit on Rambos, but there have been nearly twenty Bond films. Bond goes on and on because the world delights in the repeated revelation of a deep character that contradicts characterization. Bond enjoys playing the lounge lizard: Dressed in a tuxedo, he graces posh parties, a cocktail glass dangling from his fingertips as he chats up beautiful women. But then story pressure builds and Bond's choices

reveal that underneath his lounge lizard exterior is a thinking man's Rambo. This exposé of witty super-hero in contradiction to playboy characterization has become a seemingly endless pleasure.

Taking the principle further: The revelation of deep character in contrast or contradiction to characterization is fundamental in major characters. Minor roles may or may not need hidden dimensions, but principals must be written in depth—they cannot be at heart what they seem to be at face.

CHARACTER ARC

Taking the principle further yet: The finest writing not only reveals true character, but arcs or changes that inner nature, for better or worse, over the course of the telling.

In *THE VERDICT*, protagonist Frank Galvin first appears as a Boston attorney, dressed in a three-piece suit and looking like Paul Newman . . . unfairly handsome. David Mamet's screenplay then peels back this characterization to reveal a corrupt, bankrupt, self-destructive, irretrievable drunk who hasn't won a case for years. Divorce and disgrace have broken his spirit. We see him searching obituaries for people who have died in automobile or industrial accidents, then going to the funerals of these unfortunates to pass out his business card to grieving relatives, hoping to drum up some insurance litigation. This sequence culminates in a rage of drunken self-loathing as he trashes his office, rips the diplomas off the walls, and smashes them before collapsing in a heap. But then comes the case.

He's offered a medical malpractice suit to defend a woman lost in a coma. With a quick settlement, he'd make seventy thousand dollars. But as he looks at his client in her helpless state, he senses that what this case offers is not a fat, easy fee, but his last chance for salvation. He chooses to take on the Catholic Church and the political establishment, fighting not only for his client but for his own soul. With victory comes resurrection. The legal battle changes him into a sober, ethical, and excellent attorney—the kind of man he once was before he lost his will to live.

This is the play between character and structure seen throughout the history of fiction. First, the story lays out the protagonist's characterization: Home from the university for the funeral of his father, Hamlet is melancholy and confused, wishing he were dead: "Oh, that this too too solid flesh would melt . . ."

Second, we're soon led into the heart of the character. His true nature is revealed as he chooses to take one action over another: The ghost of Hamlet's father claims he was murdered by Hamlet's uncle, Claudius, who has now become king. Hamlet's choices expose a highly intelligent and cautious nature battling to restrain his rash, passionate immaturity. He decides to seek revenge, but not until he can prove the King's guilt: "I will speak daggers . . . but use none."

Third, this deep nature is at odds with the outer countenance of the character, contrasting with it, if not contradicting it. We sense that he is not what he appears to be. He's not merely sad, sensitive, and cautious. Other qualities wait hidden beneath his persona. Hamlet: "I am but mad north-north-west; when the wind is southerly I know a hawk from a handsaw."

Fourth, having exposed the character's inner nature, the story puts greater and greater pressure on him to make more and more difficult choices: Hamlet hunts for his father's killer and finds him on his knees in prayer. He could easily kill the King, but Hamlet realizes that if Claudius dies in prayer, his soul might go to heaven. So Hamlet forces himself to wait and kill Claudius when the King's soul is "as damned and black as Hell whereto it goes."

Fifth, by the climax of the story, these choices have profoundly changed the humanity of the character: Hamlet's wars, known and unknown, come to an end. He reaches a peaceful maturity as his lively intelligence ripens into wisdom: "The rest is silence."

STRUCTURE AND CHARACTER FUNCTIONS

The function of STRUCTURE is to provide progressively building pressures that force characters into more and more difficult dilemmas where they must make more and more difficult risk-taking choices and actions, grad-

ually revealing their true natures, even down to the unconscious self.

The function of CHARACTER is to bring to the story the qualities of characterization necessary to convincingly act out choices. Put simply, a character must be credible: young enough or old enough, strong or weak, worldly or naive, educated or ignorant, generous or selfish, witty or dull, in the right proportions. Each must bring to the story the combination of qualities that allows an audience to believe that the character could and would do what he does.

Structure and character are interlocked. The event structure of a story is created out of the choices that characters make under pressure and the actions they choose to take, while characters are the creatures who are revealed and changed by how they choose to act under pressure. If you change one, you change the other. If you change event design, you have also changed character; if you change deep character, you must reinvent the structure to express the character's changed nature.

Suppose a story contains a pivotal event in which the protagonist, at serious risk, chooses to tell the truth. But the writer feels the first draft doesn't work. While studying this scene in the rewrite, he decides that his character would lie and changes his story design by reversing that action. From one draft to the next the protagonist's characterization remains intact—he dresses the same, works the same job, laughs at the same jokes. But in the first draft he's an honest man. In the second, a liar. With the inversion of an event the writer creates a wholly new character.

Suppose, on the other hand, the process takes this path: The writer has a sudden insight into his protagonist's nature, inspiring him to sketch out a radically new psychological profile, transforming an honest man into a liar. To express a wholly changed nature the writer will have to do far more than rework the character's traits. A dark sense of humor might add texture but would

never be enough. If story stays the same, character stays the same. If the writer reinvents character, he must reinvent story. A changed character must make new choices, take different actions, and live another story—his story. Whether our instincts work through character or structure, they ultimately meet at the same place.

For this reason the phrase “character-driven story” is redundant. All stories are “character-driven.” Event design and character design mirror each other. Character cannot be expressed in depth except through the design of story.

The key is *appropriateness*.

The relative complexity of character must be adjusted to genre. *Action/Adventure* and *Farce* demand simplicity of character because complexity would distract us from the derring-do or pratfalls indispensable to those genres. Stories of personal and inner conflict, such as *Education* and *Redemption Plots*, demand complexity of character because simplicity would rob us of the insight into human nature requisite to those genres. This is common sense. So what does “character-driven” really mean? For too many writers it means “characterization driven,” tissue-thin portraiture in which the mask may be well drawn but deep character is left underdeveloped and unexpressed.

CLIMAX AND CHARACTER

The interlock of structure and character seems neatly symmetrical until we come to the problem of endings. A revered Hollywood axiom warns: “Movies are about their last twenty minutes.” In other words, for a film to have a chance in the world, the last act and its climax must be the most satisfying experience of all. For no matter what the first ninety minutes have achieved, if the final movement fails, the film will die over its opening weekend.

Compare two films: For the first eighty minutes of *BLIND DATE* Kim Basinger and Bruce Willis careened through this farce, exploding laugh after laugh. But with the Act Two climax all laughter ceased, Act Three fell flat, and what should have been a hit went south. *KISS OF THE SPIDER WOMAN*, on the other hand,

opened with a tedious thirty or forty minutes, but gradually the film drew us into deep involvement and built pace until the Story Climax moved us as few dramas do. Audiences who were bored at eight o'clock were elated at ten o'clock. Word-of-mouth gave the film legs; the Academy of Motion Picture Arts and Sciences voted William Hurt an Oscar.

Story is metaphor for life and life is lived in time. Film, therefore, is temporal art, not plastic art. Our cousins are not the spacial media of painting, sculpture, architecture, or still photography, but the temporal forms of music, dance, poetry, and song. And the first commandment of all temporal art is: Thou shalt save the best for last. The final movement of a ballet, the coda of a symphony, the couplet of a sonnet, the last act and its Story Climax—these culminating moments must be the most gratifying, meaningful experiences of all.

A finished screenplay represents, obviously, 100 percent of its author's creative labor. The vast majority of this work, 75 percent or more of our struggles, goes into designing the interlock of deep character to the invention and arrangement of events. The writing of dialogue and description consumes what's left. And of the overwhelming effort that goes into designing story, 75 percent of that is focused on creating the climax of the last act. The story's ultimate event is the writer's ultimate task.

Gene Fowler once said that writing is easy, just a matter of staring at the blank page until your forehead bleeds. And if anything will draw blood from your forehead, it's creating the climax of the last act—the pinnacle and concentration of all meaning and emotion, the fulfillment for which all else is preparation, the decisive center of audience satisfaction. If this scene fails, the story fails. Until you have created it, you don't have a story. If you fail to make the poetic leap to a brilliant culminating climax, all previous scenes, characters, dialogue, and description become an elaborate typing exercise.

Suppose you were to wake up one morning with the inspiration to write this Story Climax: "Hero and villain pursue each other on foot for three days and three nights across the Mojave Desert. On

the brink of dehydration, exhaustion, and delirium, a hundred miles from the nearest water, they fight it out and one kills the other.” It’s thrilling . . . until you look back at your protagonist and remember that he’s a seventy-five-year-old retired accountant, hobbled on crutches and allergic to dust. He’d turn your tragic climax into a joke. What’s worse, your agent tells you Walter Matthau wants to play him as soon as you get the ending sorted out. What do you do?

Find the page where the protagonist is introduced, on it locate the phrase of description that reads “Jake (75)”, then delete 7, insert 3. In other words, rework characterization. Deep character remains unchanged because whether Jake is thirty-five or seventy-five, he still has the will and tenacity to go to the limit in the Mojave. But you must make him credible.

In 1924 Erich von Stroheim made *GREED*. Its climax plays out over three days and three nights, hero and villain, across the Mojave Desert. Von Stroheim shot this sequence in the Mojave in high summer with temperatures rising to over 130 degrees Fahrenheit. He almost killed his cast and crew, but he got what he wanted: a white-on-white landscape of vast salt wastes extending to the horizon. Under the scorching sun, hero and villain, skin cracked and parched like the desert floor, grapple. In the struggle the villain grabs a rock and smashes in the skull of the hero. But as the hero dies, in his last moment of consciousness, he manages to reach up and handcuff himself to his killer. In the final image the villain collapses in the dust chained to the corpse he just killed.

GREED’s brilliant ending is created out of ultimate choices that profoundly delineate its characters. Any aspect of characterization that undermines the credibility of such an action must be sacrificed. Plot, as Aristotle noted, is more important than characterization, but story structure and true character are one phenomenon seen from two points of view. The choices that characters make from behind their outer masks simultaneously shape their inner natures and propel the story. From *Oedipus Rex* to *Falstaff*, from *Anna Karenina* to *Lord Jim*, from *Zorba the Greek* to *Thelma and Louise*, this is the character/structure dynamic of consummate storytelling.

KAPITEL 5

STRUKTUR UND FIGUR

Plot oder Figur? Was ist wichtiger? Diese Debatte ist so alt wie die Kunst. Aristoteles wog beide Seiten ab und kam zu dem Schluß, daß die Geschichte primär ist, die Figur sekundär. Seine Ansicht behielt die Oberhand, bis mit der Entwicklung des Romans das Meinungsspendel in die andere Richtung ausschlug. Im 19. Jahrhundert vertraten viele die Ansicht, Struktur sei eine bloße Vorrichtung mit dem Zweck, Persönlichkeiten zu zeigen; was der Leser wolle, seien faszinierende und komplexe Figuren. Heute setzen beide Seiten die Debatte fort, ohne zu einem Urteil zu gelangen. Der Grund für das Patt der Jury ist simpel: Der Streit ist nichtig.

Wir können nicht fragen, was wichtiger ist, Struktur oder Figur, denn Struktur *ist* Figur; Figur *ist* Struktur. Sie sind ein und dasselbe, und daher kann das eine nicht wichtiger sein als das andere. Dennoch geht der Streit weiter aufgrund einer weitverbreiteten Unklarheit über zwei entscheidende Aspekte der fiktionalen Rolle – den Unterschied zwischen dem *Charakter* einer Figur und ihrer *Charakterisierung*.

CHARAKTER VERSUS CHARAKTERISIERUNG EINER FIGUR

Charakterisierung ist die Summe aller beobachtbaren Eigenschaften eines Menschen, die Summe all dessen, was man durch sorgfältiges Nachforschen wissen kann: Alter und IQ; Geschlecht und Sexualität; Sprache und Gestik; sein Zuhause, sein Auto und seine Kleidung; Bildung und Beschäftigung; Persönlichkeit und Nervenkostüm; Werte und Einstellungen – alles menschliche Aspekte, die wir kennen könnten, wenn wir Tag ein Tag aus über jemanden Notizen machen. Die Gesamtheit dieser Merkmale macht jede Person einzigartig, denn jeder von uns ist eine einmalige Kombination von genetischen Gegebenheiten und angehäufter Erfahrung. Diese einmalige

Ansammlung von Merkmalen ist *Charakterisierung* – aber sie ist nicht der *Charakter* einer Figur.

Der wahre Charakter offenbart sich in den Entscheidungen, die ein Mensch unter Druck trifft – je größer der Druck, desto tiefergreifender ist die Enthüllung, desto mehr entspricht die Entscheidung dem innersten Wesen der Figur.

Wer ist diese Person unter der Oberfläche der Charakterisierung, ungeachtet des äußeren Scheins? Was werden wir im Innersten seines Menschseins finden? Ist er liebevoll oder grausam? Großzügig oder selbstsüchtig? Stark oder schwach? Aufrichtig oder verlogen? Mutig oder feige? Der einzige Weg, die Wahrheit zu erfahren, ist, ihn dabei zu beobachten, wie er sich unter Druck für die eine oder andere Handlung bei der Verfolgung seines Ziels entscheidet. Wie er sich entscheidet, so ist er.

Der Druck ist ausschlaggebend. Entscheidungen, die getroffen werden, wenn nichts auf dem Spiel steht, bedeuten wenig. Wenn eine Figur sich in einer Situation, in der Lügen ihr nichts einbringen würden, entscheidet, die Wahrheit zu sagen, dann ist die Entscheidung trivial, der Moment drückt gar nichts aus. Wenn aber dieselbe Figur darauf besteht, die Wahrheit zu sagen, während eine Lüge ihr Leben retten würde, dann spüren wir, daß Ehrlichkeit zum Kern ihres Wesens gehört.

Betrachten Sie folgende Szene: Zwei Autos fahren einen Highway entlang. Der eine ist ein verrosteter Kombi, vollgepackt mit Eimern, Schrubbern und Besen. Gefahren wird er von einer illegalen Ausländerin – einer stillen, scheuen Frau, die schwarz als Putzfrau arbeitet, die einzige Stütze ihrer Familie. Neben ihr fährt ein glitzernder neuer Porsche, gesteuert von einem brillanten und reichen Neurochirurgen. Zwei Menschen von ganz unterschiedlicher Herkunft, die ganz unterschiedliche Überzeugungen, Persönlichkeiten und Sprache haben – in jeder nur vorstellbaren Weise sind ihre *Charakterisierungen* jeweils das Gegenteil des anderen.

Plötzlich gerät vor ihnen ein Schulbus voller Kinder außer Kontrolle, kracht gegen eine Unterführung, geht in Flammen auf und wird für die Kinder zur Falle. Nun werden wir unter diesem schrecklichen Druck herausfinden, wer diese beiden Menschen wirklich sind.

Wer entschließt sich zu halten? Wer entschließt sich vorbeizufahren? Beide könnten gute Gründe für das Vorbeifahren nennen. Die Putzfrau sorgt sich, eine Verwicklung in den Unfall würde dazu führen, daß die Polizei sie befragen und aufgrund ihres illegalen Aufenthalts ausweisen wird. Ihre Familie müßte dann hungern. Der Chirurg fürchtet, er könnte sich verletzen und die Hände verbrennen – Hände, die Wunder an mikrochirurgischen Operationen vollbringen –, so daß das Leben Tausender zukünftiger Patienten verloren wäre. Aber nehmen wir an, sie beide treten auf die Bremse und halten an.

Diese Entscheidung gibt uns einen Hinweis auf den Charakter der Figuren. Aber wer hält an, um zu helfen, und wer ist zu hysterisch geworden, um weiterzufahren? Nehmen wir an, beide haben sich entschieden zu helfen. Das bringt uns schon weiter. Aber wer entschließt sich zu helfen, indem er einen Krankenwagen ruft und wartet? Wer entschließt sich zu helfen, indem er sich in den brennenden Bus stürzt? Nehmen wir an, beide eilen zum Bus – eine Entscheidung, die noch tiefer greifend den Charakter der Figuren offenbart.

Nun schlagen Arzt und Putzfrau Fenster ein, kriechen in den brennenden Bus, packen schreiende Kinder und bringen sie in Sicherheit. Aber noch sind nicht alle Entscheidungen getroffen. Die Flammen werden bald zum glühenden Inferno. Die Haut schält sich von ihren Gesichtern. Sie können keinen Atemzug mehr tun, ohne sich die Lungen zu versengen. Inmitten dieses Horrors erkennt jeder von ihnen, daß nur noch eine Sekunde bleibt, um wenigstens eins der vielen Kinder zu retten, die noch im Bus sind. Wie reagiert der Arzt? Greift er in einem plötzlichen Reflex nach einem weißen Kind oder dem schwarzen Kind, das näher ist? In welche Richtung wird die Putzfrau von ihren Instinkten geleitet? Rettet sie den kleinen Jungen? Oder das kleine Mädchen, das zu ihren Füßen kauert? Wie fällt sie »Sophies Entscheidung«?

Wir könnten entdecken, daß tief in diesen äußerst verschiedenen Charakterisierungen eine gleichgeartete Menschlichkeit steckt – beide sind von einem Augenblick zum nächsten bereit, ihr Leben für Fremde zu geben. Oder derjenige, den wir für heldenhaft hielten, erweist sich als Feigling. Oder derjenige, den wir für feige halten, verhält sich wie ein Held. Oder, wenn wir ganz tief bohren, könnten wir herausfinden, daß selbstloses Heldentum nicht die Grenze des wahren Charakters beider Figuren ist. Denn die unsichtba-

Wer entschließt sich zu halten? Wer entschließt sich vorbeizufahren? Beide könnten gute Gründe für das Vorbeifahren nennen. Die Putzfrau sorgt sich, eine Verwicklung in den Unfall würde dazu führen, daß die Polizei sie befragen und aufgrund ihres illegalen Aufenthalts ausweisen wird. Ihre Familie müßte dann hungern. Der Chirurg fürchtet, er könnte sich verletzen und die Hände verbrennen – Hände, die Wunder an mikrochirurgischen Operationen vollbringen –, so daß das Leben Tausender zukünftiger Patienten verloren wäre. Aber nehmen wir an, sie beide treten auf die Bremse und halten an.

Diese Entscheidung gibt uns einen Hinweis auf den Charakter der Figuren. Aber wer hält an, um zu helfen, und wer ist zu hysterisch geworden, um weiterzufahren? Nehmen wir an, beide haben sich entschieden zu helfen. Das bringt uns schon weiter. Aber wer entschließt sich zu helfen, indem er einen Krankenwagen ruft und wartet? Wer entschließt sich zu helfen, indem er sich in den brennenden Bus stürzt? Nehmen wir an, beide eilen zum Bus – eine Entscheidung, die noch tiefer greifend den Charakter der Figuren offenbart.

Nun schlagen Arzt und Putzfrau Fenster ein, kriechen in den brennenden Bus, packen schreiende Kinder und bringen sie in Sicherheit. Aber noch sind nicht alle Entscheidungen getroffen. Die Flammen werden bald zum glühenden Inferno. Die Haut schält sich von ihren Gesichtern. Sie können keinen Atemzug mehr tun, ohne sich die Lungen zu versengen. Inmitten dieses Horrors erkennt jeder von ihnen, daß nur noch eine Sekunde bleibt, um wenigstens eins der vielen Kinder zu retten, die noch im Bus sind. Wie reagiert der Arzt? Greift er in einem plötzlichen Reflex nach einem weißen Kind oder dem schwarzen Kind, das näher ist? In welche Richtung wird die Putzfrau von ihren Instinkten geleitet? Rettet sie den kleinen Jungen? Oder das kleine Mädchen, das zu ihren Füßen kauert? Wie fällt sie »Sophies Entscheidung«?

Wir könnten entdecken, daß tief in diesen äußerst verschiedenen Charakterisierungen eine gleichgeartete Menschlichkeit steckt – beide sind von einem Augenblick zum nächsten bereit, ihr Leben für Fremde zu geben. Oder derjenige, den wir für heldenhaft hielten, erweist sich als Feigling. Oder derjenige, den wir für feige halten, verhält sich wie ein Held. Oder, wenn wir ganz tief bohren, könnten wir herausfinden, daß selbstloses Heldentum nicht die Grenze des wahren Charakters beider Figuren ist. Denn die unsichtba-

re Kraft ihrer Akkulturation könnte jede zu einer spontanen Entscheidung zwingen, die unbewußte Vorurteile im Hinblick auf Geschlecht oder ethnische Zugehörigkeit bloßlegt ... selbst während sie mit dem Mut von Heiligen handeln. In welcher Weise die Szene auch immer geschrieben werden mag, die Entscheidung unter Druck wird die Maske der Charakterisierung wegreißen, wir werden einen Blick in ihr inneres Wesen werfen und mit blitzartiger Einsicht ihren wahren Charakter erfassen.

ENTHÜLLUNG DES CHARAKTERS VON FIGUREN

Die Enthüllung wahren Charakters im Gegensatz oder Widerspruch zur Charakterisierung ist für jedes gute Story-Erzählen von fundamentaler Bedeutung. Das Leben lehrt uns folgendes Grundprinzip: Nichts ist das, was es zu sein scheint. Menschen sind nicht, was sie zu sein scheinen. Ein verborgenes Wesen lauert hinter einer Fassade von Eigenschaften. Gleichgültig, was sie sagen, gleichgültig, wie sie sich verhalten, einzig durch ihre unter Druck gefällten Entscheidungen lernen wir Figuren eingehend kennen.

Wenn wir mit einer Figur bekannt gemacht werden, deren Auftreten das eines »liebenden Ehemanns« ist, und sie am Ende der Erzählung immer noch das ist, was sie zu Anfang schien, ein liebender Ehemann, ohne Geheimnisse, ohne verborgene Leidenschaften, dann werden wir sehr enttäuscht sein. Wenn Charakterisierung und wahrer Charakter der Figur übereinstimmen, wenn inneres Leben und äußere Erscheinung wie ein Zementblock von ein und derselben Substanz sind, dann wird die Rolle zu einer Auflistung sich wiederholender, vorhersehbarer Verhaltensweisen. Nicht etwa, daß eine solche Figur unglaublich wäre. Flache, eindimensionale Leute gibt es wirklich – aber sie sind langweilig.

Zum Beispiel: Was ist mit Rambo schiefgelaufen? In RAMBO war er eine bezwingende Figur – ein Wrack aus dem Vietnamkrieg, ein Einzelgänger, der auf der Suche nach Einsamkeit die Berge durchwanderte (Charakterisierung). Dann provozierte ihn ein Sheriff aus keinem anderen Grund als einem böseartig hohen Testosteronspiegel, und heraus kam Rambo, ein unbarmherziger Killer, der durch nichts aufzuhalten war (wahrer Charakter).

Aber als Rambo erst einmal herausgekommen war, wollte er nicht wieder zurück. In den nächsten Folgen schnallte er sich Patronengurte kreuzweise über seine geölten, aufgepumpten Muskeln und band ein rotes Tuch um seine Locken, bis Superheld-Charakterisierung und wahrer Charakter zu einer Gestalt verschmolzen, die flacher war als ein Zeitungs-Cartoon.

Vergleichen Sie dieses platte Muster mit James Bond. Drei Filme scheinen für Rambo das Limit gewesen zu sein, aber es hat fast zwanzig James-Bond-Filme gegeben. Bond läuft und läuft, weil die Welt eine große Freude an der wiederholten Enthüllung eines Tiefencharakters hat, der der Charakterisierung widerspricht. Bond genießt es, den Salonlöwen zu spielen: In einen Smoking gekleidet, ist er die Zierde eleganter Partys, ein Cocktailglas zwischen den Fingerspitzen, während er sich schönen Frauen ins Herz plaudert. Aber dann baut sich der Story-Druck auf, und Bonds Entscheidungen enthüllen, daß unter dem Äußeren eines Salonlöwen der Rambo der Gebildeten steckt. Dieses Exposé des geistreichen Superhelden im Widerspruch zur Playboy-Charakterisierung ist zu einem anscheinend endlosen Vergnügen geworden.

Führen wir das Prinzip weiter aus: Die Enthüllung des Tiefencharakters im Kontrast oder Widerspruch zur Charakterisierung ist von grundlegender Bedeutung für Hauptfiguren. Auch Nebenrollen brauchen vielleicht verborgene Dimensionen, doch Hauptrollen müssen beim Schreiben Tiefe gewinnen – sie können im Innersten nicht nur das sein, was sie äußerlich scheinen.

FIGURENBOGEN

Führen wir das Prinzip noch weiter aus: Das beste Schreiben enthüllt nicht nur den wahren Charakter der Figur, sondern treibt ihre innere Natur im Laufe der Erzählung auf die Spitze oder verändert ihr innerstes Wesen zum Besseren oder Schlechteren.

In *THE VERDICT* – DIE WAHRHEIT UND NICHTS ALS DIE WAHRHEIT tritt der Protagonist Frank Galvin zunächst als Bostoner Anwalt im dreiteiligen Anzug auf, mit dem Aussehen von Paul Newman ... unverschämt

gut. David Mamets Drehbuch zieht diese Charakterisierungshüllen eine nach der anderen ab und läßt einen korrupten, heruntergekommenen, selbstzerstörerischen unheilbaren Säufer übrig, der seit Jahren keinen Fall mehr gewonnen hat. Scheidung und Schande haben seinen Mut gebrochen. Wir sehen ihn Todesanzeigen nach Leuten durchsuchen, die bei Auto- oder Industrieunfällen umgekommen sind, dann zu den Beerdigungen dieser Unglücklichen gehen, wo er, in der Hoffnung, einen Versicherungsprozeß an Land zu ziehen, an die trauernden Angehörigen seine Geschäftskarten verteilt. Diese Sequenz gipfelt in einem rasenden Anfall von betrunkenem Selbsthaß, bei dem er sein Büro zertrümmert, die Rahmen mit all seinen Diplomen von den Wänden reißt und sie kaputtschlägt, bevor er auf dem Boden zusammenbricht. Und dann bekommt er seinen Fall.

Er soll die Interessen einer durch einen ärztlichen Kunstfehler ins Koma gefallenen Frau vor Gericht vertreten. Bei einer schnellen Regelung würde er siebzigtausend Dollar einstreichen. Aber als er seine Klientin in ihrem hilflosen Zustand betrachtet, spürt er, daß dieser Fall nicht bedeutet, ein fettes Honorar einzustreichen, vielmehr seine letzte Chance auf Errettung. Er beschließt, gegen die katholische Kirche und das politische Establishment anzutreten, und kämpft nicht nur für seine Klientin, sondern um seine eigene Seele. Mit dem Sieg kommt die Auferstehung. Der Rechtsstreit verwandelt ihn in einen nüchternen, ethisch handelnden und hervorragenden Anwalt – die Art von Mann, die er war, bevor er seinen Lebenswillen verlor.

Dies ist das Spiel zwischen Figur und Struktur, wie man es durch die ganze Literaturgeschichte hindurch beobachten kann. Erstens: Die Story führt die Charakterisierung des Protagonisten vor: Von der Universität zur Beerdigung seines Vaters heimgekehrt, ist Hamlet melancholisch und verwirrt und wünscht, er wäre tot: »Oh, schmelze doch dies allzu feste Fleisch ...«

Zweitens: Bald werden wir ins Innerste der Figur geführt. Hamlets wahres Wesen wird enthüllt, als er beschließt, einen bestimmten Schritt vor einem anderen zu tun: Der Geist seines Vaters behauptet, er sei von Hamlets Onkel Claudius, der nun König ist, ermordet worden. Hamlets Entscheidungen enthüllen ein hochintelligentes und vorsichtiges Wesen, das darum kämpft, seine voreilige und leidenschaftliche Unreife zu zügeln. Er beschließt, Rache zu üben, aber nicht bevor er die Schuld des Königs beweisen kann: »Nur reden will ich Dolche, keine brauchen.«

Drittens: Dieser Tiefencharakter stimmt nicht mit der äußeren Haltung der Figur überein und steht im Gegensatz, wenn nicht sogar im Widerspruch zu ihr. Er ist nicht, was er zu sein scheint. Er ist nicht bloß traurig, sensibel und vorsichtig. Andere Eigenschaften warten verborgen hinter seiner Persona. Hamlet: »Ich bin nur toll bei Nordnordwest; wenn der Wind südlich ist, kann ich einen Kirchturm von einem Laternenpfahl unterscheiden.«

Viertens: Die Story übt, nachdem sie das innere Wesen der Figur enthüllt hat, immer stärkeren Druck auf sie aus, so daß sie immer schwierigere Entscheidungen treffen muß: Hamlet ist auf der Suche nach dem Mörder seines Vaters und findet ihn auf den Knien im Gebet. Er könnte den König ohne weiteres töten, aber Hamlet erkennt, daß Claudius' Seele, stirbt er im Gebet, in den Himmel kommen würde. Also zwingt Hamlet sich, zu warten und Claudius zu töten, wenn die Seele des Königs »so schwarz und so verdammt sei wie die Hölle, wohin sie fährt«.

Fünftens: Diese Entscheidungen haben bis zum Story-Höhepunkt das Menschsein der Figur tiefgreifend verändert: Hamlets Kriege, die bekannten und unbekannten, kommen zu einem Ende. Er erreicht eine stille Reife, und seine lebhaftige Intelligenz wächst zur Weisheit heran: »Der Rest ist Schweigen.«

DIE FUNKTION VON STRUKTUR UND FIGUR

Die Funktion der *Struktur* besteht darin, einen kontinuierlich steigenden Druck aufzubauen, der die Figuren in immer größere Dilemmata treibt, wodurch sie zu immer schwierigeren risikoreichen Entscheidungen und Handlungen gezwungen werden. So wird allmählich ihr wahres Wesen, sogar bis in die Tiefe ihres unbewußten Selbst, enthüllt.

Die Funktion der *Figur* besteht darin, die Charakterisierungseigenschaften in die Story zu bringen, die für überzeugendes Handeln infolge von Entscheidungen notwendig sind. Einfach ausgedrückt, eine Figur muß glaubwürdig sein: jung

genug oder alt genug, stark oder schwach, weltgewandt oder naiv, gebildet oder unwissend, großzügig oder selbstsüchtig, geistreich oder schwerfällig, und zwar im richtigen Verhältnis. Jede Figur muß die richtige Kombination von Eigenschaften in die Story einbringen, die es dem Publikum ermöglicht zu glauben, die Figur könne und würde tun, was sie tut.

Struktur und Figur greifen ineinander. Die Ereignisstruktur einer Story resultiert aus den unter Druck getroffenen Entscheidungen der Figuren und den Handlungen, zu denen sie sich entschließen. Figuren sind Geschöpfe, die durch ihre unter Druck beschlossenen Handlungen enthüllt und verändert werden. Wenn Sie das eine verändern, verändern Sie auch das andere. Wenn Sie das Ereignis-Design verändern, haben Sie auch die Figur verändert; wenn Sie den Tiefencharakter der Figur verändern, müssen Sie die Struktur neu erfinden, um das veränderte Wesen der Figur zum Ausdruck zu bringen.

Nehmen wir an, eine Story enthält ein entscheidendes Ereignis, in dessen Verlauf der Protagonist unter ernster Gefahr beschließt, die Wahrheit zu sagen. Doch der Autor spürt, daß die erste Fassung nicht funktioniert. Während er diese Szene in der Überarbeitung untersucht, entscheidet er, daß seine Figur lügen würde, und verändert sein Story-Design durch Umkehrung der Handlung. Von einer Fassung zur nächsten bleibt die Charakterisierung des Protagonisten intakt – er kleidet sich genauso, verrichtet dieselbe Arbeit, lacht über dieselben Witze. Aber in der ersten Fassung ist er ein ehrlicher Mann. In der zweiten ein Lügner. Mit der Umkehrung eines Ereignisses erschafft der Autor eine ganz neue Figur.

Nehmen wir auf der anderen Seite an, der Vorgang sieht so aus: Der Autor hat einen plötzlichen Einblick in das Wesen seines Protagonisten und wird dadurch angeregt, ein radikal neues psychologisches Profil zu skizzieren, das einen ehrlichen Mann in einen Lügner verwandelt. Um ein völlig verändertes Wesen zum Ausdruck zu bringen, wird der Autor weit mehr tun müssen, als lediglich die Charakterzüge der Figur umzuarbeiten. Ein schwarzer Sinn für Humor könnte Substanz hinzufügen, würde aber niemals ausreichen. Wenn die Story dieselbe bleibt, dann bleibt auch die Figur dieselbe. Wenn der Autor Figuren neu erfindet, muß er die Story neu erfinden. Eine veränderte Figur muß andere Schritte unternehmen und eine

andere Story – ihre Story – leben. Ob unsere schriftstellerischen Instinkte nun über die Figur oder die Struktur funktionieren – letztendlich treffen sie sich am selben Ort.

Aus diesem Grund ist die Redewendung »figurengetriebene Story« redundant. Alle Storys sind »figurengetrieben«. Ereignis-Design und Figuren-Design spiegeln einander. Eine Figur findet in ihrer Tiefe nur durch das Story-Design Ausdruck.

Der Schlüssel ist *Angemessenheit*.

Die relative Komplexität von Figuren muß dem Genre angepaßt sein. *Action-/Abenteuerfilme* und *Farce* verlangen Einfachheit der Figuren, weil Komplexität uns von den waghalsigen Taten oder den Bauchlandungen ablenken würde, die für diese Genres unerlässlich sind. Storys, die von persönlichen oder inneren Konflikten handeln wie *Erziehungs-* und *Erlösungsplots*, verlangen Komplexität der Figuren, weil uns Einfachheit um die Einsicht in die menschliche Natur bringen würde, die für diese Genres unabdingbar ist. Das ist schlicht gesunder Menschenverstand. Was bedeutet »figurengetrieben« also wirklich? Für nur allzu viele Autoren bedeutet es »charakterisierungsgetrieben«, hauchdünnes Abkonterfeien, bei dem zwar die Maske vielleicht abgezogen wird, der innere Charakter jedoch unausgedrückt bleibt.

HÖHEPUNKT UND FIGUR

Das Ineinandergreifen von Struktur und Figur scheint säuberlich symmetrisch zu sein, bis wir zum Problem des Filmendes kommen. Ein mit Ehrfurcht behandeltes Hollywood-Axiom mahnt: »Ein Film steht und fällt mit seinen letzten zwanzig Minuten.« Mit anderen Worten, damit ein Film überhaupt eine Chance hat, müssen der letzte Akt und dessen Höhepunkt die befriedigendste Erfahrung sein. Denn ganz gleich, was die ersten neunzig Minuten geleistet haben, wenn die Schlußsequenzen versagen, wird der Film bereits bei seiner Eröffnung durchfallen.

Vergleichen Sie zwei Filme: Die ersten achtzig Minuten von *BLIND DATE – VERABREDUNG MIT EINER UNBEKANNTEN* schlingerten Kim

Basinger und Bruce Willis im Galopp durch diese Farce und entzündeten Gelächter auf Gelächter. Aber mit dem Höhepunkt des zweiten Akts erstarb alles Lachen, der dritte Akt kam nicht an, und was ein Hit hätte sein sollen, ging voll daneben. KUSS DER SPINNENFRAU wiederum begann mit zähflüssigen dreißig oder vierzig Minuten, aber allmählich zog uns der Film in seinen Bann und gewann an Tempo, bis der Story-Höhepunkt uns bewegte, wie es wenige Dramen tun. Zuschauer, die um acht Uhr gelangweilt waren, waren um zehn begeistert. Mundpropaganda baute den Film auf; die Academy of Motion Picture Arts and Sciences erkannte William Hurt einen Oscar zu.

Eine Story ist eine Metapher für das Leben, und das Leben wird in der Zeit gelebt. Daher ist Film eine Zeitkunst, keine plastische Kunst. Unsere Verwandten sind nicht die räumlichen Medien: Malerei, Bildhauerei, Architektur oder unbewegte Photographie, sondern die zeitlichen Formen: Musik, Tanz, Dichtung und Lied. Und das erste Gebot jeglicher Zeitkunst lautet: Du sollst das Beste bis zum Schluß aufheben. Die Schlußszene eines Balletts, die Coda einer Symphonie, das abschließende Reimpaar eines Sonetts, der letzte Akt und sein Story-Höhepunkt – diese Kulminationsmomente müssen die befriedigendsten und bedeutsamsten Erfahrungen von allen sein.

Ein abgeschlossenes Drehbuch repräsentiert selbstverständlich hundert Prozent kreativer Arbeit seines Verfassers. Der weit größte Teil dieser Arbeit, fünfundsiebzig Prozent oder mehr unserer Kämpfe, beschäftigt sich damit, das Ineinandergreifen von innerem Charakter der Figuren und Ereignisabfolge zu planen. Das Aufzeichnen des Dialogs und der Beschreibungen nimmt den Rest in Anspruch. Und von der überwältigenden Anstrengung, die in das Story-Design eingeht, konzentrieren sich fünfundsiebzig Prozent davon auf die Erschaffung des Höhepunktes im letzten Akt. Das letzte Ereignis der Story ist die ultimative Aufgabe des Autors.

Gene Fowler sagte einmal, Schreiben sei leicht, nur eine Sache des Anstarrens der leeren Seite, bis einem die Stirn blutet. Und wenn irgend etwas Ihre Stirn zum Bluten bringen wird, dann ist es die Kreation des Höhepunktes des letzten Akts – Gipfel und Brennpunkt aller Bedeutung und Emotion; Erfüllung, für die alles andere Vorbereitung ist; entscheidendes Zentrum der Zufriedenheit des Publikums. Wenn diese Szene versagt, versagt

die Story. Solange Sie diese Szene nicht geschaffen haben, haben Sie keine Story. Wenn ihnen der poetische Sprung zu einem brillanten Höhepunkt mißlingt, waren alle vorausgegangenen Szenen, Figuren, Dialoge und Beschreibungen nur eine Übung im Schreibmaschineschreiben.

Angenommen, Sie erwachen eines Morgens mit der Eingebung, folgenden Story-Höhepunkt zu schreiben: »Held und Bösewicht verfolgen einander drei Tage und drei Nächte durch die Mojave-Wüste. Am Rande des Verdurstens, der Erschöpfung und des Deliriums, hundert Meilen von der nächsten Wasserstelle entfernt, kommt es zum entscheidenden Kampf, und der eine tötet den anderen.« Packend ... bis Sie auf Ihren Protagonisten zurückblicken und sich erinnern, daß er ein fünfundsiebzig Jahre alter pensionierter Buchhalter ist, an Krücken gefesselt und allergisch gegen Staub. Er würde Ihren tragischen Höhepunkt in einen Witz verwandeln. Was noch schlimmer ist, Ihr Agent erzählt Ihnen, daß Walter Matthau ihn spielen möchte, sobald Sie mit dem Ende klargekommen sind. Was tun Sie?

Suchen Sie die Seite, auf der der Protagonist eingeführt wird, machen Sie darauf die Formulierung der Beschreibung ausfindig, in der es heißt, »Jake (75)«, streichen Sie dann die 7 und fügen Sie eine 3 ein. Mit anderen Worten, arbeiten Sie die Charakterisierung um. Der Tiefencharakter bleibt unverändert, denn ob Jake nun fünfunddreißig ist oder fünfundsiebzig, er hat immer noch den Willen und die Zähigkeit, in der Mojave bis zum Äußersten zu gehen. Aber Sie müssen ihm Glaubwürdigkeit verleihen.

Im Jahre 1924 drehte Erich von Stroheim GIER. Sein Höhepunkt zeigt, wie sich Held und Bösewicht über drei Tage und drei Nächte quer durch die Mojave-Wüste hetzen. Von Stroheim filmte diese Sequenz in der Mojave-Wüste im Hochsommer bei Temperaturen von über 50 Grad Celsius. Er brachte die Besetzung und die Crew fast um, aber er bekam, was er wollte: eine Weiß-in-Weiß-Landschaft von weiten Salzwüsten, die sich bis zum Horizont erstreckten. Unter der sengenden Sonne, die Haut rissig und ausgedörzt wie der Wüstenboden, ringen Held und Bösewicht miteinander. Während des Kampfes ergreift der Bösewicht einen Stein und schlägt dem Helden den Schädel ein. Doch im Sterben, in seinem letzten bewußten Moment, gelingt es dem Helden, sich mit Handschellen an den Killer zu fesseln. Im Schlußbild bricht der Bösewicht im Staub zusammen, an die Leiche des Mannes gekettet, den er gerade getötet hat.

Das brillante Ende von GIER beruhte auf extremen Entscheidungen, die seine Figuren äußerst scharf zeichnen. Jeder Aspekt von Charakterisierung, der die Glaubwürdigkeit einer solchen Handlung untergräbt, muß geopfert werden. Die Handlung ist, wie Aristoteles festhielt, wichtiger als die Charakterisierung, aber Story-Struktur und wahrer Charakter der Figur sind ein und dasselbe Phänomen, unter zwei verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. Die Entscheidungen, welche Figuren hinter ihren äußeren Masken treffen, bilden ihr inneres Wesen und treiben gleichzeitig die Story voran. Von König Ödipus bis zu Falstaff, von Anna Karenina bis zu Lord Jim, von Alexis Sorbas bis zu Thelma und Louise ist dies die Figur/Struktur-Dynamik vollendeten Story-Erzählens.