

Emma Coats (Pixar): 22 Regeln des Storytelling

1 Was eine Figur erreichen will, ist interessanter als das, was sie kann.

2 Was ist für dich als Leser interessant? Als Leser, nicht als Schreiber!

3 Am Thema zu bleiben, ist wichtig. Aber um was es in einer Geschichte wirklich geht, siehst du erst, wenn sie fertig ist. Dann schreib sie neu.

4 Es war einmal _____. Jeden Tag _____. Eines Tages aber _____. Deshalb _____. Deshalb _____. Bis schließlich _____.

5 Vereinfache. Bündle. Schmeiß Figuren zusammen. Lass die Umwege weg.

6 Was kann deine Figur? Was gefällt ihr? Konfrontier sie mit dem Gegenteil. Wie schlägt sie sich?

7 Schreib das Ende vor der Mitte. Enden sind schwer. Sorg dafür, dass dein Ende im Voraus fertig ist und funktioniert.

8 Schreib die Story zuende. Lass sie los, auch wenn sie nicht perfekt ist. Mach's beim nächsten Mal besser.

9 Wenn du nicht weiterkommst, schreib auf, was als nächstes NICHT passiert. Oft zeigt sich so, was dir weiterhelfen kann.

10 Nimm Stories auseinander, die dir gefallen. Was dir an ihnen gefällt, musst du erst einmal erkennen, bevor du es verwenden kannst.

11 Was du aufschreibst, kannst du verbessern. Die makellose Story gibt es nur in deinem Kopf.

12 Lass den ersten Einfall weg. Und den zweiten, dritten, vierten – vermeide das Naheliegende. Überrasche dich selbst.

13 Gib deinen Figuren Überzeugungen. Duldsame und anpassungsfähige Figuren kommen dir vielleicht plausibel vor, aber sie sind Gift für die Story.

14 Was in dir treibt dich dazu, gerade DIESE Geschichte erzählen zu wollen? Das ist der Kern der Story.

15 Wenn du deine Figur wärst, wie würde es dir in dieser Situation gehen? Ehrlichkeit kann unglaubliche Situationen glaubwürdig machen.

16 Was steht auf dem Spiel? Gib dem Leser Gründe, mit der Figur mitzufiebern. Was passiert, wenn sie keinen Erfolg hat? Leg ihr Hindernisse in den Weg.

17 Keine Arbeit ist umsonst. Wenn es nicht funktioniert, lass es bleiben und versuch was anderes. Kann sein, dass es sich später als nützlich erweist.

18 Du musst dich selbst kennen: den Unterschied zwischen sich anstrengen und rumzicken. Storyschreiben heißt Ausprobieren, nicht Veredeln.

19 Zufälle, die Figuren in Schwierigkeiten bringen, sind gut. Zufälle, die sie aus Schwierigkeiten rausholen, sind Beschiss.

20 Aufgabe: Nimm die Teile eines Films, den du nicht magst. Wie setzt du sie neu zusammen, sodass du den Film MAGST?

21 Identifiziere dich mit deinen Situationen und Charakteren und schreib nicht einfach "cool". Was würde DICH dazu bringen, so zu handeln?

22 Was ist das Wesen deiner Story? Was ist die sparsamste Art, sie zu erzählen? Wenn du das weißt, kannst du loslegen.