

Fragen zum Potential eines Drehbuchs (Frank Daniel):

Wer ist dein Hauptdarsteller? Warum sollten wir uns für ihn interessieren? Was fasziniert dich an ihm? Wie willst du uns für ihn interessieren?

Warum glaubst du, daß wir ihn sympathisch finden werden? Was ist der genaue Grund?

Was soll uns neugierig auf ihn machen? Was ist sein Geheimnis? Was macht sein "magisches" Charisma aus? Wie zeigt es sich?

Was werden die Zuschauer an seiner Geschichte interessant finden? Warum sollten sie sich mit ihm identifizieren?

Was ist das leidenschaftliche, tiefgehegte, heimliche Verlangen deiner Hauptperson?

Lachen wir über deinen Helden, fühlen uns amüsiert oder bewundern wir ihn?

Was hoffen wir? Was befürchten wir?

Was ist die schlimmste Sache, die ihm zustoßen kann (und hoffentlich wird)?

Welches ist der erfolgversprechendste, freudigste Moment, den er im Verlauf der Geschichte erfährt?

Was wird er verlieren, wenn er keinen Weg findet, die Widerstände zu beseitigen?

Was kann er nicht bekommen, wonach er sich sehnt?

Wie kannst du Hindernisse, innere oder äußere, unüberwindlicher gestalten? Wie kannst du die Bedrohung, die Gefahr schmerzhafter, quälender, demütigender gestalten? Welche Figur könnte das übernehmen? Warum sollte sie?

Warum kann deine Hauptperson keine innere Ruhe erlangen, sich selbst respektieren, wenn sie nicht bekommt, was sie so leidenschaftlich wünscht?

Und: Was will deine Hauptperson wirklich, bewußt und greifbar? Andererseits: Was benötigt sie auf emotionaler, unterbewußter Ebene?

Wie kannst du Versuchungen unwiderstehlicher gestalten und den Einsatz erhöhen?

Was kannst du tun, um den Unglauben/Zweifel des Publikums in der Exposition oder dem ersten Zusammentreffen auszuschließen? Besteht für die Handlung ein zeitlicher Druck ("deadline") zur Lösung zu gelangen? Könnte er eingeführt werden? Wer kann ihn schaffen?

Wann und wie bemerkt deine Hauptperson, daß sie in Schwierigkeiten ist und sich befreien muß?

Was sind mögliche Alternativen? Wie kann das Problem gelöst werden? Aber warum ist es unmöglich? Wer oder was macht die Lösung unerreichbar?

Kann die mißliche Lage umgangen werden? Was würde geschehen, wenn es so wäre? Wer macht das Umgehen unmöglich?

Können die Komplikationen lächerlich gemacht, ignoriert oder vergessen werden? Stell sicher, daß das nicht geht!

Können sie friedlich, auf freundschaftlichem Wege gelöst werden? Wer würde das zu verhindern wissen?

Auf wen kann deine Hauptperson sich verlassen?

Welche Personen hofft er, auf seine Seite zu ziehen?
Was kann er nicht ahnen, nicht wissen?
Was erwartet er (fälschlicherweise) und tritt nicht ein?

Welche Leute stellen eine Gefahr dar? Wer versucht seine Pläne lächerlich zu machen, zu demütigen, zu beenden, zu zerstören? Haben sie eine Ahnung von den heimlichen Wünschen, die er hegt?
Was sind ihre Pläne? Welche Taktiken wenden sie an? Welche Nachahmungen, welche Tricks? Wie versuchen sie die Hauptperson zu täuschen, irrezuführen, zu verwirren?
Was sind ihre Hoffnungen, Wünsche, Träume? Was wünschen und brauchen sie? Wie betrachten sie ihre Schritte?
Wie können ihre Hartnäckigkeit, Haß, Wut, verletzte Selbstachtung, Ambitionen angestachelt werden?
Was kann ihnen helfen, sich als gerecht oder wenigstens als fair und ehrlich anzusehen?

Werden die Zuschauer verstehen, warum deine Personen so handeln, wie sie es tun? Wann erfahren die Zuschauer von deren einzelnen Absichten, Wünschen, Hoffnungen?
Wie kann der nächste Schritt deiner Hauptperson zu einem unerwarteten Resultat führen? Was hat der Gegenspieler gemacht?
Wie ändern sich die Umstände?
Wie kann das Ziel erstrebenswerter gestaltet werden? Wer kann das tun? Was kann Unentschlossenheit, Zweifel, Skrupel in deiner Hauptperson verursachen?

Versuche, dir alle Plätze, Örtlichkeiten, Ecken, die deine Hauptperson auf der Jagd nach seinen Zielen oder im Ausweichen von Gefahr aufsuchen kann, vorzustellen? Gibt es keine interessanteren, gegensätzlicheren zur jeweiligen Situation? Wie können die Schauplätze die Geschichte, insbesondere die einzelnen Szenen oder Sequenzen, dramatischer, komplizierter und schwieriger (also enthüllender) für die Charaktere, gestaltet werden?

Mache eine Liste von möglichen Ereignissen, die glaubhaft und überzeugend in der gewählten Umgebung geschehen könnten und eine Liste von möglichen Ereignissen, die ungewöhnlich, das Gegenteil von Routine und Ordnung (ungesetzlich) wären?
Siehst du, was am besten funktionieren würde?
Welches sind die Gefühle, Schlußfolgerungen und Entscheidungen, die aus Rückschlägen, Mißerfolgen oder Komplikationen resultieren?
Welche Gefühle sind die Folge von Beleidigung, Mißhandlung, Unrecht? Welche Gefahren, welche Abgründe werden für den Betrachter sichtbar und bleiben dem Helden verschlossen?
Was sind in diesem Moment unsere Erwartungen? Was erhoffen wir? Was wünschen wir uns, was die Personen unternehmen sollten? Warum können sie das nicht tun?
Was weiß die Hauptperson nicht? Was ist ihr Irrtum, vorsätzlicher Fehler?

Mobilisiert der Antagonist seine Kräfte? Stellt er eine Falle?
Versucht er, die Hauptperson zu verwirren?

Was sind die sozialen Beweggründe für seine Handlungen?
Agiert mit Vorwürfen/Anklagen, unverhohlenen Lügen?
Überlistet er die Hauptperson?

Gerät der Held in Panik? Ist er beunruhigt? Verzagt?
Geschockt, wenn er sich vorstellt, was noch passieren könnte,
angesichts möglicher Ereignisse?
Und was geschieht zum Vorteil des Protagonisten? Andererseits:
was kann dem Antagonisten helfen?

Welche Personen können als beschleunigende Faktoren agieren
und die Reaktionen des Protagonisten oder Antagonisten verän-
dern und verstärken?

Welche Person (oder Personen) können ähnliche Notlagen erleben
und zu einer anderen Lösung (Kompromiß, Übereinstimmung, Zu-
rückweisung usw.) gelangen?

Welche Beziehungen werden bedroht, brechen auseinander oder
verändern sich plötzlich? Welche Konsequenzen der vorangegan-
genen Handlung können die Situation verschlimmern?

Welches sind die Orte, wo deine Personen nicht hin wollen,
Angst haben hinzugehen? Wie bringst du sie dahin?

Welches ist die vorherrschende Stimmung in deiner Geschichte?

Hat die Umgebung ein Gesicht, Charakter und Temperament?

Zeigt sich der Zeitgeist/die Zeitperiode in der Umgebung?

Wie? Worin zeigt sich das, außer in den Kostümen, Requisiten,
Architektur, Verkehrs- und Kommunikationsmittel? Wie reflek-
tieren sich unsere menschlichen Verhaltensweisen, Gewohnhei-
ten, Gebräuche, sozialen Ereignisse, Rituale, Sprachen?

Sind die Ereignisse hinreichend wichtig und eindrucksvoll?

Helfen sie, den Lebensstil, das Engagement und die Verwicklung
deiner Personen zu erhellen?

Zeigt der Held Naivität, Schwäche, Zweifel/Ungläubigkeit?

Reflektiert/Bewertet er seine Handlungen? Bereut er? Bringt er
Gegenbeschuldigungen vor?

Sucht er eine Einigung? Verwirft er ursprüngliche Pläne?

Hast du alle Möglichkeiten an Selbstsicherheit, Scharfsinn, Weit-
sicht und Klugheit ausgeschöpft, die dein Held besitzen kann?

Hat dein Antagonist eine Möglichkeit bekommen, seine Intelli-
genz, Wachsamkeit, Lebendigkeit unter Beweis zu stellen?

Welche Vorsichtsmaßnahmen wählt dein Held? Sucht er Ratschlä-
ge, oder Hilfe?

Welche neuen Pläne bringt er ins Spiel? Wie erlangt er neuen
Mut? Wer oder was kann ihn zu einer neuen Strategie anregen?

Wie studiert er seinen Gegner? Enthüllt er die Schwächen des
Antagonisten? Oder liegt er falsch mit seinen Vermutungen?

Welche Fallen können beide Seiten aufstellen?

Wie können sie sich gegenseitig attackieren? Wie kann die Haupt-
person den Feind testen?

Wie steigert sich die innere Aufruhr in ihren Köpfen? Wie vergif-
tet/verstärkt sie den Antagonismus?

Wie empfindest du den Rhythmus der Geschichte? Beschleunigt
sich das Tempo in den wichtigsten Aktionen?

Was kann den anwachsenden Konflikt unterbrechen, zeitweise be-
enden, fehlleiten, durcheinander bringen?

Sind die Chancen für die gewünschte Auflösung und für das ge-

fürchtete Ende gleich?

Welches ist der Moment, auf den der Betrachter im Grunde gespannt ist? Was erwartet er voller Ungeduld? Was kann er nicht ahnen, was passieren wird, wenn der Moment gekommen ist? Wird die Lösung des Konflikts unvermeidlich? Was könnte den Verlauf der Handlung umkehren? Hat der Held alle möglichen Mittel und Wege versucht und herausgefunden, wohin sie unvermeidlich führen?

Welche Hoffnungen verbleiben der Hauptperson?

Welches sind die gefährlichsten Konfrontationen, die sie - vergeblich, offensichtlich - vermeidet, hinausschiebt, verleugnet? Welches ist der demütigendste, schmerzlichste Höhepunkt, den dein Held erlebt?

Welches ist der Moment, in dem dein Antagonist triumphiert?

Wie kannst du den Einsatz verstärken /Gewinn erhöhen (früher, später, Beschleunigung der Handlung)?

Wann erkennt der Held die Unvermeidbarkeit der Auflösung?

Kann an die gute Seite des Antagonisten appelliert werden?

Kann die Furcht vor Scham, die Schande sein Gesicht zu verlieren, mehr ausgenutzt werden?

Wie haben sich die Umstände verändert, um die Lösung schwerwiegender, eindrucksvoller, überzeugender zu gestalten?

Gibt irgend jemand seine Irrtümer zu?

Bittet irgend jemand um Vergebung, fleht jemand oder gesteht seine Schuld ein?

Ist irgend jemand gewillt aufzugeben?

Versucht irgend jemand, zu fliehen?

Fühlt irgend jemand Scham, Schande, Unsicherheit beim Hintergehen seiner wichtigsten Prinzipien?

Ist irgend jemand starr vor Schreck, weil er fürchtet, entdeckt zu werden?

Gibt es eine Rettung für einen der Gegner? Wäre sie möglich?

Für welchen Preis?

Existiert ein Moment, in dem eine im Gewissenskonflikt verstrickte Person die Konsequenzen ihrer Handlung erkennt, sich selbst wirklich und richtig sieht und versucht, dem Unvermeidlichen zu entgehen?

Was ist die letzte Sache, die die Hauptperson herausfindet?

Was bedeutet "Sieg", nachdem die ganze Geschichte vorbei ist?

Was fühlt der Betrachter, wenn die Geschichte geendet hat?