

Inhalt

Einleitung	8
Teil 1: Idee und Geschichte	13
Was ist eine Geschichte?	14
<i>Geschichte ist Konflikt – Entstehung eines Konflikts – Auflösung eines Konflikts – Protagonist und antagonistische Kraft – Motivation – Geschichtenentwickeln ist Ideenformung – Beispiele – Brainstorming</i>	
Was ist eine Idee?	31
<i>»The idea is king« – Ideenfälle – Erregung – Ideen-Typen – Ideenfindung: das eigene Leben, das fremde Leben und andere Ideenquellen – Diebstahl und Inspiration – Die »50-Cent- Solution« – Übungen zum Finden von Ideen – Werkzeuge zur Bearbeitung einer Idee – Der Fluch der Originalität – Ideen, die sich verkaufen lassen</i>	
Teil 2: Schreiben	49
Fiktionales Schreiben	50
<i>Fiktionales Schreiben als Kunstform mit Sonderstatus – Wann ist jemand, der schreibt, ein Autor – Erfolgreiche und erfolglose Autoren – Professionelle und unprofessionelle Autoren – Fiktionales Schreiben: Schöpfung und Überarbeitung – Krea- tivität – Das Gehirn und seine Denkweisen – Der kreative Alpha-Zustand</i>	

Freies Schreiben	60
<i>Die Technik des freien Schreibens – Schreib- und Kreativitätsblockaden – Der innere Kritiker – Weitere Blockadenlöser</i>	
Basisschreibtraining	74
<i>Teil 1: Schreiben lernen – Teil 2: Schreibräume schaffen – Schreiben heißt Verzichten – Schreibräume: Schreiben oder gar nichts! – Schreibräume gestalten</i>	
Teil 3: Dramaturgie	91
Konflikt	92
<i>Konfliktsituation als Mangelzustand – Innerer Mangel und äußerer Mangel: Ziel und Bedürfnis – Die zwei Geschichten einer Geschichte – Der Konfliktbogen – Konfliktarten</i>	
Die drei »Werkzeugkisten« der Dramaturgie	111
Konzept: Worüber eine Geschichte erzählt	113
<i>Konzept erschafft Bedeutung – Thema – Wert – Beherrschende Idee – Die Dimension eines Wertes – Die zentrale Frage – Thema und Figuren</i>	
Figuren: Von wem eine Geschichte erzählt	124
<i>Figuren erschaffen Geschichten – Protagonistenmodelle – Charakterentwicklung – Empathie, Identifikation, Sympathie – Figurenentwicklung – Vorbilder und Recherche – Biografie – Nebenfiguren – Figuren-Konstellation</i>	
Struktur: Wie eine Geschichte erzählt wird	152
<i>Struktur erschafft Ordnung – Fabula und Sujet – Drei-Akt-Struktur – Sechs Erzählschritte, sechs obligatorische Ereignisse</i>	

Teil 4: Von der Idee zum Exposé	167
Grundlegende Herangehensweisen	168
<i>Figurenorientierte und plotorientierte Vorgehensweise – Freier Ansatz – Analytischer Ansatz – Methodischer Ansatz</i>	
Fünf Schritte von der Idee zum Exposé	172
<i>1. Schritt: Gedankenspiele und Notizen – 2. Schritt: Entscheidungen und Skizzen – 3. Schritt: Das Schreiben des ersten Entwurfs – 4. Schritt: Die Überarbeitung – 5. Schritt: Das Exposé – Vor dem Anbieten – Anbieten – Geduldig sein und Daumen drücken</i>	
Beispielexposé	205
Literatur und Links	217

Einleitung

Falls Sie wissen wollen, wie Sie Geschichten erfinden, Ihr Schreiben verbessern und Ihre Kreativität steigern können, dann ist der Kauf dieses Buches eine gute Entscheidung: FIKTIONALES SCHREIBEN ist das erste Buch, das die drei für das Geschichtenerzählen zentralen und notwendigen Talente zusammenführt: Erzähl-, Schreib- und Kreativtalent. Geht es Ihnen jetzt so wie vielen Einsteigerautoren (womit im gesamten Buch selbstverständlich immer auch Autorinnen gemeint sind), die befürchten, über das eine oder andere oder über alle drei Talente nicht ausreichend zu verfügen? Keine Bange. Sie sind, Sie können und Sie haben. Jeder Mensch besitzt diese Talente. Gewiss: der eine mehr, der andere weniger. Aber in der Regel sind unsere Talente stärker, als wir denken, und führen uns öfter, als wir es ihnen zutrauen. Talent ist jedoch nur eine Voraussetzung. Die Frage ist, was Sie mit und aus Ihrem Talent machen. Denn Talent ist wie eine Blume: Wird sie mit Wasser und Nährstoffen versorgt, wächst und blüht sie. Bekommt sie nichts von beidem, verkümmert sie. FIKTIONALES SCHREIBEN bietet Werkzeuge, Techniken und Methoden, mit denen Sie Ihre Talente fördern und festigen können, Ihre eigenen Geschichten finden, entwickeln und schreiben, Ihr Erzähltalent entfesseln, Ihr Schreiben ungehemmt fließen lassen und Ihr kreatives Potenzial besser ausschöpfen können.

Talent allein reicht jedoch noch nicht aus. Denn entscheidend ist, dass Sie nicht nur eine Geschichte schreiben wollen, sondern dass Sie auch tatsächlich damit anfangen und vor allem: daran arbeiten, bis die Geschichte beendet ist. Das ist mitunter ein recht langer Weg, der einem viel Zeit und Energie abverlangt. Neben Talent braucht es also ein Mindestmaß an Leidenschaft, um die Rückschläge, die kommen werden, wegzustecken. Und eine große Portion Selbstdisziplin und Selbstorganisation, um sich wieder und wieder zu motivieren und weiterzumachen. Leidenschaft ist das geringere Problem. Sie geht in der Regel mit dem Talent einher. Wenn Einsteigerautoren scheitern, dann meistens an

mangelnder Selbstdisziplin und Selbstorganisation. Denn weder das größte Talent noch die brennendste Leidenschaft bringen einen Autor dazu, regelmäßig an seinem Schreibtisch zu erscheinen und an seinen Geschichten weiterzuschreiben, wenn es ihm an Selbstdisziplin mangelt.

Kann Selbstdisziplin erlernt werden? Leider nicht in gleichem Maße wie die Talente trainierbar sind. Dennoch gibt es einige Tricks, die das Aneignen von Selbstdisziplin vereinfachen. In FIKTIONALES SCHREIBEN haben sie die Form eines zweiteiligen Basisschreibtrainings, das darauf abzielt, das Arbeiten und Schreiben an einer Geschichte zu organisieren, zu einer Alltäglichkeit zu machen und als festen Bestandteil in Ihr Leben zu integrieren. Das geht jedoch nicht von heute auf morgen, sondern braucht Geduld und Hartnäckigkeit. Doch die Belohnung, die auf Sie wartet, ist jede Anstrengung wert: Sie erfinden Geschichten. Und Sie schreiben. Es gibt nicht viel, das schöner ist und mehr Spaß macht.

In dem Maße, in dem Selbstdisziplin wächst und die Arbeit an Geschichten eine gewisse Regelmäßigkeit erhält, vergrößert sich auch das Vertrauen in das eigene Potenzial – eine weitere Schwierigkeit, mit der Einsteigerautoren sehr oft zu kämpfen haben: Ihnen fehlt Vertrauen in die eigenen kreativen Fähigkeiten. Selbstverständlich gibt es auch Autoren, die an maßloser Selbstüberschätzung leiden. Doch diese kaufen keine Ratgeberliteratur. Ein weiteres Ziel von FIKTIONALES SCHREIBEN ist daher, Sie dabei zu unterstützen, dieses Vertrauen aufzubauen. Die Kenntnis der dramaturgischen Grundlagen und der Funktionsweise des fiktionalen Schreibprozesses und das Wissen über Kreativität sind jedoch nur die eine Bedingung hierfür. Ohne praktisches Zutun, ohne dass Sie dieses Wissen immer und immer wieder selbstdiszipliniert anwenden und dadurch mehr und mehr Erfahrungen sammeln und sich somit selbst beweisen, dass Sie schreiben können – denn das ist letztlich der effektivste Weg, um Selbstvertrauen aufzubauen –, wird es nicht gelingen.

Den Löwenanteil auf dem Weg zu Ihrer Geschichte müssen Sie also selbst erbringen. Denn Sie werden weder Ihr Schreiben und Erzählen verbessern noch Ihre Kreativität steigern, wenn Sie dieses Buch nur lesen. Gute Autoren sind kreativ, verfügen über Schreibroutine und dra-

maturgisches Wissen. In erster Linie sind es jedoch die Erfahrungen, die aus einem Autor einen guten Autor machen. Erfahrungen lassen sich jedoch nicht vermitteln. Sie müssen sie selbst sammeln. FIKTIONALES SCHREIBEN will die Lust dazu in Ihnen wecken.

FIKTIONALES SCHREIBEN bietet keine spezifische Methode zum Entwickeln und Schreiben von Geschichten, schon gar nicht die *eine* Methode, mit der Sie jede Ihrer Ideen nach Schema F zu einer funktionierenden und originellen Geschichte entwickeln können. Diese *eine* Methode gibt es nicht. Genauso wenig wie es für das Erfinden von Geschichten Regeln gibt. Und noch weniger gibt es Erfolgsgarantien oder -rezepte, wie sie manche Drehbuch- und Romanratgeber aus Marketinggründen gern in Aussicht stellen. Sie zu versprechen, ist unseriös. Denn letzten Endes muss jeder Autor seine eigene Arbeitsmethode finden. FIKTIONALES SCHREIBEN gibt Ihnen eine Reihe von Werkzeugen an die Hand, mit denen Sie Ihre individuelle Arbeitsmethode gestalten können. Diese sollte möglichst flexibel sein, denn es sind nicht die Ideen und Geschichten, die sich dem Autor und seiner Arbeitsweise anpassen müssen. Es sind der Autor und seine Methode, die sich den Ideen und Geschichten zu fügen haben. Gute Autoren erfinden keine guten Geschichten. Sie lassen sich von guten Geschichten finden. Doch dazu müssen sie sensibilisiert sein. FIKTIONALES SCHREIBEN zielt darauf ab, Ihre Sensibilität für Ideen und Geschichten zu erhöhen.

Dies ist auch ein Ziel meiner Kurse, aus denen dieses Buch entstanden ist: Die Kursteilnehmer erhalten die Aufgabe für zu Hause, mit den gelernten Methoden und Werkzeugen eine Stoffidee zu einer funktionierenden Geschichte zu entwickeln. Manche haben bereits bei Kursbeginn eine Idee, sind aber nicht sicher, ob sie »gut« ist und überhaupt für eine Geschichte taugt. Andere haben noch keine, weil sie nicht genau wissen, wonach sie Ausschau halten müssen, um eine geeignete Stoffidee zu finden. Deshalb beginne ich meine Kurse damit, zuerst das grundlegende Funktionsprinzip einer jeden Geschichte zu erläutern und zu zeigen, was eine Stoffidee auszeichnet und worauf bei der Suche nach einer zu achten ist. Genau so möchte ich es in diesem Buch auch handhaben. Der erste Teil widmet sich deshalb den Fragen: Was ist eine Geschichte? Und: Was ist eine Idee? Außerdem stelle ich Werkzeuge

vor, mit denen Sie sich Ihrer Idee bewusst werden und in einem sehr frühen Stadium bereits feststellen können, ob Ihre Idee originell ist und ausreichend Potenzial hat, um erzählt zu werden.

Im Zentrum des zweiten Teils steht das Thema Schreiben. Ich werde die beiden Teilprozesse des fiktionalen Schreibprozesses darstellen – die kreativ-intuitive Schöpfung und die analytisch-strukturelle Überarbeitung –, die Ursache von Schreibblockaden erkunden und Tricks erläutern, wie sie überwunden werden können. Außerdem zeige ich Ihnen eine Schreibtechnik, mit der Sie Ihr kreatives Potenzial besser ausschöpfen, frische Ideen generieren, Schreibroutine und -erfahrung gewinnen, über Schreibhemmungen und Anfangswiderstände einfach hinweg schreiben und problemlos und schnell in einen Schreibfluss kommen: das freie Schreiben. Diese Technik ist auch das Herzstück des zweiteiligen Basisschreibtrainings, das ich in diesem Kapitel vorschlagen werde. Mit dem ersten Teil wird die Fähigkeit trainiert, überhaupt zu schreiben. Der zweite Teil hat zum Ziel, Selbstdisziplin aufzubauen und das Schreiben als einen festen und regelmäßigen Bestandteil in das tägliche Leben zu integrieren. Diese Integration des Schreibens in Ihr Leben ist eine nicht wegdiskutierbare Voraussetzung, wenn Sie es mit dem Schreiben ernst meinen. Sie ist jedoch nicht umsonst zu haben. Der Preis, den Sie dafür bezahlen müssen, besteht darin, zu Verzicht bereit zu sein, um sich die nötigen Schreibräume zu verschaffen.

Der dritte Teil des Buches widmet sich der Dramaturgie, also jener Disziplin, die das Handwerk des Geschichtenerzählens bildet. Zuerst gehe ich noch einmal auf den Begriff Konflikt ein. Danach stelle ich die drei »Werkzeugkisten« der Dramaturgie vor, die dazu dienen, einen Konflikt optimal zu entwickeln und darzustellen: *Konzept – Figur – Struktur*. In *Konzept* geht es um das einer Geschichte zugrunde liegende Thema, den Wert, der in einer Geschichte auf dem Spiel steht und die Aussage, die Sie mit einer Geschichte treffen. Die zentrale Frage lautet: Worüber erzählt die Geschichte? Die Werkzeugkiste *Figur* thematisiert die Frage, von wem eine Geschichte erzählt. Sie erfahren, wie Sie die Stereotypen, mit denen Sie im Anfangsstadium der Ideenentwicklung arbeiten, in Figuren und diese in lebendige und vielschichtige Charaktere verwandeln können. Im Zentrum der Werkzeugkiste *Struktur* steht die Frage, wie eine Geschichte erzählt wird, welche Informationen Sie

Ihrer Leserschaft oder Ihrem Publikum wann und wie liefern, um den Konflikt optimal aufzubauen und Interesse zu wecken, zu steigern und zu befriedigen.

Der vierte Teil thematisiert den Weg von der Stoffidee zum Exposé. Die präsentierte Vorgehensweise stellt allerdings nur eine von vielen möglichen dar und ist daher lediglich als Vorschlag gedacht, an dem Sie sich zu Beginn orientieren können. Zwei Themen sind in diesem Teil von besonderer Bedeutung: das Thema Überarbeitung und die Frage, was ein Exposé ist, welche formalen und inhaltlichen Kriterien es zu berücksichtigen gilt und wie Sie vorgehen können, um Ihre Geschichte einem Verlag, einem Fernsehsender oder einer Film- und Fernsehproduktionsfirma anzubieten. Obwohl die Überarbeitung der Geschichte als Teil des kreativen Entwicklungsprozesses und das Schreiben des Exposés notwendige Arbeitsschritte in der Entstehung eines Romans und eines Drehbuchs sind, werden sie in der Ratgeberliteratur zu stark vernachlässigt. Im Zentrum von FIKTIONALES SCHREIBEN steht daher nicht das Verfassen eines Romans oder eines Drehbuchs, sondern das Entwickeln und Überarbeiten einer Geschichte sowie das Schreiben eines Exposés. Ob daraus ein Roman oder ein Drehbuch werden soll, steht auf einem anderen Blatt. Denn eine Geschichte zu entwickeln und ein Exposé zu erstellen, ist die eine Kunst – einen Roman oder ein Drehbuch zu schreiben die andere.

Eine Bitte an dieser Stelle: Ich freue mich über eine E-Mail mit Ihrer Meinung, mit Kritik, Lob, Anmerkungen, Verbesserungsvorschlägen und vor allem einer Auskunft über Ihre Erfahrungen, die Sie mit FIKTIONALES SCHREIBEN machen: ron@fiktionales-schreiben.de.

Teil 1: Idee und Geschichte

Im ersten Teil dieses Buches geht es um die Fragen, was eine Geschichte und was eine Stoffidee ist. Ich werde zuerst auf sehr einfache Weise das Grundprinzip darstellen, nach dem jede Geschichte funktioniert. Da der Ausgangspunkt einer Geschichte immer eine Stoffidee ist, erfahren Sie danach, welche Voraussetzung eine Stoffidee erfüllen muss, wie und wo Sie sie finden können und welche Typen von Stoffideen es gibt. Einige Beispiele werden dabei helfen, die beiden Fragen anschaulicher zu beantworten.

Was ist eine Geschichte?

Geschichte ist Konflikt

Es gibt unendlich viele Ideen, aus denen sich unendlich viele Geschichten entwickeln lassen. Dennoch gibt es bestimmte Funktionsprinzipien, die alle Geschichten miteinander teilen. Erst diese machen eine Geschichte zu einer Geschichte und grenzen sie von anderen Textgattungen ab.

Der zentrale Begriff, der diesen Prinzipien zugrunde liegt, lautet: Konflikt. Eine Geschichte erzählt immer von einer Person, die einen Konflikt austrägt: Jemand hat ein Problem, das er zu lösen versucht. Auf diese kurze Formel lässt sich jede Geschichte zurückführen. Ohne Konflikt funktioniert keine Geschichte. Ohne Konflikt ist ein Text keine Erzählung, sondern ein Bericht. Ausgestaltung und Darstellung des Konflikts entscheiden darüber, ob eine Geschichte langweilig oder spannend und interessant ist.

Ein Beispiel: Ein Mann begegnet einer Frau. Sie verlieben sich ineinander, kommen zusammen, heiraten, bringen Kinder zur Welt und leben glücklich zusammen bis in alle Zukunft. Ende der Geschichte. Geschichte? Das ist keine Geschichte. Warum? Weil es keinen Konflikt gibt. Das mag im wahren Leben höchst erfreulich sein – bricht einer Geschichte jedoch das Genick: keine Geschichte ohne Konflikt. Wie wird aus diesem »boy-meets-girl«-Bericht eine Geschichte? Junge trifft Mädchen. Sie verlieben sich ineinander, ihre Familien sind jedoch verfeindet und dagegen, dass die beiden sich lieben und zusammenkommen. Der Junge und das Mädchen müssen gegen den Widerstand ihrer Familien ankämpfen, um ihre Liebe leben zu können. Am Ende sind sie glücklich vereint oder für immer getrennt. Das ist eine Geschichte. Denn es gibt einen Konflikt: Der Junge und das Mädchen haben ein Problem. Sie wünschen sich etwas, können es jedoch nicht ohne Weiteres verwirklichen, sondern treffen auf Widerstände.

Entstehung eines Konflikts

Ein Konflikt entsteht also, wenn jemand bei dem Versuch, ein Ziel zu erreichen, auf Widerstände stößt. Um eine Geschichte zu entwickeln, braucht es demnach eine Figur, die ein Ziel hat – das so genannte dramatische Ziel. Was alles kann ein dramatisches Ziel sein? Im Prinzip alles: noch einmal das Meer sehen wollen, die Welt retten, das Herz eines geliebten Menschen gewinnen, einen Mord aufklären, Rache verüben. Glück kann allerdings kein dramatisches Ziel sein, weil es zu unbestimmt ist. Publikum und Leserschaft wissen nicht genau, wann dieser Zustand erreicht ist, wann die Figur ihr Ziel realisiert hat. Als Nächstes braucht es noch die Widerstände, auf die die Figur bei dem Versuch, ihr Ziel zu verwirklichen, trifft. Diese Widerstände können verschiedene Ursprünge und Absichten haben. Art und Beschaffenheit der Widerstände sind es, die eine Geschichte erst interessant machen.

Auflösung eines Konflikts

Der Ausgangspunkt der Entwicklung einer Geschichte ist also immer das Ziel einer Figur. Mit diesem Ziel stellt sich zugleich die Frage, ob die Figur es erreicht oder nicht. Denn mit dem Erreichen oder Nicht-Erreichen des Ziels wird der Konflikt aufgelöst: Die Geschichte ist zu Ende. Es gibt zwei grundlegende Richtungen, eine Geschichte zu entwickeln: »von vorn nach hinten« oder »von hinten nach vorn«. Von vorn nach hinten heißt, die Geschichte zu entwickeln, ohne zu wissen, wie sie ausgehen wird. Erst am Ende des Entwicklungsprozesses und der Geschichte wird entschieden, wie sich der Konflikt auflöst. Von hinten nach vorn bedeutet das Gegenteil: Der Ausgang der Geschichte wird sehr früh festgelegt. Möglicherweise wird er im Laufe der Entwicklung geändert. Aber wichtig bei dieser Vorgehensweise ist zunächst, dass ein Ende der Geschichte so früh wie möglich feststeht, weil der Entwicklungsprozess dadurch eine klare Richtung erhält. So kann leichter und sicherer entschieden werden, was für die Geschichte wichtig ist und erzählt werden muss und was nicht. Von vorn nach hinten zu entwickeln, birgt die Gefahr in sich, auf Irrwege zu geraten, Figuren und Ereignisse zu entwickeln, die später wieder gestrichen werden müssen, weil die Geschichte irgendwann eine andere Richtung eingeschlagen hat und sie nicht mehr in den Handlungsverlauf passen. Je

früher also das Ende einer Geschichte feststeht, desto effektiver kann sie entwickelt werden.

Protagonist und antagonistische Kraft

Die Figur, die das dramatische Ziel verfolgt, wird Protagonist genannt. Er ist die Figur, welche die Geschichte erzeugt. Sein Ziel setzt die Geschichte in Gang und bestimmt ihre Richtung. Die Widerstände stammen von der so genannten antagonistischen Kraft. Sie hält die Geschichte am Leben, indem sie etwas dagegen hat, dass der Protagonist sein Ziel erreicht, ihm deshalb immer wieder neue Hindernisse in den Weg legt und ihn dadurch zu neuen, riskanteren Handlungen provoziert. Protagonist und antagonistische Kraft werden oftmals auch als Hauptfigur und Antagonist oder als Held und Bösewicht bezeichnet. Die Begriffe Held und Hauptfigur implizieren jedoch eine Wertung. Sie bedeuten, dass der Held bzw. die Hauptfigur die wichtigste Figur in einer Geschichte ist. Das stimmt jedoch nicht. Ein Protagonist macht noch keine Geschichte. Er braucht an seiner Seite – als sein Gegenüber, als seine andere Hälfte – eine antagonistische Kraft. Ohne diese gibt es keine Geschichte. Die antagonistische Kraft ist daher für eine Geschichte von mindestens gleicher Bedeutung wie der Protagonist. Denn sie ist es letztlich, die den Konflikt erzeugt. Ohne antagonistische Kraft gibt es keinen Konflikt, sondern bloß ein dramatisches Ziel.

Die Entwicklung der antagonistischen Kraft wird leider allzu oft vernachlässigt. Ohne sie kann der Protagonist jedoch nicht funktionieren. Sein Wert bemisst sich an der antagonistischen Kraft. Je intelligenter, gefährlicher, bösartiger und hinterhältiger diese gegnerische Kraft, umso mehr wird der Protagonist herausgefordert, umso mehr muss er sein Bestes geben – und umso interessanter und spannender wird die Geschichte. Ich bevorzuge den Begriff »antagonistische Kraft« statt Antagonist oder Bösewicht, weil es zwar meistens eine andere Figur ist, die dem Protagonisten Widerstände entgegen setzt, aber nicht immer eine Figur sein muss. Es können auch die Umstände, der Protagonist selbst, Tiere, Geister oder die Umwelt sein, die seinem Ziel im Wege stehen.

Stark vereinfacht formuliert, läuft das Konfliktspiel, das Protagonist und antagonistische Kraft miteinander betreiben und aus dem heraus eine Geschichte entsteht, also folgendermaßen ab:

Der Protagonist will etwas – die antagonistische Kraft hindert ihn daran.

Fehlt eins dieser beiden Elemente, kann keine Geschichte erzählt werden. Es reicht also nicht aus, nur einen Protagonisten mit einem klaren Ziel zu haben. Es braucht ebenso sehr eine Kraft, die versucht, ihn am Erreichen dieses Ziels zu hindern. Der Hauptunterschied zwischen Protagonist und antagonistischer Kraft besteht darin, dass Leserschaft und Publikum die Geschichte aus der Perspektive des Protagonisten verfolgen. Ihm folgen sie, mit ihm identifizieren sie sich, mit ihm hoffen und bangen sie. Das heißt jedoch nicht, dass der Protagonist sympathisch sein muss. Ein sehr gelungenes Beispiel für einen unsympathischen Protagonisten ist Jack Nicholson in *BESSER GEHT'S NICHT* (siehe weiter unten Kap. 2, *Ideen-Typen*).

Selbstverständlich behandelt eine Geschichte immer mehr als einen Konflikt. Neben dem Hauptkonflikt, in dem sich der Protagonist befindet und der die Haupthandlung ausmacht, gibt es noch eine ganze Reihe weiterer untergeordneter Konflikte und Nebenkongflikte. Jeder Nebenhandlungsstrang wird von einem Konflikt getragen. Jede Figur hat ihren Konflikt (kleine Neben- und Randfiguren nicht unbeding). Und nicht nur die einzelnen Geschichten bzw. Handlungsstränge haben einen Konflikt. Konflikte sind auch die Keimzelle aller Szenen und Ereignisse. Der entscheidende Konflikt ist der Hauptkonflikt, der sich aus dem dramatischen Ziel des Protagonisten und den Widerständen, die ihm die antagonistische Kraft entgegenstellt, ergibt. Er liegt der Geschichte zugrunde, gibt ihr eine Richtung und antwortet auf die Frage: Wovon erzählt die Geschichte?

Motivation

Kein Mensch verfolgt ein Ziel ohne Grund. Er hat eine bestimmte Motivation, warum er das Ziel erreichen will. Die Motivation einer Figur ist von zentraler Bedeutung sowohl für das Entwickeln als auch für das Verstehen einer Geschichte. Wenn die Figur keinen triftigen Grund hat – wenn sie das Ziel nicht unbedingt erreichen muss – dann werden Publikum und Leserschaft irgendwann fragen, warum sie die ganzen Strapazen überhaupt auf sich nimmt und nicht einfach nach Hause geht.

Sie wissen nicht, warum die Figur tut, was sie tut, oder sie können bestimmte emotionale Regungen der Figur nicht nachvollziehen. Von der Motivation der Figur hängt also die Plausibilität und Nachvollziehbarkeit der Geschichte ab. Ein Knock-out-Faktor für jede Geschichte ist demnach eine Figur, die zwar alles unternimmt, um ihr Ziel zu erreichen, aber eine mangelnde, schwache oder unklare Motivation hat.

Zwei wichtige Fragen lauten demnach: Wie kann ich meine Figur ausreichend motivieren, sodass Publikum und Leserschaft nachvollziehen können, warum die Figur ihr Ziel unbedingt erreichen muss und warum sie bestimmte Handlungen hierfür unternimmt? Ist das Erreichen des Ziels so wichtig für die Figur, dass sie bereit ist, ihr Leben dafür zu opfern? Falls ja, ist die Motivation stark genug. Es ist hierbei unerheblich, ob die Figur im Laufe der Geschichte tatsächlich in eine solche Situation gerät oder nicht. Aber warum sollte sie nicht? Es ist schließlich eine Geschichte und die erzählt nicht die Normalitäten des Lebens, sondern die Extreme.

Bei einigen Protagonisten ergibt sich die Motivation von allein. In Krimis beispielsweise: Es ist die Pflicht eines Kommissars, einen Mord aufzuklären. Keine Leserin und kein Zuschauer käme jemals auf die Idee, sich zu fragen, warum der Kommissar versucht, einen Mörder zu überführen. Falls die Motivation jedoch keine berufliche Pflicht ist, wie kann sie dann ausreichend angelegt werden? Eine ausreichende Motivation hat eine Figur, wenn ihr Tun eine große Fallhöhe hat: Was steht für die Figur auf dem Spiel? Was verliert sie, wenn sie ihr Ziel nicht erreicht? Wenn die Figur nichts für sie Bedeutendes zu verlieren hat, dann ist es nicht interessant, ihr zuzuschauen, wie sie versucht, ihr Ziel zu erreichen. Ein tiefes Bedürfnis kann ebenfalls eine große Fallhöhe erzeugen. Oder eine bestimmte Krisensituation, in der sich die Figur befindet: Sie verliert ihren Job, traut sich jedoch nicht, ihrem Partner von diesem Jobverlust zu berichten, weil sie befürchtet, dass ihr Partner sie dann verlassen wird. Stattdessen geht sie wie bisher jeden Morgen aus dem Haus, doch nicht ins Büro, sondern auf Raubzüge, um ihrem Partner weiterhin luxuriöse Geschenke machen zu können.

Die Fallhöhe ist deutlich: Auf dem Spiel steht die Beziehung der Figur. Ihre Motivation ist die Angst, vom Partner verlassen zu werden. Ob der Partner sie tatsächlich verlassen würde, wenn er wüsste, dass die

Figur keinen Job mehr hat, steht auf einem anderen Blatt. Denn die Fallhöhe muss lediglich aus der Sicht der betreffenden Figur hoch sein. Was für die eine Figur hochwertig ist, kann für eine andere irrelevant sein. Ihre Aufgabe als Autor besteht darin, Umstände, Bedingungen und Figuren so zu entwickeln, dass die Motivation und die daraus resultierenden Handlungen plausibel werden. Wieso hat die Figur eine solche Angst davor, dass ihr Partner sie verlassen könnte? Hat sie Verlustängste, weil sie schon einmal verlassen wurde? Welchen Charakter muss der Partner haben, um die Angst der Figur plausibel zu machen? Ist er nur wegen des Geldes mit ihr zusammen? Muss sie sich seine Liebe erkaufen?

Geschichtenentwickeln ist Ideenformung

Geschichtenentwickeln ist immer Ideenformung: Am Anfang steht die Idee, die mit verschiedenen dramaturgischen Werkzeugen so lange bearbeitet wird, bis eine funktionierende Geschichte daraus entsteht. In der ersten Formungsphase geht es darum, verschiedene Alternativen zu testen: in Bezug auf Protagonist, Ziel, antagonistische Kraft, Konflikt und Ende der Geschichte. Einige dieser Alternativen werden sofort verworfen, andere werden weiterverfolgt. Entscheidend ist, dass Sie Ihren Ideen und Gedanken freien Lauf lassen und sich nicht selbst beschneiden. Machen Sie sich den Grundsatz zu eigen, dass es keine schlechten Ideen gibt. Damit können Sie verhindern, dass Sie sich selbst zensieren. Dieser Grundsatz sollte auch gelten, wenn Sie mit einem anderen Autor oder in einer Autorengruppe arbeiten. Es gibt keine Beschränkungen. Alles ist erlaubt. Und jede Idee ist erst einmal gut. Vielleicht kommt sie zu früh oder zu spät. Aber sie ist keinesfalls schlecht. Das bedeutet auch, dass Sie bereit sein müssen, für den Papierkorb – falls die Idee zu spät sein sollte – oder für die Schublade – falls sie zu früh ist – zu arbeiten. Diese Einstellung kombiniert mit einer Mischung aus Beharrlichkeit und der Bereitschaft des ständigen Erschaffens und Verwerfens sind Voraussetzungen, um als Autor erfolgreich zu sein. Der Autor denkt sich die Geschichte aus, und er hat jederzeit das Recht – und manchmal auch die Pflicht –, alles wieder zu ändern und zu verworfen. Sie müssen also nicht gleich mit der ersten Idee die beste aller Möglichkeiten finden.

Die erste Phase des Entwicklungsprozesses ist gekennzeichnet durch ein freies ideengenerierendes Denken, ein Ausdenken, Testen, Verwerfen, Weiterverfolgen, Wiederaufgreifen, Verabschieden. Das heißt jedoch nicht, dass es sich richtungslos ins Blaue verirrt. Die dramaturgischen Werkzeuge, die ich Ihnen im dritten Teil des Buches ausführlich vorstellen werde, dienen dem Zweck, dieses Denken in eine bestimmte Richtung zu lenken. Doch selbst ohne tiefere Kenntnisse dieser Werkzeuge und mit dem bloßen Wissen, dass einer Geschichte ein Konflikt zugrunde liegt und wie ein Konflikt zustande kommt, lässt sich schon eine ganze Menge erreichen. Hier ist eine Reihe wichtiger Fragen, die Ihnen gleich zu Beginn helfen können, das Potenzial Ihrer Idee abzuschätzen und eine erste grobe Geschichte zu entwerfen:

- Wer ist der Protagonist?
- Was ist sein Ziel?
- Warum will der Protagonist dieses Ziel erreichen?
- Was steht für ihn auf dem Spiel?
- Was verliert er, wenn er es nicht erreicht?
- In welchen Konflikt gerät der Protagonist?
- Wer oder was ist die antagonistische Kraft?
- Was ist das Ziel der antagonistischen Kraft?
- Warum will sie den Protagonisten daran hindern, sein Ziel zu erreichen?
- Was verliert sie, wenn sie ihr Ziel nicht bzw. wenn der Protagonist sein Ziel erreicht?
- Wie endet die Geschichte?
- Erreicht der Protagonist sein Ziel oder scheitert er?
- Wenn er es erreicht, hat er dann tatsächlich, was er braucht und was er sich durch die Verwirklichung des Ziels erhofft hat?
- Oder stellt er fest, dass er sich geirrt hat, dass er nach dem Falschen strebte und eigentlich etwas ganz anderes braucht, um glücklich zu sein?

So viel vorerst zum Thema Konflikt. Es gibt natürlich noch viel mehr Wissenswertes über seine Entstehung, Austragung und Auflösung, über

seine Tiefe, äußere und innere Konflikte, das Verhältnis zwischen dem Ziel, das in den Konflikt führt, und dem Bedürfnis, das diesem Ziel zugrunde liegt oder ihm widerspricht. Das, was ich Ihnen gerade eben erläutert habe, sollte für den Anfang jedoch voll und ganz ausreichen, um das grobe Grundgerüst Ihrer Geschichte zu entwerfen.

Beispiele

Eine Geschichte erzählt immer von einer Person, die ein Ziel verfolgt, dadurch eine Kraft heraufbeschwört, die sie am Erreichen des Ziels hindert, gegen diese Kraft ankämpft und am Ende ihr Ziel erreicht oder nicht erreicht. Eine der ersten Fragen, die es also zu beantworten gilt, ist die nach dem Protagonisten und seinem Ziel. Angenommen Sie haben in der Zeitung einen Artikel über einen Banküberfall mit Geiselnahme gelesen und wollen daraus eine Geschichte machen. Wer ist der Protagonist? Einer der Bankräuber, eine der Geiseln oder einer der Polizisten? Gleichgültig welche Figur der Protagonist sein wird – sie erzählt ihre eigene Geschichte: Der Bankräuber will zuerst erfolgreich die Bank überfallen, danach mit dem Geld aus der Bank und vor der Polizei entkommen. Der Polizist will die Räuber fassen und die Geiseln retten. Die Geisel will unbeschadet die Geiselnahme überstehen. Eine Situation – drei verschiedene Ziele – drei unterschiedliche Geschichten. Wenn aus der Perspektive der Räuber erzählt wird und sie unterschiedlich angelegt sind, dann ergibt sich für jede dieser Figuren wiederum eine eigene Geschichte: Die Geschichte des Feiglings, der eigentlich gar nicht mitmachen wollte, ist eine andere als die des skrupellosen Anführers oder die seines treuen Gefolgsmanes.

Wie sieht es mit der antagonistischen Kraft aus? Das hängt davon ab, wer der Protagonist ist. Die antagonistische Kraft der Bankräuber ist naheliegenderweise die Polizei, kann aber auch eine Geisel sein – je nachdem, welches Ziel sie verfolgt. Hofft sie passiv darauf, von der Polizei befreit zu werden, dann ist sie keine geeignete antagonistische Kraft, weil ihr Ziel zu schwach ist. Versucht sie aktiv, die Räuber auf eigene Faust zu überwältigen, um beispielsweise am Ende als der große Held dazustehen, dann hat sie ein ausreichend starkes Ziel, um die Räuber in einen Konflikt zu führen.

Bankräuber und Polizei oder Geiseln sind in diesem Beispiel zwei

Kräfte, die sich ausschließende Ziele verfolgen. Das ist eine Möglichkeit, Konflikt zu erzeugen: Sie geben Protagonist und antagonistischer Kraft Ziele, die sich widersprechen. Eine andere Möglichkeit ist, beiden dasselbe Ziel zuzuschreiben, die Situation jedoch so zu gestalten, dass nur einer das Ziel erreichen kann: Zwei Männer buhlen um eine Frau, um einen Großauftrag etc.

DER EWIGE GÄRTNER (Roman von John le Carré, Kinoadaption von Jeffrey Caine, Regie: Fernando Meirelles) wird aus der Perspektive eines britischen Diplomaten erzählt, dessen Frau, eine Menschenrechtsaktivistin, ermordet wurde. Sein Ziel ist es, die Hintergründe des Mordes aufzuklären. Er findet heraus, dass seine Frau illegalen Medikamententests der Pharmaindustrie auf die Spur gekommen ist, in die auch Mitglieder aus höheren britischen Regierungskreisen – also seine Vorgesetzten – verwickelt sind. Die Geschichte ließe sich auch aus der Perspektive der Menschenrechtsaktivistin erzählen: Ihr Ziel ist, die illegalen Medikamententests aufzudecken und den Skandal öffentlich zu machen. Damit macht sie sich mächtige Feinde. Die Geschichte aus ihrer Perspektive zu erzählen würde allerdings bedeuten, dass sie endet, sobald sie ermordet wird. Es sei denn, sie würde aus der Perspektive eines anderen Protagonisten weitererzählt werden. Geschichten mit wechselnden Protagonisten sind jedoch äußerst schwer zu entwickeln und setzen sehr viel Erfahrung im Erzählen von Geschichten mit einem Protagonisten voraus.

Wie ist es um die antagonistische Kraft bestellt? Wer hat etwas dagegen, dass die Menschenrechtsaktivistin hinter die illegalen Medikamententests kommt und dass ihr Mann die Hintergründe des Mordes an ihr aufdeckt? Die für die Medikamententests Verantwortlichen, also jemand aus dem Pharmaunternehmen oder aus den darin verwickelten Regierungskreisen. Oder beide. Die antagonistische Kraft hat also ebenfalls ein klares Ziel mit einer starken Motivation. Damit ist sie als Protagonist der Geschichte denkbar. Die Geschichte könnte also auch aus der Perspektive eines für die illegalen Medikamententests Verantwortlichen erzählt werden. Sein Ziel ist zunächst, die Medikamententests geheim zu halten. Als die Menschenrechtsaktivistin in den Besitz von Beweisen gelangt, muss er sie ermorden lassen. Er rechnet jedoch nicht damit, dass ihr Mann alles daran setzt, die Hintergründe des Mor-

des aufzuklären und somit ebenfalls auf die Spur der illegalen Medikamententests stößt. Sein Ziel besteht nun darin, den Diplomaten davon abzuhalten, die Hintergründe zu erkennen, um sein großes Hauptziel zu bewahren: die Geheimhaltung der illegalen Medikamententests vor der Öffentlichkeit.

Es ist oftmals nicht auf den ersten Blick eindeutig, wer der optimale Protagonist ist. Im Laufe der Entwicklung kristallisiert sich häufig eine andere Figur als besserer Protagonist heraus. Wenn dem so ist, dann sollten Sie noch mal von vorn beginnen – auch wenn Sie bereits viel Arbeit in die Geschichte mit dem alten Protagonisten gesteckt haben, die Sie nur noch zum Teil weiter verwenden können. So ist das Geschichtsentwickeln: Ein Großteil der Ideen und der Arbeit, die in die Geschichte und die Figuren investiert werden, findet am Ende doch keine Verwertung. Aber nur so können die besten Ideen gefunden und die bestmögliche Geschichte erzählt werden. Wenn Sie also eine Stoffidee haben, dann legen Sie sich zunächst auf einen Protagonisten fest, bleiben aber bitte für die Möglichkeit offen, dass im weiteren Verlauf der Entwicklung ein geeigneterer Protagonist auftauchen kann. Spielen Sie am besten sehr früh mit verschiedenen Figuren, testen Sie, wie die Geschichte verlaufen würde, wenn eine andere als die sich zuerst aufdrängende Figur Protagonist wäre.

Welche Geschichte entsteht, wenn die Rollen vertauscht werden, wenn der Protagonist zum Antagonisten und der Antagonist zum Protagonisten gemacht wird? Die gleiche Frage gilt auch für das Geschlecht des Protagonisten. In den meisten Fällen stellt sich recht früh ein Gefühl dafür ein, ob der Protagonist männlich oder weiblich ist. Erste Gefühle, Ideen und Eindrücke sind immer wichtig. Sie sind aber nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluss. Denn erste Ideen sind oft das, was uns am geläufigsten ist. Und das muss nicht immer das Beste sein, sondern nährt sich häufig durch Klischees. Beim Entwickeln einer Geschichte können deshalb interessante neue und bessere Ideen entstehen, wenn Sie sich fragen, welche Auswirkungen es auf die Geschichte hat, wenn Sie das Geschlecht des Protagonisten ändern. Oder das Alter, die soziale Herkunft, das Bildungsniveau ...

Übung

Erzählen Sie die Geschichte Ihres Lieblingsromans oder -films aus der Perspektive einer anderen Figur, nach Möglichkeit jedoch nicht aus der Perspektive einer Figur, die dem Protagonisten sehr nahe steht. Geeignet ist natürlich die antagonistische Kraft oder eine Nebenfigur, deren Geschichte größtenteils nicht direkt erzählt wird, sondern im OFF abläuft. Mit dieser Übung können Sie nicht nur sehen, wie sich eine Grundidee je nach Protagonist auf viele verschiedene Weisen entwickeln lässt. Sie ist auch eine hervorragende Möglichkeit, das Geschichtenerzählen zu trainieren, da bereits alle Grundelemente der Geschichte vorhanden sind.

Brainstorming

Anhand eines einfachen Beispiels zeigt sich, wie die ersten Schritte in der Entwicklung einer Idee zur Geschichte aussehen können. Zuerst brauchen Sie natürlich eine Idee, die Ihr Interesse erweckt. Fragen Sie sich: Wie können Sie daraus nun eine Geschichte entwickeln? Von wem könnte die Geschichte handeln? Wer ist der Protagonist? Eine Geschichte zu entwickeln, heißt, ständig Fragen zu stellen. Die Kunst besteht darin, die richtigen Fragen zu stellen. Die richtigen Antworten ergeben sich dann fast von allein.

Protagonist I

Angenommen, der Protagonist leidet an Gedächtnisverlust. Wie weit geht der Verlust? Kann er sich an überhaupt nichts mehr erinnern? Woran kann er sich noch erinnern? Legen Sie irgendetwas fest: Er kann sich nicht mehr daran erinnern, wer er ist. Was ist in dieser Situation sein Ziel? Er will herausfinden, wer er ist. Die Geschichte handelt also von einer Identitätssuche: *Eine Person hat ihr Gedächtnis verloren und will ihre Identität wiederfinden.* Wie sieht es mit der Motivation aus? Ist der Protagonist ausreichend motiviert, sodass Leserschaft und Publikum nachvollziehen können, warum er das Ziel unbedingt erreichen will?

In diesem frühen Entwicklungsstadium einer Geschichte wird vorläufig mit Stereotypen gearbeitet: die Polizistin, der Mann ohne Gedächtnis, der beste Freund. Im weiteren Verlauf der Entwicklung werden aus diesen Stereotypen Figuren und aus diesen dann Charaktere. Im

Exposé ist zwar nicht ausreichend Platz, um die Tiefe und Vielschichtigkeit der Charaktere ausführlich darzustellen. Aber Sie sollten die Charaktere bereits entwickelt haben, wissen, wer sie sind, was sie wollen und warum sie es wollen, um ihre Ziele, ihre Grundmotivation und ihre einzelnen Handlungsmotivationen glaubwürdig gestalten zu können.

Antagonistische Kraft I

Wie könnte die Entwicklung nun weitergehen? Protagonist und Ziel stehen zumindest vorläufig fest – wie gesagt: geändert werden können sie immer noch. Als Nächstes steht die Suche nach dem Konflikt und der antagonistischen Kraft an – also dem Gegenspieler des Protagonisten, der diesen daran hindern will, sein Ziel zu erreichen: Wer will den Protagonisten daran hindern, seine Erinnerung und damit seine Identität wiederzufinden? Und warum will er ihn daran hindern? Die antagonistische Kraft könnte verhindern wollen, dass der Protagonist seine Erinnerung wiederfindet, weil er etwas über sie weiß, das sie in Schwierigkeiten bringen kann. Der Protagonist könnte beispielsweise gesehen haben, wie die antagonistische Kraft jemanden ermordet hat.

Lässt sich die Motivation der antagonistischen Kraft mit dem Gedächtnisverlust verknüpfen? Wie kam es zu dem Gedächtnisverlust? War es ein Unfall oder ein Überfall? Wenn es ein Überfall war: Warum wurde der Protagonist überfallen? Und von wem? Von der antagonistischen Kraft? Die antagonistische Kraft wollte ihn töten, weil er weiß, dass sie ein Mörder ist. Der Protagonist hat den Überfall überlebt, kann sich jedoch nicht mehr daran erinnern, dass er die antagonistische Kraft bei einem Mord beobachtet hat. Hier knüpft die Motivation der antagonistischen Kraft an: Sie muss verhindern, dass der Protagonist sich wieder erinnert. Und da sie vor Mord nicht zurückschreckt, will sie den Protagonisten töten. Kurzzusammenfassung der Geschichte der antagonistischen Kraft: *Ein Mörder will den Zeugen seines Mordes aus dem Weg räumen.*

Antagonistische Kraft II

Eine andere Möglichkeit, eine Geschichte weiter voranzubringen, besteht darin, an das Ende der Geschichte zu springen und sich zu fragen, ob der Protagonist sein Ziel erreicht: Findet der Protagonist seine Identität?

tität oder nicht? Falls ja: Was findet er? Findet er etwas über sich heraus, das er gar nicht wissen will? Will er nicht der Mensch sein, der er in Wirklichkeit ist? Ist er vielleicht ein Mörder? Keine schlechte Idee. Der Protagonist der Geschichte ist eine Figur, die ihr Gedächtnis verloren hat und bei der Suche nach ihrer Identität herausfindet, dass sie ein Mörder ist. Möglicherweise passt diese Idee nicht mit Antagonist I zusammen. Das macht aber nichts. In diesem Stadium der Entwicklung geht es nicht darum, dass alle Ideen miteinander vereinbar sind, sondern so viele Ideen wie möglich zu sammeln.

Wie könnte die Geschichte nun weitergehen? Stellen Sie wieder Fragen: Wenn der Protagonist ein Mörder ist, wen hat er ermordet? Und warum hat er gemordet? Begegnet er vielleicht einem Angehörigen des Opfers? Dieser Angehörige könnte ebenfalls eine antagonistische Kraft darstellen. Wie verhält er sich gegenüber dem Protagonisten? Will er sich rächen? Tötet er ihn sofort? Dann wäre die Geschichte zu Ende. Vermutet er nur, in dem Protagonisten den Mörder zu erkennen? Hat er Zweifel und will zuerst Gewissheit, ob er wirklich der Mörder ist? Wieso ist er nicht sicher? Weil zu viel Zeit verstrichen ist? Weil der Protagonist sich stark verändert hat? Warum hat er sich stark verändert? Wieso glaubt der Angehörige, dass der Protagonist der Mörder ist? Woran glaubt er, ihn zu erkennen? Wie kann er Gewissheit erlangen? Vielleicht hilft er dem Protagonisten bei der Suche nach dessen Identität, weil er hofft, dadurch zu erfahren, ob er der ist, für den er ihn hält, nämlich der Mörder.

Dann wäre er die archetypische Figur des Gestaltwandlers: Er tritt zuerst als Vertrauensfigur auf, entpuppt sich später aber als ein ganz anderer: der Wolf im Schafspelz – der Antagonist getarnt als Vertrauter. Die Kurzzusammenfassung der Geschichte des Angehörigen könnte lauten: *Ein Mann glaubt, den Mörder eines Angehörigen zu erkennen und hilft ihm bei der Suche nach dessen Identität, um sich an ihm zu rächen, falls er tatsächlich der Mörder ist.*

Eine andere Möglichkeit: Der Angehörige weiß nicht, dass der Protagonist jemanden ermordet hat, der ihm sehr nahe stand. Der Protagonist weiß selbst nicht, dass es eine Verbindung zwischen ihm und dem Angehörigen des Opfers gibt. Zu Beginn weiß er ja noch nicht einmal, dass er überhaupt ein Mörder ist. Die beiden verlieben sich ineinander.

Doch dann findet der Protagonist heraus, dass er nicht nur ein Mörder ist, sondern jemanden ermordet hat, der dem Angehörigen wichtig war. Der Protagonist steckt in einem Dilemma. Was soll er tun? Verheimlicht er sein Wissen? Oder gibt er dem Angehörigen gegenüber zu, was er getan hat, auf die Gefahr hin, ihn möglicherweise zu verlieren?

Wenn Sie über das Ende Ihrer Geschichte nachdenken, dann achten Sie darauf, ob es möglich ist, Ihren Protagonisten in ein solches Dilemma zu führen. Dieses Dilemma wird Krise genannt und ist eine Entscheidungssituation, die direkt vor dem Höhepunkt und damit der Auflösung des Konflikts stattfindet. In ihr muss sich der Protagonist in der Regel zwischen zwei »Dingen« entscheiden, die er beide unbedingt haben will, von denen er jedoch nur eins haben kann oder von denen er keins haben will, aber eins nehmen muss.

Protagonist II

Eine Figur, die auf der Suche nach ihrer Identität ist, kann also einen guten Protagonisten abgeben. Gibt es noch eine andere Möglichkeit für einen Protagonisten, eine Figur, die nicht an Gedächtnisverlust leidet, aus deren Perspektive aber dennoch eine Geschichte über Gedächtnisverlust erzählt werden kann? Die beiden eben skizzierten Antagonisten beispielsweise könnten ebenfalls einen guten Protagonisten abgeben. Möglich ist auch eine Figur, die demjenigen, der seine Identität sucht, nahe steht, die in ihn verliebt ist. Vielleicht hat sie ihn erst nach seinem Gedächtnisverlust kennen gelernt und will nun verhindern, dass er seine Identität wiederfindet, weil sie Angst hat, dass er ein anderer Mensch ist, wenn er wieder weiß, wer er ist. Weiß sie vielleicht oder findet sie heraus, dass er ein Mörder ist und will nicht, dass er sich daran erinnert, um ihn zu schützen? Gerät sie in einen Konflikt, weil sie in den Protagonisten verliebt ist? Oder gerät sie in einen Konflikt, weil sie weiß, dass der Protagonist ein Mörder ist? Oder beides? Ist sie ein Polizist, der den Überfall auf den Protagonisten ermittelt, bei dem dieser sein Gedächtnis verloren hat?

Das ist eine schöne Möglichkeit für einen alternativen Protagonisten oder für eine weitere zentrale Figur: eine Polizistin. Sie hilft dem Protagonisten bei der Suche nach dessen Identität, verliebt sich in ihn und findet dann jedoch heraus, dass der Protagonist in Wirklichkeit ein Mörder

ist. Die Kurzzusammenfassung könnte lauten: *Eine Polizistin verliebt sich in einen Mann, der durch einen Überfall sein Gedächtnis verloren hat und findet auf der Suche nach seiner Identität heraus, dass er ein Mörder ist.* Oder kürzer: *Eine Polizistin verliebt sich in einen Mörder.*

Wenn Sie sich einen ersten groben Überblick über Ihre Figuren und deren Ziele verschafft haben, dann können Sie versuchen, Ihre Geschichte in drei bis vier Sätzen in einem so genannten Kurzinhalt zusammenzufassen. Der Kurzinhalt für die Polizistin, die sich in den Mann ohne Gedächtnis verliebt, könnte so lauten: *Eine Polizistin verliebt sich in einen Mann, der durch einen Überfall sein Gedächtnis verloren hat. Sie hilft ihm bei der Suche nach seiner Identität. Dabei findet sie heraus, dass es sich um einen gesuchten Mörder handelt und muss sich zwischen ihrer Liebe zu ihm und ihrer beruflichen Pflichterfüllung entscheiden. Sie entscheidet sich für ihre Liebe, ermordet ihren Kollegen, der weiß, dass es sich um einen Mörder handelt und flieht mit dem Mörder.*

Das Ende mit dem ermordeten Kollegen gefällt Ihnen nicht? Mir auch nicht. Aber für irgendein Ende muss ich mich entscheiden, wenn ich einen Kurzinhalt formuliere. Sobald sich eine bessere Idee zeigt, werde ich es ändern. Genau so sollten Sie es auch handhaben. Es ist Ihre Geschichte. Sie sind der Schöpfer. Sie haben jederzeit das Recht, alles zu ändern. Und davon sollten Sie ausgiebig Gebrauch machen.

Zurück zur Polizistin: Wie in einer der Variationen für Protagonist I so steckt auch diese Figur in einem tiefen Dilemma, in einer Krise, in der sie sich zwischen zwei Alternativen entscheiden muss: Liebe versus Pflicht. Sie muss sich entscheiden zwischen dem Mann, den sie liebt und ihrer Pflicht als Polizistin. Mit diesem starken Dilemma ist sie meiner Meinung nach als Protagonist sogar geeigneter als Protagonist I. Jetzt wäre ein geeigneter Zeitpunkt, um den Protagonisten zu ändern. Das wäre nicht ungewöhnlich. Wie gesagt, es geht in dieser Phase darum, den idealen Protagonisten zu finden. Kein Protagonist ist in Stein gemeißelt. Sie können jede Entscheidung wieder rückgängig machen. Und wenn eine Figur auftaucht, die einen geeigneteren Protagonisten abzugeben scheint, dann sollten Sie Ihre vorherige Entscheidung unbedingt revidieren.

Wenn Sie sich für einen neuen Protagonisten entscheiden, dann geht der Entwicklungsprozess von vorn los: Ziel, Motivation, antagonistische Kraft, Konflikt, Auflösung. Alles müssen Sie sich zum Glück nicht neu ausdenken, denn es gibt in der Regel immer einige Ideen, die Sie beibehalten können. Beispielsweise den Angehörigen des Opfers, das von dem Mann mit Gedächtnisverlust ermordet wurde und der herausfinden will, ob es sich tatsächlich um den Mörder handelt, um sich an ihm zu rächen. Wie beeinflusst er die Polizistin? Kommt sie hinter seine Rachepläne? Will sie ihn daran hindern, sich an der Figur mit Gedächtnisverlust zu rächen? Versucht sie, ihn aus dem Weg zu räumen, nachdem er herausgefunden hat, dass der Mann ohne Gedächtnis der Mörder ist? Findet der Angehörige heraus, dass die Polizistin in den Mann ohne Gedächtnis verliebt ist? Kann er sie damit unter Druck setzen? Findet er heraus, dass sie vertuschen will, dass der Mann ohne Gedächtnis ein Mörder ist?

Was wäre eigentlich, wenn die Polizistin die Figur mit Gedächtnisverlust wäre? Sie wäre dann auf der Suche nach einem Mörder und würde herausfinden, dass sie selbst die Mörderin ist. Die Kurzzusammenfassung würde dann lauten: *Eine Polizistin findet auf der Suche nach einem Mörder heraus, dass sie selbst die Mörderin ist.* Das hört sich zuerst etwas unplausibel an. Aber wenn Sie nun aus der Polizistin einen Detektiv machen, dann haben Sie eine ähnliche Geschichte wie sie in ANGEL HEART mit Mickey Rourke erzählt wird. Der Protagonist leidet hier zwar eher unter Schizophrenie als unter Gedächtnisverlust, aber das Thema Identitätssuche bleibt bestehen. Heißt das nun, dass die Arbeit an dieser Idee eingestellt werden sollte, weil es diese Geschichte bereits gibt? Das ist die eine Entscheidungsmöglichkeit. Sie können allerdings auch in die Videothek gehen, sich ANGEL HEART ausleihen, analysieren, wie der Autor diese Geschichte entwickelt hat und sich davon inspirieren lassen. Denn dass ein Autor diese oder eine ähnliche Idee bereits hatte und dass es schon einen Roman oder einen Film gibt, der die gleiche Geschichte erzählt, ist noch lange kein Grund, die Arbeit abzubrechen. Wer ausschließlich Ideen und Geschichten erzählen will, die es noch nie gegeben hat, der wird nicht viele Geschichten erzählen können, da es kaum mehr Ideen und Geschichten gibt, die noch nicht erzählt wurden. Auf den »Knüppel« Originalität werde ich im nächsten Kapitel eingehen.

So viel zunächst zu den »ersten Schritten« im Entwicklungsprozess einer Geschichte. Ich wollte Ihnen damit zeigen, wie der gedankliche Prozess aussehen kann und dass Sie offen für alle Richtungen sein und nicht bei der erstbesten Idee stehen bleiben sollten. Außerdem wollte ich Ihnen demonstrieren, dass Sie mit den Werkzeugen Konflikt, Protagonist, Ziel, Motivation und antagonistische Kraft schon eine ganze Menge erreichen können, dass sich aus einer Idee nahezu unendlich viele Geschichten entwickeln lassen, je nachdem, wer der Protagonist ist, was er will und warum die antagonistische Kraft ihn daran zu hindern versucht. Mehr über das Wesen und die Funktionsweise von Geschichten müssen Sie im Moment nicht wissen. Denn was bringt es Ihnen, wenn Sie die dramaturgischen Grundlagen beherrschen, aber keine Ideen für Geschichten haben? Genau aus diesem Grund geht es im nächsten Kapitel um das Thema »Stoffidee«.

Was ist eine Idee?

»Ideen zu haben ist himmlisch, sie auszuarbeiten die Hölle.«

Maurice Maeterlinck

»The idea is king«

Geschichten haben immer ein und denselben Ausgangspunkt: eine Stoffidee. In meinen Kursen bitte ich die Teilnehmenden am Ende der ersten Sitzung daher, zum nächsten Treffen eine Stoffidee zu formulieren, an der sie im weiteren Verlauf des Kurses arbeiten wollen und an der sie die dramaturgischen Werkzeuge ausprobieren können. Einige der Teilnehmenden haben bereits eine Stoffidee, die sie unbedingt erzählen wollen, aber nicht wissen, wie sie am besten vorgehen können. Andere arbeiten schon seit einer ganzen Weile an einer Idee, haben einen angefangenen Roman oder ein halb fertiges Drehbuch, sind jedoch mittendrin stecken geblieben, kämpfen um eine Fortsetzung und sind darüber in eine Krise geraten oder haben die Krise bereits erfolglos hinter sich und die Arbeit an ihrer Geschichte abgebrochen. Von dem Kurs erhoffen sie sich neue Impulse für die Weiterarbeit. Wieder andere werden nervös und fragen, was das überhaupt ist: eine Stoffidee. Ich werde Ihnen deshalb als Erstes erläutern, was eine brauchbare Stoffidee auszeichnet, wo Sie eine finden können und welche Typen von Stoffideen es gibt. Wie die Teilnehmenden meiner Kurse bitte ich Sie, eine Stoffidee zu finden und mit ihr zu arbeiten, während Sie dieses Buch lesen. Ob es Ihnen auf Anhieb gelingt, eine funktionierende Geschichte zu entwickeln, ist nicht sicher, insbesondere wenn Sie es zum ersten Mal versuchen. Denn Kreativität hin, dramaturgisches Wissen her: Letzten Endes ist es die Erfahrung, die einen Autor zu einem guten Autor macht.

Denn wie überall, so gilt auch beim Geschichtenentwickeln: Je mehr Sie sich in etwas üben, desto besser werden Sie. Die ersten Versuche misslingen möglicherweise, aber irgendwann klappt es. Um eine gute Idee zu finden, müssen Sie zehn schlechte verwerfen. Um eine gute und

funktionierende Geschichte zu entwerfen, müssen Sie zehn schlechte und nicht funktionierende entwickeln. Um eine gute und funktionierende Geschichte zu verkaufen, müssen Sie auf zehn guten und funktionierenden Geschichten sitzen geblieben sein. Ganz so schlimm wird es sicher nicht kommen. Aber ein paar Fehlversuche sollten Sie sich zugehen.

Ideenfalle

Was kann alles eine Stoffidee sein? Alles kann eine Stoffidee sein. Alles, was für Leserschaft und Publikum auf irgendeine Weise außergewöhnlich, wichtig, nicht alltäglich ist, eignet sich als Stoff für eine Geschichte. Die Schwierigkeit ist deshalb nicht, eine Stoffidee zu finden. Wenn Sie wissen, wie eine Geschichte funktioniert und die dramaturgischen Grundlagen kennen, wird Ihr Sinn für Ideen geschärft sein. Spätestens dann werden Ihnen überall Ideen begegnen. Viel schwieriger ist es deshalb oftmals, sich auf eine Idee festzulegen, bei dieser zu bleiben und so lange mit ihr zu arbeiten, bis die Geschichte steht und vor allem geschrieben ist. Der Grund für diese Schwierigkeit ist die »Ideenfalle«, in die Einsteigerautoren oftmals tappen: Sie haben eine Idee, die Sie begeistert, fangen mit Verve an, daran zu arbeiten, kommen irgendwann ins Schleudern (was völlig normal ist), wissen nicht mehr so recht weiter, legen eine schöpferische Pause ein, in der Ihnen eine neue Idee begegnet, die Sie total begeistert, Sie beginnen, an ihr zu arbeiten, bis Sie erneut ins Stocken geraten, eine Pause einlegen und so weiter. Irgendwann haben Sie eine dritte und eine vierte und noch weitere Ideen in Arbeit, bis die erste Idee in Vergessenheit geraten ist, dann die zweite, dritte ... Auf diese Weise können Autoren ihr gesamtes Leben damit zubringen, eine Idee nach der anderen zu haben, ohne daraus jemals eine Geschichte bis zum Ende zu entwickeln. Denn es ist einfacher, eine neue Idee zu finden und sich von ihr begeistern zu lassen, als sich durch die oft auch psychischen Widerstände und kreativen Löcher zu boxen, die das Entwickeln einer Idee zur Geschichte mit sich bringt. Die bloße Stoffidee macht also noch keinen Autor aus. Denn der Wert einer Idee bemisst sich an dem, was der Autor aus ihr macht. Und eine halb fertige Geschichte ist nun einmal keine Geschichte. Zwei der grundlegenden Voraussetzungen, über die Autoren deshalb verfügen sollten, sind Kon-

zentration auf eine Idee und Hartnäckigkeit gegenüber Rückschlägen und Sackgassen.

Erregung

Jede Idee muss eine bestimmte Grundvoraussetzung erfüllen: Sie muss Erregung in Ihnen auslösen. Denn immerhin werden Sie eine recht lange Zeit mit dieser Idee und ihrer Entwicklung beschäftigt sein, bis die Geschichte fertig ist. Ist Ihre Erregung zu gering, dann wird die Entwicklung zur Qual und die Wahrscheinlichkeit, dass Sie die Geschichte nicht beenden werden, ist sehr groß. Sie werden Lust und Interesse verlieren. Die Stoffidee muss für Sie also etwas ganz Besonderes sein. Sie muss Sie packen, mit Leidenschaft erfüllen und das kreative Feuer entfachen. Die Erregung kann positiv oder negativ sein: Begeisterung, Entrüstung, Unfassbarkeit, Empörung, Originalität, Humor, letzten Endes ein bestimmtes Interesse jeglicher Art, das Sie nicht mehr los lässt. Wann löst eine Idee Erregung aus? Das lässt sich allgemein verbindlich nicht sagen, da die Erregung immer von der Persönlichkeit des Autors abhängt. Was den einen erregt, tangiert den anderen überhaupt nicht. Das ist auch gut so. Sonst würden wir alle dieselben Ideen und Geschichten gut finden und erzählen wollen. Und das wäre langweilig.

Beim erregten Autor trifft die Idee einen bestimmten Punkt in seiner Persönlichkeit. Ideenfinden und Geschichtenentwickeln haben also immer unmittelbar mit der Person des Autors zu tun. In jeder Geschichte spiegeln sich Aspekte des Lebens und des So-Seins des Autors wider: Jedes Schreiben ist zumindest zu einem gewissen Teil autobiografisches Schreiben, ist erinnern, sich seiner selbst erinnern. Genau aus diesem Grund kann es auch keine identischen Geschichten geben. Denn jeder Autor ist anders, ist – wie jeder andere Mensch auch – ein Individuum mit eigenen Erfahrungen, Verletzungen, Sehnsüchten und Ängsten. Wenn zwei Autoren dieselbe Idee haben, wird jeder seine eigene, einzigartige Geschichte daraus entwickeln.

Wenn Sie auf eine Idee stoßen, die Sie erregt, dann fragen Sie sich, was an der Idee Sie erregt, welcher Aspekt ihrer Persönlichkeit durch die Idee widerspiegelt wird. Diese Spiegelung kann für die Entwicklung der Geschichte von enormer Bedeutung sein. Wenn Sie wissen, war-

um eine bestimmte Idee Sie erregt, dann wissen Sie in der Regel auch schon, warum Sie diese und zwar genau diese Geschichte erzählen wollen. Wenn Sie irgendwann im Laufe des Entwicklungsprozesses nicht mehr wissen, warum Sie eigentlich diese eine Geschichte erzählen wollen, dann ist die Geschichte tot.

Übung

Finden Sie heraus, warum Ihre Idee Sie erregt, welchen Aspekt Ihrer Persönlichkeit sie spiegelt. Am besten machen Sie diese Übung schriftlich. Schreiben Sie einfach drauf los, ohne groß nachzudenken. Das Ziel dieser Übung ist, dass Sie sich Ihrer Erregung bewusst werden, dass Sie wissen, warum Sie ausgerechnet diese Idee so interessant finden, dass Sie aus ihr eine Geschichte entwickeln wollen. Folgende Fragen können Sie dabei leiten: Was hat die Idee mit Ihrer Person zu tun? Was ist es, das Sie an dieser Idee »erregt«? Was spricht sie in Ihrer Persönlichkeit an? Welchen Persönlichkeitsaspekt spiegelt die Idee? Warum wollen Sie sie zu einer Geschichte entwickeln? Warum ausgerechnet diese Idee? Warum sind Idee und Geschichte wichtig für Sie? Was motiviert Sie? Was bedeutet die Idee für Sie? Was wollen Sie mit der Geschichte erforschen? Was werden Sie lernen, wenn Sie diese Geschichte entwickeln? Wie sollen Leserschaft und Publikum auf diese Geschichte reagieren?

Ideen-Typen

Jede Idee liefert bestimmte Vorgaben, beispielsweise einen bestimmten Handlungsverlauf, wie die Stoffidee des verpatzten Banküberfalls mit Geiselnahme aus dem ersten Kapitel: Planung des Überfalls, Überfall, Komplikationen, Polizei, Geiselnahme, Flucht oder Verhaftung. Ein bestimmter Handlungsverlauf ist eine Möglichkeit für eine Stoffidee. Es handelt sich dabei um eine Plot-Idee. Neben dieser gibt es noch eine Reihe weiterer Kategorien. Ideen in einzelne Kategorien einzuteilen, hat den Zweck, das Finden von Ideen zu vereinfachen, sich der Idee bewusster zu werden, ihr Potenzial beurteilen und besser abschätzen zu können, welche Entwicklungsschritte als Nächste folgen. Die Kategorien lassen sich den einzelnen dramaturgischen Elementen entsprechend einteilen in Figuren-Idee (die erste Pilotin, die allein um die Welt fliegt),

Thema-Idee (Loyalität, Euthanasie), Konflikt-Idee (ein Mann tötet aus Versehen den Sohn seines besten Freundes), Setting-Idee (eine Geschichte auf einer Bohrsinsel oder zur Zeit der Räterepublik), Milieu-Idee (Hooligans). Jede dieser Ideen macht eine andere Art von Vorgabe und bestimmt damit den weiteren Entwicklungsverlauf der Geschichte: Die Vorgabe der Figuren-Idee bezieht sich auf die Figur bzw. ihren Charakter oder eine bestimmte charakterliche Eigenschaft. Entsprechend gibt eine Thema-Idee ein Thema vor, die Konflikt-Idee einen bestimmten, zentralen Konflikt etc.

Meistens sind in einer Idee mehrere, wenn nicht alle Kategorien bereits vorhanden, eine jedoch ist dominant, die anderen schwächer bis kaum vorhanden. In den seltensten Fällen werden alle Kategorien, die eine Idee enthält, außergewöhnlich sein. So ist beispielsweise eine Idee denkbar, die auf einem außergewöhnlichen Konflikt aufbaut, der jedoch in einem alles andere als außergewöhnlichem Milieu ausgetragen wird. Eine der Aufgaben beim Entwickeln einer Geschichte ist es nun, jede Kategorie zu bearbeiten und das Originelle herauszustellen bzw. sich etwas Außergewöhnliches einfallen zu lassen. Dies wird nicht immer gelingen, insbesondere was die Konflikt-Kategorie betrifft, denn die Anzahl der möglichen grundlegenden Konflikte ist doch eher begrenzt. Wenn Sie also auf einen Konflikt zurückgreifen, der schon oft in Literatur, Film oder Theater thematisiert wurde – ein sehr reicher Mann heiratet eine Frau, die ihn nicht liebt, sondern mit ihrem Liebhaber plant, ihn aus dem Weg zu räumen, um das Geld zu erben –, dann sollten Sie darauf achten, dass er in einem noch nicht abgehandelten Milieu stattfindet, von einer neuen Figur ausgetragen wird, einen überraschenden Handlungsverlauf hat etc. Suchen Sie nicht nach einer Stoffidee, mit der Sie das Rad neu erfinden können. Wichtig ist, dass Sie sich Ihrer Idee bewusst sind: Wo kommt die Idee her? Welche Vorgaben macht sie? Welche Informationen über Figuren, Konflikt, Handlungsverlauf, Zeit, Schauplätze, Milieu und Setting liefert sie? Warum wollen Sie mit dieser Idee arbeiten?

Drei Ideenbeispiele: Eine Plot-Idee habe ich bereits kurz erwähnt: der verpatzte Banküberfall mit Geiselnahme. Diese Idee gibt den groben Handlungsverlauf vor: Ein oder mehrere Räuber planen einen Bank-

überfall. Sie dringen in die Bank ein, der Überfall verläuft jedoch nicht so wie geplant. Bevor sie fliehen können, ist die Polizei angerückt. Die Räuber nehmen Bankangestellte und -kunden als Geiseln. Am Ende entkommen sie, oder sie werden von der Polizei geschnappt. Der Film HUNDSTAGE (1975, Buch: Frank Pierson, Regie: Sidney Lumet) mit Al Pacino in der Hauptrolle ist ein mehr als gelungenes Beispiel für eine Geschichte, die auf dieser Plot-Idee basiert (allerdings ist der Film so sehr gelungen, weil er nicht nur auf dieser Plot-Idee beruht, sondern weil in seinem Zentrum die Enthüllung des Charakters der Hauptfigur steht). Diese Idee gibt jedoch nicht nur den Handlungsverlauf vor, sondern auch eine Figurenkonstellation: ein oder mehrere Räuber, ein oder mehrere Geiseln und die Polizei. Diese Konstellation wird eine Dreier-Konstellation genannt. Sie liegt den meisten Geschichten zugrunde.

Eine Charakter-Idee wäre beispielsweise die Idee, die Geschichte eines Menschenhassers zu erzählen. Was ist das Schlimmste, was einem Misanthrop passieren kann? Liebe. Er verliebt sich. BESSER GEHT'S NICHT (1997, Buch: Marc Andrus, Regie: James L. Brooks) mit Jack Nicholson und Helen Hunt erzählt genau diese Geschichte: Ein Menschenhassender Schriftsteller verliebt sich in die Bedienung seines Stammlokals. Auch hier ergibt sich ein Figurendreieck, selbst wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag. Denn um diese Geschichte erzählen zu können, braucht es nicht nur den Misanthrop und eine Figur, in die er sich verliebt, sondern auch eine Figur, gegen die sich sein Hass richtet: der Schriftsteller, die Bedienung seines Stammlokals und sein schwuler Nachbar. Wer ist die antagonistische Kraft in dieser Geschichte? In erster Linie der Protagonist selbst. Er trägt einen inneren Konflikt aus, in den er stürzt, als er sich verliebt. Um seine Liebe zu leben, muss er seinen Charakter grundlegend verändern. Und das fällt niemandem leicht. Schon gar nicht neurotischen Persönlichkeiten.

DER EWIGE GÄRTNER ist ein schönes Beispiel für eine Thema-Idee: illegale Medikamententests. Die Kunst, eine Thema-Idee zu entwickeln, besteht darin, die Figuren mit dem Thema zu verknüpfen bzw. aus dem Thema abzuleiten, sodass es sich möglichst in all seinen Facetten in der Geschichte widerspiegelt.

Ideenfindung: das eigene Leben, das fremde Leben und andere Ideenquellen

Wo finden Sie Stoffideen? Überall. Die ganze Welt ist voll davon, insbesondere Ihr eigenes Leben, Ihre Sehnsüchte, Ihre Ängste, Ihr Alltag. Das eigene Leben ist immer eine Quelle für Ideen und Geschichten. Aber auch das Leben anderer, vor allem in Form von Bio- und Autobiografien ist ein unerschöpflicher Fundus. Stoffideen finden Sie in Zeitungsartikeln, in Fernsehbeiträgen und Dokumentationen. Die Geschichte der Menschheit steckt voller Stoffideen. Literatur, Film und Theater sind ebenfalls sehr ergiebige Inspirationsquellen. Der Autor Tom Stoppard hat sich aus Shakespeares *Hamlet* zwei Randfiguren herausgepickt und sie in *Rosenkranz und Gildenstein* zu Hauptfiguren gemacht. Überall können Sie Stoffideen finden. Sie sehen beispielsweise einen Film oder lesen ein Buch und plötzlich kommt Ihnen in den Sinn: Was wäre eigentlich, wenn die Figur an dieser Stelle nicht dieses, sondern jenes machen würde? Und damit können Sie bereits die Stoffidee zu einer eigenen Geschichte gefunden haben. Um Stoffideen aufzuspüren, müssen Sie sensibilisiert sein. Das werden Sie sein, wenn Sie wissen, wie Geschichten funktionieren, und Sie werden es umso mehr sein, je größer Ihr Erfahrungsschatz im Geschichtenentwickeln ist. Wenn Sie das Grundprinzip, nach dem jede Geschichte funktioniert verinnerlicht haben, werden Sie an jeder Ecke auf eine Idee stoßen. Haben Sie Ihrem inneren Erzähler erst einmal das Hören beigebracht, werden Sie ihn vermutlich nicht wieder abstellen können. Selbst wenn Sie nicht wollen: Sobald er aus einem Gespräch am Nachbartisch auch nur den kleinsten Fetzen aufschnappt, aus dem sich eventuell eine Geschichte machen ließe, wird er mit der großen Glocke läuten und Ihre Aufmerksamkeit auf dieses Gespräch lenken.

Diebstahl und Inspiration

Eine ergiebige, zunächst vielleicht zweifelhaft erscheinende Möglichkeit, eine Stoffidee zu finden, stammt von dem Autor und Schreiblehrer Nick Daws. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als ob er mit ihr zum Ideenklau anhalten möchte. Bei genauerer Betrachtung geht es jedoch nicht darum, eine Idee zu klauen, sondern sich inspirieren zu lassen. Die Grenzen sind hier leider nicht immer in der nötigen Schärfe ziehbar. Entnehmen Sie einem Roman oder einem Film eine Idee, dann lassen Sie

sich inspirieren. Shakespeare, Goethe und all die anderen Großen haben nichts anderes getan. Übernehmen Sie ein Element einer Idee oder Geschichte, die noch nicht veröffentlicht oder produziert ist, sondern die Ihnen ein Autor erzählt, dann klauen Sie. Ideenklau ist ein heikles Thema. Ja, es wird geklaut. Die Möglichkeiten, sich sinnvoll davor zu schützen, sind gering. Sie können Ihre Geschichte bei der Writers Guild of Germany registrieren lassen. Manchmal wird auch empfohlen, an dem Tag, an dem Sie Ihr Drehbuch oder Ihr Romanmanuskript verschicken, ein Exemplar parallel Ihnen selbst zu schicken, es im verschlossenen Umschlag zu Hause aufzubewahren und in einem juristischen Streitfall vom Richter öffnen zu lassen. Doch was bringt es Ihnen? In der Regel werden Sie erst gar nicht nachweisen können, dass jemand eine Ihrer Ideen geklaut hat, da kaum jemand, der klaut, so dumm ist, so zu klauen, dass Sie es nachweisen können. Sollte Ihre Idee so einmalig sein, dass Diebstahl offensichtlich wäre, dann dürfte der vermeintliche Dieb die Idee eher mit Ihnen entwickeln oder sie Ihnen abkaufen wollen, bevor er das Risiko eines nachweisbaren Diebstahls eingeht. Geht er das Risiko dennoch ein und Sie zerren ihn vor Gericht, dann gelten Sie danach als schwieriger Autor, mit dem niemand zusammenarbeiten will. Das ist ein Dilemma, aus dem Autoren leider kaum herauskommen. Wenn Sie Recht haben und Recht bekommen, dann will niemand mehr mit ihnen zusammenarbeiten. Halten Sie es daher folgendermaßen, und hoffen Sie, dass sich auch alle anderen daran halten werden: Sie wollen nicht, dass Ihre Ideen geklaut werden, also klauen Sie keine Ideen von anderen.

Die »50-Cent-Solution«

Zurück zum Thema: Wie funktioniert die »50-Cent-Solution«, wie Nick Daws seine Methode nennt? Ganz einfach: In einem Buchantiquariat gibt es zahlreiche Bücher, die irgendwann einmal ein Verlag für wertvoll genug hielt, um sie zu veröffentlichen. Suchen Sie sich ein Buch aus, das kein weltbekannter Bestseller war und dessen Veröffentlichung mehr als zehn, aber weniger als zwanzig Jahre zurückliegt. Lesen Sie das Buch und schreiben Sie dann eine kurze, ein- oder zweiseitige Zusammenfassung des Geschehens. Es geht darum, den grundlegenden Handlungsverlauf dieser Geschichte als Ausgangspunkt für Ihre eigene Geschichte zu nehmen. Achten Sie dabei auf die wesentlichen Wendungen,

Umschwünge und Überraschungen im Handlungsverlauf. Der Klappentext kann dabei behilflich sein. Nachdem Sie die Zusammenfassung geschrieben haben, überlegen Sie sich, wie Sie daraus Ihre eigene Geschichte machen können. Verändern Sie die Vorlage, etwa die Zeit, in der diese spielt, oder das Geschlecht der Hauptfigur, das Setting (von der Stadt aufs Land, von der Bohrinself in eine Polarstation) oder die Charaktere der Figuren (ihr Lebensstil, Alter, ihre soziale Zugehörigkeit, Ausbildung, Nationalität, Familienverhältnisse, Psychosen). Überlegen Sie sich, wie Sie weitere Wendungen in die Geschichte einbauen können, ob Sie die Geschichte aus der Perspektive einer anderen Figur erzählen und damit den Hauptkonflikt verschieben oder ob Sie eine weitere Figur einführen, die den Protagonisten am Erreichen seines Ziels hindern will. Wechseln Sie das Genre. Machen Sie aus einem Drama mit Todesfall einen Krimi und führen Sie ein Ermittlungsteam ein. Betrachten Sie die Vorlage als Rohmaterial, das Sie nach Belieben bearbeiten dürfen. Am Ende werden Sie feststellen, dass Ihre Version der Geschichte mit der Vorlage nichts mehr zu tun hat oder nur noch in einem oder wenigen Punkten übereinstimmt.

Übungen zum Finden von Ideen

Als Nächstes möchte ich Ihnen einige sehr fruchtbare Übungen vorstellen, die ich auf der Homepage des Vereins für Kultur an der Uni Graz gefunden habe (www.szenisch-schreiben.at). Orientieren Sie sich bei diesen Übungen immer an den Fragen nach dem Protagonisten, seinem Ziel, der antagonistischen Kraft und möglichen grundlegenden Konflikten. Es geht in diesen Übungen darum, dass Sie so viele Ideen und Geschichten wie möglich finden. Ob diese Ideen und Geschichten brauchbar sind und welches Potenzial sie haben, spielt überhaupt keine Rolle. Wenn Sie auf der Suche nach einer Idee sind, dann tragen Sie zuerst einmal alles zusammen, was Ihnen einfällt. Bewertet und aussortiert wird später.

Übung 1: Ideen und Geschichten aus Bildern

Suchen Sie aus Zeitschriften und Zeitungen fünf bis zehn Bilder aus, die Ihr Interesse wecken, die Sie auf die eine oder andere Art »erregen«. Suchen Sie sich das Bild aus, das Sie am meisten interessiert. Die Aufgabe besteht nun darin, zu diesem Bild eine Geschichte zu erfinden. An wel-

cher Stelle einer Geschichte könnte dieses Bild erzählt werden? Am Anfang? Am Ende? Ist es der Höhepunkt? Oder das Ereignis, das die Geschichte in Gang setzt? Wie kam es zu diesem Bild? Was geschah davor? Was geschieht danach? Wer könnte der Protagonist sein? In welchem Konflikt stürzt er oder in welchem Konflikt befindet er sich? Welche antagonistische Kraft könnte gegen ihn wirken? Was ist das Thema dieses Bildes? Welcher Wert steht auf dem Spiel?

Schreiben Sie den groben Ablauf der Geschichte auf. Lassen Sie sich nicht davon stören, wenn die Geschichte große Lücken hat. Beim Schreiben des ersten Entwurfes geht es nicht darum, auf Anhieb eine funktionierende Geschichte zu schreiben, sondern im Gegenteil darum, die Lücken aufzuspüren, die noch gefüllt werden müssen, um die Geschichte zum Funktionieren zu bringen. Wenn Sie mit der ersten Geschichte so weit fertig sind, dann machen Sie sich an eine zweite, danach an die dritte und so weiter, bis Ihnen nichts mehr einfällt. Fragen Sie sich, welche der Geschichten Sie interessant finden. Gibt es eine, die Sie vielleicht sogar überrascht? Wie viele Figuren bevölkern die Geschichten? Wo und wann spielen die Geschichten? Sie können anderen Menschen von diesen Geschichten erzählen. Welche Geschichte stößt auf das größte Interesse und warum? Auch wenn es nicht unwichtig ist, was andere Menschen meinen: Letzten Endes müssen Sie selbst entscheiden, welche Geschichte Sie am meisten interessiert.

Übung 2: Ideen und Geschichten aus Überschriften

Statt Bilder können Sie auch Zeitungsüberschriften verwenden. Suchen Sie sich auch hier fünf bis zehn Überschriften aus, die Ihr Interesse wecken. Entscheiden Sie sich für eine und schreiben Sie den groben Handlungsverlauf für mehrere Geschichten auf, die sich aus dieser Überschrift ergeben könnten. Orientieren Sie sich an Übung 1.

Übung 3: Ideen und Geschichten aus Personen

Eine Geschichte entsteht aus den Figuren, aus deren Motiven, Sehnsüchten und Ängsten und aus den Konflikten, in die sie dadurch geführt werden. Die Stoffidee kann daher auch ein Motiv, eine Sehnsucht, eine Angst oder eine bestimmte Charaktereigenschaft einer Figur sein. Su-

chen Sie sich für diese Übung wieder fünf bis zehn Bilder aus Zeitungen heraus. Auf diesen Bildern sollten Menschen zu sehen sein. Legen Sie die Bilder vor sich auf den Tisch und entscheiden Sie sich für eins. Suchen Sie sich als Nächstes eine Person auf dem Bild aus und beschäftigen Sie sich mit ihr.

Schreiben Sie alles auf, was Ihnen in den Sinn kommt. Was ist der erste Gedanke, wenn Sie diese Person sehen? Welche Wünsche, Hoffnungen und Sehnsüchte könnte diese Person haben? Welche Ängste? In welchen Momenten und Situationen werden diese Ängste, Wünsche und Sehnsüchte deutlich? Worüber lacht sie? Wie sieht ihr ganz normaler Alltag aus? Welchen Spitznamen trägt sie? Welche Ansichten vertritt sie? Wie sieht ihre Weltsicht aus, ihre Einstellung zu Politik, Religion, Geld, dem anderen Geschlecht, dem eigenen Geschlecht? Wie geht sie mit Emotionen um? Was hält sie von sich selbst? Welche Widersprüche prägen sie? Wie regiert sie in bestimmten Situationen, beispielsweise wenn sie von einem Obdachlosen auf Geld angesprochen wird, wenn sie in eine Verkehrskontrolle gerät, wenn sie einen neuen Kollegen bekommt, wenn sie auf dem Geburtstag ihrer Mutter ist etc.?

Beantworten Sie diese Fragen möglichst konkret. Eine sehr gute Methode ist, die Person selbst zu Wort kommen zu lassen: Führen Sie ein schriftliches Interview mit ihr. Sie stellen die Fragen, die Person antwortet. Achten Sie dabei allerdings drauf, dass die Person so antwortet, wie sie spricht, nicht so, als ob sie die Fragen schriftlich beantworten würde.

Übung 4: Ideen und Geschichten aus Orten

Eine Stoffidee können Sie auch finden, indem Sie einen bestimmten Ort aufsuchen, der Sie interessiert und Ihre Fantasie anregt: einen Kiosk, ein Restaurant, eine Bahnhofstoilette, eine Kirche etc. Gehen Sie dorthin und überlegen Sie sich, was dort alles passieren könnte. Welche Menschen halten sich dort auf? Warum sind sie dort? Was erhoffen sich die Menschen von diesem Ort? Bei der Verwirklichung welchen Zieles könnte sie der Ort unterstützen? In welchem Konflikt könnten sie durch diesen und an diesem Ort geraten?

Werkzeuge zur Bearbeitung einer Idee

Am Anfang ist eine Stoffidee meist sehr vage. Sie lässt sich nur schwer fassen und konkret ausdrücken. Da sie jedoch den Ausgangspunkt des Geschichtsentwickelns darstellt, ist es wichtig, sich ihrer bewusst zu sein und ihren elementaren Kern zu kennen. Denn wenn keine Klarheit über die Idee besteht, dann kann die Geschichte kaum klar erzählt werden. Das erste Werkzeug, mit dem sich eine Idee konkret fassen und formulieren lässt, ist die Prämisse:

Prämisse

Die Prämisse ist immer eine Frage, die mit WAS WÄRE, WENN ... beginnt:

Was wäre, wenn man die Erinnerung an einen Menschen aus seinem Gedächtnis löschen könnte? VERGISS MEIN NICHT

Was wäre, wenn ein Mensch tot wäre und es nicht wüsste? THE SIXTH SENSE

Was wäre, wenn ein Mann sich in die Verlobte seines Sohnes verlieben würde? VERHÄNGNIS

Die Prämisse ist ein hervorragendes Werkzeug. Was ist der Sinn einer Prämisse? Sie hilft am Anfang des Entwicklungsprozesses, die Idee zu greifen, sich ihrer bewusst zu werden und herauszufinden, ob sie originell oder unoriginell ist. Wie aus einer Idee so lassen sich auch aus einer Prämisse unendlich viele Geschichten entwickeln, beispielsweise aus Körpertauschprämissen: Was wäre, wenn ein Mann plötzlich im Körper einer Frau stecken würde? Was wäre, wenn eine Frau plötzlich im Körper eines Mannes stecken würde? Was wäre, wenn ein Erwachsener plötzlich im Körper eines Kindes stecken würde? Und so weiter und so fort.

Grundsätzlich lassen sich zwei verschiedene Arten von Prämissen unterscheiden: die allgemeine oder Grundprämisse und die spezifische Prämisse. *Was wäre, wenn jemand nicht mehr wüsste, wer er ist?* ist die Grundprämisse des Beispiels aus Kapitel 1, in dem die Figur ihr Ge-

dächtnis verloren hat und ihre Identität sucht. *Was wäre, wenn sich eine Frau blutbefleckt, die Taschen voller Geld und ohne zu wissen wer sie ist, in einer ihr fremden Stadt wiederfinden würde?* ist die spezifische Prämisse von Joy Fieldings LAUF, JANE, LAUF! Da es nicht immer ganz einfach ist, eine Prämisse zu formulieren, kann es hilfreich sein, sich zuerst an der Grundprämisse zu versuchen und dann die spezifische Prämisse in Angriff zu nehmen.

Neben diesen zwei Prämissen-Arten gibt es verschiedene Prämissen-Typen: Prämissen, die eine Tatsache oder eine Voraussetzung festlegen – *Was wäre, wenn man die Erinnerung an einen Menschen aus dem Gedächtnis löschen könnte?*; Prämissen, die bestimmte Ereignisse oder eine Ausgangssituation beschreiben – *Was wäre, wenn sich ein Mann in eine Leiche verlieben würde?*; Prämissen, die Gegensätze vereinen – *Was wäre, wenn sich ein Millionär in eine Prostituierte verlieben würde?*; Prämissen, die Gegensätze aufeinander prallen lassen – *Was wäre, wenn sich ein Jude im Nazi-Berlin im Untergrund verstecken würde?*

Prämissen geben außerdem den Zielkorridor vor, in dem sich die Geschichte bewegt. Mit ihrer Hilfe kann leichter entschieden werden, welche Ideen zu einer Geschichte passen und welche einen Irrweg darstellen. Eine Prämisse hält somit zu kreativer Disziplin an. Ein Beispiel: Die Prämisse von DER WEISSE HAI lautet: *Was wäre, wenn ein riesengroßer, blutrünstiger Hai einen beliebten Badeort terrorisieren würde?* Bei dieser Prämisse wäre es unpassend, wenn der Protagonist plötzlich einen Banküberfall begeht und die Geschichte im weiteren Verlauf von seiner Flucht vor der Polizei erzählt. Der Banküberfall wäre vielleicht akzeptabel, wenn er mit dem Geld eine Waffe kauft, mit der er den Hai erlegt. Wenn er vorher versucht hätte, auf alle möglichen anderen Arten Geld zu besorgen, aber niemand ihn unterstützen wollte, wenn der Banküberfall also die letzte Möglichkeit gewesen wäre, dann könnte sich am Ende der Geschichte sogar die moralische Frage stellen, ob er für den Banküberfall bestraft werden soll oder nicht, wo er doch dank des erbeuteten Geldes und der damit erworbenen Waffe den Hai erlegt hat.

Logline

Neben der Prämisse gibt es noch die Logline als Werkzeug zur Formgebung einer Idee. Sie zu formulieren ist nicht immer ganz einfach, da sie die

Geschichte auf einen Satz reduziert, der ausdrückt, worum es in der Geschichte geht. Eine ihrer Funktionen entspricht der einer Prämisse: Als Arbeitswerkzeug dient sie am Anfang des Entwicklungsprozesses dazu, Klarheit über die Idee zu gewinnen und ihre Qualität einzuschätzen. Zugleich ist sie jedoch auch Marketingwerkzeug, dessen Aufgabe es am Ende des Entwicklungsprozesses ist, Interesse bei potenziellen Lesern und Käufern zu wecken. Bei Drehbuch- und Filmförderanträgen wird in der Regel eine Logline verlangt. Auch auf dem Deckblatt des Exposés und im beiliegenden Anschreiben sollte die Logline stehen. In Kinoprogrammen und Fernsehzeitschriften soll sie Interesse für den Film wecken.

Durch ein Missgeschick wird ein Teenager in die Vergangenheit geschickt, wo er sicher stellen muss, dass seine Mutter und sein Vater sich ineinander verlieben, bevor er wieder zurück in die Zukunft muss: ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Ein jugendlicher Computer-Hacker hackt sich in das Computersystem des Pentagon ein und verhindert am Ende den Dritten Weltkrieg: WAR GAMES

Ein Mann verliebt sich in die Verlobte seines Sohnes und beginnt eine leidenschaftliche Affäre mit ihr, die in einer Katastrophe endet: VERHÄNGNIS

Kurzinhalt

Wenn feststeht, wer der Protagonist der Geschichte ist, welches Ziel er verfolgt, in welchen Konflikt er gerät, wer die antagonistische Kraft ist und wie der Konflikt aufgelöst wird, dann kann ein erster Kurzinhalt der Geschichte formuliert werden. Der Kurzinhalt einer Geschichte besteht aus drei, maximal vier Sätzen. Wie die Logline ist er sowohl Entwicklungs- als auch Marketingwerkzeug. Lässt sich der Kurzinhalt nicht in wenigen Sätzen so formulieren, dass er gut klingt und Interesse weckt, dann wird dies auch der Geschichte kaum gelingen.

Der Klappentext eines Romans oder die ausführliche Filmbeschreibung in Kinoprogrammen und Fernsehzeitschriften sind Kurzinhalte, die jedoch meistens keine Auflösung der Geschichte beinhalten, um nicht zu viel zu verraten. Professionelle Leser, die eine Geschichte be-

werten, müssen hingegen wissen, wie das Ende aussieht, um ihr Urteil fällen zu können.

Ein berühmtes Beispiel, das Syd Field anführt: *In E.T. geht es um ein Wesen aus dem All, das sein Raumschiff nicht mehr findet, das es nach Hause bringen könnte. Es wird von einigen Kindern entdeckt, die sich um es kümmern und ihm helfen, doch noch wegzukommen.*

In *KURZ UND SCHMERZLOS* (Buch und Regie Fatih Akin) geht es um einen Mann, der seiner kriminellen Vergangenheit abschwören will. Er fährt Taxi, um genügend Geld zu verdienen, mit dem er in der Türkei ein Restaurant am Meer eröffnen will. Doch seine besten Freunde ziehen ihn immer wieder in ihre kriminellen Machenschaften mit hinein, bis er sich entscheiden muss, ob er seinen Traum verwirklicht oder seinen Freunden hilft. Am Ende gibt er seinen Traum auf, weil ihm seine Freunde wichtiger sind.

Ein weiteres Beispiel von Syd Field: *HEISSBLÜTIG – KALTBLÜTIG: Die Geschichte dreht sich um einen nachlässigen Rechtsanwalt, der eine verheiratete Frau kennen lernt und sich in sie verliebt. Er bringt ihren Mann um, damit sie beide an dessen Geld kommen und zusammen in Saus und Braus leben können. Allerdings hat sie ihn in eine Falle gelockt, sodass er wegen Mordes verhaftet wird und sie am Ende mit einem beträchtlichen Vermögen in einem tropischen Paradies lebt.*

Als Entwicklungswerkzeug sind die drei bis vier Sätze eine vorläufige und grobe Annäherung an die Geschichte und nichts Feststehendes. Sie können jederzeit umgeschrieben werden. Es macht durchaus Sinn, verschiedene Versionen zu schreiben und sie miteinander zu vergleichen oder zu kombinieren. Im weiteren Entwicklungsverlauf der Geschichte sollte immer wieder überprüft werden, ob die Geschichte noch zu Prämisse, Logline und Kurzinhalt passt oder ob sie eine neue Richtung eingeschlagen hat. Ist die neue Version der Geschichte besser als die ursprüngliche, dann sollten Prämisse, Logline und Kurzinhalt entsprechend neu formuliert werden. Am Ende des Entwicklungsprozesses oder wenn es darum geht, jemandem die Geschichte vorzustellen, müssen Logline

und Kurzinhalt dann allerdings perfekt sein.

Übung

Eine sehr gute Übung, die Geschichte in einer kurzen Form zu formulieren, stammt von der Pitching- und Kommunikationstrainerin Sibylle Kurz (www.pitching.de). In der Vorbereitung auf ihre Pitching-Seminare haben die Teilnehmenden die Aufgabe, ihre Geschichte in jeweils höchstens hundertfünfzig, dreihundert und vierhundertfünfzig Wörtern zu formulieren. Pitching? Ein Pitch ist die mündliche Verkaufspräsentation einer Geschichte in wenigen Minuten. In dieser kurzen Zeit soll den Zuhörern die Geschichte so schmackhaft gemacht werden, dass sie sie kaufen wollen. Das klappt natürlich nicht, wenn die Geschichte einfach nacherzählt wird. Deshalb braucht es eine bestimmte Methode der Stoffbetrachtung, -analyse und -darstellung, die in Pitching-Seminaren vermittelt wird.

Der Fluch der Originalität

Wenn Sie eine Stoffidee suchen, dann vermeiden Sie es, Ausschau nach einer zu halten, die »noch nie da gewesen« ist. Suchen Sie nicht nach Originalität. Die Forderung nach Originalität ist in Bezug auf die Stoffidee in den meisten Fällen ein Fluch. Der Anspruch, der damit erhoben wird, erzeugt einen enormen Druck, der »kontrakreativ« wirkt. Er ist für den Anfang unerreichbar hoch, vermutlich ist er bei der Inflation von Geschichten, die vor allem durch das Fernsehen und mittlerweile auch durch das Internet über uns hereinbricht, überhaupt nicht mehr zu erfüllen. Vielleicht sind alle Geschichten bereits erzählt. Es geht dann also nicht mehr darum, eine neue Geschichte zu erzählen, sondern eine alte Geschichte neu zu erzählen.

Außerdem sollten unoriginelle Stoffideen noch aus einem weiteren Grund nicht vorschnell verteuft werden. Denn eine originelle – also unverbrauchte – Stoffidee garantiert noch lange nicht, dass Sie eine originelle Geschichte daraus entwickeln. Genauso wenig wie eine unoriginelle – also eine »gebrauchte« – Idee quasi per Naturgesetz immer eine unoriginelle Geschichte ergeben muss. Es kommt darauf an, was Sie aus Ihren Ideen machen. Sie können aus einer originellen Idee eine unoriginelle Geschichte und aus einer unoriginellen Idee eine originelle Ge-

schichte entwickeln. Entscheidend ist, *wie* Sie Ihre Geschichte entwickeln. Eine unoriginelle Stoffidee bietet sogar gewisse Vorteile: Es gibt bereits Bücher und Filme, die aus dieser Idee entstanden sind. Sie sind eine hervorragende Inspirationsquelle. Außerdem ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass eine unoriginelle Idee ausreichend Potenzial besitzt und funktioniert – schließlich haben andere Autoren aus ihr bereits funktionierende Geschichten entwickelt. Bei einer originellen Idee sind Sie weitgehend auf sich allein gestellt und können auf keinerlei Erfahrungen und Einschätzungen zurückgreifen.

Der Nachteil von unoriginellen Ideen ist, dass Sie ein schweres Erbe antreten. Ihre Geschichte muss sich an den anderen Geschichten messen lassen und das heißt, wenn Sie erfolgreich sein wollen: Sie muss besser sein. Sie verkaufen schließlich nicht eine originelle Stoffidee, sondern eine originell entwickelte Geschichte, originelle Figuren, Wendungen, Überraschungen. Entscheidend ist allerdings nicht, ob die Idee originell ist oder nicht, sondern ob sie Sie in Erregung zu versetzen vermag oder nicht.

Ideen, die sich verkaufen lassen

Eine wichtige Anmerkung noch zum Ende dieses Kapitels: Wenn ich Ihnen vorschlage, Zeitungen zu lesen, Dokumentationen im Fernsehen zu sehen und so weiter, um Stoffideen zu finden, dann ist dies nicht mehr als eine Übung, um Ihre Sinne so zu schärfen, dass Sie Stoffideen entdecken und Ihr Potenzial abschätzen können. Stoffideen bzw. Geschichten, die sich verkaufen lassen, finden sich auf diese Weise eher nicht, zumindest wenn ein aktuelles Geschehen oder etwas Zeitgeistiges thematisiert wird. Ideen zu finden, ist einfach. Bei Stoffideen, die sich auch verkaufen lassen sollen, sieht die Sache allerdings etwas anders aus. Solche Ideen zu finden ist eine der schwierigsten Aufgaben überhaupt. Denn die Kunst besteht darin, das richtige Thema zur richtigen Zeit in der richtigen Art von Geschichte zu erzählen. Mit einem Thema, das gerade aktuell in den Medien diskutiert wird – zurzeit ist es Gewalt an Schulen – dürften Sie mit großer Sicherheit zu spät sein: Bis die Geschichte entwickelt ist, interessiert sich vermutlich niemand mehr für dieses Thema.

Anfang 2005 wurde in Berlin eine junge Türkin von ihrem Bruder er-

schossen, weil sie nicht den Vorstellungen ihrer Familie entsprechend leben wollte. Zur gleichen Zeit liefen die Ausschreibungen für die Stoffbörse im Rahmen der Krimiveranstaltung »Tatort Eifel« im September, für die man sich mit einem Exposé bewerben musste. Eines der Themen der Stoffbörse war »Islam in Deutschland«. Die mit Abstand überwiegende Mehrheit der eingereichten Exposés handelten von dem zur Zeit der Ausschreibung aktuellen Thema Ehrenmord. Angenommen, eine der Geschichten hätte durch die Stoffbörse einen Produzenten gefunden, das Drehbuch würde in einem halben Jahr entwickelt werden – was sehr ambitioniert ist – und mit der Produktion könnte relativ schnell begonnen werden. Sehr optimistisch gerechnet wäre der Film dann Ende 2006 fertig und könnte irgendwann im Jahr 2007 ausgestrahlt werden, alles in allem also ungefähr zwei Jahre nachdem dieses Thema in den Medien diskutiert wurde. Falls es nicht zufällig gerade erneut in den Medien präsent ist – wer interessiert sich dann noch dafür? Die Drehbuchagentin Vivien Bronner schreibt: »Politisch korrekte Themen oder gesellschaftliche Anliegen sind selten gute Filmstoffe. Die besten und aktuellsten Stoffe entspringen nicht unseren bewussten Überlegungen, sondern unseren unbewussten Ängsten. [...] Wir sollten uns vielmehr fragen, wo liegen die unbewussten Ängste oder die Sehnsüchte, die eine ganze Gesellschaft teilt?«

Um Ideen zu finden, die sich verkaufen lassen, achten Sie auf die Veränderungen in der Gesellschaft, auf neue Werte, neue Familienstrukturen, kommende Bedrohungen. Wenn Sie in diesen Bereichen eine Idee aufspüren, sie dann noch mit einem der zeitlosen Themen wie Freundschaft, Loyalität, Liebe, Habgier, Macht etc. kombinieren und eine gute Geschichte daraus entwickeln, dann stehen die Chancen für einen Verkauf recht gut.