

SO BEKOMMEN SIE IHR DREHBUCH IN DEN GRIFF

**Wie Sie die 7 häufigsten Fehler in der
Dramaturgie erkennen und vermeiden**

**Christian Mertens / Bartosz Werner
2., überarbeitete Auflage**

Praxis Film Band 94

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISSN: 1617-951X

ISBN (Print): 978-3-7445-2057-7

ISBN (PDF): 978-3-7445-2058-4

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und
Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des
Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm
oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung
des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer
Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, verviel-
fältigt oder verbreitet werden.

1. Auflage 2016

2. Auflage 2022

© 2022 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Umschlaggestaltung und Satz: Bureau Heintz, Stuttgart

Lektorat: Heide-Ulrike Wendt, Imke Hirschmann

Druck: FINIDR, S.R.O., Tschechische Republik

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG

Boisseréestr. 9–11 · 50674 Köln

E-Mail: info@halem-verlag.de

Tel.: 0221-92 58 29-0 · Fax: 0221-92 58 29-29

www.halem-verlag.de

INHALT

ZUM GELEIT	8
VORSPANN	10
A KAUSALKETTE	15
A1 Und weil ...	18
A2 Dominosteine	19
A3 Aktion und Reaktion	23
A4 Der innere Antrieb	25
A5 Unerwartete Auftritte	29
A6 Zufälle	31
• Motivation der Hauptfigur	32
• Motivation der Nebenfigur	33
• Gewählte Situation	33
• Die Melonen	33
A7 Die Welt ist nicht kausal	34
A8 Vier Ebenen der Kausalität	35
• Erste Ebene	35
• Zweite Ebene	36
• Dritte Ebene	37
• Vierte Ebene	37

B	DIE ZWEITE GESCHICHTE	43
B1	Marathonmann	46
	• Want	46
	• Need	47
B2	Die Bedürfnisse des Menschen	54
B3	Die Mitte der Bedürfnispyramide	56
B4	Die Hauptfigur hat alles erreicht	60
B5	Perspektivierung	62
B6	Achtung Nebenfiguren	64
B7	Ein Need finden	65
B8	Ein Need strukturieren	66
B9	Das Need in acht Stufen	68
B10	Six Things That Need Fixing	72
	• Six Things und die acht Sequenzen	74
C	FIGURENBOGEN	79
C1	Offene Enden	83
C2	Hauptfiguren, die sich kaum ändern	85
C3	Der magische Midpoint	87
	• 1. Strategiewechsel	87
	• 2. Aktive und passive Verläufe	89
	• 3. Enttarnung der Illusion	89
	• 4. Eine neue Figur	90
	• 5. Ein neuer Ort	91
	• 6. Das Ende andeuten	91
C4	Deal führt zum Dilemma	93
C5	Entwicklung von zwei Hauptfiguren	95
C6	Die tickende Bombe	98
C7	Entwicklung bei Nebenfiguren	100

D	DIE NEBENFIGUR IST WICHTIGER ALS DIE HAUPTFIGUR	103
D1	Sich selbst erklären	105
D2	Figurenkonstellation	112
D3	Zukunft, Vergangenheit	114
D4	Möglichkeiten, Wünsche	116
D5	Das kleinere Übel	117
D6	Kleindarsteller und Komparsen	118
D7	Praktischer Nutzen	120
E	WEIGERUNG	123
E1	Sture Figuren	127
	• Küssen verboten	129
E2	Facetten der Weigerung	130
E3	Fünf Phasen des Wandels	132
	• 1. Leugnen	133
	• 2. Zorn	133
	• 3. Verhandeln	134
	• 4. Depression	134
	• 5. Annahme	134
E4	Raum	138
	• Einschränkung	141
E5	Depression und die erste Träne	142
E6	Skepsis der Zuschauer*innen gegenüber Gefühlen	145
E7	Gegen das Drama anschreiben	148
F	AUSSENSEITER*INNEN	153
F1	Alle Figuren sind Außenseiter*innen	155
	• Geniale Außenseiter*innen	156

F2	Außenseiter*innen erschaffen	158
	• Verbote	159
	• Ablehnung	161
	• Kreiere eine Wüste	161
F3	Status quo	164
F4	Markierung des Helden/der Heldin	166
F5	Systemdramaturgie	170
	• Systemdramaturgie und Antiheld*innen	174
	• Systemdramaturgie und Teillösungen	177
F6	Entwicklung von Außenseiter*innen	180
G	STUFEN DER ESKALATION	185
G1	Neun Stufen der Eskalation	188
	• Der glaubwürdige Antagonist	190
G2	Rambos Gegner	191
G3	Ansteigendes Energieniveau	193
	• Komödien	195
G4	Der Vermittler	196
G5	Kollateralschaden	198
H	BONUSTRACKS	203
H1	Liebe auf den ersten Blick	205
H2	Macht der Fiktion	212
	• Systemdramaturgie in einer Einstellung	217
	• Systemdramaturgie in der Szenenanalyse	219
I	ABSPANN	231
X	ANHANG	235
X1	Dank	236
X2	Filme	237
X3	Serien	239
X4	Literatur (Auswahl)	240

VORSPANN

Sieben Schauspieler*innen und ein Regisseur sitzen in einem Raum. Alle haben das Drehbuch vor der Nase und lesen die Zeilen, aus denen später ein Film entstehen soll. Und dann kommt der Moment, vor dem sich alle Filmemacher*innen am meisten fürchten: Die Schauspielerin, der Star des Films, sagt einen gefährlichen Satz: „Also, das verstehe ich nicht ... Warum weint meine Figur in dieser Szene?“ Regisseur: „Na, weil dein Mann dich betrogen hat.“ „Aber da fängt meine Figur nicht an zu heulen, da freut sie sich drüber! Endlich kann sie ihn loswerden!“ Wie reagieren Sie als Regisseur*in?

- Sie beginnen zu stottern.
- Sie versichern der Schauspielerin, dass Sie das beim Dreh schon richtig inszenieren werden.
- Sie versichern der Schauspielerin, dass die Szene später im Schneiderraum extrem emotional wird.

Natürlich ist es möglich, dass die Schauspielerin ein Detail überlesen hat. Aber das passiert selten, besonders wenn sie viel Erfahrung mitbringt. Sie spricht einen Punkt an, der wichtig ist, weil er in jeder Szene spürbar sein sollte: die Entwicklung einer Figur hin zu einem gewissen Punkt, in diesem Fall einem Gefühlsausbruch. Oft sind solche Hinweise von Schauspieler*innen wertvoll, denn die Wahrscheinlichkeit, dass die Zuschauer*innen die gleiche Empfindung haben, ist sehr hoch.

Stellen Sie hier Schwächen fest, müssen die betroffenen Szenen umgeschrieben werden. Haben Sie keine Zeit mehr, das Drehbuch zu verändern, können Sie versuchen, die Szene am Set zu improvisieren, doch das kostet in der Regel zu viel Zeit. Besser ist es, den Fehler im emotionalen Verlauf der Hauptfigur bereits lange vorher

zu entdecken: in der Drehbuchentwicklung. Daher ist es wichtig, der Arbeit am Drehbuch noch mehr Aufmerksamkeit zu widmen.

In den letzten Jahren stellten wir bei TV- und Kinofilmen, Werbespots oder Musikvideos und im Coaching immer wieder fest: Eine wackelige Kameraführung verzeihen die Zuschauer*innen schnell, eine wackelige Geschichte allerdings nicht.

Wir beide legen als Regisseure in unserer täglichen Arbeit immer den Fokus auf das für uns Wesentliche: die emotionale Führung der Figuren und der Zuschauer*innen. Mit dieser Einstellung haben wir das Buch verfasst. Wir glauben daran, dass Drehbücher sich besser entwickeln, wenn die Figuren der Motor sind – nicht der Plot. Wir sind character-driven! In jedem Filmgenre.

Dieses Buch ist eine Anregung, kein vollständiges Kompendium oder ein lückenloser Maßnahmenkatalog. Gute Drehbuchratgeber jener Art gibt es nämlich bereits von diversen Autor*innen. Einige von ihnen finden Sie in der Literaturliste am Ende des Buchs und vielleicht haben Sie das eine oder andere bereits gelesen. All die Ratschläge, Gesetze oder Mechanismen sind beeindruckend, sie jedoch alle in einem Rutsch in die Praxis umzusetzen, ist fast unmöglich und auch unnötig, denn nicht jeder Film, nicht jede Geschichte benötigt alle Tipps, die es auf der Welt gibt. Jede Autorin, jeder Autor befindet sich an einem unterschiedlichen Punkt der persönlichen Entwicklung. Aus diesem Grund haben wir in diesem Buch sieben Themen versammelt, die wir deshalb in den Vordergrund stellen möchten, weil sie uns in der Praxis bereits sehr geholfen haben, und würden uns freuen, wenn Sie Anregungen finden, die Sie für Ihr eigenes Projekt nutzen können. Wie erwähnt, legen wir keinen Wert auf Vollständigkeit. Wir möchten Themen in den Fokus rücken, die nach unserer Erfahrung in der Praxis zu wenig Beachtung finden.

Die Filmbeispiele, die wir zur Verdeutlichung unserer Inhalte ausgewählt haben, sind in der Regel moderne Klassiker der europäischen und amerikanischen Filmlandschaft. Das erhöht die Chance, dass Sie den Film bereits gesehen haben und Sie die Lektüre des

Buchs nicht unterbrechen müssen, um einen oder mehrere Filme nachzuholen. Filme, auf die wir uns häufig beziehen werden, sind:

- *Arrival*
- *Dirty Dancing*
- *Fack ju Göhte*
- *Million Dollar Baby*
- *Pretty Woman*
- *Rambo: First Blood*
- *Die Tribute von Panem – The Hunger Games*
- *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri*
- *Ziemlich beste Freunde*

Für die Neuauflage des Buchs wählten wir einige aktuellere Filmbeispiele aus, entschieden uns aber auch hier nur für bekannte Filme und Serien und fühlen uns nicht der Aktualität verpflichtet, sondern der etwas zeitloseren Gültigkeit unserer Beispiele.

Unser Anliegen ist es, Ihnen neue, praktische Entwicklungstools mit auf den Weg zu geben, damit sich Ihr Exposé, Treatment oder eine frühe Drehbuchfassung auf natürliche Art und Weise figurenzentriert entwickeln kann.

So haben wir uns neben weiteren Tipps in dieser Neuauflage dafür entschieden, mehr Licht in die moderne Systemdramaturgie zu bringen, die mit der Ausgestaltung von Außenseiter*innen, Normübertritten und dem heimlichen Verlangen der Zuschauer*innen nach Verbotenem zusammenhängt. Falls Sie gerade an einer Serie schreiben, wird für Sie diese systemdramaturgische Herangehensweise praktisch sein. Diese moderne Entwicklung der Dramaturgie ist nicht nur hilfreich für das Ausgestalten von längeren Serien, sondern auch nützlich für jede Form von Erzählung – unabhängig vom Genre oder der Länge Ihres Projekts.

Sehen Sie uns als Nahrungsergänzungsmittel – fügen Sie einige Gedanken zu Ihrem bereits vorhandenen Filmwissen hinzu und lassen Sie sich von unseren sieben Problemen beziehungsweise deren

Lösungen an- oder abstoßen. Hauptsache, Ihre eigene Geschichte entwickelt sich weiter, nimmt Fahrt auf und überrascht Sie bei jedem weiteren Schritt selbst. Viel Spaß beim Schreiben, Verwerfen, Überdenken, Anpassen, Verzweifeln, Scheitern, Dranbleiben und dem guten Gefühl, etwas zu schaffen, dass in dieser Form nur von Ihnen kommen kann.

Wir bedanken uns herzlich bei unserer Lektorin Heide-Ulrike Wendt, der nordmedia sowie Thomas Schäffer für die Unterstützung bei der aktuellen Auflage.

Christian Mertens und **Bartosz Werner**



A

KAUSALKETTE



- A1** 18
Und weil ...
- A2** 19
Dominosteine
- A3** 23
Aktion und Reaktion
- A4** 25
Der innere Antrieb
- A5** 29
Unerwartete Auftritte
- A6** 31
Zufälle
- A7** 34
Die Welt ist nicht kausal
- A8** 35
Vier Ebenen der Kausalität

Ein Rabbi liebt es, Golf zu spielen. Doch schon seit Tagen regnet es, und er hat keine Möglichkeit, auf den Golfplatz zu gehen. Erst am Samstagmorgen, dem heiligen Sabbat, klart es auf. Die Sonne scheint. Es ist das perfekte Wetter, um Golf zu spielen. Aber Gott verbietet es, am Sabbat zu arbeiten oder sich sportlich zu betätigen. Der Rabbi ringt mit sich: „Soll ich Gott gehorchen – oder lieber Golf spielen?“ Er blickt noch einmal nach draußen, das Gras ist grün, die Sonne lacht. Er hält es nicht mehr aus und schleicht sich auf den Golfplatz. Gott und sein Assistent beobachten das von oben. Der Assistent ist erbost: „Gott, schau! Der Rabbi! Am heiligen Sabbat! Auf dem Golfplatz!“ Gott nickt und ist ebenfalls verärgert. Der Assistent fordert: „Du musst ihn dafür bestrafen!“ Gott nickt zustimmend. Einige Minuten später steht der Rabbi am Abschlag, holt aus und trifft den Ball perfekt. Der Ball fliegt 180 Meter weit, genau auf das Grün zu und landet direkt im Loch! Ein Hole-in-one! Der Assistent ist außer sich: „Oh, Gott, was war das denn? Du wolltest ihn doch bestrafen!“ Gott wendet sich dem Assistenten zu und sagt: „Und wem soll er das jetzt erzählen?“

Wir mögen diesen Witz, weil er ein gutes Beispiel für eine Erzählweise ist, die wir in diesem Kapitel beschreiben möchten. Der Witz hat eine hohe Kausalität. Das, was den drei Figuren widerfährt, baut stark aufeinander auf und jede Entscheidung, jedes Ereignis zieht ein anderes Ereignis nach sich. Es gibt bei allem eine kausale Verknüpfung. Ein paar Beispiele:

- Und weil Gott will, dass am Sabbat Ruhe gehalten wird, gerät der Rabbi in einen Gewissenskonflikt.
- Und weil das Wetter bislang so schlecht gewesen ist, wird die Sehnsucht zu spielen beim Rabbi immer größer.
- Und weil er Gott nicht gehorcht, entscheidet dieser, ihn dafür zu bestrafen.

Stellen wir uns vor, einer dieser drei Punkte würde fehlen oder die Geschichte würde an einem Donnerstag statt an einem Samstag

spielen: Der Witz ergäbe keinen Sinn. Zu erreichen, dass alle Ereignisse in einer Geschichte untrennbar aufeinander aufbauen, ist ein hartes Stück Arbeit. Aber ein sehr lohnendes.

In der obigen Aufzählung haben alle drei Aussagen etwas gemeinsam: Jeder Satz begann mit den gleichen Worten: Und weil ...

A1 UND WEIL ...

Es gibt einen einfachen Trick, um herauszufinden, ob eine Geschichte durchgehend kausal ist oder nicht. Wenn Ihnen jemand beim Bier eine Filmidee erzählt und als Überleitung zwischen den Szenen oft „und weil ...“ benutzt, hat die Geschichte mit großer Wahrscheinlichkeit eine hohe Kausalität. Wird hingegen „und dann ...“ verwendet, ist aus unserer Sicht Vorsicht geboten: „Und dann ...“ deutet oft darauf hin, dass die Ereignisse in der Geschichte nacheinander folgen, ohne aufeinander aufzubauen. Nicht nur bei einem Bier lässt sich die Kausalkette auf diese Art prüfen: Sie gilt auch für jeden weiteren Schritt – bis zur Arbeit im Schneiderraum, wo auf Szenen im Film verzichtet wird, wenn sie nicht kausal miteinander verbunden sind. Und das passiert sehr häufig.

Die Kausalkette ist in den Fachbüchern über Dramaturgie immer ein Thema. Wir haben beobachtet, dass sie jedoch selten eine große Rolle spielt. Das hat Gründe. Einer der Hauptgründe ist, dass vieles am Drehbuch überarbeitet werden müsste, wenn Lücken in der kausalen Abfolge erkennbar sind. Diesen Aufwand scheuen viele, weil sie sich doch schon an so viele schöne Szenen gewöhnt haben und sie unbedingt drehen wollen.

Viele Drehbücher beginnen spannend, denn die Idee, die die Autor*innen hatten, zeigt sich gerade am Anfang auf eine sehr frische Art und Weise. Oft geht den Geschichten nach der Einführung allerdings die Luft aus. Nach der Exposition, dem auslösenden Ereignis oder dem ersten Plot-Point flachen sie extrem ab. Manchmal liegt es daran, dass sich die Autor*innen an dieser Stelle von der Kausalität verabschiedet haben. Die Geschichte verliert ihre Zwangsläufigkeit.

A2 DOMINOSTEINE

Die Schriftstellerin Elizabeth George beschreibt in ihrem Buch *Wort für Wort*, wie wichtig es ist, dass ein Ereignis in der Geschichte ein anderes auslöst. Sie schreibt, dass der Plot „im Wesentlichen das ist, was die fiktiven Figuren tun, um mit einer überraschenden Situation fertig zu werden. Es ist eine logische Folge von Ereignissen, die einem Vorfall entspringen, der den Status quo, die Ausgangssituation der Charaktere verändert.“ Sie geht noch weiter:

„Wenn Ihr schlechte Literatur vermeiden wollt, stellt Euch die Ereignisse in Eurem Roman als Dominosteine vor. Nennen wir sie dramatische Dominosteine. (...) Ihr müsst hier bedenken, dass Szene 1 der erste Dominostein ist. Sie stößt den nächsten um und so weiter. Wenn das nicht geschieht, ist es Euch nicht gelungen, die Szenen kausal zu verknüpfen“ (George 2004).



Es gibt viele Filme, in jedem Genre, die eine hohe Kausalität aufweisen. Stellvertretend möchten wir einen Film in den Fokus nehmen: *Rambo: First Blood*, ein Wunderwerk der Kausalität. Besonders zu Beginn bauen alle Handlungsschritte stark aufeinander auf:

1. John Rambo will in der ersten Szene des Films einen Freund besuchen, mit dem er im Krieg gedient hat. Doch der ist an Krebs gestorben. Ein Schock für Rambo. Er wirft sein Adressbuch weg und begibt sich auf Wanderschaft, er hat nun kein

A Kausalkette

- Ziel mehr. Alle seine Freunde aus dem Krieg sind tot (das erfahren wir später im Film noch ausführlicher).
2. **Weil** er jetzt kein Ziel mehr hat, streunt er durch die Gegend und sucht in einer Kleinstadt nach einer Idee für seine Zukunft und etwas zu essen.
 3. **Weil** der Sheriff dieser Stadt etwas gegen Streuner hat und Rambo in seinen Augen nach Ärger aussieht, hält er ihn an. Er fragt ihn, was er hier wolle.
 4. **Weil** Rambo das selbst nicht weiß und sich vom Sheriff provoziert fühlt, antwortet er sehr wortkarg. Herumkommandieren lassen will er sich nicht.
 5. **Weil** Rambo sich so gibt, fühlt sich der Sheriff in seiner Ansicht bestätigt, dass Leute wie er nur Ärger machen.
 6. **Weil** der Sheriff sichergehen will, dass Rambo wieder verschwindet, lädt er ihn freundlich aber bestimmt dazu ein, von ihm aus der Stadt gefahren zu werden.
 7. **Weil** Rambo keinen Ärger möchte, steigt er in den Streifenwagen. Während der Fahrt gibt der Sheriff ihm deutlich zu verstehen, dass er ihn nicht mag.
 8. **Weil** Rambo noch immer keinen Ärger machen will, schluckt er auch diese Provokationen. Nachdem er an der Stadtgrenze ausgestiegen ist, wandert Rambo jedoch wieder in die Gegenrichtung, zurück in die Stadt.
 9. **Weil** der Sheriff das im Rückspiegel beobachtet und er sich dadurch nun seinerseits provoziert fühlt, hält er Rambo erneut an und verhaftet ihn wegen Landstreicherei sowie Waffenbesitz und Widerstand gegen die Staatsgewalt.



**Abb. 1: Ein wichtiger Dominostein: Rambo wird verhaftet –
*Rambo: First Blood***

Die folgenden Repressalien auf dem Polizeirevier treiben Rambo so weit, dass er sich zur Wehr setzt und flüchtet. Daraufhin beginnt eine Verfolgung, die sich in ihrer Intensität immer weiter steigert und bis zum Ende des Films anhält. Ein Polizist stirbt und am Ende fliegt die Tankstelle des Orts in die Luft. Rambos alter Kompanieführer aus dem Vietnamkrieg schafft es, ihn zum Aufgeben zu überreden. Hier endet der Film.

Die Geschichte beginnt also mit einem kleinen Dominostein, der alle weiteren Steine nach und nach zum Kippen bringt und die Handlung generiert. Nehmen wir an, die Szene, in der Rambo provokativ über die Brücke zurückwandert (Punkt 9), hätte nicht im Drehbuch gestanden. Dann wäre eine Verhaftung wegen Landstreicherei eine sehr übertriebene Reaktion des Sheriffs gewesen und hätte der Glaubhaftigkeit seiner Motivation als Antagonist (Gegenspieler) sehr geschadet. Außerdem baut die weitere Handlung auf dieser Verhaftung auf.

Wird ein Dominostein entfernt, ist die Erzählung willkürlich, nicht schlüssig. Die Zuschauer*innen sind zwar überrascht, aber auf eine beliebige Art und Weise.

Achtung: Der erste Dominostein sollte kein Zufall sein! Rambo setzt sich immer zur Wehr – er ist ein Kämpfer. Und der Sheriff

A Kausalkette

versucht stets, für Ordnung zu sorgen – er ist ebenfalls ein Kämpfer. Die erste zufällige Begegnung der beiden bringt diese explosiven Gemische nur zusammen, ist eine getarnte Notwendigkeit für die Geschichte.