

Akt 1

1. Eröffnungsbild (Mit dem Hook um den Zuschauer zu interessieren)

Das erste was wir sehen, es zeigt dem Zuschauer bei Filmen den Stil des Filmes. Üblicherweise weiß man hier schon um welches Genre es sich handelt. Es steht im Gegensatz zum Schluss und dem "finalen Bild" und ist üblicherweise das Gegenteil davon. Sie können das Gleiche machen wenn Sie eine Eröffnungsszene für Ihre Geschichte schreiben.

2. Das Thema / Motto

Üblicherweise wird das Thema von einem Nebencharakter beschrieben. Es kann ein Nebensatz sein wie "Geister existieren nicht", "Freunde sind wichtiger als Familie" oder ähnliches. Ob das stimmt, wird in der Geschichte geklärt werden.

3. Setup / Aufstellung

Akt 1 (cont)

Das Setup beinhaltet alles, was der Leser oder Zuschauer wissen muss. Die Welt des ersten Aktes in der alle Charaktere des ersten Aktes, der A-Geschichte leben. Alle Wünsche des Hauptcharakters, alle Regeln, alles was der Protagonist bewältigen muss, um seinen Wünschen näher zu kommen. Alle Charaktereigenschaften die er im Lauf der Geschichte ändern muss, um zu bekommen was er will. Diese müssen GEZEIGT werden. Nicht nur im Dialog sondern im Verhalten. Hier werden auch alle Dinge gezeigt, die im Leben des Protagonisten fehlen. Und ein

4. Katalysator / auslösender Moment

Ereignis, das den Lauf der Dinge der komfortablen Welt des ersten Aktes ändert. Das Ereignis, das der Geschichte eine andere Richtung gibt. Der auslösende Moment kann eine Todesnachricht, eine Kündigung, ein Unfall oder irgend etwas sein, das den Helden darauf reagieren lässt. Er muss reagieren obwohl es wegen der im Setup beschriebenen Charakterfehler und inneren Konflikte fast unmöglich scheint. Aber kann er das? Dazu gibt es "Debatte".

5. Debatte

Akt 1 (cont)

"Debatte" ist genau das, wonach es sich anhört. Der Protagonist debattiert, wie verrückt es ist, was er tun muss. Wir müssen das in irgend einer Form sehen. Niemand verlässt gerne seine empfundene Komfortzone. Vor allem wenn das, was er oder sie tun muss, entgegengesetzt der Regeln, seiner Erziehung oder Glaubenssätzen steht. Das was der Protagonist machen muss, ist klar geworden. Aber kann er es? Der Held muss sich selbst dafür entscheiden und diese Frage mit "Ja, kann er" beantworten. Es sollte eine bewusste Entscheidung sein.

6. Schwelle zu Akt 2 / Doorway of no return

Die Schwelle zu Akt 2, wird hier "Doorway of no return" genannt, weil es genau das ist. Es muss ein klarer Schnitt zum ersten Akt sein. Ein Bruch mit der alten Welt des ersten Aktes. Die Brücke ist abgebrannt sobald sie überschritten wurde. Dieses Überschreiten muss etwas großes darstellen, etwas das nicht mehr rückgängig gemacht werden kann. Der Held hat die "Tür zugeschlagen" und bekommt sie nicht mehr auf. (Bsp.: Wirbelsturm im Zauberer von Oz, Flugzeugabsturz mit dem Helden der überlebt aber auf einer Insel mit Monstern gestrandet ist, ...)

Akt 2 A

7. B-Story

Die Liebesgeschichte des Films oder die Beziehung zu einem wichtigen Nebencharakter wird eingeführt. Im Grunde wird hier das Setup des zweiten Aktes begonnen, gleich dem 1. Akt nur für eine neue Welt, den Akt 2.

8. Herzstück / Fun & Games manchmal auch "Promise of the Premiss" genannt

Diese Sequenz enthält "Trailemomente", den Grund warum wir die Geschichte lesen oder den Film sehen wollen. "Spas haben" ohne den Einsatz, das was auf dem Spiel steht, zu erhöhen. Meistens leichter von der Stimmung als der Rest. Meistens wird hier das Thema der Geschichte auf die Probe gestellt. Bsp.: Geister sind nicht real, ODER? Dann werden Nebendarsteller Geistergeschichten erzählen.

9. Midpoint (Stakes are raised)

Ein Wendepunkt, bei dem sich die Dinge für den Protagonisten zum Schlechteren wenden. Die "Stakes" also der Einsatz den der Protagonist zeigen muss, steigt. Es wird härter und gefährlicher.

Akt 2 b

10. Das Böse kommt näher



By **Chrizzlydizzi**

Published 11th December, 2022.

Last updated 11th December, 2022.

Page 1 of 2.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Akt 2 b (cont)

Der oder die Gegenspieler werden stärker und kommen dem Protagonisten immer Näher. Ähnlich wie Michael Myers Laurie Strode. Die Situationen werden immer gefährlicher, wie eine Schlinge um den Hals des Protagonisten, die sich immer weiter zusammenzieht.

11. Alles ist verloren (Geruch des Todes)

In "Alles ist verloren" wird eine Sequenz aus mehreren Szenen beschrieben, aus der sich der Protagonist unmöglich befreien kann. Der Zuschauer soll glauben, dass wirklich alles verloren ist. Das wird durch den "Geruch des Todes" noch unterstrichen. Hier stirbt meistens jemand oder es werden Todesmotive gezeigt um das Gefühl von Hilflosigkeit des Hauptdarstellers zu übermitteln.

12. Dunkle Nacht der Seele

Das was hier kommt, ist die Sichtweise des Hauptcharakters und wie er damit umgeht. Wie geht der Protagonist mit einem großen Verlust, einem Tod eines der Nebencharaktere um oder wie reagiert er darauf in einem Cupfinale unmöglich aufholen und die Sache für sich gewinnen zu können? Das ist es was wir hier sehen wollen.

13. Teilung in den 3. Akt / Break into Act 3

Akt 2 b (cont)

Der Protagonist findet neue Kraft und Entschlossenheit und bereitet sich auf den finalen Kampf vor. Der Plan den Feind zu bekämpfen oder die Probleme ein für alle mal zu beseitigen, steht.

Akt 3

14. Finale

A) Sammeln der Kräfte / des Teams

Der Held hat einen Plan, um das Ziel der Geschichte zu erreichen, und setzt diesen Plan in die Tat um.

B) Ausführung des Plans

Etwas stört den Plan des Helden und er muss sich einer neuen Herausforderung stellen.

C) Grausame Überraschung

Der Held steigt auf und findet eine neue Lösung für das Problem, aber es gibt eine noch größere Bedrohung, die ihn völlig unerwartet trifft.

D) Ganz tief graben

Der Held stürzt ab und verliert fast alles, was ihm wichtig ist. Auf den ersten Blick ist er verloren und weiß nicht mehr weiter. Bis er ganz weit in sich gräbt. Hier wird er meistens fündig. Es ist vielleicht etwas, das ihm ein Mentor oder eine Nebenrolle fast beiläufig vor dem Finale gezeigt oder gesagt hat, das das Schicksal drehen könnte.

E) Neuen Plan ausführen

Akt 3 (cont)

Der Held findet innerlich die Stärke, um sich zu erheben und das Finale zu gewinnen. Er weiß, es ist nur eine kleine Chance wenn überhaupt, ihm bleibt nichts anderes mehr übrig wenn er gewinnen will. Der neue Plan wird in die Tat umgesetzt.

15. Finales Bild / Ende

Im finalen Bild siegt der Protagonist im Heldenepos oder verliert im Drama. Davon gibt es natürlich Abstufungen. Ein Gewinn aber zu welchem Preis, ein absoluter Gewinn mit einem Happy Ending, ein Verlust des Lebens des Protagonisten aber das Überleben seiner Lieben, ein Verlust des Protagonisten und aller die ihm lieb waren. Das Finale Bild ist meistens das Gegenstück zum "Ersten Bild" also dem Anfang der Geschichte. So schließt sich der Kreis und die Geschichte wirkt im wahrsten Sinne rund und stimmig. Niemand will ein offenes Ende. Das ist sehr tief in uns verwurzelt und Leser wie Zuschauer werden wütend oder enttäuscht, wenn sie nicht zeigen, wie es ausgeht. Das bedeutet aber auch die Geschichte nicht nur abzuschließen, sondern auch zu zeigen, was sich in der Welt dadurch geändert hat. Welche Auswirkung hat das Ende der Geschichte auf die Welt der Charaktere der Geschichte? Hier sollte das GEZEIGT werden, nicht nur in einem kleinen Nebensatz.

