

Skript

STORYTELLING

Storytelling bezeichnet die Praxis, Geschichten mit den verfügbaren Mitteln so zu erzählen damit der Zuseher oder Zuhörer die Geschichte **eigenständig mitdenken** kann. Eine gute und packende Story ist mindestens so wichtig wie alle anderen Bereiche der Filmproduktion.

Plot und Story

Der **Plot** ist das offensichtliche, das, was gesehen und gehört wird, **das, was passiert**. Der Plot ist die **Handlung**: „und dann...und dann..“

Die Story ist das, **was in unseren Köpfen entsteht**. Es zeigt den Charakter der Figuren. Die Story ist die **Geschichte**: „und dann, weil...“

Plot ist, was passiert. Story ist, wie es passiert und warum.

Die Basics

Wenn man noch ein wenig unerfahren beim filmischen Erzählen ist, **helfen folgende Anhaltspunkte**:

- **Es gibt immer** (meist 1) **ProtagonistInnen**
- **Jeder Film handelt von einer Suche**
- **Es gibt Konflikte**
- **Es gibt** (zwei) **Wendepunkte (plot twists)**

Wenn man noch nicht so erfahren ist, hat man oft eine großartige Idee für einen Plot Twist, vergisst aber dabei die Story. Dabei sollte die **Story im Mittelpunkt** stehen, also nicht alles auf den Plot Twist aufhängen! Auf keinen Fall sollte man ganz viele verschiedene Ideen in einen Film reinpacken, auch wenn sie noch so gut sind. **Die Story entwickelt sich aus einer Idee**. So bleibt sie **stimmig**.

Jeder Film hat ein **Thema**. Dieses Thema sollte immer omnipräsent sein und durch den ganzen Film ziehen. **Das Thema also nie aus den Augen lassen!**

Eine gute Story ist, heruntergebrochen auf das Wesentliche, **einfach zu erklären!** In **maximal 3 Sätzen**. Sowas nennt man dann **Logline**.

Die ganz klassische Erzählweise ist eine Heldenreise. Wenn man ein Auge zudrückt, kann man sie auch bei nicht so „klassischen“ Erzählungen wiedererkennen:

Jemand (der Held) möchte **etwas (das Ziel)** erreichen, aber wird von **etwas (dem Gegner)** aufgehalten.

Bei der Story-Entwicklung ist **Charakterentwicklung** etwas absolut Unverzichtbares. Man sollte sich Gedanken machen, wer die Figuren sind und wie sie ticken. Darum sollte man sich folgende Fragen stellen:

Der Held

Wer ist er? Was braucht er (Extern) Was will er (Intern). Um das zu bekommen, was er will, muss er ein Risiko eingehen. Denn **jedem Helden fehlt etwas!** Hat man ein klares Bild von der Protagonistin, so ist auch ihr Handeln im Film für die Zuseher schlüssig.

Sein Ziel

Das was dem Helden fehlt, äußert sich durch einen **Mangel**, zum Beispiel Angst, Selbstzweifel, Unsicherheit, Unglaube, Engstirnigkeit... Möchte er **sein Ziel erreichen**, muss er lernen seinen **Mangel** zu **beseitigen**.

Der Gegner

Ohne **Konflikt** keine spannende Story. Der Gegner **muss nicht unbedingt ein Bösewicht oder eine Figur sein!** Er oder Sie ist der **Gegenspieler** des Helden oder der Heldin und **verkörpert den Mangel** des Helden. Ausgerechnet der Gegner bringt den Helden dazu, sich seinem Mangel zu stellen/beseitigen.

Nebenfiguren

Diese **helfen** dem Helden, sich seinem Mangel zu stellen...oder **hindern** ihn dabei.

Das auslösende Ereignis

Das AE **zeigt den Konflikt** auf und ist der **Grund, warum die Story funktioniert**. Es provoziert ein Umdenken des Protagonisten, indem es ihn in eine **völlig neue Situation** wirft. Bei kurzen Filmen oder Sketches kommt erste AE gleich am Anfang, bei Filmen nach ca. 10 Minuten. Gegen Ende des Films löst das AE auch gleichzeitig den **Plot Twist** aus.

Quellen: Robert McKee: Story: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens.

Elemente des Films

Mehrere **Einstellungen** bestehen aus einem **Ereignis**, mehrere Ereignisse aus einer **Szene**, mehrere Szenen formen eine **Sequenz** und ein **Akt** besteht aus diesen Sequenzen. Der Plot wird jedoch in die andere Richtung geschrieben. Ist dieser (in Form eines Drehbuchs) fertig, wird sie schlussendlich bis in die einzelnen Einstellungen aufgeschlüsselt:

THEMA

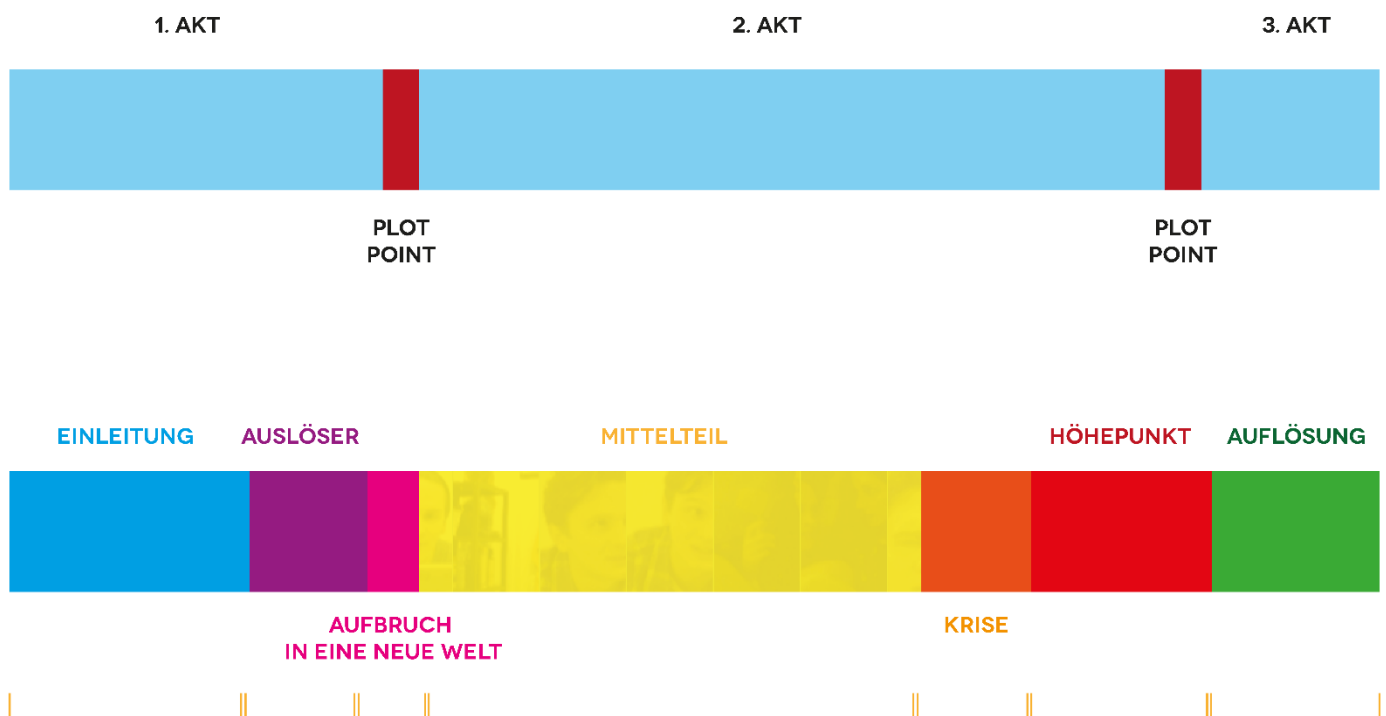
DES FILMS

WIRD NIE AUS DEN AUGEN GELASSEN

LOGLINE

JEMAND (DER HELD) MÖCHTE ETWAS (DAS ZIEL) ERREICHEN, ABER WIRD VON ETWAS (DER GEGNER) AUFGEHALTEN

DRAMATURGIE



SEQUENZ

