

Für einen Spielfilm wie „Der Eidechsenkönig“ braucht es eine Geschichte, spannungsreiche Handlungsstränge an kontrastreichen Orten, wirkungsvolle Protagonist*innen, inspirierende Dialoge, fulminante Höhepunkte, die die Zuschauer*innen fesseln und dafür sorgen, dass sie dranbleiben bis zum Schluss. Dafür sind vor allen Dingen Fantasie reichum und viele, viele Ideen notwendig.

Um künstlerische Erfahrungen in der Ideengenerierung und Gedankenvielfalt zu machen, finden Sie folgende Materialien an dieser Lernstation vor: eine Situationsbeschreibung mit einer Handvoll Fotografien, Tisch und Stuhl, Stift, Papier und Briefkasten.

Die Fotografien an der Wand zeigen Schauplätze und Charaktere eines geplanten Spielfilms. Es handelt sich um eine ehemalige Finca im Hinterland von Barcelona, außerhalb eines Dorfes. Der größte Teil des Anwesens ist verlassen und trägt noch die Spuren ehemaliger Bewohner*innen. In einem Seitentrakt lebt eine 55 Jahre alte Frau. Man weiß kaum etwas über diese Frau, außer, dass sie angeblich vor vielen Jahren hergezogen sei und ursprünglich aus Amerika stamme. Gerüchte sprechen von einer Heilerin, aber auch von einer Hexe, einer Bruja.

Eines Tages taucht ein Mann dort auf. Er behauptet, dass sein Arbeitgeber die Liegenschaft gekauft habe. Es ist seine Aufgabe, die illegal dort wohnende Frau aus dem Anwesen zu vertreiben. Das Anwesen soll in ein luxuriöses Feriendomizil umgebaut werden. Das Unterfangen erweist sich als äußerst schwierig. Der Ort scheint verwunschen und unheimlich, und die Frau besitzt Kräfte, mit denen der Mann nicht gerechnet hat.

Die ganze Geschichte steht auch im Kontext der Legende der heiligen Wilgefortis. Diese mittelalterliche Legende berichtet von einem König, der seine schöne Tochter mit einem befreundeten König verheiraten möchte. Diese aber graust sich vor dem heidnischen, alten Werber und weigert sich, den Mann zu heiraten. Der König lässt die Tochter einsperren, damit sie ihre Wei-

gerung überdenke. Da betet sie zum Christengott, er möge sie verunstalten, damit der alte König sie nicht mehr begehre. Als sie am nächsten Morgen mit einem Bart verunstaltet erscheint, lässt der König seine Tochter aus Zorn an ein Kreuz schlagen. Um das Kreuz der Wilgefortis oder heiligen Kümmeris bilden sich weitere Legenden. Einmal wird ein armer Spielmann, der sich ihrer erbarmt und für sie spielt, mit einem goldenen Schuh belohnt, den sie für ihn fallen lässt.

Der Film ist nicht historisierend. Die Legenden um die Figur der Wilgefortis dienen lediglich als Inspirationsquelle. Auch für die vielleicht magischen Kräfte der Frau, die in der Finca wohnt und wirkt.

Wählen Sie eine Anleitung aus und führen Sie sie aus:

Handlungsanleitung 1

Finden Sie einen Titel (vielleicht mit Untertitel) für den geplanten Film.

Handlungsanleitung 2

Denken Sie sich eine oder mehrere Szenen aus, die an diesem Ort stattfinden könnten.

Handlungsanleitung 3

Entwerfen Sie einen oder mehrere Dialoge, die zwischen der Frau und dem Mann stattfinden könnten.

Handlungsanleitung 4

Entwerfen Sie einen Monolog, mit dem die Frau den Mann verwirrt.

Handlungsanleitung 5

Überlegen Sie sich, in welche Richtung sich die Handlung des Films entwickeln könnte.

Nehmen Sie ein Blatt Papier und schreiben Sie Ihre Ideen auf. In Stichworten, in ganzen Sätzen, in Form von Regieanweisungen etc. Legen Sie das Papier bitte in den Briefkasten.