Ideenfindung: Wie beginnen?

1. Drehbuchautor Aaron Sorkin empfiehlt, sich als Erstes zu fragen, worum es im Film gehen soll:

   → *Was ist das **Thema**, die **Grundidee**? («What is this movie about?»)*

2. Dann folgt die Frage nach der **Perspektive**:

   → *Wer ist die **Hauptfigur**? Und was will sie? (**Ziel**)*

3. Und wer steht ihr entgegen:

   → *Wer ist der/die interessanteste **Antagonist/in**?*

   Im Falle des Grundkonflikts «Mensch vs Gesellschaft/System» können es auch mehrere sein.

4. Ist der zentrale Konflikt bestimmt, folgt die Frage nach dem **Risiko**, bzw. der **Fallhöhe**:

   → *Was steht für die Hauptfigur **auf dem Spiel**?*

   → *Und was für den oder die **Gegenspieler/in**?*

Auf dem Weg von Idee zu Story helfen diese Fragen dabei, Grundsätzliches zu klären. Das zentrale Gespann aus Hauptfigur und Gegenspieler/in erwacht dadurch zum Leben. Gleichzeitig regen die Überlegungen zu möglichen Handlungsverläufen an.

Es lohnt sich, mit den Figuren viel Zeit zu verbringen.

1. Wer und wie ist die Hauptfigur?	← Welche Eigenschaften zeichnen sie aus? ← Funktioniert sie als Identifikationsfigur?
2. Was will die Hauptfigur	← Liefert ihr Ziel genügend Fallhöhe (Spannung)? ← Steht sie unter Druck?
3. Wer ist Antagonist/in	← Steht sie zwischen Hauptfigur und deren Ziel? ← Was zeichnet sie aus?
4. Was will die Antagonist/in	← Liefert ihr Ziel genügend Fallhöhe? ← Ist ihr Motiv nachvollziehbar?

Bei den Zielen ist eine ausreichende Fallhöhe wichtig, für beide, Hauptfigur und Antagonist/in. Je mehr auf dem Spiel steht, umso grösser das Risiko und damit die Spannung.

Sorkin fragt auch nach einem **Zeit- oder Optionendruck**, also einer «ticking clock» oder einer beschränkten Anzahl Möglichkeiten, die es gibt, um das Ziel zu erreichen. Das erhöht – neben einer guten Fallhöhe – die Spannung zusätzlich.