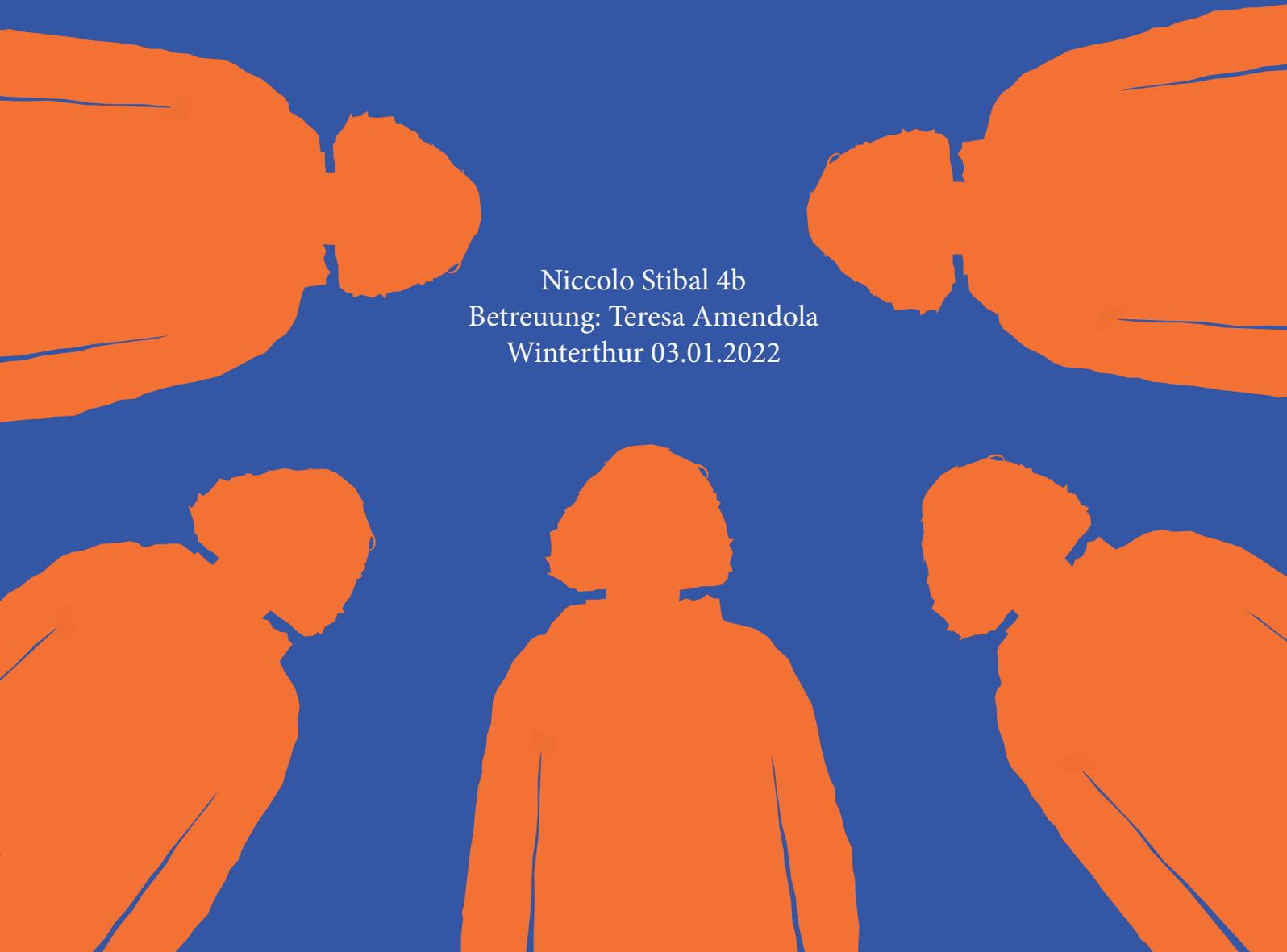


Kantonsschule im Lee Winterthur  
Maturitätsarbeit HS 2021/22

# Life is a movie

Ein metaphorischer Kurzfilm über Sinnverlust im jugendlichen Alter

Niccolo Stibal 4b  
Betreuung: Teresa Amendola  
Winterthur 03.01.2022



# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	3
2	Sinn- und Orientierungsverlust im jugendlichen Alter .....	3
3	Film .....	4
3.1	Entwicklung und Meilensteine .....	5
4	Genre .....	7
4.1	Zeitschleifenfilme .....	7
4.1.1	Aufkommen der Idee .....	8
4.1.2	Struktur eines Zeitschleifenfilms .....	8
4.1.3	Symbolik und Metaphern .....	9
5	Geschichtenerzählen im Film .....	10
5.1	Struktur .....	10
5.2	Charakterentwicklungen .....	12
5.3	(Keine) Notwendigkeit .....	12
6	Kurzfilm .....	13
6.1	Was will ein Kurzfilm? .....	13
7	Drehbuch .....	14
7.1	Formatierung .....	14
7.2	Ausnahmen .....	15
8	Kamera .....	15
8.1	Linsen .....	15
8.2	Technische Einstellungen .....	17
8.2.1	Blende .....	18
8.2.2	ISO .....	18
8.3	Kameraeinstellungen und Perspektiven .....	18
8.4	Kamerabewegungen .....	20
9	Ton .....	21
10	Postproduktion .....	21
11	Vorgehensweise beim Projekt .....	23
12	Produkt .....	27

13	Beurteilung .....	27
13.1	Kritik.....	27
13.2	Gelungenes.....	28
14	Diskussion .....	29
15	Schlusswort.....	30
16	Verzeichnis.....	31
17	Anhang (Drehbuch).....	36

# 1 Einleitung

Wieso man keinen Kurzfilm als Maturitätsarbeit machen sollte: Man nehme sich ein überschaubares Thema, wozu es viele wissenschaftliche Daten gibt, trägt diese zusammen und komme zu einem gut präsentierbaren Ergebnis in 15 bis 20 Seiten seiner Maturitätsarbeit und fertig ist das Ganze. Möchte man jedoch einen Kurzfilm machen, stürzt man sich ins Ungewisse, alles kann an einem Tag untergehen, wenn man falsch plant oder die falschen Entscheidungen im falschen Moment trifft, denn manchmal kann man sie nicht mehr rückgängig machen.

Also war ich natürlich sehr daran interessiert, einen Kurzfilm zu drehen. Da Film seitdem ich klein war ein Interessensgebiet von mir ist, konnte ich nicht anders, als es dennoch zu versuchen. Ich wählte darum ein spannendes Thema, Sinn- und Orientierungsverlust im Jugendalter, und wollte dieses auf eine faszinierende Weise darstellen.

In diesem schriftlichen Teil der Arbeit gehe ich zuerst kurz darauf ein, was es mit diesem Sinnverlust spezifisch im Jugendalter auf sich hat, um dann auf Film umzuschwenken und dort nach und nach immer genauer einzelne Aspekte des Kurzfilm- oder Filmemachens generell auszuarbeiten. Dann werde ich auf meine Vorgehensweise im praktischen Teil der Arbeit eingehen, um diesen schlussendlich zu diskutieren.

Dabei stelle ich für diese Arbeit vor allem folgende Fragen:

- Kann ich ein Narrativ schaffen, welches das Thema von Sinnverlust interessant behandelt?
- Kann ich ein gutes Endprodukt schaffen, welches das Thema interessant behandelt?

## 2 Sinn- und Orientierungsverlust im jugendlichen Alter

Viele Jugendliche fragen sich spätestens nach ihrem Schulabschluss, was sie denn nun eigentlich damit anfangen sollen oder sie generell tun sollen. Doch woher kommt diese Verwirrtheit?

„,Zudem wissen viele Jugendliche nicht, wer sie wirklich sind, was sie auszeichnet und was sie können.’“<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Lebedowicz, Aleksandra, „Raus aus dem Chillmodus“, <https://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/orientierungslosigkeit-nach-dem-abitur-raus-aus-dem-chillmodus/24459162.html> (21.12.2021).

So begründet Ulrike Bartholomäus in einem Interview zu ihrem Buch über die planlose Jugend die Frage, woher die Orientierungslosigkeit nach dem Abitur käme.<sup>2</sup>

In einem Auszug über das Sinnkonzept Franks:

„In der Pubertät (Frankl 1987, 57) wird die Geborgenheit und Überschaubarkeit des kindlichen Lebensraumes von neu erwachenden Kräften und Aufgaben abgelöst. Hier ist die Sinnfrage dominiert vom Noch-nicht-Können, vom Zweifel des „bin ich dem gewachsen?“, des Findens des eigenen Lebens- und Wirkungsraumes.“<sup>3</sup>

Doch schon 1950 fasste Erik H. Erikson in seinem Stufenmodell der psychosozialen Entwicklung diese Sinnkrise in einen Rahmen der Identitätssuche in dem er in der fünften Stufe der acht großen Konflikte, die ein Mensch während seinem Leben durchläuft, das Jugendalter behandelt.

Diese Stufe nennt sich „Identität gegen Identitätsdiffusion“<sup>4</sup>.

Identität: Der Jugendliche entwickelt allmählich ein Selbstverständnis als einmalige und unverwechselbare Person sowohl in der eigenen Betrachtung als auch in seiner sozialen Umwelt.

Rollenkonfusion: Misslingt dieser Prozess der Identitätsfindung, so läuft der Jugendliche Gefahr, sich selbst in einer Vielfalt an vagen Rollen und nebulösen Vorstellungen über sich selbst zu verlieren.<sup>5</sup>

Diese Themen der Selbst- und Sinnfindung sind also schon lange und vielleicht sogar immer im Jugendalter ein Thema und werden nur noch weiterhin durch Ereignisse wie die Coronakrise verstärkt.<sup>6</sup>

### 3 Film

Film ist eines der neuesten Medien, das durch die Zusammenführung aus verschiedenen Kunstformen, wie unter anderem Theater, Musik und dem Verwenden einer Kamera zu einer Form der Kunst und Unterhaltung wird. Sie ist besonders populär in der heutigen Gesellschaft, dank ihrer

---

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> Längle, Alfried, „Das Sinnkonzept V. Franks – ein Beitrag für die gesamte Psychotherapie“, <https://www.laengle.info/downloads/Sinn%20-%20Petzold%202004.pdf> (21.12.2021).

<sup>4</sup> Hall, Kevin, „Erik Ericksons Stufenmodell der Psychosozialen Entwicklung“, <https://www.psychotherapie.wien.co.at/erik-erickson-psychosoziale-entwicklung/> (21. 12. 2021).

<sup>5</sup> Ehrler, Priska, *Eriksons Theorie der psychosozialen Persönlichkeitsentwicklung* (Kantonsschule im Lee, Psychologie und Pädagogik).

<sup>6</sup> „Jugendliche fühlen sich in der Pandemie zunehmend alleingelassen“, <https://www.welt.de/wissenschaft/article228961891/Studie-Jugendliche-fuehlen-sich-in-der-Pandemie-zunehmend-alleingelassen.html>, (21.12.2021).

Vielfältigkeit an verschiedensten Produkten. Dies haben wir vor allem einer mittlerweile 140jährigen Entwicklung zu verdanken.

### 3.1 Entwicklung und Meilensteine

Nachdem schon lange Forschungen in der Photographie angestellt wurden, wobei schon das erste Serienfoto eines Pferdes durch Edward Muybridge gelungen war, welches, wenn alle Bilder schnell hintereinander abgespielt wurden, eine Bewegung ergab, gelang es 1888, mit einer Kamera Material aufzunehmen, welches heute weithin als das erste Filmmaterial weltweit bekannt ist. Durch weitere Entwicklungen gab es 1895 die erste Vorstellung mit dem Bioskop,<sup>7</sup> einer damals neuen, einfachen Art von Projektor, entwickelt von den Gebrüdern Skladanowsky, nachdem diese im Jahr zuvor schon den Kurbelkasten, eine rudimentäre Filmkamera, vorgestellt hatten. Bei diesen Vorführungen mussten zum ersten Mal Leute Geld bezahlen, um zehnteilmütige Filmvorstellungen zu sehen<sup>8</sup> und somit wurde der erste Schritt in Richtung Kinokultur gemacht. Kurz darauf wurde von den Lumière-Brüdern in Paris ein ähnliches Gerät zur Vorführung von Filmen vorgestellt: Der Kinematograph. Dieser vereinte Projektor, Kamera und Kopiergerät in sich und war sehr leicht zu transportieren, wodurch dieses Gerät schnell von grossem Erfolg gesegnet war. Die Leute gingen gerne in die interessanten Vorführungen und erwarben/liehen danach manchmal selbst eines der Geräte, womit zur Verbreitung des damals brandneuen Mediums beigetragen wurde. Dadurch sind die Gebrüder Lumière als Begründer des europäischen Films bekannt. Sie selbst verwendeten ihre Geräte nur zu dokumentarischen Zwecken<sup>9</sup>, doch schon bald wurde mit „La Fée aux Choux“ (Guy-Blaché, A. 1896) der erste fiktionale Film gedreht, welcher nur eine Minute lang war.<sup>10</sup> Bekannt gemacht wurde diese neue Art von Film jedoch durch Georges Méliès,<sup>11</sup> der in seinem Leben über 500 fiktionale Filme schuf,<sup>12</sup> welche zum Grossteil sogar schon koloriert waren<sup>13</sup>. Darunter befindet sich zum Beispiel das Werk „Reise zum Mond“ (1902), welches bis heute ein visionäres Meisterwerk der Tricktechnik bleibt.

Weitere Werke wie „Der grosse Eisenbahnraub“ (Porter, E. 1903) verhalfen auch in Amerika der Technologie zum Erfolg und langsam entwickelten sich erste Montagetechniken und Anfänge

---

<sup>7</sup> „Filmgeschichte“ in Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgeschichte> (21.12.2021).

<sup>8</sup> Turfan, Alper, „DAS sind die ERSTEN FILME der Welt“, <https://www.youtube.com/watch?v=2F8MdJC5pDY> (21.12.2021).

<sup>9</sup> „Filmgeschichte“ in Wikipedia.

<sup>10</sup> „La Fée aux Choux“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/La\\_F%C3%A9e\\_aux\\_Choux](https://de.wikipedia.org/wiki/La_F%C3%A9e_aux_Choux) (21.12.2021).

<sup>11</sup> „Filmgeschichte“ in Wikipedia.

<sup>12</sup> „Georges Méliès“, <https://geboren.am/person/georges-melies> (21.12.2021).

<sup>13</sup> Turfan, Alper, „DAS sind die ERSTEN FILME der Welt“.

einer Filmsprache. Hollywood entwickelte sich in den 1910er Jahren langsam zu dem Ort, der für Filmschaffende erstrebenswert war, aber auch in Europa, vor allem in Italien, wurden grosse Fortschritte gemacht.<sup>14</sup>

So entwickelten sich Filme von da an in viele verschiedene Richtungen. Zum einen wurde in den 20ern wild experimentiert<sup>15</sup>. Sogar Salvador Dali schrieb und produzierte mit „Un Chien Andalou“ (Buñuel, L. 1929) einen der bekanntesten und interessantesten Filme dieser Bewegung.<sup>16</sup> Zum anderen wurde aber auch Slapstick mit Charlie Chaplin und Buster Keaton zu einem wahren Kassenschlager.<sup>17</sup> Später wurden die 1920er sogar als das goldene Zeitalter der Komödie bekannt.<sup>18</sup> Unzählige Meisterwerke (nicht nur Komödien) entstanden in diesen Jahren: Ikonische Filme wie zum Beispiel Metropolis (Lang, F.1927), Panzerkreuzer Potemkin (Eisenstein, S. 1925) oder Nosferatu (Murnau, F. 1922).

1927 revolutionierte aber wiederum eine Neuentdeckung das Kino. Plötzlich gab es Ton. Sprechende Leute, gebannt auf Leinwand. Der Tonfilm machte sich mit „Der Jazzsänger“ (Crosland, A.) in Amerika breit und war zwei Jahre später auch in Deutschland angekommen. Diese Art Film war schnell beliebt. Rasch war fast jeder neuproduzierte Film ein Tonfilm. Und die Technik schritt schnell voran. 1935 kam der Farbfilm in Amerika auf und breitete sich nach einiger Verzögerung auch im Rest der Welt aus.<sup>19</sup>

Film war schon davor eine grosse Plattform zum Austesten grenzenloser Möglichkeiten gewesen, doch mit Ton und Farbe war der Spielraum noch um ein Vielfaches erweitert worden. Jedes Jahr brachte das Medium neue Künstler\*innen und Filmemacher\*innen hervor, die wegweisende Filme herausbrachten und somit immer wieder neue Richtungen und Genres formten. „Psycho“ (Hitchcock, A. 1960) erfand quasi nebenbei den Slasherfilm<sup>20</sup>, „Der weisse Hai“ (Spielberg, S.

---

<sup>14</sup> „Filmgeschichte“ in Wikipedia.

<sup>15</sup> „Filmgeschichte“ in Film-lexikon, <https://www.film-lexikon.de/Filmgeschichte> (21.12.2021).

<sup>16</sup> „Ein andalusischer Hund“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Ein\\_andalusischer\\_Hund](https://de.wikipedia.org/wiki/Ein_andalusischer_Hund) (21.12.2021).

<sup>17</sup> „Filmgeschichte“ in Wikipedia.

<sup>18</sup> „Goldenes Zeitalter“ in Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/g:goldenes-zeitalter-4787> (21.12.2021).

<sup>19</sup> „Filmgeschichte“ in Film-lexikon.

<sup>20</sup> Goad, Jim, „Alfred Hitchcock's 'Psycho' – The First Modern Horror Film“, <https://creepycatalog.com/analysis-alfred-hitchcocks-psycho-the-first-modern-horror-film/> (21.12.2021).

1975) begründete das Blockbusterkino.<sup>21</sup> Bis heute bleibt Film innovativ und entwickelt sich in allen Formen weiter.

## 4 Genre

„Unter einem Filmgenre werden Filme mit bestimmten, gemeinsamen Merkmalen zusammengefasst. Dabei kann es sich um Handlungsort bzw. -zeit, Erzählform, Stimmung oder die generelle Thematik handeln“<sup>22</sup>

Schon in den Anfängen wurden Filme in verschiedene Arten eingeteilt, um sie besser für Zuschauer und Vertrieb zu kategorisieren.<sup>23</sup> Zwar führt dies meiner Meinung nach eher zu einer grossen Unübersichtlichkeit und Verwirrung aufgrund von natürlichem Genresynkretismus in vielen originelleren Filmen, durch die unter den bekannten Genres immer wieder unzählige neue Subgenres aufgemacht werden müssen. (Ein Beispiel: Im Horrorfilm gibt es das Subgenre des Zombiefilms, der aber nach einigen Definitionen nicht nur unter das Zombiefilmsubgenre an sich fällt, sondern meist auch unter das Subgenre des Splatterfilms. Ist es dann plötzlich ein Film wie „Shaun of the Dead“ (Wright, E. 2004) oder „Zombieland“ (Fleischer, R. 2009), fällt dieser noch einmal unter das Genre der Komödie.)

Da aber trotzdem, um Zuschauermengen zu generieren, immer zumindest auf eine grobe Art der Kategorisierung gesetzt wird, muss ich im Folgende eines dieser Subgenres genauer unter die Lupe nehmen, da mein Projekt, um welches es in dieser Arbeit schlussendlich geht, wahrscheinlich auch unter dieses Genre fallen würde. Ein Genre, welches eine spezielle Form von Zeitreise und meist Komödie, manchmal aber auch Horror, Action oder noch einmal andere Arten von Filmen vereint.

### 4.1 Zeitschleifenfilme

Die Idee einer Zeitschleife als Erzähltechnik ist simpel. Den meisten ist das Prinzip in der einen oder anderen Form bekannt. Eine Person erlebt einen Tag und geht am Ende des Tages entweder Schlafen oder stirbt einfach. In manchen wenigen Fällen können dies auch mehrere Personen sein, der grössere Teil an Filmen handelt aber von einzelnen Hauptpersonen. Doch die Person

---

<sup>21</sup> Efert, Hendrik, „Der weisse Hai – erster Sommerblockbuster“, <https://www.deutschlandfunk-nova.de/beitrag/der-wei%C3%9Fe-hai-erster-sommerblockbuster> (21.12.2021).

<sup>22</sup> „Filmgenres von A bis W“, <https://www.film-fokus.de/filmgenres/> (21.12.2021).

<sup>23</sup> „Filmgenre“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgenre#Herausbildung\\_des\\_Filmgenrebegriffs](https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgenre#Herausbildung_des_Filmgenrebegriffs) (21.12.2021).

wacht am Morgen danach auf und merkt plötzlich, dass der gleiche Tag noch einmal von vorne anfängt. Sie sind nun also in einem Tag gefangen und können nicht in den nächsten übergehen und wachen sogar nach dem Tod wieder am selben Morgen auf.

#### 4.1.1 Aufkommen der Idee

Die Zeitschleife ist eine viel verwendete Prämisse für Geschichten, die in einer ersten Form in einer der Kurzgeschichten im Buch „The Prince Who Hiccurred and Other Tales: Being Some Fairy Tales for Grownups“ (Armstrong, A. 1932) auftauchte. Von dort an wurde die Erzähltechnik immer wieder gefunden, zum Beispiel in den Kurzgeschichten „Doubled and Redoubled“ (Jameson, M. 1941) und „12:01 P.M.“ (Lupoff, R. 1973). Das bekannteste Buch bleibt aber „The girl who leapt through time“ (Tsutsui, Y. 1965/66). Ein japanischer Roman, der mittlerweile auch schon unzählige Male für Film und Fernsehen adaptiert worden ist.<sup>24</sup>

Jedoch begann die wahre Popularität der Zeitschleife erst mit dem Film „Groundhog Day“ (Ramsis, H. 1993).<sup>25</sup> Seit dieser Film erschienen ist, gibt es immer wieder Filme, die dasselbe Konzept brauchen, um ihre Geschichte zu erzählen und mittlerweile ist dieses Konzept vollständig in der Popkultur angekommen. Unter den populärsten Filmen neben „Groundhog Day“ sind zum Beispiel auch noch „Happy Deathday“ (Landon, C. 2017), „Palm Springs“ (Barbakow, M. 2020) und auch die Serie „Russian Doll“ (Lyonne, N./Headland, L./Poehler, A. 2019). Zuletzt (Stand 2021) erschien sogar ein erfolgreiches Videospiel namens „Deathloop“ (Bakaba, D. 2021), welches auf diesem Spielprinzip basiert.

#### 4.1.2 Struktur eines Zeitschleifenfilms

Doch nicht nur die Prämisse bleibt in all diesen Filmen die gleiche, auch die Erzählstruktur ist immer sehr ähnlich.

Danny Rubin, der Co-Autor von „Groundhog Day“, drückte seine Ausgangsidee in seinem Buch „How To Write Groundhog Day“ wie folgt aus:

„If a person could live long enough, would he ever change?“<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> Willems, Patrick, „The Strange Comfort of Time Loop Movies“ <https://www.youtube.com/watch?v=2IrZD94CTxw&t=506s> (21.12.2021).

<sup>25</sup> „Groundhog Day (film)“ in Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Groundhog\\_Day\\_%28film%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Groundhog_Day_%28film%29) (21.12.2021).

<sup>26</sup> Rubin, Danny, *How To Write Groundhog Day*, Selbst Publiziert/ Amazon, 2012.

Mit dieser Idee im Hinterkopf erschufen die Autoren den ersten Film mit der Prämisse und gaben so die konstruierte Struktur für all die anderen Filme vor, die nach diesem kommen würden, um diese Formel für ihre Werke zu übernehmen.<sup>27</sup> (Anmerkung: Dies soll nicht heissen, dass die anderen Filme dadurch schlechter sind. Die meisten dieser Filme bringen trotzdem sehr viel Individualität mit sich.)

So the first 15 to 25 minutes are spent to introducing the main character going through the day that we are going to see repeated over and over for the rest of the movie. Then midway through act one, the day resets for the first time and we enter a period of confusion, where they feel like they are in a weird dream. Then the weird dream, gives way to a nightmare as they finally start to understand what's happening.

Then we hit act two, as the character accepts their predicament and tries to make the best of it. They experiment and seek out new experiences and enjoy living in a reality with zero consequences. In a world where nothing matters and you can't die, you can do anything. [...]

Then the act two midpoint comes when they have exhausted all the fun and are faced with the true existential horror of being stuck in a loop for eternity. All hope seems lost. And then act three is about the final attempt to escape from this spiral. To grow and do what has to be done to finally get out and move forward.<sup>28</sup>

Meist geschieht dies ohne irgendeine Erklärung, warum diese Situation stattfindet, und wird, bis auf wenige Ausnahmen wie „Palm Springs“ oder Filme wie „Source Code“ (Jones, D. 2011) oder „Edge of Tomorrow“ (Liman, D. 2014), dessen Handlungen sich dann aber mit der Mechanik hinter dem Konzept und anderen Handlungselemente ausserhalb des Konzepts befassen, auch bis zum Ende nicht aufgeklärt.

#### 4.1.3 Symbolik und Metaphern

Meist versteckt sich in Zeitschleifenfilmen ein Subtext zu einem gewissen Thema, das behandelt wird. In „Russian Doll“ steht die Zeitschleife für die Aufarbeitung von Trauma und die Verfolgung des Glücklichseins, in „Happy Deathday“ geht es um einen Verfall in Depressionen und Verlustbewältigung und in „Palm Springs“ geht es darum, was das Leben lebenswert macht. Doch auch die subtextlichen Konflikte basieren auf der Ausgangssituation und somit auch immer auf der grundlegenden Metapher, die in „Groundhog Day“ angesprochen wird.<sup>29</sup>

Dialog aus „Groundhog Day“:

„Phil O'Connor: 'What would you do if you were stuck in one place and every day was exactly the same and nothing that you did mattered?'

---

<sup>27</sup> Willems, P., „The Strange Comfort of Time Loop Movies“.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Ebd.

Gus: 'That sums it up for me.'<sup>30 31</sup>

Der Film zieht einen direkten Vergleich zwischen dem Leben des Hauptcharakters, der sich in der Zeitschleife befindet, und einem regulären Einwohner der Kleinstadt, in der der Film spielt. Hierbei werden die Parallelen zwischen einem wiederholten Tag und einer Lebensspanne an sich ähnelnden Tagen gezogen. So wird ein Kommentar auf ein reguläres, stehengebliebenes Leben kreiert, das nicht in einer Zeitschleife stattfinden muss, um genau gleich zu sein.<sup>32</sup>

## 5 Geschichtenerzählen im Film

«Story is all that matters. Story is golden.»<sup>33</sup>

### 5.1 Struktur

Schon früh wurde versucht, funktionierende Geschichten auf strukturelle Regeln herunterzubrechen. Dies fing im alten Griechenland mit Aristoteles an, der die bekannten Regelungen für Tragödien einführte. Dies durften nur an einem Ort und einem Tag spielen und aus einer einzelnen Haupthandlung bestehen.<sup>34</sup> Danach wurden immer mehr Regeln aufgestellt. Mit der Zeit veränderten sich auch die Vorstellungen, davon wie ein Theaterstück oder Drama etc. auszusehen hatte und somit gab es für jede Epoche verschiedene Entwürfe von Theorie zu Geschichten. 1863 kam das Einteilen aber zu einem Höhepunkt. Gustav Freytag veröffentlichte sein Buch „Die Technik des Dramas“, in welchem er erstmals das berühmte Dramendreieck vorstellte.

---

<sup>30</sup> Ramis, Harold, *Groundhog Day*, Columbia Pictures, 1993.

<sup>31</sup> Entnommen durch: Williams, P., „The Strange Comfort of Time Loop Movies“.

<sup>32</sup> Ebd.

<sup>33</sup> Neistat, Casey, „Casey Neistat’s Guide to Filmmaking“, <https://www.youtube.com/watch?v=nLSUr-TxquyE&t=5s> (21.12.2021).

<sup>34</sup> „Die klassische Tragödie“, <https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/drama/die-klassische-tragoedie> (21.12.2021).



Abb. 1

Diese Struktur teilt ein klassisches Drama in fünf Akte ein und wird bis heute in Theorie und Praxis angewendet, da mit ihr, falls gut eingesetzt, ein effektiver Spannungsbogen erzeugt werden kann. (Freytag 1863)

Erster Akt: Im ersten Akt „Exposition“ werden die Fakten dargelegt, die der Zuschauer wissen sollte, um die darauffolgende Geschichte und den Konflikt an sich zu verstehen.

Zweiter Akt: Hier wird gibt es immer mehr Reibungen, die Spannung steigt und der Konflikt wird verschärft und verschärft bis...

Dritter Akt: Ein Höhepunkt tritt ein, die Spannungen explodieren. Dies ist der Moment, in dem zum Beispiel der Protagonist und Antagonist zum ersten Mal aufeinandertreffen. Ausserdem findet hier die grösste Wendung des Narrativs statt, welche die ganze Geschichte in eine neue Richtung lenkt.

Vierter Akt: Diese neue Richtung wird hier genau behandelt. Auch unter „fallender Handlung“ bekannt, bereitet sich in diesem Akt alles auf das Ende vor. Mit dem retardierenden Moment, einem letzten Hoffnungsschimmer, wird ausserdem noch einmal etwas Spannung vor dem Finale hineingebracht.

Fünfter Akt: Katastrophe. Das Finale, in dem Alles zu einem Ende kommt, ob gut oder schlecht.<sup>35</sup>

Mittlerweile gibt es solche analytischen Bücher auch für Drehbücher und Filmschreiben wie Sand am Meer. Mal basieren sie mehr und mal weniger auf der Formel von Freytag. Blake Snyder gibt zum Beispiel in 21 Punkten quasi eine haargenaue Vorlage wie man einen Film schreibt

<sup>35</sup> Ebd.

(Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need, 2005), während John Truby dies in 22 Punkten tut (The Anatomy of Story: 22 Steps to Become a Master Storyteller, 2007).

Mit dem achtpunktigen Storycircle schuf Dan Harmon mit eines der bekanntesten neuen Konzepte. Dieser Ablauf, der laut Dan Harmon dazu dient, die härteste, immer wiederholte Arbeit beim Ordnen einer Geschichte auszuradieren, wird mittlerweile im Film- und Fernsehenbereich als eine der effizientesten angesehen.<sup>36</sup> Sie funktioniert ähnlich wie eine klassische Heldenreise, doch nicht genau gleich.

## 5.2 Charakterentwicklungen

Vom Anfang der Theateranalyse mit dem Dramendreieck bis heute lässt sich in vielen dieser Bücher und Konzepten eine eindeutige Fokusverschiebung feststellen. Ging es anfangs noch um die Geschichte an sich, wurde mit der Zeit immer mehr auf die Veränderung der Charaktere in den Geschichten gesetzt.

2016 bricht K.M. Weiland in ihrem Buch „Creating Character Arcs“ darum nicht nur Geschichten an sich auf, sondern verbindet diese mit 3 Arten von Charakterentwicklungen:

The Positive Change Arc: [...] The protagonist will start out with varying levels of personal unfulfillment and denial. Over the course of the story, he will be forced to challenge his beliefs about himself and the world, until finally he conquers his inner demons [...] and ends his arc having changed in a positive way.

The Flat Arc: [...] These characters experience little to no change over the story,... These characters are the catalysts for change in the world around them, sparking prominent growth arcs in the minor characters.

The Negative Change Arc: [...] Instead of a character who grows out of his faults into a better person, the Negative Change Arc presents a character who ends in a worse state than that in which he began the story.<sup>37</sup>

## 5.3 (Keine) Notwendigkeit

Spätestens wenn man sich etwas ausserhalb des Blockbusterkinos umschaute, wird einem sofort bewusst, dass zwar viele Filme auf einer dieser Strukturen wie dem Dramendreieck basieren, viele aber auch nicht. Wie schon im Buch „Story“ von Robert McKee (1997), das vielleicht wegweisendste Buch über Drehbuchschreiben, geschrieben steht: „Story handelt von Prinzipien,

---

<sup>36</sup> Harmon, Dan, „Dan Harmon’s Story Circle | Rick and Morty | adult swim“, <https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y> (21.12.2021).

<sup>37</sup> Weiland, K. M., *Creating Character Arcs*, PenForASword Publisher 2016, S.17/18.

nicht von Regeln“. Das Buch ermahnt die Leser\*innen, dass es keine Blaupause für die perfekte Geschichte gibt, sondern man diese Strukturen höchstens als Wegweiser anschauen soll, diese aber auch brechen soll, um den richtigen Weg zum finalen Drehbuch zu finden.

Was man dem Dramendreieck etc. aber nicht absprechen kann, ist, dass sie, gut angewendet, trotzdem effektiv sind. Ausserdem kann man auch viele Filme, welche nicht bewusst nach diesem Prinzip eingeteilt wurden, trotzdem in die Formen gedrückt bekommen. Viele der Anhaltspunkte sind nämlich einfach gut beobachtete Punkte, die in fast jeder Geschichte zwingend vorkommen müssen, wie zum Beispiel ein Finale und Exposition, da diese natürlich essenziell sind. Natürlich gibt es hier aber auch wieder Gegenbeispiele, wie z.B. „No Country for Old Men“ (Coen, E./Coen, J. 2007), der ein auf ein traditionelles Finale verzichtet, oder „Matrix“ (Wachowski, L./Wachowski, L. 1999), welcher zwar eine Menge an Exposition hat, diese aber erst zu einem späteren Zeitpunkt dem Zuschauer näherbringt und ihn erst einmal für längere Zeit im Dunkeln tappen lässt.

## 6 Kurzfilm

Da es in dieser Arbeit schlussendlich um einen Kurzfilm geht, ist es unvermeidlich, nun gerade diese Art von Film genauer ins Auge zu fassen. Die Definition eines Kurzfilms der Länge nach wird im Filmlexikon als höchstens 30 Minuten angegeben.<sup>38</sup> Da es aber auch genug Filme gibt, welche diese Laufzeit überschreiten, aber es komisch wäre, diese mit zum Beispiel schon 40 Minuten als Langfilm zu bezeichnen, werden Filme wie „Itt vagyok“ (im Englischen: „Here I am“) (Szimler, B. 2010) oder „Anomaly“ (Difelice, D./Lighthelm, S. 20114) generell auch als Kurzfilme eingeordnet. Die Grenzen sind also fließend und werden je nach Ort anders geregelt.

### 6.1 Was will ein Kurzfilm?

Hat man sich jetzt also all die Strukturen für Dramen und Charakterentwicklungen angeschaut und schreitet nun zu Kurzfilmen, schaut sich ein paar der Bekanntesten an und versucht diese nun ebenfalls wie die Langfilmnarrative in ihre Strukturen herunterzubrechen, wird etwas schnell klar: Meist ist eine klare Struktur nur in Ansätzen vorhanden oder wird ganz über den Haufen geworfen.

---

<sup>38</sup> „Kurzfilm“ in Lexikon der Filmbeurteilung, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kurzfilm-242> (21.12.2021).

“Most short films are not well written narrative dramas. Many short films are poetic or get lost in a concept or they are experimental.”<sup>39</sup>

Ein Kurzfilm kann also verschiedenste Sachen zum Ziel haben. Jedoch gibt es einen Punkt, der bei dem Video „How to Write a Short Film“<sup>40</sup> von Tyler Mowery heraussticht und für mich bei vielen qualitätsbehafteten Kurzfilmen vorhanden zu sein scheint.

“Philosophical conflict is the different philosophical, moral or ethical believes that are in conflict within you story.”<sup>41</sup>

Es geht darum, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen, dieses sozusagen in dem Kurzfilm auf narrativer Ebene zu diskutieren.

Ein Kurzfilm kann also zwar alles Mögliche wollen, philosophischer Konflikt hilft aber dabei, teilweise einen fokussierten Umgang mit der Geschichte zu haben.

## 7 Drehbuch

### 7.1 Formatierung

Natürlich gibt es beim Verfassen des Drehbuchs Regeln, welche manchmal mehr und manchmal weniger hilfreich sind.

Das Wichtigste ist, dass man nur das beschreibt, was dargestellt oder gespielt werden kann, da der Zuschauer auch nur das verstehen kann, was er am Ende auditiv oder visuell präsentiert bekommt. Er kann, ausser per Voice Over, nicht in das innere von Personen hineinsehen. Während in einem Buch alles lang und breit beschrieben werden kann, geht es in einem Drehbuch ausserdem um Effizienz und nicht um schön formulierte Wortstrukturen, obwohl es sicher nicht schlimm ist, wenn beides kombiniert wird.

Die Formatierung eines Drehbuchs funktioniert folgendermassen:

Es gibt eine Szenenüberschrift, die ganz einfach mit dem Wort INT. Oder EXT. (für interior und exterior) angibt, ob die Szene drinnen oder draussen stattfindet. Daneben steht der genaue Ort, an dem das ganze stattfindet und dahinter entweder Nacht oder Tag (manchmal noch genauer

---

<sup>39</sup> Mowery, Tyler, „How to Write a Short Film“, <https://www.youtube.com/watch?v=xMOy7nIG4zA> (21.12.2021).

<sup>40</sup> Ebd.

<sup>41</sup> Ebd.

bestimmt). Die Beschreibung des Raumes, der Umstände und der Leute, sowie alles was während der Szene dann passiert und kein gesprochenes Wort ist, steht normalformatiert darunter, wie oben schon erwähnt, jedoch so knapp wie möglich.

Der Dialog steht mittig, der Name in Grossbuchstaben darüber. Dahinter kann in Klammern ein V.O. für Voice Over stehen oder z.B. auch ein O.S. für Off Screen. Darunter kann in Klammern auch noch mal eine Beschreibung stehen, die stichwortartig ausdrückt, wie das Gesagte herübergebracht werden soll.

Der Sinn dahinter ist, dass alles für die jeweils zuständigen Personen gut und schnell erfassbar ist. Schauspieler müssen schnell ihren Text sehen, dazu der Name in Grossbuchstaben und die Zeilen in der Mitte, die simpelsten Angaben stehen zuoberst für einen einfachen Überblick.<sup>42</sup>

## 7.2 Ausnahmen

All dies sind wieder keine wirklichen Regeln, sondern eher universale Richtlinien, die auch vielfach anders interpretiert werden können.

Z.B. schreibt ein Wes Anderson sehr detailliert und verzichtet gewissermassen auf Effizienz, um seine Filme schon im Vorhinein als eine klare Vision zu präsentieren, während ein Paul Thomas Anderson nur sehr wenig Beschreibung und Kommentar gibt, da er sagt, dass die Schauspieler\*innen aus dem Dialog selbst die Anweisungen für ihr Schauspiel herausinterpretieren müssen.<sup>43</sup>

# 8 Kamera

Bei der Kamera gibt es unzählige Aspekte, auf welche man eingehen könnte. Ich versuche hiermit ein paar der Wichtigsten aufzugreifen.

## 8.1 Linsen

Eine Linse ist der Teil der Kamera, der das Licht und somit überhaupt das Bild einer Kamera einfängt. Die Linse heisst nicht nur gleich wie ein Teil des biologischen Auges, sondern funktioniert

---

<sup>42</sup> MasterClass staff, „Learn How to Format a Screenplay: Step-by-Step Guide, <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-screenplay-formatting-tips-and-tricks#how-to-format-a-screenplay-step-2-action> (21.12.2021).

<sup>43</sup> Anderson, Paul Thomas, „10 Screenwriting Tips from Paul Thomas Anderson – Interview on how he wrote There Will Be Blood“, <https://www.youtube.com/watch?v=iMb6KF6WB94> (21.12.2021).

auch sehr ähnlich. Beide fangen das Licht ein und fokussieren sich dadurch, nur dass bei der Kamera das Bild nicht auf der Netzhaut, sondern auf einem Sensor oder einer Filmrolle landet.<sup>44</sup>

Grundsätzlich fallen alle Linsen beziehungsweise Objektive, in welchen sich die Linsen befinden, unter Zoomobjektive oder Objektive mit Fixbrennweite, was einfach nur bedeutet, dass man damit nicht zoomen kann und diese keine verstellbare Fokusslänge haben, was hingegen bei Zoomobjektiven der Fall ist.

Fokusslängen werden in Millimetern ausgedrückt und setzen die verschiedenen, perspektivischen Winkel fest, in denen Kameras ihr Bild darstellen können. Diese werden durch die Entfernung der Linse zum Kamerasensor bestimmt. Ist die Linse weiter weg, kann auch weniger Licht einfallen, während, wenn die Linse ganz nah ist, sehr viel Licht einfällt. Umso mehr Licht in die Linse einfällt, umso breiter ist der Winkel des Bildes.

Auch Filme brauchen, um das passende Bild zu erzeugen, verschiedene Optiken und somit verschiedene Linsen. 18 mm bis 24 mm Linsen werden mit ihrer sehr starken Weitwinkligkeit vor allem für Landschaftsaufnahmen und darin enthaltenen Nahaufnahmen in einem Bild oder auch nur für Landschaftsaufnahmen an sich gebraucht. Jedoch entsteht durch die Krümmung in der Linse auch ein meist unerwünschter Fischaugeneffekt, der das Bild verzieht.<sup>45</sup>



Abb. 2

(Filmstill aus „Valhalla Rising“, vollständig in 16 mm gedreht.)

Darum werden für Grossaufnahmen auch oft Linsen mit einer Grösse von 24 mm bis 35 mm genommen. Ausserdem kann durch diese Linsen ein Effekt von stark stilisierten Bildern erzeugt

---

<sup>44</sup> „HOW IS THE CAMERA LIKE THE HUMAN EYE“, <https://www.ceenta.com/news-blog/how-is-a-camera-like-the-human-eye> (21.12.2021).

<sup>45</sup> „Ultimate Guide to Camera Lenses – Every Type of Camera Lens Explained [Shot List Ep. 7]“ <https://www.youtube.com/watch?v=uSslqR3DuK8&t=2s> (21.12.2021).

werden, der nicht wirklich natürlich wirkt, wenn man in Betracht zieht, wieviel in in diesen Fällen in ein Bild passt.<sup>46</sup>



Abb. 3

(Filmstil aus „Bottle Rocket“, vollständig in 27 mm gedreht)

Den natürlichsten Look bekommt man mit einer Linse im Bereich der Fokusslängen 35 mm bis 50 mm, da diese dem menschlichen Auge am meisten ähneln und dadurch in Filmen mit realistischen Looks verwendet werden.<sup>47</sup> Der Film „Son of Saul“ zum Beispiel will, dass wir uns direkt bei der Hauptfigur befinden, während er ebenfalls einen sehr realistischen und trostlosen Blick auf seine Umgebung kreieren möchte und darum ausschliesslich auf 40 mm gedreht wurde.

Teleobjektive, die alle Objektive mit Linsen über 70 mm beschreiben, werden gebraucht, um Objekte, welche weit entfernt sind, trotzdem in die Nähe zu holen und können dabei durch den nur wenig eingefangenen Hintergrund ein klaustrophobisches oder paranoides Bild erzeugen.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Arten, wie diese Linsen kreativ eingesetzt werden können, um verschiedenste Gefühle zu erzeugen, sowie es auch noch weitere Arten von Linsen an sich gibt. Oben aufgelistet sind aber die bekanntesten Arten und Gebräuche.

## 8.2 Technische Einstellungen

Natürlich gibt es viele verschiedene Einstellungen, welche für die Kamera wichtig sind. Doch am essenziellsten sind wahrscheinlich die Blende und ISO, welche, zusammen mit Belichtungszeit, die Helligkeit und den Look der Aufnahme bestimmen.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Ebd.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> „Ultimate Guide to Camera Aperture – What is Aperture & the Exposure Triangle Explained [Ep.1]“, <https://www.youtube.com/watch?v=SOrrORvRx-XM&list=PLEzOZpmbzckXxYxEWH2g8WweEraD4kDqY&index=4> (21.12.2021).

### 8.2.1 Blende

„Die Blende regelt die Lichtmenge, welche in die Kamera einfällt“<sup>49</sup>

Durch das Verändern der Blende wird der Raum, der im Bild fokussiert wird, entweder grösser oder kleiner. Verändert man die Blende so, dass diese kleiner wird, wird dadurch ein grösserer Teil im Bild scharf, was sich im sich Kontext eines Filmes vor allem gut für weite Aufnahmen anbietet, in denen man die ganze Szenerie erfassen soll oder Hintergrund wie auch Vordergrund wichtig sind. Wählt man eine grössere Blende, gerät nur ein kleiner Teil des Bildes in den Fokus, was hilft, Objekte oder Personen herauszuheben und zu isolieren.<sup>50</sup>

### 8.2.2 ISO

ISO, die Lichtempfindlichkeit des Kamerasensors, hat grossen Einfluss darauf, wie das Bild aussieht. Da, je nach Blendeneinstellung, eventuelle Unter- oder Überbelichtung ausgeglichen werden müssen, wird dazu die ISO für mehr Sensibilität höhergestellt und für weniger nach unten. Stellt man die ISO aber zu hoch, wird das Bild körnig, was manchmal gewollt sein kann, jedoch sonst stören könnte.<sup>51</sup>

## 8.3 Kameraeinstellungen und Perspektiven

Durch verschiedene Kameraperspektiven sowie Einstellungsgrössen wird im Film eine eigene Sprache kreiert, die uns zum Beispiel mit einer Nahaufnahme auf etwas Hinweisen kann oder durch eine Froschperspektive einschüchtern kann.

Hier die regulären, verschiedenen Grössen und Perspektiven:

---

<sup>49</sup> Chen, Ivy (Mitwirkende), „Die Blende.“, [https://www.adobe.com/ch\\_de/creativecloud/photo-graphy/discover/aperture.html](https://www.adobe.com/ch_de/creativecloud/photo-graphy/discover/aperture.html) (21.12.2021).

<sup>50</sup> „Ultimate Guide to Camera Aperture – What is Aperture & the Exposure Triangle Explained [Ep 1]“.

<sup>51</sup> „What is ISO – Camera ISO and the Camera Exposure Triangle Explained [Ep 2]“, <https://www.youtube.com/watch?v=cy9wPDKd-dU&list=PLEzOZpmbzckXxYx-EWH2g8WweEraD4kDqY&index=2> (21.12.2021).

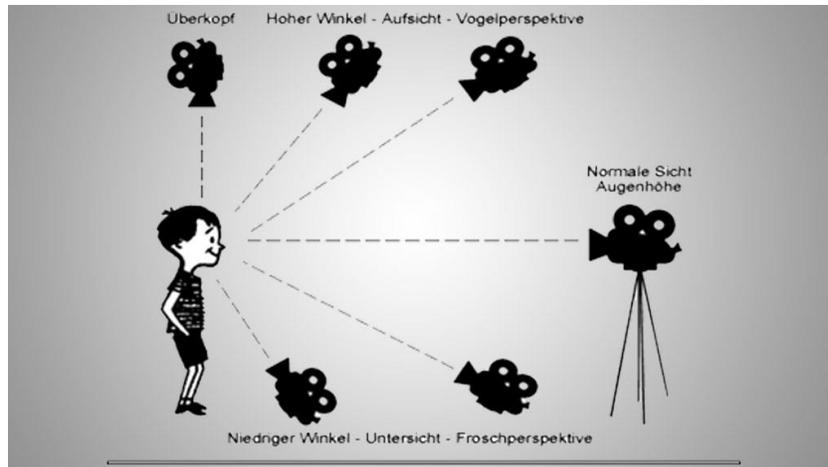


Abb. 4



Abb. 5

Eine tiefe Perspektive wirkt eher furchteinflößend, heroisch oder spektakulär, während eine Person oder ein Objekt von oben eher klein und hilflos wirkt. Filmt die Kamera direkt von oben, wird dadurch eine Übersichtlichkeit geschaffen, welche alle Personen und Objekte in Relation zueinander zeigt und so oft in Filmen bei Tatorten eingesetzt wird.<sup>52</sup>

Damit beim Endprodukt generell keine Verwirrung in der Geografie des Ortes aufkommt, müssen ausserdem noch zwei Regeln befolgt werden. Die 180°-Regel besagt, dass man beim

<sup>52</sup> „Ultimate Guide to Camera Angles: Every Shot Explained [Shot List, Ep 3]“.

Aufnahmen auf einer Seite des Raumes bleiben soll, also alles innerhalb dieser 180 Grad abgedreht werden soll, da sonst alles sehr schnell chaotisch und unübersichtlich wirken kann.<sup>53</sup> Die 30°-Regel wiederum besagt, dass zwei aufeinander folgende Aufnahmen mindestens einen Abstand von 30 Grad haben sollen, damit das Ganze nicht ungewohnt aussieht.<sup>54</sup>

#### 8.4 Kamerabewegungen

Die Filmsprache wird aber nicht nur durch Einstellungen und Perspektiven kreiert. Sie wird auch durch verschiedenste Arten von Kamerabewegungen ergänzt.

Keine Kamerabewegung ist auch eine Kamerabewegung. Eine ruhige Kamera auf einem Stativ kann unaufgeregt wirken und lässt dem Zuschauer Zeit, alles aufzusaugen und zu betrachten. Ein Schwenk der Kamera kann zum Beispiel etwas Neues enthüllen, in dem es den Gegenstand oder das Objekt in Relation zur Ausgangsposition zeigt. Der Schwenk kann schnell geschehen und somit eher komödiantisch oder energetisch wirken oder langsam und somit dramatisch oder spannend. Dies funktioniert auf der horizontalen Ebene sehr schön, aber ebenfalls auf der Vertikalen kann man mit Schwenks die gleichen Effekte kreieren. Dazu kommt noch, dass durch die Bewegung nach oben oder unten die Kamera automatisch in eine Untersicht oder Obersicht gerät und somit die Effekte dieser Kameraperspektiven, welche im Vorrangenden erklärt wurden, auch plötzlich mit auf den Zuschauer miteinwirken.<sup>55</sup>

Des Weiteren gibt auch verschiedene Kamerafahrten. Die Kamera kann auf ein Objekt oder eine Person zufahren und somit besondere Aufmerksamkeit auf sie lenken, oder dramatische, spannende und wichtige Momente unterstreichen. Die Kamera kann aber ebenfalls das Gegenteil tun und von einer Person wegfahren. Da so die Kamera sehr nahe an etwas startet, kann so die Umgebung enthüllt oder die Einsamkeit einer Person unterstrichen werden. Diese Arten von Kamerafahrten dürfen aber nicht mit Kamerazooms verwechselt werden, welche zwar im Endprodukt ähnlich aussehen, jedoch durch ihre Art, die nichts mit einer natürlichen Bewegung zu tun hat, etwas abstrakter wirken, und so in langsamer Form vor allem in Horrorfilmen wie in „The Shining“ (Kubrick, S. 1980) gebraucht werden, um Zuschauer\*innen eine Unbehaglichkeit fühlen zu

---

<sup>53</sup> „The 180 Degree Rule in Film (and How to Brake The Line) #180degreerule“, <https://www.youtube.com/watch?v=iW0bKUfvH2c> (21.12.2021).

<sup>54</sup> „30-degree rule“ in Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/30-degree\\_rule](https://en.wikipedia.org/wiki/30-degree_rule) (21.12.2021).

<sup>55</sup> „Ultimate Guide to Camera Movement – Every Camera Movement Technique Explained [The Shot List Ep6]“, <https://www.youtube.com/watch?v=lijBo-qLDeM> (21.12.2021).

lassen. Weitere Kamerafahrten bewegen sich jedoch nicht nur auf ein Objekt zu, sondern mit ihm mit. Dies kann zum Beispiel vor, hinter oder neben einer laufenden Person sein.<sup>56</sup>

All diese Kamerabewegungen können aber auch nicht nur in ihrer geschmeidigen, hochproduzierten Form auftreten, sondern auch wenn die Kamera von Hand gehalten wird. Dadurch wird eine gewisse Unebenheit in die Bewegung gebracht, welche als zum Beispiel einen eher reellen, dokumentarischen Stil erzeugen kann oder den emotionalen Zustand einer Person widerspiegeln kann.<sup>57</sup>

## 9 Ton

Beim Ton ist vor allem eines wichtig. Ruhe im Raum. Gedreht wird meistens mit einem Mikrofon und einem Stab, an welchem das Mikrofon befestigt ist, sodass der Ton möglichst nah an der sprechenden Person sein kann, ohne dass die Person, welche den Ton aufnimmt, im Bild steht. Mit dem Stab kann nämlich noch ziemlich weit über die Kamera herübergeangelt werden.

Um Windgeräusche möglichst zu vermeiden, gibt es ausserdem verschiedene Schutzhüllen, welche vom Wind abschirmen.

Am Ende jeder Szene sollte an jedem Drehort ausserdem noch Raumton aufgenommen werden. Dies ist eine Tonspur, auf der alles ruhig ist und nur das Ambiente aufgenommen wird, welches dann unter die ganze Szene gelegt werden kann, um so Tonschnitte und Übergänge zu erleichtern.

## 10 Postproduktion

Hier wird der Film fertig gestellt. Bild und Ton muss geschnitten, die Farben müssen angepasst und die Musik gemacht werden.

Beim Schneiden muss vor allem auf den vorhin schon erwähnten Raumton geachtet werden, welcher die verschiedenen Aufnahmen erst wirklich miteinander vereint. Dadurch, dass diese Raumtonspur unter einer ganzen Szene liegt, wird dadurch ein Gefühl der Zusammengehörigkeit der Aufnahmen erzeugt, da der Ton ohne hörbaren Schnitt weiterläuft. Da dies bei den Einzelaufnahmen aber nicht der Fall ist, kann diese Grundtonspur aber auch verwendet werden, um einen

---

<sup>56</sup> Ebd.

<sup>57</sup> Ebd.

Teil aus einem Clip, den man brauchen will, verstummen zu lassen, wenn dieser nicht mehr in den richtigen Kontext passt.

Um auch mehrere nacheinander folgende Szenen gut zu verbinden, werden entweder harte Schnitte verwendet, bei denen all der Ton der einen Szenen abrupt endet, während der Ton der anderen Szene abrupt startet, oder man verwendet sogenannte L- oder J-Cuts.

Diese tragen ihre Namen daher, da bei J-Cuts, während das Bildmaterial der ersten Szene noch läuft, schon der Ton der zweiten Szene beginnt, während das Bildmaterial dieser erst danach anfängt und die Schnittpur der zweiten Szene somit ein J bildet, und bei L-Cuts genau das Gegenteil der Fall ist. Die erste Szenenschnittspur bildet ein L, da der Ton über die erste Szene hinausgeht und über dem Anfang der zweiten Szene noch hörbar ist.<sup>58</sup>

Beim Anpassen der Farbe können verschiedene Methoden verwendet werden. Manchmal wird ein ganzer Film in der gleichen Farbpalette gehalten, während in anderen Filmen Farben gewisse Gefühle ausdrücken sollen und sich dementsprechend durch den Verlauf des Filmes verändern, wie zum Beispiel im Film „Her“ (Jonze, S. 2013) die Farbe Rot für das Verliebtsein steht. Filmemacher\*innen können aber auch Farben eigene Konnotationen geben. Das berühmteste und auffälligste Beispiel ist wahrscheinlich „Matrix“, in dem grün für die Computerwelt und blau für die echte Welt steht.

Dann muss noch Musik hinzugefügt werden, welche je nach Film ganz verschieden ist. Meistens wird sie benutzt, um die Emotionen des Films zu unterstützen, kann dieser aber auch entgegenwirken, wie in der berühmten Folderszene von „Reservoir Dogs“ (Tarantino, Q. 1992). Sie kann aber auch eine ganz eigene Geschichte erzählen. Ausserdem gibt es auch Filme wie „The Birds“ (1963) von Hitchcock oder „No Country for Old Men“ in denen gar keine Musik verwendet wird, es sei denn, sie kommt gerade aus dem Radio im Film.

Am Ende wird noch alles abgemischt, sodass alles auf einem angemessenen Lautstärkepegel und auch gut verständlich ist. Abschliessend muss alles geredert werden.

---

<sup>58</sup> „Ultimate Guide to Scene Transitions – Every Editing Transition Explained [The Shot List, Ep 9]“, <https://www.youtube.com/watch?v=TKXBAaQB03U&t=859s> (21.12.2021).

## 11 Vorgehensweise beim Projekt

Die Idee kam mir, noch bevor ich das Thema zu dieser Arbeit wechselte. Dabei stützte ich mich auf die wie im Kapitel 3.1.3 beschrieben immer gleiche Struktur von Zeitschleifenfilmen, um so diese zu verändern und mit der Form zu spielen. Ausserdem suchte ich mir für den Kurzfilm einen philosophischen Konflikt, welcher zwar auf dem Grundkonflikt von Zeitschleifenfilmen aufbaut, jedoch den Sinnverlust und die Orientierungslosigkeit im metaphorischen Sinne in den Vordergrund stellen soll, welcher im ersten Kapitel beschrieben wurde.

Ich schrieb daraufhin auch schon die Idee in einer ersten Form nieder, damit ich, wenn ich mein neues Konzept vorstellen würde, schon etwas zur Hand hätte. Um die Geschichte zu konzipieren, versuchte ich, mich dabei einigermaßen an eine simple Dramenstruktur zu halten. Nach und nach wich ich aber etwas von der klassischen Struktur ab und im finalen Drehbuch, welches ich, nachdem mein neuer Themenvorschlag angenommen worden war, erstmals in eine finale Form brachte, erkennt man nur noch den Umschwung der Geschichte in der Mitte, sowie die Exposition, welche aber auch erst nach einem kleinen Aufhänger stattfindet. (Siehe Drehbuch im Anhang.)

Das Drehbuch wurde so formatiert, wie ich es im Kapitel 6 unter „6.1 Formatierung“ erläutert habe, mit Ausnahme davon, dass ich relativ viele Kameraanweisungen ebenfalls schon ins Drehbuch schrieb, was zwar immer Mal wieder gemacht wird, aber normalerweise nicht in dieser Häufigkeit üblich ist. Hier war dies jedoch notwendig, da die Kamera manchmal fast schon als zweite Person im Film fungieren sollte.

Ich fragte ausserdem Lilith Holscher, ebenfalls Schülerin der Kantonsschule im Lee, an, ob sie die Protagonistin in meinem Film spielen wollen würde, da ich wusste, dass sie bereits viel Schauspielerefahrung hatte. Sie sagte zu und ich lud noch drei weitere Freund\*innen ein, am Dreh teilzunehmen, von denen ich wusste, dass sie sich für das Filmen interessierten. Der Plan war, dass Aja Golik die Kameraarbeit, Frida Siller Deselaers den Ton und Dominik Zahlbruckner den zweiten Schauspielpart übernahmen. Auf weitere Crew wurde verzichtet, da nicht klar war, welche Covidmassnahmen zum Zeitpunkt der Dreharbeiten gerade gelten würden, und ausserdem, aufgrund des späten, thematischen Wechsels meiner Arbeit, keine Zeit mehr für einen Aufruf oder Casting etc. da war. Jedoch bekam ich viel Hilfe und Unterstützung von meinen Mitschülern, die teilweise als Statist\*innen in einer Szene mitspielten oder wie Gioia Hofmann, ebenfalls aus der Klasse 4b, mir zusammen mit ihrer Familie die Möglichkeit in ihrem Haus zu drehen, da mein eigenes Zimmer nicht für die Innenszene im Film geeignet war.

Des Weiteren musste ich vor dem Dreh noch einen Zeitplan erstellen und neben dem Haus der Familie Hofmann auch noch weitere Drehorte suchen, welche zu meinen im Drehbuch beschriebenen Orten passten, und irgendwo in Winterthur oder Zürich lagen. Dabei musste ich aber auch noch auf weitere wichtige Sachen achten.

Ich musste zum Beispiel sicher gehen, dass ich nicht irgendwo drehen würde, wo man eine Genehmigung bräuchte, was aufgrund des nicht vorhandenen Budgets des Projekts ungünstig gewesen wäre. Beim Licht musste ich nicht nur auf das Sonnenlicht achten und wie dieses an den für den Dreh geplanten Tageszeiten einfallen würde, sondern ebenfalls, wie das Licht in der Nacht in den Strassen der Stadt aussah. Bei manchen Orten, die ich anfangs für den Dreh vorgesehen hatte, musste ich ausserdem auch bald merken, dass diese zu belebt waren, um dort etwas aufzunehmen, da dies zum einen zu Komplikationen im Bild führen hätte können, vor allem aber dadurch auch der Ton beeinträchtigt worden wäre. Auf diesen war generell noch einmal ein extra Fokus zu legen, da dieser durch eine Vielzahl von Einflüssen hätte ruiniert werden können.

Um die Sache während des Drehs etwas zu vereinfachen, erstellte ich ausserdem noch, mit meinen rudimentären Zeichenkünsten, ein Storyboard, auf dem ich einzeln Einstellungen plante.

Dann kam es zum Dreh: Gedreht wurde auf der Kamera Sony Alpha 7 III mit einem Objektiv mit einer Brennweite von 24 mm bis 70 mm, aus dem einfachen Grund, dass diese Kamera und dieses Objektiv, sowie ein Gimbal (Gerät zur Stabilisierung beim Tragen einer Kamera) und ein Stativ durch Aja Golik zur Verfügung standen. Ein Mikrofon, ein Sennheiser ME66 Richtmikrofon, sowie Boom und Windschutz, wurden für die Drehtage gemietet. Dadurch, dass ausser Lilith und mir alle Crewmitglieder von weiter her anreisten, waren diese teilweise schon von Anfang an etwas müde und wir kamen schon zu spät zum ersten Dreh, welcher direkt mit Statist\*innen aus der Schule stattfand. Der Plan wäre eigentlich gewesen, eine Stunde früher vor Ort zu sein, um die genaueren Bilder noch festzulegen, doch so mussten wir leider relativ schnell die Kamera aufstellen und vorwärts machen. Doch das Schauspiel war sehr gut und so hatten wir die Szene relativ schnell abgedreht.

Nun mussten wir nach Zürich weiterziehen, um dort auf einer Brücke zu drehen. Diese war aber an diesem Abend besonders voll mit Menschen und immer wieder liefen Leute ins Bild, obwohl es für die Aufnahme wichtig gewesen war, den Charakter alleine zu sehen, was wir im Endeffekt durch ein aufwendiges „Auf-Passanten-einreden-und-diese-bitten-zu-Warten“ auf beiden Seiten der Brücke schafften, was im Nachhinein betrachtet immer noch ein Wunder ist, da wir einen riesigen Teil der Brücke für die Aufnahme beanspruchten. Natürlich gab es immer wieder Leute,

die kein Verständnis hatten oder mit dem Fahrrad unterwegs waren und die uns somit viele Aufnahmen ruinierten, dennoch war auch dieser Teil bald erfolgreich abgedreht.

Dann kam die Nacht und es wurde kalt. Wir konnten zwar auch hier wieder den ersten Teil der geplanten Aufnahmen fertigstellen, mussten jedoch bei der Szene, in der die Hauptperson zum ersten Mal auf ihren Kollegen trifft, den Dreh aufgrund von Müdigkeit und Kälte abbrechen und diese Szene auf die nächste Nacht und auf einen anderen Ort verschieben, da der Dreh am nächsten Tag nicht mehr in Zürich geplant war, sondern nur noch in Winterthur. Aufgrund der Tatsache, dass am dritten Tag zwei Leute schon wieder abreisen mussten, standen wir unter relativ hohem Zeitdruck.

Am nächsten Tag dekorierten wir erst einmal das Zimmer, welches wir brauchen durften, um dort dann zu drehen. Es war mir wichtig, das Zimmer mit ein paar Querverweisen auszustatten, wie zum Beispiel einem grossem Poster des Films „Lost in Translation“ (Coppola, S. 2003), da dieser Titel zum Teil eine Anspielung auf die Gefühlslage der Hauptperson zu diesem Zeitpunkt ist, aber vor allem die Hauptrolle im Film von Bill Murray gespielt wird, welcher ebenfalls die Hauptrolle in „Groundhog Day“ spielt. Neben den Querverweisen wurde das Zimmer auch noch etwas dreckig und unaufgeräumt gestaltet, da dies ebenfalls zur Gefühlslage passte.

Doch als dann wieder der Dreh begann, kam es so, wie es kommen musste und die Kamera fiel vom Stativ, wodurch wir im weiteren Verlaufe immer wieder Probleme mit dem Fokus bekommen würden. Durch dies und durch Probleme mit dem Licht, da wir kein künstliches besaßen und mit dem im Haus und der Sonne zurecht kommen mussten, verzögerte sich abermals der Dreh und für die nächste Szene, welche draussen vor dem Haus spielte, war es nach der Hälfte der Zeit zu dunkel und somit wurde auch diese Szene wieder auf den nächsten Morgen verschoben, an dem wir eigentlich schon geplant hatten, mit dem Dreh fertig zu sein. Des Weiteren drehten wir die zweitletzte Szene bei Nacht, anstatt im Morgengrauen, was aber nicht schlimm war und trotzdem gut funktionierte.

In der Innenstadt von Winterthur, wo wir noch zwei Szenen in dieser Nacht drehen mussten, wurden wir dann von allen möglichen Problemen konfrontiert. Dies reichte von der wiederkehrenden Kälte über leere Batterien und das Besorgen von Ersatz um zwei Uhr nachts, bis hin zu einem Betrunkenen, der immer wieder in eine Szene hineinrief.

Nach einer langen Nacht und höchstens einer Stunde Schlaf, drehten wir am nächsten Morgen völlig übermüdet noch einmal die Szene vor dem Haus, wobei erst im Nachhinein wieder die

gleichen Einstellungen in der Kamera vorgenommen wurden, wie am Vortag, was eher suboptimal war. Doch nach viel harter Arbeit konnten wir den Dreh beenden und erst einmal in die Ferien gehen.

Während ich nach den Ferien die passenden Aufnahmeversionen heraussuchte, musste ich auch noch ein Voice Over mit Lilith Holscher aufnehmen und fing dann an zu schneiden. Dies war das erste Mal, dass ich etwas selbst schnitt, und so dauerte es relativ lange, bis ich mich in das Schnittprogramm, Adobe Premiere Pro, eingearbeitet hatte. Es musste viel ausprobiert werden, viele Versionen von Schnitten in Szenen wurden wieder gelöscht und anders versucht. Schlussendlich entschloss ich mich zum Beispiel, die Szene, welche wir aus Zürich nach Winterthur verschoben hatten, ganz aus dem finalen Produkt herauszunehmen, da wir nicht das Material bekommen hatten, was ich vorgesehen hatte. Dies war aber auch eine schwere Entscheidung, da sich ironischerweise ebenfalls einige der schönsten Einstellungen in dieser Szene befanden.



Abb. 6

Ich produzierte noch die Musik auf GarageBand, welche mir wiederum sehr beim Schneiden half, um den richtigen Rhythmus zu finden und so entstand nach der farblichen Anpassung eine erste Version.

## 12 Produkt

Das Endprodukt kann mit diesem Link auf Vimeo angeschaut werden:

<https://vimeo.com/685207287/261fd8513c>

## 13 Beurteilung

Ein Projekt, an dem man für eine so lange Zeit selbst gearbeitet hat, ist immer schwierig, selbst im gleichen Rahmen zu beurteilen wie ein Aussenstehender. Ich weiss, was hätte sein können und hätte sein sollen. Ich weiss, was nicht hätte sein sollen und wo alle Fehler liegen bis ins letzte Detail. Ich weiss aber auch, was so viel besser war als eigentlich geplant und wo nach langer, harter Arbeit eine passende Lösung gefunden wurde.

### 13.1 Kritik

Natürlich gibt es klare Fehler, die gemacht wurden, wie zum Beispiel Schatten und Lichtspiegelungen von Kameras, welche einmal mehr und einmal weniger auffällig zu sehen sind. Oder einen Versprecher in einem Monolog, der, da die ganze Szene ohne Schnitt gedreht wurde, und dies der beste Take war, drinbleiben musste, was ich persönlich aber nicht einmal so schlimm finde, da eigentliche Versprecher auch natürlich wirken können. Man sieht auch, wie mehrmals gleiche Statist\*innen durchs Bild laufen. Alle diese Fehler sind deutlich sichtbar, aber nicht wirklich ausschlaggebend, dafür, wie das Produkt wirklich aufgefasst wird.

Wenn man das Endprodukt gesehen und das Drehbuch gelesen hat, weiss man, dass sich vom Drehbuch sehr viel geändert hat. Dies liegt vor allem daran, dass, wie schon erwähnt, eine Szene gestrichen wurde, in der das Thema, was im Film behandelt wird, noch ein wenig besser aufgegriffen wird. Jedoch muss ich im Nachhinein sagen, dass die Szene auch im Drehbuch nicht perfekt ausgearbeitet worden war und eigentlich noch gekürzt oder verändert hätte werden müssen. Durch das Fehlen der Szene driftet das ganze Gerüst aus dem linearen Narrativ im zweiten Teil in eine eher experimentelle Richtung ab, was ich zwar keineswegs schlimm finde, aber wahrscheinlich nicht den Geschmack jeder Person treffen wird und je nach Erwartungshaltung etwas plötzlich wirken kann. Ausserdem kann es sein, dass man, wiederum durch das Fehlen der einen Szene, ein wenig verwirrt ist und sich fragt, warum die Person jetzt eigentlich gerade wegrennt. Dies kann aber genau so gut positiv gewertet werden, da die in aktives Mitdenken verlangt.

Die Kameraführung kann in einigen Momenten eventuell etwas amateurhaft wirken. Obwohl es eigentlich so geplant war, dass die Kamera in den meisten Szenen von Hand gehalten wird, um auch das Publikum in eine Beobachtungs- und Verfolgungsposition zu bringen, wirkt es mit dem Hintergrundwissen, dass kein Budget vorhanden war, vielleicht für manche Leute fehlerhaft, was aber meistens nicht der Fall ist. Ich schreibe meistens, da die Kameradrehung in der Innenszene leider etwas ruckelig ist, aber leider fehlte die Zeit oder das richtige Equipment, um diese Kamerafahrt zu perfektionieren.

Am stärksten kann man wahrscheinlich das Licht bemängeln, welches ich beim Dreh leider nicht genug beachtet hatte. Das Bild verliert daher aufgrund von nachträglicher Aufhellung an manchen Stellen etwas an Qualität oder sieht ungewohnt aus.

Auch ein wenig kann man eventuell den Schnitt und die Farbkorrektur kritisieren. Dies liegt daran, dass ich zum ersten Mal selbst diese zwei Teile des Filmmachens ausgeführt habe, gleichzeitig sehr viele andere Teile im ganzen Prozess übernommen habe und mich darum nicht nur auf diese zwei Aspekte konzentrieren konnte. Zur Farbe muss ausserdem noch erwähnt werden, dass bei jedem Gerät der Kontrast und die Farbe verschieden eingestellt sind, wodurch es nicht genau vorhersehbar ist, wie genau das Endprodukt für die Einzelperson am Ende aussieht.

## 13.2 Gelungenes

An und für sich denke ich, dass die Idee „Eine junge Person findet aus einer Zeitschleife heraus und will nun herausfinden, wie und warum sie überhaupt jemals in einer war“ eine sehr gute Idee darstellt. Eine aufregende und originelle Prämisse, die mit der Erwartungshaltung bricht und zu der man noch so viele weitere Szenen hätte schreiben können.

Das Drehbuch ist, bis auf die eine Szene, welche wie erwähnt noch eine Überarbeitung vertragen hätte, auch relativ interessant geworden. Die Kamera zur Allegorie zu machen war kein schlechter Einfall. Wie die Hauptfigur eingeführt wird, ist ebenfalls spannend und es sind einige Sachen im Drehbuch eingestreut, wie zum Beispiel der Satz „Ich bin im Film, ihr nicht“, der gegen Ende in einem neuen Kontext zurückkehrt oder der Zwerg, der ebenfalls in einer späten Szene wiederkommt, um noch eine letzte Spannung zu kreieren, die meiner Meinung nach gelungen sind.

Die Kamera, die ich vorher eigentlich kritisiert hatte, hat dennoch, gerade in der zweiten Hälfte, starke Momente und gerade die letzte Aufnahme ist sehr passend gewesen. Auch wäre mit ein bisschen mehr Licht wahrscheinlich alles etwas besser zur Geltung gekommen.

Den Schnitt habe ich zwar ebenfalls schon im letzten Unterkapitel erwähnt, jedoch denke ich, dass gerade durch meinen Tonschnitt vieles gerettet werden konnte. Natürlich ist dies im Endprodukt kaum bemerkbar, da der Tonschnitt gerade nicht auffallen soll.

Zwar ist die Farbkorrektur nicht perfekt, dennoch habe ich ein Konzept dafür ausgearbeitet. Während im ersten Teil alles eher kalt und steril wirkt und alles etwas bläulich ist, ist der zweite Teil warm und meist orange eingefärbt, was den Film in zwei unterschiedliche Teile einteilt: Die Zeitschleife und der geradlinige Zeitverlauf. Aber während der Montage im zweiten Teil des Films fließen, zum Beispiel mit der zerbrochenen Flasche, einige blaue Elemente ins Orange ein, während die Protagonistin langsam in Panik ausbricht und realisiert, dass sie keinen Grund für alles finden kann. In der letzten Szene werden dann die beiden Farben durch die orange Laterne und den blauen Himmel kombiniert. Ich denke, dass darum das Farbkonzept gut gelungen ist.

Doch am besten finde ich persönlich die Musik. Sie besteht meist aus einer vierteiligen Tonfolge, welche an sich nicht wirklich originell ist, aber je nachdem, ob die Hauptperson sich in der Zeitschleife befindet oder nicht, mit einer einzelnen Tonänderung im vierten Teil der Tonfolge von Dur zu Moll wechseln kann und somit von fröhlich zu traurig. Aber zwei Aspekte machen sie hier wirklich erwähnenswert. Zum einen gibt es das immer wiederkehrende Ticken, welches, als die Hauptperson in Zeitlupe trinkt und feiert, ebenfalls für kurze Zeit langsamer wird, nur um dann ganz zu verschwinden, als die Panik einsetzt und die Zeit wild hin und her springt. Zum anderen hört man ganz am Ende des Films die ersten drei oberen Töne der Tonfolge noch einmal, der vierte wird jedoch weggelassen. Spielt man den Film jedoch danach nochmals von Anfang an ab, so ist das erste, was man hört, der vierte Ton der Tonreihenfolge, was das Ende komplettiert und somit den Film selbst, zumindest musikalisch, zu einem Loop macht.

## 14 Diskussion

Nun werden die zwei anfangs gestellten Fragen beantwortet:

- Kann ich ein Narrativ schaffen, welches das Thema von Sinnverlust interessant behandelt?
- Kann ich ein gutes Endprodukt schaffen, welches das Thema interessant behandelt?

Ich denke, dass ich mit meinem Drehbuch im Zeitschleifengenre, welches alleine schon auf dem Subtext der Hoffnungslosigkeit und der Verlorenheit aufbaut, und der Idee, dort herauszukommen und so die Suche nach Antworten ohne Erfolg darzustellen, ein Narrativ gefunden habe, dass dieser Anforderung gerecht wird.

Durch die vielen Änderungen gibt es im finalen Film jedoch eine kleine Subjektverschiebung, durch die nicht mehr so klar auf das Thema eingegangen wird. Die Montage in der Mitte befasst sich nun eher mit den Zukunftsängsten, was dem Film nun einen leicht anderen Fokus gibt als ursprünglich beabsichtigt. Dennoch schiesst der Film auch nicht komplett am Ziel vorbei, da er immer noch vom Drehbuch abstammt.

## 15 Schlusswort

Wieso man einen Kurzfilm als Maturitätsarbeit machen sollte: Auch wenn man schon weiss, wie viel Arbeit ein Kurzfilm ist, darf man davon ausgehen, dass es noch einmal mehr wird. Insgesamt hat das Produkt ein paar Schwächen, doch auch wenn es sicherlich nicht perfekt ist, und nicht ganz erfolgreich mit den anfangs gestellten Hypothesen vereint wurde, bin ich stolz darauf, dieses Projekt durchgeführt zu haben.

Ich habe einen 17-minütigen Kurzfilm selbst geschrieben, mit einer immens kleinen, aber großartigen Crew gedreht und ihn danach selbst fertiggestellt. Und ich bin froh, dass ich dies sagen kann.

## 16 Verzeichnis

### Literaturverzeichnis:

#### Gedruckte Quellen:

Armstrong, Anthony, *The Prince Who Hiccapped and Other Tales: Being Some Fairy Tales for Grownups*, vermutlich England, Verlag Unklar 1932.

Ehrler, Priska, *Eriksons Theorie der psychosozialen Persönlichkeitsentwicklung* (Kantonsschule im Lee, Psychologie und Pädagogik (Schulunterlagen)).

Freytag, Gustav, *Die Technik des Dramas*, Leipzig, S. Hirzel 1863.

Jameson, Malcolm, *Doubled and Redoubled*, USA, Unknown Fantasy Fiction 1941.

McKee, Robert, *STORY*, USA, HarperCollinPubl. 1997.

Snyder, Blake, *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, UK, Publishers Group UK 2005.

Truby, John, *Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, USA, Faber and Faber 2007.

Tsutsui, Yasutaka, *The Girl Who Leapt Through Time*, Japan, Kadokawa Shoten 1967.

Weiland, K. M., *Creating Character Arcs*, USA, PenForASword Publisher 2016.

#### Elektronische Quellen:

##### Internet:

Ohne angegebene Schöpfer\*innen (Alphabetisch nach Titel geordnet):

„30-degree rule“ in Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/30-degree\\_rule](https://en.wikipedia.org/wiki/30-degree_rule) (21.12.2021)

„Die klassische Tragödie“, <https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/drama/die-klassische-tragoedie> (21.12.2021).

„Ein andalusischer Hund“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Ein\\_andalusischer\\_Hund](https://de.wikipedia.org/wiki/Ein_andalusischer_Hund) (21.12.2021).

„Filmgenre“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgenre#Herausbildung\\_des\\_Filmgenrebegriffs](https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgenre#Herausbildung_des_Filmgenrebegriffs) (21.12.2021).

„Filmgenres von A bis W“, <https://www.film-fokus.de/filmgenres/> (21.12.2021).

„Filmgeschichte“ in Film-Lexikon, <https://www.film-lexikon.de/Filmgeschichte> (21.12.2021).

„Filmgeschichte“ in Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Filmgeschichte> (21.12.2021).

„Georges Méliès“, <https://geboren.am/person/georges-melies> (21.12.2021).

„Goldenes Zeitalter“ in Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/g:goldeneszeit-alter-4787> (21.12.2021).

„Groundhog Day (film)“ in Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Groundhog\\_Day\\_%28film%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Groundhog_Day_%28film%29) (21.12.2021).

„HOW IS THE CAMERA LIKE THE HUMAN EYE“, <https://www.ceenta.com/news-blog/how-is-a-camera-like-the-human-eye> (21.12.2021).

„Jugendliche fühlen sich in der Pandemie zunehmend alleingelassen“, <https://www.welt.de/wissenschaft/article228961891/Studie-Jugendliche-fuehlen-sich-in-der-Pandemie-zunehmend-alleingelassen.html>, (21.12.2021).

„Kurzfilm“ in Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:kurzfilm-242> (21.12.2021).

„La Fée aux Choux“ in Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/La\\_F%C3%A9\\_aux\\_Choux](https://de.wikipedia.org/wiki/La_F%C3%A9_aux_Choux) (21.12.2021).

„The 180 Degree Rule in Film (and How to Brake The Line) #180degreerule“, <https://www.youtube.com/watch?v=iW0bKUfvH2c> (21.12.2021).

„Ultimate Guide to Camera Aperture – What is Aperture & the Exposure Triangle Explained [Ep.1]“, <https://www.youtube.com/watch?v=SOrROvRx-XM&list=PLEzQZpmbzckXxYxEWH2g8WweEraD4kDqY&index=4> (21.12.2021).

„Ultimate Guide to Camera Lenses – Every Type of Camera Lens Explained [Shot List Ep. 7]“ <https://www.youtube.com/watch?v=uSsIqR3DuK8&t=2s> (21.12.2021).

„Ultimate Guide to Camera Movement – Every Camera Movement Technique Explained [The Shot List Ep6]“, <https://www.youtube.com/watch?v=liyBo-qLDeM> (21.12.2021).

„Ultimate Guide to Scene Transitions – Every Editing Transition Explained [The Shot List, Ep 9]“, <https://www.youtube.com/watch?v=TKXBAaQB03U&t=859s> (21.12.2021).

„What is ISO – Camera ISO and the Camera Exposure Triangle Explained [Ep 2]“, <https://www.youtube.com/watch?v=cy9wPDKd-dU&list=PLEzQZpmbzckXxYxEWH2g8WweEraD4kDqY&index=2> (21.12.2021).

Mit angegebenen Schöpfer\*innen:

Anderson, Paul Thomas, „10 Screenwriting Tips from Paul Thomas Anderson – Interview on how he wrote There Will Be Blood“, <https://www.youtube.com/watch?v=iMb6KF6WB94> (21.12.2021).

Chen, Ivy (Mitwirkende), „Die Blende.“, [https://www.adobe.com/ch\\_de/creativecloud/photography/discover/aperture.html](https://www.adobe.com/ch_de/creativecloud/photography/discover/aperture.html) (21.12.2021).

Efert, Hendrik, „Der weisse Hai – erster Sommerblockbuster“, <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/der-wei%C3%9Fe-hai-erster-sommerblockbuster> (21.12.2021).

Goad, Jim, „Alfred Hitchcock’s ‘Psycho’ – The First Modern Horror Film“, <https://creepycatalog.com/analysis-alfred-hitchcocks-psycho-the-first-modern-horror-film/> (21.12.2021).

Hall, Kevin, „Erik Ericksons Stufenmodell der Psychosozialen Entwicklung“, <https://www.psychotherapie-wien.co.at/erik-erickson-psychosoziale-entwicklung/> (25. 10. 2021).

Harmon, Dan, „Dan Harmon’s Story Circle | Rick and Morty | adult swim“, <https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y> (21.12.2021).

Längle, Alfried, „Das Sinnkonzept V. Frankls – ein Beitrag für die gesamte Psychotherapie“, <https://www.laengle.info/downloads/Sinn%20-%20Petzold%202004.pdf> (21.10.2021). (Eigentlich ein Auszug aus: Petzold H G, Orth I (Hrsg) Sinn, Sinnerfahrung, Lebenssinn in Psychologie und Psychotherapie. Bd. II. Bielefeld/Locarno: Aisthesis, pp. 403-460, wurde aber im Internet aufgefunden).

Lebedowicz, Aleksandra, „Raus aus dem Chillmodus“, <https://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/orientierungslosigkeit-nach-dem-abitur-raus-aus-dem-chillmodus/24459162.html> (21.12.2021).

MasterClass staff, „Learn How to Format a Screenplay: Step-by-Step Guide, <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-screenplay-formatting-tips-and-tricks#how-to-format-a-screenplay-step-2-action> (21.12.2021).

Mowery, Tyler, „How to Write a Short Film“, <https://www.youtube.com/watch?v=xMOy7nJG4zA> (21.12.2021).

Neistat, Casey, „Casey Neistat’s Guide to Filmmaking“, <https://www.youtube.com/watch?v=nLSUr-TxquyE&t=5s> (21.12.2021).

Turfan, Alper, „DAS sind die ERSTEN FILME der Welt“, <https://www.youtube.com/watch?v=2F8MdJC5pDY> (21.12.2021).

Willems, Patrick, „The Strange Comfort of Time Loop Movies“ <https://www.youtube.com/watch?v=2IrZD94CTxw&t=506s> (21.12.2021).

## Filme und Serien:

- Barbakow, Max, *Palm Springs*, USA, Limelight 2020.
- Buñuel, Luis, *Un Chien Andalou*, Frankreich, Selbstproduziert 1927.
- Coen, Ethan/Coen, Joel, *No Country for Old Men*, USA, Paramount Vantage 2007.
- Coppola, Sofia, *Lost in Translation*, USA, Focus Features 2003.
- Crosland, Alan, *Der Jazzsänger*, USA, Warner Bros. 1927.
- DiFelice, Dan/Ligthelm, Salomon, *Anomaly*, USA, Sypher Films 2014.
- Eisentein, Sergei, *Panzerkreuzer Potemkin*, UdSSR, Goskino 1925.
- Fleischer, Ruben, *Zombieland*, USA, Columbia Pictures 2009.
- Guy-Blaché, Alice, *La Fée aux Choux*, Frankreich, Société des Etablissements L. Gaumont 1896.
- Hitchcock, Alfred, *Die Vögel*, USA, Alfred J. Hitchcock Productions 1963.
- Hitchcock, Alfred, *Psycho*, USA, Shamley Productions 1960.
- Jones, Duncan, *Source Code*, UK, Summit Entertainment 2011.
- Jonze, Spike, *Her*, USA, Annapurna Pictures 2013.
- Kubrick, Stanley, *The Shining*, USA, Warner Bros. 1980.
- Landon, Christopher, *Happy Deathday*, USA, Universal Pictures 2017.
- Lang, Fritz, *Metropolis*, Deutschland, Universum Film 1927.
- Liman, Doug, *Edge of Tomorrow*, USA, Warner Bros. 2014.
- Lyonne, Natasha/Headland, Leslye/ Poehler, Amy, *Russian Doll*, USA, Netflix 2019.
- Méliès, Georges, *Die Reise zum Mond*, Frankreich, Star-Film 1902.
- Murnau, Friedrich Willhelm, *Nosferatu*, Deutschland, Jofa-Atelier Berlin-Johannistal 1922.
- Porter, Edwin, *Der grosse Eisenbahnraub*, USA, Edison Manufacturing Company 1903.
- Ramis, Harold, *Groundhog Day*, Columbia Pictures, 1993.
- Spielberg, Steven, *Der weisse Hai*, USA, Zanuck/Brown Productions 1975.
- Szimler, Bálint, *Itt vagyok*, Ugarn, Színház – és Filmművészet Egyetem 2010.
- Tarantino, Quentin, *Reservoir Dogs*, USA, Live Entertainment 1992.

Wright, Edgar, *Shaun of the dead*, England, Universal Pictures/Working Title Films 2004.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly, USA, Warner Bros. 1999.

#### Videospiel:

Bakaba, Dinga, *Deathloop*, USA, Bethesda 2021.

#### E Book:

Rubin, Danny, *How To Write Groundhog Day*, Selbst Publiziert/ Amazon, 2012.

### Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1: Gehört zu einer Internetquelle:

Goldner, Lisa (Autorin des Artikels „Storytelling im Marketing: So überzeugst du mit Geschichten“, <https://www.gruender.de/online-marketing/storytelling-im-marketing/> (21.12.21).

Abb. 2: Aus einem Film:

Winding Refn, Nicolas, *Valhalla Rising*, Dänemark/UK, BBC Films 2009.

Abb. 3: Aus einem Film:

Anderson, Wes, *Bottle Rocket*, USA, Columbia Pictures 1996.

Abb. 4: Gehört zu einer Internetquelle:

Dietel, Anne (Autorin des Artikels), „Handwerkszeug des Films“, <https://www.mebis.bayern.de/infportal/welten/film/handwerkszeug-des-films/> (21.12.2021).

Abb 5: Gehört zu einer Internetquelle:

Lannom, SC (Autor des Artikels), „Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained“, <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shots-sizes-in-film/> (21.12.2021)

Abb. 6: Selbstgemacht.

## 17 Anhang (Drehbuch)

...und was jetzt?

...

von

Niccolo  
Stibal

1 INT. BLACK

1

LISA (V.O.)  
Ich weiss, dass ich in einem Film bin.  
Ich weiss es. Ich kann es fühlen...Und  
ich muss raus...

FADE IN:

2 INT. SCHLAFZIMMER LISA - MORGEN

2

Wir sehen einen Wecker. In der Ecke des Displays ein Datum:  
23.08.

3 EXT. VORGARTEN WOHNBLOCK - TAG

3

Ein kleines Blumenbeet neben dem Eingang zu einem Wohnblock.  
Tulpen schwingen leicht im Wind, Vögel zwitschern. Es scheint  
alles ruhig. Ein hässlicher Keramik-Gartenzwerg mit roter,  
spitzer Mütze steht mitten zwischen den Blumen, schaut frech  
durch die Gegend.

Einige Sekunden vergehen und nichts passiert.

Dann hören wir ein Rascheln. Hinter dem Zwerg bewegt sich et-  
was.

Es ist eine Frau, die mitten im Blumenbeet liegt, überall  
Platzwunden, ein Arm und ein Bein komisch verdreht. Es ist  
LISA, 18, mit blutiger Nase, halb tot, schaut direkt in die  
Kamera. Sie seufzt.

LISA  
(zur Kamera)  
Fuck.

Vom Boden aus sehen wir ein Fenster, das im dritten Stock des  
Wohnblocks offen steht.

Lisa dreht ihren Kopf nach rechts, betrachtet den Garten-  
zwerg.

LISA  
Schon wieder nicht getroffen.

Mühselig und vor Schmerz stöhnend richtet Lisa sich mit dem  
rechten Arm zum Sitzen auf.

Den Blick immer noch auf den Zwerg gerichtet, zieht sich Lisa  
in dessen Richtung, bis sie neben dem Zwerg sitzt.

Langsam beugt sie ihren Kopf über ihn, bis ihre Stirn den Spitz der Zwergenmütze berührt. Doch dann hält sie inne, schaut wieder direkt in die Kamera.

Sie richtet sich auf und räuspert sich.

LISA  
(zur Kamera)  
Also...

Sie verstellt die Stimme, so als wäre sie eine Nachrichtensprecherin.

LISA  
(leicht ironisch)  
Warnung. Der folgende Inhalt befasst sich mit verschiedensten Themen wie Suizid, der Frage nach Sinn und noch mehr Suizid. Dies könnte vielleicht für einige Zuschauer nicht geeignet sein. Das hier ist ein Film. Ich bin in einem Film.

Plötzlich ist sie irritiert.

LISA  
Also... ja.

Sie schweift ab, schaut weg von der Kamera.

LISA  
(mehr zu sich selbst als zum Publikum)  
Das ist der einzige Weg, der Sinn ergibt. Ich bin in einem Film. Sonst würde das hier nicht passieren... So etwas passiert nur in einem Film.

Plötzlich schüttelt sie den Kopf, reisst sich wieder zusammen.

LISA  
Achso... Ja, genau. Was ich hier mache, ist nicht echt. Macht den Scheiss nicht nach. Ich bin in einem Film. Einem fucking Film. Ihr nicht.

Sie räuspert sich wieder.

LISA  
Viewer discretion is advised.

Sie lächelt zynisch in die Kamera. Dann lässt Lisa ihren Kopf auf die Zwergenmütze niederschnellen.

CUT TO BLACK.

4 INT. BLACK 4

TITEL: ...und was jetzt?

5 INT. SCHLAFZIMMER LISA - MORGEN 5

Lisa liegt tief schlafend in ihrem Bett und schnarcht. Langsam fängt die Kamera an, sich um sich selbst zu drehen, so dass wir Lisas ganzes, kleines Zimmer betrachten können.

Neben dem Bett steht auf einem Nachtschleim ein Wecker. Die Zeit: 05:59. Das Datum: 23.08.

Die Kamera dreht sich weiter und wir sehen Poster von Filmen wie "Heathers" und von Musikalben wie "Circles" von Mac Miller an einer Wand hängen.

Es folgt das übliche in einem Zimmer einer Schülerin. Ein unordentlicher Schreibtisch vor einem Fenster, eine Kommode, ein Schrank. Auf dem Boden liegt ein Schulrucksack.

Schliesslich hat die Kamera eine volle Umdrehung gemacht und wir sehen wieder Lisa, die immer noch selig schläft.

Also geht die Kamera in die zweite Runde. Wir sehen wieder den Wecker, gerade als--

BEEP! BEEP! Es ist 06:00 Uhr. Der Wecker klingelt ohrenbetäubend laut.

Während die Kamera sich unbeirrt weiter dreht und wir wieder die Wand mit den Postern sehen, hören wir vom Bett Lisa, die sich herumwälzt und versucht aufzustehen.

KRAWUMM! Der Wecker kracht gegen die Wand. Die Kamera stoppt die Drehung. Der Wecker fällt zu Boden, klingelt jedoch immer noch weiter.

Als wir den Wecker auf dem Boden liegen sehen, saust plötzlich Lisas Fuss auf ihn herab.

Dann ein zweites Mal.

Und noch einmal. Bis der Wecker aufhört zu klingeln.

Lisa starrt auf den Schrotthaufen vor ihr auf dem Boden,

voller Hass und Zorn. Sie atmet stark aus.

LISA (V.O.)  
(zögerlich)  
Kennst du diese Filme,...

Lisa läuft langsam durch ihr Zimmer zu ihrem Schulranzen und gibt diesem ebenfalls einen frustrierten Tritt. Dann geht sie weiter zu ihrem Fenster und öffnet es.

LISA (V.O.)  
...in denen...

Lisa steigt aufs Fensterbrett und schaut nach unten.

LISA (V.O.)  
...jemand gefangen ist?

Lisa lässt sich nach vorne fallen.

CUT TO BLACK.

6 INT. SCHLAFZIMMER LISA - MORGEN

6

Lisa schläft wieder in der genau gleichen Position in ihrem Bett wie zuvor, schnarcht genau gleich und genau die gleiche Kameradrehung beginnt.

LISA (V.O.)  
Gefangen in einer Zeitschleife?

Wir sehen wieder den Wecker. Zeit: 05:59. Das Datum: 23.08.

LISA (V.O.)  
Und guess what. Ich bin in einem dieser fucking Filme. Und ich kann nicht mehr.

Diesmal klingelt der Wecker schon bei der ersten Umdrehung.

Wieder sehen wir, wie der Wecker gegen die Wand fliegt.  
Wieder sehen wir, wie Lisa ihn zu Brei stampft.

Wieder tritt Lisa gegen den Schulranzen und steigt aufs Fensterbrett.

CUT TO BLACK.

7 INT. BLACK

7

LISA (V.O.)

Normalerweise fangen diese Filme immer super spassig an. Die Leute probieren aus, wie es ist, ohne Konsequenzen zu leben, machen jeden Scheiss, der möglich ist. Und ich kann bestätigen, das ist schon ziemlich lustig. Für eine Weile. Aber irgendwann werden die Leute in diesen Filmen müde. Sie wissen nicht mehr weiter. Sie sind verloren in der Zeitschleife. Aber zum Glück finden sie immer einen fucking Weg raus. Sie müssen immer etwas bestimmtes müssen sich immer verändern und etwas erledigen und dann sind sie befreit... Aber da kommt mein kleines Problem. Ich hab keine Ahnung, wie ich mich noch verändern soll oder was ich noch tun muss, damit ich hier raus komm.

MONTAGE

8 INT. SCHLAFZIMMER LISA - MORGEN

8

Lisa schläft.

Wecker klingelt.

Wir sehen das Datum.

Wecker fliegt gegen die Wand.

Lisa zerstampft den Wecker.

Lisa tritt den Schulrucksack.

Lisa öffnet das Fenster.

Lisa steht auf dem Fensterbrett

Lisa lässt sich hinausfallen.

Und wieder zurück am Anfang.

Datum.

Wecker klingelt.

Wecker kracht an die Wand.

Lisa stampft.

Tritt gegen den Rucksack.

Lisa steht auf dem Fensterbrett.

Lisa lässt sich fallen.

Das Ganze wiederholt sich und wiederholt sich. Die Schnitte werden dabei immer schneller, die Geräusche immer lauter, bis wir fast nur noch einzelne Bilder sehen und die Laute zu einer verzerrten, intensiven Klangmeer werden. Es scheint gleich unaushaltbar zu werden, als--

MONTAGE ENDE

- 9 INT. SCHLAFZIMMER LISA - MORGEN 9
- Stille.
- Lisa sitzt auf ihrem Bett, fassungslos, starrt auf den Wecker vor ihr auf dem Nachttisch.
- Wir sehen den Wecker. Zeit: 07:01 Datum: 24.08.
- Lisa fängt an zu lächeln. Sie schaut in die Kamera.
- LISA  
Ich habs raus geschafft... Hier hört  
der Film auf. Machts gut.
- Sie steht auf, fassungslos, taumelt aus dem Raum. Das Grinsen in ihrem Gesicht wird immer breiter.
- 10 EXT. STRASSE - TAG 10
- Lisa geht durch eine halb belebte Strasse. Plötzlich fängt sie an zu lachen. Erst leise. Dann lauter und immer hemmungsloser, fast schon manisch. Leute, die an ihr vorbei gehen, schauen sie irritiert an.
- Lisa fällt auf die Knie, lacht einfach weiter.
- 11 EXT. STRASSE INNENSTADT - NACHT 11
- Lisa läuft durch eine belebte Strasse. Laute Musik und Gelächter dringt aus den Bars links und rechts.
- Mit einer Flasche Wein in der Hand und einer Zigarette im

Mund dreht sich Lisa im Kreis, genießt den neuen Tag.

Sie lächelt selig vor sich hin, doch als die Kamera näherkommt, fängt Sie an zu frösteln, merkt, dass irgendetwas nicht stimmt. Irritiert versucht sie ihr Lächeln aufrecht zu erhalten. Doch die Zigarette in ihrer Hand zittert.

Sie nimmt einen Zug, läuft dann schnell weiter.

12 EXT. STRASSE ETWAS AUSSERHALB - NACHT

12

Die Nacht ist weit fortgeschritten. Wir hören keine Bars mehr, nur noch vereinzelt ein paar Unterhaltungen, von Leuten irgendwo in der Nähe.

Lisa schmeisst gerade, immer noch grinsend, eine leere Weinflasche, definitiv nicht die gleiche wie davor, auf einen Müllhaufen und torkelt weiter, stark betrunken.

Sie stolpert und fällt zu Boden.

LISA

Fuck.

Wankend steht sie wieder auf, muss sich jedoch an einer Hauswand abstützen.

DOMI (O.S.)

Lisa?

Lisa dreht sich um, sucht nach der Stimme.

DOMI (O.S.)

Lisa?

Ein junger Mann, DOMI, 19, besorgt, kommt ins Bild, hilft Lisa wieder gerade zu stehen. Lisa betrachtet ihn, erkennt ihn.

LISA

Domi?

DOMI

Oh shit, Lisa. Wo sind deine Freunde denn hin?

LISA

Domi, bist das du? Ich hab dich ja schon ewig nicht mehr gesehen.

DOMI

Was? Hey, du bist wirklich betrunken.  
Sollen wir uns irgendwo hinsetzen?

LISA

Domi, wieso hab ich dich so lange  
nicht mehr gesehen?

DOMI

Was redest du. Ich hab dich gestern  
noch in der Schule gesehen. Lass uns  
wirklich irgendwo hinsitzen.

Domi schleppt Lisa die Strasse entlang.

13 EXT. BORDSTEIN - MOMENTS LATER

13

Die beiden sitzen auf einem Bordstein, Lisa versucht sich  
eine Zigarette anzuzünden, während ihr Kopf auf Domis Schul-  
ter liegt, kriegt aber das Feuerzeug nicht richtig an.

(Kurz schielt sie wieder in die Kamera, was dem Anzünden der Ziga-  
rette auch nicht hilft.)

DOMI

Lisa, Lisa. Was machst du denn alleine  
hier draussen?

Domi nimmt das Feuerzeug und zündet Lisas Zigarette an. Lisa  
nimmt die Zigarette, antwortet aber nicht, schaut ins Leere.

DOMI

Lisa. Alles okay?

LISA

Ich weiss es nicht. Irgendwas ist im-  
mer noch komisch.

DOMI

Immer noch?

LISA

Today is tomorrow. It happened.

DOMI

Was?

LISA

Groundhogday. Nie gesehen? Typ wacht  
immer wieder am gleichen Tag auf? Das  
ist am Schluss, wenn er rauskommt.

DOMI  
(irritiert)  
Doch, aber...

LISA  
Da hab ichs auch rausgeschafft. Ich bin frei. Und ich kann tun, was ich will, und es hat verdammt noch mal wieder Konsequenzen. Darum bin ich auch drunk und werd morgen hoffentlich fett Kopfweh haben.

DOMI  
Wo hast du s rausgeschafft?

LISA  
Aus dem fucking Film natürlich. Ich war in einem dieser Timeloop-Filme. Aber jetzt, neuer Tag, keine Zeitschleife mehr... und das heisst, Film zu ende... Endlich.

Sie schluckt, schießt ganz kurz zur Kamera, richtet sich dann von Domis Schulter auf, um sich von der Kamera weg zu drehen.

DOMI  
(währenddessen)  
Beruhig dich. Du brauchst einfach Schlaf. Und fuck bist du betrunken.

LISA  
Ich habs raus geschafft aus der Zeitschleife, Domi. Der Film ist zu ende.

Domi lächelt, schüttelt den Kopf.

DOMI  
Und jetzt fang ich langsam an zu glauben, du bist nicht nur betrunken, sondern auch noch verrückt geworden.

LISA  
Ich meins ernst.

Domi schnaubt.

DOMI  
Ich weiss.

Pause. Für einen Moment schaut Lisa durch die Gegend,

überlegt dabei. Ihr Blick trifft dabei die Kamera, verharret auf uns. Angsterfüllt.

LISA

(schaut immer noch in die Kamera)  
Domi? Bin ich vielleicht wirklich verrückt?

DOMI

Was? Nein. Ich meinte nicht wirklich.

Kurze Stille. Dann lächelt Lisa schelmisch, reisst sich von der Kamera los, schaut wieder zu Domi.

LISA

(panisch)  
Siehst du. Wenn ich verrückt wäre, würde ich mich nicht fragen, ob ich verrückt wäre. Weil verrückte Leute sind einfach verrückt und denken nicht darüber nach, ob sie es sind.

Triumphierend steht Lisa auf.

LISA

Hah!

Domi lacht wieder nur.

LISA

Darum muss ich in nem Film gewesen sein. Ich hab recht. Ich weiss, was los war. Nur so ergibt es Sinn. Sowas passiert nur, weil man in nem Film ist.

DOMI

Ausserdem bist du super drunk.

LISA

Nein. Also ja bin ich. Aber trotzdem. Ich war in einem dieser Filme. Glaub mir das.

DOMI

Sicher... Und? Wie hast du es raus geschafft aus dem Loop? Wie war das Ende aus deinem Film?

LISA

Wie bei jedem dieser Filme. Ich bin

morgens aufgewacht und es war eine neuer Tag. Film fertig, zack, boom, roll credits.

DOMI

Und... also... was musstest du machen um raus zu kommen?

LISA

Hab ich doch gesagt. Ich bin aufgewacht und plötzlich war dann doch ein neuer Tag.

DOMI

Und das war das Ende von deinem Film? Musstest du nichts machen? Du bist einfach so rausgekommen?

Lisas lächeln verschwindet. Sie nimmt einfach einen Zug aus ihrer Zigarette, sagt nichts.

DOMI

(spielerisch)

Komm schon. Du warst doch in deinem Film. Wie hast du s daraus geschafft?

Lisa fängt leicht an zu zittern, schaut weg.

LISA

Ich weiss nicht, aber irgendwie bin ich rausgekommen. Ich habs raus geschafft.

DOMI

Es war einfach fertig?

LISA

Ja. Der Film ist fertig. Ich bin nicht mehr in dem Film!

Pause.

LISA

Ich muss jetzt los...

Lisa dreht sich um und... bleibt stehen als sie direkt in die Kamera schaut.

Sie dreht sich wieder um, doch wir sind wieder dort und sie schaut wieder in die Kamera.

DOMI  
Was ist los?

Lisa dreht sich jetzt nach rechts, doch wieder sind wir dort.

LISA  
(zur Kamera, leise)  
Fuck. Ich wusste, dass ihr immer noch  
hier seid...

Angsterfüllt taumelt Lisa zwei Schritte zurück. Dann rennt sie an der Kamera vorbei, stösst sie dabei zur Seite.

MONTAGE

14 EXT. STRASSEN - NACHT

14

Wir sehen Lisa desorientiert durch Strassen rennen oder laufen. Immer weg von uns. Manchmal wirft sie einen verzweifelten Blick über die Schulter um zu schauen, ob wir noch da sind.

MONTAGE ENDE

15 EXT. STRASSEN - MORGEN

15

Lisa rennt, wird langsamer, kommt zum stehen in einer leeren Gasse. Mittlerweile erhellt sich langsam der Himmel.

Die Kamera holt Lisa ein, fährt um sie herum, so dass wir plötzlich vor Lisa stehen. Lisa schaut direkt in die Kamera.

LISA  
Wie? Wie seid ihr immer noch hier. Die  
Filme hören auf, sobald man rauskommt  
aus der Zeitschleife.

Sie sagt nichts mehr, wartet, dass irgendetwas passiert. Aber es passiert nichts.

LISA  
Nie sieht man wie s weiter geht. Es  
wird nie gezeigt, wie sich die Leute  
wundern, wieso sie in einer Zeit-  
schleife waren oder wie sie rausge-  
kommen sind...

Pause.

LISA  
Und ich hab nicht mal was gemacht. Ich

bin einfach irgendwie rausgekommen. Ich hab nichts verändert. Ich hab mich nicht verändert. Irgendwann war es einfach fertig. Ich musste nicht eine Frau erobern, musste nicht überleben während ich nach einer Katze gesucht hab. Ich musste nicht nach meinem Mörder suchen und mich nicht in die Luft sprengen, während ich durch ein Dimensionsportal gegangen bin... Ich war einfach irgendwann draussen.

Lisa schluckt schwer.

LISA  
(zur Kamera)  
Sag mir nur, wie ich rausgekommen bin...

Lisa steht da, schaut in die Kamera, wartet auf eine Antwort.

LISA  
Wieso bin überhaupt in den fucking Timeloop-Film reingekommen?

Lisa wird wütend.

LISA  
FUCK! Sag mir einfach wieso? WIESO?

Doch nun geht ihre Wut in Verzweiflung über.

LISA  
Wieso?

Sie schweigt. Für eine ganze Weile. Eine Träne läuft Lisas Wange hinunter.

LISA  
Ihr werdet mir keine Antwort geben, oder? Ich bin im Film. Ihr nicht.

Jetzt schweigt sie endgültig.

16 EXT. VORGARTEN WOHNBLOCK - MORGEN

16

Lisas Make-up ist durchs Weinen ruiniert. Sie macht Halt vor dem Vorgarten, den wir anfangs gesehen haben.

Lisa betrachtet die Blumen. Dann senkt sich ihr Blick auf den Gartenzwerg vor ihren Füßen.

Zögerlich setzt sich Lisa vor dem Zwerg auf den Boden. Langsam senkt sie ihren Kopf herab, bis ihre Stirn die Zwergenmütze berührt.

Für einen langen Moment schaut sie direkt in die Kamera, schweigt aber. Dann konzentriert sie sich wieder auf den Zwerg vor ihrem Kopf.

Sie wartet einen

Augenblick. Sie

wartet noch länger.

Dann atmet sie tief ein... und tut dann trotzdem nichts.

Schliesslich steht sie auf und läuft davon. Der Zwerg bleibt unberührt.

17 EXT. BRÜCKE - MORGEN

17

Lisa steht in der Mitte eines Brückenüberganges, um sie herum niemand. Sie ist mutterseelenalleine. Sie schaut wieder direkt in die Kamera, die langsam nach hinten fährt.

LISA  
...und was jetzt?

Die Kamera entfernt sich immer mehr und mehr von Lisa.

LISA  
...und was jetzt?

Lisa bleibt einsam zurück und starrt der Kamera hinterher, hilflos.

CUT TO BLACK.

18 THE END.

18