

Drehbuch

Folgendes ist beim Drehbuchschreiben zuerst zu überlegen:

- Was ist das **Thema** der Geschichte?
- Steht eine **Figur** oder die **Handlung** im Vordergrund?
- Wen (**Zielgruppe**) soll die Geschichte ansprechen?

Figuren:

Wer sind die wichtigen Figuren (Hauptfigur - ProtagonistIn (Sympathie) - „Gegenspieler“ AntagonistIn)? Sind beide etwa gleich stark?

Was ist das Ziel der ProtagonistInnen? Wodurch werden Sie motiviert? Sind es aktive Figuren?

Von welchem „Point of View“ (Blickwinkel, Standpunkt) aus wird erzählt?

Handlung:

Wie entwickelt sich die Geschichte? Wie kommt die Geschichte ins Rollen? Sind die Motivationen der Konfliktparteien nachvollziehbar? Was sollen die Zuschauer am Ende empfinden.

Worum geht es beim zentralen Konflikt?

Was sind die entscheidenden Wendepunkte in der Geschichte?

Wie endet die Geschichte? Wird eine Lösung des Konfliktes angeboten?

Setting:

Wann und wo spielt die Geschichte? Ist es für die Geschichte wichtig?

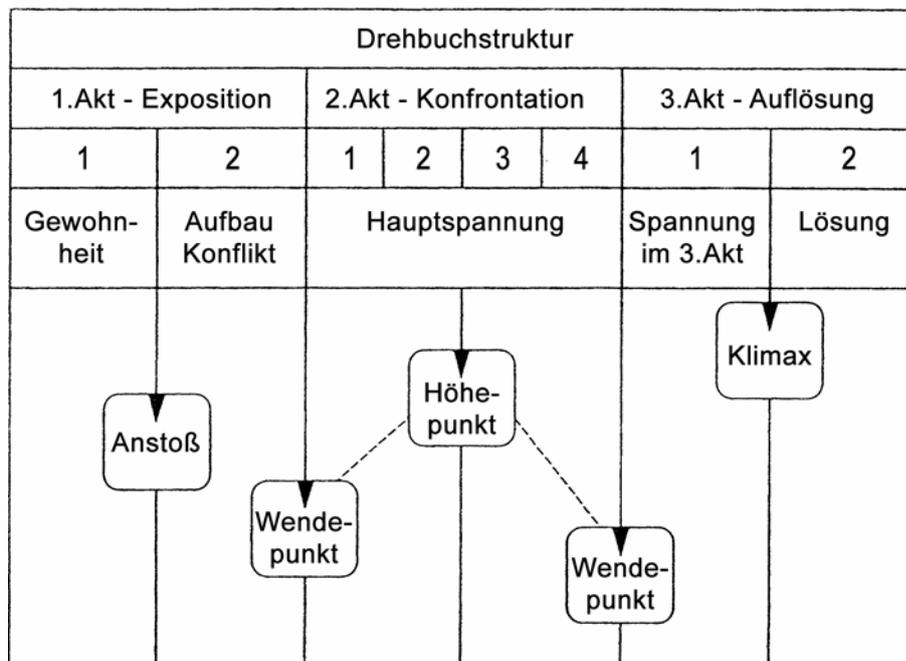
Sprache:

Korrespondiert die Sprache / das Spiel mit der Story und dem Genre?

Überprüfung:

Können sich die Zuschauer mit den Protagonisten/dem Konflikt identifizieren? Ist die Lösung des Konfliktes/das Ziel des/r ProtagonistInnen schwer genug, um das Interesse der Zuschauer zu halten? Wird die Geschichte spannend erzählt, gibt es eine Steigerung zum Ende hin? Ist das Ende befriedigend (Happy End) oder durchläuft der/die ProtagonistInnen eine entscheidende Weiterentwicklung? Gibt es genügend Überraschungen, bringen die einzelnen Szenen die Geschichte voran und ist der Ablauf nachvollziehbar?

Deine Geschichte hat immer auch etwas mit Dir zu tun. Berührt dich selbst deine Geschichte? Folgen die einzelnen Szenen noch der Logik deiner Geschichte? Ist der innere und äussere Konflikt der ProtagonistIn noch erkenn- und nachvollziehbar? Gibt es etwas in deiner Geschichte, dass diese von anderen unterscheidet?



Exposition:

In **Akt 1** werden Ort, Hauptfiguren (Protagonist / Antagonist), das vordergründige und auch das hintergründige Thema (Konflikt) etabliert, aus dem sich die Geschichte entwickelt.

Konfrontation:

In **Akt 2** werden die Versuche der Problemlösung in einem Auf und Ab dargestellt.

Als Hauptteil ist der Akt 1 zweimal so lang wie der 1. und 3. Akt.

Am 2. Wendepunkt (Plot Point) wird bei einem Happy End im 3. Akt eine scheinbare Niederlage dargestellt, bei einem negativen Ende ein scheinbarer Sieg.

Auflösung:

Akt 3 Nach dem zweiten Wendepunkt und einer möglichen Steigerung/Verdichtung der Situation kommt die Lösung des Konfliktes (Klimax).

Ein Film hat drei Akte, der erste und der letzte Akt sind je 30 Minuten lang, der mittlere 60. Vor den Aktgrenzen sitzen Plotpoint I und Plotpoint II, die als Wendepunkte die Geschichte in eine neue Richtung drehen, und es gibt einen zentralen Punkt in der Mitte der Handlung. (...) All dies basiert auf der Grundannahme, daß eine Seite Drehbuch eine Seite Film ergibt [»a script page (eleven inches) = Reading time (Approx 25 sec.) = Projection time (one minute) = Fictional time (variable)«].

(Syd Field, »Das Drehbuch«)

Es gibt eine Spannungskurve, die sich beständig steigert und in der Klimax, also dem Höhepunkt des Films endet. Die Wendepunkte (sog. „Turning Points“), sitzen direkt auf den Aktgrenzen.

(Linda Seger »Das Geheimnis guter Drehbücher«)

»Schreiben Sie ein fesselndes Ende, dann vergessen Ihre Zuschauer den müden zweiten Akt!«

(Robert McKee »Story«)

Die Drehbuchhandbücher vermitteln das Handwerkszeug des Drehbuchautors. Was dieser dann damit anfangen mag, ob daraus dann ein guter Film entsteht – das ist Sache des Autors.

Aus: Dennis Eick - Anleitung zum Glückhchsein? Regelwerke zum Drehbuchschreiben, <http://www.schnitt.de/211,1001,01>

Grundsätzlich: »Erzähle den Zuschauern, was Du zeigen willst, zeige es Ihnen, und erkläre Ihnen dann, was du gezeigt hast. «