

# Anmerkungen zu Burchardt & Böttcher B&B Spezial

## Das Leben ist keine Heldenreise

24. 3. 2024, 12:00 Uhr, B&B-Freundekanal

<https://bbtalk.de/freunde-von-bbtalk/>

Vorab, falls jemand nach Qualifikationen fragt: Matthias (alias „Der Maskottchenmörder“) hat Dramaturgie ratzfatz mitstudiert, Sven weist an realisierten Bildprodukten vor 6 Prime-Time-Filme 90 Minuten ZDF & Sat.1, diverse Serien-Episoden 45-60 Minuten Sat.1/ARD sowie fertige, *nicht* realisierte Drehbücher für Kino, Streamer, TV: zahllose.

Grund für unser „Sonderinteresse“-Gespräch war Matthias' freundliche Einschätzung, ein kurzer Einblick in eines von Svens Fachgebieten sei gar nicht zwingend sterbenslangweilig. Das mag insofern stimmen, als das Gespräch angemessen kurz geraten ist und einige der hier übermittelten Informationen amüsant sein könnten, zumal jeder sie beim passiven Fernsehen aktiv überprüfen kann. Aber Vorsicht! Spoiler! Wer zuhört/sieht, weiß hernach ein paar Dinge und sieht Filme und Serien nicht mehr unschuldig. Sondern sieht Strukturen, die den Zuseher nach Strich und Faden manipulieren. Meist indes (glücklicherweise) nur zum Lachen oder temporären Fingernägelkauen.

Aber keine Sorge – es handelt sich *nicht* um ein tiefes Fachgespräch über die Kunst oder das Handwerk der Dramaturgie von 3- bis 7-Akt-Struktur bis Zwölftonmusik. Wer daran tiefer interessiert ist, findet unten eine kurze Literaturliste mit dicken Büchern für den Einstieg in Dramaturgie, Plot- und Charaktergestaltung. Ausdrücklich erwähnt sei hier (wie im Gespräch) nur eine Feinheit der dramaturgischen Gestaltung, das sogenannte „Beat Sheet“ nach Blake Snyder. 15 Punkte, die jeder Kino-Serien-Fernseh-Manipulator minutiös abarbeiten muss. Weil der Zuschauer dies – ohne es zu wissen - erwartet und einfordert.

Daher hier zusammengefasst: Blake Snyders „Beat Sheet“ zum Abgleich beim nächsten Fernseh- oder Kinofilmbesuch. Die Prozentangaben (wann

muss dieser Punkt erledigt/abgeschlossen sein) sind vom Manipulator (Autor) sehr präzise ernst zu nehmen.

(1) Opening Image/Eröffnungsbild (1%): Konfliktfeld und Stimmung der Story in einem Schnappschuss repräsentiert; das Problem der Hauptfigur direkt vor Beginn des Abenteuers. Oft wörtlich zu nehmen: der Ort dieses ersten Bild entspricht dem Ort des letzten Bildes im Film.

(2) Theme Stated/Themensetzung (5%-10%)

Um was, welche Botschaft/Wahrheit geht es hier? Normalerweise wird dies der Hauptfigur explizit gesagt (oder in ihrer Gegenwart ausgesprochen), aber sie versteht die Wahrheit nicht oder verneint diese. Noch fehlt der Kontext im Sinne der persönlichen Erfahrung. Das hier gesetzte Thema stellt eine moralische Frage/ein Dilemma dar, die am Ende beantwortet/gelöst sein muss.

(3) Set-up/Anordnung 1%-10%): Erweiterung des "Vorher"-Schnappschusses. Präsentation des Ist-Zustandes der Um- und Innenwelt unserer Hauptfigur. Inklusiv dessen, woran es unserer Hauptfigur *mangelt*. Die Einführung aller wichtigen Nebenfiguren beginnt hier, muss zwingend abgeschlossen sein in (6).

4) Catalyst/Auslöser (10%): Das Ereignis, das den Hauptkonflikt auslöst, der Vorfall, der das normale Leben der Hauptfigur auf den Kopf stellt – die Nachricht, das Erwischen des Partners mit einem/r im eigenen Ehebett, das Schockverlieben in eine/n Unbekannte/n, das Alien, das sich in den Laderaum des Raumschiffs schleicht: der Ruf ins Abenteuer (zunächst jedoch noch ungehört). Der Antagonist tritt hier häufig in Erscheinung.

5) Debate/Verhandlung (10%-20%): Reaktion auf (4) Auslöser - inklusive Verweigerung: Die Hauptfigur zögert, Thema und Herausforderung anzunehmen, zweifelt, weicht aus, verdrängt. Muss ich? „Was steht auf dem Spiel?“ wird gezeigt und formuliert, das Zögern erhöht den Wert der kommenden Reise. Kein leichter Schritt.

6) Break into 2/Aufbruch in den II. Akt (20%)\*: Die Hauptfigur entscheidet sich, den „Ruf des Abenteurers“ anzunehmen, sich dem Problem zu stellen und ihr Ziel aktiv zu verfolgen. Die Reise beginnt, dies ist der Punkt ohne Wiederkehr.

(Bis hierher *muss* erledigt sein die Einführung/Vorstellung ALLER Charaktere. Selbst wenn am Ende der Gärtner der Mörder war, haben wir ihn zwischen Minute 1 und 20 zumindest schon mal gesehen.)

7) B-Story (Nebenhandlung) (22%): Das Thema/der Konflikt einer Nebenfigur wird eingeführt oder vertieft. Üblicherweise ergänzt die B-Story das Hauptthema oder illustriert es von einer anderen Seite. Spiegelfiguren können Sidekicks, Buddys und (meist) „Love Interests“ sein, aber auch Mentoren und Feinde.

8) Promise of the premise/Einlösung des Versprechens (20-50%): „Fun and Games“ als Einlösung des mittels Teaser/Trailer gegebenen Versprechens: Hier ist er, der Film, den du (Zuschauer) erwartet hast! Die Hauptfigur bewegt sich durch ihre abenteuerlich neue Welt. Handelt es sich um einen Actionthriller, gibt es hier eine Verfolgungsjagd, bei einer Liebesgeschichte eine Liebesszene, in einer Komödie etwas zu lachen und in einem Krimi die Verfolgung von Spuren. Im Drama: Dramatisches.

9) Midpoint (Reversal)/Höhepunkt (Umkehrung) (50%): Der Midpoint stellt die exakte Mitte des Buches dar. Normalerweise ist dieser Punkt ein falscher Sieg oder eine falsche Niederlage. Im Midpoint geschieht etwas, das alles, was die Hauptfigur bisher erreicht oder verstanden hat, wieder in Frage stellt. Abhängig von der Art der Story ist dies ein emotional positiver Moment (Drama) oder verheerender Moment (Komödie), da sich die Richtung der Story hier grundsätzlich wendet. Die Hauptfigur hat hier alles, was sie zu wollen glaubt ("großartig"), oder das Gegenteil ("schrecklich"). Bzw. hatte, denn im Midpoint dreht sich alles.

10) Bad guys close in/die Schurken kommen näher (50-75%): Der Antagonist oder seine Helfer treten auf den Plan und stellen dem Helden weitere

Hürden in den Weg. Kommt es zum Kampf, verliert der Held. Bad Guys können leibhaftige Fremde sein, aber auch innere Dämonen.

11) All is lost/Alles ist verloren (75%): Der Tiefpunkt, der Moment, den der Protagonist am meisten gefürchtet hat. Es sieht es lausig aus: alle Pläne sind gescheitert, das Ziel ist in unerreichbare Ferne gerückt, der Antagonist hat (scheinbar) gewonnen. An dieser Stelle tritt häufig der Tod auf (ein Mentor, Freund oder Verbündeter stirbt).

12) Dark night of the soul/Finstere Nacht der Seele (75-80%): Der Protagonist ist am Ende, und seine innere Wunde tritt offen zutage, der innere Konflikt verunmöglicht jeden weiteren Schritt. Alle Hoffnung ist verloren, die Hauptfigur am Boden zerstört, verlassen von allen guten Geistern und sich selbst. Zeit für Selbstmitleid und Trauer über den Verlust dessen, was "gestorben" ist - der Traum, das Ziel, die Bezugsperson, die Liebe deines Lebens. Aber man muss erst ganz fallen, bevor man sich wieder aufraffen und es erneut versuchen kann ...

13) Break into III/Übergang in den 3. Akt (80%): Eine neue Information, Eingebung oder die Hilfe eines Verbündeten (häufig dank B-Story) schüren neue Hoffnung. An dieser Stelle erkennt die Hauptfigur oft ihren inneren Konflikt (wahres Bedürfnis versus falsches Wollen) und was sie braucht, um ihr Ziel zu erreichen. Sie trifft die Entscheidung, es ein letztes Mal zu versuchen und sich dem Antagonisten zu stellen. (Oft gilt es hier den Unterpunkt 13a) das „letzte Hindernis“ (Final obstacle) zu überwinden, eine letzte Hürde (einen Handlanger, eine Falle, oder ein Problem aus der B-Story), bevor der Protagonist auf den Antagonisten trifft.

14) Showdown/Finale (80-99%): Synthese.

Finale - Diesmal bezieht die Hauptfigur das Thema (das früh erwähnte, aber nicht verstandene Körnchen Wahrheit) in ihren Kampf um das Ziel ein, weil diese Wahrheit jetzt für sie Sinn ergibt – dank der Erfahrungen aus der A- und B-Plot verfügt. Zeit für die Synthese: In neuer, stärkerer Version tritt der Protagonist dem Antagonisten zur finalen Konfrontation gegenüber. Dank gelernter Lektion kann der Protagonist neue Erkenntnisse, Fähigkeiten oder Waffen gegen den Antagonisten anwenden und erreicht sein Ziel. Pay off

theme (Die Moral von der Geschichte): Die Lehre, die die Hauptfigur gezogen hat, wird ausgesprochen; Resolution (Auflösung): Alle noch offenen Handlungsstränge werden gelöst und auch die B-Story zu einem Abschluss geführt. Das Abenteuer ist gewonnen, der innere oder äußere Drache ist erschlagen, und wenn sich der Rauch lichtet, hat sich der Held verändert. Sein Makel ist behoben und die Welt ist tatsächlich ein besserer Ort.

15) Final Image (99-100%): Spiegelung: Der Held kehrt zurück in seine alte Welt, aber er ist verändert. Auch visuell in der Regel eine Spiegelung des (1) opening image, oft am gleichen Ort wie 1.

\* Bei einem 88:30 langen Film (= Privatfernseh, dort muss die Filmlänge auf die Sekunde genau passen wegen der umgebenden Programm- und Werbeblöcke) liegt der Break into 2 (20% der Gesamtzeit) exakt bei 17:30 Minuten. Praktischerweise liegt hier auch die erste rechtlich erlaubte, also mögliche Unterbrechung des Programms durch einen Werbeblock. Sofern Redakteure oder Werbeblock-Knopfdrücker um die Bedeutung dieses Beat wissen (auch und gerade für die Zuschauerbindung), schalten Sie den Werbeblock exakt richtig. Sofern sie es nicht wissen, schalten sie die Werbung ganz falsch, bevorzugt im ungünstigsten Moment (der liegt etwa 2 Minuten NACH dem Break into 2).

#### Links & Literatur

Blake Snyder - Save the Cat. Als Buch oder hier: <https://savethecat.com/>  
Der Titel verdankt sich dieser Arbeitshypothese Snyders: Egal, wie fragwürdig ein Character gestaltet wird, wenn er direkt zu Beginn eine Katze rettet, geht das Publikum empathisch mit. (Man kann das auch anders machen. Beispielsweise, indem man einen komplett widerlichen, besoffenen Protagonisten etabliert und den direkt in Szene 2 seinen Hund treten lässt wie in „Tyrannosaurus“/2011. Das ist dann Arthaus, aber auch Tyrannosaurus folgt den „Beats“ 😊.

Christopher Booker: The Seven Basic Plots - Why We Tell Stories

David Howard & Edward Mabley: The Tools of Screenwriting

David Howard: How to Build a Great Screenplay

Robert McKee: Die Prinzipien des Drehbuchschreibens

Syd Field: Das Drehbuch  
 Christopher Vogler: Die Odyssee der Drehbuchschreiber  
 William Goldman: Adventures in the Screen Trade  
 William Goldman: Which Lie Did I Tell?  
 Joseph Campbell: Der Heros in tausend Gestalten  
 Tom van der Linden / Like Stories of Old:  
 Life is not a Hero's Journey  
<https://www.youtube.com/watch?v=nDEgJdSfcZ4>

P.S.: Weil Screenshots manchmal mehr sagen als Worte – ein paar wenige Eindrücke, weshalb ein Drehbuch kein Buch ist – und man es nicht unbedingt lesen sollte, außer man muss unbedingt. Viele Ebenen des Buches sind hier unterschlagen, auch das „zuschaltbare“ Beat Sheet, mögen die Screenshots dennoch als Eindruck dienen.

	<p>Close. Bei unter Ramonas Händen zappelnde Koda.</p> <p>POLIZIST (CONT'D)      (streng)      So. Frau Stolze.</p> <p>Er sieht Saskia an, dann Ramona.</p> <p>POLIZIST (CONT'D)      So geht das ja nun gar nicht, hier      mit siebzig durch die Baustelle.</p> <p>Sein Blick bleibt bei Ramona.</p> <p>Weil Ramona weint.</p> <p>Und mit beiden Hände ihren Lederhelm abnimmt.</p> <p>RAMONA      Siebzig?      (schnieft)      Das ist nur die Chemo, die mich so      alt macht!</p> <p>Da sitzt sie nun. Mit Tränen in den Augen. Ein Bild des      Jammers mit ihrer Fastglatze und den grauen Fusseln.</p> <p>SASKIA      (tapfer, aber mit      Tränen)      Meine Mutter hat nur noch ein paar      Tage.</p> <p>RAMONA      (erstickt)      Ach, Tage. Vielleicht nur noch      Stunden!</p> <p>Rev. #2 April 2017 (Red) <span style="float: right;">(CONTINUED)</span></p>	
58	<p>CONTINUED: (3)</p> <p>Beat. Der Polizist ist völlig überfordert.</p> <p>Die Decke auf Ramonas Schoß fängt plötzlich merklich an      zu rappeln.</p>	72. 58

48 CONTINUED: 58. 48

Close: Ein Foto der JUNGEN SASKIA (12) mit Frank, wieder mit Gitarren, diesmal an einem Küchentisch in einer uns unbekanntes Wohnung. Wieder sind beide gut gelaunt, machen zusammen Musik.

Detail: Franks Gesicht. Obwohl er lacht, sieht er bei genauem Hinsehen nicht wirklich glücklich aus. Er ist dünner als auf den alten Bildern, fast ausgemergelt.

Detail: Saskia Gesicht. Eine Träne läuft ihr über die Wange. Alles, was sie "sicher" wusste, ist auf den Kopf gestellt.

Sound: Das Kratzen des Schlüssels in der Wohnungstür.

49 INT. HAUS SASKIA HAUSFLUR. NIGHT 49\*

Daniel, die Tür aufschließend und eintretend, gleichzeitig telefonierend.

DANIEL  
Hamburg? Komm, ernsthaft ...  
(hört zu)  
Ja. Nein. Das weiß ich. Ja, wir telefonieren noch mal.

Daniel schließt die Tür. Lauscht. Es ist still.

DANIEL (CONT'D)  
Saskia?

Er geht weiter, Richtung Wohnküche.

50 INT. WOHNUNG SASKIA DANIEL / WOHNKÜCHE. NIGHT 50\*

Daniel betritt die Wohnküche. Saskia sitzt am Tisch, den traurigen Blick auf den Tablet-Screen gerichtet.

Unter Tränen, stumm.

Daniel beißt sich auf die Lippe. Ist Ramona gestorben? Er tritt zu Saskia.

Collaboration Title Page Elements Insert Image Show/Hide Navigator

Rev. #2 April 2017 (Red)

48 CONTINUED: 58. 48

Close: Ein Foto der JUNGEN SASKIA (12) mit Frank, wieder mit Gitarren, diesmal an einem Küchentisch in einer uns unbekanntes Wohnung. Wieder sind beide gut gelaunt, machen zusammen Musik.

Detail: Franks Gesicht. Obwohl er lacht, sieht er bei genauem Hinsehen nicht wirklich glücklich aus. Er ist dünner als auf den alten Bildern, fast ausgemergelt.

Detail: Saskia Gesicht. Eine Träne läuft ihr über die Wange. Alles, was sie "sicher" wusste, ist auf den Kopf gestellt.

Sound: Das Kratzen des Schlüssels in der Wohnungstür.

49 INT. HAUS SASKIA HAUSFLUR. NIGHT 49\*

Daniel, die Tür aufschließend und eintretend, gleichzeitig telefonierend.

DANIEL  
Hamburg? Komm, ernsthaft ...  
(hört zu)  
Ja. Nein. Das weiß ich. Ja, wir telefonieren noch mal.

Daniel schließt die Tür. Lauscht. Es ist still.

DANIEL (CONT'D) (CONT'D)  
Saskia?

Er geht weiter, Richtung Wohnküche.

50 INT. WOHNUNG SASKIA DANIEL / WOHNKÜCHE. NIGHT 50\*

Daniel betritt die Wohnküche. Saskia sitzt am Tisch, den traurigen Blick auf den Tablet-Screen gerichtet.

Unter Tränen, stumm.

Daniel beißt sich auf die Lippe. Ist Ramona gestorben? Er tritt zu Saskia.

DANIEL	
DAVE	
FAHRER	
GRAMS	
GRAMS UND RAMONA	
HANDWERKER	
INGA	
JAPANER 1	
JAPANERIN 1	
JAPANERIN 2	
JOSIE	
KÄPTN	
LAUMER	
MITARBEITER	
MITARBEITERIN	
POLIZIST	
RAMONA	
REDAKTEURIN	
SASKIA	
SCHRÖDER	
TOMMY	

Inclusivity Analysis

Trait 1: Age  
Trait 2: Unassigned

Characters Dialogue Scenes

Scenes ScriptNotes Characters Tags

Filter by...

Or...	Title	Location
26	1.15/24...	STRASSE...
27	0.45	WOHNUN...
28	1.00	NOBELRE...
29	0.35	STRASSE...
30	1.30	STRASSE...
31	1.15/29...	AUTO GR...
32	0.10	REDAKT...
33	0.15	RHEINUF...
34	0.15	GARTEN...
35	0.10	HAUS SA...
36	0.10	HAUS GR...
37	0.15	RHEINUF...
38	0.10	FUSSGÄN...
39	0.25	EISCAFE...
40	2.05	GARTEN...
41	3.00	HAUS GR...
42	2.00	STRASSE...
43	0.03	HAUS GR...
44	0.25 M...	HAUS GR...
45	0.40	HAUS GR...
46	1.45	PROBERA...
47	2.15 M...	PROBERA...
48	2.15	WOHNUN...
49		HAUS SA...
50		WOHNUN...
51	1.15	SASKIA R...
52	1.00	FOYER VE...
53	2.40	WOHNUN...
54		HAUS GR...
55		STRASSE...
56	0.40/5...	ZOO. NIG...
57	0.10	STRASSE...
58	2.45	RHEINUF...
59	0.03	HAUS GR...
60	0.50	HAUS GR...
61	0.10	WOHNUN...
62	0.05	WOHNUN...
63	0.50	WOHNUN...
64	0.25	HAUS GR...
65	0.10	HAUS GR...
66	0.10	HAUS GR...
67	0.05/5...	GARTEN...
68	0.10	HAUS GR...

Heading: INT. HAUS SASKIA HAUSFLUR, NIGHT

Title:

Color: None

Scene Summary:

## GEHEN LERNEN V3 -- STATISTICS REPORT

### **GENERAL STATISTICS**

Number of words: 17714  
Number of paragraphs: 2854

### **ELEMENT STATISTICS**

<u>Element</u>	<u>Number</u>	<u>Percentage</u>
General	4	0%
Scene Heading	119	2%
Action	902	51%
Character	754	4%
Parenthetical	219	2%
Dialogue	856	38%
Transition	0	0%
Shot	0	0%
Cast List	0	0%
New Act	0	0%
End of Act	0	0%

### **CHARACTER STATISTICS**

#### ANZUGTRÄGER

Speaks 1 times (0%) for a total of 14 words (0%).  
Interacts most with **RAMONA**  
Appears in the following scenes:  
EXT. RHEINUFER. DAY  
(page #37) (1 occurrence)  
EXT. RHEINUFER. DAY  
(page #38) (1 occurrence)  
EXT. EISCAFE. DAY  
(page #38) (1 occurrence)

#### ARZT

Speaks 10 times (1%) for a total of 129 words (1%).  
Interacts most with **SASKIA**  
Appears in the following scenes:  
INT. ARZTPRAXIS. DAY  
(page #11) (5 occurrences)  
INT. ARZT. DAY  
(page #80) (5 occurrences)

#### BEAMTIN

Speaks 3 times (0%) for a total of 18 words (0%).  
Interacts most with **GRAMS**  
Appears in the following scenes:  
INT. FLUGHAFEN. DAY  
(page #95) (3 occurrences)

06.02.24

(S. 1 von Unmengen, Variante 1 von vielen der relevanten Statistikanalysen.)



## GEHEN LERNEN V3 -- CAST REPORT

<u>Character</u>	<u>Total Dialogues</u>	<u>Speaking Scenes</u>	<u>Non-Sp. Scenes</u>	<u>Total Scenes</u>
ANZUGTRÄGER	1	1	2	3
ARZT	10	2	0	2
BEAMTIN	3	1	0	1
DANIEL	96	13	6	19
DAVE	1	1	0	1
FAHRER	5	1	0	1
GRAMS	133	34	7	41
GRAMS UND RAMONA	1	1	0	1
HANDWERKER	1	1	0	1
INGA	29	5	0	5
JAPANER 1	1	1	0	1
JAPANERIN 1	1	1	0	1
JAPANERIN 2	1	1	0	1
JOSIE	16	3	0	3
KÄPTN	1	1	0	1
LAUMER	8	3	7	10
MITARBEITER	0	0	2	2
MITARBEITERIN	0	0	1	1
POLIZIST	5	1	0	1
RAMONA	122	27	12	39
REDAKTEURIN	3	1	0	1
SASKIA	313	56	7	63
SCHRÖDER	2	1	0	1
TOMMY	1	1	0	1

06.02.24