

Linda Seger, *Das Geheimnis guter Drehbücher*



Von Linda Seger liegt im Alexander Verlag Berlin | Köln ebenfalls vor:
VON DER FIGUR ZUM CHARAKTER
Überzeugende Filmcharaktere erschaffen
(*Creating Unforgettable Characters*)

Print-on-Demand-Ausgabe 2012

Der Übersetzung liegt die zweite, bearbeitete Ausgabe von *Making a Good Script Great*,
erschienen bei Samuel French, Hollywood, 1994, zugrunde.

Ursula Keil übersetzte die Seiten 7–104; Raimund Maessen die Seiten 104–264.

© 1987, 1994 by Linda Seger

© für die deutsche Ausgabe by Alexander Verlag Berlin 1997

Alexander Wewerka, Fredericiastraße 8, 14050 Berlin

info@alexander-verlag.com

www.alexander-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten

ISBN 978-3-89581-006-0

Linda Seger

DAS GEHEIMNIS GUTER DREHBÜCHER

Deutsch von Ursula Keil
und Raimund Maessen

Alexander Verlag Berlin | Köln

*Meinem Mentor
Dr. Wayne Rood*

INHALT

Danksagung 7
Vorwort der Autorin 9
Einführung 11

Teil Eins: Struktur

1. Ideen sammeln 19
2. Einteilung in drei Akte: Warum man sie braucht, und wie man sie einsetzt 35
3. Die Funktion von Nebenhandlungen 58
4. Zweiter Akt – Wie man den Spannungsbogen erhält 81
5. Wie man eine Szene baut 97
6. Dem Drehbuch Homogenität verleihen 127

Teil Zwei: Ideen-Entwicklung

7. Kommerzielle Aspekte hineinbringen 145
8. Den Mythos erschaffen 165

Teil Drei: Figuren-Entwicklung

9. Von der Motivation zum Ziel: den Charakter-Bogen finden 181
10. Den Konflikt finden 197
11. Mehrdimensionale Figuren schaffen 213
12. Figuren-Funktionen 233

Teil Vier: Eine Fallstudie

13. Auf dem Weg zum Oscar: die Überarbeitung von
DER EINZIGE ZEUGE 251
- Epilog 263

Anhang

- Amerikanische Begriffe und ihre Übersetzungen 267
Verzeichnis der Namen und Titel 269

DANKSAGUNG

Herzlichen Dank an ...

Dr. Leonhard Felder für den Titel, für das Redigieren der zweiten Ausgabe dieses Buches und an Cynthia Vartan für das Redigieren der ersten Ausgabe,

Dara Marks für die ehrliche Kritik, die Ermutigung und die unermüdliche Unterstützung,

meine Lektoren für diese zweite Ausgabe: Sharon Cobb, Carolyn Miller und Treva Silverman und die Lektoren der ersten Ausgabe: Mary Beth Gaik, Mark Gerzon und Lindsay Smith. Ich danke Euch allen für Euren Scharfblick, Input und Eure Hilfe,

Cathleen Loeser und Chris Vogler für die Hilfe beim 6. Kapitel,

Bill Kelley und David Bombyk für die Auskünfte und zwei unvergeßliche Essen, während derer wir über DER EINZIGE ZEUGE diskutiert haben. Und Dank an Pamela Wallace und Earl Wallace, die mir für diese zweite Ausgabe zusätzliche Informationen gegeben haben,

Columbia Pictures und Larry Gelbart, Don McGuire und Murry Schisgal für die Erlaubnis, aus TOOTSIE zu zitieren,

Horizon Films für die Erlaubnis, aus AFRICAN QUEEN zu zitieren,

Universal/MCA und Peter Benchley für die Erlaubnis, aus DER WEISSE HAI, und an Universal und Amblin Entertainment zusammen mit Bob Gale und Robert Zemeckis für die Erlaubnis, aus ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT zu zitieren,

Paramount Pictures für die Erlaubnis, aus DER EINZIGE ZEUGE zu zitieren,

Georg Lucas und Lucasfilm Ltd. für die Erlaubnis, aus JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES zu zitieren,

– natürlich – meinen Ehemann, Peter Le Var, für die unermüdliche Zu-
neigung, die liebevolle Zuwendung und die wunderbaren Rücken-
massagen, die mich weiterschreiben ließen.

VORWORT DER AUTORIN

Als ich die erste Ausgabe von *MAKING A GOOD SCRIPT GREAT* schrieb, war schon eine Reihe von Büchern über das Drehbuchschreiben auf dem Markt, jedoch keins, das sich mit dem wichtigen Prozeß der Überarbeitung befaßte. Ich beschloß, das Überarbeiten in den Mittelpunkt zu stellen. Die ersten Leserreaktionen zeigten mir, daß mein Buch sowohl für Anfänger, die wissen wollten, wie man ein Drehbuch schreibt, als auch für Oscar-Preisträger, die bei der Überarbeitung auf Probleme stießen, nützlich war. Es gab den Lesern jedoch nicht alle Informationen, die sie benötigten, um ein Drehbuch vom ersten Entwurf bis zur Endfassung zu erstellen. Was in der ersten Ausgabe fehlte, war der erste Schritt, um in den Schreibprozeß einzusteigen – das Sammeln von Ideen; und ein weiterer wichtiger Schritt beim Schreiben – das Entwerfen der Szene. Ich beschloß, daß es an der Zeit war für eine neue Ausgabe. Da das Buch offensichtlich vielen Autoren eine Hilfe war, wollte ich es vervollständigen, doch nicht verändern, wo es nicht notwendig war.

Die zweite Ausgabe unterscheidet sich nicht grundsätzlich von der ersten, lediglich zwei Kapitel und einige neuere Filmbeispiele wurden hinzugefügt; die einzelnen Kapitel wurden um zusätzliche Informationen erweitert. In dieser Ausgabe werden Sie eine ausführlichere Behandlung des *Themas*, der *Titelsequenzen*, des *zentralen Punkts* und der *Szenenabfolgen* finden. Die Hauptbeispiele aus drei Filmen habe ich beibehalten, da diese Filme ganz eindeutig die Zeiten überdauert haben: *THE AFRICAN QUEEN* (*AFRICAN QUEEN*), *WITNESS* (*DER EINZIGE ZEUGE*) und *TOOTSIE*. Für die erste Ausgabe hatte ich keine Genehmigung, *DER EINZIGE ZEUGE* als Beispiel anzuführen. Für diese Ausgabe erhielt ich von Paramount Studios freundlicherweise die Erlaubnis, aus dem Drehbuch zu zitieren, wodurch es möglich wird, viele Überlegungen aus der ersten Ausgabe zu vertiefen.

Ich danke all meinen Lesern, denen die erste Ausgabe gefallen hat, und hoffe, daß Ihnen auch die zweite Ausgabe von *MAKING A GOOD SCRIPT GREAT* gefällt.

EINFÜHRUNG

Ein hervorragendes Drehbuch zu schreiben bedeutet mehr, als mal eben eine gute Idee zu haben. Es bedeutet auch mehr, als Ihre gute Idee auf Papier festzuhalten. Beim Drehbuchschreiben, mehr als bei jeder anderen Form des Schreibens, hängt es nicht nur vom Schreiben, sondern auch von der Überarbeitung ab, daß aus einem guten Drehbuch ein großartiges Drehbuch wird.

Grundsätzlich gelten für das Überarbeiten die gleichen Regeln wie für das Schreiben eines Drehbuchs. Wenn Sie Ihr erstes Drehbuch schreiben, hilft Ihnen dieses Buch, Ihre Fähigkeiten zu entwickeln, um eine mitreißende und spannende Geschichte zu erzählen. Wenn Sie ein erfahrener Drehbuchautor sind, finden Sie in diesem Buch das, was Sie instinktiv beherrschen. Und wenn Sie sich gerade bei einer Überarbeitung festgefahren haben, hilft Ihnen dieses Buch, die Schwierigkeiten zu erkennen und zu lösen und Ihr Drehbuch in die »richtige Bahn« zu lenken.

Dieses Buch begleitet Sie durch den Schreibprozeß, von dem ersten Aufblitzen einer Idee bis zur Überarbeitung. Wenn Sie mit dem Drehbuchschreiben anfangen, müssen Sie wissen, wie Sie Ihre Ideen ordnen können, wie Sie eine aufregende Geschichte erzählen, wie Sie Ihre Figuren vielschichtig machen, so daß wir gerne zwei Stunden in ihrer Gesellschaft verbringen. Aber Sie müssen auch wissen, wie man die erste Fassung überarbeitet – denn wenn Sie schreiben, werden Sie auch überarbeiten. Das liegt in der Natur der Sache. Wenn Sie nicht zu den Autoren gehören, die »nur für sich« schreiben und ihre Drehbücher in einer Schachtel in der Rumpelkammer aufbewahren, werden Sie überarbeiten – immer und immer wieder. Zuerst werden Sie überarbeiten, damit Ihre erste Fassung »richtig gut« wird. Dann machen Ihre Freunde einige Vorschläge, und Sie werden überarbeiten, »nur um es ein bißchen zu verbessern«. Ihr Agent wird einige Anregungen beisteuern, wie sich Ihr Drehbuch besser verkaufen läßt, und Sie werden diese einarbeiten. Produzent und Dramaturg werden von Ihnen eine weitere Überarbeitung verlangen, um ihren »Stempel« aufzudrücken. Und die Schauspieler haben ihre Vorstellungen davon, was für sie »funktioniert«, und möchten, daß Sie ihnen »nur ein kleines bißchen mehr« geben.

Nun ist das alles schön und gut, vorausgesetzt, Sie wissen, was Sie überarbeiten müssen, und vorausgesetzt, daß sich Ihr Drehbuch mit jeder Überarbeitung verbessert. Leider ist das fast nie der Fall. Viele denken wie der Mann, der beschloß, Drehbuchautor zu werden, weil er so viele schlechte Geschichten im Fernsehen und im Kino gesehen hatte. »Besser als das kann ich es allemal!« sagte er. Nachdem er sein Drehbuch einem Produzenten angeboten und dieser es abgelehnt hatte, protestierte er: »Aber es ist viel besser als alles, was ich bisher gesehen habe!« »Natürlich«, sagte der Produzent. »Jeder kann besser schreiben als das, was man so sieht. Der Trick besteht darin, so brillant zu schreiben, daß das Endprodukt noch anzusehen ist, nachdem alle es mit Überarbeitungen ruiniert haben.«

Und das stimmt. Viele Drehbücher werden während des Überarbeitungsprozesses schlechter und schlechter. Je weiter sie sich von ihrer ursprünglichen Idee entfernen, desto konfuser werden sie. Sie verlieren ihren Zauber. Bis zur fünften Fassung gehen Handlungsschritte verloren, und bestimmte Elemente machen keinen Sinn mehr. In der zwölften Überarbeitung haben wir eine völlig andere Geschichte, und niemand mehr will den Film machen.

Die Lösung scheint zu sein: »Nicht überarbeiten!« Das ist, leider, keine Alternative. Denn trotz allen Zaubers und Einfallsreichtums, die der Autor in seine erste Fassung packt, funktionieren die meisten Drehbücher nicht. Viele sind zu ausführlich. Sie sind einfach zu lang, als daß ein guter kommerzieller Film daraus entstehen könnte. Viele Autoren übersehen etwas im Moment der Inspiration: eine gemachte Andeutung einzulösen, die Entwicklung einer Figur abzuschließen, eine Nebenhandlung zu Ende zu bringen. Manche haben den Keim einer Idee, der überall im Drehbuch enthalten ist und erst zum Vorschein kommt, wenn der Autor tiefer und tiefer in die Geschichte eindringt. Ohne Überarbeitung würden alle diese Elemente unstimmig bleiben.

Was also ist die Antwort? Gibt es sie überhaupt? Die Antwort hört sich nicht allzu schwierig an: Überarbeiten Sie nur das, was nicht funktioniert, und lassen Sie den Rest, wie er ist. Und darin liegt das Problem, denn oft bedeutet es, der Versuchung, immer noch mehr zu machen, zu widerstehen. Es bedeutet, sich nicht mitreißen zu lassen von

einer neuen und ungewöhnlichen Idee, die zwar aufregend ist, doch das Problem nicht aus der Welt schafft. Es bedeutet, nicht das ganze Drehbuch umzuschreiben, sondern nur das, was nicht funktioniert. Es bedeutet, sich eines neuen kreativen Ausdrucks zu widersetzen, denn an der ursprünglichen kreativen Handschrift des Autors ist durchaus nichts zu bemängeln. Und es bedeutet, daß Änderungsvorschläge dazu da sind, das Drehbuch auf den »richtigen Weg« zu führen, und nicht, davon abzubringen.

Und wie wird das gemacht? Sich damit auseinanderzusetzen ist das Anliegen dieses Buches. Sein Anliegen ist, zu untersuchen, was mit »richtiger Weg« gemeint ist, und einen Blick auf Konzepte zu werfen, die aus einem guten Drehbuch ein besseres machen. Sein Anliegen ist, Ihnen beizubringen, schnell und effizient zu schreiben und zu überarbeiten, ohne den Zauber zu verlieren für die wichtige, endgültige Fassung: die Drehfassung.

Während meiner Karriere als Script Consultant befaßte ich mich hauptsächlich damit, wie ein Drehbuch auf den richtigen Weg gebracht werden kann, die Probleme gelöst werden und dennoch die Originalität des Drehbuchs gewahrt bleibt. Ich habe an Hunderten von Drehbüchern für Kino und Fernsehen gearbeitet, an Miniserien, TV-Movies, Serien, Sitcoms, Horrorfilmen, Actionfilmen, Komödien, Dramen und Fantasyfilmen. Die Herausforderung ist immer die gleiche – wie stellt man es an, daß die nächste Fassung gelingt? Ganz gleich, ob ich mit Autoren, Produzenten, Regisseuren oder Producern arbeite. Für uns alle besteht die Aufgabe darin, Probleme zu analysieren, Vorstellungen zu definieren und Lösungen zu finden, um zu einer funktionierenden Fassung zu kommen. Ich habe mit vielen der Kreativsten und Erfolgreichsten aus unserer Branche gearbeitet und festgestellt, daß jeder Autor Probleme mit dem Schreiben und Überarbeiten hat, ganz gleich, wie erfahren er ist.

Normalerweise gehen Schwierigkeiten auf Probleme zurück, die vor Beginn der Überarbeitung nicht klar benannt oder analysiert wurden. Mit dem Ergebnis, daß der Produzent sagt: »Es liegt am zweiten Akt«, also wird der zweite Akt überarbeitet. Dann sagt der Regisseur: »Jetzt ist mir klar, daß wir ein Problem mit der Hauptfigur haben«, also konzen-

triert sich die nächste Überarbeitung auf die Hauptfigur. Dann wird noch einmal überarbeitet, um die Probleme in der Nebenhandlung zu lösen. Doch die Überarbeitung der Nebenhandlung wirft nun die Hauptgeschichte aus der Bahn, und dies soll eine weitere Überarbeitung in Ordnung bringen.

Da ein Drehbuch als Ganzes funktioniert, wirkt sich natürlich die Änderung an einem Teil des Drehbuchs auf die Änderungen an anderen Stellen aus. Als Script Consultant ist es meine Aufgabe, vor Beginn der Überarbeitung solche Probleme zu erkennen und genau zu untersuchen und mit den Autoren daran zu arbeiten, um sicherzustellen, daß alle Probleme gelöst werden. Ich habe festgestellt, daß der Prozeß des Überarbeitens nicht einfach ein amorpher, magischer Akt ist: »Vielleicht funktioniert es, vielleicht auch nicht.« Es gibt spezifische Elemente, die aus einem guten Drehbuch ein sehr gutes machen, Elemente, die bewußt analysiert und verbessert werden können.

Da jedes Drehbuch einmalig ist, tauchen in jedem Drehbuch natürlich unterschiedliche Probleme auf. Es ist unmöglich, ein Lehrbuch zu schreiben, dem man Punkt für Punkt nur zu folgen braucht, um das perfekte Drehbuch zu bekommen. Der schöpferische Prozeß folgt keinen Anleitungen, und es ist nicht das Anliegen dieses Buches, Ihnen einfache Regeln und Muster vorzugeben, die Sie routinemäßig anwenden können.

Nach meiner Erfahrung mit Drehbüchern tauchen allerdings immer und immer wieder die gleichen Probleme auf. Probleme in der Exposition, mit dem Momentum oder mit einer ungenügend entwickelten Idee. Probleme, die den Unterschied machen können zwischen einem Verkauf oder einem weiteren Ablehnungsschreiben, zwischen kommerziellem Erfolg oder einem Flop.

Um zu verstehen, wie solche Probleme in großartigen Drehbüchern gelöst wurden, werde ich einige sehr gut funktionierende und überzeugende Filme besprechen. Ich habe viele Beispiele aus der ersten Ausgabe übernommen, wobei ich mich auf DER EINZIGE ZEUGE, AFRICAN QUEEN und TOOTSIE konzentriere. Alle drei Filme haben die Zeit überdauert und sind nicht nur ausgezeichnete Lehrbeispiele, sondern auch gute Unterhaltung, die man immer und immer wieder ansehen kann.

Wenn Sie diese Filme einmal genau studieren, können Sie eine Menge über die Kunst und das Handwerk des Drehbuchschreibens lernen. Außerdem führe ich Beispiele an aus JAWS (DER WEISSE HAI), STAR WARS (KRIEG DER STERNE) und BACK TO THE FUTURE (ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT) – noch immer einer der besten Filme, um das Prinzip der Vorgaben und deren Einlösung (*foreshadowing* und *pay-off*) zu verstehen. Ich habe ein Beispiel aus RAIDERS OF THE LOST ARK (JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES) dazugenommen und meine Besprechung auf einige neuere Filme ausgedehnt: UNFORGIVEN (ERBARMUNGSLOS), SCHINDLER'S LIST (SCHINDLERS LISTE) und THE FUGITIVE (AUF DER FLUCHT). Auf eine Reihe anderer Filme gehe ich weniger ausführlich ein, dazu gehört GONE WITH THE WIND (VOM WINDE VERWEHT), FATAL ATTRACTION (EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE), GHOSTBUSTERS (DIE GEISTERJÄGER) und RUTHLESS PEOPLE (DIE UNGLAUBLICHE ENTFÜHRUNG DER VERRÜCKTEN MRS. STONE). Jeder von ihnen war ein großer Kassenerfolg und erreichte einen gewissen Achtungserfolg bei Kritikern. Und diese Filme stehen ganz oben auf meiner Liste der guten Lehrbeispiele. Sie sind gut strukturiert, haben starke, vielschichtige Figuren und eine perfekt ausgearbeitete Idee. Doch es sind keine nach einem schematischen Muster entworfenen Filme. Sie sind phantasievoll, künstlerisch und handwerklich gut gemacht. Wenn Sie die Filme noch nicht gesehen haben, können Sie sich eine Videokassette davon ausleihen. Sie sollten sie kennen, da jedes Kapitel sich mehr oder weniger mit bestimmten Elementen in diesen Filmen befaßt. Und natürlich werden Sie auf Ihrer Entdeckungsreise, wie und warum sie funktionieren, auch noch angenehm unterhalten.

Ich bin überzeugt, beides – das Schreiben und die Überarbeitung – ist notwendig, um einen Film zu machen, der unterhaltsam ist, etwas zu sagen hat und den hohe Qualität auszeichnet. Mit einiger Kreativität und einer guten Idee mag Ihnen ein gutes Drehbuch gelingen. Dieses Buch zeigt, wie Sie aus einem guten ein großartiges Drehbuch machen!

Teil Eins

Struktur

I. IDEEN SAMMELN

Sie sind Drehbuchautor. Sie haben eine großartige Idee zu einem Spielfilm. Sie meinen, so gut wie E.T. So originell wie GHOSTBUSTERS, so anrührend wie DRIVING MISS DAISY (MISS DAISY'S CHAUFFEUR), voller Action wie DIE HARD (STIRB LANGSAM) und bis an die Grenzen des Genres gehend wie ERBARMUNGSLOS. Sie wissen, was zählt, ist nicht allein die Idee, sondern die Umsetzung. Sie wollen alles richtig machen. Wo fangen Sie an?

Oder Sie sind Produzent, Producer oder Redakteur bei einer Fernsehanstalt. Sie haben einen Artikel gelesen, der sie auf einige Ideen für eine Geschichte gebracht hat. Sie möchten Ihre Gedanken aufschreiben, bevor sie einen Drehbuchautor beauftragen. Sie möchten sich klar ausdrücken und eine funktionierende Storyline entwickeln. Wie machen Sie das?

Sie sind Regisseur. Sie haben noch nie ein Drehbuch geschrieben, aber seit ein oder zwei Jahren eine Geschichte im Kopf, die Sie nicht losläßt. Sie möchten diese Geschichte aufschreiben, entweder in einer Treatment- oder ersten Drehbuchfassung – dann finden Sie vielleicht einen Drehbuchautor, der mit Ihnen daran arbeitet. Wie fangen Sie an?

Selten erscheinen Ideen voll ausgereift. Die meisten Drehbücher entzünden sich an dem Funken einer Idee. Bruchstückhafte Bilder. Vielleicht fängt es an mit einer Situation, die Sie ergründen möchten. Vielleicht beginnt es mit einer Person, die Sie gekannt oder die Sie sich ausgedacht haben. Es können Teile einer Geschichte sein, die an Ihnen zerren in ihrem Verlangen, erzählt zu werden. So knapp wie ein Einzelzeiler – »etwas über Zirkus«. Oder so weitschweifig wie ein Epos – »Mein Großvater hat mir Geschichten erzählt über die Zeit der Russischen Revolution und wie er mitgekämpft hat.« Doch irgendwo zwischen dem ersten Einfall und den 120 Seiten eines Drehbuchs muß die Idee Gestalt annehmen. Die Geschichte muß geformt werden, angereichert mit Figuren, aufgebaut aus Bildern und Gefühlen, durchzogen von Ideen. Und wie diese Gestaltung bewältigt wird, entscheidet darüber, ob das Drehbuch ein bloßes Durcheinander, bloß durchschnittlich oder ein brillantes Kunstwerk ist.

Wie bei jeder anderen Kunst, so ist es auch mit dem Drehbuchschreiben: Am Anfang herrscht Chaos. Unausgeglichene Ideen. Handlungsstränge können sich an jeder beliebigen Stelle festfahren. Die Figuren sind unfertig, eindimensional, zu berechenbar oder gleichen zu sehr einer Figur, die wir schon hundertmal gesehen haben. Noch wissen Sie nicht, was Sie haben, und Sie wissen nicht, was daraus werden wird.

Der Schreibvorgang ist ein Prozeß, der aus Chaos Ordnung macht. Wie schnell das geht, hängt davon ab, wie schnell Sie schreiben, wieviel Sie über den Vorgang und das Handwerk des Schreibens wissen, wie diszipliniert Sie sind, wie schwierig die Idee umzusetzen ist, wieviel Sie recherchieren müssen und wieviel Vertrauen Sie in Ihre eigene schöpferische Arbeit haben. Einige von Ihnen denken schnell, sind gut organisiert und sprudeln über von so vielen Ideen, daß Sie kaum mit dem Aufschreiben folgen können. Andere brauchen Zeit zum Grübeln, die Ideen reifen zu lassen, über die Ideen nachzudenken und über ihnen zu brüten. Es gibt keinen richtigen Weg, um schöpferisch zu arbeiten. Es gibt keinen Weg, der für jeden der richtige ist.

Wie bekommt man Ideen?

Woher kommen die Ideen? Unser Leben ist voll von faszinierenden Geschichten, fesselnden Personen, spannenden Ideen und Ereignissen. Es ist Teil Ihres Trainings als Autor, jeden Fingerzeig, jedes Stichwort aufzunehmen, kleine Leitfäden, die die Grundlage für ein gutes Drehbuch sein können. Viele Drehbuchautoren finden ihre Ideen in Zeitungsartikeln. Die Zeitung ist voll von Konflikten, Dramen, außergewöhnlichen Menschen und wichtigen Ereignissen. Auch in Ihrer eigenen Familie erleben Sie unzählige Situationen – gute oder schlechte –, die Sie auf Drehbuchtauglichkeit untersuchen können. Freundschaften, Ehen, Probleme am Arbeitsplatz – aus Ihrem eigenen Leben oder aus dem Leben anderer – können ausgewertet werden. Und Ihre Träume, Phantasien, Hoffnungen und Ziele – aber auch Ihre Enttäuschungen, Ihr Versagen und Ihr Verrat –, das alles kann Ihrer kreativen Arbeit von Nutzen sein.

Viele Situationen, mit Phantasie angereichert, können zu neuen Ideen führen. Sie können sich zum Beispiel fragen: »Was wäre passiert, wenn ich ihn/sie geheiratet hätte?« »Was, wenn ich den Job im Nahen Osten angenommen hätte?« »Mal angenommen, ich wäre in einem Internat aufgewachsen?«

Viele Autoren heben Aktenordner voll mit Ideen für mögliche Geschichten auf. Einige haben Hunderte von Einfällen in ihrem Computer gespeichert. Andere haben überall ihre Notizen verstreut. Und schließlich hat sich eine Geschichte in Ihrem Kopf festgesetzt.

Ideen ordnen

Es gibt viele Möglichkeiten anzufangen, viele Wege, Ordnung in Ihre Gedanken zu bringen. Manche Autoren denken eine Zeitlang über eine Idee nach, spielen mit ihr herum, bevor sie sie aufschreiben. Es ist aber wichtig, sie auf Papier zu bringen, um zu wissen, was Sie schon haben, und entscheiden zu können, wie es von nun an weitergehen soll. Das Aufschreiben ist auch deshalb so wichtig, weil Sie manche Ideen aus dem Kopf bekommen und so Platz für neue schaffen. Gute Ideen rufen neue Ideen hervor. Ideen verbinden sich mit Ideen und – Eureka! – die Geschichte beginnt, Form anzunehmen.

Ein Drehbuch teilt sich in fünf Hauptbestandteile: Geschichte, Figuren, Thema, Bilder und Dialog.

Jeder dieser Bestandteile nimmt zu unterschiedlichen Zeiten im Verlauf des Schreibprozesses Gestalt an. Einige Autoren können besonders gut lebendige Figuren erfinden und fangen damit an. Sie treiben die Geschichte voran, weil sie das Wollen und Tun ihrer Figur immer besser kennenlernen.

Andere Autoren fangen mit einer Geschichte an. Sie sind fasziniert von Handlungsabläufen. Sie lieben Aktion und Leute, die aufregende Sachen machen.

Und wieder andere Autoren gehen von einer Idee aus, etwas, was sie erforschen wollen. Vielleicht geht es um das, »was mir eines Sommers passiert ist und mich für immer verändert hat«, oder um Fragen nach

Gerechtigkeit oder Identität, nach dem, was mit Menschen geschieht, die von Habgier oder Korruption zerfressen sind?

Aber wo immer Sie auch anfangen, an irgendeinem Punkt müssen alle diese Elemente im Drehbuch zusammenkommen. Und da sie alle in Beziehung zueinander stehen, können Sie keine Figur ausarbeiten, ohne daß Ihnen Ideen zu Ihrer Geschichte einfallen, und umgekehrt.

So suchen Sie nach einer Methode, um Ihre Ideen zusammenzubringen, ohne sie in ihrem Fluß zu stören und sie zu früh wie in Stein festzuschreiben. Sie brauchen ausreichend Gelegenheit, damit Ihre Ideen sich entwickeln, verändern und eine neue Gestalt annehmen können.

Um dies zu erreichen, beginnen manche Autoren damit, ihre Ideen auf Karteikarten zu schreiben.

Die Arbeit mit Karteikarten

Da einem Autor selten die Geschichte als Ganzes einfällt, muß er eine Methode finden, jedes Bruchstückchen einer Idee festzuhalten, die zusammengefügt das Drehbuch ausmachen. Viele Autoren erleichtern sich den Anfang, indem sie Karteikarten benutzen oder ihre Ideen in einem Ordner sammeln. Karteikarten sind farbig, chaotisch und beweglich – all das fördert den Beginn des kreativen Prozesses.

Viele Autoren, die Karteikarten benutzen, kaufen sich Karteikarten in vielen verschiedenen Farben. Sie ordnen ihre Gedanken, indem sie jede Farbe einem Element des Drehbuchs zuordnen. Vielleicht schreiben Sie an einem Krimi und benutzen alle weißen Karten für die Ideen, die mit der Ermittlung in dem Fall zu tun haben. Auf die rosaroten Karten schreiben Sie alles über die Liebesgeschichte zwischen dem Detektiv und der blinden Zeugin. Die gelben Karten können Anmerkungen über Figuren enthalten – Biographie, Beziehungen zwischen den Figuren, Beschreibungen und ungewöhnliche Gewohnheiten. Blaue Karten können Aufzeichnungen sein über Bilder – die riesige Stadt (wie in *AUF DER FLUCHT*) oder die dreckigen Straßen von New York (*TAXI DRIVER*). Die Notizen auf jeder Karte können sehr kurz sein (»Aufgeregt ruft sie die Polizei!«) oder können ausführlicher die Stimmung der Szene oder

irgendeiner Handlung beschreiben. Sie können spezielle Karten für die Recherche anlegen – was passiert in einem Mordfall? Wo könnte ein Detektiv Fingerabdrücke finden? Was sind Schmauchspuren, und wo findet man sie?

Da der schöpferische Prozeß sich vom Chaos hin zur Ordnung entwickeln möchte, werden Sie wie von selbst die Verbindungen der einzelnen Karten untereinander entdecken. Sie werden vielleicht herausfinden, daß Ihre Aufzeichnung der Liebesszene zu Ihrer Notiz über die ausweglose Leidenschaft Ihrer Figur paßt, und die scheint gut zu der Karte zu passen mit der Beschreibung eines kleinen, engen Apartments im Schlachthofviertel einer Stadt (EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE).

Sie entscheiden, daß Ihre Liebesszene passend wäre nach der Szene, in der Ihre Protagonistin zu ihrem ersten Flug startet, also ordnen Sie Ihre Karteikarten neu, um diese Beziehung zu zeigen (OUT OF AFRICA [JENSEITS VON AFRIKA]).

Mit Karteikarten zu arbeiten erlaubt wahrscheinlich den größtmöglichen Spielraum beim Sammeln von Ideen. Es stellt dem Fluß Ihrer Ideen nichts in den Weg, um sie dann wie von selbst mit anderen Ideen zu verknüpfen. Mit Hilfe der Karteikarten brauchen Sie den Schreibvorgang nicht voranzutreiben, bevor die Zeit reif dafür ist. Sie brauchen sich nicht zu zwingen, sich einen Teil der Geschichte auszudenken, von dem Sie noch keine klaren Vorstellungen haben. Karteikarten erlauben Ihnen, mit Ideen zu spielen und sie hin- und herzuschieben, von Akt zu Akt oder von Szene zu Szene. Es gibt Hunderte von Möglichkeiten, Ideen zu kombinieren. Meistens kommen Sie schließlich auf eine Kombination, die Ihnen als die bestmögliche erscheint.

Viele Autoren heften ihre Karteikarten an Pinnwände, schieben sie von Akt zu Akt und forschen täglich nach neuen Variationen. Manche geben die Informationen auch in ihren Computer ein. Die Gefahr liegt natürlich darin, am Ende vor einem Berg unterschiedlicher, ungeordneter, bruchstückhafter Ideen zu stehen. Selbst wenn das am Anfang der Fall sein sollte, werden Sie schließlich eine natürliche Verbindung zwischen den Ideen entdecken. Und wie von selbst fangen Sie an, die ersten Seiten Ihres Drehbuchs zu schreiben – in einer ungezwungenen, kreativen, aufregenden Art und Weise.

Natürlich wissen Sie nicht, wie viele Karteikarten Sie brauchen, bevor die Geschichte, die Figuren, das Thema und die Bilder Gestalt annehmen. Es können 50, aber auch 2000 sein. Doch an irgendeinem Punkt will die Geschichte, daß Sie sie aufschreiben. Dann wollen Sie wahrscheinlich einen ersten Szenenabriß schreiben.

Der Szenenabriß

Der Szenenabriß (*outline*) ist eine kurze Beschreibung aller einzelnen Szenen, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt. Sie können sie auf ein paar Zettel schreiben, in Ihren Computer eingeben oder jeweils eine Szene in einer Mappe auf einem einzelnen Blatt Papier notieren. Ein kompletter Szenenabriß kann aus 50 oder 100 Zeilen bestehen, auch wenn Sie es nicht für notwendig halten, alle Schlüsselszenen aufzuschreiben, bevor Sie mit dem Drehbuch beginnen.

Wenn Sie für den Anfang des Films AFRICAN QUEEN einen Szenenabriß aufstellen sollten, könnte das so aussehen:

1. Die Missionsstation. Einführung von Rose und ihrem Bruder in der Missionsstation. Allnutts Ankunft.
2. Szene, um die Beziehung zwischen Allnutt und Rose und ihrem Bruder zu beschreiben.
3. Die Deutschen kommen – töten den Bruder und Eingeborene, zerstören das Dorf.
4. Allnutt kommt zurück. Beerdigung des Bruders. Er und Rose planen ihre Flucht.

Und so weiter.

Nur aufgrund dieser wenigen Informationen ist es möglich, mit dem Drehbuchscheiben anzufangen, auch wenn manche Autoren dazu nei-

gen, gleich in jeder Szene mehr Informationen über Figur und Geschichte zu liefern. Oder sie schreiben die Storyline in Form eines Treatments auf.

Das Treatment

Einige Autoren fangen mit einem Treatment an, das im wesentlichen eine Schilderung oder Synopsis ihrer Geschichte ist. Wie eine Kurzgeschichte ist es ziemlich komprimiert – normalerweise acht bis fünfzehn Seiten – und erzählt den Anfang, die Mitte und das Ende ihrer Geschichte. Wenn Sie die Geschichte bereits vollständig vor Augen haben, bietet das Treatment eine gute Gelegenheit, die Erzählung in logischer Reihenfolge aufzuschreiben. Wenn Sie Ihren Erzählstrang genauer verfolgen, werden Sie feststellen, ob die Geschichte einen Sinn ergibt, ob sie schlüssig ist, Tempo hat und sich in eine Richtung entwickelt. Wenn eine Begebenheit mit einer anderen nichts zu tun zu haben scheint, haben Sie womöglich ein Thema aufgegriffen, das nichts mit der Geschichte zu tun hat. Wenn sich Ihre Geschichte festgefahren hat, sehen Sie genau, wo Handlung fehlt. Wenn die Klimax nicht eindeutig ist, werden Sie erkennen, daß Ihre Geschichte stagniert oder gegen Ende eine falsche Richtung eingeschlagen hat.

Wenn Sie ein Treatment für ein Studio oder eine Produktionsgesellschaft schreiben, werden normalerweise zwischen fünf und zwölf Seiten erwartet. Aber ein Treatment kann auch als schöpferisches Werkzeug eingesetzt sein. Manche Autoren benutzen das Treatment als eine Art Stream-of-consciousness-Schreiben – alle Ideen herauszulassen. Sie können fünf Seiten lang über das Apartment der Protagonistin schreiben oder darüber, warum diese Menschen sich zueinander hingezogen fühlen, um dann die nächsten acht Szenen in ein oder zwei Zeilen zusammenzufassen. Das Treatment kann den ersten zündenden Funken einfangen. Es kann eine Gelegenheit sein, alle Ideen herausprudeln zu lassen, den Rhythmus des Dialogs und den Stil der Geschichte zu erspüren.

Treatments können Ihnen bei der Formulierung Ihrer Geschichte dadurch helfen, daß Sie die Probleme erkennen und die Geschichte immer wieder überarbeiten. Allerdings ist es, besonders im Anfangsstadium, sehr wichtig, das Treatment als etwas Flexibles zu betrachten, das sich verändern kann und durch Überarbeiten besser wird. Manche Autoren halten das, was einmal aufgeschrieben ist, für die Wahrheit. Es liegt etwas Verführerisches in einer sauber und ordentlich aufgeschriebenen Geschichte, selbst wenn sie noch nicht ausgearbeitet ist. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, verwenden Sie Schmierzettel, so daß Sie mit Ihren Ideen herumspielen können, lassen Sie sich gehen, fügen Sie eine verrückte Idee hinzu, die Sie vielleicht später wieder rauswerfen müssen. Das kann Sie frei dafür machen, so lange Änderungen in Ihrem Handlungsstrang vorzunehmen, bis Sie fühlen, daß er »richtig« ist – klar, interessant und gut strukturiert.

Tagebuch führen

Können Treatments eine gute Methode sein, eine klare Vorstellung von Ihrer Geschichte zu bekommen, so sind sie bei der Figuren- oder Themenentwicklung oft nicht sehr hilfreich. Deshalb arbeiten manche Autoren, bevor sie ihr Drehbuch in Angriff nehmen, mit Tagebüchern. Das Tagebuch gibt dem Autor die Möglichkeit, seine Figuren und Themen auf gleiche Art und Weise zu erkunden, wie sie ihr eigenes Leben und ihre Probleme erkunden würden.

Die Annäherung über ein Tagebuch macht es möglich, tiefer in Ihre Figuren einzudringen – herauszufinden, was sie denken, wie sie fühlen, was sie plagt, was ihnen wichtig ist, wie sie reagieren. Gerade so, wie Sie einem Tagebuch Ihre innersten Gedanken anvertrauen, könnte Sie das Tagebuch in Ihre Figuren schauen lassen, um der Figur Körper und Stimme zu verleihen.

Das Tagebuch kann in der ersten Person geschrieben werden, als wären Sie die Person, die ihre oder seine Gedanken und Erfahrungen aufschreibt, oder in der dritten Person, als wären die Figuren Ihre Freunde oder jemand, den Sie beobachten. Es kann Beschreibungen

von Figuren und Handlungen, aber auch Assoziationen enthalten. Sie können Fragen beantworten: Wieviel Geld verdient die Figur? Wie ist ihre Familie? In welche Schule ging sie?

Sie können eine Figur erschaffen, indem Sie über Menschen schreiben, die Sie kennen und denen Ihre Figur ähnlich ist. Vielleicht denken Sie an Charaktereigenschaften, die Sie interessieren, oder überlegen, warum eine Figur tut, was sie tut. Vielleicht beschreiben Sie Ihre Gefühle zu der Frau, die Sie vor fünf Jahren verlassen hat, und bauen auf dieser Erfahrung eine Geschichte auf. Oder Sie erinnern sich vielleicht an eine Sommerliebe und schreiben jede Einzelheit dazu auf. Und während Sie sich durch Ihre Ideen durcharbeiten, fangen Sie Feuer. Sie werden ganz aufgeregt, Ideen fliegen Ihnen zu. Vielleicht benutzen Sie sie. Vielleicht führen sie Sie aber auch ganz woandershin.

Auch Themen können durch ein Tagebuch sondiert werden. Drehbücher enthalten Ideen, und Ideen müssen ebenso durchgearbeitet werden wie Handlung und Figuren. Wenn Ihr Thema der zunehmende negative Einfluß von Gewalt ist (ERBARMUNGSLOS), werden Sie vielleicht Tagebucheintragungen darüber machen, in welcher unterschiedlicher Form und unterschiedlichem Ausmaß Gewalt auf die einzelnen Figuren einwirkt. Vielleicht sprechen Sie über die schlechten Träume, die Ihre Figur hat, wenn sie mit Gewalt in Berührung kommt. Sie können die allgemeine Faszination von Gewalt erforschen, von der kein Mensch frei zu sein scheint. Sie können die Bindung, die durch Gewalt entsteht, erforschen (vielleicht Bindungen, die während des Krieges entstehen, oder Bindungen in einer Gang), um sicherzugehen, daß Ihr Thema das heutige Publikum anspricht.

Während das Treatment Ihnen helfen kann, Ihre Geschichte zu überprüfen, kann Ihnen das Tagebuch dabei helfen, Ihre Figuren oder Ihr Thema besser kennenzulernen.

Zu diesem Zeitpunkt haben Sie vielleicht schon verschiedene dieser Werkzeuge ausprobiert und festgestellt, daß Ihre Figuren angefangen haben, zu Ihnen zu sprechen. Wenn das der Fall ist, möchten Sie vielleicht Ihren Kassettenrecorder holen und eine andere Technik anwenden.

Arbeiten mit Kassettenrecorder

Sie reden jeden Tag. Sie sind daran gewöhnt. Auf einen Kassettenrecorder zu sprechen kann sehr befreiend sein, da es Ihnen hilft, Ihren Ideen uneingeschränkt freien Lauf zu lassen. Vielleicht fallen Ihnen plötzlich Dialogstücke für Ihre Figuren ein. Die Stimmen sprechen zu Ihnen. Sie sprechen so schnell, daß Sie kaum mitschreiben können. Vielleicht fahren Sie in Ihrem Auto. Oder stehen im Stau. Oder Sie wachen mitten in der Nacht auf mit einem Gedanken, einem kurzen Dialog. Plötzlich hören Sie diese Worte. Ganz egal, in welcher Situation Sie gerade sind, wenn etwas gut ist, möchten Sie es aufschreiben, solange es noch frisch ist. Der Kassettenrecorder gibt Ihnen die Möglichkeit, Worte und Ideen festzuhalten, wann immer sie auftauchen – und sie auch gesprochen zu hören, anstatt sie geschrieben zu sehen.

Unzählige Ideen fliegen Ihnen zu. Sie können mit dem Dialog spielen, um bestimmte Haltungen auszudrücken oder um verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren, zentrale Fragen des Drehbuchs zu formulieren oder um die Beziehungen der Figuren zu erforschen. Vielleicht fällt Ihnen der komplette Dialog ein, oder Sie behalten nur ein paar Stichworte oder eine Redewendung, und alles andere wird überarbeitet.

Natürlich haben Kassettenrecorder auch einen Nachteil. Sie müssen wieder abschreiben, was Sie darauf gesprochen haben. Aber Sie müssen nicht alles wieder abschreiben. Wenn Ihnen das, was Sie hören, gefällt, schreiben Sie es ab. Wenn nicht, löschen Sie es nicht. Später werden Sie vielleicht darauf zurückkommen wollen, um sich das, was Sie zu Ihrem Dialog inspirierte, oder den Zusammenhang zwischen den Ideen in Erinnerung zurückzurufen. Auch wenn Sie sie nicht verwenden, kann es wichtig sein, sich zu erinnern, warum die Worte in einer bestimmten Reihenfolge kamen.

Anstatt alle diese Techniken anzuwenden, möchten Sie vielleicht einfach mit dem Schreiben anfangen. Und es gibt Autoren, die so herangehen.

Der Schreibprozeß

Manchmal fallen den Autoren ganze Geschichten ein. Sie haben den Film vor Augen. Wenn Ihnen das passiert, fangen Sie sofort mit dem Drehbuchschreiben an. Sie werden vielleicht an manchen Stellen steckenbleiben und auf eine der Techniken zurückgreifen müssen, aber es gibt Autoren, die sich einfach hinsetzen und das Drehbuch schreiben.

Oder Sie sind vielleicht ein Anfänger im Drehbuchschreiben. Sie sind soweit, Ihr erstes Drehbuch zu schreiben, aber die Vorstellung, 120 Seiten zu bewältigen, lähmt Sie. Wenn das der Fall ist und Sie eine Handlung haben, können Sie die Geschichte einfach – ohne Vorbereitung – in Drehbuchform aufschreiben und sie dann überarbeiten. Bis Sie sich in Ihrem kreativen Prozeß zurechtfinden, werden Sie mit Ängsten zu kämpfen haben. Kann ich wirklich 120 Seiten schreiben? Wird es die Zeit, die ich investiere, wert sein? Wie lange wird es dauern? 120 Seiten zu schreiben, ganz gleich, wie gut oder wie schlecht, befreit Sie auf jeden Fall von dem »Kann ich das überhaupt?«-Problem. Dieser Entwurf wird in den seltensten Fällen funktionieren, weil wenig Handwerk in diesem Prozeß steckt. Aber es könnten einige künstlerische, unvergeßliche Szenen oder Dialoge darunter sein. Sie müssen vielleicht wieder ganz von vorne anfangen, sich vorbereiten und die Erzählstruktur der Geschichte festlegen. Aber das Bewußtsein, daß Sie es schon einmal geschafft haben, macht es Ihnen das nächste Mal leichter.

Die meisten erfahrenen Drehbuchautoren arbeiten jedoch ihre Geschichte und ihre Figuren sehr sorgfältig aus, bevor sie mit dem Drehbuchschreiben anfangen. Je mehr Zeit Sie in die Vorbereitung investieren, um so schneller wird das Drehbuch geschrieben. Aber Sie können natürlich auch alle hier erwähnten für die Vorbereitung hilfreichen Techniken verwenden, doch wenn Sie einmal zu schreiben angefangen haben, bleiben Sie dabei. Einige Autoren schreiben erst das Drehbuch zu Ende, bevor sie etwas überarbeiten. Sie wissen, daß es nicht gut ist, den Schreibprozeß, wenn er einmal in Gang gekommen ist, zu unterbrechen, um die Grammatik zu ändern, Tippfehler zu verbessern oder mit verschiedenen Annäherungen an eine Szene herumzuspielen. Sie wollen einfach nur schreiben.

Computerprogramme

Wir leben im Informationszeitalter. Die meisten Autoren schreiben auf einem Computer. Viele nutzen das Internet und kommunizieren mit anderen Autoren per E-Mail und über elektronische Bulletin-Boards. Es ist nur verständlich, daß mittlerweile viele verschiedene Drehbuch-Software-Programme auf dem Markt sind, um Autoren das Schreiben und das Überarbeiten ihres Drehbuchs zu erleichtern.

Ich spreche hier nicht über Programme, die Ihnen helfen, Ihr Drehbuch zu formatieren (wie *Scriptor*, *MovieMaster* und *Scriptwrite*), sondern über Programme, die entwickelt wurden, um Ihnen bei der Organisation und Vorbereitung Ihres Drehbuchs zu helfen. (Gegenwärtig auf dem Markt sind u. a. *Collaborator*, *Storyline* und *Dramatica*.) Diese Programme sind aber nicht unumstritten. Es sieht so aus, als ob sie zum Drehbuchschreiben ein Rezept anwenden würden, das dem Autor sagt, wo er jedes Ereignis zu plazieren hat, und das ihm versichert, das »perfekte« Drehbuch zu bekommen, wenn er alles so macht wie vorgeschrieben.

Andere Autoren betrachten diese Programme als Katalysator ihrer Kreativität. Sie sind ihnen ein Ratgeber, auf dem richtigen Weg zu bleiben und zu wissen, wie der nächste Schritt auszusehen hat.

Wie funktioniert ein Drehbuchschreibprogramm? Wann kann es Ihnen nützlich sein? Wovor müssen Sie sich hüten?

Zumindest hilft Ihnen das Drehbuchschreibprogramm, Ihre Gedanken zu ordnen und alle Informationen an einem Platz zu sammeln. Anstelle von Karteikarten, die Sie schreiben und überarbeiten müssen, oder Schmierzetteln mit zahlreichen Notizen sind alle Informationen über Handlung, Figur, Idee und Thema an einem Platz, um bearbeitet werden zu können, sobald neue Einfälle auftauchen.

Ein Drehbuchschreibprogramm hilft Ihnen, sich Punkte in Erinnerung zu rufen, die Sie beim Drehbuchschreiben beachten müssen. Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende von Elementen, die dazu beitragen, daß ein Drehbuch funktioniert. Erfahrene Drehbuchautoren kennen unbewußt viele dieser Elemente, aber ein Erstlingsautor hat noch nicht so viele Hilfsmittel zur Verfügung. Das Drehbuchschreib-

programm erinnert den Autor ständig: Haben Sie die Biographie Ihrer Hauptfigur richtig ausgearbeitet? Verstehen Sie wirklich, was Ihre Figuren wollen und was sie unternehmen, um ihre Ziele zu erreichen? Was ist der Konflikt? Welche Probleme muß Ihre Hauptfigur lösen? Wer ist das Publikum? Sind die Entscheidungen, die Ihre Figuren treffen, stimmig? Was sind die Charaktermerkmale Ihrer Hauptfiguren und Nebenfiguren?

Einige Fragen unterscheiden sich überhaupt nicht von den Fragen, die Sie am Ende eines jeden Kapitels dieses Buches finden werden. Sie sind dazu da, daß der Autor die Probleme erkennt, die gelöst werden müssen, damit das Drehbuch funktioniert.

Ein gutes Drehbuchschreibprogramm arbeitet wie ein Partner oder Mitarbeiter, der Sie inspiriert. Die meisten enthalten Definitionen, Informationen, Analysen von exzellenten Drehbüchern und wie die verschiedenen Elemente innerhalb dieses Drehbuchs funktionieren. Sie dienen sowohl als Lehrprogramm wie als Schreibprogramm.

Bei einigen ist es möglich, mit Ideen zu spielen. Die meisten Programme sind so konzipiert, daß Sie Ihnen an bestimmten Stellen Ihrer Geschichte Fragen stellen, und sie ordnen das Material so, daß Sie die Beziehungen zwischen den einzelnen Elementen innerhalb des Drehbuchs sehen können.

Denken Sie daran, daß jedes Programm auf der Drama-Theorie des Software-Designers aufgebaut ist. Sie werden die Sprache des Designers lernen müssen. Möglicherweise brauchen Sie einige Erklärungen, bevor Sie überhaupt mit dem Schreiben anfangen können.

Ein Drehbuchschreibprogramm beinhaltet eine gewisse Logik. Es muß rational aufgebaut sein, auch wenn Ihre Annäherung an Drehbücher nicht rational ist. Vielleicht möchten Sie Ihre Hauptfigur aus einem kurzen Dialog entwickeln oder aus einem Gefühl für die Energie und den Rhythmus der Figur oder der Farbe ihres Kleides. Aber wenn Sie sich die Fragen zu den Figuren anschauen, stoßen Sie immer wieder auf die gleichen. Das könnte Sie auf die Idee bringen, daß es nur einen Weg gibt, das Drehbuchschreiben zu bewältigen. Das Drehbuchschreibprogramm kann nicht jede der hundert verschiedenen Möglichkeiten in Betracht ziehen, die es gibt, um anzufangen, oder jede der tausend ver-

schiedenen Vorgehensweisen, die Ihnen zu einem guten Drehbuch verhelfen.

Letztendlich wird jede Methode danach bewertet, ob und wie hilfreich sie für Sie ist. Jedes Programm ist nur so gut wie das künstlerische Vermögen des Autors, der es benutzt. Wenn der Autor nur die Leerstellen ausfüllt, kann ihm ein sogenanntes »funktionierendes« Drehbuch gelingen, aber es wird wahrscheinlich vorhersehbar und plagiirt sein. Wenn es Ihnen nicht hilft, die Geschichte zu formen und zu strukturieren oder faszinierende und phantasievolle Figuren zu entwickeln, ist das Programm für Sie nicht geeignet. Ein gutes Programm sollte Sie nicht festlegen und Ihnen Raum lassen für Ihren eigenen schöpferischen Prozeß. Es sollte wie ein schöpferischer Mitarbeiter sein, der Ihnen hilft, die Probleme zu verstehen und Ihr Drehbuch zu verbessern.

Den einzig wahren Weg gibt es nicht

Viele Autoren benutzen unterschiedliche Methoden für verschiedene Drehbücher. Zur Kunst des Schreibens gehört, viele unterschiedliche Werkzeuge zur Verfügung zu haben und unterschiedliche Werkzeuge richtig anzuwenden, so daß Sie sich auf verschiedenen Wegen Ihrem Drehbuch nähern können. Wenn das eine nicht funktioniert, dann hoffentlich das andere. Aber vergessen Sie nicht, das Ziel dieser Techniken ist, dem tatsächlichen Schreibprozeß zu dienen. Manche Autoren haben Hunderte von Ideen, Tausende von Karteikarten, aber kein Drehbuch. Ab einem bestimmten Punkt muß es geschrieben werden, muß es seine Form finden.

Ein Drehbuch zu schreiben erfordert nicht nur Ihr Wissen und Handwerk, sondern Ihre Kunst – Ihre besondere Stimme, Ihre Vision, Ihre Perspektive, Ihre Erfahrung, Ihren speziellen Standpunkt. Alle Methoden und Begriffe, die Ihnen helfen, Ihre Geschichte zu gestalten, sind für Sie hoffentlich auch ein Katalysator, der Ihnen hilft, ein besserer Künstler zu werden.

Ein Großteil der Arbeit des Drehbuchschreibens ist mit dieser ganzen Vorbereitung getan. Wenn Sie Ihre Vorarbeit geleistet und Ihre Vor-