

Verbundkatalog Kalliope

"Der Getriebene der dunklen Pflicht". Voranschläge und ein allgemeiner Überblick über Art und Umfang des geplanten Films

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

Voranschläge und ein allgemeiner Ueberblick
über Art und Umfang des geplanten Films

" D e r G e t r i e b e n e d e r d u n k l e n P f l i c h t "

Was allgemein über den Ablauf, über die psychologischen Wirkungsnuancen und über das Niveau der Auffassung und der Darstellung zu bemerken ist, findet sich grundsätzlich in bereits ergangenen Mitteilungen vermerkt. Die heute versuchte Uebersicht über das Ganze ist unverbindlich und dient lediglich zur Unterstützung der Erwägungen beider Parteien.- Die Handlung vollzieht sich, mit einigen Aenderungen der Folgen, ziemlich genau nach dem Ablauf des vorliegenden Romans. Das Personal setzt sich zusammen aus folgenden Personen:

Männer:

Mortimer	Gustaf Gründgens
Kommissar Krux	offen
Dr. Groweland	"
Geh. Kommerzienrat Friedheim	"
Gösta Lintgreen	"
Bankier Salonder	"
Peter	"
Direktor Bellami	"
Diener bei Friedheim	"
Sergant Stützel	"
Zwei Polizeidiener bei der Haussuchung	"

Frauen:

Jolanthe Gordon	Marianne Hoppe
Lill Corell	offen
Madame Oliva	"
Eine bestimmte Bardame	"

Nebenfiguren:

Herren des Klubs im Spielsaal der Dreizehn Verarmten,
Bardamen, Kellner, Autochauffeur, Diener, Gäste bei Ber-
lotti, Gäste im Nachtlokal, Garderobefrau, Wirt im Nacht-
lokal, Bettlerin.

Da für den Spielablauf des Films keinerlei Bauten erforderlich sind, und alle Szenen sich in Interieurs abspielen, die ohne besonderen Aufwand zu beschaffen oder zu beziehen sind, belaufen sich die Unkosten auf diesem Gebiet, bei einiger Geschicklichkeit und Auswahl, nicht hoch. Nach bisherigen Entschlüssen fällt die Scene beim Agenten Heimerling und die Barunterredung Jolanthes mit dem Leutnant Hardenberg fort. Es ist möglich, sie unter Umständen noch einzufügen, da die ganze Vorführung so gedacht ist, dass alle, zumeist nur retardierenden Zwischen-
spiele streng vermieden werden, wenn sie nicht der Charakterisierung der Hauptpersonen dienen.-

Was nach Abschluss des Vertrages die ersten Leistungen des Autors betrifft, so ist ein technisch erfahrener Bearbeiter für das Drehbuch zur Verfügung zu stellen, der bis ins kleinste hinein das technisch Mögliche zu beurteilen vermag. Dies ist besonders deshalb wichtig, weil mit der Regie des Autors ziemlich ungewöhnliche seelische Situationen, wie etwa ergänzende Rückerinnerungen, oder als Gestalt dargestellte Gedanken hintergründlich zu erscheinen haben. Hier muss eine genaue Kenntnis der filmischen Möglichkeit als gesicherte Grundlage dienen.

Praktisch ist die Sache so gedacht, dass der für die technische Durchführung des Drehbuchs gewählte Sachverständige, dieses Drehbuch in Gemeinschaft mit dem Autor in Ambach herstellt.

Mit Ausnahme der beiden Hauptdarsteller obliegt die Regie bei der Herstellung des Drehbuchs wesentlich dem Autor, so weit es um die Betonung und Gestaltung der fortführenden entscheidenden Handlung geht. Ebenso übernimmt der Autor die Verantwortung für alle entscheidenden Dialoge, die zwar dem Buch zugrunde liegen, aber für den Film einer Konzentration im Sinn der rasch und klar sich abwickelnden Handlung bedürfen.

. . .

Die gemeinsame Arbeit zwischen den beiden Hauptdarstellern und dem Autor wird in Unterredungen stattfinden, bei denen der Autor das grösste Vertrauen zur Empfänglichkeit und Kapazität beider Künstler hat. Ihre Grundhaltung als Charaktere wurde bereits angedeutet. Dasselbe bezieht sich auf die Einstudierungen der psychologischen Haltung von Doktor Groweland, der eine sehr wesentliche Rolle beim inneren Erlebnisablauf des Ganzen spielt und der Träger der Idee in gleichem Masse ist, wie er zum Verständnis der Motive des Helden und Jolanthe Gordons beizutragen hat.

Wer die Regie des Ganzen übernimmt (nachdem die Verhältnismässigkeit und Gewichtigkeit der Einzelszenen vom Autor festgelegt worden sind) bleibt dem Ermessen der Firma überlassen. Vorschläge von Gründgens und Marianne Hoppe sind in Betracht zu ziehen.

Hier sei vermerkt, um späteren eventuellen Differenzen endgültig vorzubeugen, dass die Mitarbeit des Autors bei der Regie keine unbedingte Autorität darzustellen hat, d. h. er fordert nicht, den endgültigen Ausschlag zu geben, falls die Gesellschaft anderer Meinung als er sein

sollte. Die Mitarbeit des Autors kann soweit von der Firma gewünscht und eingeschaltet werden, als sie den Verantwortlichen für die Finanzierung des Films willkommen ist und fördernd erscheint. Bei Differenzen gibt der Wunsch der Firma den Ausschlag. In diesem Fall tritt der Autor von seiner aktiven Mitarbeit in eine beratende Stellung zurück und die Ausführung des Films bleibt das unbestrittene Recht der Firma als Inhaberin der erworbenen Verfilmungsrechte. Die Mitarbeit des Autors ist angemessen zu honorieren, unabhängig von der Kaufsumme des erworbenen Verfilmungsrechts. Seine tatsächlichen nachweisbaren Unkosten, wie etwa Reisen und dergleichen, sind, nach realen Vorlagen, zu erstatten.

Was den Kostenaufwand für die Schauspieler betrifft, so lässt sich etwa folgende Kalkulation zugrundelegen:

Honorar für Gustaf Gründgens etwa	DM. 30.000.-
" " Marianne Hoppe "	DM. 20.000.-
" " Groweland "	DM. 12.000.-
" " Krux "	DM. 8.000.-
" " Lill Corell "	DM. 5.000.-,

sodass ein Honoraraufwand für die Prominenz
der Darsteller von etwa
in Betracht zu ziehen wäre.

Für die Nebenfiguren ist etwa ein Betrag von	DM. 25.000.-
einzusetzen, sodass bei vorsichtiger und vernünftiger	
Vergebung der Rollen eine wirklich leistungsfähige	
Künstlerschaft für einen Betrag von rund	DM. 100.000.-
zusammenzubringen wäre.	

Hier ist bei geschickter Auswahl durchaus anzunehmen, dass die Schauspieler für die Nebenrollen heute bei nicht zu hohen Forderungen gern und bereitwillig zur Verfügung stehen werden, wenn ihnen Gelegen-

heit gegeben wird, überhaupt zu spielen und zwar in einem Film in Gemeinschaft mit Gustaf Gründgens und Marianne Hoppe. Keiner der Nebenrollen erfordert, bei einsichtiger und kluger Regie, mehr als ein erwiesenes Talent zum Spiel überhaupt. Hier mag die Nebenbemerkung Platz haben, dass dem Autor weniger an traditioneller Routine der Nebenfiguren gelegen ist, als vielmehr an einer glücklichen Typenauswahl und schauspielerischem Talent unverbrauchter Kräfte.

Die Spitzenhonorare für die beiden Hauptdarsteller sind von mir völlig unverbindlich angenommen worden, ich glaube, aber, dass sie kaum wesentlich überschritten werden. Hier halte ich es für vernünftig dass vor einer Anfrage und einem Abschluss mit Gustaf Gründgens und Marianne Hoppe, eine Unterredung oder eine schriftliche Auseinandersetzung über das Thema und die Aussichten, mit dem Autor in die Wege geleitet wird.

Für die Verfilmungsrechte stehen dem Autor DM. 20.000.- zu, deren Zahlung so zu erfolgen hat, dass ihm 7.000.- DM. bei Unterzeichnung des Vertrages zustehen, 7.000.- DM. bei der Premiere und der Rest des Betrages nach Ablauf eines halben Jahres nach der Premiere. Dieser Honorarbetrag gilt als ein Vorschuss auf die Beteiligung des Autors von 2% (zwei Prozent) der Bruttoeinnahmen der Filmgesellschaft.

. . .

Es folgt nun ein vorläufiger Ueberblick über die Hauptscenen, die in der angegebenen Reihenfolge den Ablauf des ganzen Films tragen werden. Sie sind naturgemäss hier nur aneinandergereiht, um einen Ueberblick über die Verhältnismässigkeit zu gewähren und um die Zeitmasse etwa zu bestimmen:

.

Erstes Hauptbild:

Spielklub der Dreizehn Verarmten. Folgende Figuren treten auf: Mortimer, Kommerzienrat Friedheim, der Schwede Gösta Lintgreen, Bellami. Spielszenen an getrennten Tischen und zuletzt die Begegnung des schwedischen Hoteldiebs mit Mortimer, der seine Perlen anbietet und loswird. Eventuell wird der Perlenaustausch, den Mortimer vornimmt, gleich hier gezeigt.

Zweites Hauptbild:

Jolanthes Zimmer mit Mortimers Aufbruch zu seiner Tat. Nach seinem Abtritt die Scene mit Peter. Dieser Teil endet mit Jolanthe in der Bar, in der Peter noch einmal als verzweifelter Liebhaber kurz auftritt.

Drittes Hauptbild:

Schlafräum des alten Friedheim. Die Ausführung der Raubtat. Die Dienerscene. Ueber dieses Bild ist bereits im Detail berichtet worden.

Viertes Hauptbild:

Mortimers nächtliche Rückkehr zu Jolanthe. Die Bergung des Raubs im Wandschrank. Ein kurzer Bericht Mortimers. Er schläft auf der Couch ein, als ihm ein neues Glas Sekt gebracht wird. Jolanthe vor dem Schlafenden.

Fünftes Hauptbild:

Der Detektiv Dr. Groweland bei Jolanthe. Sie treffen sich nicht auf der Strasse wie im Buch, sondern in ihrem Zimmer. Hierauf die Scene im Weinrestaurant zwischen Groweland und Jolanthe. Dieser Teil endet mit Jolanthes Ankunft in der Bar und einer kurzen Barscene mit Tanz im Hintergrund und Ballmusik.

Sechstes Hauptbild:

Die Detektive Krux und Groweland im Amt. Growelands Erzählung vom Tod Peters, die schon durch seine Liebe zu Jolanthe getrübt ist. Der erwachende Verdacht Krux'. Growelands erster Zweifel. Rückblick auf Jolanthes lachendes Erschrecken bei Berlotti.

Siebentes Hauptbild:

Krux bei Mortimer im Hotel. Der Ablauf ist im Buch genau geschildert. Eine der wichtigsten ausgespielten Hauptscenen.

Achtes Hauptbild:

Mortimer und Jolanthe nachts in der Villa des Freundes. Die erste Erwähnung von Lill Corell als Detektivin in der Bar durch Jolanthe. Fahrt zu Madame Oliva. Seefahrt mit der Bergung des Raubs im Badehaus. Jolanthe schläft am Ufer ein. Ihre Traumbilder der tropischen Landschaft nach Mortimers kurzem Reisebericht.

Neuntes Hauptbild:

Krux in Jolanthes Zimmer. Die Haussuchung. Die Entdeckung des leeren Wandtresors.

Zehntes Hauptbild:

Krux und Groweland im gleichen Raum des Amtsgebäudes wie vorher. Krux schickt Groweland als Spion in den Spielklub der Dreizehn Verarmten. Krux wird durch Groweland im Gespräch über die beiden Kriminalfälle davon überzeugt, welche Gesellschaft er im Grunde schützt.

Elftes Hauptbild:

Spielklub bei den Dreizehn Verarmten. Die Begegnung Mortimers mit Groweland.

Zwölftes Hauptbild:

Mortimer als falscher Schwede mit Lill Corell in 'Fritsches gute Weinklausen'. Lill Corells Telefonat. Eintreffen der Polizei.

Dreizehntes Hauptbild:

Amt. Begegnung Groweland mit Lill Corell nach deren Misserfolg. Lill Corell zeigt Groweland die Münze Alexanders des Grossen.

Vierzehntes Hauptbild:

Mortimer und Jolanthe. Pläne zur Flucht, im bereits bekannten Haus des Freundes. - Jolanthe in der Bar und ihre Begegnung dort mit Groweland. (Eventuell vorher mit Herdenberg.) Jolanthes Zusage, Groweland in seiner Wohnung zu besuchen, nachdem ihr bei seiner Andeutung seines Wissens von der geplanten Flucht nach Spanien das Sektglas aus der Hand gefallen ist. Es ist der Anschein zu erwecken, als ginge sie ihm, aus Angst vor seiner Erforschung, in die Falle.

Fünfzehntes Hauptbild:

Jolanthe und Groweland in dessen Wohnung. Growelands Enthüllung der ganzen Begebenheit und sein Liebeseingeständnis als Abschied.

Sechzehntes Hauptbild:

Kurze Schlusszene an Bord.

. . .

Ueber den Stil der Vorführungen ist kurz anzudeuten, dass der französische Film, "Das Boot der Verbannten", über dessen Tendenz hier nicht zu reden ist, ein gutes Vorbild für Haltung, Ablauf und Ergänzung durch Einblendung ist. Das bedeutet, dass die Vorgänge auch in ihrer Wirkung auf Dritte und in ihrer Nachwirkung zu zeigen sind.

Was endlich die Uebergänge von Handlung zu Handlung betrifft, so sind auch geringe Nebeneinfügungen wirkungsgemäss zur Charakterisierung der Hauptpersonen auszunutzen. Um ein improvisiertes Beispiel zu nennen:

Es soll gezeigt und deutlich werden, dass Mortimer den Spielklub in seinem Wagen verlässt. Hier wäre das einfache Bild seiner Abfahrt banal und armselig. Es liesse sich jedoch folgendermassen beleben:

Mortimer verlässt über die Freitreppe der Vorhalle den Klub und

wird vor seinem Wagen von einem jungen Weib angesprochen.

Die Bettlerin: Herr, ich will nichts Böses... mein Kind hungert.

Mortimer (greift in die Seitentasche seines Rocks und reicht der jungen Frau einen Geldschein. Dann besteigt er den Führersitz seines Wagens.)

Die Bettlerin: (läuft ihm an den Wagenschlag nach, durchs Fenster:) Herr.. Sie haben sich vergriffen, das ist ein Tausendmarkschein... (Sie reicht Mortimer den Schein zurück.)

Mortimer (Unsichtbar vom Führersitz aus:)

Scher dich zum Teufel. Alles Geld stammt von ihm.

(Er fährt ab.)

Die Bettlerin: (schluchzend) Mein Kind ...

Durch solch scheinbare Zwischenscene etwa erlebt der Beschauer die Gleichgültigkeit Mortimers gegen Besitz, seinen Grossmut und seinen völligen Mangel an Sentimentalität. Die Bettlerin hat freilich in ihren drei Sätzen eine filmische Aufgabe ersten Ranges, obgleich das Ganze wie eine zufällige Bagatelle aussieht, belebt diese Scene die Freiheit der Atmosphäre um den Helden intensiver als eine lange Gutmütigkeitskomödie schlechter Tradition. - In diesem Geist haben alles Flickwerk und haben alle Uebergänge unter Beachtung und guten Einfällen zu stehen.

. . .

Es braucht nicht unbedingt Berlin zu sein, in dem der Film spielt, es wäre aber aus mehr als einem Grunde sehr zu wünschen. Unter diesen Gründen sind auch politische, in ihrer Wirkung, hier wie dort. Das frühere Berlin wird leicht in kurzen, älteren Aufnahmen (Strassenbildern oder Tiergartenwegen) zu beschaffen sein, die etwa bei Autofahrten oder ähnlichen Gelegenheiten auftauchen.

Randbemerkung zum Charakter der Hauptfiguren.

Will man 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 R o l l e d e s M o r t i m e r s 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 tieferntst, fast traumwandlerisch getrieben, in jeder Situation vollkommen überlegen und ganz ohne Furcht, als folgte er nicht einer

Gier nach Besitz, 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- so dass:

D e r R o l l e 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 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 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 kranken 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 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 Ausspielen der Einzelszenen in Betracht zu ziehen. Des-

halb und darüber hinaus braucht der allgemeine Nebenscenen-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 S p i e l 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 Nebenscenen geht.

Psychologischer Handlungsentwurf zu einer
Hauptscene.

Die Handlung 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 und aus den Spielsälen in anderer Einkleidung 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 des Fensters 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.

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 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.

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 es aber unmittelbar darauf wieder aufflammen, richtet

sich halb in dem 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 wieder als lausche 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, unter dessen Vorhang Mortimer verborgen ist, 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.

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. Die Situation dauert an. Dann sinkt der Alte 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 entlasst 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 Räuber 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 Gelddarstellen, legt er sorgfältig geordnet wieder zurück. Zuletzt entdeckt er ein kleines Futteral, öffnet es, und die Goldmünze Alexander 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.

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 Telefon 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 Friedheim gegen eine völlige Verständnislosigkeit des Dieners ausgespielt werden muss. Der Diener sucht den Verstörten zu beruhigen, weil er glaubt, sein Herr litte unter dem Alpdruck eines Traumes, da ausser dem Gestammel und Geschrei über den Raub keinerlei Anzeichen für einen Einbruch 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 bemüht sich auch noch, ihn abzulenken, als er den Befehl erhält, das Ueberfallkommando anzurufen. Darüber entdeckt der Diener das am Boden liegende Telefon 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 andern ein, bis sich der Alte endlich so weit 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, ent-

schliesst 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 von Mortimers Rückkehr zu Jolanthe auftauchen.