



Ein
DREHBUCH
SCHREIBEN

Ein Leitfaden für junge Filmemacher/-innen
und ebenso für Lehrerinnen und Lehrer



M K F S
MEDIEN
KOMPETENZ
FORUM
SÜDWEST



Impressum

Herausgeber

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS)
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
www.mkfs.de
info@mkfs.de

Autoren:

Constantin Schnell
Dejan Simonović

Redaktion dieser Broschüre

Thomas Schmid V. i. S. d. P.
Birgit Hock

Kuratorium

Renate Pepper, Direktorin LMK
Thomas Langheinrich, Präsident LFK
Peter Boudgoust, Intendant SWR
Stellvertreter der Kuratoriumsmitglieder:
Harald Zehe, stellvertretender Direktor der LMK
Ingo Nave, stellvertretender Präsident der LFK
Dr. Simone Schelberg, SWR Landessenderdirektorin
Rheinland-Pfalz

Vorstand

Christine Poulet, SWR (Vors.)
Peter Behrens, LMK
Thomas Rathgeb, LFK

Layout

Nicola Graf, Freinsheim
www.nicola-graf.com

Druck

flyeralarm

ISBN 978 3981 357 974

Die Stiftung MKFS wird getragen von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) und dem Südwestrundfunk.

ABENTEUER DREHBUCH

Bevor ein Film auf der Leinwand zu sehen ist, gibt es viel zu tun – ganz am Anfang steht dabei das Drehbuch. Was aber steht in einem Drehbuch eigentlich drin, wie ist ein gutes Drehbuch aufgebaut? Wie schreibt man Dialoge, und warum sind Orte und Requisiten so wichtig?

Das alles sind Fragen, die sich die mehr als tausend Schüler/-innen, die in den vergangenen Jahren an den von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest geförderten Drehbuchwettbewerben teilgenommen haben, immer wieder gestellt haben. Und weil am Anfang eines jeden Films ein möglichst gutes Drehbuch steht, gibt es diesen Leitfaden. Darin finden sich Antworten auf die vielen Fragen, die auftauchen, wenn man sich näher mit dem Drehbuchschreiben auseinandersetzt.

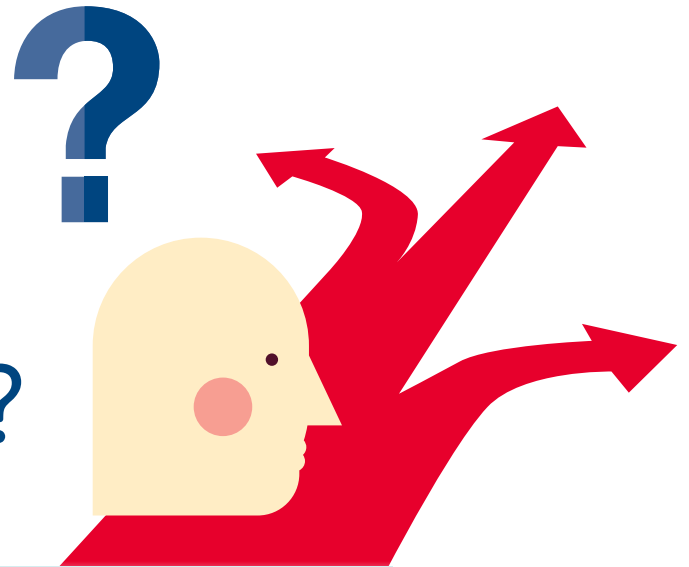
Für die Stiftung MKFS selbst zeichnet diese Broschüre zudem ein Bild davon, wie eine nachhaltige und kontinuierliche Medienkompetenzförderung aussehen kann: Vor und hinter den Kulissen wird gemeinsam diskutiert und gelernt, werden Tricks erfahr- und erlebbar gemacht. Dabei wird die Wirkung von medialen Einflüssen nachvollziehbar erlebt. Am Anfang stand im Jahr 2003 der Drehbuchwettbewerb „Tatort Eifel – Junior Award“, ein Schülerwettbewerb im Rahmen des alljährlich in der Eifel stattfindenden Krimi-Festivals. Fünf Jahre später initiierte die Stiftung das gleiche Wettbewerbskonzept in Kooperation mit dem Landesmedienzentrum Baden-Württemberg in Stuttgart als Drehbuchwettbewerb „Tatort Bodensee“.

Das Ende des Drehbuchwettbewerbs ist zugleich auch ein Anfang: Die Gewinner nämlich können unter Anleitung von Filmprofis ihr Drehbuch eigenhändig realisieren. Im Laufe der Jahre sind dabei einige gute Kurzkrimis entstanden, die nah dran sind an der Lebenswelt heutiger Jugendlicher und so spannend, dass sie sich als weiteres Unterrichtsmaterial eignen. Deshalb gibt es seit einigen Jahren auch Unterrichtsmaterialien zu den Siegerfilmen, didaktisch anspruchsvoll und methodisch durchdacht. All das und einiges mehr findet sich auf der Webseite www.mkfs.de – schauen Sie doch mal vorbei.

Und nun: Stifte gespitzt und ran an den Text! Viel Spaß!

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, im Februar 2017

Warum gibt es diesen Leitfaden?



Es gibt bereits sehr viel Literatur übers Drehbuchschreiben, alleine in deutscher Sprache kann man gut 50 Bücher darüber kaufen. Die meisten sind sehr detailliert, und praktisch immer beziehen sie sich auf den sogenannten abendfüllenden Film, also auf 90 oder mehr Filmminuten. Kaum ein Buch geht auf die besondere Arbeitssituation von Jugendgruppen ein, die gemeinsam (im Unterricht, in einer AG oder in der Freizeit) einen Kurzfilm machen wollen.

Dieses Handbuch

- richtet sich an junge Filmemacher/-innen und ihre Lehrkräfte / Gruppenleiter;
- behandelt die Drehbucharbeit von Kurzfilmen;
- hat den Kurzfilm mit Spielhandlung im Fokus, aber nicht nur;
- beschreibt alle Aspekte der Drehbucharbeit auf möglichst pragmatische Art.

Bezug zu den Lehr- und Bildungsplänen

Auch wenn die Behandlung von Drehbüchern in keinem deutschen Lehr-/Bildungsplan steht, so gibt es doch im (Deutsch-) Unterricht viele Anknüpfungspunkte, diese Form aufzugreifen. So ist der Vergleich zwischen dem Drehbuch einer Literaturverfilmung und dem Originalroman möglich oder die Analyse einzelner Drehbuch-Szenen. Vieles aus der Drehbucharbeit kann auch auf die Analyse von Romanen, Theaterstücken und Filmen übertragen werden. Richtig spannend wird es aber, wenn man in die praktische Drehbucharbeit geht – auch dafür bietet der Deutschunterricht Raum. Nicht zuletzt haben die Jugend-Drehbuchwettbewerbe Tatort Eiffel Junior Award bzw. Tatort Bodensee viele Lehrkräfte motiviert, projektartig im Deutschunterricht Drehbücher schreiben zu lassen.

Die Autoren danken Thomas Schmid und der Stiftung MKFS nicht nur für das Bereitstellen der finanziellen Mittel, sondern vor allem für den Impuls, überhaupt ein solches Handbuch zu erstellen.

Constantin Schnell

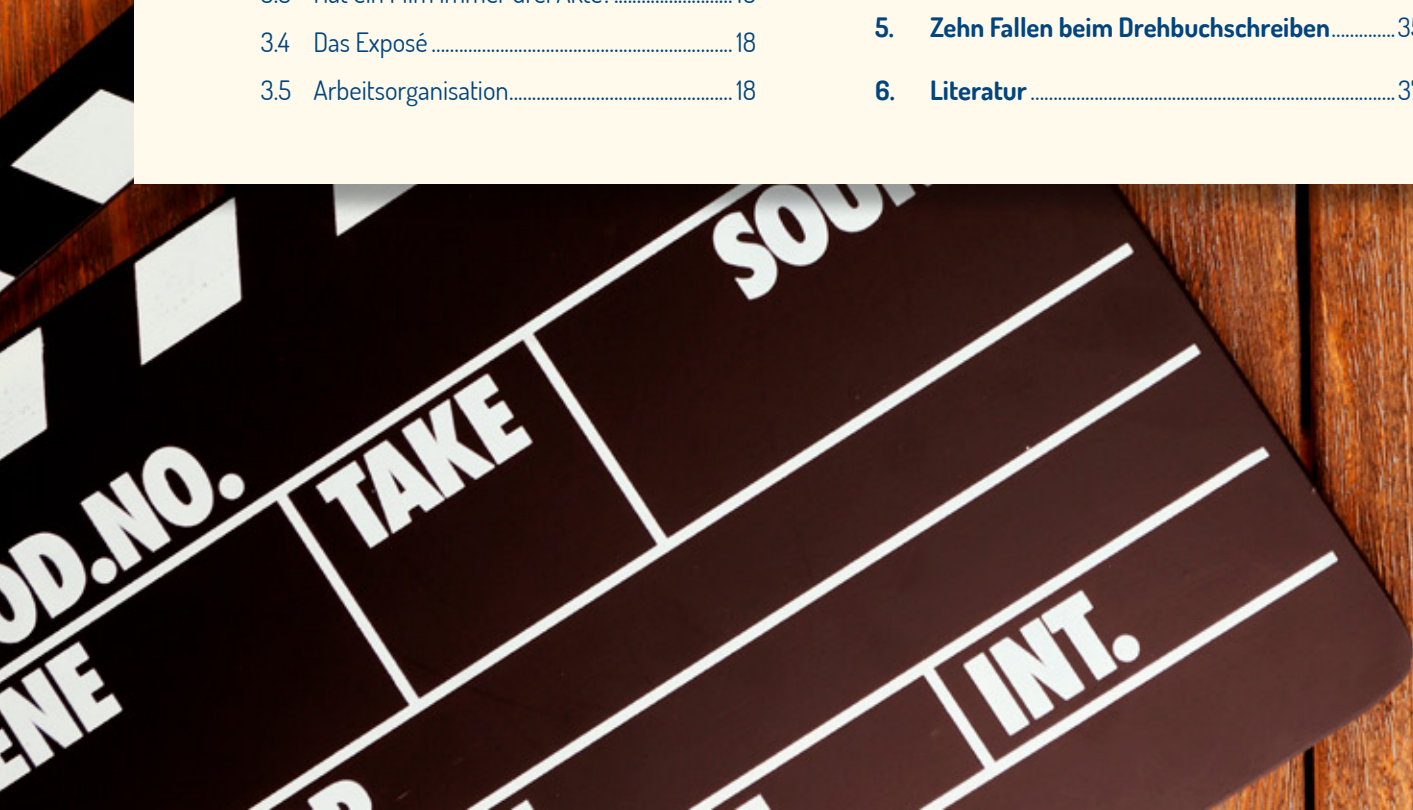
Dejan Simonović



Ein **DREHBUCH SCHREIBEN**

Ein Leitfaden für junge Filmemacher/-Innen
und ebenso für Lehrerinnen und Lehrer

1. Abenteuer Drehbuch	6	4. Die Schreibphase: Was steht in einem Drehbuch?	
2. Die Ideenfindungsphase: Kreativ Entscheidungen treffen		4.1 Erzählen in Bildern.....	21
2.1 Grundlegende Fragen klären.....	7	4.2 Der Unterschied zwischen Plot und Story.....	23
2.2 Kreativwerkzeuge.....	11	4.3 Charakterorchestrierung.....	24
3. Die Konzeptphase: Wie ist ein Drehbuch aufgebaut?		4.4 Dialog schreiben.....	27
3.1 Filmische Grundmuster.....	12	4.5 Warum Orte und Requisiten wichtig sind.....	30
3.2 Die drei C.....	14	4.6 Dramaturgische Gestaltungsmittel.....	31
3.3 Hat ein Film immer drei Akte?.....	16	4.7 Die Form des Drehbuchs.....	33
3.4 Das Exposé.....	18	4.8 Was kommt danach?.....	34
3.5 Arbeitsorganisation.....	18	5. Zehn Fallen beim Drehbuchschreiben	35
		6. Literatur	37



1. Abenteuer Drehbuch

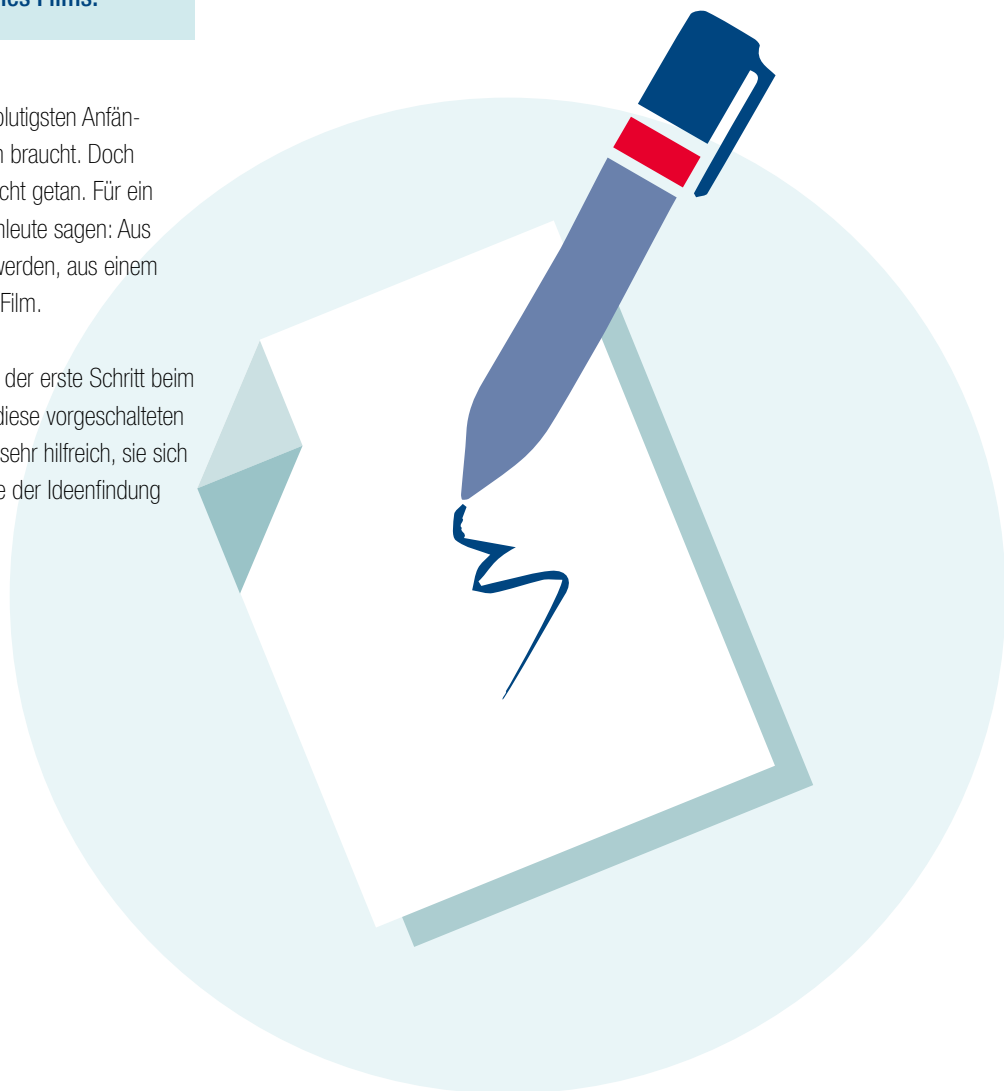
Einen Film zu drehen ist ein faszinierendes Abenteuer. Der spannendste Teil, so scheint es auf den ersten Blick, sind sicher die Dreharbeiten. Wir wollen in diesem Leitfaden aber alle jungen Filmemacher – und die sie begleitenden Lehrkräfte bzw. Gruppenleiter – dazu motivieren, viel Zeit und kreative Energie in die Drehbuchentwicklung zu stecken, denn:



Das Schreiben des Drehbuchs ist der grundlegende Schöpfungsakt eines Films.

Das klingt banal. Vor allem, da heute selbst dem blutigsten Anfänger klar ist, dass man vor dem Dreh ein Drehbuch braucht. Doch mit „mal schnell ein Drehbuch schreiben“ ist es nicht getan. Für ein gutes Drehbuch benötigt man Zeit und Ideen. Filmleute sagen: Aus einem guten Drehbuch kann ein schlechter Film werden, aus einem schlechten Drehbuch wird aber niemals ein guter Film.

Die Erstellung eines Drehbuchs ist allerdings nicht der erste Schritt beim Filmemachen – es geht noch früher los. Obwohl diese vorgeschalteten Phasen oft unbewusst durchlaufen werden, ist es sehr hilfreich, sie sich einmal bewusst zu machen. Wir meinen die Phase der Ideenfindung und die Konzeptionsphase.



2. Die Ideenfindungsphase: Kreativ Entscheidungen treffen

Was machen wir für einen Film? Um wen oder was geht es? Wie lange soll der Film werden? Welches Genre soll es sein? Wie viel Zeit haben wir für das Projekt? Woher bekommen wir das Film-Equipment? Wer spielt die Hauptrolle?

Am Anfang eines Filmprojektes stehen meist viele Fragen. Alle auf einmal beantworten geht nicht. Also besser Schritt für Schritt. Und am besten mit einem Ziel. Das Ziel der Ideenfindungsphase ist, dass die ganze Gruppe gemeinsam einen Satz formuliert, um was es in dem Film gehen soll.

2.1 Grundlegende Fragen klären

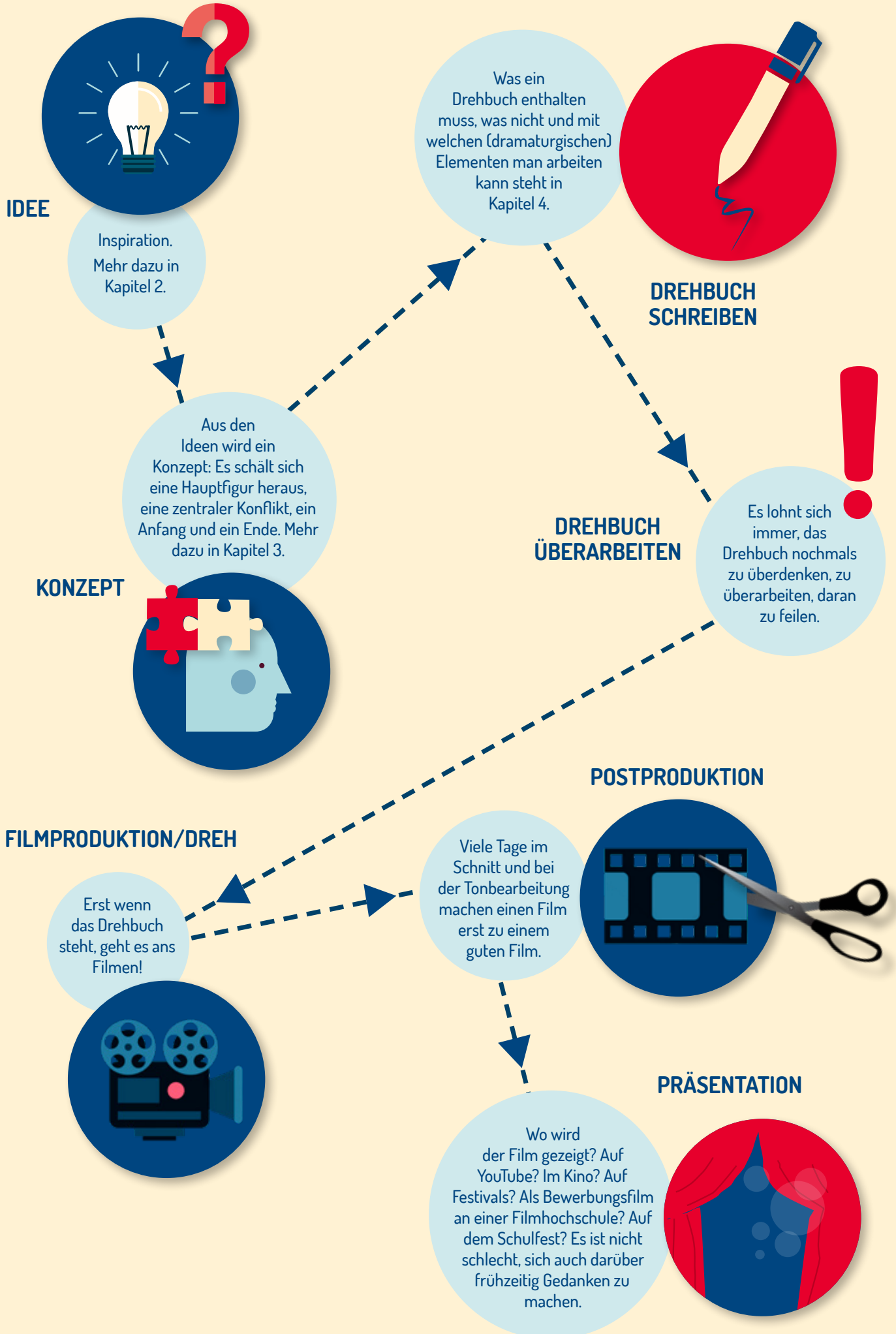
Oft steht am Anfang nur die Idee, gemeinsam einen Film zu machen. Doch bevor man sich die kreative Arbeit stürzt und inhaltliche Ideen entwickelt, ist es sinnvoll, einige Fragen zu klären. Nicht anders machen es die Filmprofis. Sie überlegen zunächst:

- **Wer macht mit?**
- **Wieviel Zeit haben wir für den Film?**
- **Wer könnte uns (professionell) unterstützen?**
- **Welche Ressourcen können wir nutzen? (technisches Equipment, Schauspiel-AG, besondere Personen, Geld usw.)**
- **Wo wollen wir den Film zeigen?**
- **Wen wollen wir damit erreichen?**

Diese Fragen gehen Hand in Hand mit der inhaltlichen Konzeption - also mit den folgenden Fragen, die wir uns im Detail anschauen werden:

- **Worum soll es in dem Film gehen?**
- **Was ist die Aussage des Films?**
- **Welche Art Film soll es überhaupt werden?**

Dieses Handbuch ist genauso gegliedert wie die Drehbucharbeit – in verschiedene Phasen. Jede Arbeitsphase hat dabei ein genau definiertes Ziel. Am Ende der Ideenfindungsphase steht eine exakt formulierte Idee für einen Film, am Ende der Konzeptphase steht ein Exposé, am Ende der Schreibphase ein Drehbuch.





Welche Art Film soll es werden?

Weil jede Frage mit jeder anderen zusammenhängt, lohnt es sich, hier systematisch vorzugehen. Fangen wir mit der letzten Frage an: Welche Art Film? Auch wenn es noch so verlockend klingt, einen Spielfilm zu drehen – die Spielhandlung mit Schauspielern ist nur eine Möglichkeit, filmisch zu erzählen. Ganz grundlegend kann man unterteilen in:

- den **fiktionalen Realfilm** (also ein Film mit einer Spielhandlung, in der echte Menschen vorkommen)
- den **Animationsfilm bzw. Trickfilm** (mit oder ohne Spielhandlung)
- den **Realfilm ohne Spielhandlung** (z.B. Musikvideo, Experimentalfilm)
- die **dokumentarischen Formate**

und natürlich Mischformen aus diesen vier.

Vielleicht ist die Geschichte, die anfänglich nach einem Spielfilm aussieht, ja als Dokumentarfilm besser erzählbar? Die Wahl des Formats ist abhängig von

- **Euren Fähigkeiten,**
- **Euren Ressourcen (Zeit, Geld, Ausrüstung, Team usw.)**
- **der Art der Geschichte bzw. den Inhalten, die ihr „transportieren“ möchtet.**

Worum geht es in dem Film?

Wenn schon jemand in der Gruppe eine zündende Idee hat – umso besser. Wenn nicht, muss eine gute Idee gefunden werden. Wie aber kommt man zu einer guten Filmidee? Im nächsten Kapitel beschreiben wir zwei bewährte Kreativwerkzeuge. Erste Ansatzpunkte können sein:

- **Hat jemand von euch in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches erlebt, eine seltsame Begebenheit beobachtet oder einen außergewöhnlichen Menschen getroffen?**
- **Hat jemand etwas Interessantes in der Zeitung oder im Internet gelesen? Oder einen interessanten (journalistischen) Fernsehbeitrag gesehen?**
- **Gibt es ein Thema, das euch brennend interessiert?**

Das alles sind natürlich noch keine tragfähigen Filmgeschichten, aber erste Ansatzpunkte, um weitere Ideen zu entwickeln. Ganz absichtlich ist hier nicht genannt „Hat jemand vor kurzem einen tollen Spielfilm gesehen?“. Zwar kann ein Hollywoodfilm inspirierend sein – doch meist hat man doch zu sehr das „Original“ im Kopf, um wirklich selbst kreativ zu werden. Besser ist:



Lass dich von der Wirklichkeit inspirieren.





Was ist die Aussage des Films?

Die nächste Frage lautet: Was bewegt uns an dieser Idee bzw. Geschichte? Warum wollen wir genau darüber etwas erzählen? Oder: Warum sollte der Zuschauer gerade an dieser Geschichte Interesse haben?

Am Ende der Ideenfindungsphase sollte man schließlich einen Satz nach dem Muster „Wir wollen einen Film machen, in dem es um . . . geht“ formulieren können. Der Satz kann recht konkret sein („Wir wollen einen Spielfilm machen, bei dem ein jugendlicher Weltenbummler den Karrierewunsch eines Abiturienten ins Wanken bringt“ oder „Wir wollen einen Brick(Lego)-Film machen über die Karriere eines Verkäufers“). Oder auch ziemlich allgemein („Wir wollen eine Dokumentation über einen Hund auf einem Bauernhof machen.“). Der Satz kann auch etwas länger sein, wie zum Beispiel „Der achtjährige Kevin lebt in einer Großfamilie mit vielen Geschwistern und wird im Trubel der Feiertage zu Hause vergessen, während alle anderen in den Urlaub fahren. Nun muss er alleine zurechtkommen und das Haus über Weihnachten gegenüber Einbrechern verteidigen.“ (Genau, das ist die Hookline von „Kevin allein zu Hause“.)

Wichtig ist, dass alle Beteiligten sich einig sind – und man die organisatorischen Randbedingungen (siehe Anfang des Kapitels) nicht aus den Augen verliert.

2.2 Kreativwerkzeuge

Brainstorming

Eine gute Methode, um in einer Gruppe Ideen zu sammeln, ist das Brainstorming. Eigentlich ist es ganz einfach, denn beim Brainstorming gibt es nur zwei Regeln:

1. Jede Idee wird zugelassen.

2. Keine Idee wird kommentiert/kritisiert.

Praktisch läuft das so ab: Jeder in der Gruppe (mit maximal 10 Gruppenmitgliedern) darf Ideen einwerfen – zunächst am besten reihum. Dabei ist es egal, ob die Idee aus einem Wort, zwei Worten oder einem kurzen Satz besteht. Jede Idee wird von einem Schreiber (der vorher bestimmt wurde) notiert. Jede! Und sei sie auch noch extrem, verrückt oder abwegig. Ganz wichtig ist jetzt die zweite Regel: Zu keiner der genannten Ideen lässt jemand einen Kommentar ab! Der Trick bei der Sache ist, dass man beim Brainstorming in eine sehr positive, kreativitätsfördernde Stimmung gerät – denn niemand wertet eine Idee ab, und jeder wird von den Ideen der anderen inspiriert. Es ist kein Problem, dabei 100 oder 150 Ideen zu sammeln. Nach dem Brainstorming werden die Ideen gesichtet und die weniger brauchbaren gestrichen. Übrig bleiben zehn oder fünfzehn Ideen – und über diese kann man dann diskutieren.

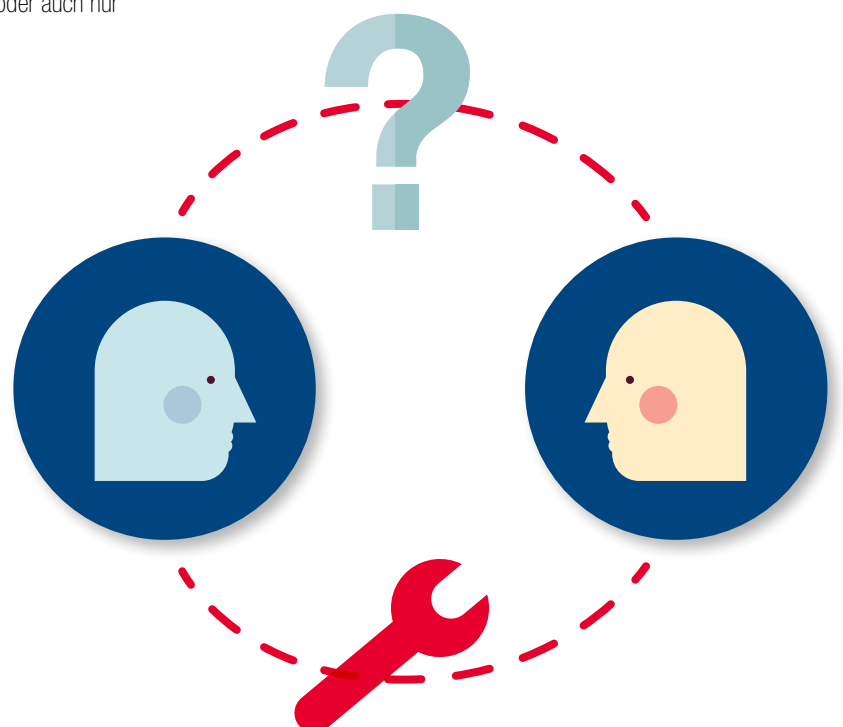
Moodboard

Wenn man Ideen für einen Film sammelt, hat man schnell auch Bilder im Kopf. Solche visuellen Ideen lassen sich in Bildercollagen oft besser darstellen als mit Worten. Ein Moodboard kann aus vielen verschiedenen Fotos oder Bildern bestehen, die den Film als Ganzes oder auch nur bestimmte Szenen des Films beschreiben:

- (selbstgemachte) Fotos von angedachten Drehorten
- selbst gezeichnete Szenenbilder
- Bildmaterial aus bereits bestehenden Werken (Filme, Comics, Bücher, Gemälde usw.)

Hinweis: Verwendet man fremdes Bildmaterial, muss man natürlich beachten, dass das Moodboard nicht (im Internet) veröffentlicht werden darf, sondern wirklich nur intern im Projektrahmen verwendet werden sollte, da i.d.R. die Bildrechte fehlen.

Auch wenn man originelle eigene Geschichte erzählen will, ist es völlig normal, sich in der Ideenfindungsphase an (visuellen) von Elementen aus bestehenden Filmen oder anderen künstlerischen Werken inspirieren zu lassen. Wenn man zum Beispiel einen Polizisten in ein Dorf auf der Schwäbischen Alb schickt, das von einer Bande terrorisiert wird, könnte das die deutsche Interpretation eines Western sein. Man greift die Grundstruktur eines Western auf, füllt den Rest aber mit eigenen Ideen und schafft damit etwas ganz Neues. Hier hilft es sehr, mit einem Moodboard eine visuelle Vorstellung des „schwäbischen Westerns“ zu entwickeln.



3. Die Konzeptphase: Wie ist ein Drehbuch aufgebaut?

Diese Phase ist entscheidend, denn in ihr wird die Grundidee in ein stabiles dramaturgisches Gerüst überführt. Da man in der Konzeptphase die Handlung des Films „konstruiert“, benötigt man dramaturgisches Grundwissen. Das Ziel der Konzeptphase ist das Exposé.

3.1 Filmische Grundmuster

Kurzfilmtypen mit Spielhandlung

Filme mit Spielhandlung können entweder als Realfilm oder als Animationsfilm umgesetzt werden.

DER POINTEN-TYP

Viele Kurzfilme mit einer Spielhandlung haben die Form „Handlung Pointe“. Ähnlich wie ein Witz erzählen sie eine Geschichte, die ihren Sinn erhält durch eine Pointe, die ganz am Schluss kommt.

Beispiele: Der Schwarzfahrer (von Pepe Danquart, Oscargewinner 1994) oder The Lunch Date (von Adam Davidson, 1989)

DER ENTSCHEIDUNGS-TYP

Eine weitere Spielhandlung folgt dem Muster „Jemand steht vor einer Entscheidung“. Der Film legt dann entweder den Schwerpunkt auf das Davor – also wie schwer sich die Hauptfigur mit der Entscheidung tut; oder auf das Danach – zeigt also die Konsequenzen der Entscheidung.

Beispiel: True (von Tom Tykwer, 2004)

DER ABENTEUER-TYP

Möglich ist auch eine Spielhandlung, bei der die Hauptfigur eine überraschende oder unerwartete Reise macht. Es geschieht viel, vor allem viel Ungewöhnliches, was die Hauptfigur vor große Herausforderung stellt.

Beispiel: Die Reise zum Mond (von George Méliès, 1902)

DER PARABEL-TYP

Eine Parabel ist eine kurze Erzählung, die eine Situation, in der es um moralische Fragen geht, erklärt, indem sie beispiel- bzw. gleichnishaft ein Geschehen darstellt, das eine übertragbare Bedeutung hat. Ort und Personen haben darin Symbolcharakter. Parabeln werden oft als Animationsfilme umgesetzt.

Beispiel: Balance (von Christoph und Wolfgang Lauenstein, Oscargewinner 1990)

DER INNENLEBEN-TYP

Solche Filme zeigen den inneren Zustand bzw. die Gefühle einer Figur. Dabei kann die Person auch in die Kamera sprechen oder in der Ich-Form aus dem Off erzählen.

Beispiel: Mr.Foley (von D.A.D.D.Y., 2009)

Kurzfilmtypen ohne Spielhandlung

Auch diese Typen können natürlich als Realfilm wie als auch Animationsfilm dargestellt werden.

DER TRIP-TYP

In solchen Filmen geht es nicht um eine Spielhandlung, sondern darum, die Zuschauer auf einen Trip mitzunehmen. Natürlich spielt dabei die Ästhetik des Films, der Schnitt und die Tonebene eine besondere Rolle.

Beispiel: Love & Theft (von Andreas Hykade, 2010)

DER ILLUSTRATIONS-TYP

Vorlage für diesen Typ ist entweder ein Text (also ein Prosatext oder ein Gedicht) oder ein dokumentarisch aufgenommener Ton. Der Film illustriert nun den Text – klar, dass dabei die visuelle Umsetzung im Vordergrund steht.

Beispiel: Kaputt (von Volker Schlecht, Gewinner des Internationalen Trickfilmfestivals 2016, als Trailer: <https://vimeo.com/153340539>)

Anmerkung: Alle Filme – mit Ausnahme von „Kaputt“ – sind komplett im Internet abrufbar. Bei der Typisierung von Filmen haben wir uns inspirieren lassen vom Drehbuchcoach Axel Melzener und seinem Buch „Kurzfilm-Drehbücher schreiben“

Die Dokumentation

Sie zeigt die Wirklichkeit, die möglichst wenig vom Filmemacher beeinflusst ist. Dabei ist es besonders wichtig, sich bereits vorher Gedanken zu machen, was man in dem Film eigentlich zeigen will – und dann ein Drehbuch zu erstellen. Ja, auch eine Dokumentation benötigt ein Drehbuch. Dieses unterscheidet sich zwar von einem Spielfilmdrehbuch (schließlich kann man den Protagonisten ja keine Dialogzeilen in den Mund legen), andererseits ist der Arbeitsprozess aber ganz ähnlich. Denn die Fragen: „Welche Orte, welche Abläufe, welche Personen will ich zeigen?“ müssen ebenso vorab beantwortet werden wie die Frage: „Über was sollen die gezeigten Personen sprechen?“ Es würde aber den Rahmen dieser Broschüre sprengen, im Detail auf die Entwicklung einer Dokumentation einzugehen.

Imagefilm/Werbefilm/Lehrfilm

Auch diese Formate gehorchen handwerklich und dramaturgisch etwas anderen Regeln als Kurzfilme mit Spielhandlung. So wird das Drehbuch zum Beispiel nicht in der spielfilmtypischen Form geschrieben, sondern oft zweiseitig – links steht das Bild, rechts der Ton/Kommentar.

Sonderfall: Drehbuch mit einer Vorgabe

Einige (Jugend-) Filmwettbewerbe arbeiten mit Vorgaben. Auch im schulischen Zusammenhang werden mitunter Vorgaben für Filme gemacht. Meist wird ein Thema vorgegeben, manchmal ein Genre, eine Filmlänge oder ein Format (z.B. Musikvideo oder Dokumentation). Die Jugend-Drehbuchwettbewerb Tatort Eifel Junior Award (in Rheinland-Pfalz, www.junior-award.de) und Tatort Bodensee (in Baden-Württemberg, www.tatort-bodensee.de) geben z.B. drei Szenen vor, aus denen ein Drehbuch für einen Kurzkrimi weiterentwickelt werden soll. Vorgegeben ist damit nicht nur das Genre (Krimi), sondern auch die Hauptfiguren, das Verbrechen und die Welt (also das „Concept“ – siehe nächstes Kapitel). Was zunächst wie eine Einschränkung aussieht, stellt sich für die meisten Teilnehmer des Wettbewerbs als Vorteil heraus. Solche Wettbewerbe bieten einen ganz konkreten Anlass, ein Filmprojekt zu starten, sie geben eine Deadline vor (Einsendeschluss) und es sind bereits inhaltliche Grundlagen geschaffen, die als Kern der weiteren Kreativarbeit dienen.

Gemeinsam haben aber alle Filmformate, dass man vor den Dreharbeiten intensiv über Inhalt und Stil nachdenken muss. Denn egal, was man dreht:



Erst dann mit dem Dreh loslegen, wenn sich aus der Grundidee ein stimmiges Drehbuch entwickelt hat.

3.2 Die drei C

Im Grunde steht ein Drehbuch auf drei Säulen. Pragmatische Amerikaner nennen es „die drei C“: Character, Conflict, Concept. Hat man sich in diesen drei Dimensionen Klarheit verschafft, dann kann (fast) nichts mehr schiefgehen.

C für Character

Das erste C steht für Character, also die Hauptfigur (den Protagonisten bzw. die Protagonistin). Mit dieser Hauptfigur durchleben wir (im Normalfall) die Geschichte. Entscheide dich also für eine Hauptfigur. Mehr dazu im Kapitel 4.3 „Charakterorchestrierung“.

C für Conflict

Was will die Hauptfigur? Mit wem steht sie in Konflikt? Wer ist ihr Gegenspieler? Jeder Film hat einen zentralen Konflikt, um den es geht, ein Problem, das gelöst werden muss. Da ein Kurzfilm nicht viel Zeit hat, sollte schnell klar werden, worin dieser zentrale Konflikt besteht – eine, zwei oder auch drei Szenen, die die Charaktere und die Welt einführen, mehr nicht. Gilt es die Welt vor einem Bösewicht zu retten, einen Kriminalfall zu lösen oder will sich unser Protagonist einfach einen Wunsch erfüllen?

Ein Film ist dann zu Ende, wenn der zentrale Konflikt geklärt ist. Auch bei einem offenen Ende ist der Hauptkonflikt des Films gelöst, nur kann sich der Zuschauer dabei selbst überlegen, wie die Geschichte weiter-

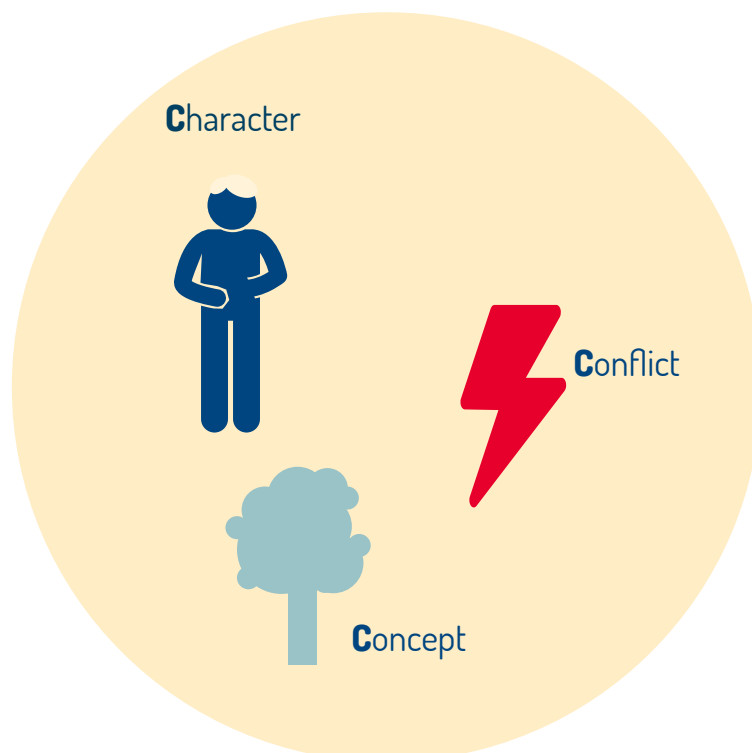
gehen könnte. In den meisten Fällen wird jedoch das Problem gelöst und wir haben ein Happy End.

Die Begriffe „Problem“ und „Konflikt“ werden hier als Fachbegriffe verwendet – in der Umgangssprache meinen sie etwas anderes. So ist im dramaturgischen Sinne ein Konflikt nicht unbedingt ein Kampf oder eine Auseinandersetzung, sondern das Fachwort für das, was die Handlung vorantreibt. Wenn die Hauptfigur zum Beispiel einen verschwundenen Sohn wiederfinden muss, so ist das ihr Problem, also der Konflikt des Film, und sie muss (äußere und innere) Hindernisse überwinden, um ihn zu finden.

C für Concept

In welcher Welt spielt unser Film? Handelt es sich um eine Komödie? Oder um einen Krimi? Sprechen die Schauspieler Dialekt? Spielt er in eurer Heimatstadt? Dann hat das für die Geschichte eine ganz besondere Bedeutung. Vielleicht spielt er ja auch in einem kleinen Dorf? Läuft er auf ein offenes Ende hinaus oder auf eine Pointe?

Manchmal schält sich das „Concept“ eines Filmes erst im Laufe der Arbeit an Handlung, Konflikt und Charakteren heraus. Vielleicht passt es, dass die ganze Handlung nur in einem Raum spielt? Vielleicht ist der Film in schwarz/weiß eindrucksvoller als in Farbe? Vielleicht arbeitet der Film mit Rückblenden? Oder mit einem Off-Kommentar?



Presto (2008)

<https://www.youtube.com/watch?v=CB1PukrOnFQ>

Die Kurzfilme von Pixar setzen die drei C oft leicht verständlich und brillant um. Ein gutes Beispiel dafür ist „Presto“. Der Film schafft es, alle drei C in kürzester Zeit einzuführen. Zunächst zeigt die Kamera ein Plakat, auf dem eine Zaubershow mit einem Zauberhut angekündigt wird (- Concept). Daraufhin sehen wir den Hasen (- Character bzw. Protagonist) im Käfig, der versucht an die Möhre zu kommen, weil sein Magen knurrt (- Conflict). Im nächsten Moment betritt der Zauberer den Raum, der in seiner Art sofort als Gegenspieler (Antagonist) erkennbar ist. Dieser testet noch einmal kurz seine Zauberhüte, wodurch dem Zuschauer das Besondere an diesen Hüten klar wird (-Concept). Dann geht es zur Show. . .

Für einen Kurzfilm ist es wichtig, ohne große Umschweife schnell zum Wesentlichen zu kommen. „Presto“ schafft das, indem er allgemein bekannte Motive aufgreift, wie den Hasen, der eine Möhre möchte oder den Showzauberer, der einen Hasen aus dem Hut zaubert. So muss der Film nicht viel erklären, sondern kann direkt zur Austragung des Konfliktes kommen. Das Ende löst den Konflikt dann auf wunderbare Weise, indem die Show durch den Trotz des Hasen und den daraus entstehenden Lachern zum großen Publikumshit wird. Als der Zauberer dies merkt, bedankt er sich beim Hasen, nicht nur mit der verdienten Möhre, sondern er gibt ihm auch Anerkennung als Partner in der Zaubershow, indem er ihn mit auf das Plakat nimmt.

ÜBUNG 1: Partly Cloudy

Schau den Film „Partly Cloudy“ (<https://youtu.be/-FI9Gw58MdA>) und finde die drei C.

- Wer ist der Protagonist?
- In welcher Welt lebt der Protagonist?
- Was ist das Problem des Protagonisten?
Was verändert seine Welt? Was ist sein Ziel?
- Wer ist der Antagonist?

ÜBUNG 2: Drei C erfinden

Lege eine Welt fest, in der ein Film spielen könnte und überlege dir, was die Besonderheiten dieser Welt sind. Überlege dir einen Hauptkonflikt für einen Film und beschreibe dazu passend die Charaktere, die diesen Konflikt austragen. Abwandlung: Lege zuerst einen Charakter fest, dann den Konflikt und schließlich die Welt.

Folgende Überlegungen können helfen: Wo und wann spielt der Film? In welchem Milieu spielt der Film (unter Jugendlichen, unter Gangstern, unter Computerspielprofis, unter Ärzten)? Lässt er sich einem Genre zuordnen (Western, Krimi, Komödie, Science Fiction, etc.)? Gibt es etwas Ungewöhnliches an deiner Welt (z.B. dass keine Erwachsenen vorkommen)?

Beispiel für Übung 2:

In ferner Zukunft steuert eine künstliche Intelligenz ganz alleine eine Raffinerie auf einem Jupitermond. Sie fühlt sich einsam. (Concept)

Ein Techniker kommt eines Tages auf die Station, um Wartungsarbeiten vorzunehmen. (Character)

Es treten immer wieder Fehlfunktionen auf, die anscheinend von der künstlichen Intelligenz verursacht werden. (Conflict)

Dies ist die Synopsis des Kurzfilms „A.L.E.C.S“ von Dejan Simonović (<https://youtu.be/dFHgbeFJUDU>).

3.3 Hat ein Film immer drei Akte?

Kurz gesagt: Ja. Jeder Film hat drei Akte. Allerdings können die Akte bei einem Kurzfilm sehr kurz sein – möglicherweise nur eine Szene lang. Im Extremfall kann zum Beispiel der erste Akt sogar nur wenige Sekunden lang sein. Und: Nicht immer sind die drei Akte auf den ersten Blick gleich erkennbar.

- **Im ersten Akt lernen wir die Hauptfigur und ihre Welt kennen.**
- **Im zweiten passiert die eigentliche Handlung.**
- **Und im dritten wird die „Lösung“ gezeigt.**


Für die drei Akte gibt es ganz unterschiedliche Bezeichnungen – doch die Bezeichnungen sind nicht wichtig. Wichtig ist, dass man versteht, dass ein Film immer aus diesen drei „Stufen“ besteht.

Am Anfang wissen wir gar nichts – außer den Titel des Films. Wir lernen also zunächst die Hauptfigur (Character) kennen und wir erfahren, in welcher Welt sie lebt (Concept) und wie sie tickt. Das alles ist gewis-

sermaßen die Plattform, auf der die weitere Handlung spielt. Am Ende dieses ersten Aktes wissen wir außerdem, um welches Thema sich der Film dreht, was die Hauptfigur will oder welches Problem sie hat.

Dann geht die eigentliche Geschichte los. Möglicherweise passiert eine Menge – möglicherweise tut sich aber (scheinbar) nicht viel. Im zweiten Akt geht es aber immer um das zentrale Thema oder das zentrale Problem des Film bzw. der Hauptfigur.

Zum Ende hin wird eine Lösung des Hauptkonflikts aufgezeigt. In diesem letzten Teil der Geschichte entscheidet sich, ob und wie der Held am Ende siegt oder scheitert. In jedem Fall findet der Hauptkonflikt hier seinen Abschluss.



Mach dir klar, dass jeder Film drei Akte hat – auch wenn der erste und der dritte Akt sehr kurz ausfallen können.

Bezeichnung

Alternative Bezeichnungen

<p>ANFANG</p> <p>Wir lernen die Hauptfigur(en) und deren Welt sowie das grundlegende Thema kennen.</p>	<p>Erster Akt * Exposition * Normale Welt * These * Plattform</p>
<p> Der Bruch – das „Problem“ wird erkennbar</p>	<p style="text-align: center;">↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p>
<p>MITTE</p> <p>Die eigentliche Handlung: Das „Problem“ beschäftigt die Hauptfigur.</p>	<p>Zweiter Akt * Konfrontation * Verkehrte Welt * Antithese * Konflikt</p>
<p> Der „Wie hört es auf?“-Moment</p>	<p style="text-align: center;">↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p>
<p>ENDE</p> <p>Es gibt eine „Lösung“ für das anfängliche Problem.</p>	<p>Dritter Akt * Auflösung * Neue Welt * Synthese * Neue Plattform</p>

Ein Film besteht immer aus drei „Phasen“, die die unterschiedlichsten Bezeichnungen haben können. Die Begriffe „Problem“ und „Lösung“ sind absichtlich in Anführungszeichen – im vorigen Kapitel steht warum.

ÜBUNG 3: Die Drei-Satz-Übung

Diese Übung soll kein Plot für einen Film erzeugen, sondern ein Gefühl dafür vermitteln, dass eine Geschichte eine Hauptfigur, einen Anfang, einen Konflikt und ein Ende hat. Sie geht so:

Der erste Satz enthält die Hauptfigur und sagt etwas über die Welt der Hauptfigur.

Der zweite Satz bringt ein „Problem“ oder ein Ziel für die Hauptfigur.

Der dritte Satz bringt die „Lösung“ – und zeigt uns, wie sich die Hauptfigur geändert hat.

Eine Hilfe kann es sein, die Sätze mit folgenden Worten zu beginnen:

Jeden Tag...

Eines Tages...

Seitdem...

Beispiel für Übung 3:

Jeden Tag fährt Peter mit seinem Boot auf den See hinaus und angelt.

Eines Tages beißt ein drei Meter langer Hecht an und es gibt einen langen Kampf auf dem Wasser.

Seitdem hat er keine Zeit mehr zum Angeln, denn er gibt laufend Interviews und ist in Talkshows zu Gast.

ÜBUNG 4: Drei Sätze für „Partly Cloudy“

Finde die drei Sätze zum Film „Partly Cloudy“, den du in der vorigen Übung gesehen hast.

Sowohl der Bruch zwischen dem ersten und dem zweiten Akt als auch der „Wie-hört-es-auf“-Moment sind nicht immer klar erkennbar. Mach dir beim Schreiben also keine Gedanken über den Akt-Übergang, sondern sei dir vor allem darüber bewusst, in welchem Akt sich die Szene befindet, an der du schreibst. Ist sie noch im ersten Akt, dann geht es darum, die Welt, die Charaktere und die Konflikt-Ausgangssituation kennenzulernen. Bist du im zweiten Akt, dann bleibst du nah an der Hauptfigur und dem Konflikt. Im dritten Akt zeigst du die Lösung.



3.4 Das Exposé

Bei Spielfilmen fasst das Exposé auf einer DIN A4-Seite zusammen, worum es im Drehbuch geht – so kann der Redakteur oder der Produzent schnell erkennen, ob es sich für ihn lohnt, das Drehbuch zu lesen. Ein Kurzfilmexposé sollte maximal eine halbe Seite umfassen und beschreibt ebenfalls den kompletten Film, inklusive Ende. Aber: Wenn ein Kurzfilmdrehbuch ohnehin nur rund 15 Seiten hat – wozu dann noch ein kürzeres Exposé schreiben?

Es kann zum Beispiel dazu dienen, andere von der (selbstverständlich genialen) Idee des Films zu überzeugen und zum Mitmachen zu bewegen (als Darsteller, als Motivgeber, als Geldgeber, für Drehgenehmigungen usw.). Wichtiger aber ist: Das Schreiben des Exposés ist eine wunderbare Übung, um sich darüber klar zu werden, worum es in dem Film wirklich geht. Das macht man meist, bevor man das Drehbuch schreibt – also in der Konzeptphase. Es kommt aber auch vor, dass man das Exposé erst schreibt, nachdem das Drehbuch fertig ist. In beiden Fällen gilt: Wenn es Schwierigkeiten macht, das Exposé zu schreiben, dann ist etwas faul. Denn das Kürzen auf wenige Sätze zwingt dazu, noch einmal genau über die Geschichte nachzudenken. Um wen geht es? Wie ist die Hauptfigur charakterisiert? Was treibt sie an? Wie endet der Film?

Eine Sonderform des Exposés ist der „Anreißer“. Dabei denkt man sich am besten: „Das wird der Text, der auf der Rückseite einer DVD steht!“ Die Funktion ist ganz klar: Die Zuschauer sollen Lust bekommen, den Film zu sehen. Man lässt also bewusst offen, wie der Film endet. Einen solchen Text kann man verwenden, um z.B. zur Premiere einzuladen oder um den Film auf YouTube anzukündigen.

3.5 Arbeitsorganisation

Arbeit in Gruppen

Wenn man ein Drehbuch mit mehreren Leuten gemeinsam schreibt, arbeitet man zwar in der Gruppe, aber es ist noch nicht unbedingt Gruppenarbeit. Zur Gruppenarbeit wird es, wenn man Ideen gemeinsam entwickelt – und das macht auch mehr Spaß. Ein Satz wie „Das war aber meine Idee, ich lass nicht zu, dass sie nun verfälscht wird“ ist sehr kontraproduktiv. Nicht nur, weil es „meine Idee“ nicht gibt bei der Gruppenarbeit, sondern auch aus einem anderen Grund:



Jede Idee entwickelt sich weiter, wenn man es zulässt.

Diese Regel gilt auch ganz allgemein für das Drehbuchschreiben:



Ein Drehbuch entwickelt sich während des Schreibens weiter.

Das Drehbuchschreiben ist vergleichbar mit der Arbeit eines Holzschnitzers. Am Anfang gibt es nur ein (gut ausgesuchtes) Stück Holz – das ist die Idee. Nach und nach wird aus dem Holz eine interessante Figur. Jeder „Schnitzer“ macht die Figur deutlich. Allerdings gibt es auch Schnitzer, die die Figur kaputt machen könnten – die sind natürlich nicht so gut.

Es gibt Arbeitsformen, die nur in der Gruppe funktionieren, zum Beispiel das oben beschriebene Brainstorming. In einer Gruppe, die gerne zusammenarbeitet, ist sicher, dass das Ergebnis besser wird, als wenn einer alleine gearbeitet hätte – denn im Gegensatz zu Schokolade vermehren sich die Ideen, wenn man sie mit anderen teilt.

Arbeitsteilung

Genau wie bei den Dreharbeiten gibt es auch beim Drehbuchschreiben verschiedene Aufgaben, und nicht jeder ist für jede Aufgabe gleichermaßen geeignet. Nachfolgend sind ein paar „Jobs“ aufgezählt. Fragt euch selbst, was ihr gerne macht. Und prüft dann in der Gruppe, ob ihr diesen „Job“ auch wirklich gut ausfüllt. Meist wird nämlich erst im Laufe der gemeinsamen Arbeit klar, wer wofür wirklich geeignet ist:

- **SCHREIBER** – Du sitzt am Computer und tippst.
- **IDEENLIEFERANT** – Du hast knackige Ideen, die du in die Runde wirfst.
- **DRAMATURG** – Du überblickst die dramatischen Strukturen und schlägst vor, wie die Handlung zu laufen hat.
- **DIALOGAUTOR** – Die Sätze, die du den Figuren in den Mund legst, passen haargenau.
- **DAS „AUGE“** – Du hast sofort Bilder vor Augen, die du plastisch beschreiben kannst. Das inspiriert die Gruppe.
- **SCHAUSPIELER** – Du schlüpfst gerne in die Haut einer der Charaktere des Films, spielst und sprichst wie der Charakter. Deine Co-Autoren haben so die Figur lebendig vor Augen.

Rechercheur – Du bist an möglichen Drehorten oder sprichst mit Menschen, die im Film (möglicherweise) vorkommen und nimmst Stimmungen und Bilder in dir auf.

Liegen lassen

Wir haben es bereits gesagt: Jedes Drehbuch entwickelt sich weiter. Das heißt im Klartext:



Ein gutes Drehbuch ist deshalb gut, weil es oft umgeschrieben wurde.

Diese Regel mag seltsam klingen, und es gibt sicher auch (ganz wenige) Ausnahmen. Aber nur durch Umschreiben kann sich eine Geschichte weiterentwickeln. Das Drehbuch zu „Casablanca“ – das immerhin als eines der besten aller Zeiten gilt – wurde von sieben verschiedenen Autoren bearbeitet und noch bis kurz vor Drehbeginn geändert.

Wichtige Phasen dabei sind die „Liegenlass-Zeiten“. Man kann in der Drehbuchphase auch mal eine Denk- und Schreibpause einlegen.

Diese Art von Pausen sind wichtig für die Kreativität – denn ganz hinten in unserem Kopf läuft die Drehbucharbeit auch in der Schreibpause unbewusst weiter. Wichtig dabei ist, dass jeder in der Gruppe wirklich weiterarbeiten will! Wenn die Pause entsteht, weil keiner mehr richtig Lust am Weiterarbeiten hat, dann funktioniert „Liegenlassen“ natürlich nicht.

Beim Überarbeiten kann es vorkommen, dass Szenen nicht mehr „benötigt“ werden. Beim Drehbuchschreiben – wie später auch beim Filmschnitt – heißt es daher leider oft



Kill your darling!

Damit soll gesagt werden: Ist eine Szene auch noch so gut, ist ein Dialogsatz noch so brilliant – wenn das Geschriebene nicht mehr in den Film passt, dann streich' es raus!

Profis fragen

Mit Profis sind allerdings nicht Freunde, Eltern, Deutschlehrer oder der Leiter der Theater-AG gemeint. All diese Leute haben bestimmt eine Meinung, aber ein Drehbuch zu analysieren ist eine ganz spezielle Sache. Drehbuchautoren, Dramaturgen, Regisseure, Filmproduzenten oder auch Schauspieler müssen als Teil ihres Berufs Drehbücher lesen und analysieren.



Scheue dich nicht, die Meinung von Profis einzuholen.

Es gibt in jedem Bundesland Initiativen, die junge Filmemacher beraten: Jugendfilmbüros, Jugendfilmpreise, Jugendfilmfestivals und Weiterbildungsinstitutionen. Versucht, über solche Stellen Kontakt zu echten Filmprofis zu bekommen.

Recherche

Bei einem Dokumentarfilm liegt es auf der Hand, dass man recherchiert – aber bei einem selbst ausgedachten Spielfilm? Recherche bedeutet, eine Sache wirklich kennenzulernen. Auch wenn junge Filmemacher gerne Filme über Gangster oder coole Businessmen drehen, so gilt doch eine der wichtigsten Regeln für junge Filmemacher:



Je besser man weiß, worüber man schreibt, desto besser wird das Drehbuch.

Was man bereits in der Konzeptionsphase (spätestens aber in der Schreibphase) recherchieren sollte:

Mögliche Drehorte

Hingehen und sich die Orte anschauen! Wenn man ein Bild von einem Ort im Kopf hat, lässt es sich leichter schreiben. Egal ob Autowerkstatt, Polizeiwache, Dorffest oder Bauernhof – hingehen! Wo das absolut nicht möglich ist, tun es notfalls auch Bilder aus dem Internet.

Fakten

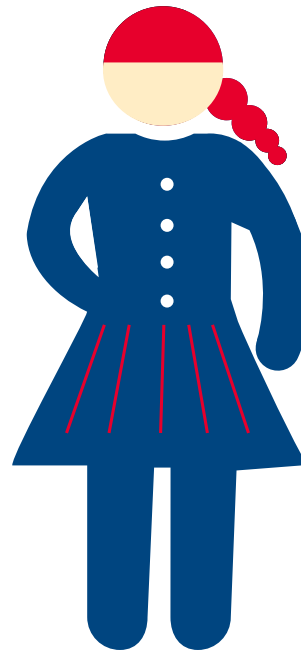
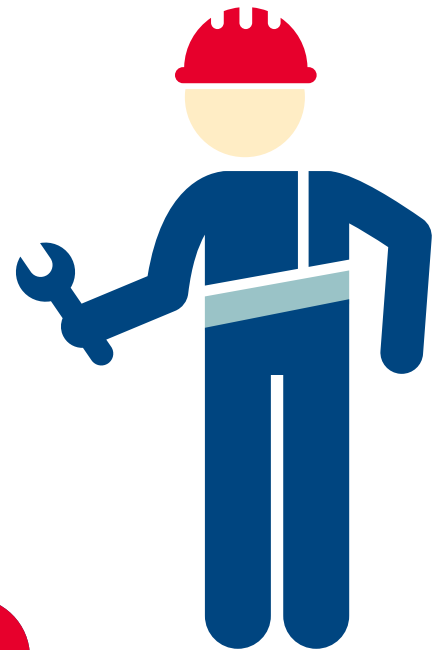
Es schadet nie, über Hintergründe und Fakten Bescheid zu wissen. Das macht nicht nur den Film besser, sondern oft kommt man während der Recherche auch auf neue Ideen. Hier ist das Internet eine gute Quelle. Es lohnen sich aber auch Gespräche mit Menschen, die sich auskennen.

Menschen

Es ist erlaubt, sich reale Menschen als Vorbilder für Filme zu nehmen. Entweder Promis oder Menschen aus eurem Umfeld oder fremde Menschen. Wenn ihr jemanden als Vorbild „im Auge“ habt: Beobachtet sie/ihn genau. Findet heraus, was typisch für sie/ihn ist. Der Gang? Die Sprache? Bestimmte Redewendungen? Die Körperhaltung? Die Kleidung? Gebt der Filmfigur einen anderen Namen und vielleicht ein anderes Aussehen – aber übernehmt das Typische eures Vorbilds.

Tätigkeiten

Da die Menschen im Film immer etwas tun, ist es gut zu wissen, was sie tun. Spielt beispielsweise ein Bäcker die Hauptrolle, sollte man nicht nur in einer Bäckerei gewesen sein (Recherche: Drehort), etwas über Bäcker wissen (Recherche: Fakten), sondern auch die handwerklichen Abläufe beim Backen kennen. Und kennen heißt: Nicht nur sehen, sondern selbst mal die Zutaten in die Rührschüssel wuchten, einen Teig kneten, Brot aus dem Ofen holen. Umso besser wird die Szene im Drehbuch.



4. Die Schreibphase: Was steht in einem Drehbuch?

Am Ende der Schreibphase steht – logisch – das fertige Drehbuch. Grundlage ist zunächst das Exposé bzw. die ausgearbeitete Idee. Der Weg zum fertigen Drehbuch ist allerdings lang – und er erfordert neue Arten zu denken, nämlich visuelle und dramaturgische.

4.1 Erzählen in Bildern

Was steht in einem Drehbuch? Ganz einfach. In einem Drehbuch stehen zwei Dinge:

- **Was jemand tut bzw. wie etwas aussieht – mit anderen Worten: Was man sieht.**
- **Was jemand sagt bzw. Töne – also: Was man hört.**

Was *nicht* in einem Drehbuch steht: Was jemand denkt. Wie sich jemand fühlt.

Und weil es so einfach scheint, wird es auch immer wieder falsch gemacht. Deshalb nochmals:



In einem Drehbuch steht nur, was man *sehen* und was man *hören* kann.

Ein Drehbuch unterscheidet sich also in seiner Schreibweise deutlich von einem Roman, der als Prosatext nicht nur das Sicht- und Hörbare beschreibt, sondern auch Gefühle und Gedanken darstellt und Zusammenhänge herstellt.

Beispiel Prosatext vs. Drehbuchtext

Ein Prosatext aus einem Roman oder einer Kurzgeschichte könnte so aussehen:

Ein kahler Raum. Bill fühlte sich hier verdammt unbehaglich. Außer zwei Stühlen und einem Tisch, die von fahlem Neonlicht beleuchtet wurden, enthielt er nichts. Bill wusste, warum. Als ehemaliger Sonderermittler hatte er genau in solchen Räumen oft selbst Befragungen durchgeführt. Der Verdächtige sollte sich hier möglichst unwohl fühlen. Plötzlich ging die Tür auf. Bill wusste, dass er sich nun nichts anmerken lassen durfte. Dieser erste Moment war der entscheidende – wenn er nun Gefühle zeigt, hatte er das Spiel schon so gut wie verloren. Also: Cool bleiben! Dennoch fiel ihm fast die Kinnlade nach unten, als er den Mann erblickte. Diesen Riesen, der da in der Tür stand, kannte er nur zu gut. Noch bevor er sich wieder fassen konnte, war der Riese auch schon bei ihm, hob ihn hoch und drückte ihn – sanft, aber doch entschieden – an sich.

„Bill, du verrückter Hund“, sagte der Riese grinsend.

Bill fühlte sich in der Umarmung des Riesen unwohl. Er kam sich wie ein kleines Kind vor, das von einem großen Onkel umarmt wird: Nicht unangenehm, aber doch eindeutig in den Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt. Irgendwie hilflos. Sein leichtes Schütteln nahm der Riese zum Anlass, ihn wieder auf die Beine zu stellen und ihn freundlich anzuschauen.

„Mir war schon immer klar, dass wir uns mal bei einem Verhör wiedersehen“, sagte der Riese und sein Grinsen wurde dabei noch breiter.

Würde man diesen Text als Grundlage für ein Drehbuch nehmen, könnte die entsprechende Szene so aussehen:

34 - Verhörzimmer innen / Tag

Bill sitzt in der Mitte des Zimmers. Ihm gegenüber ein Tisch und ein weiterer Stuhl. Sonst ist das Zimmer leer. Kaltes Neonlicht von oben.

Langsam geht die Tür auf. Ein großer, muskulöser Mann kommt herein. Er schließt die Tür hinter sich und bleibt einige Meter von Bill entfernt stehen.

Plötzlich zieht sich ein breites Grinsen über sein Gesicht.

GROSSER MANN

Bill, du verrückter Hund!

Er geht auf Bill zu, der ihn entgeistert ansieht. Der große Mann zieht Bill sanft von seinem Stuhl hoch und umarmt ihn. Ein Riese umarmt ein Kind.

GROSSER MANN

Mir war schon immer klar, dass wir uns mal bei einem Verhör wiedersehen.

Bill schüttelt sich leicht. Der große Mann setzt ihn wieder sanft auf die Füße.

BILL

Mir auch. Die Frage war nur, wer auf welcher Seite sitzen wird.

Das spezifische Format eines Drehbuchs wird in Kapitel 4.7. erläutert. In seiner Form ist das Drehbuch vergleichbar mit einem Dramentext bzw. einem Theaterskript. Letztlich hat es sich genau aus dieser Textgattung entwickelt. Die Gefühle, die Zwischentöne – all das müssen die Schauspieler und die Regie einbringen.

Wenn noch nicht klar ist, wo gedreht wird und wer die Rollen spielt, kann es sinnvoll sein, sich im Drehbuch vage zu halten, um später bei der Besetzung und der Inszenierung noch frei zu sein. Die grundlegenden Charaktere der Figuren sollten jedoch deutlich werden und die handlungsrelevanten Elemente der Drehorte deutlich beschrieben sein.

Beispiel für eine weitgehende „Beschreibungstiefe“:

„Ein weißer Mann kommt herein. Er ist 1,97 Meter groß, hat eine Glatze und eine Hakennase, und sehr breite, muskulöse Schultern. Er trägt einen dunkelgrauen Anzug, der ihm maßgeschneidert passt. Seine schwarzen, polierten Schuhe dürften leicht das Monatseinkommen eines Streifenpolizisten kosten.“

Der Text enthält sehr viele Details, es wird schwer jemanden zu finden, der genauso aussieht und dazu noch die passende Kleidung trägt.

Besser:

Ein großer, muskulöser Mann im gutsitzenden Anzug kommt herein – seine Schultern sind fast so breit wie der Türrahmen.

Darunter kann sich jeder etwas vorstellen und es ist klar, dass es handlungsrelevant ist, dass die Figur deutlich größer und stärker ist als Bill.

Die Beschreibungen in einem Drehbuch so knapp wie möglich halten.

Auch wenn ein Drehbuch auf den ersten Blick vor allem aus Dialogen zu bestehen scheint, so wird ein guter Film doch in Bildern erzählt. Aber was heißt das? Zum einen hat man beim Film die Möglichkeit, über den Schnitt und die Kameraeinstellung den Zuschauer nah an das Geschehen heranzuholen, den Blick des Zuschauers ganz genau zu lenken, unwichtige Dinge auszublenden und entscheidende Momente hervorzuheben.

Doch das alles ist die Arbeit von Regisseur und Kameramann. Vorher schon muss der Drehbuchautor visuell denken. Im Drehbuch kann man mit Orten, mit Requisiten und mit (Zeit-)Sprüngen arbeiten. Auch durch Blicke oder Gesten kann man viel erzählen. Für das Schreiben eines Drehbuchs heißt das ganz konkret, sich jede Szene bildlich vorzustellen.

Frage dich immer: Wie kann ich meine Geschichte visuell, also ohne Worte, erzählen?

Zeigt man zum Beispiel zuerst spielende Kinder im Hof und dann ein einzelnes Kind am Fenster, wird auch ohne Worte klar, dass sich das Kind einsam fühlt und gerne mitspielen würde. Steht hingegen eine Frau am Fenster und lächelt, freut sie sich wahrscheinlich darüber, dass ihr Kind so schön mit den anderen spielt. Der Zuschauer stellt Zusammenhänge zwischen den Bildern her, auch ohne dass etwas im Dialog erklärt wird.

Ein gutes Drehbuch sollte beim Leser also lebhaftere Bilder wecken, über die die Geschichte erzählt wird. Kamera-Anweisungen (Nah, Totale usw.) haben deshalb auch nichts in einem Drehbuch verloren; auch Kurzanweisung unter den Rollennamen sollten möglichst sparsam verwendet werden.

So nicht:

Die Kamera ist nah auf Bills Gesicht.

BILL

(voller Ironie)

Du hast es ja verdammt weit gebracht.

Entweder entsteht beim Lesen ein Bild und eine Stimmung im Kopf des Lesers – dann sind solche Anweisungen überflüssig. Oder es entsteht kein Bild – dann sollte man die Szene umschreiben.

Anmerkung: Die Kapitel 4.2 und 4.3 beziehen sich auf „klassisch“ konstruierte Filme mit Spielhandlung. Im Kurzfilmbereich gibt es auch viele andere dramaturgische Möglichkeiten - siehe dazu auch Kapitel 3.1. Doch es ist in jedem Fall gut, die nachfolgenden Grundlagen zu kennen.

4.2 Der Unterschied zwischen Plot und Story

Würdest du dein Leben als Film anschauen? Eigentlich nicht. Vielleicht aber doch, wenn man alles Langweilige herauschneiden könnte. So ist es immer in einem Film: Der Zuschauer sieht das, was übrigbleibt, wenn man das „Langweilige“ herausgeschnitten hat.

Das was der Zuschauer sieht, nennen wir hier Handlung – im Englischen wird es „Plot“ genannt. Der Plot wird im Drehbuch genau beschrieben. Die Story hingegen ist die dahinter stehende Geschichte.

Der Plot zeigt immer nur jene Ausschnitte der gesamten Geschichte (also der Story), die der Zuschauer sehen soll, und das sind logischerweise die Momente, in denen es um den zentralen Konflikt geht. Alles was nicht dazu beiträgt die Geschichte weiterzubringen, sollte daher nicht in den Plot – auch wenn es zur Story gehört.

Anmerkung: Die Begriffe „Plot“ und „Story“ werden nicht überall so verwendet, wie wir sie hier verwenden. Wichtig ist aber, dass man den Unterschied kennt.

Aus dramaturgischen Gründen kann es oft sinnvoll sein, Teile der Story nicht gleich von Anfang an zu offenbaren oder sie nur anzudeuten. So ist es natürlich spannender, in einem Krimi nicht von Anfang zu wissen, wer der Mörder ist. In der Story geschieht das Verbrechen natürlich zuerst. Im Plot sehen wir möglicherweise zuerst den Kommissar am Tatort.

Die Backstory

Die Figuren eines Films haben natürlich schon vor dem Film „existiert“. Ein 40jähriger Kommissar hat schon einiges erlebt. Wenn die Zuschauer ihn zum ersten Mal am Tatort sehen, wissen sie nicht, dass er geschieden ist und einen 17jährigen Sohn hat, der kaum noch mit ihm redet. All das könnte aber wichtig für die Figur sein und dem Autor helfen, die Figur gut zu treffen. Die Backstory könnte zum Beispiel erklären, warum dem Kommissar der 16jährige Taschendieb leidtut und er ihm hilft - auch wenn die Familie des Kommissars nie gezeigt wird. Allerdings sollte man nicht die gesamte Lebensgeschichte einer Figur in der Backstory „konstruieren“, sondern nur das, was für die Handlung nötig ist.



Denk dir für jede Figur eine Backstory aus – aber nur so viel, wie für den Film wichtig ist.

4.3 Charakterorchestrierung

Als Orchestrierung bezeichnet man in der Musikwelt die Verteilung der einzelnen Stimmen einer Komposition auf die Instrumente des Orchesters. Aber was hat das nun mit Drehbuchentwicklung zu tun? Jeder neue Charakter sollte in Hinblick auf seine Funktion in der Geschichte hinterfragt werden, genauso wie auch ein Komponist überlegen muss, ob und warum ein bestimmtes Instrument zum Einsatz kommt.

Die Hauptfigur / der Held

Am meisten Gedanken macht man sich normalerweise über den Protagonisten, den Helden der Geschichte (wobei hier mit Held, Gegenspieler, Mentor auch immer eine Heldin, eine Gegenspielerin, eine Mentorin gemeint ist). Er (oder sie) ist meist die erste Figur, die man als Drehbuchautor im Kopf hat, sie steht also schon in der Konzeptphase fest. Interessanterweise ist sie auch in den allermeisten Filmen die erste Figur, die der Zuschauer zu sehen bekommt. Nun ist es wichtig zu definieren, was für ein Typ unser Protagonist ist: ein selbstbewusster Angeber oder doch eher schüchtern? Was sind seine Stärken, seine Schwächen oder Ängste? Wie ist seine Backstory?

Gerade bei der Hauptfigur ist es wichtig, dass sie die Möglichkeit hat, sich im Lauf der Geschichte zu verändern und an den Herausforderungen zu wachsen. Manchmal bedeutet dies aber auch, dass sie sich so akzeptiert, wie sie ist. Durch das Meistern von Herausforderungen (bzw. das Lösen des Konflikts im Sinne der drei C) wird die Hauptfigur

zum Helden. Dabei geht es eben nicht, wie man bei dem Wort „Held“ vielleicht vermuten könnte, immer nur darum, die Welt zu retten, auch das Überwinden eigener Ängste kann einen zum Helden machen. Die Faustformel lautet:



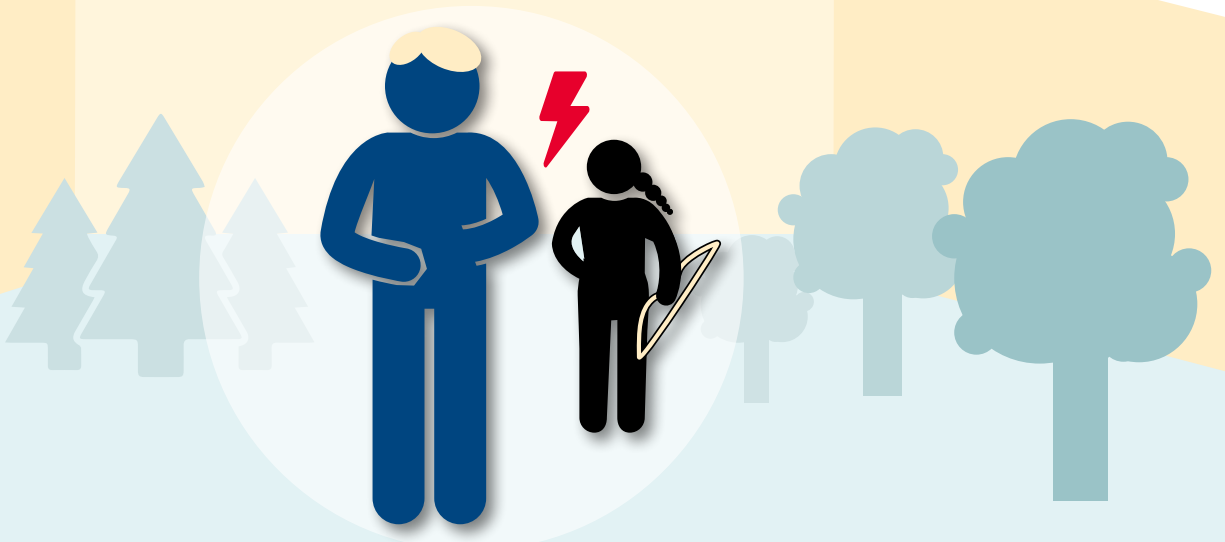
Wer an den Herausforderungen wächst und sich in irgendeiner Form entwickelt, wird zum Helden der Geschichte.

Die Figuren aus „Krieg der Sterne“ von 1977 (dem ersten Star-Wars-Film, heute auch „Star Wars IV: Eine neue Hoffnung“ benannt) sollen als Beispiele für die vorgestellten Charaktertypen dienen.

Luke Skywalker ist der klassische Held in „Star Wars“.

Der Gegenspieler bzw. die antagonistische Kraft

Dem Helden gegenüber steht normalerweise ein Gegenspieler, der Antagonist. Dieser ergibt sich aus dem Hauptkonflikt, indem er den Helden daran hindern will, sein Ziel zu erreichen. Der Antagonist kann z.B. genau das Gegenteil wollen. Will der Held die Welt retten, so möchte sein Gegenspieler sie zerstören. Es ist aber auch möglich, dass beide dasselbe wollen, aber nur einer es bekommen kann, wenn es sich zum Beispiel um Konkurrenten in einer Liebesgeschichte handelt.



Der Antagonist muss nicht zwingend eine Person sein, als Antagonist kann auch ein großes Hindernis auftreten, das den Helden am Erreichen seines Ziels hindert. Deshalb spricht man grundsätzlich von einer antagonistischen Kraft. Sie schürt den Konflikt und treibt den Protagonist an. Ohne antagonistische Kraft gäbe es keinen Konflikt.



In jeder Geschichte gibt es eine antagonistische Kraft.

In „Star Wars“ ist Darth Vader der Antagonist. (In den weiteren Teilen kommt noch der Imperator als Hauptbösewicht aus dem Hintergrund dazu.)

Der Mentor

Der Mentor gibt seine Erfahrung und Weisheit an den Helden weiter. Er bereitet den Helden auf seine kommende Herausforderung vor und gibt ihm etwas mit, was er auf seinem Weg brauchen kann. Dies kann ein entscheidender Rat, aber auch ein handfester Gegenstand sein, den sich der Held normalerweise in einer kleineren Prüfung erst einmal verdienen muss.

In „Star Wars“ bekommt Luke Skywalker sein erstes Lichtschwert von Obi Wan, seinem ersten Mentor. Yoda, sein zweiter Mentor, gibt ihm den entscheidenden Ratschlag, dass Hass zur dunklen Seite der Macht führt. Nur dadurch kann er am Schluss der Saga den Imperator besiegen, indem er seinen Vater Darth Vader bekehrt und nicht tötet.

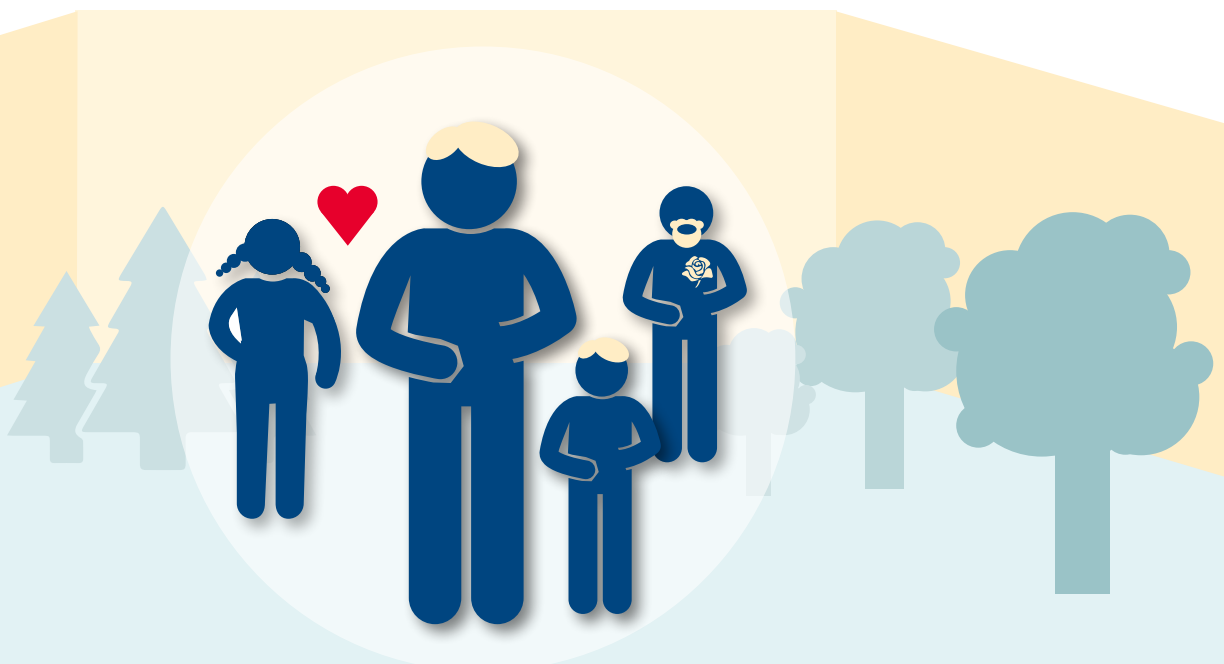
Buddy

Der Buddy (oder Sidekick) ist der treue Begleiter des Helden. Er ist immer für ihn da, muntert ihn auf und bringt (manchmal auch ohne es selbst zu merken) entscheidende Hinweise. Wichtig ist dabei, dass der Buddy sich deutlich vom Helden unterscheidet. Am besten funktioniert es, wenn der Buddy den Helden ergänzt – ja, die beiden könnten sogar komplett gegensätzlich sein.

Eine wichtige Funktion des Buddys ist es, dass der Held ihm seine Gedanken und Gefühle offenbaren kann. Mit diesem Trick kann man einiges, was eigentlich nicht in einem Drehbuch steht (wie eben Gedanken und Gefühle), doch wieder hineinschreiben. Man sollte es allerdings nicht übertreiben (siehe dazu auch Kapitel 4.4 Subtext).

Luke Skywalker wird von den Droiden R2D2 und C3PO begleitet, die ihm bis zum Schluss treu zur Seite stehen.

Neben der Hauptfigur stehen der Buddy oder der Love Interest.



Love Interest

Der englische Begriff „Love Interest“ lässt sich nicht wirklich gut übersetzen. Er beschreibt, dass es nicht nur in Liebesfilmen eine Figur gibt, von der unser Held besonders angetan ist, sondern dass so eine Angebetete in jedem Film vorkommen kann. Sie kann dem Helden zum Beispiel als Motivation dienen, etwas Neues zu wagen. Oft ist es schöner, ein Love Interest nur anzudeuten oder eine tiefe Freundschaft entstehen zu lassen. Das mag nicht ganz so romantisch sein, aber vielleicht umso authentischer.

In „Star Wars“ stellt sich das anfängliche Love Interest Prinzessin Leia für Luke als seine Schwester heraus und kommt mit Han Solo zusammen. Dennoch motiviert sie Luke Skywalker zu einer tollkühnen Rettungsaktion.

Der Undurchsichtige

Das ist eine Figur, die weder der Protagonist noch der Zuschauer richtig einschätzen können. Sie kann zunächst als vermeintlicher Helfer auftreten, der den Helden dann aber hintergeht. Besonders spannend ist es, wenn der Zuschauer noch vor dem Protagonisten merkt, dass es sich bei dieser Figur um einen Verräter handelt und den Protagonisten gerne warnen würde. Es kann aber auch ein scheinbarer Bösewicht sein, der im entscheidenden Augenblick doch den Helden unterstützt, wie zum Beispiel Severus Snape aus Harry Potter.

Auch beim Undurchsichtigen sollten sich die Motive im Laufe der Geschichte offenbaren und es muss irgendwann klarwerden, auf wessen Seite er nun steht. Der Autor sollte jedenfalls immer ganz sicher sein, aus welchen Motiven heraus der Undurchsichtige handelt.

Han Solo ist ganz zu Anfang als Schmuggler und Halunke ein etwas undurchsichtiger Typ, dessen Loyalität nicht unbedingt sicher ist. Im Laufe der Gesamtgeschichte entwickelt er sich jedoch zum besten Freund von Luke Skywalker und nimmt immer mehr die Funktion des Buddy ein.

Anmerkung: Wir haben uns hier grob an den Archetypen aus Christopher Voglers „Die Odyssee des Drehbuchschreibers“ orientiert und diese etwas vereinfacht.

Zusammenspiel der Charaktere

Ein Kurzfilm darf nicht mit zu vielen Figuren überladen werden. Man hat ja nicht viel Zeit, sie einzuführen und zu beschreiben. Grundsätzlich muss man unterscheiden zwischen Charakteren, die eine Funktion in der Dramaturgie haben (also die oben Beschriebenen), und kurzen Gastrollen. Erstattet unsere Hauptfigur Anzeige bei der Polizei, ist der Polizist natürlich nur eine Gastrolle. Für die zentralen Charaktere gilt:



Prüfe jeden Charakter, ob er notwendig ist. Mach dir klar, warum er notwendig ist.

Wichtig ist es auch, das Zusammenspiel aller Charaktere im Auge zu behalten. Sind die Charaktere (wie auch die Instrumente eines Orchesters) zu ähnlich, kann es langweilig werden. Ist der Held zum Beispiel ein Hitzkopf, der immer mit dem Kopf durch die Wand will, kann ihn sein Buddy ein Bücherwurm sein, der auch mal abbremst und zum Nachdenken anregt.



Charaktere müssen sich deutlich voneinander unterscheiden!

Cliquen und andere Gruppierungen

In vielen (Jugend)Filmen treten nicht nur einzelne Charaktere auf, sondern auch Gruppierungen, zu denen sie gehören, z.B. eine Fußballmannschaft, eine Schulklasse, eine Raumschiffbesatzung oder eine Jugendclique. Solche Gruppen sind mitunter für die Zuschauer schwer zu erfassen. Aber es gibt einige „Tricks“: Die Gruppe braucht zunächst eine (für den Zuschauer deutlich erkennbare) Gemeinsamkeit, zum Beispiel eine Uniform, ein Verhaltenskodex oder zumindest die gleichen Interessen. Wichtig ist es aber dann, die einzelnen Mitglieder so herauszuarbeiten, dass sie (für den Zuschauer) klar voneinander unterscheidbar und als Individuen erkennbar sind. Dabei genügt es, eine, zwei oder auch drei Figuren herauszuheben – hier sollte man genau überlegen, wie viele Figuren für den Zuschauer wirklich unterscheidbar sein müssen. Bevorzugt sind es solche, die eine kleine Sprechrolle haben. Für jede Figur sollten klare, einzigartige Merkmale bestimmt werden. Das können zum einen Äußerlichkeiten sein (groß, klein, Brille, Hut usw.), zum anderen aber auch Charaktereigenschaften, wie mutig, ängstlich, chaotisch, höflich, vorlaut. Auch an der Art, wie eine Figur spricht, kann man sie gut charakterisieren. So kann eine Figur ihren Freunden immer wieder ins Wort fallen, während eine andere Figur aus der Gruppe ständig Fremdwörter benutzt oder Dialekt spricht.

4.4 Dialog schreiben

Neben den visuellen Elementen (Location, Kostüme, Requisiten, Lichtsetzung usw.) transportiert der Dialog Informationen und Emotionen in einem Film. Jeder Dialogsatz sollte entweder eine für den Zuschauer wichtige Information vermitteln oder etwas über den emotionalen Zustand der Figur verraten – oder am besten beides zusammen. Zudem kann der Dialog dazu dienen, eine Figur zu charakterisieren.



Jeder einzelne Dialogsatz muss eine Funktion haben.

Sind mehrere Figuren in einer Szene, dann müssen nicht alle am Dialog beteiligt sein. Ein Dialog, an dem nur zwei Figuren beteiligt sind, ist deutlich einfacher umzusetzen. Sollen weitere Figuren dazu, dann können diese entweder kurze Stichwortgeber sein oder es kann (innerhalb einer Szene) ein neuer Dialog entstehen.

Wie schreibt man einen guten Dialog? In dem man in mehreren Schritten vorgeht. Zunächst einfach mal drauflos schreiben. Im nächsten Schritt das rauskürzen, was einem überflüssig vorkommt. Dann ein weiteres Mal prüfen: Welche Informationen und welche Emotionen vermittelt der Dialog? Genau das dann schärfen. Und wieder kürzen. Faustformel: Kein Dialogteil (man spricht von „Line“) sollte mehr als drei Sätze enthalten.



Kürze die Dialoge der ersten Fassung auf die Hälfte.

Und schließlich noch der ultimative Tipp für gute Dialoge: Laut lesen! Beim lauten Vorlesen – am besten zu zweit – hört man schnell, ob ein Dialog flüssig gesprochen werden kann oder holpert.

Subtext

Auch wenn das Wort „Subtext“ zunächst so klingt, als wäre es etwas für fortgeschrittene Autoren, so ist der Subtext doch einer der wichtigsten Aspekte des Dialogs. Neben dem wortwörtlichen Inhalt des Dialogs (der sog. Sachebene) spielt meist auch die Beziehung zwischen den Personen eine große Rolle (Beziehungsebene). Außerdem verbirgt sich hinter einem Satz oft auch etwas, was der Sprecher über sich selbst sagt (Selbstbekundung) und/oder was er von seinem Gegenüber erwartet (Apell). Im täglichen Leben geschieht das so automatisch, dass wir darüber nicht mehr nachdenken. Auch in einem Film spricht die Figur all das nicht explizit aus, sondern es wird „unterhalb“ des wortwörtlichen Inhaltes „mittransportiert“. In weniger guten Filmen und in Daily Soaps

wird der Subtext oft ausgesprochen – so ein Satz hat dann aber leider keinen Subtext mehr und der Dialog wirkt platt.

Anmerkung: Zu den vier Ebenen der Kommunikation sind die Bücher von Friedemann Schulz von Thun zu empfehlen.

Beispiel für einen Dialog mit Subtext – verbunden mit einer Übung:

Ein Mädchen kommt an die Schulhofmauer und setzt sich zu ihrem Freund.

MÄDCHEN

Da hat dieser neue Laden aufgemacht und du weißt wie dringend ich nen neuen Rock brauche. Ey, ich muss da unbedingt hin. Also wo treffen wir uns nachher?

(Subtext: Du sollst mit mir shoppen gehen)

JUNGE

Du, heute ist schlecht..

(Subtext: Ich will heute keine Zeit mir dir verbringen)

MÄDCHEN

Du weißt schon, wie wichtig das für mich ist. Dann aber morgen, ich würde sagen direkt nach der Schule, können ja auch davor noch zum Döner, wenn du unbedingt willst.

(Subtext: Für morgen gibt es aber keine Ausreden)

JUNGE

Morgen ist auch schlecht..

(Wie könnte der Subtext hier lauten?)

MÄDCHEN

Wie, morgen ist auch schlecht? Die guten Sachen sind immer so schnell weg, da können wir nicht solange warten.

(Subtext?)

JUNGE

Vielleicht kannst du ja mit jemand anders gehen.

(Subtext?)

MÄDCHEN

Nein, du sollst mit mir gehen, schließlich bist du mein Freund.

(Subtext?)

JUNGE

Ja du, was das angeht, wir müssen da mal reden...

(Subtext?)

Und hier die „Auflösung“, also der komplette Subtext:

JUNGE

Morgen ist auch schlecht...

(Subtext: Ich will gar keine Zeit mehr mit dir verbringen)

MÄDCHEN

Wie, morgen ist auch schlecht? Die guten Sachen sind immer so schnell weg, da können wir nicht solange warten.

(Subtext: Du kannst mich doch nicht sitzen lassen)

JUNGE

Vielleicht kannst du ja mit jemand anders gehen.

(Subtext: Ich will nicht mit dir gehen.)

MÄDCHEN

Nein, du sollst mit mir gehen, schließlich bist du mein Freund.

(Subtext: Du musst aber!)

JUNGE

Ja du, was das angeht, wir müssen da mal reden...

(Subtext: Ich mache mit dir Schluss)

Es wird nicht ausgesprochen, aber jedem Zuschauer wird klar, dass der Junge aus der Beziehung raus will, und nur nicht weiß, wie er es sagen soll.



Die große Herausforderung bei Dialogen ist es, Dinge zu sagen, ohne sie zu sagen.

Den Subtext herauszuarbeiten kann auch für die Schauspielerarbeit sehr hilfreich sein. Ein echter Profitipp für die Schauspielführung ist folgende Arbeitsweise: Wenn die Schauspieler beim Dreh nicht in die passende Stimmung reinkommen, wird bei einer Probe statt des normalen Drehbuchtexes der Subtext laut vorgetragen. Direkt im Anschluss spielen die Darsteller die Szene mit dem richtigen Drehbuchtex – die Stimmung, die beim Subtextsprechen entstand, überträgt sich.



ÜBUNG 5: Dialog kürzen

Kürze folgenden Dialog zunächst auf die Hälfte (oder noch weniger)

ÜBUNG 6: Subtext

Schreibe den Dialog um in zwei Fassungen. In einer Fassung lautet der Subtext des Mannes „Ich habe nichts getan, es war wirklich Zufall“, in der zweiten Fassung lautet er „Ich habe wirklich eine Affäre, meine Frau darf es aber nicht erfahren“.

Wohnzimmer innen/Tag

Die Frau betritt das Wohnzimmer und liest in einem Brief. Sie schaut auf und sieht ihren Mann, der fernschaut. Sie geht auf ihn zu und wedelt mit dem Brief herum.

FRAU

Ich hab' heute diesen Brief von einer anderen Frau in deiner Tasche gefunden, als ich dir dein Essen für morgen einpacken wollte. Wer ist sie, und warum schreibt sie dir solche Briefe?

MANN

Jetzt reg' dich ab. Ich kenne diese Frau kaum und weiß nicht, warum sie mir so einen Brief schreibt. Bitte glaube mir, ich habe nichts angestellt.

FRAU

Ich glaube dir nicht. Ich habe dich vor kurzem mit ihr gesehen. In einem Café. Dann seid ihr zusammen weggegangen. Da kann ich mir wohl denken, was ihr gemacht habt.

MANN

Es ist nicht so, wie du denkst. Bitte lass es mich doch erklären.

FRAU

Ich will nichts mehr hören. Bitte verlasse sofort unser Haus.

MANN

Dann gehe ich wohl jetzt besser, Es ist doch sowieso sinnlos, dir etwas erklären zu wollen.

Der Mann steht auf und geht hinaus.

Beispiel für Übung 5

Ein gekürzter, subtil formulierter Dialog könnte so aussehen:

Wohnzimmer innen/Tag

Die Frau wirft den Brief ihrem Mann in den Schoß, der auf der Couch sitzt und fernschaut.

FRAU

Willst du mir dazu etwas sagen?

Der Mann schaut flüchtig auf den Brief.

MANN

Ich kenne sie kaum. Keine Ahnung, warum sie auf einmal...

FRAU

Ich hab' euch gesehen. Im „Kranzler“. Ihr habt euch anscheinend gut verstanden.

MANN

Ja, wir haben uns letzte Woche zufällig...

FRAU

(unterbricht)

Schluss damit! Geh jetzt bitte.

MANN

Erika, diese Frau ist nur...

FRAU

(unterbricht)

Sofort!



4.5 Warum Orte und Requisiten wichtig sind



Film ist ein visuelles Medium. Neben den Schauspielern ist in einem Film noch mehr zu sehen:

- **der Ort, an dem eine Szene spielt**
- **die Kostüme, die die Darsteller tragen**
- **Requisiten, die in einer Szene benutzt werden.**

Alle drei Elemente bieten für Autoren tolle Gelegenheiten, etwas auszusagen. Das Kostüm beispielsweise charakterisiert eine Figur sehr stark. „Der 20jährige Mann trägt eine Basecap, einen Hoody mit der Aufschrift ‚St. Pauli‘ und modisch abgelatschte Sneakers.“ Natürlich muss nicht jede Figur genau beschrieben werden – nur dann, wenn man dem Regisseur ein klares Bild vorgeben will.

Genauso verhält es sich mit dem Handlungsort, der Location. Es ist eben ein Unterschied, ob ein Streit eines Pärchens im Schlafzimmer stattfindet (wo sie sich gerade für eine Party einkleiden), im Auto oder auf der Party. Es geht hier nicht nur um die Handlungslogik, sondern auch um die Möglichkeiten, eine Stimmung auszudrücken und Requisiten einzusetzen. Eine gute Übung ist es, eine bereits geschriebene Szene in einer anderen Location stattfinden zu lassen und festzustellen, wie die Eigenheiten und die Stimmung dieser neuen Location die Szene verändern.

Die Requisiten sind das am meisten unterschätzte Element auf der visuellen Ebene. Während man seine Figuren gerne einkleidet, und einen Handlungsort zwangsweise in den Kopf einer jeden Szene schreiben muss (siehe dazu Kapitel 4.7), macht sich kaum jemand Gedanken über Requisiten. Klar, wenn in einer Szene ein Fahrschein kontrolliert wird, ist der Fahrschein die Requisite, das liegt auf der Hand. Wenn jemand ein Auto knacken will, wird es schon schwieriger: Nutzt er einen Schraubenzieher, einen Draht, einen Vorschlaghammer oder ein Set mit 120 verschiedenen Schlüsseln? Das ist nicht nur für die Handlung wichtig, sondern charakterisiert auch die Figur. Eine Figur kann auch eine spezifische, wiederkehrende Requisite nutzen – es lohnt sich, intensiv über die passende Requisite nachzudenken, die nicht aufgesetzt wirkt. Vorsicht insbesondere vor Klischees. Den Journalisten, der immer mal wieder seinen kleinen Block zückt und sich etwas notiert, gibt es kaum noch – ein typisches Hollywood-Klischee.

4.6 Dramaturgische Gestaltungsmittel

Anfang und Ende

Für den Anfang eines Films gilt vor allem eine Regel:



Fang' so effektiv an wie möglich!

Der Zuschauer möchte vom ersten Moment an fasziniert, begeistert, involviert, mitgerissen werden. Das klassische Zitat eines Hollywoodproduzenten sollte als Muster dienen: „Wir fangen mit dem Weltuntergang an – und dann steigern wir uns!“

Natürlich kann der „Weltuntergang“ im übertragenen Sinne eine ordentliche Portion Action sein. Aber es ist genauso gut möglich, mit einem extrem ungewöhnlichen Bild oder einer ganz außergewöhnlichen Situation anzufangen. Auch ein Ort, der für den Zuschauer rätselhaft ist, ist ein Anfang, der sofort unsere Aufmerksamkeit einfängt: Was ist das? Wo sind wir? Ebenso kann ein spannender, rätselhafter oder ungewöhnlicher Dialog im Off die Zuschauer faszinieren, denn sie fragen sich: Wer redet da überhaupt? In welcher Situation reden die Figuren so? Klar, dass auch die Musik in der Anfangssequenz eine besondere Rolle spielt.

Kurz und gut: Über die erste Szene sollten man sich besonders viele Gedanken machen. Und besonders hier in Bildern denken. Was sieht der Zuschauer? Denn hier gilt, was wir schon öfter gesagt haben:



Film erzählt in Bildern! Finde für (möglichst) alles starke Bilder.

Vom Anfang zum Ende: Rechtzeitig Schluss machen heißt hier die Devise. Sind die Gauner gefasst und das Diebesgut gesichert, gibt es keinen Grund mehr die Geschichte weiterzuerzählen. Sitzen die Gauner mit der Beute in einem Flugzeug und fliegen in ein anderes Land, weiß man natürlich nicht genau, ob sie nicht doch noch irgendwann geschnappt werden oder was sie sonst mit der Beute noch machen. Aber

der zentrale Konflikt, um den um den sich der gesamte Film dreht, ist geklärt.

Eine Ausnahme zum „rechtzeitig Schluss machen“ ist die sogenannte „Kick Out-Szene“. Der Film ist bereits zu Ende, der zentrale Konflikt gelöst – da kommt noch eine (einzige!) Szene nach. Im obigen Beispiel könnten die Verbrecher ganz kurz am sonnigen Strand eines südamerikanischen Lands gezeigt werden, wie sie das Leben genießen. Oder: Ganz kurz ist der Inspektor zu sehen, der Jahre später einen Hinweis auf den Aufenthaltsort der Kriminellen entdeckt.

Anfang und Ende von Szenen

So wie man generell prüfen sollte, ob eine Szene für einen Film nötig ist und sie im Zweifel herausstreichen sollte („Kill your Darlings“), so gilt auch innerhalb der Szene: Alles was die Geschichte nicht weiterbringt kann weg. Die simple Formel lautet:



Geh so spät wie möglich in eine Szene rein – und so früh wie möglich wieder raus!

ANFANG

ENDE

Was heißt das konkret? Dass die ersten Handlungen und die ersten Sätze einer Szene meist überflüssig sind, oder jedenfalls zu ausführlich. Ein ganz einfacher Check kann das beweisen: Schau dir die ersten Sätze deiner Szene an. Streich zunächst den ersten (oder zweiten) Satz. Funktioniert die Szene noch? Gut, dann wirf den Satz endgültig weg. Und streiche den nächsten. Genauso machst du es mit der ersten Dialog-Line. Dann schaust du dir das Ende an. Streich auch da von hinten weg. Im Beispiel von Übung 6 kann man sehen, welche Auswirkung solche Kürzungen haben.

Rückblende (Flashback)

In einem Film muss man nicht immer alles linear oder chronologisch erzählen. Es ist durchaus möglich und oft interessant während der Erzählung in der Zeit zu springen (nicht nur bei Zeitreisefilmen). Ein klassisches Beispiel ist eine sogenannte Rückblende, die eine für entscheidende Szene aus der Vergangenheit zeigt, um etwas in der Gegenwart zu erklären. So kann am Ende eines Krimis in einer Rückblende aufgeklärt werden, wie der Mord genau passiert ist. Man kann aber auch in die Kindheit von Figuren springen, um ihr heutiges Verhalten zu erklären. Dieses Stilmittel sollte man allerdings dosiert einsetzen.

Plant und Payoff

In einem guten Film tragen alle gezeigten Elemente etwas zur Geschichte bei. Wenn etwas thematisiert wird, sollte es später wieder aufgegriffen werden. Im Englischen spricht man von „plant“ und „payoff“. Ein Hinweis wird zunächst gesät bzw. gepflanzt und taucht später im Film wieder auf, wo er sich sozusagen auszahlt, als er wieder aufgegriffen wird.

Wenn am Anfang des Films etwas in ein Versteck gelegt wird, sollte es später auch wieder gefunden werden und eine Bedeutung für die Geschichte haben. Für den Zuschauer ist der Moment des Wiedererkennens sehr befriedigend. Mehr noch: Wird ein sehr markanter Gegenstand eingeführt, der nicht wieder auftaucht, dann ist das oft sehr enttäuschend. Die klassischen Hollywood-Regel dazu lautet: Taucht eine Waffe in einem Film auf, wird sie irgendwann auch benutzt.

In der Harry Potter-Reihe wird dieses dramaturgische Mittel sehr oft eingesetzt. So lernen Harry Potter und seine Freunde bereits im ersten Schuljahr den Schwebenzauberspruch „Wingardium Leviosa“ im Unterricht. Dieser hilft ihnen dann später einen Troll auszuschalten.

(Off-)Erzähler

Filmisches Erzählen funktioniert durch Bilder und Dialoge/Töne. Einen zusätzlichen Erzähler benötigt man im Normalfall nicht. Dennoch wird ab und zu zu einem Erzähler gegriffen, der in die Welt einführt, die Vorgeschichte erläutert oder am Schluss den weiteren Weg der Figuren schildert. Das kann zum Beispiel einen märchenhaften Stil erzeugen („Es war einmal...“).

Allerdings sollte man aufpassen, dass der Off-Text nicht Überhand nimmt, sondern nur gezielt am Anfang, am Ende und an bestimmten Übergängen zwischen Szenen zum Einsatz kommt. Manchmal spricht ein Protagonist auch direkt in die Kamera, er wendet sich also direkt an die Zuschauer (als sog. „Durchbrechen der vierten Wand“). Der Protagonist wird dabei zum Erzähler, zu einer Art Moderator, der die Szene für den Zuschauer kommentiert.

Eine besondere Form des Kommentierens sind Interviews, die im Nachhinein mit den Figuren gedreht werden und das Geschehene nochmals kommentieren. Die kurzen Interviews werden dann zwischen die Handlung geschnitten. Diese Technik eignet sich gut für Laiendarstellern, und wird deshalb auch gerne in Scripted Reality-Formaten wie „Bauer sucht Frau“ oder „Germany's next Topmodel“ eingesetzt.

Rahmenhandlung

Einige Filme betten ihre Geschichte in eine Rahmenhandlung ein, die am Anfang sowie am Ende (und manchmal auch zwischendrin) aufgegriffen wird. Ein Beispiel dafür ist James Camerons „Titanic“. Hier untersucht ein Bergungstrupp das Wrack der untergegangenen Titanic und befragt auf seiner Suche nach einem kostbaren Juwel die über 90-Jährige Rose. Sie erzählt wiederum ihre ganz persönliche Geschichte über die Reise auf dem Schiff, welche den Kern des Films darstellt.

Wenn man sich für eine Rahmenhandlung entscheidet, sollte sie ganz klar mit dem Kern der Geschichte zusammenhängen und sie ergänzen. Auch sollte man nicht zu oft aus der Haupthandlung heraus springen, um die Spannung nicht zu zerstören. Gerade bei einem Kurzfilm reicht es, am Anfang sowie am Ende auf die Rahmenhandlung einzugehen.

4.7 Die Form des Drehbuchs

Drehbücher haben inzwischen eine weitgehend festgelegte Form:

A 34 - Verhörzimmer _____ innen / Tag

B Bill sitzt in der Mitte des Zimmers. Ihm gegenüber ein Tisch und ein weiterer Stuhl. Sonst ist das Zimmer leer. Kaltes Neonlicht von oben. Langsam geht die Tür auf. Ein großer, muskulöser Mann kommt herein.

C **GROSSER MANN**

D Bill, du verrückter Hund! Freust du dich mich zu sehen?

A In der Titelzeile stehen die Szenennummer und der Handlungs-ort links. Die Szenen werden fortlaufend nummeriert. Vorsicht beim Umschreiben – da kommt man mit der Nummerierung leicht durcheinander. Durch den Handlungsort ist der Leser schnell informiert und man muss ihn nicht mehr in der Handlungsbeschreibung erwähnen.

Es hat sich eingebürgert, „Innen/außen / Tag/Nacht“ rechtsbündig zu schreiben. Das sind insbesondere Angaben für den Kameramann, helfen aber auch, beim Lesen ein Gefühl für die Stimmung der Szene zu bekommen.

B Handlungsbeschreibung

Hier steht nur, was man sieht (oder hört). Und zwar so knapp wie möglich.

C Üblich ist es, den NAMEN der Figur mittig und versal (d.h. in Großbuchstaben) zu schreiben. Unter den Namen kommt nur in sehr seltenen Ausnahmefällen(!) eine Anweisung für den Schauspieler in Klammern (wie z.B. „schluchzt“ oder „unterbricht“).

D Dialog. Die „Line“, also der Dialogtext, steht eingerückt und linksbündig.

Diese Form hat sich vor allem aus zwei Gründen bewährt. Zunächst kann man bei einer so aufgebauten Drehbuchseite davon ausgehen, dass eine Seite Drehbuch rund einer Minute Film entspricht. (Der Satz „Er versucht vergeblich das Auto zu knacken“ dauert in der Umsetzung zwar länger als „Er steigt in seinen Porsche und fährt los“, doch im Durchschnitt kommt 1 Seite = 1 Minute ganz gut hin.) Zweiter Grund: Diese Form ist für alle sehr übersichtlich. Die Darsteller und der Regisseur sehen schnell, was passiert und was gesprochen wird – und haben Platz, sich eigene Notizen daneben zu schreiben.

Titelblatt

Jedes Drehbuch hat eine Titelseite, auf der der Titel des Films steht und der Name des Autors. Das muss mindestens drauf. Man kann auch ein paar Informationen mehr aufführen. Wir empfehlen, zusätzlich das Genre, das Fertigstellungsdatum und eine Kontaktadresse auf das Titelblatt zu schreiben.

Mit heiler Haut

Ein realistisch-poetischer Kurzfilm

von

Rebecca Romanist

und Justin Schreiberling

Fassung vom 22. September 2017

Rebecca Romanist
rebec@gmx.com
0152-12312312

Ende

Unter der letzten Szene steht „ENDE“. Auch das hat einen Grund: Der Leser weiß dann, dass das Buch hier zu Ende ist, und dass nicht möglicherweise einige Seiten fehlen. Gerade bei Kurzfilmdrehbüchern mit einem überraschenden oder abrupten Ende sollte das Wörtchen „ENDE“ nicht fehlen.

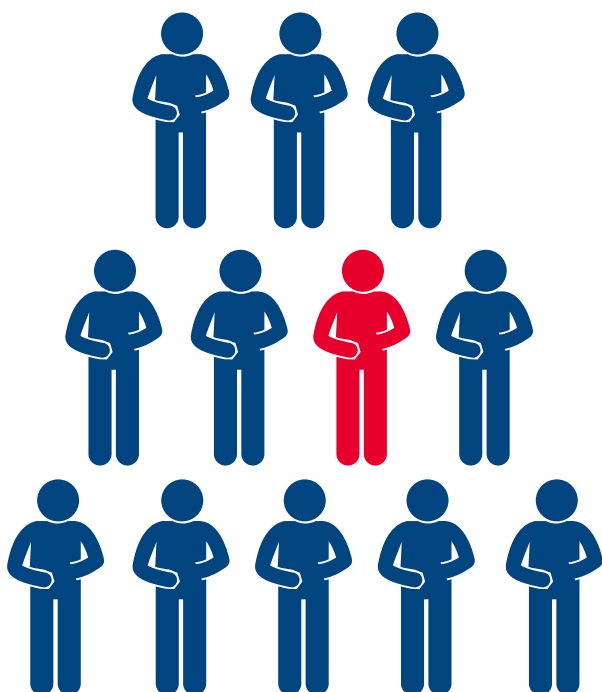
4.8 Was kommt danach?

Nach dem Drehbuchschreiben kommt der Dreh, auf den alle schon ganz gespannt sind. Vor dem Dreh kommt allerdings die Phase der Vorproduktion, und die überschneidet sich meist mit der Endphase des Drehbuchschreibens. Beide Phasen beeinflussen sich miteinander – und man kann sie auch gut miteinander verzahnen:

Während das Drehbuch entwickelt wird, kann man gut parallel arbeiten, z.B. Drehorte suchen, Schauspieler kontaktieren, Crew-Mitglieder akquirieren. So manches inspiriert einen bei der Drehbucharbeit – und ist gleichzeitig Vorbereitung für den Dreh. Dabei ist es wichtig, Aufgaben aufzuteilen und gut zu kommunizieren, wer was und bis wann erledigt.

Cast/Besetzung

Manchmal werden Rollen auf bestimmte Schauspieler zugeschnitten. Meist ist es jedoch so, dass man eine Rolle so schreibt, wie sie am besten zur Geschichte passt und dann die passenden Schauspieler sucht. Am besten funktioniert das in einem sogenannten Casting, einem Vorsprechen für die Rollen, bei dem die Darsteller einzelne Szenen vorspielen. In Jugendfilmprojekten arbeitet man selten mit professionellen Schauspielern, sondern besetzt die Rollen aus den eigenen Reihen. Viele Darsteller stehen dabei zum ersten Mal vor der Kamera, es ist deshalb umso wichtiger, sich die Zeit zu nehmen, verschiedene Szenen mit verschiedener Besetzung auszuprobieren und die Rollen danach zu verteilen, wer sie am besten umsetzt. Sind die Rollen besetzt, kann man gemeinsam mit den Darstellern noch an den Dialogen arbeiten.



Drehfassung

Wenn die Drehbucharbeit abgeschlossen ist und der Dreh näher rückt, merkt man möglicherweise, dass vieles in der Umsetzung deutlich komplizierter ist, als es auf den ersten Blick erscheint. Es ist nicht selten, dass man Stellen im Drehbuch überdenken und umschreiben muss, um sie filmen zu können. Das Drehbuch wird damit in die sogenannte Drehfassung transformiert.

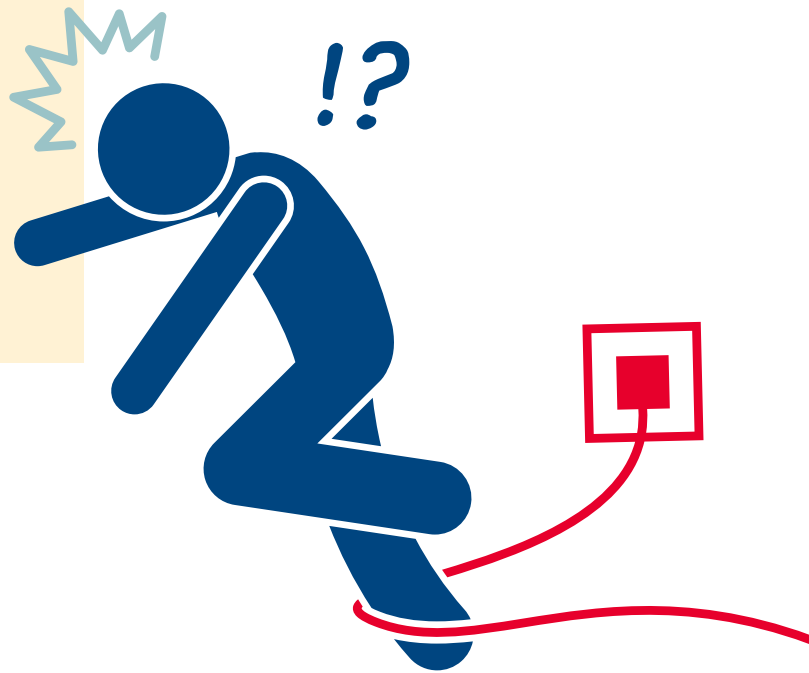
Ein Satz wie „Der Ganove steigt in den Helikopter und fliegt davon, während unter ihm die Stadt in Flammen aufgeht“ klingt sehr eindrucksvoll, lässt sich aber in einen Jugendfilmprojekt definitiv so nicht umsetzen. Auch wenn es immer weh tut, etwas zu streichen, weil man es nicht umsetzen kann, finden sich gerade dadurch oft neue kreative Wege, einen solchen Teil zu inszenieren. Man kann mit Sound arbeiten, mit Bildausschnitten oder die Handlung findet verdeckt statt (deshalb sieht man in amerikanischen Filmen den Feuerball eines abstürzenden Düsenjets oft hinter einem Hügel hervorleuchten – den Absturz selbst sieht man nicht). Oder aber man findet ein neues Bild oder eine neue Handlung. Möglicherweise muss auch eine Rolle anders besetzt werden als zunächst vorgesehen – auch das kann das Drehbuch verändern.

Zum Schluss stellt sich die Frage, wann ein Drehbuch eigentlich fertig ist. Die Antwort: Spätestens dann, wenn der Film fertig ist. Auch kurz vor oder wenn nötig sogar während der Dreharbeiten lässt sich das Drehbuch noch anpassen. Wichtig dabei ist immer, dass man die Geschichte wirklich verinnerlicht hat – genau dafür durchläuft man den langen, manchmal anstrengenden, aber in jedem Fall sehr kreativen Prozess der Drehbuchentwicklung. Letztlich gibt es kein besseres Gefühl bei Dreharbeiten als die Gewissheit, dass man ein tolles Drehbuch verfilmt. In diesem Sinne:

Viel Spaß beim Schreiben!

5. Zehn Fallen beim Drehbuchschieben

Im Text findet ihr einige „goldenen Regeln“ des Drehbuchschiebens. Doch Regeln zu befolgen ist oft gar nicht so einfach – und manchmal ist es hilfreicher, die Fallen zu kennen, in die man (gerade als Anfänger) treten kann. Wenn ihr die meisten der nachfolgenden Fehler vermeidet, dann seid ihr schon sehr nahe an einem guten Drehbuch dran.



FALLE 1: _____

An der ersten Idee festhalten

Die erste Idee ist schnell da – und dann kann's losgehen. Doch wenn man erst einmal viel Zeit in eine Idee gesteckt hat, fällt es umso schwerer, wenn man sie (aus welchen Gründen auch immer) verändern oder ganz verlassen muss.

Unser Tipp: In der Ideenfindungsphase möglichst viele Ideen zulassen und eine Handvoll auch wirklich weiterentwickeln – und sich dann erst entscheiden.

FALLE 2: _____

Über etwas schreiben, zu dem man keine direkten Bezug hat

Das wäre zum Beispiel ein Mord, etwas mit Waffen, eine Mafiastory oder etwas mit Agenten. Wer darüber schreibt, der kopiert das, was er im Kino oder Fernsehen gesehen hat. Und dann wird das Drehbuch (meistens) eher schlecht.

Unser Tipp: Lasst euch von allem inspirieren und schreibt dann über das, was ihr kennt.

FALLE 3: _____

Mit dem Filmen anfangen, bevor das Drehbuch wirklich fertig ist

„Wirklich fertig“ heißt eben nicht, dass da „Ende“ steht. Sondern dass das Buch wirklich durchdacht ist und als Film funktioniert. Denn auch das Drehen macht nur Spaß, wenn das Drehbuch gut ist.

Unser Tipp: Nachdem man zunächst sein (scheinbar fertiges) Drehbuch genial fand, lässt man es einige Tage liegen. Und liest es dann ganz kritisch nochmals. Und dann... siehe nächster Tipp.

FALLE 4: _____

Sich vor der Überarbeitung drücken

Drehbuchschreiben bedeutet vor allem: Überarbeiten! Und nachdem man ein Drehbuch drei oder vier Mal geändert hat, ist es nur verständlich, dass man keine Lust hat, es ein weiteres Mal zu überarbeiten.

Unser Tipp: Genau dann muss man dranbleiben. Vielleicht macht ihr eine Pause von einer oder zwei Wochen und überarbeitet das Drehbuch dann.

FALLE 5: _____

Zu lange und unsprechbare Dialoge

Eine „Line“, also ein Dialogstück, das ein Schauspieler am Stück aufsagt, sollte im Normalfall nicht länger als drei Sätze sein. Besser ist nur ein Satz, noch besser nur zwei Worte. Außerdem: Nicht alles, was auf dem Papier gut aussieht, lässt sich auch gut sprechen.

Unser Tipp: Kürze alle deine Dialoge auf ungefähr die Hälfte! Ist die Line länger, dann handelt es sich schon fast um einen Monolog. Lies alle deine Dialoge schon in der Schreibphase laut vor.

FALLE 6: _____

Subtext aussprechen

Eine Figur, die ein bisschen schüchtern vor sich hindruckst. „Du, also, weißt du, wir beide... Also immer, wenn ich dich sehe...“ und dann ihrem Gegenüber scheu anschaut – wir alle wissen, dass diese Figur verliebt ist. Der banale Satz „Ich liebe dich“ wirkt dagegen platt.

Unser Tipp: Wenn eine Figur ausspricht, was sie fühlt, dann sollte man die Line nochmals überarbeiten.

FALLE 7: _____

Die gesamte Handlung wird über Dialoge transportiert

Dialoge sind wichtig. Aber ein Bild ist eben sehr viel stärker als sprechende Köpfe.

Unser Tipp: Bei jeder Szene überlegen, was die Aussage ist und wie man sie visuell unterstützen oder gar komplett visuell umsetzen kann.

FALLE 8: _____

In Klischees versinken

Ein gutes Drehbuch sollte entweder Klischees vermeiden oder den Zuschauer damit überraschen, dass mit den Klischees gespielt wird oder sie gar gebrochen werden. So überraschte z.B. der Film „Shrek“ damit, dass nicht ein schöner Prinz auf einem weißen Pferd, sondern ein hässlicher Oger mit Esel die Prinzessin rettet.

Unser Tipp: Immer wieder den Klischee-Check durchführen.

FALLE 9: _____

Die falsche Arbeitsatmosphäre

Am kreativsten ist man, wenn man entspannt mit einem kühlen Getränk in einer Strandbar in Kalifornien sitzt und bei wunderbarem Sonnenschein aufs Meer schauen kann. Wäre schön, oder?

Unser Tipp: Schafft euch eine gute Arbeitsatmosphäre mit ein paar Getränken und Knabberereien. Tolle Ideen kommen einem nämlich auch beim gemeinsamen Essen oder beim Rumbödeln.

FALLE 10: _____

Ein gutes Drehbuch nicht umsetzen

Leider landen sehr viele gute Drehbücher am Ende in der Schublade. Weil keine Zeit mehr zum Drehen ist, die Crew längst andere Interessen hat oder der AG-Leiter an eine andere Schule versetzt wurde.

Unser Tipp: Begeistert die Mannschaft auch zwischendurch immer wieder für das Filmprojekt. So schön es ist, ein gutes Buch zu schreiben, noch schöner ist es, es mit Freunden auch umzusetzen und den fertigen Film zu sehen.

6. Literatur

Hier einige empfehlenswerte Drehbuchbücher:

Syd Field: Das Drehbuch – Die Grundlagen des Drehbuchschreibens

Der absolute Klassiker, immer wieder erweitert und aktualisiert. Syd Field war der erste, der in einem Lehrbuch den klar strukturierten Drei-Akt-Aufbau eines Drehbuchs darstellte. Noch immer sehr lesenswert.

William Goldmann: Das Hollywood-Geschäft

Ist ebenso wie der Nachfolgeband „Wert hat hier gelogen – Neues aus dem Hollywood-Geschäft“ ein sehr gut lesbares, hochinteressantes Buch übers amerikanische Filmbusiness aus der Feder des Autors von „Der Marathon Mann“ und „Butch Cassidy and the Sundance Kid“. Gibt's nur noch gebraucht.

Axel Melzener: Kurzfilm-Drehbücher schreiben

Eines der ganz wenigen Bücher, die sich mit Kurzfilmdrehbüchern beschäftigen – allerdings wendet es sich in erster Linie an (zukünftige) Filmhochschulstudenten.

Oliver Schütte: Schau mir in die Augen, Kleines – Die Kunst der Dialoggestaltung

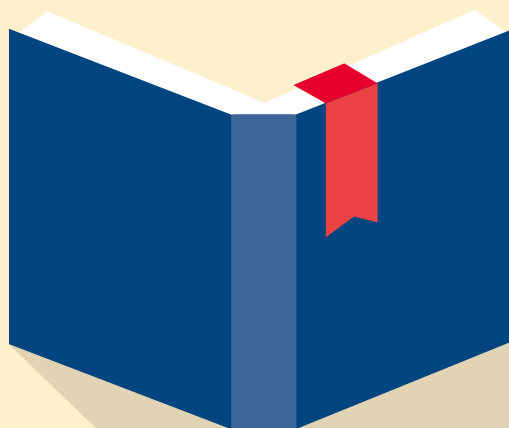
Wie alles von Schütte sehr gut strukturiert, sehr detailliert und mit vielen Beispielen – eher etwas für Fortgeschrittene.

Blake Snyder: Save the cat

Wer wissen möchte wie alle Hollywoodfilme funktionieren und aufgebaut sind, der ist hier richtig. Snyder nimmt den klassischen Hollywoodfilm humorvoll aber dennoch erschreckend präzise auseinander. Die Fortsetzung „Save the Cat! Goes to the Movies“ analysiert 50 bekannte Hollywoodfilme und ordnet sie ungewöhnlichen Genres zu.

Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers

Das wichtigste Werk, wenn es um die sogenannte „Heldenreise“ geht. Diese Reise läuft in den Mythen sämtlicher Völker der Erde immer nach einem selben Schema ab – und ist damit Vorbild für die allermeisten Filme. Leider gibt es das Buch nur noch gebraucht und teuer.



Publikationen der Stiftung MKFS

Folgende Publikationen können Sie gegen Einsendung der Portokosten bzw. eines Kostenbeitrags bei uns bestellen:



Schein – Sein – Zauberei

Kinder sind immer und überall optischen und akustischen Reizen ausgesetzt. Um ihnen Methoden zu vermitteln, Realität und Fiktion sicher zu unterscheiden, beschreibt die Theaterpädagogin Éva Adorján einen ganz besonderen Weg: Sie nutzt dramaturgisches Wissen, um Kindern aufzuzeigen, wie sie mit Filmen umgehen können. Zum Nachspielen geeignet!



Hört mal her!

Interessante Radiogeschichten bieten viele Anknüpfungspunkte an die Lebenswelt von Kindern, spannende Spiele machen das bewusste Zuhören in der Praxis erlebbar, erprobte Konzepte garantieren nachhaltigen Erfolg – in dieser Ohrenspitzer-Publikation finden sich spannende Geschichten zum Zuhören gepaart mit Hörbögen, die voller Ideen für die kreative Medienarbeit stecken. Mehr unter www.ohrenspitzer.de



Ohren auf!

Zuhören will gelernt sein – Hören und Zuhören, Lauschen und Hinhören bezeichnen ein Phänomen, das vielschichtig ist und eine komplexe Tiefe aufweist. Klingt kompliziert, ist mit unseren Spielertipps, Bastelideen und anderen Anregungen zur kreativen Zuhörförderung aber ein Kinderspiel.



Georg Büchner – Woyzeck

Eine betrogene Liebe, der Wunsch nach Freiheit und die Frage nach Schuld und Moral – die Themen, die Georg Büchner vor beinahe 200 Jahren in seinem Fragment gebliebenen Drama „Woyzeck“ anreißt, sind auch heute noch aktuell. Die Hörspielfassung bietet die einmalige Chance, den Dramenklassiker in lebendiger, zeitgemäßer Sprache neu und unverstellt wahrzunehmen. Sprache macht Inhalte eben auf besondere Weise lebendig! Die Broschüre bietet acht Hörstationen und die entsprechenden Kopiervorlagen für den Einsatz im Unterricht ab Klasse 10 und in der Sekundarstufe II.



Koffer gepackt und überlebt

Aus Geschichten wird Geschichte - und ein Film bewahrt die Erinnerung. Für Filminteressierte, die sich vor Ort mit einem regionalen Thema beschäftigen möchten, hat die junge, engagierte Filmemacherin Kristina Förtsch eine ganze Menge praktischer Ideen und Hinweise zum Film „Koffer gepackt und überlebt“ zusammengetragen. Mehr unter www.mkfs.de.





Herausgeber

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS)
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
www.mkfs.de
info@mkfs.de

