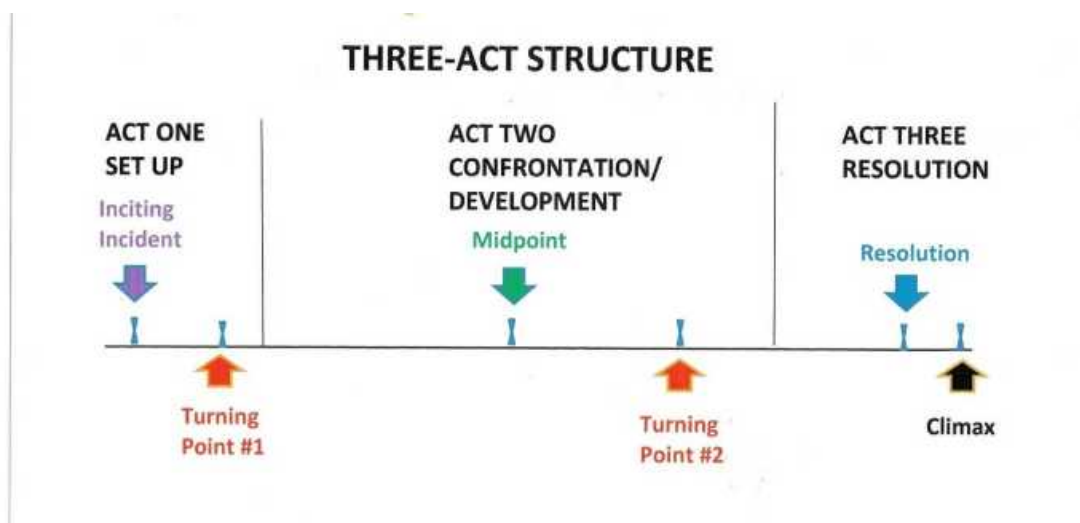


DRIE-AKTE-STRUCTUUR

Er zijn meerdere structuren die kunnen worden aangebracht in een verhaal maar de 3 act structuur wordt het meest gebruikt. Deze structuur wordt in vele branches gebruikt. Vooral in de filmwereld, zo goed als elke film uit Hollywood is via deze structuur gemaakt. Maar deze is niet alleen voor film maar kan ook in de marketing of bedrijven branche gebruikt worden. Als je bijvoorbeeld een verhaal wil vertellen aan de klant om ze te overtuigen van iets is het goed om deze structuur erin te verwerken dan krijg en hou je de aandacht van het publiek.

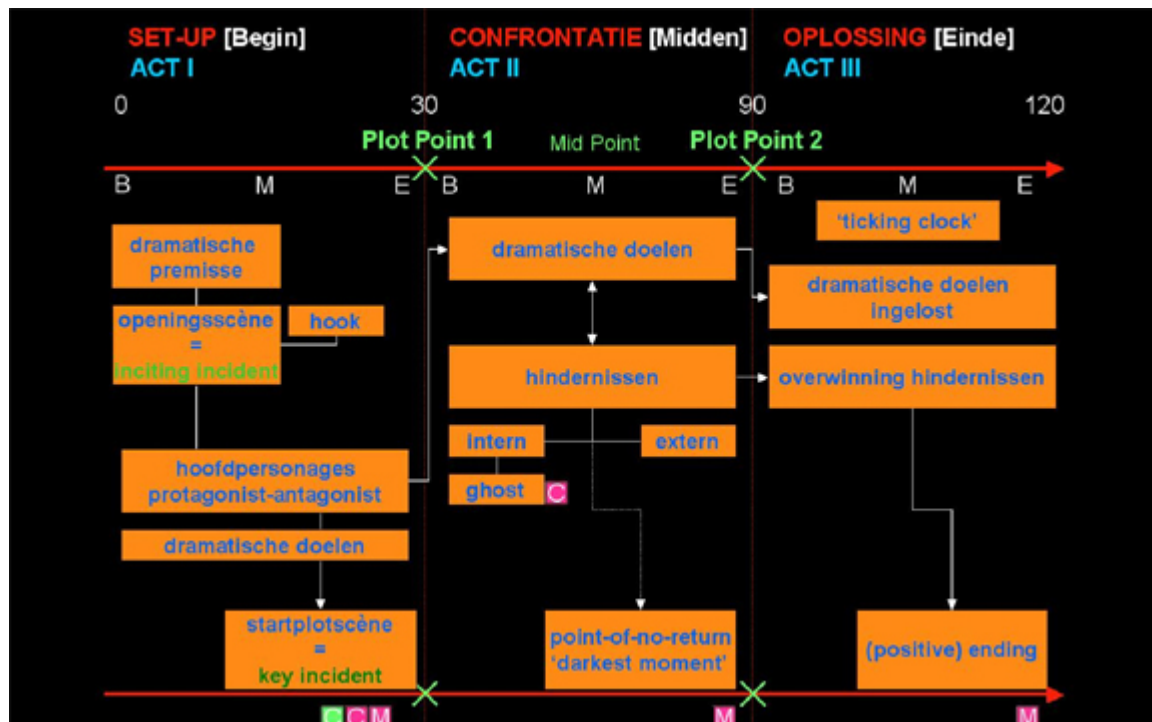
Deze structuur is opgebouwd in drie aktes. Tussen deze aktes komen plotpoints. Dit is een tijdstip in een plot waarin een onverwachte wending plaatsneemt. Deze zijn ervoor om het verhaal in een andere richting te sturen. Er wordt vaak gebruikt gemaakt van twee plotpoints, de eerste aan het eind van de eerste akte en de tweede op drie kwart van de tweede akte. De aktes zijn:

1. Set up: in deze fase worden de karakters voorgesteld, hun relaties en krijg je te zien wat de huidige situatie is.
2. Confrontatie: hier gebeurt het conflict. De personage wil de balans herstellen maar komt verschillende obstakels tegen onderweg. Dit kan hij meestal niet alleen bereiken, hier heeft hij een mentor voor.
3. Resolutie: in deze fase komt de confrontatie tussen de protagonist en de antagonist. De spanning is nu het hoogst tot de climax komt en alle vragen worden opgelost.



Over het algemeen duurt de eerste akte tot de eerste kwart van de film. Daarna komt de tweede fase die duurt het langst van allemaal. Vaak het dubbele van de eerste akte. De laatste akte duurt ook ruim een kwart van het verhaal.

Scriptgoeroe Syd Field geeft in zijn zeer invloedrijk boek 'Screenplay' (1979) een gelijkaardige opvatting over hoe de ideale structuur van een script er moet uitzien. Scripts hebben een lineaire basisstructuur die alle elementen van het verhaal (de actie, de personages, de conflicten, de scènes, de sequenties, muziek, locaties...) op zijn plaats houdt. Bij een goed script is deze structuur **drieledig**: hij heeft een begin, een midden en een eind. Field noemt het eerste deel (Act I) de setup, het tweede deel (Act II) de confrontatie en het derde deel (Act III) de resolutie. Volgens Field vertoont elke act op zich ook een structuur met een begin, midden en einde.



de drieledige structuur volgens Syd Field

Field gaat uit van de vuistregel dat elke scriptpagina overeenkomt met één minuut film. Een script voor een film van 2 uur bestaat dus uit 120 pagina's. Er zijn opvallende uitzonderingen, zoals het script van *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001), dat slechts 118 pagina's telt terwijl de film meer dan drie uur duurt. Maar Field stelt dat elk van de drie delen van dramatische actie normaal gezien een min of meer vaste lengte heeft die kan worden uitgedrukt in scriptpagina's. Hij sluit zich aan bij Nash en Oakley: Act I telt er 30, Act II 60 en Act III opnieuw 30. Hij stelt dus een structuur voor met de vorm $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{4}$. Deze drieledige structuur werd overgenomen door talloze scriptadviseurs en door vele scriptwriters die Fields boek als de scenariobijbel beschouwen. Sommigen interpreteren de structuur als strikt en prescriptief, ander zien hem meer als een reeks van flexibele richtlijnen.

In **Act I, de setup**, introduceert de scenarioschrijver de dramatische premisse (waar het verhaal over gaat), de belangrijkste personages (protagonist, antagonist,...), het dramatisch doel van deze personages en de dramatische situatie (de omstandigheden waarin de actie zich voltrekt, de setting en expositie) en zet hij de relaties op tussen het hoofdpersonage en de andere personages. Volgens Field zijn de eerste tien minuten van de eerste act cruciaal en moet de belangrijkste narratieve informatie zijn overgebracht om te vermijden dat de concentratie van de kijker taant.

De **openingsscène** kan actie-, personage-, of situatiegericht zijn. Zij zet niet noodzakelijk onmiddellijk het verhaal in gang. Het kan zijn dat ze een bescheidener functie heeft en bijvoorbeeld enkel de leefomgeving van het hoofdpersonage weergeeft.

In Hollywood gaat de voorkeur uit naar één **protagonist** of naar een koppel protagonisten (buddyfilms). Een protagonist heeft een dramatisch doel dat zijn of haar handelingen motiveert. In Otto Premingers *Laura* (1944) worden de handelingen van Waldo Lydecker bepaald door zijn obsessie om Laura aan zich te binden. Jack

Halls overtuiging dat er een dramatische klimaatsverschuiving op til is, motiveert hem om de sceptische Amerikaanse overheid aan te zetten tot politieke actie (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004). Het gebeurt vaak dat een protagonist meer dan één doel heeft. In *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946) wil Philip Marlowe achterhalen wie Arthur C. Geiger heeft vermoord, maar hij vindt het nog belangrijker om Vivian Sternwoods hart te winnen. De **dubbele plotlijn**, waarvan er één romantisch van aard is, is een distinctief kenmerk van de Hollywoodcinema, alhoewel Field er niet naar verwijst. Elk van de twee dramatische doelen van de protagonist stuwt een plotlijn vooruit. Het doel van de protagonist is meestal geen vaststaand gegeven en kan onder invloed van de omstandigheden evolueren. Een bijkomend kenmerk van de Hollywoodprotagonist is dat hij actief is en zijn levensdoelen zelf uitstippelt, eerder dan dat die hem overkomen of worden opgedrongen.

De protagonist ondervindt weerstand bij het bereiken van zijn doel. Die weerstand wordt veroorzaakt door allerlei hindernissen, die vooral in de tweede en derde act worden uitgewerkt. Zij kunnen van interne (gebrek aan zelfkennis, angst, trauma) of externe aard zijn (een of meerdere personages wiens dramatisch doel botst met dat van de protagonist). De **antagonist** heeft een dramatisch doel dat niet verenigbaar is met dat van de protagonist. Vaak wil hij precies het tegenovergestelde bereiken en kan dat alleen maar als hij het doel van de protagonist dwarsboomt. De antagonist wordt vaak in de eerste act geïntroduceerd en voorgesteld als een niet te onderschatten tegenstander die het de protagonist erg lastig kan maken. In *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) wordt het snel duidelijk met wat voor een bloeddorstig roofdier politieman Brody (Roy Scheider), die zelf bang is voor water, te maken zal krijgen.

Voor een goed begrip van het verhaal heeft de kijker achtergrondinformatie nodig over de setting, de levensloop en het karakter van personages en hun onderlinge relaties. Deze informatie noemt men ook de expositie informatie of de backstory. **Expositiescènes** verschijnen meestal in de eerste act, maar de scenarist kan ze ook uitstellen tot de tweede of de derde act. Het probleem met expositiescènes is dat ze vaak gaan over informatie die de personages zelf al kennen en normaal gezien onderling niet meer met elkaar bespreken. De kunst is om expositiescènes op een geloofwaardige manier in het verhaal te integreren. Er bestaan allerlei technieken om deze informatie weer te geven: via rollende tekst, clichébeelden van bekende locaties, voice-over, dialogen... Scenaristen trachten exposities te camoufleren door ze te integreren in conflictueuze, spannende of humoristische scènes of door gebruik te maken van tegenacties (scènes waarin de dialogen verrijkt worden met visueel interessante handelingen van personages, die op zich expositie informatie bevatten).

Vaak kiest men er voor om de film niet met een expositiescène te laten beginnen, uit vrees te literair of te vertellerig over te komen. Men stelt dan de expositie uit en opteert voor een **hook**, een visueel aantrekkelijke openingsscène die de kijker meteen bij zijn nekvel grijpt, zoals Trinity die helemaal bij het begin van *The Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999) op verbluffende wijze een heel politieteam uitschakelt.

De scène waarin de plot van wal steekt wordt de startplotscène genoemd. Field definieert deze scène als de key incident. Vaak valt deze scène samen met het

eerste 'plot point'. Een plot point of wendingspunt is een incident, episode of gebeurtenis die de actie plots in een andere richting doet evolueren¹. In een script komen er volgens Field gemiddeld zo'n tien à vijftien plotpoints voor, maar de plotpoints die de eerste en de tweede act besluiten zijn de belangrijkste. In tegenstelling tot wat de term suggereert, hoeft een plotpoint geen korte scène te zijn. Het kan een korte of lange, een rustige of spectaculaire scène zijn. Bij de overgang van Act I naar Act II spreekt Field van **Plot Point I**.

Enkele voorbeelden:



Chinatown (Roman Polanski, 1974) - still: Jake Gettis

[0.02.30] In *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) introduceert scenarist Robert Towne protagonist Jake Gettis (Jack Nicholson) in het begin van de eerste act. Met zijn relaxte houding en witte kostuum contrasteert hij fel met de wanhopige en slonzige Curly.



Chinatown - still: Curly

[0.02.54] Dit nevenpersonage heeft net de foto's gezien die Jakes medewerkers hebben gemaakt van Curly's overspelige vrouw. Al vanaf de eerste shots weet de kijker dat Gettis een detective is.



Chinatown - still: Mrs. Mulwray

[0.03.49] Hij krijgt snel een nieuwe opdracht van Mrs. Mulwray, de vrouw van de hoofdingenieur van een bekend waterbedrijf in Los Angeles. Zij vermoedt dat haar man, Hollis Mulwray, een affaire heeft met een andere vrouw. Het eerste dramatisch doel van Jake krijgt vorm: hij wil achterhalen wie Hollis' minnares is. Dit is het 'inciting incident'.



Chinatown - still: Hollis Mulwray

[0.06.43] Jake schaduwde Hollis en ontdekt in eerste instantie enkel een man die begaan is met zijn job. Hollis Mulwray weigert een nieuwe dam te ontwerpen, die nodig is om de waternood in LA op te lossen. Een soortgelijke dam die hij vroeger ontwierp, had het immers begeven en kostte aan 500 mensen het leven. Via het personage van Hollis loodst Towne het waterthema binnen in de eerste act: de dramatische premisse ('what the story is about') krijgt vorm. Wat het belang is van de waterproblematiek blijft voorlopig voor Jake en de kijker een mysterie.



Chinatown - still

[0.14.43] Voorlopig concentreert Jake zich, met succes, op zijn schaduwwerk: in Echo Park treft hij Hollis aan in een bootje met een jonge vrouw. Hij slaagt erin om foto's te maken, maar tot zijn eigen verbazing pakt een krant de volgende dag uit met deze foto's en een verhaal over het vermeende overspelige gedrag van Hollis Mulwray. Dit ergert Jake, omdat dit zijn reputatie als discrete detective aantast.



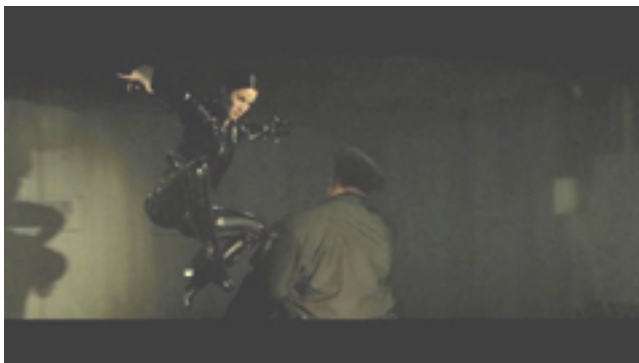
Chinatown - still

[0.17.46] Met de schunnige grap die hij op zijn kantoor aan zijn medewerkers vertelt, maakt hij bovendien een belabberde indruk op Mrs. Mulwray en haar advocaat, die op dat moment binnenstappen.



Chinatown - still: de 'echte' Mrs. Mulwray

[0.18.32] Erger nog: Mrs. Mulwray (Faye Dunaway) blijkt iemand anders te zijn dan de vrouw die aan Gettis de schaduwopdracht had gegeven. Deze scène is de startplotscène ('key incident'). Jake beseft nu dat iemand heel veel moeite heeft gedaan om hem in een slecht daglicht te stellen. Zijn nieuwe doel is nu om te achterhalen wie de opdrachtgevers zijn van de valse Mrs. Mulwray en waarom ze zo te werk zijn gegaan. Dit incident ontwikkelt zich al wel rond de 18de minuut, een stuk vroeger dan Fields paradigma suggereert.



The Matrix (Andy & Larry Wachowski, 1999) - still

[0.02.58] De 'inciting incident' van *The Matrix* (Andy en Larry Wachowski, 1999) omschrijft Field als een hook: het is een spectaculaire scène die de kijker het verhaal binnenzuigt en laat kennismaken met de excessieve capaciteiten van protagoniste Trinity (Carrie-Anne Moss). De scène toont ook waartoe haar antagonisten in staat zijn. Het is een klassieke scenariostrategie om de macht van de antagonist in de verf

te zetten. Zo wordt onmiddellijk aangegeven dat de strijd van de protagonist om zijn of haar doel te bereiken erg zwaar zal worden.



The Matrix - still

[0.08.07] Kort daarop wordt de tweede protagonist voorgesteld. Neo (Keanu Reeves) is een computerhacker die al jaren op zoek is naar de betekenis van 'de matrix' en de identiteit van de door de overheid gezochte Morpheus. Door zijn illegale activiteiten en vermoedelijk ook door het gebruik van hallucinogene middelen heeft hij het moeilijk om fictie en realiteit van elkaar te scheiden. Dat het moeilijk vatbare onderscheid tussen beide een belangrijk thema wordt, blijkt ook uit het gebruik van rekwisieten: Neo stopt geld in een boek met als titel 'Simulacra and Simulation', een verwijzing naar het boek 'Simulacres et simulations' (1981) van de Franse postmoderne filosoof Jean Baudrillard. In tegenstelling tot Trinity beschikt Neo niet over bovenmenselijke eigenschappen.



The Matrix - still

[0.15.24] Hij ziet zichzelf als onbelangrijk, maar Morpheus vertelt hem dat hij 'de Ware' is. Wat Neo betreft is er in het script een duidelijke 'character arc' ingeschreven. Dit houdt in dat Neo zijn eigen vervormde zelfbeeld moet overwinnen en stap voor stap tot het inzicht moet komen wat zijn werkelijke identiteit is.



The Matrix - still

[0.28.20] Om zijn dramatische doelen (de waarheid over de matrix en zichzelf) te kunnen bereiken, moet Neo kiezen tussen de blauwe en de rode pil. Deze keuze is de 'key incident' van de eerste act en zet het eerste plot point op gang: Neo's bevrijding uit de matrix.

Act II of de **confrontatie** is een eenheid van dramatische actie waarbinnen het hoofdpersonage wordt geconfronteerd met allerlei hindernissen die hem of haar ervan weerhouden om zijn of haar dramatische doelen ('dramatic need') in te lossen. Field omschrijft het dramatisch verlangen als datgene wat het hoofdpersonage wil realiseren of verkrijgen in de loop van het verhaal. Een scenarioschrijver moet hindernissen creëren, want drama is wezenlijk conflictueus. Zonder hindernissen en conflicten is er geen actie, en zonder actie is er geen verhaal, aldus Field. De hindernissen kunnen zowel van externe als interne aard zijn. Een interne hindernis kan een gebrek aan zelfkennis zijn (vb. Neo in *The Matrix*), een onverwerkte traumatische gebeurtenis (vb. Gettis in *Chinatown*) of een fobie (vb. Scottie in *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958)). De tweede act wordt volgens Field halverwege in tweeën gesplitst door een minder belangrijk plot point of **Mid-Point**. Op het einde van de tweede act wordt de ontknoping voorbereid. Een klassieke manier om de spanning op te drijven bestaat erin om de situatie van de protagonist als hopeloos voor te stellen: hij is verder dan ooit van zijn dramatisch doel verwijderd. Dit noemt men het **point of no return** of het **darkest moment**.



The Matrix - still

[1.12.09] In *The Matrix* is het het Mid-Point Neo's ontmoeting met het orakel. Zij lijkt te bevestigen wat Neo al vermoedde: dat hij niet de Ware is. Wel vertrouwt ze hem toe dat hij een belangrijke keuze zal moeten maken, wanneer het leven van Morpheus in gevaar is.

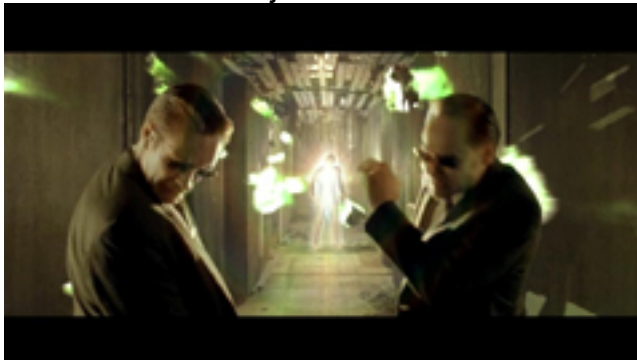


The Matrix - still

[1.29.28] De voorspelling van het orakel komt uit: Morpheus wordt gevangen genomen, vooralsnog de 'darkest moment' in de strijd van het verzet tegen de agenten. In overeenstemming met Fields vuistregel doet dit moment zich voor rond de 90ste minuut van de film. Neo beslist om Morpheus te redden, wat eigenlijk neerkomt op zelfmoord. Tegen alle verwachtingen in lukt de reddingsactie (plot point 2). Neo gelooft nu wel dat hij een waardevol lid van het verzet is, maar toch is zijn 'character arc' nog niet voltooid. Hij is er nog altijd van overtuigd dat hij niet de Ware is.

Het derde en laatste deel, **Act III** of de **oplossing** ('resolution'), heeft ongeveer dezelfde lengte als het eerste deel: zo'n 20 à 30 pagina's. Alle problemen of conflicten worden hier opgelost: de kijker komt te weten of de verlangens van het hoofdpersonage worden ingelost of niet. De resolutie of oplossing van het verhaal is ruimer dan het einde van het verhaal, dat zich beperkt tot de laatste scène.

Voor Field is deze drieledige structuur een kwaliteitslabel: alle goede en succesvolle scenario's beantwoorden aan deze vorm. Deze structuur is geen voldoende, maar wel een noodzakelijke voorwaarde voor een degelijk script.



The Matrix - still

[2.01.28] In *The Matrix* worden alle dramatische doelen opgelost wanneer Neo beseft en aanvaardt dat hij de Ware is. Zijn 'character arc' is voltooid wanneer hij al zijn twijfels achter zich laat en ten volle gelooft in zijn mogelijkheden. Hij vernietigt de agenten en biedt de mensheid een 'wereld waarin alles mogelijk is'. Een positief einde, zoals Field het graag heeft².

Kritiek

Fields visie op 'plot points' en op de tweede act heeft veel kritiek gekregen. Critici vinden de situering van de 'plot points' te rigoureuus en stellen dat de tweede act veel te lang is om de aandacht van de kijker te behouden. Een van de eerste critici van Fields drieledige paradigma was John Truby.

"The normal three-act structure tends to give you a story with very few revelations. Instead of compressing the story and trying to get as much plot as possible, you tend to stretch that story over the three acts and over the two act breaks, and make two or three major reveals. Hollywood films in the last few years average anywhere from six to ten major plot points per story, depending on how you define 'plot point,' so if you're doing this two or three plot point thing, you're not even in the game³."

Patrick Cattrysse pleit voor een herinterpretatie van de betekenis en functie van Fields plotpoints:

"Field laat soms verkeerdelijk uitschijnen dat iedere 'goede' film steevast plotpoint 1 en 2 vertoont rond de dertigste en de negentigste minuut. Dat is natuurlijk niet zo, en bovendien mag je Fields paradigma niet zien als een dwangbuis of als de enig mogelijke formule. Plotpoints en narratieve wendingen moet je beschouwen als technieken, als middelen die je kunnen helpen om de vertelling op een bewuste manier te ordenen [...]. Het gaat hem dus niet om één, of twee of drie plotpoints. Het gaat om de bewust overweging om in een verhaallijn op strategische plaatsen en met weloverwogen bedoelingen narratieve wendingen te plaatsen." (Cattrysse, 1995:91). Kristin Thompson uitte vergelijkbare kritiek in haar boek 'Storytelling in New Hollywood' [zie rubriek 'vierdelige structuur'] en vervangt Fields driedelige structuur door een vierdelige structuur.