

Einführung	9
1 Komik ist Wahrheit und Schmerz	15
2 Mut zum Risiko	25
<i>Gedankenmüll entsorgen · Machen Sie Ihrem scharfen inneren Zensor den Garaus · Die Neunerregel · Schrauben Sie Ihre Ansprüche herunter · Positive Verstärkung als sich selbst erfüllende Prophezeiung · Konzentrieren Sie sich auf die unmittelbar vor Ihnen liegende Aufgabe</i>	
3 Die komische Prämissse	41
<i>Drei Gattungen des komischen Konflikts</i>	
4 Komische Figuren	56
<i>Die komische Perspektive · Übertreibung · Fehler · Menschlichkeit</i>	
5 Handwerk Humor: Einige Instrumente	80
<i>Kontextueller Zusammenprall · Die völlig unangemessene Reaktion · Das Gesetz der komischen Gegenpole · Spannung und Auflösung · Die Wahrheit sagen bzw. lügen, um einen komischen Effekt zu erzielen</i>	
6 Typen komischer Geschichten	96
<i>Center and Eccentrics · Fish out of Water · Charakterkomödie · Zauberkräfte · Ensemblekomödie · Slapstick · Satire und Parodie</i>	
7 Die Comic Throughline	121
<i>Wer ist der Held? · Was will der Held? · Die Tür geht auf · Der Held meistert die Lage · Ein Knüppel kommt geflogen · Alles fällt auseinander · Der Held erreicht den Tiefpunkt · Der Held riskiert alles · Was kriegt der Held?</i>	

8	Handwerk Humor: Weitere Instrumente	162
	<i>Die Dreierregel · Witzchen · Der Türklingeleffekt · Meiden Sie Klischeses wie die Pest · Der Running Gag · Rückbezug</i>	
9	Streiche	180
10	Komödie und Gefahr	181
	<i>Der Preis des Misserfolgs · Der Lohn des Erfolgs · Logik der Geschichte versus Dynamik der Geschichte</i>	
11	Handwerk Humor: Noch mehr Instrumente	193
	<i>Mikro- und Makrokonflikt · Ohrkitzler · Details · Der Augen- braueneffekt · Virtueller Humor · Das Publikum an sich binden</i>	
12	Situationskomödie	213
	<i>Das Spec-Script · Die Regeln lernen · Die Handlungsstruktur von Sitcoms · Der Stabilitätsbogen · A-Story, B-Story und Thema · Noch ein Schnellverfahren für Sitcom-Storys · Outlines · Von der Story zum Drehbuch</i>	
13	Sketch-Comedy	235
	<i>Eine starke komische Figur finden · Eine oppositionelle Kraft finden · Eine Zwangsgemeinschaft etablieren · Den Konflikt eskalieren lassen · Den Einsatz erhöhen · Die Grenzen verschieben · Einen emotionalen Höhepunkt suchen · Einen Gewinner ermitteln · Den Bezugsrahmen ändern</i>	
14	Feinschliff und Perfektion	246
	<i>Schürfen und aufbereiten · Schnell und viel schreiben · Das Gute ist der Feind des Großartigen · Selbstvertrauen · Ihre Beta-Tester · Wie fertig ist fertig?</i>	
15	Alteisen und Doughnuts	264
	<i>Der Zuckfaktor · Die Polizisten vom Betrugsdezernat · Charakterschlüssel · Bezugsrahmen · Ihr komischer Wortschatz · Das Wade-Boggs-Paradigma · Problemkomplex · Sprüngelchen</i>	
16	Moralpredigten und Ermahnungen	281
	<i>Offenbarung · Dank</i>	
	Register	291