

11. Jürgen Wolff⁴³ Stoffentwicklung Serie

11.1. Was ist eine Serie – strukturell?

Jürgen Wolff berichtet vor allem aus der Sicht des Autors, der den Auftrag hat, eine Konzeption zu entwerfen, die das Gerüst für eine möglichst langlaufende Serie werden kann. Er liefert praktische oder pragmatische Zugänge zu der Frage, was ist ein guter Inhalt und wie kann ein schlechter Inhalt in einen guten verwandelt werden. Der Autor muss dabei eine komplizierte Aufgabe lösen: er soll selber Hersteller und zugleich erster Rezipient des Inhaltes sein:

Eine Serie ist – eine Geschichte bei der es Sinn macht, sie möglichst lange zu erzählen. Oder, die möglichst lange Sinn macht, wenn man sie erzählt.

Grundlegendes Problem: welches Problem erzählt sich nie zu Ende?

Beispiel: „Ein Herz und eine Seele“ Eigentlich „Ekel Alfred“.

Alfred ist eigentlich der unfähigste, lebensuntüchtigste, faulste und unnützlichste seiner Familie. Trotzdem schafft er es immer wieder durch Schlaueit, Gemeinheit, Terror, Brutalität, sich als Familienoberhaupt zu behaupten.

Beispiel: „Liebling Kreuzberg“

Anwalt Liebling hasst sich selber für seine Gutmütigkeit und hätte ein viel einfacheres Leben, wenn er auch so ein zynischer Egoist wäre, wie seine Kollegen. Insgeheim wünscht er sich das manchmal. Aber

⁴³ Jürgen Wolff, englischer Autor deutscher Abstammung hat nach einer Karriere in den USA und England die Grundlage für viele deutsche Sitcom Formate wie „Nikola“ (RTL) oder „Alles Atze“ (RTL) geschaffen und ist ebenfalls Autor von diversen Büchern über Kreativtechniken wie „How to write a Sitcom“ und „Do something different“.

die menschliche Seite in ihm siegt immer wieder.

11.1.1. Die problematische Figur als Garant für Serienerfolg

Also Probleme in Charakteren, oder Probleme *sind* Charaktere:

Charaktere von Serien die lange und erfolgreich gelaufen sind, haben immer ein unauflösbares Problem mit sich und folglich mit ihrer Umwelt: Sie sind entweder nicht, was sie gerne wären oder sind, was sie nie werden wollten.

In „Cheers“ macht die Frau die ganze Arbeit, während der Barbesitzer ein wichtigtuerischer Nichtsnutz ist. Sie ist weniger als sie sein könnte und er ist mehr als er verdient. Zusammen hält sie die von ihm ewig aufrechterhaltene Hoffnung, er könne sie vielleicht doch lieben.

In „Roseanne“ leben alle in Angst davor, was Roseanne als nächstes wieder anstellen oder einfallen könnte. Und Roseanne erlaubt sich ziemlich viel. Da sie aber entweder abhängig sind (sie ist ihre Mutter) oder faul (sie kocht immerhin für ihren Mann - manchmal) werden sie ewig aneinander kleben.

Grundsätzlich sind Charaktere für eine Sitcom oder Comedy aus innerer oder äußerer Notwendigkeit skandalös, das bedeutet, ein wesentlicher Charakterzug in ihnen entspricht nicht der Norm. In einem anderen Umfeld als einer Komödie würde ein solcher Charakter eingesperrt, ausgegrenzt oder in ein heim interniert.

Damit sich diese Eigenschaft gut abbilden kann, braucht ein Charakter möglichst glaubwürdige und gut gezeichnete Neben- und Gegenspieler.

Sie sind das Umfeld, welches dem Protagonisten erlaubt, seinen wesentlichen Charakterzug auszuleben

Das Schild über dem Schreibtisch eines erfolgreichen Produzenten:

„What are the bad guys doing“

11.1.2. Überprüfung von Charaktereigenschaften

Um das in einem Drehbuch zu überprüfen, sollte man es mehrmals lesen, jeweils immer für einen einzelnen Charakter und sich fragen: Macht er/sie eine Entwicklung? Macht diese Entwicklung Sinn? Wenn er/sie keine Entwicklung macht: sind die Gründe in seiner Haltung zu verharren stark genug?

Wenn ein zu überprüfender Charakter zum ersten mal auftritt, sollte man sich fragen: Was hat er/sie in der Zwischenzeit getan? Kann ich das nachvollziehen?

11.1.3. Drehbuch als Akquisitionsinstrument

Ein Drehbuch sollte grundsätzlich immer zuerst denjenigen unterhalten, der es liest. Es macht keinen Sinn, darauf hinzuweisen, dass man einen sehr komischen Einfall hatte, wenn derjenige, der liest, nicht lacht. Danach zu sagen, ja, aber wenn es inszeniert wird, dann wird das echt witzig, ist sinnlos.

Der erste Leser, egal, wie erfahren im Drehbuchlesen er ist, wird sich nie viel anders verhalten, als der erste Zuschauer.

11.2. Drehbuchstrukturen

Allgemein ist zur Struktur von Drehbüchern zu sagen: in den letzten Jahren hat es viele verschiedenen Ansätze gegeben, Strukturen von Drehbüchern zu erklären, zu analysieren und zu verallgemeinern. Das hat zur Folge, dass man heute viele Bücher liest, die dramaturgisch einwandfrei gebaut sind, 100% nach den Regeln, aber die eben deswegen langweilig sind.

Das wichtigste an einem Buch ist der Moment plötzlicher Veränderung, die (möglichst überraschende) Wendung. Hier wird (von Anfängern wie Experten) oft der Fehler gemacht, dass so lange mit der Wendung gewartet wird, bis sie zwar perfekt motiviert ist, aber eben alles andere als überraschend.

Andererseits wieder soll der Grund für eine Wendung klar sein.

Wenn die Wendung zu schnell kommt oder unbegründet ist, dann wird sie unglaubwürdig.

Das alles gilt vor allem für die Geschichte, die von ihren Charakteren bestimmt wird (Tootsie, Rainman). Geschichten, die vom Plot bestimmt werden (The Rock, James Bond) haben die Eigenschaft, die Charaktere so zu entlassen, wie sie in die Geschichte eingestiegen sind.

11.2.1. Das Status Dilemma

Wendungen bei Charakteren kommen gerne aus Status Dilemmas. Status bedeutet: Wo befinde ich mich in Relation zu anderen im sozialen Sinn. Das muss nicht für immer gleich sein und kommt auf die Situation an. Status kann bewusst oder unbewusst verändert werden. Die „geschicktesten“ Charaktere sind solche, die Ihren Status unmerklich dem Ziel anpassen, das sie in einer bestimmten Situation haben.

Differenzen des Status sind mögliche Gründe für äußerst komische Wendungen egal ob:

jemand immer einen möglichst niedrigen Status allen und allem gegenüber einnimmt oder:

jemand immer eine möglichst hohen Status allen oder allem gegenüber einnimmt.

Chaplin ist seinen Geschichten einer, der Personen und Dingen gegenüber einen niedrigen Status einnimmt, obwohl er ihn nicht verdient, oder einen hohen.

In „Nicola“ geht es um den offiziellen Status (eigentlich ist Nicola die Schwester und damit im Status dem Arzt untergeordnet) versus den de facto Status (sie hat die größere Erfahrung und ist dem Arzt menschlich überlegen)

In „The Servant“ (Pinter) geht es um die Umkehrung des Status. Der Diener nimmt die Position des Herren ein.

11.2.2. Schemata:

1 Akt 30 Min.	2. Akt 60 Min.	3. Akt 30 Min.
Part Routine Anstoß	3. Part Eskalation <hr/> 4. Part Eskalation <hr/> 5. Part Eskalation Entscheidung	6. Part Lösung 7. Part Resultat
2. Part Problem taucht Auf		

Ist die übliche Struktur nach „amerikanischem“ Muster

z.B.:

1. Teil

Routine

glückliche Familie, der Sohn ist das ein und alles

Kind wird gekidnappt

2. Teil

Die Kidnapper melden sich mit Forderung:

Vater entscheidet, anstatt Lösegeld zu bezahlen, das Geld als Kopfgeld auf die Gangster auszusetzen

3. Teil

Die Gangster drohen das Kind zu töten. Die Polizei will den Vater von seinem Plan abbringen.

4. Teil

Nach einigen erfolglosen Versuchen ist das Kind in höchster Gefahr. Nun macht sich der Vater selber auf die Suche

5. Teil

Der Vater weiß wo sein Kind ist und entscheidet die Gangster zu stellen, obwohl das das Leben seines Kindes kosten kann.

6. Teil

Er bekommt sein Kind zurück, aber nun haben es die Gangster auf ihn abgesehen

7. Teil

Der Vater tötet die Gangster, der Sohn ist wieder zu Hause.

Die Steigerungen müssen miteinander in logischer oder emotionaler Beziehung stehen.

Wenn eine Geschichte in diesem Schema auf einem Blatt aufgeschrieben ist, sieht man, ob sie grundsätzlich alle Stufen enthält

Hat sie mehrere Plots (Subplots) kann man sie in verschiedenen Farben kennzeichnen und hat so eine schnelle Übersicht, ob sie funktioniert.

Sitcom (Serienfolge 30 min.)

Akt 13 Min. Problem taucht auf	Akt 13. Min. Entscheidung wird getroffen
--	--

(nicht hier, da zu spät, um zu lösen)	Lösung
---------------------------------------	--------

werden ge- lernt.	wird erahnt, gefunden.	größter Angst.		Welt zurückzu- kehren.
Stresssituatio- nen.	Hauptquartier des Feindes. Pause vor dem Eintritt, Pla- nung, Vorbe- reitung.	Spannung aufbauen, um Leben des Helden zittern. Auch hier kann Mentor auftauchen.	Schatz, Schlüssel zur Lösung des Problems wird gefunden.	Verfolgung durch den ü- bermächtigen Gegner. Kon- sequenzen müssen getra- gen werden.
Partner verur- sacht schwere Probleme.	Auseinander- setzung mit vorherigem Partner des Liebesobjekts.	Partner droht zu entgleiten, in Gefahr zu geraten. Boy loses girl.	Partner wird erobert. Boy gets girl. Liebesobjekt erscheint in neuem Licht.	Ex-Lover dreht durch.
Verhalten des Helden ge- genüber an- dern.	Gefangen- nahme durch Gegner.	In den Händen des Gegners.	Augen werden geöffnet.	Rache der Ge- schädigten.
Bars, Kneipen, wo man Freunde und Feinde trifft. (Rick's Café)		Chancen sin- ken auf null. Sterben um neu geboren zu werden.	„Held“ wird zum Helden, wird attrakti- ver.	Verlassen der fremden Welt.
		Größte Prü- fung.		

Dritter Akt (30 Seiten)

Ruhe

Climax

Climax

Auferstehung, Läuterung, Verwand- lung	Das Elixier, Der Schatz, Die Lehre, Die Liebe
Letzte große Prüfung, Gefahr. Letzter Schlag des Gegners, bevor er erlegt	Das Elixier bringt Rettung für andere.

wird.	
Neue Einsichten. Fähig, ins normale Leben zurückzukehren, reingewaschen.	Boy gets girl forever. Liebe wird erfahren. Neue Perspektiven tun sich auf.
Neuer Mensch, ohne Feigheit.	Vielleicht geht alles von vorn los.

Er geht von den Untersuchungen von Joseph Campbell aus, der festgestellt hat, dass alle Erzählungen in allen Kulturen sich auf das gleiche Schema berufen. Es geht - natürlich im weitesten Sinne - immer darum, dass ein(e) Held(in) seine/ihre Welt verlässt, um ein Abenteuer zu bestehen, von dem er/sie als anderer Mensch in die alte Welt zurückkehrt.

Zu den eher philosophischen Überlegungen gehört es, ob dieser Mythos des Eroberns heute noch wirklich aktuell ist, da wir an unserer Geschichte als Menschheit ablesen können, wie viel Probleme die praktische Anwendung mit sich gebracht hat. Man kann überlegen, ob es nicht Sinn machen würde, diesen Mythos durch einen Mythos der Kooperation zu ersetzen. Also: der Held zieht aus, um mit anderen zusammen ein Abenteuer zu bestehen und sie kommen alle als andere Menschen in ihre alte Welt zurück.

Eine Struktur, wie die oben beschriebene macht eine vollständige Geschichte aus, die in 90 Min. durchschnittl. Zeit erzählt wird. Während das vor 15 Jahren noch in 100 - 105 Szenen möglich war, haben amerikanische TV Movies heute eine durchschnittl. Frequenz von 200 Szenen.

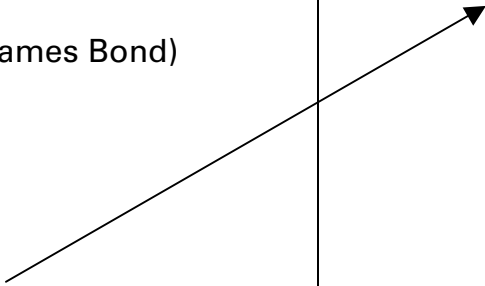
Zurückgerechnet auf eine 30 Min. Folge einer soap oder Sitcom heißt das statt 30 eher 60 Szene in 30 Min. Zumindest für Deutschland gilt diese Zahl aber nicht, da hier eine durchschnittl. 30 Min. Serienfolge etwa 27 - 35 Szenen hat.

Ein Problem, das wirklich über diesen Zeitraum erzählbar ist, sollte möglichst komplex sein. Es ist nicht wahrscheinlich, dass man mit dem Konzept „Gut schlägt Böse“ über 90 Min. niemanden langweilt.

Wesentlich interessanter wird es, wenn „Gut“ gegen „Gut“ steht, wenn also ein moralisches Problem auftaucht (Beispiel: „Kramer vs. Kramer“: Soll ich mich schlecht verhalten, um das Sorgerecht für

meinen Sohn zu bekommen? - „Hat seine Mutter nicht auch ein recht auf das Kind?“)

Die geläufigsten Strukturen eines Films, der sich in drei Akte unterteilen lässt sind:

<p>Rising (James Bond)</p> <p>Rising/Falling (Bonnie & Clyde) (Thelma & Louise)</p> <p>Falling/Rising (Rainman) (Tootsie)</p>		
---	---	--

Schließlich gibt es noch Geschichten, die eher einer zirkulären Bewe-

gung folgen

(Ground Hog Day, After Midnight)

Hat eine Geschichte einen Plot und einen Subplot, dann ist es ratsam, zwei gegenläufige Bewegungen zu wählen. (Beispiel: „Knockin' on Heavens Door“)

11.3. Brainstorming Techniken

Hat man eine solche Struktur einmal als geeignet für seine Geschichte gewählt, dann ist es oft sinnvoll sich die Geschichte vom Ende her zu überlegen.

Diese Erkenntnis lässt sich auch im wirklichen Leben anwenden. Im wesentlichen basieren Managementtrainingskurse auf dem Prinzip:

„The best way to predict the future is to create it!“

Was nichts anderes bedeutet als: wenn man das Ziel klar vor Augen hat, findet man einen Weg dorthin wesentlich leichter als wenn man sich sagt: mal sehen, wo das alles endet.

Kommt man in einer Geschichte nicht weiter, hilft es ebenfalls oft, sich zu fragen: „Wie kriege ich meine Hauptfigur jetzt dazu genau das Gegenteil von dem zu machen, was ich an diesem Punkt von ihr/ihm erwarte?“

Um sich für eine solche Bewegung in einer Geschichte zu entscheiden, ist es notwendig seine Hauptfigur genau zu kennen. Erst, wenn

einem klar ist, um wen es in der Geschichte eigentlich geht, was die Figur will und nicht will, welches ihre Träume, Schwächen, Ängste sind, sollte man mit Überlegungen über die Struktur beginnen.

Oft begehen Autoren den Fehler, zu sehr in eine Richtung zu wollen, festzuhalten, statt loszulassen.

Folgende Übung ist hier hilfreich:

Man stelle sich die Hauptfigur vor, wie sie nach einem arbeitsreichen Tag nach Hause kommt.

Was tut sie/er?

Wie sieht es in der Wohnung aus?

Er/Sie hat irgendwo ein Foto stehen, darauf ist etwas/jemand zu dem er/sie in einer besonderen Beziehung steht.

Was ist auf dem Foto?

Was für eine Bedeutung hat das Foto für ihn/sie?

Dieselbe innere Wanderung kann man machen, wenn man sich komplexe Zusammenhänge einer Geschichte merken will, die man später erzählen will (pitching) oder aufschreiben will:

Dabei gibt es einen grundlegenden Unterschied zwischen zwei verschiedenen Erinnerungsqualitäten:

Dissoziativ: Unangenehme Vorstellungen und Erfahrungen werden erinnert, als ob sie auf einem Bildschirm vor unseren Augen abliefen

Assoziativ: Angenehme und „normale“ Erfahrungen werden erinnert, als ob wir uns im Moment des Ereignisses in der Situation befänden.

Hat man einmal seine Charaktere gefunden und weiß, wie sie zueinander in Beziehung stehen, kann man weitere Techniken anwenden um auf Ideen für Geschichten Entwicklungen untereinander zu kommen.

Wörter:

Man schreibe in einer Tabelle die Namen der Charaktere und auf der linken Seite Wörter die allen im Team einfallen.

Hierbei gilt eine grundsätzliche Regel: jeder Vorschlag gilt, nichts wird kommentiert, es ist erlaubt auf den Vorschlag von jemand anderem aufzubauen.

(Der Grund hierfür: siehe auch unten - wir tendieren dazu, der kritischen Stimme in uns ein übergroßes Gewicht zu geben. Im Moment des Entstehens eines Gedankens ist die kritische Stimme aber unangebracht und schädlich, da sie lediglich zur Überprüfung eines bereits ausgearbeiteten Gedankens nützen kann)

11.3.1. Beispiel: „Golden Girls“

Charaktere

Wörter	Blanche (naiv und nicht sehr schlau)	Rose (ständig miss- trauisch und auf der Suche nach einem Mann)	Dorothee (Tochter von Rose, Realistin, leicht resigniert, bekommt kei- nen ab)
Heirat			
Regen			
Beerdigung			
Erbsen			
Schiff			
Sex			
Etc.			

In die korrespondierenden Felder trägt man nun ein, was für eine Geschichte entstehen könnte wenn man einen Umstand, in dem das betreffende Wort eine Rolle spielt, mit der Person und ihrer typischen Charakteristik in Verbindung bringt.

Beispiel: „Blanche“ und „Beerdigung“: Blanche war auf der Beerdigung einer Freundin und bringt einen „Bekanntem“ von dort mit. Die anderen beiden stellen anhand der Unterhaltung fest, dass Blanche auf der falschen Beerdigung war.

Normalerweise kann man davon ausgehen, mit diesem System bei 50 möglichen Geschichten etwa 15 herauszubekommen, die als Grundlage für eine Folge dienen können. Von diesen wiederum lassen sich sechs zu einer Storyline für eine Folge ausbauen.

Hilfreich ist es hier, sich an das Schema einer Serienfolge (s.o.) zu erinnern und zu versuchen, den Teil der Geschichte, der in der Verbindung aus dem Wort und dem Charakter steckt in dem Schema der Struktur zu platzieren.

Wo gehört der Einfall hin?

Act 13 Min. Problem taucht auf	Act 13. Min. Entscheidung wird getroffen
--	--

(nicht hier, da zu spät, um zu lösen)	Lösung
---------------------------------------	--------

Im Fall des o.a. Beispiels, wäre es wahrscheinlich das Auftauchen des Problems.

Andererseits aber kann es sich auch um die Lösung des Problems handeln, wenn man annimmt, dass Blanche unter schrecklichen Depressionen litt, seitdem sie erfahren hatte, dass ihre Freundin gestorben ist. Mit dem Auftauchen es „bekanntes“ stellt sich heraus, die hat sich vertan.

Eine andere Übung derselben Qualität ist folgende:

Man nehme sich Bilder (figurativer besser als abstrakt). Dann verteile man diese Bilder in Umschlägen in der Gruppe, so dass jeder im Besitz eines Bildes ist. An einem bestimmten Moment öffnen alle ihren Umschlag. In Gruppen von jeweils drei erzählt nun jeweils einer, was ihm zu diesem Bild einfällt du zwar alles, Assoziationen, Erinnerungen, Handlungen etc. jemand anderes protokolliert das. Danach wird in einer Diskussion in der Gruppe besprochen, was sich in Verbindung mit dem oder den Charakteren aus dem Material machen lässt. Haben alle diese Prozedur einmal durchlaufen, entscheidet sich die Gruppe (oder alle zusammen), welche Idee(n) man weiterentwickeln will.

Alle diese Übungen funktionieren jedoch nur, wenn die Gruppe einen Gruppensinn entwickelt hat. Oft bemerkt man, dass die o.a. Statusspiele eine Gruppe lange Zeit davon abhalten, wirklich miteinander kreativ zu werden. Eine mögliche Lösung für dieses Problem ist zunächst zu unterbinden, dass die einzelnen Gruppenmitglieder „aufeinander schießen“. Vergegenwärtigen Sie immer wieder die Regel „Alles gilt“, zumindest solange, bis die Ideen nicht ein Stadium der Ausgereiftheit erreicht haben.

Eine Übung um bei sich selbst die „kritische Stimme“ zu unterbinden kommt aus dem Bereich des NLP (neuro linguistic programming):

Entspannen Sie sich und denken Sie an das letzte Mal, als die kritische Stimme sich gemeldet hat.

Stellen Sie sich nun eine Person zu dieser Stimme vor. Dies sind oft Sie selber, aber in einer Stimmungslage, die Ihnen an sich selber nicht gefällt. Bleiben Sie solange bei dieser Vorstellung, bis sie sich wirklich konkretisiert hat.

Jetzt verändern Sie Ihre Position und stellen Sie sich dabei vor, Sie ersetzen die „kritische Stimme“ durch einen Person, die Ihnen angenehm ist, deren Ratschläge und Tipps Sie schätzen. Warten Sie, bis diese Vorstellung sich konkretisiert hat und prägen Sie sich das Gefühl ein, das nun bei Ihnen entsteht.

(Anderes Beispiel für NLP) Milton Ericson und der Fall des Mannes der glaubte er sei Jesus (schien nicht lösbar zu sein): M.E. brachte ihm Holz und wollte verschiedenen Dinge gezimmert haben, da Jesus ja Zimmermann war.

Der Mann zimmerte mehr schlecht als recht und nach ein paar Wiederholungen gab er die Zwangsvorstellung von selber auf.

Eine weitere Übung ähnlicher Qualität ist die folgende:

Nehmen Sie einen Platz im Raum ein und stellen Sie sich vor, Sie sprechen mit Ihrem Charakter. Stellen Sie sich zunächst möglichst konkret Ihren Charakter vor.

Was tut er?

Wie reagiert er?

Was werfen Sie ihm vor?

Was raten Sie ihm?

Dann begeben Sie sich auf die Gegenseite im Raum. Stellen Sie sich zunächst „hinter“ Ihren Charakter, vergegenwärtigen Sie sich noch einmal seine Haltung.

Dann „treten“ Sie „in“ Ihren Charakter. Versuchen Sie nachzuemp-

finden, wie er/sie auf Sie reagiert.

Was antwortet er/sie?

Wie fühlt er/sie sich dabei?

Wie sieht er/sie Sie?

Das beste ist, diese Übung (wie die o.a. auch) an einem privaten Ort durchzuführen

11.4. **Selbstkritik**

Grundsätzlich gilt: Versuchen Sie nicht, sich selber in der Phase des Schreibens zu kritisieren. Die Phasen, die Sie durchlaufen sollten sind folgende:

Schreiben (kreativ sein)

Einschätzen (kritisch sein)

Nochmals Einschätzen (realistisch sein)

Ein Weg, für sich die beiden Positionen Kreativität und Kritik zu trennen ist der folgende:

Suchen Sie sich einen Platz aus, an dem Sie nur kreativ sein wollen (meistens ist das natürlich der Schreibtisch)

Suchen Sie sich einen anderen Platz aus, an dem Sie die kritische Betrachtung durchführen wollen. Versuchen Sie dabei so zu tun, als sei das Material, welches sie bewerten nicht Ihr eigenes.

Die Grundlage dieses Vorgehens ist in einem Grundsatz enthalten, der von Albert Einstein stammt:

„You can't solve a problem from within the problem“

Wenn man sich sein eigenes Material kritisch betrachtet, sollte man sich folgende Fragen stellen:

Was fühlen Sie zu diesem Material?

Ist es komplett? Ist es vollständig?

Gibt es Überraschungen? (versuchen Sie nicht, unmotiviert Überraschungen einzufügen)

Gibt es Dinge, die gesagt werden, aber besser gezeigt würden?

Lassen Sie jede Szene einmal aus (auf dem o.a. Szenenablauf nach dem Strukturprinzip) und sehen Sie, ob die Geschichte noch immer

funktioniert. Wenn ja, schmeißen Sie die Szene raus.

Wie gefällt Ihnen der Anfang?

Wie ist die Hintergrundgeschichte und welche Tonalität hat die Geschichte? Versuchen Sie Stil und Tonart so früh wie möglich zu etablieren.

(Beispiel: MASH - Altman war verzweifelt, nach dem ersten test Screening. Niemand lachte. Später sagten die Leute, sie hätten schon lachen mögen, aber sie haben sich nicht getraut, da es um so schreckliche Dinge ging, wie Leichen und Amputationen. - Er wusste nicht, was er machen sollte, als sein Sohn meinte, er solle doch einfach einen Song voranstellen, der klärt, was los ist in dem Film. Er schrieb das Lied „Suicide is painful“ mit einer fröhlichen Melodie und damit war den Leuten von Anfang an klar, dass dieser Film sarkastisch ist und er wurde ein Riesenhit)

Ist die Exposition vollständig? Ist sie visuell?

Bekommt der Zuschauer seine Informationen, wann er sie braucht?

Enthalten die Informationen genug Emotionalität?

(Beispiel: Local heroes: Als die beiden Angestellten dem Boss der Firma (Clark Gable) ihre Informationen über das kleine schottische Städtchen mitteilen sollen, welches sie plattmachen wollen, um einen großen Öltankerhafen hinzubauen, schläft Clark Gable dauernd ein und die beiden geraten in Panik, ob sie ihren Pitch durchkriegen. Dadurch ist man plötzlich mit Ihnen, fühlt mit ihnen und empfindet die Szene nicht als langweilig.)

Streichen Sie alle schlaun Sprüche, wenn sie nicht unbedingt mit der Geschichte in Verbindung stehen.

„Kill your darlings“ - das bedeutet, trennen Sie sich von Ihren Lieblingsszenen, weil sie nicht im Zusammenhang stehen könnten, mit dem Rest der Geschichte. Es ist gefährlich für den Zusammenhang einer Sitcom über eine durchschnittliche Familie, wenn es plötzlich eine höchst poetische Liebesszene darin gibt.

Chandler: „eliminate the unnecessary to let the necessary speak!“

11.4.1. Grundsätzliches (für Autoren) für die Vorstel-

lung einer Geschichte bei einem Produzenten:

Versuchen Sie immer bereits in einem nächsten Projekt zu stecken, wenn Sie mit einer Geschichte zu einem Produzenten gehen. (so vermeiden Sie, sich zu sehr auf diese Geschichte so wie sie ist zu versteifen)

Hören Sie der Kritik von Anfang bis Ende zu.

Schreiben Sie sich auf, was kritisiert wird

(Sollte ein Autor sich keine Notizen machen, machen Sie sich als Produzent welche und senden Sie sie dem Autor zu mit dem Hinweis, dies seien die vereinbarten Änderungen)

Vereinbaren Sie die konkreten Änderungen mit dem Produzenten.

11.5. Präsentation von Geschichten

Vorstellungen von Geschichten bei Produzenten:

Vergegenwärtigen Sie sich den Ablauf bildlich (s.o.).

Versuchen Sie, sich einen Satz auszudenken, der umschreibt, worum es in ihrer Geschichte wirklich geht:

Beispiel: It's „Jaws in Space“ = Alien

Ein Mann wird zum Gefangenen der Zeit, bis er begreift, wer er wirklich ist. = Groundhog Day

Ein Beispiel dafür, wie man einen Satz so verändern kann das er Interesse (Emotionen) weckt:

Bettler auf der Straße hat Schild in der Hand „Ich bin blind“ und bekommt nicht viel Geld zugesteckt.

Ein Werbefachmann tauscht ihm das Schild aus. Nun lautet der Spruch: „Es ist Frühling und Ich bin blind.“ Der Mann kriegt jede Menge Geld.

Beginnen Sie Ihre Vorstellung der Geschichte mit diesem Satz. Beschreiben Sie danach den Hauptcharakter und sein Problem

Versuchen Sie die Bedenken, die entstehen könnten vorherzusehen und bereits anzusprechen, bevor jemand Sie darauf anspricht.

Beispiel: Auf den ersten Blick sieht es so aus, als handele es sich um ein ungewöhnlich teures Projekt, das ist aber nicht der Fall, weil ...

Gewöhnen Sie sich an den Gedanken, dass Sie oft unterbrochen werden. Greifen Sie Ihre Geschichte da wieder auf, wo Sie sicher sind, das alle Ihnen noch zugehört haben.

Diskussionen: Versuchen Sie den Gegenstand der Diskussion einzugrenzen. Was ist das eigentliche Problem? Lösen Sie das Gespräch schnell von Allgemeinplätzen.

Versuchen Sie das Ziel zu erreichen, die Geschichte zu unserem Projekt zu machen. (d.h. Ihrem gemeinsamen Projekt mit Ihrem Gesprächspartner)

Antworten Sie immer auf eine Reaktion vom Produzenten, auch wenn negativ. (z.B.: Vielen Dank, dass ich Ihnen die Geschichte vorstellen konnte. Es tut mir leid, dass wir über meinen Vorschlag nicht zusammenkommen konnten. Ich verstehe aber nun besser, nach welcher Art von Stoff Sie suchen und werde Ihnen vielleicht demnächst ein neues Projekt vorschlagen.)

Geben Sie Fehler zu und versuchen Sie nicht, sie zu überspielen.

Weitere Übung um Nervosität zu bekämpfen:

Nehmen Sie eine einfache Geste (z.B. Daumen und Zeigefinger zusammenlegen)

Begeben Sie sich in eine bestimmte Position im Raum und stellen Sie sich sich selber vor sich stehend vor in einer Stimmung (und Haltung) die Sie gerne erreichen möchten (z.B. innere Ruhe, Selbstsicherheit)

Haben Sie eine genügend konkrete Vorstellung von der Haltung und der inneren Stimmung „betreten“ Sie dieses andere Selbst und versuchen Sie die gewollte Stimmung so stark wie möglich zu empfin-

den. Empfinden Sie die Stimmung als genügend stark, machen Sie die o.a. Geste für zwei Sekunden.

Die Stimmung ist nun mit dieser Geste verkoppelt.

11.5.1. Grundsätzliches für Produzenten im Kontakt mit Autoren

(gilt ebenfalls für: was Autoren von Produzenten an Minimum Procedure verlangen sollten)

Beginnen Sie mit dem, was gut ist und funktioniert.

Halten Sie Ihre Verabredungen ein, wenn Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt versprochen haben, etwas gelesen zu haben.

Beginnen Sie damit, Probleme zu benennen, nicht Lösungen vorzuschlagen

Geben Sie dem Autor eine Chance, über die Probleme nachzudenken und mit eigenen Lösungen zu kommen.

Bleiben Sie so lange wie eben möglich bei dem Original-Autor eines Stoffes.

Wenn Sie einen neuen Autor beauftragen, versuchen Sie Ihre anfängliche Vision zu vermitteln und setzen Sie klare Grenzen.

Seminar »Soaps & Sitcoms«

EU Mediadesk Deutschland Filmförderung Hamburg, RTL Television, Studio Hamburg, 1996

Kommentierter Bericht über das erste genrespezifische Seminar zum Thema »Schreiben für Soaps und Sitcoms« zur Entwicklung von Konzepten für langlaufende Fernsehserien.

Referenten: Dr. Ronald Gräbe (HS Unterhaltung, WDR - Köln)

Christopher Vogler (Autor, Dramaturg - Los Angeles)

Christopher Walker (Script Editor - London)

Karyn Mandabach (Produzentin - Casey-Werner, Los Angeles)

Morag Bain (Story Editorin - London)

John Truby (Autor, Professor - Los Angeles)

Christiane Ruff (Head of Creative Affairs Columbia Tristar)