

Geschichten aufbauen nach Syd Field

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Fast alle Hollywoodfilme sind nach dem gleichen Muster aufgebaut (und viele Filme aus anderen Kulturkreisen sind es auch). Für Hollywood wurde das Muster herausgearbeitet von Syd Field, der es in seinen Büchern zum Drehbuchschreiben ausführlich behandelt. Eine Zusammenfassung findet sich auf Wikipedia:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spielfilmdramaturgie>

Akt I

Eine Figur hat ein inneres und ein äusseres Problem:

- Das **innere Problem** ist ein Charakterzug und/oder etwas aus der Vergangenheit. Zum Beispiel vertraut die Hauptfigur anderen Menschen nicht, sondern will alles alleine machen.
- Das **äussere Problem** ist eine aktuelle Herausforderung, zum Beispiel muss die Hauptfigur eine Meisterschaft gewinnen.

Der so genannte **Plot Point** am Ende von Akt I konfrontiert die Hauptfigur mit dem ganz konkreten Problem, das sie im Verlauf des Films lösen wird. Das Problem ist dabei so gestellt, dass die Hauptfigur eigentlich keine andere Wahl hat, als es zu lösen. Zum Beispiel geht es nicht nur um das Gewinnen, sondern auch um den Respekt des Umfelds, die Karriere und/oder den Erfolg in der Liebe.

In Spielfilmen wird dieser Plot Point nach ca. 30 Minuten erreicht.

- Wenn dir ein Film langweilig vorkommt, dann sind oft 30 Minuten vergangen und die Hauptfigur ist noch immer nicht mit dem Problem konfrontiert.
- Wenn ein Film Handlungslücken hat, dann manchmal auch einfach, weil man Szenen herausgeschnitten hat, welche die Handlung besser erklärt hätten, die aber diesen Plot Point nach hinten geschoben hätten.

Akt II

Die Figur sucht nach Wegen, das Problem zu lösen.

Oft verfolgt sie ein **falsches Ziel**: Sie will zum Beispiel gewinnen, ohne sich auf andere verlassen zu müssen, und scheitert daran.

Der **Plot Point** am Ende von Akt II ist eine Einsicht, wie das Problem wirklich gelöst werden muss.

Akt III

Die Figur löst das Problem.

- Sie überwindet das innere Problem.
- Sie löst dadurch das äussere Problem.

Zum Beispiel erkennt die Figur, wie wichtig es ist, sich aufeinander zu verlassen, und gewinnt dann die Meisterschaft, indem sie mit den anderen zusammenarbeitet.