

Verbundkatalog Kalliope

Entwürfe zu einem Drehbuch für: "Mortimer, ein Getriebener der dunklen Pflicht".

Bonsels, Waldemar
vermutlich

Nutzungsbedingungen

Bei zahlreichen Dokumenten auf monacensia-digital.de sind die Urheberrechte bereits abgelaufen. Sie sind gemeinfrei und dürfen ohne weitere Rücksprache mit der Monacensia weiterverwendet werden. Bei den Dokumenten, bei denen noch Urheberrechte bestehen, müssen für eine Weiterverwendung stets die Rechteinhaber*innen angefragt werden sowie eine Publikationsgenehmigung der Monacensia eingeholt werden. Das Zitatrecht bleibt hiervon unberührt. Zur Erteilung einer Publikationserlaubnis wenden Sie sich bitte an:

Monacensia im Hildebrandhaus
Literaturarchiv
Adresse: Maria-Theresia-Straße 23, 81675 München
E-Mail: monacensia.literaturarchiv@muenchen.de

Waldemar-Bonsels-Stiftung
Adresse: Adlzreiterstraße 7, 80337 München
E-Mail: info@waldemar-bonsels-stiftung.de

Terms of use

The copyrights for numerous documents on monacensia-digital.de have already expired. They are in the public domain and may be reused without further consultation with Monacensia. In the case of documents for which copyrights still exist, the copyright holders must always be contacted for further use and publication permission must be obtained from the Monacensia. The right to quote under copyright law remains unaffected by this. To obtain permission for publication, please contact:

Monacensia Literary Archives:
Literaturarchiv
Address: Maria-Theresia-Straße 23, 81675 München
E-Mail: monacensia.literaturarchiv@muenchen.de

Waldemar-Bonsels-Stiftung
Address: Adlzreiterstraße 7, 80337 Munich, Germany
E-Mail: info@waldemar-bonsels-stiftung.de

Scenenfolge als Entwurf zu einem Drehbuch für:

"Mortimer, ein Getriebener der dunklen Pflicht."

Zunächst ist grundsätzlich zu vermerken, dass das vorliegende Buch in seiner Handlungs- und Scenenfolge einer völligen Neubearbeitung bedarf, um die psychologischen Momente und die erzählerischen Einzelheiten in eine völlig neue Handlungsfolge zu verwandeln. Die meisten Filme, die heute erscheinene Bücher nachzubilden trachten, krankten an dem Fehler, dass sie die Vorgänge als bekannt voraussetzen und mehr oder weniger illustrative Begebenheiten auf der Leinwand zeigen, anstelle einer neuen Handlungsfolge, die das gleiche Motiv in verwandelter Form zeigt.

Will man nun "Mortimer" als einen Kriminalfilm auffassen, so unterscheidet er sich dadurch von allen anderen Kriminalfilmen, dass die verhängnisvolle Tat vorausgestellt wird und zu Anfang erscheint. Es geht also, primitiv gesagt, nicht um das alte Motiv: Wer ist der Mörder?, sondern durchaus darum: Wird der allen bekannte Täter von der Kriminalpolizei entdeckt und verhaftet oder wird er es nicht?, Spannungsmomente, die auch das Buch bezeichnen. Nur diese Frage geht als roter Faden durch den Ablauf der ganzen Handlung. Dass es sich hier im inneren und äusseren Erlebnis nicht darum handelt, dass die Vertreter der gesitteten bürgerlichen Gesellschaft durch ihre Beauftragten mit mehr oder weniger grosser Berechtigung einem Verbrecher nachstellen und ihn zu fangen suchen, sondern um einen Triumph des Bösen über das Schlechte, geht für den einsichtigen Leser aus dem Roman hervor.

Es ist also von Bedeutung, dass dem Ausspielen der psychologischen Momente bei allen Begegnungen Raum und die grösste Sorgfalt entgegengebracht werden. (KruX-Mortimer, Groweland-Jolanthe. KruX-Jolanthe, KruX-Groweland. Und Mortimer als falscher Schwede-Lill Corell.)

Der Ablauf und die Geschehnisse bleiben also moralisch unter dem Anspruch des Dr. Groweland: "Ich hätte vielleicht den Verbrecher der Gerechtigkeit überliefert, nicht aber denen, die ihre eigene Ungerechtigkeit geschützt zu sehen wünschen." So ist die Rolle des Mortimer durchaus die eines Charakters im Sinne einer unbeugsamen Naturgetriebenheit. Jeder Zug von billigem Triumph, von Leichtfertigkeit, Frivolität oder gar Gaunertum ist zu vermeiden. Er wirkt tiefernt, fast traumwandlerisch getrieben, in jeder Situation vollkommen überlegen und ganz ohne Furcht, als folgte er nicht einem schlechten Gewissen, sondern einem Pflichtbewusstsein. Er darf niemals dem Anschein erwecken, als flüchtete er vor seinen Verfolgern, eher, als forderte er sie heraus. Er tut, was er tun muss, ohne Selbstgefälligkeit oder Eitelkeit, (der wahrhaft Böse ist nicht eitel), freilich auch ohne Liebe - sodass:

Der Rolle Jolanthes, als die seiner Gegenspielerin, im Seelischen nichts anhaften darf, das leichtfertig im Sinn der Dirne, oder hörig im Sinne der äusserlich Ergebenen haben darf. Ihr wesentlicher Charakterzug steht im Licht der unbewussten Aufgabe, dem Bösen in der Welt die Liebe entgegenzuhalten. In unaufdringlicher Feinheit ist ihr Wesen durch einen Zug fast mütterlicher Liebessorge ausgezeichnet, welche keinesfalls ihre hohe Klugheit, ihre Geschicklichkeit, ihren Lebens- und Genusswillen, ihre starke Sinnlichkeit und ihre Schrankenlosigkeit ausschalten. Diese Eigenschaften lassen sich nur im Bewusstsein von Dummköpfen nicht miteinander in einem Charakter vereinen.

Werden in solchem Sinn die Charaktere von Mortimer und Jolanthe durchgehalten, so geraten die Nebenfiguren ganz von selbst in die richtige Einstellung.

Nun ist wohlbekannt, dass ein Film nicht für das Publikum der Logen gedreht wird, sondern für das Parkett und die Ränge. Es ist aber ein Irrtum, an dem die meisten Filme der letzten Jahre krank und worauf ihre Kurzlebigkeit zurückzuführen ist, die Hoffnung vorherrscht, ein Erfolg ginge von "unten" nach "oben". Der Erfolg geht von oben nach unten. Es handelt sich bei hohen Ansprüchen nur darum, das Ungewöhnliche und Echte allgemeingültig darzustellen. Die Menge braucht die innere Logik des Geschehens nicht voll ermessen zu können, wohl aber wird sie die Atmosphäre als Gehalt, als echt oder unecht empfinden.

Dies ist bei allen hochgestimmten Bildwagnissen und beim gelassenen psychologischen ~~Ausspinn~~spinnen der Einzelszenen in Betracht zu ziehen. Deshalb und darüberhinaus braucht der allgemeine Nebenszenenablauf nicht in die dumm-korrekte, phantasielose Filmbürokratie zu geraten, wie bei den meisten halbwegs erträglichen Filmen der letzten deutschen Produktion. Hier muss ein heiteres, lebensvolles und natürliches Spiel betrieben werden. Eine der Bardamen darf ruhig einmal in der Nase bohren und ein Sektklas darf beim Servieren zerbrochen werden. Das 'Achtung Aufnahme' ist eine versteifende Kathederblüte der Filmmagister. In den meisten Fällen wäre fraglos die saloppe Probeaufnahme besser gewesen, soweit es um das Drum und Dran, und um die Nebenszenen geht.

Es ist durchgehend alles so eingeteilt worden, dass ich von Aufzügen und Akten spreche, damit später leicht zu finden ist, um was es sich in Spruch und Widerspruch handelt.

1. Aufzug.

Spielklub der Dreizehn Verarmten. Es treten auf Mortimer, Salonder, der Schwede, Bellami und auch der alte Friedheim. Die Perlen werden gleich ausgetauscht, sodass dieser Raub dem Beschauer sichtbar wird.

2. Aufzug.

Der erste Akt zeigt Mortimer im Zimmer von Jolanthe beim Aufbruch zu seiner Tat.

Der zweite Akt ist im gleichen Raum der Auftritt von Peter und im dritten Akt wird die Strasse gezeigt, in der Jolanthe sich am Auto von dem Jungen verabschiedet.

3. Aufzug.

Der erste Akt dieses Aufzugs beginnt im Schlafrum des alten Friedberg. Die Raumeinteilung, betreffend Fenster und Türen mit Bett, Möbeln und Wandtresor ist auf der beigefügten Zeichnung vermerkt. Das Schlafzimmer liegt in halber Dämmerung. Das geringe Licht dringt durch die Vorhänge der beiden Fenster in den Raum. Die Tür zum Korridor öffnet sich und lautlos erscheint die Gestalt Mortimers, wie sie aus dem vorangegangenen Abschied von Jolanthe dem Beschauer bekannt ist. Er durchmisst den Raum mit vollkommener Ruhe, ohne jede Geste einer ängstlichen Vorsicht. Er durchschneidet hinter dem Nachtkästchen die Drähte der Glockenleitung und des Thelephons, nimmt den Revolver aus der Schubalde des Nachttischchens. Er

verharret einen Augenblick vor dem eingebauten Wandtresor und tritt dann hinter den Fenstervorhang im Zimmer rechts. Seine Gestalt ist einen Augenblick matt erkennbar und man sieht noch, wie er sich hinter dem Vorhang bis zur Höhe der Fensterbank niederlässt.

Zweiter Akt. Ein vornehmes Auto fährt durch die parkartigen Gärten und Anlagen der Villenkolonie einer Grosstadt, so, dass mit den Scheinwerfern das Milieu erkennbar wird. Es ist der Wagen des alten Kommerzienrats Friedheim mit Chauffeur und Diener. Der Wagen fährt nun im Zwielicht der Nachtbeleuchtung (Mond oder Bogenlampen) durch die Einfahrt seiner Villa. Das Licht am Portal flammt auf. Man sieht den Alten, gestützt vom Diener, sein Haus betreten. Seine Kleidung lässt auf eine Festlichkeit oder ein Bankett schliessen, von dem er leicht weinselig, ermüdet zurückkehrt. Er verlangt sofort nach seinem Kammerdiener, um sich zur Ruhe zu begeben. Sein alter Kammerdiener erscheint und steigt mit dem Kommerzienrat die Freitreppe empor zum ersten Stock.

Es muss deutlich geworden sein:

Die prachtvolle Villa, ein Teil des Parks und die Halle im Treppenraum.

Dritter Akt: Das Bild wechselt wieder in den Schlafraum des Alten hinüber. Der Raum liegt wieder in halber Dämmerung. Das geringe Licht bricht durch die Vorhänge der beiden Fenster genau wie zuvor, bis ein greller Lichtschein von aussen den Raum und seine Einrichtung für eine Weile in voller Lichtwirkung deutlich zeigt. Von Mortimer ist nichts zu sehen, auch kein Schattenbild. Der Lichtschein erlischt rasch und jetzt werden die Stimmen des Alten und seines Dieners von aussen her hörbar. Beide treten durch die gleiche Tür ein, die Mortimer benützt hat. Die Lichter an der Decke und am Nachttisch flammen auf, der Alte ist für die Nachtruhe gekleidet, der Diener nimmt ihm den leichten Hausschlafrock ab und wird ziemlich kurz und mürrisch durch einen Wink verabschiedet und daran gehindert, noch vorsorglich prüfende Blicke in den Raum zu werfen. Er verschwindet durch die Tür links, die er leise und übertrieben vorsichtig hinter sich zuzieht, nachdem er das Deckenlicht gelöscht hat, so dass jetzt nur noch das Lämpchen am Nachttisch brennt.

Der Alte versucht, allein gelassen, Ruhe zu finden, was ihm jedoch nicht auf gewohnte Art gelingt. Er löscht das Licht am Nachttischchen, lässt es aber unmittelbar darauf wieder aufflammen, richtet sich halb im Bett auf und starrt in den Raum, als lausche er auf etwas. Seine leise Unruhe darf nicht überbetont werden, man darf ihm nur anmerken, dass irgendetwas im Raum ihn beunruhigt. Endlich erhebt er sich, nimmt aus der Schublade des Nachttischchens den Schlüsselbund, den der Diener zuvor mit anderen Taschenutensilien dort untergebracht hat, geht zum Wandschrank, der hinter Holztüren, die er öffnet, das Stahltesor enthält, verwirft jedoch seinen Plan und schliesst die Schranktüren wieder, nachdem er zuvor die Stahltüren des Tresors mit den Fingerspitzen abgetastet hat. Er macht dann Miene, die Tür zum Dienerzimmer zu öffnen, unterlässt auch dies und bleibt einen Augenblick, wieder als lauschte er, mitten im Raum stehen. Dann tritt er an das erste linke Fenster und schlägt, halb im Unterbewusstsein und wie in Gedanken, den Vorhang zurück, macht Miene auf das zweite Fenster zuzugehen, lässt es aber mit einer unwirsch-abwehrenden Handbewegung, begibt sich wieder zur Ruhe, nachdem er das Licht am Nachttischchen gelöscht hat. Er liegt im Bett auf seiner linken Seite, so dass die beiden Fenster nicht in sein Blickfeld geraten. Darauf versinkt alles eine Weile in völliger Dunkelheit, bis langsam wieder soviel Licht durch die Vorhänge fällt, dass die dem Beschauer jetzt vertrauten Gegenstände des Raums ungewiss erkennbar werden.

Es beginnt nun Mortimers langsamer Aufbruch vom Fenster aus auf das Bett zu. Der Alte liegt so, dass sein Gesicht nach links gerichtet ist, sein Blick also beim Wachen nicht ins Zimmer fällt, sondern auf den letzten Standort Mortimers, dem Bett gegenüber. Mortimer, dort angelangt, verharrt eine gute Weile totenstill wie eine Statue, den Blick auf das Gesicht des Schlafenden gerichtet, der sich, nach wieder einer Weile langsam aufrichtet, deutlich ungewiss, ob er die Erscheinung vor seinem Bett erlebt oder träumt, dann sinkt er mit einem dumpfen röchelnden Aufschrei auf das Kissen zurück und unmittelbar darauf flammt Mortimers Blendlaterne auf in deren Kreisrund das Gesicht des Alten erscheint, entstellt und erstarrt vor Entsetzen, die Augen gross und tot ins Leere geöffnet, mit klaffendem Mund, sodass der Anschein erweckt wird, als sei er tödlich vom Schlag getroffen worden.

Mortimer entlässt das Totengesicht aus dem Kegel des Scheinwerfers, dessen Lampe er am Gürtel befestigt. Er schiebt die Schusswaffe, die er bereit gehalten hat, ruhig ein. Von nun ab tritt im Raum nur das sichtbar in den Lichtkegel, was der Räuber unmittelbar vor sich hat:

Die Schubalde des Nachttisches, der er die Schlüssel entnimmt, die Stahltür des Tresors, das er öffnet, seine Beute, unter der er gelassen auswählt: Gebündelte Geldscheine, Schmuck, Gold und Steine, Papiere, die nicht Geld darstellen, legt er sorgfältig geordnet wieder zurück. Zuletzt entdeckt er ein kleines Futeral, öffnet es, und die Goldmünze Alexanders des Grossen wird in ihrem Samt sichtbar. Er starrt sie einen Augenblick an, sie scheint das einzige zu sein, was ihn tiefer bewegt, und birgt sie dann bei der übrigen Beute. Hierauf verschliesst er das Tresor wieder sorgfältig, legt den Schlüsselbund ins Nachtkästchen zurück und verschwindet durch die Tür, durch die er gekommen ist. Die letzten Bilder erscheinen also lediglich mehr oder weniger gross im Kreisrund des Scheinwerfers der Taschenlampe. Man sieht noch die Tür auf- und zugehen und für einen kurzen Augenblick den verlassenen Raum, der durch das letzte Aufleuchten der Laterne noch einmal erscheint.

Vierter Akt. Nach kurzer Weile erholt sich der alte Friedheim aus seiner Erstarrung, schaltet das Licht an seinem Bett an und nach einem kurzen, völlig verstörten Starren in den Raum, springt er aus dem Bett auf die Tür zu, die er abschliesst. Hierauf reisst er das Thelephon vom Halter das er völlig benommen und aus der Fassung gebracht an der durchschnittenen Leine in der Hand hält. Er läutet alle Glöckchen an, die der Schalter auf seinem Nachttischchen aufweist, lauscht und man merkt seinem Zustand für eine Weile an, dass er noch immer in einem furchtbaren Traum befangen zu sein glaubt. Dann reisst er die Tresorschlüssel aus der Schublade seines Nachtkästchens und versucht das Tresor zu öffnen, was ihm aber nicht gelingt, da seine Hände zu stark zittern. Er brüllt nach dem Diener, tritt endlich mit dem Fuss gegen die Tür, als der Diener nicht sofort erscheint, und sinkt in einen Sessel am Tisch zwischen Fenster und Bett. Der Diener kommt schlaftrunken ins Zimmer gewankt und die Scene, die sich nun abspielt, ist für den Film von grosser Wichtigkeit, da die an Wahnsinn gränzende Besitzgier und die Verzweiflung über den Raub vom alten Friedheim gegen eine völlige Verständnislosigkeit des Dieners ausgespielt werden muss. Der Diener versucht den Verstörten zu beruhigen, weil er immer noch glaubt, sein Herr litte unter dem Alldruck eines Traums, da keinerlei Anzeichen für einen Raub im Zimmer zu entdecken ist. Er sucht ihn ins Bett zurückzuführen, bringt ihm Cognac vom Nebentisch her an das Bett, versucht ihn zu beschwichtigen, als er den Befehl erhält, das Ueberfallkommando oder die Polizei anzurufen. Da sieht der Diener das am Boden liegende abgerissene Thelephon und beginnt langsam zu ahnen, dass etwas Ungewöhnliches vorgefallen sein muss. Er sucht die Tür nach aussen zu öffnen, ver-

weist darauf, dass sie geschlossen sei. Er steckt ein "Esel" und "Dummkopf" nach dem andern ein, bis sich der Alte endlich soweit gefasst und erholt hat, dass er ihn herunterschickt, um das Dienstpersonal und die Polizei zu alarmieren. Er hält ihn aber wieder hiervon zurück, da ihm davor graut, allein im Zimmer zu sein. Endlich erhält der Diener den Befehl das Tresor zu öffnen, was geschieht, ohne dass durch die vollkommene Ordnung im Geldschrank der Diener davon überzeugt wird, dass hier ein Eingriff stattgefunden haben könnte. Endlich berichtet der Alte einigermaßen zusammenhängend, was sich zugetragen hat, und der Diener, der ihn wiederholt mit der Beschwichtigung unterbricht, dass seinen Herrn ein böser Traum gequält haben müsse, entschliesst sich endlich auf einen Befehl hin, die Polizei anzurufen.

Diese Scene darf ruhig für den Beschauer den Anschein erwecken, als sei der ganze Vorgang wirklich ein Traum gewesen bis unmittelbar, nachdem der alte Kommerzienrat auf einem Sessel zusammengebrochen ist und verzweifelt vor sich hinstarrt, die Bilder des fünften Akts auftauchen.

Fünfter Akt. Es taucht das Zimmer Jolanthes auf, in dem sie in schmerzhafter Ungeduld auf Mortimer wartet, indem sie vorbereitet, was zu seinem Empfang erforderlich ist, Sekt in den Kühler stellt, das Bad vorbereitet, zu dem ein Durchblick möglich sein muss. Endlich hört man die Tür leise vom Korridor und Mortimer tritt ein, wirft einen unscheinbaren Mantel und Hut ab und erscheint in der tarnenden Kleidung, in der er im Zimmer des Alten aufgetreten ist. Er wirft Gerät und Beute auf den Tisch, sich selbst auf das Ruhebett. Er unterrichtet sie mit ein paar Worten darüber, dass alles gelungen ist und gibt ihr durch eine Geste zu verstehen, dass er trinken will. Sie bringt Champagner, er raucht eine Zigarette an, die er nach ein paar Zügen auf den Teppich wirft, wo Jolanthe sie austritt.

"Ich werde dir erzählen ... - aber erst - " er weist auf die Beute und Geräte. Jolanthe hebt das Bild von der Wand und birgt alles Mitgebrachte im Wandschrank. Erst als das Bild wieder an seinem alten Platz hängt, zieht Mortimer Jolanthe zuziehend auf das Ruhebett und berichtet ihr kurz alles so, dass die zurückliegenden Geschehnisse in ein Bild von Plan und Tat geraten. Es ist also ein kurzer ergänzender Bericht, aus dem hervorgeht, dass er den Alten für tot hält, während des Erzählens fordert er noch Wein an, Jolanthe holt das Gewünschte, und als sie es bringt, schläft Mortimer tief und fest.

Scenenfolge als Entwurf zu einem Drehbuch für:

"Mortimer, ein Getriebener der dunklen Pflicht".

*Raubmord
hinter dem
Spiegel des
Fingerringes*

Zunächst ist grundsätzlich zu vermerken, dass das vorliegende Buch in seiner Handlungs- und Scenenfolge einer völligen Neubearbeitung bedarf, um die psychologischen Momente und die erzählerischen Einzelheiten in eine völlig neue Handlungsfolge zu verwandeln. Die meisten Filme, die heute erschiene Bücher nachzubilden trachten, kränken an dem Fehler, dass sie die Vorgänge als bekannt voraussetzen und mehr oder weniger illustrative Begebenheiten auf der Leinwand zeigen, anstelle einer neuen Handlungsfolge, die das gleiche Motiv in verwandelter Form zeigt. (So Raskolnikow, wie auch und viele andere)

Will man nun "Mortimer" als einen Kriminalfilm auffassen, so unterscheidet er sich dadurch von allen anderen Kriminalfilmen, dass die verhängnisvolle Tat vorangestellt wird und zu Anfang erscheint. Es geht also, primitiv gesagt, nicht um das alte Motiv: Wer ist der Mörder? sondern durchaus darum: Wird der allen bekannte Täter von der Kriminalpolizei entdeckt und verhaftet oder wird er es nicht?, Spannungsmomente, die auch das Buch bezeichnen. Nur diese Frage geht als roter Faden durch den Ablauf der ganzen Handlung. Dass es sich hier im inneren und äusseren Erlebnis nicht darum handelt, dass die Vertreter der gesitteten bürgerlichen Gesellschaft durch ihre Beauftragten mit mehr oder weniger grosser Berechtigung einem Verbrecher nachstellen und ihn zu fangen suchen, sondern um einen Triumph des Bösen über das Schlechte, geht für den einsichtigen Leser aus dem Roman hervor.

Es ist also von Bedeutung, dass dem Ausspielen der psychologischen Momente bei allen Begegnungen Raum und die grösste Sorgfalt entgegengebracht werden. (KruX - Mortimer, Groweland - Jolanthe, KruX - Jolanthe, KruX - Groweland, und Mortimer als falscher Schwede - Lill Corell.)

Die Geschehnisse und der Ablauf bleiben also moralisch unter dem Ausspruch des Dr. Groweland: "Ich hätte vielleicht den Verbrecher der Gerechtigkeit überliefert, nicht aber denen, die ihre eigene Ungerechtigkeit geschützt zu sehen wünschen". So ist die Rolle des Mortimers durchaus die eines Charakters im Sinne einer

unbeugsamen Naturgetriebenheit. Jeder Zug von billigem Triumph, von Leichtfertigkeit, Frivolität oder gar Gaunertum ist zu vermeiden. Er wirkt tiefernt, fast traumwandlerisch getrieben, in jeder Situation vollkommen Überlegen und ganz ohne Furcht, als folgte er nicht einem schlechten Gewissen, sondern einem Pflichtbewusstsein. Er darf niemals den Anschein erwecken, als flüchtete er vor seinen Verfolgern, eher, als forderte er sie heraus. Er tut, was er tun muss, ohne Selbstgefälligkeit oder Eitelkeit (der wahrhaft Böse ist nicht eitel), freilich auch ohne Liebe - sodass:

Der Rolle J o l a n t h e s, als seiner Gegenspielerin, im Seelischen nichts anhaften darf, das leichtfertig im Sinn der Dirne, oder hörig im Sinne der äusserlich Ergebenen haben darf. Ihr wesentlicher Charakterzug steht im Licht der unbewussten Aufgabe, dem Bösen in der Welt die Liebe entgegenzuhalten. In unaufdringlicher Feinheit ist ihr Wesen durch einen Zug fast mütterlicher Liebesbessere ausgezeichnet, welche keinesfalls ihre hohe Klugheit, ihre Geschicklichkeit, ihren Lebens- und Genusswillen, ihre starke Sinnlichkeit und ihre Schrankenlosigkeit ausschalten. Diese Eigenschaften lassen sich nur im Bewusstsein von Dummköpfen und Spiessbürgern nicht miteinander in einem Charakter vereinen.

Werden in solchem Sinn die Charaktere von Mortimer und Jolanthe durchgehalten, so geraten die Nebenfiguren ganz von selbst in die richtige Einstellung.

Nun ist wohl bekannt, dass ein Film nicht für das Publikum der Logen gedreht wird, sondern für das Parkett und die Ränge. Es ist aber ein Irrtum, an dem die meisten Filme der letzten Jahre krankten und worauf ihre Kurzlebigkeit zurückzuführen ist, dass die Hoffnung vorherrscht, ein Erfolg ginge von "unten" nach "oben". Der Erfolg geht von oben nach unten. Es handelt sich bei hohen Ansprüchen nur darum, das Ungewöhnliche und Rechte allgemeingültig darzustellen. Die Menge braucht die innere Logik des Geschehens nicht voll erwessen zu können, wohl aber wird sie die Atmosphäre als Gehalt, als echt oder unecht empfinden.

Dies ist bei allen hochgestimmten Bildwagnissen und beim gelassenen psychologischen Ausspinnen der Einzel-szenen in Betracht zu ziehen. Deshalb und darüber hinaus braucht der allgemeine Nebenszenen-Ablauf nicht in die dumm-korrekte, phantasielose Filmbürokratie zu geraten, wie bei den meisten halbwegs erträglichen Filmen der letzten deutschen Produktion. Hier muss ein heiteres, lebensvolles und natürliches Spiel betrieben werden. Eine der Bardamen darf ruhig einmal in der Nase bohren und ein Sektglas darf beim Servieren zerbrochen werden. Das 'Achtung Aufnahme' ist eine versteifende Kathederblüte der Filmmagister. In den meisten Fällen wäre fraglos die saloppe Probeaufnahme besser gewesen, soweit es um das Drum und Dran und um die Nebenszenen geht.

Es ist durchgehend alles so eingeteilt worden, dass ich von Aufzügen und Akten spreche, damit später leicht zu finden ist, um was es sich in Spruch und widerspruch handelt.

i. A u f z u g .

Spielklub der 'Dreizehn Verarmten'. Es treten auf: Mortimer, Salonder, der Schwede, Belami und auch der alte Friedheim. Die letzte Scene ist der Austausch der Perlen, verändert, der Perlen werden gleich ausgetauscht, so dass dieser Raub dem Beschauer sichtbar wird.

2. A u f z u g .

Der erste Akt zeigt Mortimer im Zimmer von Jolanthe beim Aufbruch zu seiner Tat.

Der zweite Akt ist im gleichen Raum der Auftritt von Peter, und im

dritten Akt wird die Strasse gezeigt, in der Jolanthe sich am Auto von dem Jungen verabschiedet.

Handlung - Psychologisches (Cubist) zu einer Hauptscene

3. A u f z u g .

Die Handlung

Der erste Akt dieses Aufzugs beginnt im Schlafraum des alten Friedberg. Die Raumeinteilung, betreffend Fenster und Türen mit Bett, Möbel und Wandtresor ist auf der beigefügten Zeichnung vermerkt. Das Schlafzimmer liegt in halber Dämmerung. Das geringe Licht dringt durch die Vorhänge der beiden Fenster in den Raum. Die Tür zum Korridor öffnet sich und lautlos erscheint die Figur Mortimers, wie sie aus dem vorangegangenen Abschied von Jolanthe dem Beschauer bekannt ist. Er durchmisst den Raum mit vollkommener Ruhe, ohne jede Geste einer ängstlichen Vorsicht. Er durchschneidet hinter dem Nachtkästchen die Drähte der Glockenleitung und des Telefons, und nimmt den Revolver aus der Schublade des Nachttischchens, verharret einen Augenblick vor dem eingebauten Wandtresor und tritt dann hinter den Fenstervorhang im Zimmer rechts. Seine Gestalt ist einen Augenblick matt erkennbar und man sieht noch, wie er sich hinter dem Vorhang bis zur Höhe der Fensterbank niederlässt.

Voll Fensterbank

*und wird
den Qual setzen
in anderen
Aufzügen
Einkauf*

Zweiter Akt. Ein vornehmes Auto fährt durch die parkartigen Gärten und Anlagen der Villenkolonie einer Grossstadt, so, dass mit den Scheinwerfern das Milieu erkennbar wird. Es ist der Wagen des alten Kommerzienrat Friedheim mit Chauffeur und Diener. Der Wagen fährt nun im Zwiellicht der Nachtbeleuchtung (Mond oder Bogenlampen) durch die Einfahrt seiner Villa. Das Licht am Portal flammt auf. Man sieht den Alten, gestützt vom Diener, sein Haus betreten. Seine Kleidung lässt auf eine Festlichkeit oder ein Bankett schliessen, von dem er leicht weinselig, ermüdet zurückkehrt. Er verlangt sofort nach seinem Kammerdiener, um sich zur Ruhe zu begeben. Sein alter Kammerdiener erscheint und steigt mit dem Kommerzienrat die Freitreppe empor zum ersten Stock.

Es muss deutlich geworden sein:

Die prachtvolle Villa, ein Teil des Parks und die Halle im Treppenraum.

Dritter Akt. Das Bild wechselt wieder in den Schlafraum des Alten hinüber. Der Raum liegt wieder in halber Dämmerung. Das geringe Licht bricht durch die Vorhänge der beiden Fenster genau wie zuvor, bis ein greller Lichtschein von aussen den Raum und seine Einrichtung für eine Weile in voller Lichtwirkung deutlich zeigt. Von Mortimer ist nichts zu sehen, auch kein Schattenbild. Der Lichtschein erlischt rasch und jetzt werden die Stimmen des Alten und seines Dieners von aussen her hörbar. Beide treten durch die gleiche Tür ein, die Mortimer benutzt hat. Das Licht an der Decke und am Nachttisch flammen auf, der Alte ist für die Nachtruhe gekleidet, der Diener nimmt ihm den leichten Hausschlafrock ab und wird ziemlich kurz und mürrisch durch einen Wink verabschiedet und daran gehindert, noch vorsorgliche prüfende Blicke in den Raum zu werfen. Er verschwindet durch die Tür links, die er leise und übertrieben vorsichtig hinter sich zuzieht, nachdem er das Deckenlicht gelöscht hat, so dass jetzt nur noch das Lämpchen am Nachttisch brennt.

Der Alte versucht, allein gelassen, Ruhe zu finden, was ihm jedoch nicht auf gewohnte Art gelingt. Er löscht das Licht am Nachttischchen, lässt aber unmittelbar darauf wieder aufflammen, richtet sich halb im Bett auf und starrt in den Raum, als lausche er auf etwas. Seine leise Unruhe darf nicht überbetont werden, man darf ihm nur anmerken, dass irgendetwas im Raum ihn beunruhigt. Endlich erhebt er sich, nimmt aus der Schublade des Nachttischchens ein Schlüsselbund, das der Diener zuvor mit anderen Taschenutensilien dort untergebracht hat, geht zum Wandschrank, der hinter Holztüren, die er öffnet, das Stahltesor enthält, verwirft jedoch seinen Plan und schliesst die Schranktüren wieder. Nachdem er zuvor die Stahltüren des Tresors mit den Fingerspitzen abgetastet hat. Er macht dann Miene, die Tür zum Dienerzimmer zu öffnen, unterlässt auch dies und bleibt einen Augenblick,

*hinter dessen
Vorhang kommen
verborgen ist,*

wieder als lauschte er, mitten im Raum stehen. Dann tritt er an das erste linke Fenster und schlägt, halb im Unterbewusstsein und wie in Gedanken, den Vorhang zurück, macht Miene auf das zweite Fenster zuzugehen, lässt es aber mit einer unwirsch-abwehrenden Handbewegung, begibt sich wieder zur Ruhe, nachdem er das Licht am Nachttisch gelöscht hat. Er liegt im Bett auf seiner linken Seite, so dass die beiden Fenster nicht in sein Blickfeld geraten. Darauf versinkt alles eine Weile in völliger Dunkelheit, bis langsam wieder so viel Licht durch die Vorhänge fällt, dass die, dem Beschauer jetzt vertrauten Gegenstände des Raums ungewiss erkennbar werden.

*✓ Der Alte
den Schreien
hört er.*

Es beginnt nun Mortimers langsamer Aufbruch vom Fenster aus auf das Bett zu. Der Alte liegt so, dass sein Gesicht nach links gerichtet ist, sein Blick also beim Wachen nicht ins Zimmer fällt, sondern auf den letzten Standort Mortimers, dem Bett gegenüber. Mortimer, dort angelangt, verharrt eine kurze Weile totenstill wie eine Statue, den Blick auf das Gesicht des Schlafenden gerichtet, der sich, nach wieder einer Weile, langsam aufrichtet, deutlich ungewiss, ob er die Erscheinung vor seinem Bett erlebt oder träumt. Dann sinkt er mit einem dumpfen röchelnden Aufschrei auf das Kissen zurück und unmittelbar darauf flammt Mortimers Blendlaterne auf in deren Kreisrund das Gesicht des Alten erscheint, entsetzt und erstarrt von Entsetzen, die Augen gross und tot ins Leere geöffnet, mit klaffendem Mund, so dass der Anschein erweckt wird, als sei er tödlich vom Schlag getroffen worden.

Mortimer entlässt das Totengesicht aus dem Kegel des Scheinwerfers, dessen Lampe er am Gürtel befestigt. Er schiebt die Schusswaffe, die er parat gehalten hatte, ruhig ein. Von nun ab tritt im Raum nur das sichtbar in den Lichtkegel, was der Rauber unmittelbar vor sich hat:

Die Schublade des Nachttisches, der er die Schlüssel entnimmt, die Stahltür des Tresors, das er öffnet, seine Beute, unter der er gelassen auswählt: Gebündelte Geldscheine, Schmuck, Gold und Steine. Papiere, die nicht Geld darstellen, legt er sorgfältig geordnet wieder zurück. Zuletzt entdeckt er ein kleines Futteral, öffnet es, und die Goldmünze Alexanders des Grossen wird in ihrem Samt sichtbar. Er starrt sie einen Augenblick an, sie scheint das einzige zu sein, was ihn tiefer bewegt, und birgt sie dann bei der übrigen Beute. Hierauf verschliesst er das Tresor wieder sorgfältig, legt das Schlüsselbund ins Nachtkästchen zurück und verschwindet durch die Tür, durch die er gekommen ist. Die letzten Bilder erscheinen also lediglich mehr oder weniger gross im Kreisrund des Scheinwerfers der Taschenlampe. Man sieht noch die Tür auf- und zugehen und für einen kurzen Augenblick den verlassenen Raum, der durch das letzte Aufflammen der Laterne noch einmal erscheint.

Vierter Akt.

Vierter Akt. Nach kurzer Weile erholt sich der alte Friedhelm aus seiner Erstarrung, schaltet das Licht an seinem Bett an und nach einem kurzen, völlig verstörten Starren in den Raum, springt er aus dem Bett auf die Tür zu, die er abschliesst. Hierauf reisst er das Telephon vom Halter, das er völlig benommen und aus der Fassung gebracht an der durchschnittenen Leine in der Hand hält. Er läutet alle Glocken an, die der Schalter auf seinem Nachttisch aufweist, lauscht und man merkt seinem Zustand für eine Weile an, dass er noch immer in einem furchtbaren Traum befangen zu sein glaubt. Dann reisst er die Tresorschlüssel aus der Zuglade seines Nachtkästchens und versucht das Tresor zu öffnen, was ihm aber nicht gelingt, da seine Hände zu stark zittern. Er brüllt nach dem Diener, tritt endlich mit dem Fuss gegen die Tür, als der Diener nicht sofort erscheint, und sinkt in einen Sessel am Tisch zwischen Fenster und Bett. Der Diener kam schlaftrunken ins Zimmer gewankt und die Scene, die sich nun abspielt ist für den Film von grosser Wichtigkeit, da die an Wahnsinn grenzende Besitzgier und die Verzweiflung über den Raub vom alten Friedhelm gegen eine völlige Verständnislosigkeit des Dieners ausgespielt werden muss. Der Diener sucht den Verstorbenen zu beruhigen, weil er immer noch glaubt, sein Herr litte unter dem Alpdruck eines Traumes, da ausser dem Gestammel und Geschrei über den Raub keinerlei Anzeichen im Raum zu entdecken sind. Er sucht ihn ins Bett zurückzuführen, bringt ihm Cognac vom Nebentisch her an das Bett, versucht ihn zu beschwichtigen, und sucht ihn auch noch abzulenken, als er den Befehl erhält, das Ueberfallkommando anzurufen. Darüber entdeckt der Diener das am Boden liegende Telephon und beginnt langsam zu ahnen, dass etwas Ungewöhnliches vorgefallen sein muss. Er sucht die Tür nach aussen zu öffnen, verweist darauf, dass sie geschlossen sei, steckt ein : Esel und : Dummkopf nach dem anderen ein, bis sich der Alte endlich soweit gefasst und erholt hat, dass er ihn hinunterschickt, um das Dienstpersonal und die Polizei zu alarmieren. Er hält ihn aber wieder hiervon zurück, da ihm davor graut, allein im Zimmer zu sein. Endlich erhält der Diener den Befehl, das Tresor zu öffnen, was geschieht, ohne dass durch die vollkommene Ordnung im Geldschrank der Diener davon überzeugt wird, dass hier ein Eingriff stattgefunden haben könnte. Endlich berichtet der Alte einigermassen zusammenhängend, was sich zugetragen hat, und der Diener, der ihn wiederholt mit der Beschwichtigung unterbricht, dass seinen Herrn ein böser Traum gequält haben müsse, entschliesst sich endlich auf einen Befehl hin, die Polizei anzurufen.

Diese Scene darf ruhig für den Beschauer den Anschein erwecken, als sei der ganze Vorgang wirklich ein Traum gewesen bis unmittelbar, nachdem der alte Kommerzienrat auf einem Sessel zusammengebrochen ist und verzweifelt vor sich hinstarrt, die Bilder des fünften Akts auftauchen.

von Hermann Ruckboldt in Jolanda
aufgelesen.

für einen
Bühnenbild

ja

Scenenfolge als Entwurf zu einem Drehbuch für:

"Mortimer, ein Getriebener der dunklen Pflicht."

Zunächst ist grundsätzlich zu vermerken, dass das vorliegende Buch in seiner Handlungs- und Scenenfolge einer völligen Neubearbeitung bedarf, um die psychologischen Momente und die erzählerischen Einzelheiten in eine völlig neue Handlungsfolge zu verwandeln. Die meisten Filme, die heute erschiene Bücher nachzubilden trachten, kranken an dem Fehler, dass sie die Vorgänge als bekannt voraussetzen und mehr oder weniger illustrative Begebenheiten auf der Leinwand zeigen, anstelle einer neuen Handlungsfolge, die das gleiche Motiv in verwandelter Form zeigt. (So Raskolnikow, wie auch und viele andere.)

Will man nun "Mortimer" als einen Kriminalfilm auffassen, so unterscheidet er sich dadurch von allen andern Kriminalfilmen, dass die verhängnisvolle Tat vorangestellt wird und zu Anfang erscheint. Es geht also, primitiv gesagt, nicht um das alte Motiv: Wer ist der Mörder?, sondern durchaus darum: Wird der allen bekannte Täter von der Kriminalpolizei entdeckt und verhaftet, oder wird er es nicht?, Spannungsmomente, die auch das Buch bezeichnen. Nur diese Frage geht als roter Faden durch den Ablauf der ganzen Handlung. Dass es sich hier im inneren und äusseren Erlebnis nicht darum handelt, dass die Vertreter der gesitteten bürgerlichen Gesellschaft durch ihre Beauftragten mit mehr oder weniger grosser Berechtigung einem Verbrecher nachstellen und ihn zu fangen suchen, sondern um einen Triumph des Bösen über das Schlechte, geht für den einsichtigen Leser aus dem Roman hervor.

Es ist also von Bedeutung, dass dem Ausspielen der psychologischen Momente bei allen Begegnungen Raum und die grösste Sorgfalt entgegengebracht werden. (Klux-Mortimer, Groweland-Jolanthe. Klux-Jolanthe. Klux-Groweland. Und Mortimer als falscher Schwede-Lill Corell.)

Der Ablauf und die Geschehnisse bleiben also moralisch unter dem Ausspruch des Dr. Groweland: "Ich hätte vielleicht den Verbrecher der Gerechtigkeit überliefert, nicht aber denen, die ihre eigene Ungerechtigkeit geschützt zu sehen wünschen." So ist die Rolle des Mortimers durchaus

die eines Charakters im Sinne einer unbeugsamen Naturgetriebenheit. Jeder Zug von billigem Triumph, von Leichtfertigkeit, Frivolität oder gar Gaunertum ist zu vermeiden. Er wirkt tiefernt, fast traumwandlerisch getrieben, in jeder Situation vollkommen Überlegen und ganz ohne Furcht, als folgte er nicht einem schlechten Gewissen, sondern einem Pflichtbewusstsein. Er darf niemals den Anschein erwecken, als flüchtete er vor seinen Verfolgern, eher, als forderte er sie heraus. Er tut, was er tun muss, ohne Selbstgefälligkeit oder Eitelkeit, (der wahrhaft Böse ist nicht eitel), freilich auch ohne Liebe - sodass:

Der Rolle Jolanthes, als die seiner Gegenspielerin, im Seelischen nichts anhaften darf, das leichtfertig im Sinn der Dirne, oder hörig im Sinne der ausserlich Ergebenen haben darf. Ihr wesentlicher Charakterzug steht im Licht der unbewussten Aufgabe, dem Bösen in der Welt die Liebe entgegenzuhalten. In unaufdringlicher Feinheit ist ihr Wesen durch einen Zug fast mütterlicher Liebessorge ausgezeichnet, welche keinesfalls ihre hohe Klugheit, ihre Geschicklichkeit, ihren Lebens- und Genusswillen, ihre starke Sinnlichkeit und ihre Schrankenlosigkeit ausschalten. Diese Eigenschaften lassen sich nur im Bewusstsein von Dummköpfen und Spiessbürgern nicht miteinander in einem Charakter vereinen.

Werden in solchem Sinn die Charaktere von Mortimer und Jolanthe durchgehalten, so geraten die Nebenfiguren ganz von selbst in die richtige Einstellung.

Nun ist wohl bekannt, dass ein Film nicht für das Publikum der Logen gedreht wird, sondern für das Parkett und die Ränge. Es ist aber ein Irrtum, an dem die meisten Filme der letzten Jahre kränken und worauf ihre Kurzlebigkeit zurückzuführen ist, dass der Erfolg von unten nach oben geht. Der Erfolg geht von oben nach unten. Es handelt sich bei hohen Ansprüchen nur darum, das Ungewöhnliche und Echte allgemeingültig darzustellen. Die Menge braucht die innere Logik des Geschehens nicht voll ermessen zu können, wohl aber wird sie die Atmosphäre als Gehalt, als echt oder unecht empfinden.

Dies ist bei allen hochgestimmten Bildwagnissen und beim gelassenen psychologischen Ausspinnen der Einzel-szenen in Betracht zu ziehen. Deshalb und darüber braucht der allgemeine Neben-szenen-~~ab~~lauf nicht in die dumm-korrekte phantasielose Filmbürokratie zu geraten, wie bei den meisten halbwegs erträglichen Filmen der letzten deutschen Produktion. Hier muss ein heiteres, lebensvolles und natürliches Spiel betrieben werden. Eine der Bardamen darf ruhig einmal in der Nase bohren und ein Sektglas darf beim Servieren zerbrochen werden. Das 'Achtung Aufnahme' ist eine versteifende Kathederblüte der Film-magister. In den meisten Fällen wäre fraglos die saloppe Probeaufnahme besser gewesen, *so weit es um*

*auf dem und dann, und um den
Neben-szenen geht*

*Die Hoffnung
vorher, dass
es bei einem
anderen noch geht*

Es ist durchgehend alles so eingeteilt worden, dass ich von Aufzügen und Akten spreche, damit später leicht zu finden ist, um was es sich in Spruch und Widerspruch handelt.

1. Aufzug.

Der erste Akt des Films zeigt Mortimer im Zimmer von Jolanthe beim Aufbruch zu seiner Tat.

Der zweite Akt ist im gleichen Raum der Auftritt von Peter und im

dritten Akt wird die Strasse gezeigt, in der Jolanthe sich am Auto von dem Jungen verabschiedet.

Dieser Aufzug ist in seiner ausführlichen Folge noch nicht dargestellt.

3. 2. Aufzug.

Der erste Akt dieses Aufzugs beginnt im Schlafrum des alten Friedberg. Die Raumeinteilung, betreffend Fenster und Türen mit Bett Möbeln und Wandtresor ist auf der beige-fügten Zeichnung vermerkt. Das Schlafzimmer liegt in halber Dämmerung. Das geringe Licht dringt durch die Vorhänge der beiden Fenster in den Raum. Die Tür zum Korridor öffnet sich und lautlos er scheint die Figur Mortimers, wie sie aus dem vorangegangenen Abschied von Jolanthe dem Beschauer bekannt ist. Er durchmisst den Raum mit vollkommener Ruhe, ohne jede Geste einer ängstlichen Vorsicht. Er durchschneidet hinter dem Nachtkästchen die Drähte der Glockenleitung und des Telefons. Werharrt einen Augenblick vor dem eingebauten Wandtresor und tritt dann hinter den Fenstervorhang im Zimmer rechts. Seine Gestalt ist einen Augenblick matt erkennbar und man sieht noch, wie er sich hinter dem Vorhang bis zur Höhe der Fensterbank niederlässt.

Zweiten Akt. Ein vornehmes Auto fährt durch die parkartigen Garten und Anlagen der Villenkolonie einer Grossstadt, so, dass mit den Scheinwerfern das Milieu erkennbar wird. Es ist der Wagen des alten Kommerzienrats Friedheim mit Chauffeur und Diener. Der Wagen fährt nun im Zwielflicht der Nachtbeleuchtung (Mond oder Bogenlampen) durch die Einfahrt seiner Villa. Das Licht am Portal flammt auf. Man sieht den Alten, gestützt vom Diener, sein Haus betreten. Seine Kleidung lässt auf eine Festlichkeit oder ein Bankett schliessen, von dem er leicht weinselig, ermüdet zurückkehrt. Er verlangt sofort nach seinem Kammerdiener, um sich zur Ruhe zu begeben. Sein alter Kammerdiener erscheint und steigt mit dem Kommerzienrat die Freitreppe empor zum ersten Stock. Es muss deutlich geworden sein:

Die prachtvolle Villa, ein Teil des Parks und die Halle im Treppenraum.

Nimmt den Kommerzienrat aus der Schlucht
und führt ihn ins Haus, und abends
es vorher

Der 1. Aufzug. Spielplan des ersten Aufzuges. Es treten auf Mortimer, Jolanthe, das Schloss der Baronin und die alte Friedberg. Der letzte Akt wird in der Strasse des Parks, vorwärts, die Person treten und die alten Friedberg. Der letzte Akt wird in der Strasse des Parks, vorwärts, die Person treten und die alten Friedberg.

Dritter Akt. Das Bild wechselt wieder in den Schlafraum des Alten hinüber. Der Raum liegt wieder in halber Dämmerung. Das geringe Licht bricht durch die Vorhänge der beiden Fenster genau wie zuvor, bis ein greller Lichtschein von aussen den Raum und seine Einrichtung für eine Weile in voller Lichtwirkung deutlich zeigt. Von Mortimer ist nichts zu sehen, auch kein Schattenbild. Der Lichtschein erlischt rasch und jetzt werden die Stimmen des Alten und seines Dieners von aussen her hörbar. Beide treten durch die gleiche Tür ein, die Mortimer benutzt hat. Das Licht an der Decke und am Nachttisch flammen auf, der Alte ist für die Nachtruhe gekleidet, der Diener nimmt ihm den leichten Hausschlafrock ab und wird ziemlich kurz und mürrisch durch einen Wink verabschiedet und daran gehindert, noch vorsorglich prüfende Blicke in den Raum zu werfen. Er verschwindet durch die Tür links, die er leise und übertrieben vorsichtig hinter sich ~~zu~~ ^{schliesst}, nachdem er das Deckenlicht gelöscht hat, so dass jetzt nur noch das Lämpchen am Nachttisch brennt.

Der Alte versucht, allein gelassen, Ruhe zu finden, ~~was~~ ihm jedoch nicht auf gewohnte Art gelingt. Er löscht das Licht am Nachttischchen, lässt aber unmittelbar darauf wieder aufflammen, richtet sich halb im Bett auf und starrt in den Raum, als lausche er auf etwas. Seine leise Unruhe darf nicht überbetont werden, man darf ihm nur anmerken, dass irgendetwas im Raum ihn beunruhigt. Endlich erhebt er sich, nimmt aus der Schublade des Nachttischchens ein Schlüsselbund, das der Diener zuvor mit anderen Taschenutensilien dort untergebracht hat, geht zum Wandschrank, der hinter Holztüren, die er öffnet, das Stahl-tresor enthält, verwirft jedoch seinen Plan und schliesst die Schranktüren wieder. Nachdem er zuvor die Stahltüren des Tresors mit den Fingerspitzen abgetastet hat. Er macht dann Miene, die Tür zum Dienerzimmer zu öffnen, unterlässt auch dies und bleibt einen Augenblick, wieder als lauschte er, mitten im Raum stehen. Dann tritt er an das erste linke Fenster und schlägt, halb im Unterbewusstsein und wie in Gedanken, den Vorhang zurück, macht Miene auf das zweite Fenster zuzugehen, lässt es aber mit einer unwirsch-abwehrenden Handbewegung, begibt sich wieder zur Ruhe, nachdem er das Licht am Nachttischchen gelöscht hat. Er liegt im Bett auf seiner linken Seite, so dass die beiden Fenster nicht in sein Blickfeld geraten. Darauf versinkt alles eine Weile in völliger Dunkelheit, bis langsam wieder so viel Licht durch die Vorhänge fällt, dass die dem Beschauer jetzt vertrauten Gegenstände des Raums ungewiss erkennbar werden.

Es beginnt nun Mortimers langsamer Aufbruch vom Fenster aus auf das Bett zu. Der Alte liegt so, dass sein Gesicht nach links gerichtet ist, sein Blick also beim Wachen nicht ins Zimmer fällt, sondern auf den letzten Standort Mortimers, dem Bett gegenüber. Mortimer, dort angelangt, verharret eine gute Weile totenstill wie eine Statue, den Blick auf das Gesicht des Schlafenden gerichtet, der sich, nach wieder einer Weile langsam aufrichtet,

deutlich ungewiss, ob er die Erscheinung vor seinem Bett erlebt oder träumt, dann sinkt er mit einem dumpfen röchelnden Aufschrei auf das Kissen zurück und unmittelbar darauf flammt Mortimers Blendlaterne auf in deren Kreisrund das Gesicht des Alten erscheint, entstellt und erstarrt von Entsetzen, die Augen gross und tot ins Leere geöffnet, mit klaffendem Mund, so dass der Anschein erweckt wird, als sei er tödlich vom Schlag getroffen worden.

Mortimer entlässt das Totengesicht aus dem Kegel des Scheinwerfers, dessen Lampe er am Gürtel befestigt. Er schiebt die Schusswaffe, die er parat gehalten hat, ruhig ein. Von nun ab tritt im Raum nur das sichtbar in den Lichtkegel, was der Räuber unmittelbar vor sich hat:

Die Schublade des Nachttisches, der er die Schlüssel entnimmt, die Stahltür des Tresors, die er öffnet, seine Beute, unter der er gelassen auswählt: Gebündelte Geldscheine, Schmuck, Gold und Steine. Papiere, die nicht Geld darstellen, legt er sorgfältig geordnet wieder zurück. Zuletzt entdeckt er ein kleines Futaral, öffnet es, und die Goldmünze Alexanders des Grossen wird in ihrem Samt sichtbar. Er starrt sie einen Augenblick an, sie scheint das einzige zu sein, was ihn tiefer bewegt, und birgt sie dann bei der übrigen Beute. Hierauf verschliesst er das Tresor wieder sorgfältig, legt das Schlüsselbund ins Nachtkästchen zurück und verschwindet durch die Tür, durch die er gekommen ist. Die letzten Bilder erscheinen also lediglich mehr oder weniger gross im Kreisrund des Scheinwerfers der Taschenlampe. Man sieht noch die Tür auf- und zugehen und für einen kurzen Augenblick den verlassenen schwachdämmerigen Raum, *der*

traff
Vierter Akt. Es taucht das Zimmer Jolanthes auf, in dem sie in schmerzhafter Ungeduld auf Mortimer wartet, indem sie vorbereitet, was zu seinem Empfang erforderlich ist, Sekt in den Kühler stellt, das Bad bereitet, zu dem ein Durchblick möglich sein muss. Endlich hört man die Tür leise vom Korridor und Mortimer tritt ein, wirft einen unscheinbaren Mantel und Hut ab und erscheint in der tarnenden Kleidung, in der er im Zimmer des Alte aufgetreten ist. Er wirft Gerät und Beute auf den Tisch, sich selbst auf das Ruhebett. Er unterrichtet sie mit ein paar Worten darüber, dass alles gelungen ist und gibt ihr durch eine Geste zu verstehen, dass er trinken will. Sie bringt Champagner, er raucht eine Zigarette an, die er nach ein paar Zügen auf den Teppich wirft, wo Jolanthe sie austritt:

"Ich werde dir erzählen... - aber erst - " erweist auf die Beute und Geräte. Jolanthe hebt das Bild von der Wand und birgt alles Mitgebrachte im Wandschrank. Erst nachdem das Bild wieder an seinem alten Platz hängt, zieht Mortimer Jolanthe zu sich auf das Ruhebett und be-

Nur das letzte Koffein in der Latrine
noch einmal Sekt bereiten!

Vierter Akt

richtet ihr kurz alles so, dass die zurückliegenden Geschehnisse in ein Bild von Plan und Tat geraten. Es ist also ein kurzer ergänzender Bericht, aus dem hervorgeht, dass er den Alten für tot hält, während des Erzählens fordert er noch Wein an, Jolanthe holt das Gewünschte, und als sie es bringt, schläft Mortimer tief und fest.

Mortimer
10.11.1911

*Schemm in der Nacht zu sein konnte
2.11.1911 - Anfang der Polizei - Kasse -
Anschluß - also unten. An Kasse
fort auf.*

Fünfter Akt. Es taucht das Zimmer Jolanthes auf, in dem sie in schmerzhafter Ungeduld auf Mortimer wartet, in dem sie vorbereitet, was zu seinem Empfang erforderlich ist, Sekt in den Kühler stellt, das Bad bereitet, zu dem ein Durchblick möglich sein muss. Endlich hört man die Tür leise vom Korridor und Mortimer tritt ein, wirft einen unscheinbaren Mantel und Hut ab und erscheint in der tarnenden Kleidung, in der er im Zimmer des Alten aufgetreten ist. Er wirft Gerät und Beute auf den Tisch, sich selbst auf das Ruhebett. Er unterrichtet sie mit ein paar Worten darüber, dass alles gelungen ist und gibt ihr durch eine Geste zu verstehen, dass er trinken will. Sie bringt Champagner, er raucht eine Zigarette an, die er nach ein paar Zügen auf den Teppich wirft, wo Jolanthe sie austritt:

"Ich werde dir erzählen... - aber erst - " er weist auf die Beute und Geräte. Jolanthe hebt das Bild von der Wand und birgt alles Mitgebrachte im Wandschrank. Erst nachdem das Bild wieder an seinem alten Platz hängt, zieht Mortimer Jolanthe zu sich auf das Ruhebett und berichtet ihr kurz alles so, dass die zurückliegenden Geschehnisse in ein Bild von Plan und Tat geraten. Es ist also ein kurzer ergänzender Bericht, aus dem hervorgeht, dass er den Alten für tot hält, während des Erzählens fordert er noch Wein an, Jolanthe holt das Gewünschte, und als sie es bringt, schläft Mortimer tief und fest.

Auftritt von
Kommissar Krux und Doktor Groweland
im Amtsraum der Polizeidirektion.

(Krux an seinem Schreibtisch, zur Seite in einigem Abstand neben der
Tür an einem Tisch seine Sekretärin.)

Krux

Diese Papiere bringen Sie in die Direktion. Dies ist der Akt Friedheim und
dort liegen die Akten über den schwedischen Hoteldieb Gösta Lintgreen. Le-
gen Sie mir die Durchschläge auf den Schreibtisch.

Die Sekretärin

(bricht auf)

Krux

Schicken Sie mir Doktor Groweland.

Das Telefon

(läutet)

Krux

(hebt den Hörer vom Halter)

Eine plärrende Stimme

Krux

(ins Telefon)

Was eilig ist, entscheide ich. Geben Sie Ihre Aussage unten zu Protokoll.

Doktor Groweland

(tritt auf. Er ist bis ins kleinste hinein elegant und sommerlich ge-
kleidet und nimmt nach kurzem förmlichen Gruss den Sessel gegenüber
dem Schreibtisch von Krux ein, legt die Beine gelassen übereinander,
und raucht eine Zigarette an. Der Gegensatz zwischen seiner Eleganz
und der derb-bürgerlichen, nüchternen, fast schäbigen Gewandung von
Krux ist deutlich hervorzuheben.)

Krux

Ich möchte wissen, wo Sie Ihre Nerven herhaben!

Groweland

Alles auf Kredit, Herr Kommissar.

Krux

Wenn Sie nur nicht Ihren Kredit bei der Direktion aufs Spiel setzen.

Groweland

Ich stehe zur Verfügung, so lange man mich hier brauchen kann.

Krux

Kriminalität als Sport!

Groweland

(überlegen, ablenkend)

Darf ich über den Fall Peter von Glenau berichten?

Krux

Ich bitte darum.

Groweland

Ich habe die vermeintliche Urheberin dieses Selbstmordes aufgesucht und mich davon überzeugt, dass sie keine Schuld an diesem Vorfall trifft.

Krux

Wer ist diese Urheberin?

Groweland

Die Direktrice der Atlantik-Bar, ein Fraulein Jolanthe Gordon, in die sich der Junge verliebt hatte. Ich habe mich davon überzeugt, dass sie völlig unschuldig am Tod des jungen Mannes ist und dass sie ihm zuvor eher geholfen als geschadet hat. Die Direktion wünscht Bericht an den Vater des Toten und dann Ruhe.

Krux

Gut.- Ist Neues über den Raubüberfall bei Kommerzienrat Friedheim zu berichten?

Groweland

Ja und nein. Diese geheimnisvolle und dunkle Raubtat macht mir gewaltig zu schaffen. Es hat sich unter anderem ergeben, dass der alte Friedheim in der

letzten Zeit häufig nächtliche Besuche von allerhand zweideutigen Lebedamen der Unterwelt gehabt hat.

Krux

Wenn schon. Wozu fährt diese Entdeckung?

Groweland

Es handelt sich hier, meines Erachtens, weniger um die nächtlichen Damenbesuche, als vielmehr um die Männer und Geliebten, wenn Sie wollen um die Zuhälter, denen diese Mädchen zugehörig oder hörig sind. Wie käme anders der Räuber zu dieser genauen Kenntnis von Haus und Zimmer in der Villa des Alten?

Krux

Das ist ein ausgezeichneter Hinweis. Da führt ein Weg.- Wie kommen Sie auf diesen Gedanken?

Groweland

Er lag nahe.

Krux

(auflachend)

Aber nicht Ihnen.- Also, woher stammt er und wer hat Sie darauf gebracht?

Groweland

(unter dem forschenden Blick von Krux übereifrig, ablenkend)

Niemand, der in dieser Sache auch nur im entferntesten beteiligt sein könnte.

Krux

Das sagen Sie.- Wer also?

Groweland

(lächelnd mit heimlichem Stolz auf die Urheberin, leichthin)

Ich schmücke mich nicht gern mit fremden Federn. Der Einfall stammt von Fräulein Jolanthe Gordon, als ich mit ihr über den jungen Clenau sprach und Auskünfte über das Leben und Treiben in der Bar erbat.

Krux

(aufmerksam, beteiligt, bohrend)

Diese Gordon, die Sie wegen des Selbstmörders verhört haben?

Groweland

Ja. Sie ist Direktrice des weiblichen Personals der Atlantik-Bar, selbst Bardame, eine sehr kluge, gebildete und schöne Frau.

Krux

So.- Was haben Sie über diese Gordon sonst noch in Erfahrung gebracht?

Groweland

(ärgerlich, ablehnend)

Das denkbar Beste. Sie ist, wie gesagt, völlig unschuldig am Tod des jungen Clenau.

Krux

(zu Beginn brutal-höhnisch)

Das denkbar Beste! Bei Ihnen scheint nur das Beste denkbar zu sein.- Diese Priesterin aus dieser Teufelsküche von Bar fängt an mich zu interessieren. Wie kamen Sie denn dazu, mit ihr über den Raub bei Friedheim zu sprechen? Was sollte denn die Dame darüber wissen?

Groweland

Nichts. Ich sprach mit ihr über den Fall.

Krux

(lauernd)

Wieso, warum denn das?

Groweland

Die Atlantik-Bar liegt mir auf dem Weg der Nachforschung, sowohl über diesen Schweden Lintgreen, als auch über den Täter bei Friedheim. Die Dame war mir...

Krux

(einfallend)

Verdächtig?

Groweland

Nein, das gewiss nicht.

Krux

Aber Sie müssen doch sehr ausführlich mit ihr über den Raub bei Friedheim gesprochen haben?

Groweland

Wie gesagt, der Weg über diese Bar ist nicht zu umgehen.

Krux

Möglich.- (in gesteigerter Aufmerksamkeit) Aber wie kommt denn ein Frauenzimmer auf solche Gedanken, wenn sie ihre Gedanken nicht längst bei diesen Dingen hat?

Groweland

(schweigt, deutlich um einen Entschluss ringend, leicht überführt)

Krux

(völlig verändert, plump triumphierend)

Gut. Ich danke für heute.- Eins noch: Der dunkle Bursche vom Raub bei Friedheim ist d o r t zu suchen. (er weist mit dem Daumen zur Decke) Nicht dort! (er weist mit dem Daumen zu Boden).- Ich brauche dann noch das genaue Verzeichnis der geraubten Werte.

Groweland

(setzt in Gedanken zu einer nachholenden Entgegnung ein, verwirft seinen Vorsatz und sagt trocken, sachlich, abschliessend)

Eine beträchtliche Liste. Sie werden staunen!

(ab.)

Krux

(nimmt das Telefon vom Halter)

Verbinden Sie mich mit der Direktion der Atlantik-Bar.

Die Sekretärin

(betritt den Raum und nimmt ihren Platz ein)

Krux

Wenn ich diese Kreuzung von Fuchs und Heiland nicht brauchte, ich hätte den Kerl längst zum Teufel gejagt.,

Die Sekretärin

Herr Kommissar meinen unsern Doktor Groweland?

Krux

Ich sprech' doch nicht mit Ihnen! Schreiben Sie Ihr Zeug.

Die Maschine

(klappert)

Das Telefon

(läutet an)

Krux

(hebt die Hand beschwichtigend gegen die Maschine)

Die Maschine

(schweigt)

Krux

(meldet sich)

Polizeikommissar Krux.

Eine plärrende Stimme

Krux

Sie haben sich um drei Uhr bei der Polizeiinspektion einzufinden und sich in meinem Amtsraum melden zu lassen.

Das Telefon

(plärrt)

Krux

Wollen Sie mich nicht auch noch zu einer öffentlichen Plauderei im Radio einladen?- Was vorliegt, das erfahren Sie bei Ihrem Besuch.

(erlegt den Hörer ab.)

Die Maschine

(klappert sofort wieder an)

Krux

(zur Sekretärin)

Stop. Melden Sie nach unten: Falls Jolanthe Gordon, die Direktrice der Atlantik-Bar, in ihrer Privatwohnung, die gleich zu erkunden ist, Telefonanschluss hat, so ist jedes Gespräch abzuhören. Die Adresse ist mir zu melden. (erdiktiert die Worte langsam und deutlich).

Die Sekretärin

(stenographiert mit)

(abblenden)

. . .

Neues BildG r o w e l a n d a l l e i n

(er betritt seinen bescheidenen Amtsraum, wirft Hut und Mantel wütend in die Ecke des Zimmers zu Boden)

Wenn ich nicht endlich das Lügen lerne, werde ich noch zum Verhängnis für alle Wahrhaftigen. Diese Bulldogge von einem Spürhund macht noch seine Kollegen zu Delinquenten.- Muss ich da dieses entzückende Geschöpf dem Grossinquisitor in die Fänge jagen! (er lässt sich am Schreibtisch nieder)

Ich muss diese Frau auf den Besuch des Grobians vorbereiten. (ernimmt das Telefon vom Halter, wirft es aber wieder dorthin zurück) Das ist ja Wahnsinn! Dieses Mädchen und verdächtig. (er stützt den Kopf in beide Hände und grübelt vor sich hin, wiederholt langsam, wie nach einem Diktat)

Aber wie kommt denn ein Frauenzimmer auf solche Gedanken, wenn sie ihre Gedanken nicht längst bei diesen Dingen hat?

(hinter ihm erscheint die Vision seiner Erinnerung, als das Bild bei Berlotti, das die Scene darstellt, in der Jolanthe erfährt, dass Friedheim lebt. - Das Bild erlischt.- Groweland springt auf, greift sich grübelnd an die Stirn und starrt vor sich hin.)

(abblenden)

(es folgt Krux Besuch im Hotel, und das Verhör des Baron de Sanchez, Mortimer's.)

Unveröffentlicht

Entwürfe zu einem Drehbuch
"Mortimer, ein Getriebener
der dunklen Pflicht"
Typoskript mit eigenhändiger
Korrekturen