THEORIE: DIE 3-AKT-STRUKTUR

Why 3-Act Will Kill Your Writing

von John Truby

It has been estimated that at least 50,000 scripts are written every year. Yet only a few hundred are bought and made. Why do so many writers fail? Clearly, there is a limit to how many scripts the business can support. But in the vast majority of cases, scripts do not sell because the writer has not written a good script.

I have taught and worked with literally thousands of writers. Every one of those writers was an intelligent, dedicated and determined person. Those who failed did not lack brains, heart or will. In every case, failure was due to the lack of training and professional technique.

Most writers have had no training at all when they try to write a script that will sell. Great screenwriting is more difficult than brain surgery, yet most people think that they can write a great script because they watch a lot of movies or they did well in school. When they do decide to get a little knowledge, most writers go out and buy a couple of books on screenwriting. And what do they learn? Almost invariably, these books tell them about the so-called 3-act structure. These writers have just killed any chance they had of writing a script that will sell.

The so-called 3-act structure is the biggest, most destructive myth ever foisted on writers. I would like to call it obsolete. But that implies that it worked in the first place. It didn't. Let me explain why. The 3-act structure exists for one reason and one reason only: a story analyst declared it into existence. He found that something important seemed to happen in some successful scripts on page 27 and on page 87. He called them plot points, said that based on these plot points every screenplay had three acts, and incredibly, everyone bought it.

Such has been the sad state of screenwriting training and the desperation of screenwriters themselves that no one noticed that the emperor was in fact naked. Instead, a lot of people who should know better joined in the chorus and wrote screenwriting books (over 100 to date) agreeing with this silly idea. Some have gone so far as to say there are three acts in all fiction – there aren't – and insist that it was Aristotle who first „discovered" this „fact." In fact Aristotle never said anything about three acts. He said there is a beginning, middle, and end to every story, and that is the extent of your knowledge when you use the 3-act structure.

Using the 3-act structure to explain why one script was successful and another failed is like saying that most moneymaking scripts have a happy ending. Most do, but so do most films that fail and most scripts that don't sell in the first place. Now anyone can divide anything into three parts.

It is often the first step in taking a big mass of something and breaking it into a manageable process. In fact, I refer to the 3-act structure as the „Training Wheels School of Drama." It is a confidence builder for beginners to help them start writing. The problem is that thousands of people trying to write professionally are still riding around on their training wheels!

Why is it impossible for the 3-act structure to help you create a great script? First, the concept of the act comes from theater where we must open and close a curtain. Why would

you want to take a relatively clumsy technique from theater and apply it to the much more fluid medium of film?

Second, dividing a film into three acts is far too general and simplistic. The standard terms that this „method“ uses – act, plot point, reversal, climax, resolution, etc. – are so broad as to be almost meaningless.

And that means these terms are difficult to apply to your particular plot and characters. For example, say your hero is being chased down a dark alley by some bad guys. Is that a plot point, a reversal, a climax, a resolution, or just another scene? Who knows? Our story concepts are our tools. If our tools are imprecise, we are bound to fail.

Fourth, the 3-act structure places no emphasis on character. Notice that none of the standard terms listed above has anything to do with character. Nor is there any mention of how character connects to plot. Not surprisingly, scripts written this way tend to have shallow characters.

Fifth, the 3-act structure almost guarantees that your script will have a weak plot. The 3-act structure says you need two or three „plot points.“

Big mistake. Especially in the last few years, Hollywood has been emphasizing tightly-plotted stories. Take a look at the film „Presumed Innocent.“ This film doesn't have two or three plot points, or story turns. It has no less than twelve! Imagine competing in the Hollywood sweepstakes against scripts like „Presumed Innocent“ with your three plot-point story. Yet that is precisely what most writers are doing. Finally, the 3-act structure doesn't work because it is arbitrary. Give a script to ten people and ask them to tell you where the plot points and the act breaks are.

You will get at least ten different answers. And they will all be correct. Act breaks are wherever you say they are. Sometimes, writers reluctant to move beyond the 3-act structure ask: What will I say if executives ask me where my act breaks are? Tell them whatever you want. The executives won't know the difference, or care. They just ask the question to make it look like they know something.

Why not say that all scripts are really divided into four acts, or five or six? Preston Sturges, a far better authority than most on great writing, used to divide his scripts into eight acts, or sections, as he called them.

Using the 3-act structure to explain the success or failure of a script is like „experts“ explaining why the stock market went down or an earthquake occurred when it did – after the fact. Notice the experts never predict successfully before the occurrence. Why? Because their tools are too inexact.

The key distinction here is: what tools will you use to create a script vs. what tools will a story analyst use to evaluate a script. Story analysts can use the 3-act structure if they want, although most of the good ones I know moved beyond this simplistic formula a long time ago. Sure, even the good ones may still use some of the old terms. But that's just a convenience.

Their analysis and evaluation is based on a different set of principles for understanding plot and character. But writers facing the blank page need a far more precise set of story tools to create compelling characters and tight plots. Here are some of the hallmarks of the training necessary to write professionally. Professional writers are not members of some mysterious priesthood. They are masters of a craft, which, though complex, can be learned. Professional

writers use techniques that are fundamentally different than other writers use. These techniques fall into two major areas:

story structure and genre.

Story structure on the professional level doesn't involve a simplistic three-part structure. A professional script almost always involves a journey of learning by the main character. This journey covers a number of steps, and includes numerous false starts. To express this complex journey, professional story training doesn't involve imposing some false set of false plot points from the outside. Instead professionals always make sure that the character drives the plot. Indeed, the plot is simply the playing out of the character's actions and personal development. Professional training in story structure, then, involves learning how to map the character's journey in a very detailed way. (By the way, this journey is usually not a mythical one.) I cannot emphasize enough how detailed this map must be for a professional script.

Why do most 3-act structure scripts fail in the „middle?" Because the 3-act structure gives you absolutely no map to the middle. Unlike the one-size-fits-all approach of the 3-act structure, this professional approach is always unique to your particular story because it uses a map that details your unique hero. The other aspect of professional training that the 3-act structure completely disregards is genre. The first rule of Hollywood is this: Hollywood buys and sells story forms. If you want to succeed you simply must master your particular genre better than anyone else. Each genre has its own set of story beats – another map – that you must hit if you are to tell that story in a satisfying way.

The trick is to hit those beats as originally as possible.

For example, you could say that „Tootsie" is a perfect case of the 3-act structure. But does anyone really believe that the tight comical spiral of „Tootsie" was created by writers using the one-size-fits-all approach of the screenwriting books? Or was it the result of highly-trained, professional comedy writers who knew their genres cold and tracked a chauvinist through a series of tightly-plotted farcical events leading him to his change of heart? When you answer that question you are on your way to realizing what you need to write professionally in the brutal competition of the entertainment industry.

© 2001 John Truby. Nachdruck mit freundlicher Erlaubnis des Autors.
John Truby hat für Film und Fernsehen geschrieben und war Drehbuch-Berater bei über 1 000 Drehbüchern, Romanen und Schauspielen. An seinen professional writing-Seminaren haben weltweit über 20 000 Menschen teilgenommen. Zu den Teilnehmern gehören die Autoren, Regisseure oder Produzenten von Outbreak, The Mask of Zorro, The Negotiator, Sleepless in Seattle, The Addams Family, Beeltlejuice, Leap of Faith, Lost in Yonkers, Rambling Rose, Nightmare in Elm Street, Scream, Back to School, Kiss of the Spider Woman und Star Wars.

Anmerkung

John Truby analysiert und entwickelt Scripts basierend auf „7 Schritten":
- Problem/Need: the difficult situation affecting the hero and what's missing within the hero
- Desire: what the hero wants in the story
- Opponent: the character competing for the same goal as the hero
- Plan: how the hero will overcome the opponent and succeed
- Battle: the final conflict that decides who gets the goal
- Self-Revelation: a fundamental understanding the hero gains about himself/ herself, fulfilling the need
- New Equilibrium: the world back to normal with the hero at a higher or lower level

THEORIE: DIE 3-AKT-STRUKTUR

Jenseits der Drei Akte

Kristin Thompsons « Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique. »

von Johannes Kreutz

Wenn abendländische Kritiker des populären Kinos sich über das Drei-Akt Paradigma von Syd Field und die dadurch ausgelöste Flut an „How-To-Write"-Ratgebern ereifern, gerät dies oft genug zur bloßen Polemik und wird – zu recht – leicht als Kulturpessimismus abgetan.

Wenn eine gestandene amerikanische Filmwissenschaftlerin und bekennende Anhängerin des Hollywoodkinos diesen Strukturmythos der Drehbuch-Gurus entzaubert, lohnt es sich allerdings, etwas genauer hinzuschauen.

In ihrem 1999 erschienen Buch STORYTELLING IN THE NEW HOLLYWOOD – UNDERSTANDING CLASSICAL NARRATIVE STRUCTURE räumt Kristin Thompson gleich mit mehreren Legenden auf: In einem Abriss der Geschichte Hollywoods widerspricht sie der These, das populäre amerikanische Filmerzählen habe sich seit Ende der 60er Jahre nachhaltig verändert. Weder den Autorenfilmern der frühen 70er – die sogenannten „Movie-Brats" um Coppola, DePalma, Lucas und Scorsese – noch der „High-Concept"-Bewegung mit ihrer Vorliebe für gradlinige, action-orientierte Plots gesteht sie einen maßgeblichen Einfluss auf das grundlegende System klassischen Erzählens zu, welches sich in Hollywood Anfang letzten Jahrhunderts entwickelt hat.

Analog zu dem mit David Bordwell bereits 1985 formulierten Modell der „Classical Narration" (in THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA – FILM STYLE AND MODE OF PRODUCTION TO 1960) beschreibt sie die zentralen Merkmale dieses System als die des problemlösungsorientierten aktiven Protagonisten, der figurenzentrierten Kausalität, der doppelten Plot-Line, durchgängiger Kausalketten, der Wiederholung von Motiven, einem klaren zeitlichen Rahmen sowie eines geschlossenes Endes.

Diese Merkmale, gestützt durch typische Szenenverknüpfungen wie offene Fragen („dangling causes"), Dialog-Brücken und visuelle Parallelen, dienen nicht zuletzt der Erzeugung größtmöglicher Klarheit und Verständlichkeit der Handlung und begründen so die ungebrochene Popularität des Hollywood-Kinos.

Dem Vorwurf mangelnder Komplexität oder gar Banalität dieser klassischen Erzählungen widerspricht die Autorin jedoch entschieden – selbst wenn sie einräumt, dass es zunehmend allzu simpel gestrickte Hollywood-Blockbuster sind, die diese Vorurteile begünstigen.

Verantwortlich für diese Qualitätseinbrüche aber ist ihrer Ansicht nach nicht das System klassischen Filmerzählens, sondern eher der Einfluss Syd Fields und dessen zahlreicher Nachfolger auf allzu regelbedürftige Autoren und Producer. Den pädagogischen Nutzen vieler Drehbuchratgeber als Einführung in populäres dramatisches Erzählen begrüßt sie zwar durchaus, wendet sich aber entschieden gegen die Übersetzung der Aristotelischen Dreiteilung „Anfang-Mitte-Ende" in ein dreiaktiges Strukturmodell für filmisches Erzählen. Ihre These von der Unzulänglichkeit des Fieldschen Paradigmas untermauert sie mit Zitaten zu Schwierigkeiten des langen zweiten Akts – ein durchaus angemessener Seitenhieb

angesichts ganzer Bücher („Writing the Second Act") und Web-Seiten (www.second-act.com), die diese hausgemachte Problematik schon hervorgebracht hat.

Aus der Analyse von über hundert Hollywoodfilmen aus der Zeit von 1915–97 gewinnt Thompson schließlich ein alternatives Strukturmodell, das sie in zehn ausführlichen Fallbeispielen jüngerer Werke überzeugend veranschaulicht: Statt einer Einteilung in die drei klar proportionierten Akte Exposition (1/4), Konfrontation (1/2) und Auflösung (1/4), leitet sie die Struktur der Handlung aus den Veränderungen des Zieles im Problemlösungsprozess des Protagonisten ab. Bereits diese Definition widerspricht einem gängigen Klischee der Ratgeberliteratur: das notwendige Erreichen eines frühzeitig exponierten Hauptzieles in der Auflösung – gegen die Hindernisse des zweiten Aktes. Nach Auffassung Thompsons sind es gerade die Veränderungen oder sogar Neudefinitionen von Zielen, die die Handlung in meist vier etwa gleichlange Segmente „Setup", „Complicating Action", „Development" und „Climax" teilen. Nur Filme deutlich unter 120 Minuten tendieren zur Drei-, wesentlich längere wiederum zur Fünfteilung.

Ob das Strukturmodell Kristin Thompsons nun das Ende der Field-Ära einläutet, ist ebenso fraglich wie der Nutzen eines Vier-Akt Paradigmas, das sich daraus bequem stricken ließe. Eine willkommene Verfeinerung der Drei-Akt Struktur ist das theoretisch fundierte Modell allemal und dabei fern jeder akademischen Abgehobenheit. Wo einprägsame Formeln wie „Eine Person an einem Ort ‚zieht ihre Sache durch'," (Syd Field) oder „Jemand will etwas unbedingt haben und hat Schwierigkeiten, es zu bekommen," (Frank Daniels) angesichts der Komplexität dramatischer wie auch offenerer Filmhandlungen und Charaktere schnell an ihre Grenzen stoßen, erweist sich Thompsons Differenzierung des Problemlösungsprozesses als brauchbareres Handwerkszeug.

Bei aller Flexibilität des Ansatzes, mit dem sich auch offenere populäre Werke wie HANNAH UND IHRE SCHWESTERN und AMADEUS angemessen beschreiben lassen, vermeidet die Autorin den Eindruck der Allgemeingültigkeit, mit dem sich schon mancher Vertreter der Drei-Akt Struktur ins argumentative Abseits geschickt hat. Als Filmtheoretikerin weiß sie zu genau, dass das populäre Mainstream-Kino, um das es in STORYTELLING IN THE NEW HOLLYWOOD geht, und das sie so vehement verteidigt, anderen Gesetzen folgt als das sogenannte Kunst-Kino.

Thompson, Kristin: Storytelling in the New Hollywood : Understanding Classical Narrative Technique. Harvard Univ. Press, 1999. – Die Rezension ist ein Originalbeitrag für dies Ausgabe. Johannes Kreutz ist Dramaturg.

PRAXIS

Analyzing the Script Analysts

Laura Schiff's Analyse der Analysten

zusammengefasst von Andreas GrÜnberg

Laura Schiff – selbst Drehbuchautorin – unterschied die Analysten in teure ($500+), weniger teure ($350-499) und preiswerte (unter 350$). Alle bekamen das gleiche Drehbuch.

GRUPPE DER $500+ ANALYSTEN

DARA MARKS, Script Consultant

- Credits: Hat als Development Executive für alle Major Studios gearbeitet, Screenwriting teacher, Kollegin von Linda Seger.
- Preis: $ 900
- Leistung: 1 h Telefonberatung, 8 Seiten notes
- Geliefert nach: 5 Wochen
- Methode: eigene Methode, genannt „Das innere Drehbuch", angewandt innerhalb der klassischen drei-Akt-Struktur an.. Sie analysiert ein Drehbuch, indem sie im Drehbuch verschiedene Teil-Geschichten isoliert: die A-story ist der Hauptplot, die physischen Erfahrungen des Protagonisten, der „call to action". Die B-Story ist der interne subplot, die storyline, die sich mit der fatalen (inneren) Schwäche, dem Manko des Protagonisten auseinandersetzt („What needs to be healed?"). Diese Storyline beinhaltet das Thema des Filmes. Der C-plot beinhaltetet die Beziehungen der Figuren bzw. wie sich die Schwäche des Protagonisten in seinen Beziehungen zur Außenwelt spiegelt.

PAUL YOUNG, Literary & Screenplay Consultants

- Credits: produzierter Drehbuchautor, Script Analyst für Studio
- Preis: $ 500
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, 26 Seiten notes
- Geliefert nach: 9 Wochen
- Methode: Analyse derStruktur und Charaktere auf Basis des 3-Akt-Modells, Herausarbeiten von Stärken und Schwächen jedes Aktes, festgemacht an konkreten Beispielen im Script, Notes jeweils bezogen auf einzelne Drehbuchseiten

HANK SEARLS, Screenwriters Workshop

- Credits: Autor von 13 Büchern, 15 Drehbüchern, Drehbuch-Lehrer
- Preis: $ 1,500
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, 35 Seiten notes, graphische Darstellung der Drehbuch-Struktur, Vergleich zu zwei produzierten Drehbüchern im Hinblick auf Struktur, Drehbuch mit Markierungen zurück, zusammen mit Robert B. Tobias' Buch 20 Master Plots,
- Geliefert nach: 8 Wochen
- Methode: ScriptMap System, eine Eigenentwicklung von Searls, in der die Entwicklung der Konflikte im Script graphisch dargestellt wird. Jeweils Szene

für Szene wird befragt nach Ort, Konflikt, Grund für den Konflikt, Überraschung, „hook to future" oder „tag" („everything that ends a scene "), das Ganze im Rahmen der klassischen 3-Akt-Struktur.

GRUPPE $350-$499

JEFF NEWMAN, StoryNotes

- Credits: produzierter Bühnenautor, Drehbuchautor (6 options), Drehbuch-Lehrer
- Preis: $ 450
- Leistung: 1h Telefonberatung nach Wunsch, 40 Seiten notes, Drehbuch mit Markierungen zurück, 19 Ausgaben des StoryNotes Newsletters
- Geliefert nach: 3 Wochen
- Methode: Konzentriert sich auf die Konflikte, wobei er unterscheidet: Character gegen Character, Character gegen Gruppen/die Gesellschaft, Character gegen Natur/Schicksal, Character gegen Situation, Character gegen sich selbst. Dann untersucht er, ob es einen äußeren Zeitdruck gibt („ticking clock technique"). Weiterhin fragt er nach durchgehenden Linien: Character Goal, Character-Development, Entwicklung der Beziehungen, des Themas; das alles im Rahmen des 3-Akt-Modells.

PETER MELLENKAMP, Script Consultation/Story Analysis

- Credits: Vollzeit-Script Analyst für Studios und Independents; Story Analyse-Dozent für American Film Institute
- Preis: $ 400
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, 9 Seiten notes
- Geliefert nach: 2 Wochen
- Methode: Er unterscheidet Basis-Analyse und Tiefen-Analyse ($700). Die Basis-Analyse (basierend auf dem 3-Akt-Modell) besteht im wesentlichen aus einem Lektorat, das nicht sehr ins Detail geht, aber Stärken und Schwächen herausarbeitet sowie Probleme mit den Charakteren, der Prämisse, dem plot, der Struktur und Vermarktbarkeit.

DAVID TROTTIER, The Screenwriting Center

- Credits: produzierter Drehbuchautor, Developer für Studios
- Preis: $ 450
- Leistung: Telefonberatung, 10 Seiten notes, 20 Seiten Handbuch & Hörcassette („How to create a marketing plan for your script"), eine Liste mit häufigen Fehlern bei script-submissions, Drehbuch mit geringen Markierungen zurück
- Geliefert nach: 2 Wochen
- Methode: eine freihändige Diskussion von plot und Charakteren ohne Verweise auf das 3-Akt-Modell, notes bezogen auf einzelne Seiten.

DAVID HAGAN, Hollywood Screenplay Consultants

- Credits: behauptete Credits hielten Überprüfung nicht stand
- Preis: $ 350
- Leistung: 2 Seiten notes
- Geliefert nach: 4 Tage
- Methode: halbseitige Synopsis des Drehbuches plus 1 Seite Notes

GRUPPE UNTER 350$

MELODY JACKSON, Smart Girls Productions

- Credits: Gründerin von Smart Girls 1992, produzierte Drehbuchautorin, Script Analystin
- Preis: $ 195
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, Marketingservices nach Wunsch, 6 Seiten notes, einige Markierungen im Drehbuch
- Geliefert nach: 4 Wochen
- Methode: Basierend auf dem 3-Akt-Modell analysiert sie vor allem die Entwicklung der Charaktere. Sie untersucht den plot und die Struktur ausgehend von den Motivationen der Charaktere und derer Beziehungen.

LISA CORY, Script Assist

- Credits: produzierter Drehbuchautor, professional re-writer/polisher
- Preis: $ 300
- Leistung: 2h Telefonberatung, 5 Seiten notes, viele Markierungen im Drehbuch
- Geliefert nach: 9 Wochen
- Methode: Sie konzentriert sich sehr auf die Figuren/Charakterentwicklung, Struktur bleibt in ihrer Betrachtungsweise außen vor. Für sie muß sich der plot organisch aus den Charakteren entwickeln.

CRAIG KELLEM, Hollywoodscript.com

- Credits: Talent Agent für CMA (jetzt ICM), Developer für Studios, Drehbuchautor (Bücher verkauft, aber unproduziert), Drehbuchlehrer
- Preis: $ 150
- Leistung: 2h Telefonberatung
- Geliefert nach: 1 Woche
- Methode: „It's all about feelings". Er geht von den Spannungsbögen aus, untersucht die Struktur im Rahmen des 3-Akt-Modells erst in zweiter Linie

BARBARA SCHIFFMAN, Script Consulting

- Credits: Lektorin für Studios, Sender und Produzenten
- Preis: $ 125
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, 5 Seiten notes
- Geliefert nach: 10 Wochen
- Methode: Lektorat

ANN ZALID, The screenwritng room

- Credits: Developer für verschiedene Produktionen und Studios
- Preis: $ 250 ($350 mit Telefonberatung)
- Leistung: 6 Seiten notes
- Geliefert nach: 7 Wochen
- Methode: Basierend auf dem 3-Akt-Modell analysiert sie die Plot-Struktur und Entwicklung der Charaktere

NATALIE LEMBERG ROTHENBERG, The Insider System

- Credits: Developer für verschiedene Produktionen und Studios, Autorin von Magazinbeiträgen, Drehbuchlehrerin
- Preis: $ 275
- Leistung: Telefonberatung nach Wunsch, 9 Seiten notes
- Geliefert nach: 5 Wochen

- Methode: Lektorat. Kommentiert wird „Theme/Tone, Characterization, Structure/Pacing, Dialogue, Setting/Production Values, Marketability/Genre Requirements, Description/Prose.

MARION DOUGLAS, The Script Connection

- Credits: Developer für verschiedene Produktionen und Studios
- Preis: $ 150
- Leistung: 8 Seiten notes
- Geliefert nach: 2 Wochen
- Methode: Analyse angelehnt an 3-Akt-Modell, generelle Notes und Notes bezogen auf konkrete Seiten

JIM MERCURIO, Script Consultant

- Credits: Director of Development für Produktion
- Preis: $ 300
- Leistung: 6 Seiten notes, Telefonberatung, wenige Markierungen im Drehbuch
- Geliefert nach: 10 Wochen
- Methode: Relativ unstrukturierte Auflistung von Ideen zum Script, generelle Notes und seitenspezifische Notes

HOWARD ALLEN, Script Doctor

- Credits: SAG actor, Filmkritiker, Drehbuchlehrer
- Preis: $ 3 pro Seite
- Leistung: 3 Seiten notes, 30 min. mündl. Notes auf Band, eine Markierungen im script
- Geliefert nach: 9 Wochen
- Methode: Bezieht sich nicht auf das 3-Akt-Modell. Seine Analyse besteht aus „generell comments, What's working, Formatting", Notes zu „Dramatic action and plotting", „Character", „Dialogue", „Coverage"

JOHN SCHOENI, Screenwriter's coach

- Credits: keine Credits als Drehbuchautor/Developer, Autor für Technik-Zeitschriften
- Preis: $ 150
- Leistung: 14 Seiten notes, Literaturempfehlungen, einige Markierungen im Drehbuch
- Geliefert nach: 5 Tagen
- Methode: für Laura Schiff nicht erkennbar

Bewertungstabelle

Die folgende Seite ist ein Querformat.

- Im Acrobat-Reader 5.0 klicken Sie daher bitte „Ansicht im UZS drehen".
- Bei vorhergehenden Versionen des Acrobat-Reader besteht diese Möglichkeit leider nicht. Bitte drucken Sie die Seite aus.

Die Bewertungstabelle

Analyst	Price	Phone Consult.	Notes	Written	Theme	Struc-ture	Plot	Charac-teriz.	Dia-logue	Writing	Script	Style	Market.	Format	Advice
The Best															
Marks	$900		X		X	A+		A+	A+	A+		B	A	---	C
Newman	$450	X		X	B		A	A	B		B	B	A	B	
Young	$500		X		X	---		A	B	A		B	B	---	B
Searls	$1,500		X		X	---		A+	A	B		C	B	C	B
Honorable Mention															
Jackson	$195	X		X	A		B	B	B		B	B	C	B	
Mellencamp	$400	X		X	---		B	B	B		B	B	---	---	
Cory	$300		X		X	B		---	C	A		A+	A+	A	C
Kellem	$150		X		---	B		C	B	C		C	B	---	A
Average															
Schiffman	$125	---		X	---		B	B	C		C	C	---	B	
Zald	$250		---		X	---		C	C	C		C	---	---	C
Lemberg	$275	X		X	C		D	D	C		C	C	C	C	
Douglas	$150	---		X	---		C	C	D		C	C	---	D	
Trottier	$450	X		X	---		---	D	C		C	C	C	A	
Below Average															
Mercurio	$300	X		X	---		---	C	C		C	C	---	---	
Allen	$3/p.		---		X	---		---	D	C		C	C	C	---
Poor															
Schoeni	$150	---		X	---		---	---	---		F	F	D	D	
Hagen	$350		---		X	---		F	F	D		---	---	D	--

Laura Schiff: Analyzing the Script Analysts, by Laura Schiff , Creative Screenwriting März/April 1999, S. 38-51

PRAXIS

Loglines

von Rob Tobin

What exactly is a Log Line?

A log line is a one-sentence description of your story. Producers, writers and agents use log lines when pitching a story in Hollywood because nobody of any importance in Hollywood has time to hear a lengthy pitch, much less actually read a script, unless the log line is so compelling that they are willing to ask for a longer description of your story.

A log line is also what helps you determine whether your story is structurally sound. For example: „A meek and alienated little boy finds a stranded extraterrestrial and has to find the courage to defy authorities to help the alien return to its home planet.“ ET.

Please note, that not only does the aforementioned ET log line tell us what the story is about, it tells us what BOTH stories are about. Let me explain.

Objective and subjective storylines

The original title of this book was „Two Stories to Tell.“ That's because all well-written stories consist of two stories – the „objective storyline“ and „subjective storyline.“

The objective storyline is the backdrop against which the hero's story (the „subjective“ story) takes place. In ET the objective story is about whether the boy gets the alien back to his ship. The subjective storyline is the hero's story, the story of the meek little boy finding the courage, conviction and self-worth he needs to be able to pull off the difficult and dangerous goal of saving ET, and of saving his own life in terms of being able to live it fully rather than always himself feeling alienated.

In ROCKY the objective story is the story of Rocky training for and then fighting for the world heavyweight championship of the world against the opposition of the current Champ, Apollo Creed. The subjective storyline is the hero's story, the story of Rocky trying to overcome his image of being a loser. The subjective story, then, is the story of the hero becoming a better person, not better boxer or a better cop, or a better politician.

In LETHAL WEAPON the objective storyline is whether or not Mel Gibson's character can take down Gary Busy's bad-guy character. The subjective storyline is whether Gibson's character can find a reason to go on living.

In LEAVING LAS VEGAS the objective storyline is whether Nicholas Cage's character will drink himself to death. The subjective storyline is whether Cage's character will find a reason to go on living – essentially the same as the LETHAL WEAPON subjective storyline, but the huge difference in the hero's characters determines the huge difference in the two movies.

In HOOK the objective storyline is whether the adult Peter Pan can rescue his children from Captain Hook. What's the subjective storyline?

STOP!

Pick 6 storylines.

Right now, do this exercise – pick 6 movies and write down the objective and subjective storylines, just to ensure that you really understand the difference between objective and subjective storylines.

Stories that aren't stories and why?

Okay, then, here's a story: a woman is sitting on a rock, looking out to sea. She's conflicted, feeling guilty about having abandoned her husband and children in order to pursue a career as a writer. As she sits on her rock, staring at the ocean, she works it out in her mind, and finally comes to a resolution of her conflict, deciding that she must pursue her dream and go on with her writing, even though it means that she must lose her family.

What's the objective storyline? What's the subjective storyline? There is no objective storyline, and this is important to recognize that without an objective storyline, there is no external story for us to see. All we see is the woman looking out to sea, maybe with a frown on her face. This woman might be going through emotional conflict and anguish as great as that of soldiers in the middle of a war, but how do we know, and why should we care?

What do we see on-screen that's visually interesting? Nothing.

Okay, a cop is chasing a bad guy, tracks him down, and defeats him. What's the objective storyline? A cop chases a bad guy. What's the subjective storyline? There is no subjective storyline. We see spectacular special effects, gunfights, car crashes, bombs exploding, but there is no personal, subjective story or struggle. There is no one who lends a personal feel to the movie.

The Eddie Murphy movie METRO fits this description – all car chases, explosions and gunfire, but no personal, subjective story. In fact the movie was so empty that half-way through they ran out of objective story, and even though Murphy's character had already caught the bad guy, the writers had to let the bad guy escape so that Murphy could to do the same chase thing all over again, because there was no subjective story to reinforce and deepen the objective story.

IMPORTANT: well-made stories contain objective and subjective storylines.

The crucial thing to realize here is that only when Rocky (or any other hero) overcomes his character flaw, only when he triumphs on the subjective level, is he able to triumph on the objective level. He has to overcome his self-definition as a loser in order to apply himself sufficiently to win on the objective level, going the distance against the champ.

Is every screenplay written this way? Absolutely not. There are great screenplays that break many of these rules, and if you are one of those geniuses who can toss the rules aside and still write a masterpiece like FORREST GUMP, then go ahead. If, however, you are like the rest of us, it would do you well to at least be aware of standard screenplay structure so that, if nothing else, you know what „rules" you're breaking.

Recap:

So let me repeat, because it bears repeating: a log line consists of the following: A hero with a flaw that keeps her from achieving a worthwhile goal, is forced to respond to a lifechanging event instigated by an opponent, and in the process of responding to that lifechanging event and with the help of an ally, the hero is forced to overcome her flaw, and only then is she ready to do one-on-one battle with the opponent to realize her goal.

One of the most important statements in this book The hero's flaw has to be something that prevents the hero from responding successfully to the lifechanging event. Conversely, the lifechanging event has to force the hero to choose between her flaw and the opportunity, challenge or threat presented by the lifechanging event.

Examples of the hero's flaw from hit movies. Again, examples: Rocky Balboa is a loser who refuses to try to do better for himself, for fear of putting himself in a position that a loser like him can't handle. The lifechanging event, that of fighting for the world championship, is of such magnitude that even the „loser" Rocky can't refuse it.

BUT, Rocky cannot successfully respond to the opportunity unless he overcomes his image of himself as a loser. It is the overcoming of that flaw that allows him to respond to the lifechanging event by going the distance in the ring in the third act, one-on-one with the opponent. So, the lifechanging event forces him to choose between being a loser and the opportunity of fighting for the world championship.

Another example: In HOOK the adult Peter Pan has forgotten who he is, which keeps him tied to the material world of overwork and neglect of his family. The lifechanging event is that Captain Hook kidnaps Peter's children.

The only way that Peter can respond successfully to the lifechanging event – the opportunity to rescue his children from Captain Hook – is to remember who he is and rediscover the imagination, faith and child-like joy in himself. He has to choose between his flaw, which is a type of self-induced amnesia, and the opportunity to rescue his children.

Examples of log lines

Okay, back to log lines: here are examples of log lines, to demonstrate how the best log lines usually include the aforementioned elements: hero; flaw; lifechanging event; opponent; ally and; battle.

A boxer (hero) with a loser mentality (flaw) is offered a chance by the world champ (opponent) to fight for the title (lifechanging event) but, with the help of his lover (ally) must learn to see himself as a winner before he can step into the ring (battle). ROCKY.

An overprotective (flaw) mother (hero) must overcome her own fears in order to allow her diabetic daughter (opponent and ally) to risk death to give birth (lifechanging event), then must fight to make sense of her daughter's losing battle against death (battle). STEEL MAGNOLIAS.

A jaded (flaw) WWII casino owner (hero) in Nazi-occupied Morocco sees his former lover (opponent) arrive (lifechanging event), accompanied by her husband (ally) whose heroism forces the hero to choose between his cynicism, his feeling for his ex-lover, and his once-strong feelings of patriotism (battle). CASABLANCA.

Nachdruck mit freundlicher Erlaubnis des Autors.

Rob Tobin ist Drehbuchautor, script doctor, Drehbuch-Lehrer, Lektor, ein bekannter Experte in Sachen Drehbuch-Struktur, und Autor von "How to Write High Structure, High Concept Movies." Rob ist ehemaliger Vize-Präsident von Writers BootCamp, einer der größten privaten Drehbuchschulen in den USA. Er hat überall im Land Workshops gegeben und Autoren trainiert. Als story analyst hat Rob mehr als 5000 Drehbücher gelesen, u.a. für Goldwyn, Spelling, Interscope, TriStar, TriMark and HBO

SOFTWARE

Story-Craft 4.1 / Write-Craft

vorgestellt von Andreas Grünberg

Im Unterschied zu mancher Drehbuchsoftware, die eigentlich nichts weiter darstellt als eine Schreib- und Formatierungshilfe durch mitgelieferte Makros, gibt es einige Programme, die Unterstützung für den kreativen Prozess selbst anbieten. Expertenprogramme, elektronische „Developer“, die den Autor oder Bearbeiter bei der Entwicklung/Bearbeitung von Storys „beraten“, ihm helfen, seine Arbeit zu organisieren, ihm nahe legen, bestimmte Schritte zu beachten und an bestimmten Punkten bestimmte Entscheidungen zu treffen. Das Ergebnis kann in einer Outline bestehen, einem Exposé, einem Treatment.

WRITE CRAFT bietet im Kern dasselbe wie STORY DRAFT, kostet aber nur 49 $. Story Draft bietet darüber hinaus eine read-audio Funktion sowie die Möglichkeit der direkten Online-Beratung durch einen Experten der Jarvis Methode, die darin besteht, den kreativen Prozess in verschiedene Fragen, Entscheidungen, Arbeitsschritte aufzulösen.

Bei der Entwicklung einer Story wird man Schritt für Schritt geführt, beginnt bei der Definition des Story-Konzepts (des Themas, der Logline) nach mitgelieferter Anleitung, gefolgt von der Auswahl der „Story Category“ („Plot“, „Character“, „Epic“). Bei Storys, die sich auf den Plot konzentrieren, spielen die Charaktere eine untergeordnete Bedeutung, bedienen lediglich die Action. „Character“ steht für Character-driven-Stories usw., wobei die Story-Typen in kurzen Texten (Split-Screen-Technik) erklärt werden.

In einem Fenster links hat man dann z.B. in einem Fenster eine Liste mit Plot-Typen („Puzzle, Chase, Capture&Escape, triumphant Victim, Revenge...), rechts liest man zu dem jeweils ausgewählten Typ die Erklärung.

Als nächster Schritt folgt ein dreigeteiltes Fenster: links „story creation“ (ordinary world, extraordinary world, hero, hero’s helpers, antagonist, antagonist’s helpers ...), oben rechts werden vorgegebene Schritte in einer „Tutor Text Box“ durchgespielt und erklärt („hero meeting helper“), in einem dritten Fenster darunter kann man den zugehörigen Text der eigenen Story schreiben.

Man entwickelt also einen Text quasi im Zwiegespräch mit dem softwareeigenen Developer, der erkennbar beeinflusst ist von Joseph Campbells mythologischem Ansatz („Reise des Helden“). Ob’s hilft? Auch diese Software ersetzt nicht mangelndes Talent, mag aber dem Unerfahrenen helfen, sich zu orientieren, die ersten Schritte auf dem Weg zu seinem eigenen Drehbuch unter Anleitung zu gehen. Man kann diese Software auch „umdrehen“ und quasi als „Checkliste“ auf vorhandene Texte anwenden, um Konstruktionsfehler aufzuspüren – behaupten die Hersteller. Auch hier die Frage, ob der Ansatz nicht etwas zu mechanisch ist.

Hilfreich sicher die mitgelieferten ausführlichen Erklärungen zu den einzelnen Steps, die Möglichkeit, per Software etwas Ordnung und Übersicht in das kreative Chaos zu bringen, die eigene Story praktisch von oben, aus der Vogelperspektive („birds eye“) zu betrachten wie eine Art Landkarte – die graphische Darstellung der Storyline wird auch von Drehbuch-Lehrern wie John Truby befürwortet. Allerdings bleibt die Führung doch sehr mechanisch, die Kategorien und Definitionen sind sehr eng und wenig flexibel.

Fazit: Wie hilfreich auch immer diese elektronischen Expertenprogramme sein mögen – an die Kreativität und Flexibilität menschlicher Profis werden sie nicht heran reichen. Aber sie werden mit der Zeit immer besser werden – siehe die diversen Schachprogramme

Preis: 99,00 USD. Freundlicherweise bietet der Hersteller eine kostenlose 30-Tage-Probe an.
Kontakt: www.writerspage.com | www.storycraft.net

THEORIE: DIE 3-AKT-STRUKTUR

Freistil

filmisches Erzählen jenseits der Drei-Akt-Struktur

von Martin Muser und Franz Rodenkirchen

Nicht immer ist die dramatische Ein Held-Ein Ziel-Drei Akte-Struktur die am besten geeignete Form, um eine Filmgeschichte zu erzählen. Doch Projekte, die sich nicht an die klassischen Regeln halten, kommen in den dramaturgischen Standardwerken kaum vor. Die Script House Gesellschafterin Dagmar Benke hat sich in ihrem gerade erschienenen Buch FREISTIL mit dramaturgischen Fragen beschäftigt, die für das filmische Erzählen jenseits der Drei-Akt-Struktur relevant sind. Sie stellt Auszüge aus dem Buch und Filmbeispiele vor.

Martin Muser (Leiter des Geschäftsbereiches Development) und Franz Rodenkirchen (Leiter des Geschäftsbereiches Consulting) berichten über Erfahrungen mit anderen Erzählformen und stellen ausgewählte Beispiele aus der vergangenen und aktuellen Filmproduktion vor.

[ARTIKEL FEHLT]

Script House wurde 1997 als die erste deutsche Drehbuch-Development-Agentur gegründet. Das Dienstleistungsunternehmen arbeitet für Produzenten, TV-Redaktionen, Filmförderer, Verleiher und natürlich Autoren und Regisseure. Zu den betreuten Projekten gehören Filme wie Sonnenallee, Wege in die Nacht, Der Tunnel, alaska.de, Wie Feuer und Flamme, Eight Miles High, Wie die Karnickel.
Im Geschäftsbereich consulting bietet Script House professionelle dramaturgische Beratung für Film- und Fernsehprojekte - von der ersten Idee bis hin zum fertigen Drehbuch.
Im Geschäftsbereich development entwickelt das Unternehmen Konzepte und Drehbücher für TV-Movies, Serien und Kinofilme.
Mit dem European Pitch Point (epp) bietet Script House Produzenten und Autoren zudem alljährlich eine professionelle Marktplattform für internationale Kino- und Fernsehstoffe.
Kontakt: Scripthouse, Rosenthaler Str. 34/35, 10178 Berlin, fon ++ 49 30 28 39 02 46, fax ++ 49 30 28 39 02 47, info@scripthouse.de, www.scripthouse.de