

## **Screenwriter's Problem Solver**

Der sichere Weg zum perfekten Drehbuch  
Syd Field, 1998  
ISBN 3-203-84113-4, Europa Verlag

Field zeigt in seinem Buch den systematischen Ansatz und umrahmt diesen mit unzähligen Beispielen. Aus bleiben mehrheitlich Beispiele, wie es nicht gemacht werden soll, denn solche Scripts schaffen es gar nicht erst in die Büros der Entscheidungsträger. Immer wieder rät Field, Essays zu verfassen, um damit das Problem greifbarer zu machen. Eine umfassende Checkliste hilft jedem Leser, sein Script auf mögliche Schwachstellen zu untersuchen und verweist gleich auch auf die entsprechenden Kapitel. Field gliedert die Probleme in Plot, Figur und Struktur und meint: „Wenn Sie in Ihrem Script ein Problem geschaffen haben, so können Sie es auch lösen.“ Wer andere Bücher von Field gelesen hat, wird immer wieder auf Wiederholungen, zum Teil Wort wörtlich stossen. Eigentlich klar, denn wahrscheinlich ist zum Thema Drehbuchschreiben von den führenden Köpfen dieser Branche längst alles gesagt, respektive geschrieben. - Oder etwa nicht? Ich habe jedenfalls die gleichen Sätze in verschiedenen Büchern zum Teil Wort wörtlich gelesen. Mal von diesem, mal von jenem Autor. Aber eben: „1 + 1 = 2“ steht ja auch in fast jedem Rechnungsbuch und nur optimistische Marketing Fachleute machen daraus 3.

Unter vielen weiteren Filmen, bezieht sich Field auf die nachstehend aufgeführten. Wer sie kennt, wird aus dem Buch sehr viel mehr herausholen als nur Tipps „on how to do it right“. (\*\*\*\* sehr oft erwähnt (inkl. Textbeispielen), \*\*\* oft erwähnt, \*\* mehr als nur beiläufig erwähnt, \* erwähnt.

- Die Verurteilten, The Shawshank Redemption \*\*\*\*
- Pulp Fiction \*\*\*\*
- Terminator 2 \*\*\*\*
- Der Einzige Zeuge, Witness \*\*\*
- Thelma und Louise \*\*\*
- An American Quilt \*\*\*
- Das Schweigen der Lämmer \*\*
- Apollo 13 \*\*
- Der mit dem Wolf tanzt \*
- Forest Gump \*
- Nixon \*
- Kopfgeld (Ransom) \*
- Drei Tage des Kondors, Three Day of the Condor \*
- Brennendes Eis (On Deadly Ground) \*

Nachfolgend einige Schlüsselsätze, welche ich mir herausgestrichen habe. Zum besseren Verständnis habe ich den Text teilweise redigiert und die Seitenreferenz mit „C“ ergänzt. Erscheinen Aussagen zweifelhaft, empfiehlt sich, die entsprechende Passage im Buch nachzulesen.

### **Was Field auf Seite 354 erwähnt, gehört hier an den Anfang:**

Wenn Sie jeden Tipp beherzigen und jeden Ratschlag befolgen, wird es bald nicht mehr Ihr Drehbuch sein... Klingt ein Vorschlag oder Einwand plausibel, und halten Sie ihn für zutreffend, nehmen Sie ihn an... Das einzige was zählt, ist, dass Sie mit Ihrem Stoff zufrieden sind, wenn Sie ihn verschicken. (354)

## **Grundlagen:**

Es gibt nur drei Dinge, nach denen man suchen kann: Plot, Figur, Struktur (33)

Was ist das Problem? Was genau funktioniert nicht? Warum hakt es in einer Szene? Ist der Text langweilig? Enthält er zu viel Dialog? Treibt die Szene, oder die Handlung, die Story voran? Schweift die Handlungslinie zu weit von der Story ab, könnte man Elemente einbauen, die auf die Story verweisen und sie vorantreiben? (33)

Ist der dramatische Ablauf der Storyline klar, deutlich und gut definiert? Passiert zuviel auf einmal? Verliert sich die Story im Detail? Hat es allzu viele sprechende Köpfe? Geschieht zu wenig? Ist die Handlung glaubwürdig? (34)

Das Drehbuchschreiben ist ein Prozess des Verstehens der Beziehungen zwischen ... Plot, Figur und Struktur. (36)

Schreiben Sie ein zwei- bis dreiseitiges Essay über das Problem. (36)

Zuerst entwerfen Sie die Geschichte, dann untergliedern Sie sie in ihre Bestandteile - Anfang, Mitte und Ende. (39)

Auch ein Drehbuch ist ein Ganzes, das aus spezifischen Teilen besteht: den Figuren, Handlungen, den Akten, Szenen, Sequenzen, Schauplätzen, der Musik, den Spezialeffekten und so weiter. (40)

Die Form eines Drehbuchs ändert sich nie. (41)

### **Das Paradigma:**

Im ersten Akt (Exposition, 20 - 30 Seiten) wird die Geschichte vorbereitet... Beziehungen zwischen Figuren und ihre jeweiligen Ziele definiert.

Im Zweiten Akt (Konfrontation, 60 Seiten) Muss die Hauptfigur Hindernisse überwinden, um ihr dramatisches Ziel zu erreichen. Das Ziel ist das, was der Protagonist im Laufe der Geschichte gewinnt, bekommen oder erreichen möchte. Drama ist Konflikt. Ohne Konflikt gibt es keine Figur, ohne Figur keine Handlung, ohne Handlung keine Geschichte. In der Mitte des zweiten Aktes (ungefähr bei Seite 60), kommt der Zentralpunkt, ein Zwischenfall, eine Episode oder ein Ereignis, der den zweiten Akt in zwei getrennte Einheiten dramatischer Handlung teilt.... Der Zentralpunkt kann ein ruhiger Moment sein, aber auch eine dramatische Sequenz.

Der Dritte Akt (Auflösung) löst die die Geschichte auf. (42f.)

Ein Plot Point ist ein Ereignis, das sich in der die Handlung einhakt und sie in eine neue Richtung lenkt. (44)

Innerhalb des ersten Aktes müssen Sie die Story vorstellen, die Hauptfigur einführen und die dramatische Prämisse klären. Welche Kräfte wirken auf die Hauptfigur? Wie sehen die Beziehungen im Leben der Hauptfigur aus? ... Innerhalb der ersten zehn Seiten müssen drei essentielle Elemente eingeführt werden: Hauptfigur, dramatische Prämisse und dramatische Situation. (44)

Der Plot Point am Ende es ersten Aktes ist immer der eigentliche Beginn der Story... das Ereignis, das die Story in den zweiten Akt treibt. (46)

Bei der Arbeit am zweiten Akt verliert man sich leicht. Aus diesem Grund ist der Zentralpunkt so wichtig. (47)

Beide Hälften des zweiten Aktes brauchen eine zentrale Sequenz (Klammer), die die Handlung zusammenhält. In der ersten Hälfte etwa auf Seite 45, in der zweiten auf Seite 75

Fixpunkt (und Schlüsselbegriffe) der Geschichte:

Exposition, Konfrontation, Auflösung

Plot Point 1, Plot Point 2

Klammer 1, Zentralpunkt, Klammer 2 (49)

Funktioniert die Exposition der Geschichte? Was ist mit den Beziehungen zwischen den Figuren? Sind sie glaubwürdig? Sprechen die Personen zu viel, erklären sie zu viel? Was ist mit den Konflikten und Hindernissen im zweiten Akt? Löst das Ende die Geschichte logisch auf? (53)

Film ist Verhalten (57)

Nur wenn Ihnen bewusst ist, was Ihr Plot Point ist, können Sie ihn dramatisch wirksam aufbauen und umsetzen. (59)

Im ersten Akt müssen Sie unmissverständlich klarstellen, wer die handelnden Figuren sind und worin die Storyline besteht. (60)

Das Wichtigste im ersten Akt ist, dass man den Zuschauern ausreichend visuelle und emotionale Informationen liefert.

Technik: Strukturieren Sie die Storyline (den ersten Akt) auf 14 Karten - pro Karte eine Szene. (60)

Eine Grundregel für die erste Hälfte des zweiten Aktes lautet: Steigen Sie über das dramatische Ziel der Hauptfigur in die Storyline ein. Was ist der Zweck der Handlungen? (61)

Sinn und Zweck jeder Szene oder Sequenz besteht darin, die Story voranzutreiben oder Informationen über den Protagonisten zu enthüllen. (63)

Technik: Verwenden Sie 14 Karten für die erste Hälfte des zweiten Aktes, Strukturieren Sie so, dass die siebte Karte der Klammer 1 entspricht. (63)

Ist das Ende glaubwürdig? (64)

## **Teil 1**

### **Einige weit verbreitete Probleme**

Europäische Drehbuchautoren nehmen eine Idee und dramatisieren sie. Amerikanische Drehbuchautoren nehmen eine Idee und dramatisieren damit ihr Geschichte. (74)

Ein Drehbuch ist eine in Bildern erzählte Geschichte, und es wird nie ohne Probleme abgehen, wenn Sie dies Geschichte mit Worten erzählen und nicht in Bildern. (75)

Der Zuschauer muss die Figur in einer Situation erleben, die ihre Persönlichkeit enthüllt. (75)

Zwei Leute in ein Büro oder ein Restaurant zu stellen und sie sich gegenseitig etwas erklären zu lassen, funktioniert heute nur noch in seltenen Fällen. (77)

Eine Figur ist, was sie tut. (78)

Voice Over: Bei bei Forest Gump widersprechen sich Dialog und Bilder nicht, sie ergänzen sich. (78)

Starke Handlung und starke Figuren. Das ist das Geheimnis guter Drehbücher. (101)

Konflikt ist die Grundlage aller guten Dramen. Drama ist Konflikt; ohne Konflikt gibt es keine Protagonisten, ohne Protagonisten keine Handlung, ohne Handlung keine Story - und ohne Story kein Drehbuch. (101)

Konflikt kann sich innerlich oder äusserlich abspielen (102)

Figuren sind passiv, Szenen langsam, brauchen zu viel Zeit, sich zu entwickeln, wenig bis keine Richtung erkennbar: das ergibt alles zusammen ein Drehbuch, das sich zäh und langweilig liest. (102)

Was ist Konflikt. Beschreibung (102)

Da Konflikt der Kern starker Handlung und starker Figuren ist, muss er im absoluten Zentrum Ihrer Geschichte stehen. (102)

Nehmen wir einmal an, Ihre dramatische Prämisse ist schwach und wird auf den ersten zehn Seiten nicht klar definiert. In diesem Fall besteht die Gefahr, dass die Exposition unzureichend ist und die Geschichte sich ziellos und ohne echten dramatischen Fokus entwickelt. (103)

Autoren, die auf Action setzen, neigen dazu, die Exposition zu schnell abzuhaken... und ihre Protagonisten zugunsten der Action zu opfern. (103)

Wenn der Protagonist nur auf äussere Ereignisse und Situationen reagiert (passive Aktivität), gebe ich dem Drehbuch noch 30 Seiten. (104)

Eine Szene muss entweder die Story vorantreiben oder Informationen über den Protagonisten enthüllen. (104)

Ziel: Die willentliche Aussetzung der Zweifel. (104)

Serien und Fernsehfilme handeln im Normalfall von unglaublichen Leuten in unglaublichen Situationen. (105)

Technik: Kreuzschnitte in Nixon sind brilliant. (107)

Manchmal erscheinen die Ereignisse und Zwischenfälle in einem Drehbuch zu konstruiert und zu vorhersagbar. (107)

Wird die Handlung mit Subplots vorangetrieben besteht die Gefahr, dass die Aufmerksamkeit von der Hauptfigur abzieht... Die Geschichte springt hin und her zwischen dem Subplot und der zentralen Storyline. (108)

Wenn Sie im ersten Akt mit einer Parallelmontage arbeiten, sollten die getrennt erzählten Geschichten spätestens am Plot Point 1 zusammenkommen. (108)

Bei einem Übermass an Dialog spricht viel dafür, dass die Hauptfigur schwach und reaktiv ist... Ein gutes Gegenmittel besteht darin, Ereignisse zu erschaffen, welche die Hauptfigur zu einer Reaktion, einer Handlung provozieren, die ihr Innenleben erhellen und facettenreicher zeichnen. (109)

Es gibt zwei Methoden, eine Szene zu entwerfen: direkt und offensichtlich oder indirekt und unerwartet. (110)

Auf die Fährte locken (110)

Szenen, die zu früh einsetzen sind Indiz für ein langweiliges Drehbuch... Später einstieg, früher Ausstieg lautet die Devise. (111)

Die Kunst des Drehbuchschreibens besteht darin, Orte zu finden oder zu erschaffen, an denen Schweigen besser als Reden funktioniert. (111)

Ein weiteres Symptom für Langeweile sind Hauptfiguren, deren Handeln sich auf die Reaktion auf Situationen oder Ereignisse beschränkt. (112)

Setzt die Handlung zu früh ein, weiss der Leser nicht, um wen es eigentlich geht... Entfaltet sich die Story dagegen zu langsam, geht die dramatische Spannung verloren. (112)

Jede Szene muss ihren Zweck erfüllen und ihren natürlichen Abschluss finden. (112)

Worauf es ankommt ist, dass Sie alles was Sie in Ihrem Drehbuch vorbereiten, auch einlösen. (113)

Beschreibungen sollten nicht länger als vier Sätze sein. (113)

## **Teil 2**

### **Probleme des Plots**

Gefahren: Es werden zu früh zu viele Informationen geliefert oder es passiert. (118)

Im ersten Akt müssen alle Elemente der Geschichte aufgebaut werden. (119)

Gute Drehbücher führen alle wichtigen Elemente der Storyline auf den ersten zehn Seiten des ersten Aktes ein, begehen aber nicht den Fehler, die Geschichte bereits auf diesen zehn Seiten zu erzählen. (121)

Die meisten Probleme beim Drehbuchschreiben rühren daher, dass der Autor nicht genügend Recherche betrieben hat. (124)

Eine Sequenz ist eine durch eine gemeinsame Idee verbundene Serie von Szenen mit einem klaren Anfang, einer Mitte und einem Ende. (127)

Das Wichtigste ist eine möglichst wirksame Exposition. Finden Sie das Bild, die Szene, die am besten die Geschichte *und* die Figur illustrieren. (128)

Die ersten zehn Seiten bauen die Geschichte so auf, dass der Plot Point I der eigentliche Beginn der Story ist (129). Alles ist vorbereitet und aufgebaut, die Situation dargelegt (137), die relevanten Personen sind eingeführt (138).

Die Exposition ist eines der Schlüsselemente des Drehbuchschreibens, sie liefert die zur Entwicklung der Geschichte notwendigen Informationen. (134)

Eine Grundregel des Drehbuchschreibens lautet, dass wir zur selben Zeit wie die Hauptfigur erfahren sollten, was passiert. (136)

Ein Drehbuch ist eine in Bildern erzählte Geschichte. Wir müssen Bilder erschaffen, welche die Story erklären und sie voranbewegen. (138)

Wenn Sie ein Drehbuch schreiben, müssen Sie viele Dinge erklären. Die eigentliche Frage betrifft also nicht, ob, sondern wie Sie die Dinge erklären, durch Dialog oder in Bildern. (139)

Begriffe und Ausdrücke wie „nervös“, „Angst“, „Denkst Du jemals an Chris?“, „Ich liebe dich“ erklären Gefühle, sie zeigen sie nicht. (142)

Gute Drehbücher haben eine schlanke, saubere und dichte Storyline und Figuren mit einem überzeugenden dramatischen Ziel und klaren Standpunkt. (148C)

Die Story soll überraschen, nicht konstruiert oder vorhersehbar wirken; alle Szenen und Sequenzen müssen sich aufeinander beziehen. Keine überflüssigen Actionszenen. (148)

Gutes Drehbuchschreiben basiert auf einer Mischung aus starker Action und starken Figuren. (150)

Schreiben Sie ein Essay über Ihre Hauptfigur (151), zwei bis drei Seiten, Assoziieren Sie frei, was Ihnen in den Kopf kommt. So werden Sie auch Ergebnisse finden, auf denen Sie einen Subplot aufbauen können. (159)

Ein starkes dramatisches Ziel erzeugt nur dann Konflikt, wenn es Hindernisse gibt, die seiner Erfüllung im Weg stehen. (153)

Subplots sind entweder eine Funktion der Handlung oder der Figur. Sinn und Zweck eines Subplots ist das dramatische Potenzial der Geschichte zu erhöhen. (155)

Eine der auffälligsten Eigenschaften der Drehbuchautoren der neunziger Jahre ist ihre Fähigkeit, gute visuelle Übergänge zu schreiben. (167)

Übergänge sind ein essenzielles Instrument im Problemlösungsprozess. (180)

### **Teil 3**

#### **Probleme der Figur**

Sie treiben Ihre Geschichte voran, indem Sie den Fokus auf die *Handlung* der Hauptfigur legen. (188)

Eine Person ist, was sie tut, nicht notwendigerweise, was sie sagt. Film ist Verhalten. (188)

Figur ist Charakter, Charakter ist Figur. (189)

Das Ereignis beim Plot Point 1 verändert die Gegenwart. Diese Veränderung ist das eigentliche Thema des Drehbuchs. (191)

Schauen Sie sich Ihr Drehbuch an. Welches Ereignis löst die Handlung aus? Wie agiert, respektive reagiert die Hauptfigur? (191C)

Was macht eine gute Figur aus? Vier Aspekte: dramatisches Ziel, Standpunkt, Einstellung und Veränderung. (192)

Das dramatische Ziel treibt Ihre Hauptfigur durch die Storyline. In den meisten Fällen lässt es sich in ein oder zwei Sätzen zusammenfassen. (192)

Dass sich das dramatische Ziel der Hauptfigur während der Geschichte ändert, ist nicht ungewöhnlich. Üblicherweise geschieht das am Plot Point gegen Ende des ersten Akts, dem eigentlichen Beginn der Geschichte. (193)

Standpunkt ist die Art und Weise, wie die Figur die Welt betrachtet. Standpunkt ist wertefrei, weder richtig noch falsch, gut noch schlecht. „Die Welt ist, wie du sie siehst“. (193C)

Das Dritte, was eine gute Figur ausmacht, ist ihre Einstellung, ihre Attitüde, und zwar Attitüde im Sinne einer geistigen Haltung, einer Entscheidung, sich so und nicht anders zu verhalten. (197)

Anders als ein Standpunkt kann eine Einstellung richtig oder falsch, gut oder schlecht, positiv oder negativ, zynisch oder naiv, fortschrittlich oder konservativ sein. (198)

Das vierte Element einer guten Figur ist die Veränderung. (199)

Suchen Sie nach dem Kreis des Lebens, nach prägenden Ereignissen im Leben der Figur, insbesondere während der Teenagerzeit. Hüten Sie sich aber vor Klischees. (201C)

Der Dialog ist eine Funktion der Figur....entweder treibt er die Story voran oder enthüllt Informationen über die Figur. (204)

Der Dialog trägt die Exposition, bewegt die Geschichte voran, bringt Witz in die Geschichte und kann für Übergänge genutzt werden. (204)

Je nach Storyline kann es angebracht sein, das prägende Ereignis verbal auszudrücken, aber in vielen Fällen wirkt es stärker, eben weil es nicht erklärt wird. Als Autor müssen Sie den Kreis des Lebens kennen. (209)

„Hoffnung ist eine gute Sache, vielleicht sogar die Beste; und eine gute Sache stirbt niemals.“ (211)

Der Kreis des Lebens enthält auch den Zündfunken des Konflikts. (211)

Entwickeln Sie der Kreis des Lebens für die Figur in dem sie vom Leben der Figur und historischen Tatsachen ausgehen... frei erfunden, aber nicht unglaubwürdig. (213C)

Dass Szenen gut funktionieren, liegt darin, dass die Figuren etwas tun, statt einfach nur dazusitzen und zu reden.... das hält die Handlung in Gang. (221)

Sie können die Hauptfigur selbst sprechen lassen, indem sie einer anderen Figur etwas über sich selbst enthüllt. Machen Sie das nur, wenn es gar nicht anders geht. (221)

Achten Sie darauf, dass Ihre Erzählmethode der Geschichte angemessen ist. (221)

Methoden zum Enthüllen: Voice-over, Untertitel, Schlagzeilen, Texteinblendungen, in den Computer tippen, Titelseiten von Zeitschriften, Text auf einem Computerbildschirm, Traumsequenzen, Flashback, Vorblenden, Flashforward. (222)

Erstellen Sie ein Inventar der Beziehungen zwischen der Hauptfigur und den anderen Figuren der Geschichte.... Definieren Sie diese Beziehungen klar und prägnant. Sind sie tief und interessant genug? ...Dazu schreiben Sie am besten ein- bis zweiseitige Essay. (223C)

Beschäftigen Sie sich mit dem ersten Zusammentreffen der Figuren... Was liess ihre Freundschaft reifen und wachsen. (224)

Wenn nicht Sie über Ihre Figuren Bescheid wissen, wer dann? (224)

Fragen Sie: Ist das Drehbuch zu lahm, das Material zu dünn, der Text zu langweilig. (224)

Versuchen Sie nicht, gewichtige literarische Sätze zu schreiben. (225)

Vergessen Sie den Konflikt nicht... Konflikt ist ein wirksames Mittel gegen lahme Geschichten... Schöpfen Sie das Konfliktpotenzial aus. (225)

Suchen Sie im Szenenkontext nach Möglichkeiten, Konflikt zu erzeugen oder zu verschärfen... Die Figuren haben unterschiedliche Standpunkte hinsichtlich dessen, was auf dem Spiel steht. (226)

In einem guten Drehbuch entdecken wir zur selben Zeit wie die Figur, was passiert. (226, vgl. 136)

Ist Ihr Material zu dünn, führen Sie eine weitere Figur ein, ergänzen Sie das Script mit einer Actionszene oder einem Subplot. (226)

Sie müssen jede Szene auf den Einstiegszeitpunkt hin untersuchen. Viele Autoren neigen dazu, zu spät in eine Szene hinein- und zu früh wieder herauszugehen.... Jede Szene lässt sich in einen Anfang, eine Mitte und ein Ende untergliedern. (227)

Techniken: Heliszenen vermitteln Überblick. Ton zu Ton Übergang (228)

Szenenbeschreibungen sollten nicht mehr als vier, fünf Sätze haben. (231)

Suchen Sie nach Stellen im Text, an denen Sie Handlungen einfügen könnten.... bauen Sie etwas ein, was die Figuren beschäftigt, zu Reaktionen zwingt... Geben Sie Ihren Figuren etwas zu tun, während sie miteinander reden... Sie müssen zeigen, nicht erklären. (231f.)

### **Passive Aktivität**

Schwache Protagonisten agieren nicht. Sie reagieren nur und erscheinen dadurch passiv statt aktiv. Daher, eine der wichtigsten Grundregeln: Der Protagonist muss aktiv sein. (236C)

Es ist normal, dass eine Figur reagiert, sogar die Voraussetzung dafür, dass wir sie kennen lernen. Zum Problem wird es erst, wenn sie ausschliesslich reagiert. (237)

Ein Protagonist wirkt uninteressant, wenn er keine Emotionen zeigt, sondern lediglich eine bestimmte Einstellung vertritt. (240C)

Wir erfahren wir nicht genügend über den Protagonisten, um seine Gedanken, Gefühle oder Empfindungen verstehen zu können. Alles was er widerspiegelt, ist seine Einstellung. Seine Menschlichkeit, die ihn glaubwürdig machen würde, bleibt verborgen. (On Deadly Ground) (240)

Handlung ist Charakter, lautet eine Grundregel des Drehbuchschreibens. (241)

Sie müssen dem Leser die Möglichkeit geben, eine innere Verbindung zur Figur zu schaffen.... Ohne dieses Band bleibt eine wichtige Dimension der Figur im Dunkeln. (241)

Untersuchen Sie Ihre Figur im Hinblick auf Konflikt.... Ist der Standpunkt der Figur auch innerhalb der einzelnen Szenen klar?... Wurde ein Kreis des Lebens geschaffen?... Lässt sich das dramatische Ziel klar definieren? (242)

Manche Drehbuchautoren tun auch des Guten zu viel... schreiben zu subtil, zu indirekt... verwirrend, verloren, vage, überdreht, mehrere Richtungen gleichzeitig. Das sind typische Symptome von Drehbuchautoren, die sich für besonders schlaue halten. (242)

Oft ist nicht Subtilität des Dialogs oder der Handlung gefragt, sondern Klarheit und Definition (243)

Man glaubt, eine Figur in jeder Szene interessant zeichnen zu müssen und setzt deshalb exzessiv auf indirekte Dialoge. (243)

Nebenhandlungen zeigen Aspekte des Charakters (246)

Dass eine Hauptfigur passiv erscheint, liegt in neun von zehn Fällen an einem Mangel an Konflikt. (247)

Für innere, emotionale Reaktionen müssen Sie eine visuelle Metapher finden. Das Publikum soll die Reaktion *sehen*. (247)

### **Rückblenden**

Die Rückblende ist ein Instrument das Informationen gibt, die sich auf andere Weise nicht in das Drehbuch integrieren lassen. (250)

Die Rückblende kann ein und dasselbe Ereignis aus unterschiedlichen Blickwinkeln erzählen, Gedanken, Erinnerungen oder Träume enthüllen (251)

Die Rückblende ist ein Aspekt der Figur, nicht der Geschichte. (251)

Das Drehbuch gegebenenfalls von vornherein auf den Einsatz von Rückblenden anlegen. (257)

Für Rückblenden gilt: Wenn Sie es sagen können, zeigen Sie es nicht (257)

Es besteht die Gefahr, dass Rückblenden die Integrität der Szene zerstören und man sich damit ein Problem aufhalsst. (257)

Stilmittel: In Nahaufnahme gefilmt wirkt eindrücklich

Rückblenden können eine ganze Reihe von Funktionen erfüllen: Ihr primärer Zweck ist, Zeit und Ort zu überbrücken, ein emotionales Erlebnis oder einen physischen Konflikt aus der Vergangenheit zu zeigen, die die Figur immer noch betrifft, die Geschichte vorwärts zu bringen, das Verhalten einer Figur zu erhellen und verständlich zu machen oder ein in der Vergangenheit liegendes Geheimnis zu lüften. (259)

Sie können mit einer Rückblende auch zeigen, wie - oder warum - etwas geschah. (260)

Eine perfekte Rückblende bewegt die Geschichte enthüllt eine Seite von der wir bislang nicht das Geringste ahnten. (262)

Eine Rückblende kann das Problem lösen...wenn sich die Geschichte im Kreis dreht, die Hauptfigur zuviel redet oder erklärt, eine Figur zu passiv ist, nur reagiert, dünn oder eindimensional wirkt. (264)

Hüten Sie sich davor, Rückblenden einzuführen um damit die Figur zu erweitern. (264)

Am besten eignen sich Rückblenden dazu, Emotionen einer Figur zu erhellen und verständlich zu machen. (265)

Was zählt, ist das, was in der Gegenwart im Kopf der Figur vor sich geht... darauf bezieht sich die Rückblende (265C)

Achten Sie darauf, dass Rückblenden den Fluss der Handlung nicht unterbrechen, der Geschichte nicht in die Quere kommen oder zu viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. (266)

## **Teil 4**

### **Strukturprobleme**

Bilder können zusammengefasst eine spannungsgeladene Sequenz bilden, welche der Leser oder Zuschauer in ihren Bann schlägt (270)

Ist Ihre Story zielgerichtet, klar und präzise, oder irrt sie auf der Suche nach einem Handlungsfaden hin und her? (271)

In einem guten Drehbuch sollte die Struktur nicht zu sehen sein, sondern von der Handlung überdeckt werden. (272)

Manchmal schreiben Autoren Schlüsselszenen, die keinen Höhepunkt haben oder zu früh enden. (273)

Bricht eine Szene zu früh ab, erfüllt sie ihre dramatische Funktion nicht. Sie hinterlässt ein Loch in der Handlung. (274)

Jede Szene kann in Anfang, Mitte und Schluss unterteilt werden. (279)

Was ist der dramatische Zweck der Szene? Was will die Figur im Verlauf der Szene gewinnen oder erreichen? Inwieweit hängt diese Szene mit dem dramatischen Ziel der Figur im Drehbuch zusammen? Woher kommt die Figur, und wohin geht sie nach dem Ende der Szene? (279)

Jede Szene erfüllt eine bestimmte Funktion. (280)

Was denkt oder fühlt die Hauptfigur am Anfang der Szene? Woher kommt die Figur und in welcher emotionalen Realität bewegt sie sich? Hat Ihre Figur Halsschmerzen, und ist sie erkältet? Ist sie gerade einem Angreifer entkommen? Bereitet sie sich auf eine entscheidende Kraftprobe oder auf eine Konfrontation vor? (280)

Spielt die Szene zum Beispiel in einer Bibliothek, könnte Ihre Hauptfigur gerade aus dem Büro oder aus dem Fitnessstudio kommen... Betten Sie Ihre Handlungen ein (280C)

Passiert etwas auf dem Weg zur nächsten Szene (281)

Nehmen Sie die Szene unter die Lupe. Haben Sie den Zweck der Szene erfüllt? Beinhaltet sie alle Informationen, um in sich geschlossen zu sein oder als Bindeglied zu einer anderen Szene zu dienen? (282)

Tipp: Wenn Sie sich nicht im Klaren sind, verfassen Sie einen kurzen Essay (282)

### **Exposition und Auflösung**

Das Wissen darum, wann etwas aufgebaut und anschliessend aufgelöst werden muss, ist die Grundlage des Drehbuchschreibens. Verschiedene Dinge müssen etabliert und anschliessend in die Storyline eingefügt werden - das ist eine der wichtigsten Regeln beim Schreiben. Ein wesentliches Element ist die Exposition der dramatischen Prämisse des Drehbuchs... Exposition heisst aber auch, die ersten zehn Seiten des Drehbuchs aufzubauen, das auslösende Ereignis zu etablieren... (287)

In vielen Fällen kann das Problem gelöst werden, indem man sicherstellt, dass bestimmte Elemente der Story angemessen eingeführt werden. (292)

Sie müssen Ihre Story und Ihre Figuren gut kennen, um zu wissen, wann und wo Sie Dinge in einer Szene, Sequenz oder einem Akt etablieren und wie Sie das Ganze schliesslich auflösen. (293)

Alles was eingeführt wird, bedarf einer dramatischen Auflösung... Wenn Sie also etwas aufbauen, sei es ein Story Point, eine Situation oder ein bestimmter Gegenstand, muss dieses Etwas ein dramatisches Ziel haben. (295)

Die Zuschauer sollten immer durch die dramatische Handlung mit dem Protagonisten verbunden sein, gleichzeitig mit der Figur erleben, was vor sich geht. (296)

Drama ist Konflikt. (298)

Manche Szenen in einem Drehbuch müssen direkt sein, egal wie offenkundig oder expositorisch sie sind... Sie folgen dem natürlichen Gesetz von Ursache und Wirkung, von Aktion und Reaktion... Alles hängt von der Exposition ab (299)

Der Philosoph Hegel: Die wahre Natur der Tragödie.... Entspringt dem Konflikt zwischen gut und Gut (300)

Jede Szene, jede Sequenz, jeder Plot Point und jede Story Point muss eingeführt, etabliert und schliesslich im richtigen Moment aufgelöst werden. (301)

Das Beste ist, im letztmöglichen Moment in die Story einzutreten. (306)

Die Szene sollte am Schluss eine gewisse Spannung erzeugen. (306)

Jede Szene sollte in die nächste Münden, so natürlich und folgerichtig, wie der Frühling in den Sommer übergeht. (307)

Die Geschichte muss sich von Anfang bis Ende ohne Unterlass fortbewegen. (307)

Wenn Sie nicht auf den Zeitpunkt achten, zu dem Sie in die Szene hineingehen, laufen Sie Gefahr, die Geschichte zu verschleppen, den Spannungsbogen zu überdehnen und am Ende ein viel zu langes Drehbuch in den Händen zu halten. (307)

Zerlegen Sie die Szenen in ihre Grundbestandteile Anfang, Mitte und Ende (308)

An welcher stelle steigen Sie am besten in die Szene ein? ... Die einzige Möglichkeit, dies herauszufinden, ist, sich zu fragen, was in de Szene passiert. (309)

Das Ungesagte ist wichtiger als das Gesagte... was mich betrifft sollte jede Szene soviel Subtext wie möglich enthalten. (309)

Untersuchen Sie den Gefühlszustand der Charaktere vor Eintritt in die Szene. Existiert ein emotionaler Subtext? Wie sieht das dramatische Ziel der Figur in diesem speziellen Fall aus? Was wollen die Figuren im Grunde sagen (das legt den Zweck der Szene fest), und was wird ihnen gesagt? ... Worum genau geht es in dieser Szene? (311)

Jede Figur innerhalb der Szene hat ein anderes dramatische Anliegen (311)

Falls Sie sich über das Verhältnis zwischen den in der Szene agierenden Figuren im Unklaren sind, verfassen Sie einen zwei- bis dreiseitigen Essay über sie. (311)

Jede Szene treibt die Story kontinuierlich voran (317)

### ***Bitte anschnallen, Actionszenen***

Das Schreiben eines Actionfilms oder einer Actionszene ist eine Kunst für sich. (320)

Wenn Sie ein Actiondrehbuch schreiben, muss der Fokus auf der Handlung und auf den Figuren liegen; beide Elemente müssen ineinander ruhen und sich gegenseitig beeinflussen... In der Regel drängt die Action die Story ins Abseits und schwächt die Figuren... (321)

Der Trick ist, die beiden so zu verknüpfen, das die Figuren die Handlung stützen und die Handlung die Figuren. (329)

Das Actionsript sollte genügend Informationen enthalten, dass Schauspieler wissen, wie sie ihre Rolle spielen sollen, und dass der Regisseur weiss, wie der Film inszeniert werden kann. (330)

Das Beste ist, mit der geringsten Textmenge den grössten Effekt zu erzielen. (330)

Wie schreibt man am besten eine Actionsequenz? ... Entwerfen Sie sie, gestalten Sie die Handlung vom Anfang über die Mitte bis zum Schluss. Wählen Sie Ihre Worte beim Schreiben sorgfältig aus...Die Kunst liegt darin, mehr Ausdrucksmöglichkeiten zu finden, um zu beschreiben, wie eine Person rennt (331)

In Drehbüchern müssen Actionsequenzen intensiv und visuell sein. (331)

In Actionszenen erleben Leser und Figuren alles zur selben Zeit. Wir sind buchstäblich eins mit den Figuren und erleben was sie erleben. (334)

Bei einem angemessenen Tempo baut sich die Spannung von selbst auf. (335)

Eine gute Actionsequenz erzeugt Spannung, Bild für Bild, Wort für Wort. (335)

### **Schlüsse**

Auflösung und Schluss sind keineswegs dasselbe. (340)

Voraussetzung für einen Schluss, der gut funktioniert ist, dass Sie Ihre Auflösung in- und auswendig kennen. (340)

Was passiert am Schluss Ihrer Story? Üblicherweise stellt sich diese Frage, wenn Sie am ersten Entwurf der Storyline sitzen. (340)

Der Schluss des Drehbuchs ist der Punkt, an dem sich die gesamte Storyline auflöst, deshalb müssen Sie ihn vom zweiten Plot Point an sorgsam entwerfen. (341)

Es sollte mindestens ein oder zwei Punkte geben, die erst im dritten Akt aufgelöst werden. (341)

Ein Schluss muss entworfen und sowohl emotional als auch symbolisch konzipiert werden. (342)

Der Schluss darf kein separates und isoliertes Ereignis sein, denn in einem Drehbuch hängt alles zusammen. (342)

Beginnen Sie an einem ganz bestimmten Punkt mit dem Schluss, nämlich am Plot Point II... Stellen Sie als Erstes fest, welche Elemente der Story am Ende des Drehbuchs aufgelöst werden müssen. Verfassen Sie einen kurzen Essay über das, was im dritten Akt passieren muss, damit Sie die Storyline auflösen können. (343)

Nachdem die Handlung bereits abgeschlossen ist, folgt noch ein „kiss off“, ein Nachsatz. (345)

Recht gegen Recht, Zwei unterschiedliche Standpunkte, aufgelöst, effektiv, komplett - das macht einen guten Schluss aus. Ein Schluss kann immer nur so stark sein wie der erste Akt. Mit anderen Worten: Ein guter Schluss steht von Beginn des Drehbuchs fest. (345)

Was also macht einen guten Schluss aus? In erster Linie muss er funktionieren und die Story auflösen... Ein Gefühl der Zufriedenheit muss vorhanden sein, damit der Schluss effektiv funktioniert. Und natürlich muss er glaubwürdig sein, auch wenn die dramatische Prämisse unglaubwürdig erscheint. (349, 351C)

Betrachten Sie den Schluss auf die Zufriedenheit der Leser oder Zuschauer, denn der Schlüssel zu einem erfolgreichen Schluss ist das Gefühl der Zufriedenheit oder der Erfüllung, das er beim Publikum auslöst. (352)

Der Schluss entwickelt sich aus dem Anfang heraus. (352)

## **Die Checkliste zum perfekten Drehbuch**

(mit Verweis, in welchem Kapitel Field darauf eingeht)

### **Checkpunkte zum Plot**

1. Die Geschichte wird in Worten, nicht in Bildern erzählt. 8
2. Die Handlung treibt die Geschichte nicht voran. 8
3. Die dramatische Prämisse ist unklar. 8
4. Wer ist die Hauptfigur? 8
5. Die Figuren sind zu expositorisch. 8
6. Die Hauptfigur ist zu passiv und reaktiv. 8
7. Alles muss erklärt werden. 8, 9, 10.
8. Der erste Akt ist zu lang. 8
9. Die Storyline ist zerhackt und unzusammenhängend. 8
10. Zu viel passiert zu schnell. 8
11. Die visuelle Arena ist zu statisch. 9
12. Die Geschichte ist zu verwirrend und komplex. 9
13. Die Ereignisse sind zu konstruiert und vorhersagbar. 9
14. Der Einsatz ist nicht hoch genug. 9, 10
15. Zu wenig visuelle Handlung. 9
16. Die Story entwickelt sich zu langsam und schweift in zu viele Richtungen ab. 9
17. Die Figuren sind nicht definiert. 9
18. Die Figuren sind zu introvertiert. 9
19. Die Nebenfiguren drohen die Handlung zu dominieren. 9
20. Der Story mangelt es an Spannung und Dramatik. 10
21. Die Storyline ist zu vertrackt und komplex, die Ereignisse überschlagen sich. 10, 11
22. Die Story ist dünn, vage und konstruiert. 10
23. Zu viele Wendungen und Haken im Plot. 10
24. Die Dialoge sind zu ausführlich und zielgerichtet. 10
25. Die Figuren bleiben blass und eindimensional. 10
26. Die Hauptfigur reagiert nur auf die Situation und hat keinen eigenen Standpunkt. 10
27. Die Nebenfiguren überragen die Hauptfigur. 10
28. Das Skript ist zu lang. 11
29. Die Geschichte ist zu episodenhaft, zu expositorisch. 11
30. Es passieren zu viele Dinge ohne Bezug zur Storyline. 11
31. Zu viele Figuren. 11
32. Die Hauptfigur ist zu schwach und wird von anderen Figuren in den Hintergrund gedrängt. 11
33. Die Szenen sind zu lang und zu kompliziert. 11
34. Zu viele Subplots. 11
35. Der Eindruck entsteht, als würden zwei Geschichten in einer erzählt. 11

## **Checkpunkte zur Figur**

36. Die Hauptfigur erklärt zu viel über sich selbst. 12, 13, 15
37. Die Hauptfigur ist nicht sympathisch genug. 12, 16
38. Die Hauptfigur ist zu reaktiv, zu sehr nach innen gewandt und verschwindet von der Seite. 12, 15
39. Der Drehbuchautor ist die Hauptfigur. 12
40. Die Figuren klingen zu ähnlich. 12, 13, 14, 15
41. Die Nebenfiguren sind interessanter und stärker als die Hauptfigur. 12, 15
42. Die Beziehungen sind nicht klar definiert und bleiben vage. 12
43. Die Dialoge sind zu literarisch, zu blumig, zu offensichtlich. 12
44. Die Hauptfigur ist blass und langweilig. 13
45. Den Figuren fehlt Tiefe und Dimension. 13
46. Der emotionale Entwicklungsbogen der Hauptfigur ist zu dünn und nicht ausreichend definiert. 13
47. Es gibt zu wenig Konflikt. 13
48. Der emotionale Einsatz ist nicht hoch genug. 13, 16
49. Die Dialoge sind steif und unbeholfen. 13
50. Das dramatische Ziel der Hauptfigur ist vage und zu wenig definiert. 13
51. Der Geschichte mangelt es an Spannung. 13
52. Die Geschichte geht in zu viele Richtungen. 13
53. Die Figuren reden und erklären zu viel. 14
54. Der Dialog ist zu beschreibend und zielgerichtet. 14
55. Die Figuren sind nichts sagend und eindimensional. 14
56. Es gibt keinen »Kreis des Lebens«. 14
57. Das Verhalten der Hauptfigur ist vorhersehbar. 14
58. Das Material ist dünn und langweilig. 14
59. Die Beziehungen zwischen den Figuren sind schwach und nicht definiert. 14
60. Die Figuren wiederholen sich ständig. 14
61. Es gibt keinen Subtext, die Geschichte ist zu dünn. 14, 15
62. Die Hauptfigur ist zu passiv und reagiert nur. 15
63. Die Konflikte zwischen den Figuren sind zu schwach. 15
64. Die Dialoge sind lahm und langweilig. 15
65. Die Konflikte kommen durch den Dialog, nicht durch die Handlung zum Ausdruck. 15
66. Die Geschichte ist vorhersagbar und konstruiert. 15
67. Die Hauptfigur ist ein Einzelgänger und hat niemanden, mit dem sie reden kann. 16
68. Die Hauptfigur hat keinen Standpunkt. 16
69. Die Handlung ist zu dünn. 16
70. Die Storyline ist zu episodisch und zerrissen, die Übergänge sind nicht ausgearbeitet. 16
71. Die Geschichte wirkt verwirrend. 16
72. Die Geschichte schweift ab und verliert sich in zu vielen Details. 16
73. Etwas scheint zu fehlen. 16

## **Checkpunkte zur Struktur**

74. Die Szene hat keinen dramatischen Höhepunkt. 17
75. Die Handlung ist unvollständig; etwas scheint zu fehlen. 17
76. Die Storyline geht verloren. 17
77. Das dramatische Ziel der Hauptfigur ist unklar. 17
78. Die Szene ist mit Erklärungen überladen. 17
79. Die Dialoge sind zu direkt, zu melodramatisch. 17
80. Es gibt zu viele Figuren. 17
81. Die Figuren entsprechen nicht der emotionalen Realität der Szene. 17
82. Das Tempo der Szene ist zu langsam oder zu schnell. 17
83. Ereignisse und Figuren werden nicht eingelöst. 18
84. Den Szenen fehlt eine Richtung, eine Entwicklungslinie. 18
85. Es fehlen Übergänge zwischen den Szenen. 18, 20
86. Die Szenen sind zu lang und zu expositorisch. 18
87. Das Tempo ist zu langsam. 18
88. Zu viele oder nicht genügend Informationen werden enthüllt. 18
89. Es gibt zu viele Drehungen, Wendungen und Kunstgriffe im Plot. 18
90. Die Storyline erscheint unstrukturiert. 18
91. Der angelegte Konflikt zwischen den Figuren wird nicht ausgetragen. 18
92. Die Dialoge sind zu langatmig, zu erläuternd. 19
93. Die Szenen sind zu lang und haben nicht genügend Handlung. 19
94. Die Storyline ist dürrftig und episodisch. 19, 20
95. Elemente des Plots und der Story Points müssen immer wieder erklärt werden. 19
96. Das Skript ist zu lang. 19
97. Die Story ist nicht visuell genug. 19
98. Der Konflikt drückt sich in Dialogen und nicht in Handlung aus. 19
99. Die Figuren sind eher reaktiv als aktiv. 19
100. Der zweite Akt ist schwach und etwas zu lang. 19
101. Die Action läuft nonstop. 20
102. Die Actionszenen sind zu detailliert, mit zu viel Schilderungen. 20
103. Der Einsatz ist nicht hoch genug. 20
104. Die Handlung ist fade und langweilig und spielt sich nur in Innenräumen ab. 20
105. Die Szenen sind zu expositorisch, und die Figuren erklären zu viel. 20
106. Die Figuren sind zu schwach und geben nichts von sich preis. 20
107. Der Drehbuchautor achtet nicht auf das Budget. 20
108. Der Schluss löst die Geschichte nicht auf. 21
109. Der Schluss funktioniert nicht. 21
110. Der Schluss ist weich, schwach und verwirrend. 21
111. Der Schluss wirkt gekünstelt und vorhersehbar. 21
112. Die Hauptfigur stirbt (die einfachste Lösung). 21
113. Die Hauptfigur verschwindet am Ende. 21
114. Ganz unvermittelt kommt es zu einer überraschenden Wendung. 21
115. Alles passiert zu schnell. 21
116. Der Schluss ist nicht bombastisch oder kommerziell genug. 21
117. Der Schluss ist zu bombastisch und könnte das Budget sprengen. 21