

Webinar am 10.03.2020

Minilektion:

Spät rein, früh raus – Szenenanfänge und -enden gestalten

Ein Roman hat einen Anfang und ein Ende, die aufeinander bezogen sind. Wir bekommen am Anfang eine Welt und eine Figur vorgestellt, und am Ende wissen wir, was sich im Leben der Figur und in der Welt durch den Druck der Ereignisse verändert hat. Es gibt ein „davor“ und ein „danach“.

Ebenso verhält es sich mit den nächst kleineren Einheiten von Geschichten: Kapitel haben ein „davor“ und ein „danach“ – und die einzelnen Szenen innerhalb von Kapiteln ebenfalls.

Das bedeutet, in jeder einzelnen Szene muss sich etwas verändern, damit eine Geschichte vorangeht. Beim Film spricht man von „Beats“, im Theater spricht man von „Vorgängen“. Gemeint ist immer dasselbe: Hinterher ist etwas von Bedeutung anders als zuvor.

In dieser Lektion wollen wir uns um die kleinste dramaturgische Einheit von Geschichten kümmern: Szenen. Besonders den Anfang und das Ende von Szenen. Wie fängt man mit einer Szene an? Woher weiß man, wann genau sie zu Ende ist? Und was muss sich dazwischen verändern?

Zunächst einmal ...

Was ist eigentlich eine Szene?

Sie haben möglicherweise schon vor der Herausforderung gestanden, zu dieser oder jener Aufgabenstellung eine „Szene“ zu schreiben. Und sicher kennen Sie die Empfehlung, Sie sollen „zeigen“, nicht „erzählen“. Dieses „show, don't tell“ gehört zu den ewigen Schriftstellermantras.

„Zeigen“ und „Szene“ gehören unmittelbar zusammen. Ursprünglich kommt das „szenische“ Schreiben entsprechend auch aus dem Theater. Dort wird eine Szene durch die **drei Einheiten** definiert:

- Einheit des Ortes
- Einheit der Zeit
- Einheit der Handlung

Anders gesagt, eine Szene ist das, was die Figuren an einem Ort fortlaufend und ohne Zeitsprünge tun. Zum Beispiel:

Szene 1: Der Sohn kommt nach Hause, wirft seine Tasche in die Ecke und ignoriert die Aufforderung der Mutter, die Spülmaschine auszuräumen und verschwindet in sein Zimmer.

- Zeit: „Nachhausekommen“
- Ort: Haus
- Handlung: Mutter bittet Sohn vergeblich um Mithilfe

Szene 2: Die Mutter ist beim Einkaufen. Es gibt Streit an der Kasse, weil eine andere Kundin sich vordrängt. Die Mutter bricht in Tränen aus, lässt den Einkauf stehen und verlässt den Laden mit leeren Händen.

- Zeit: „Einkaufssituation“
- Ort: Ladenkasse
- Handlung: Einkauf stehenlassen

In beiden Fällen ist die Einheit von Zeit, Ort und Handlung gegeben. Es ist jedoch noch etwas vorhanden, was notwendig ist, damit man wirklich von einer „Szene“ sprechen kann: ein Vorgang.

Oder auch: Etwas geht voran.

Wie wir alle aus dem eigenen Alltag wissen, geht nichts einfach von allein voran. Der Motor für jeden einzelnen Vorgang ist ein Ungleichgewicht, ein Bedürfnis oder ein Konflikt. Die Situation ist in Schiefelage, und man versucht, sie gerade zu rücken: Es ist unordentlich und man möchte Hilfe beim Aufräumen, man ist überfordert und läuft weg, man möchte eigentlich nur Spaß und macht dabei etwas kaputt ...

MERKE

Jede gute Szene braucht einen Vorgang.

Der Motor eines jeden Vorgangs ist ein Ungleichgewicht, Bedürfnis oder Konflikt.

„Danach“ ist es anders als „davor“.

Sehen wir uns das an unseren Beispielen an:

Bedürfnis / Konflikt Szene 1: Die Mutter bittet den Sohn um etwas, der Sohn ignoriert die Bitte und verzieht sich. Am Ende ist der Konflikt nicht gelöst. Eher hat er sich noch zugespitzt.

Ungleichgewicht / Konflikt Szene 2: Jemand drängelt sich an der Kasse vor. Der Konflikt wird gelöst, indem die Mutter das Einkaufen „aufgibt“. Sie erleidet also eine Niederlage.

Anfang und Ende einer Szene

Wie schon gesagt, ist eine Szene prinzipiell wie ein Roman strukturiert. Wir haben einen Anfang, der das Problem etabliert. In der Mitte wird das Problem verhandelt und zugespitzt. Und am Ende erfahren wir, wie das Problem sich verändert oder gelöst hat.

Wenn wir jetzt einmal den Mittelteil weglassen und uns nur Anfang und Ende anschauen, müssen wir uns also überlegen: Wie beginnt die Szene, wie endet sie? Nehmen wir wieder unsere beiden Beispielszenen:

Szene 1 Anfang: Der Sohn kommt zur Haustür rein. Die Mutter bittet ihn, den Geschirrspüler auszuräumen.

Szene 1 Ende: Der Sohn stapft die Treppe rauf und schlägt krachend die Tür zu.

Selbst wenn wir nur diese Informationen haben, wissen wir bereits:

Dazwischen muss irgendwas passiert sein. Es gab Streit, oder der Sohn hat draußen irgendetwas erlebt, weshalb er jetzt nur noch in sein Zimmer laufen kann.

Szene 2 Anfang: Die Mutter an der Ladenkasse. Jemand drängelt sich vor.

Szene 2 Ende: Die Mutter kommt ohne Einkauf und den Tränen nahe aus dem Laden.

Auch hier ist klar: Irgendwas muss wohl passiert sein.

Beim Schreiben von Geschichten oder Romanen besteht eine der großen Herausforderungen immer darin, dass die Leute *weiterlesen* sollen. Es soll an keiner Stelle so langweilig oder uninteressant werden, dass man das Buch weglegt und nie wieder aufschlägt.

Viele Aspekte des Schreibens tragen dazu bei, ob das gelingt oder nicht. Ein paar davon haben Sie auf der Szenenebene gut unter Kontrolle. Sie können mit Tempo und Dynamik spielen und den Leser etwas miterleben lassen, und Sie können für emotionale Nähe und für Spannung sorgen

Tempo und Dynamik

Für mehr Dynamik sorgt die verbreitete Faustregel **spät rein – früh raus**.

Genauer: Man sollte in eine Szene immer möglichst spät einsteigen und möglichst früh wieder rausgehen. Schauen wir dazu nochmal eins der Beispiele an:

Szene 1 Anfang:

~~Kathrin stand in der Küche, schälte Kartoffeln und hörte sich dabei eine Sendung über Stressmanagement auf HR3 an. Ein Blick aus dem Fenster verriet ihr, dass das Wetter trübe und stürmisch war. Absolut kein draußen-Wetter. Aber Einkaufen würde sie trotzdem noch müssen. Viel lieber würde sie es sich mit einer schönen Tasse Tee neben sich und Netflix gemütlich machen.~~

Der Schlüssel drehte sich in der Haustür. Das musste Jonas sein.

„Hallo, Maudi!“, rief sie.

Keine Antwort.

„Kannst du bitte gleich noch die Spülmaschine ausräumen? In einer halben Stunde gibt's ...“

Jonas trampelte die Treppe rauf und knallte seine Tür zu.

Kathrin ließ eine fertig geschälte Kartoffel ins Kochwasser plumpsen und ging in den Flur. Die Haustür stand offen, Jonas' Rucksack lag auf den Fliesen. Ein kalter Luftzug trug Regen und nasse Blätter herein.

Wie Sie sehen, habe ich die ersten Zeilen gestrichen. Sie zeigen die Mutter in der Küche bei ihrer alltäglichen Arbeit und ihren Gedanken und sagen etwas über das Wetter. Nichts davon braucht man, um gut in den eigentlichen Vorgang der Szene zu gelangen. Es sind Zeilen, in denen im Grunde nichts passiert.

Dass herbstliches Wetter herrscht und dass die Mutter vielleicht zu viel Arbeit hat, können wir auch zeigen, wenn der eigentliche Vorgang bereits beginnt.

MERKE

Steigen Sie möglichst spät in Szenen ein. Beginnen Sie gleich mit dem Wesentlichen und erklären Sie dem Leser nichts. Die Situation erklärt sich durch das Handeln der Figuren von selbst.

In der **Mitte** der Szene entwickelt sich der Konflikt, er spitzt sich in diesem Fall zu:

Kathrin ließ eine fertig geschälte Kartoffel ins Kochwasser plumpsen und ging in den Flur. Die Haustür stand offen, Jonas' Rucksack lag auf den Fliesen. Ein kalter Luftzug trug Regen und nasse Blätter herein.

„Na, toll“, murmelte sie und starrte auf den Dreck, den Jonas' Sneaker im Flur und auf der Treppe hinterlassen hatten.

Sie kehrte in die Küche zurück und blieb eine Minute oder länger regungslos dort stehen. Sie starrte ins Leere. Immer wieder schlich die Leere sich an und fraß sich durch ihr Inneres, bis sie eines Tages vollkommen ausgehöhlt wäre.

Durch die **Verzögerung** von Kathrins Reaktion (sie starrt ins Leere) entsteht eine kleine, aber nicht unwichtige **Spannung**.

Für das **Ende** der Szene gilt dann wieder dasselbe wie für den Anfang - Steigen Sie aus, wenn alles Wesentliche geschehen ist:

Kathrin drehte die Herdplatte aus, hängte sich die geflochtene Einkaufstasche über den Arm und verließ leise das Haus. ~~Sollte Jonas doch selbst sehen, was er zu Abend aß.~~

Wie Sie sehen, habe ich hier den letzten Satz gestrichen. Es handelt sich um Kathrins Gedanken in diesem Moment, in erlebter Rede geschildert. Doch diesen konkreten Gedanken braucht es hier nicht. Wir wissen schon aus dem, was Kathrin tut, dass sie sich nicht weiter ums Essen kümmern wird und sie gerade keine Kapazitäten hat, auf die Probleme und Bedürfnisse ihres Sohnes einzugehen. Sie verlässt die Szene – und damit ist es gut und zu Ende. Alles Wesentliche ist gesagt, und jeder weitere Satz verwässert ihren Abgang nur.

MERKE

Widerstehen Sie der Versuchung, in einem „Nachklapp“ zu erklären, was soeben geschehen ist oder was es für Folgen hat. Die Folgen können Sie in einer andern Szene erzählen.

Verwässern Sie nicht den stärksten letzten Satz durch nachfolgende schwächere Sätze.

Mehr zeigen, weniger erzählen

Wie erwähnt, gehören die Wörter „Szene“ und „Zeigen“ zusammen: Sie zeigen eine einheitliche Handlung an einem Ort zu einer Zeit.

Im Theaterkontext ist das nachvollziehbar. Da ist die Bühne mit z.B. dem Bühnenbild „Haus des Wildhüters“.

Dort treten auf: Der Wildhüter, seine Tochter und ihr heimlicher Liebhaber.
Und dann passiert etwas: Der Wildhüter überrascht das Paar und erschießt den Liebhaber.

Vorhang zu, Umbau, Szenenwechsel.

Der Vorhang geht wieder auf, wir sehen die Tochter am Grab ihres Geliebten oder den Wildhüter, der wegen Mordes in der Todeszelle harrt, oder ...

Alles, was geschieht, geschieht unmittelbar, es wird dem Theaterzuschauer buchstäblich vorgeführt, und es gibt meist keinen Erzähler, der an der Rampe steht und erklärt, was als nächstes geschieht.

In der Literatur haben Sie die Wahl. Sie können wie auf der Bühne ausschließlich zeigen, was geschieht. Wenn Sie etwas zeigen, müssen Sie auswählen, welche Details Sie dem Leser zeigen. Und es gibt hier **eine Menge Details, aus denen Sie wählen können.** Viel mehr, als im Theater:

- Die Umgebung der Figuren aus allen möglichen Blickwinkeln
- Ihr Aussehen von der Totalen bis hin zur einzelnen Hautpore
- Ihre Gedanken und Gefühle
- Ihre Handlungen und Reaktionen bis hin zum kleinsten Muskelzucken
- Ihre sinnlichen Eindrücke und Empfindungen, und zwar über alle Kanäle – Augen, Ohren, Haut, Nase, Mund, Gleichgewichtssinn, ...

Je mehr Sie zeigen, desto unmittelbarer lassen Sie Leser am Geschehen teilnehmen und ihn mitempfinden, was die Figuren empfinden. Sie können Leser also stärker an die Figuren binden.

Je mehr erfahrbare Details Sie die Leser jedoch szenisch miterleben lassen, desto mehr Papier oder „Erzählzeit“ brauchen Sie auch. **Szenisches Schreiben verlangsamt tendenziell den Fortschritt der Handlung.**

Je mehr Sie hingegen **erzählen**, desto mehr emotionale Distanz entsteht zum Geschehen und den Figuren. Dafür können Sie größere Zeiträume mit wenigen Sätzen überbrücken, können komplexe Vorgänge raffen und beleuchten und damit das **Handlungstempo erhöhen.**

Das folgende Textbeispiel ist **szenisch** geschrieben und stammt aus Bram Stokers Klassiker *Dracula*. Hier können Sie sehen, wie die Handlung in Details entfaltet wird und damit relativ langsam vorangeht. Man ist sozusagen in jeder Sekunde live dabei:

Sie kam immer näher und sagte mit leisem, wollüstigem Locken in der Stimme:

„Komm zu mir, Arthur. Lass diese anderen und komm zu mir. Mein Busen lechzt nach dir. Komm, wir ruhen zusammen. Komm, mein Gatte, komm!“
Es lag etwas teuflisch Süßes in ihrer Stimme, ein Klingen wie zerbrechendes Glas. Es rann uns heiß durch die Glieder, auch denen, an die die schmeichelnden Worte nicht gerichtet waren. Arthur stand da wie unter einem Banne; er nahm die Hände vom Gesicht und öffnete weit und sehnsüchtig die Arme.

Sie sprang auf ihn los, im gleichen Augenblick aber warf sich van Helsing zwischen beide und hielt sein goldenes Kruzifix hoch. Sie prallte zurück und huschte mit verzerrtem Gesicht hinter uns vorbei, um in die Gruft zu schlüpfen.

Das folgende Textbeispiel stammt aus Norman Mailers Roman *Frühe Nächte*. Sie rafft erzählend die Vorgänge mehrerer Stunden in wenigen Sätzen zusammen. Statt wörtlicher Rede wird Dialog hier in indirekter Rede wiedergegeben:

Am Morgen des vierten Tages wurde er von den Richtern zum Sieger erklärt; und mit krächzender Stimme befahl er, Seile zu bringen, um den Leib des Seth zu fesseln. Pfähle wurden eingeschlagen und der Leib von Seth an diese gebunden. Horus selbst knüpfte die Knoten; und als er damit fertig war, lag Seths schlafender Körper auf dem Rücken, den Blick emporgerichtet zum sich wandelnden Licht, ein Verwundeter, dem Tode nah, während Horus, auf den Schultern seiner Freunde, zum Fluss getragen wurde, wo man seine Wunden wusch und die Verletzungen seines Gesichts säuberte.

Wenn Sie eine Szene schreiben, sollten Sie vorwiegend zeigen und mit Dialogen arbeiten und weniger erzählen – das ergibt sich allein schon aus dem Wort „Szene“.

Aber es tut einer Szene auch nicht unbedingt gut, wenn Sie zu viele Details zeigen und darum nicht vorankommen. Die Details werden dann schnell langweilig und beliebig. Wenn Sie in aller Ausführlichkeit zeigen wollten, wie Seth bewusstlos und halb tot ist ... passiert dabei eben nicht viel.

Das Tempo ist der hauptsächliche Grund, warum Sie am **Anfang** einer Szene mitten ins Geschehen springen und dabei möglichst spät einsteigen. Sie vermeiden es so, die Handlung unnötig zu bremsen.

In der **Mitte** der Szene müssen Sie hingegen nicht aufs Tempo drücken. Im Gegenteil: **Verlangsamen Sie das Handlungstempo vor dem Höhepunkt der Szene, indem Sie mehr Details zeigen.** So entsteht durch Verzögerung eine zusätzliche Spannung. Sie können sich das wie eine Zeitlupe im Kino vorstellen, unmittelbar vor einem entscheidenden Moment.

Am **Ende** steigen Sie wieder zum frühest möglichen Zeitpunkt aus der Szene aus und treiben die Handlung voran.

MERKE

Je mehr Sie zeigen, desto näher kommt man den Figuren, die Geschichte verliert aber an Tempo.

Je mehr sie erzählen, desto mehr Distanz entsteht. Dafür kommen Sie schneller voran.

Geht es aufwärts oder abwärts?

Sie wissen bisher ...

- dass eine Szene ein Vorgang ist, den Sie dem Leser vor allem *zeigen*.
- dass sie durch die Einheit von Zeit, Ort und Handlung definiert ist.
- dass eine Szene Spannung und Dynamik braucht, damit Leser weiterlesen möchten. Dynamik erreichen Sie, indem Sie am Anfang aufs Gas treten und möglichst spät in die Szene einsteigen, in der

Mitte bremsen und so die Spannung auf den Ausgang der Szene steigern, und am Ende wieder Gas geben und möglichst früh aus der Szene aussteigen, damit die Handlung weitergehen kann.

- und dass die Situation der Figuren nach der Szene eine andere ist als davor. Darum spricht man von einem „Vorgang“. Etwas geht voran.

Doch was genau geht eigentlich voran?

Grundsätzlich gilt, es geht in einer Szene immer entweder aufwärts oder abwärts – oder sogar beides. Die Situation ist hinterher entweder besser oder schlechter als zuvor.

Das heißt, Ihre Figuren fühlen sich entsprechend am Ende der Szene auch entweder besser, optimistischer, fröhlicher, liebevoller oder stärker als am Anfang. Oder es ist genau anders herum: Sie fühlen sich schwächer, hoffungsloser, wütender oder ängstlicher als zuvor.

Es passiert also etwas in der äußeren Handlung: ein Baum wird gefällt, ein Richtfest gefeiert, jemand wird verführt, zum Tode verurteilt oder freigesprochen, ...

Das alles sind wichtige Handlungselemente. Für den Leser ist aber vor allem wichtig, wie die Figuren sich durch diese Vorgänge *fühlen* und wie sie darauf reagieren. Was für Handlungsentscheidungen treffen sie aufgrund ihrer Gefühle?

Wenn in China ein Sack Reis umfällt, ist das ein konkreter, äußerer Vorgang. Aber er interessiert Ihre Hauptfigur vermutlich wenig.

Wenn die Hauptfigur allerdings derzeit in China in einem Gebiet mit vielen Corona-Virus-Erkrankungen feststeht, das Essen knapp wird und der letzte Sack Reis umfällt und sich in die Gosse ergießt, interessiert sie das sicher durchaus. Wichtig werden Vorgänge erst durch ihre existentielle oder emotionale Bedeutung für Ihre Leser.

MERKE

Ein Vorgang sollte für Ihre Figuren Bedeutung haben. Es sollte ihnen am Ende der Szene emotional entweder besser oder schlechter gehen als am Anfang.