

PRÄMISSSE

- ↳ THESE ODER 1-SATZ - ZUSAMMENFASSUNG; DIE ESSENZ DER GESCHICHTE
- ↳ Z.B. "FREUNDSCHAFT + LIEBE SIND STÄRKER ALS HASS" (HARRY POTTER)

PLOTTES MIT SKETCHNOTES

THEMEN

- ↳ DIE WICHTIGSTEN ALLGEMEINEN THEMEN, UM DIE ES GEHT

FIGUREN

- ◆ PROTAGONIST I
 - ↳ ZIEL - INTERN → GEFÜHLE
 - ↳ AUSGANGSSITUATION
 - ↳ ENDSITUATION
- ↳ EXTERN → STORY FRAGE
- ◆ PROTAGONIST II
 - ↳ ZIEL - INTERN
 - ↳ AUSGANGSSITUATION
 - ↳ ENDSITUATION
- ↳ EXTERN
- ◆ ANTAGONIST
 - ↳ ZIEL - INTERN
 - ↳ AUSGANGSSITUATION
 - ↳ ENDSITUATION
- ↳ EXTERN

HAUPT- UND SUBPLOTS

- ↳ HAUPTPLOT (THEMA)
- ↳ SUBPLOT I (THEMA)
- ↳ SUBPLOT II (THEMA)

ORTE

- ↳ WICHTIGE SCHAUPLÄTZE UND IHRE BEDEUTUNG FÜR STORY + FIGUREN

SZENEN

- ↳ BEREITS FESTGELEGTE SZENEN (ABSCHNITTE DER GROSSEN PLOT-PUNKTE)

KONFLIKTE

- ↳ DIE WICHTIGSTEN KONFLIKTE (INTERN + EXTERN)

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

- ↳ ARTEFAKTE UND ANDERE DINGE, DIE EINE WICHTIGE FUNKTION ÜBERNEHMEN

✓ PLOT (8-PUNKTE-SYSTEM VON CATHY YARDLEY - ROCK YOUR PLOT) ✓

- I. AUSLÖSENDES EREIGNIS: DER HOKENT IN DEM SICH ETWAS VERÄNDERT
- II. PLOT POINT I: EIN PROBLEM TAUCHT AUF, AUF DAS DER PROTAGONIST REAGIEREN MUSS
- III. PINCH POINT I: DIE SITUATION VERSCHLECHTERT SICH
- IV. PLOT POINT II: HELD ÄNDERT VERHALTEN VON REAKTIV ZU PROAKTIV
- V. PINCH POINT II: DER ANTAGONIST SCHLÄGT (HEFTIG) ZURÜCK
- VI. PLOT POINT III: DIE RUHE VOR DEM STURM; PROTAGONIST ERHÄLT LETZTE NOTWENDIGE INFORMATION
- VII. BLACK MOMENT: DAS SCHLIMMSTE, WAS PASSIEREN KANN, TRITT EIN
- VIII. AUFLÖSUNG: DER PROTAGONIST ERLANGT MIT SEINEM ERLANGTEN WISSEN SEIN ZIEL (ODER SCHEITERT)

◆ WEITERE IDEEN ◆

- ZITATE, DIE GUT ZUR STORY PASSEN • SONGS.
- ZEITSTRAHL ZUR GESCHICHTE • SETTING.
- WICHTIGE FRAGEN • FIGURENKONSTELLATIONEN.
- RECHERCHEERGEBNISSE • SYMBOLE.
- WESEN + VÖLKER