

# **SCENARIO-ONDERWIJS IN VLAANDEREN**

**EEN KWALITATIEF ONDERZOEK EN AANZET TOT LESSENPAKKET**

Aantal woorden: 9784

**Cedric Oosterlynck**

Studentennummer: 01702449

Promotor(en): Prof. dr. Stijn Joye

Masterproef voorgelegd voor het behalen van de graad master in de educatieve wetenschappen:  
maatschappijwetenschappen

Academiejaar: 2022 - 2023



## Voorwoord

Deze verkorte educatieve masterproef geeft een aanzet tot een lessenspakket over de onderwerpen scenarioschrijven en storytelling. Deze verkorte educatieve masterproef vormt dan ook het sluitstuk van mijn opleiding Educatieve Master Maatschappijwetenschappen aan de Universiteit Gent. Natuurlijk kon dit onderzoek niet tot stand komen zonder de raad en hulp van een aantal personen. Daarom wil ik enkele mensen bedanken. Zo wil ik graag mijn promotor Prof. Dr. Stijn Joye bedanken. Zonder zijn raad, feedback en hulp zou dit onderzoek nooit uitgegroeid kunnen zijn tot wat het uiteindelijk geworden is. Daarnaast wil ik ook mijn vriendin Delphine bedanken om mij te steunen gedurende heel dit proces. Bedankt om mijn twijfels en onzekerheden weg te werken en bij te springen bij het uittypen van de interviews. Daarnaast wil ik ook nog Caitlin Muylleert bedanken voor het nalezen van de definitieve versie en mijn drie respondenten voor de interessante interviews. Als laatste wil ik ook nog Kjell Neckebroeck bedanken. Bedankt om mijn liefde voor onderwijs en scenarioschrijven te laten ontstaan.

# Inhoud

Voorwoord .....	2
Abstract.....	5
1. Inleiding .....	6
2. Literatuurstudie .....	8
2.1 Relevantie en situering in het Vlaams onderwijskader .....	8
2.1.1 Eindtermen en sleutelcompetenties.....	8
2.1.2 Leerplannen .....	11
Leerplan GO 2 <sup>de</sup> graad doorstroomfinaliteit .....	11
Leerplan Katholiek Onderwijs 3 <sup>de</sup> graad doorstroomfinaliteit.....	11
2.2 Theoretische bouwstenen/narratieve technieken scenarioschrijven.....	12
2.3 Educatief lesmateriaal aan de hand van de zelfdeterminatietheorie.....	15
3. Vraagstelling + onderzoeksdesign.....	17
4. Resultaten .....	20
4.1 Structuur .....	20
Praktische uitwerking .....	20
4.2 Personages.....	22
Praktische uitwerking .....	23
4.3 Conflict.....	24
Praktische uitwerking .....	25
4.4 Informatiemaniplatie .....	26
Praktische uitwerking .....	27
4.5 Opdracht .....	27
5. Conclusie.....	29
Bijlagen .....	31
Bijlage 1.....	31
Bijlage 2.....	33
Bijlage 3.....	36
Bijlage 4.....	38
.....	39
Bijlage 5.....	42
Bijlage 6.....	44
Bijlage 7: .....	44
Bijlage 8: .....	45
Bijlage 9: .....	46
Conflict op algemeen niveau .....	47
Conflict op scèneniveau.....	48
Bijlage 10: .....	53

1. Informatiemaniipulatie .....	53
2. Vertelperspectieven .....	53
Bijlage 11: .....	56
Bijlage 12: .....	76
Bijlage 13: .....	77
Rubric.....	77
Bijlage 14: .....	79
Bibliografie .....	80

## Abstract

In het Vlaamse onderwijskader wordt er meer en meer aandacht gespendeerd aan onderwerpen zoals storytelling en scenarioschrijven. Met de introductie van de nieuwe onderwijsdoelen worden leerkrachten aangespoord om les te geven over deze onderwerpen. Toch is er momenteel geen enkel lessenpakket, handboek of educatief materiaal rond deze thema's terug te vinden. Deze verkorte educatieve masterproef probeert dit hiaat op te vullen en eerste aanzet te geven tot een lessenpakket. Op basis van scenarioboeken, eerder onderzoek en een literatuuranalyse worden de componenten van scenario schrijven gedefinieerd. Deze zijn componenten vallen uiteen in de klassieke narratieve technieken van scenarioschrijven zoals drie-akten structuur, Character Arcs, de theorie van Want en Need, conflict en informatiemanipulatie. Aan de hand van beperkte diepte-interviews met docenten die lesgeven aan de richting Schrijven van het RITCS, tekstuele analyses van bestaand leer materiaal en boeken over scenarioschrijven wordt er onderzocht hoe er een lessenpakket gemaakt kan worden op de meest optimale manier. Daarnaast wordt de motivatietheorie van Deci & Ryan gebruikt als basis om dit lessenpakket te ontwikkelen. Er kan geconcludeerd worden dat leerkrachten een goede mix moeten behouden tussen het doceren van de theorie, leerlingen de theorie laten ontdekken door het zelf toe te passen op bestaande films, verhalen en personages en door hen zelf aan het werk te zetten en creatief laten omgaan met de theorie. Het lessenpakket voorziet een stap per stap draaiboek hoe leerkrachten dit kunnen omzetten in de klaspraktijk.

## 1. Inleiding

De doelstelling van deze educatieve masterproef is het creëren van lesmateriaal rond het onderwerp storytelling en scenario dat effectief in de klaspraktijk gebruikt kan worden. Als onderzoeker heeft deze masterproef een persoonlijke insteek voor mij. In september 2015 was ik zelf een middelbare scholier op het Sint-Lievenscollege te Gent. Binnen mijn richting kreeg ik de gelegenheid om een keuzevak te kiezen en ik koos resoluut voor het vak filmseminarie gegeven door leerkracht Kjell Neckebroeck. Gepassioneerd door alles wat met film en tv-series te maken heeft leerde Neckebroeck ons de basisbeginselen van storytelling, scenarioschrijven en verhaalstructuren. Inspiratie halend uit boeken zoals *Save the Cat* (Snyder, 2015) en *Story* (McKee, 2005) dompelde Neckebroeck ons onder in het theoretisch veld van scenarioschrijven. Stapsgewijs leerde hij ons de verschillende bouwstenen van storytelling en scenarioschrijven. Het was door dit keuzevak dat ik mijn passie voor films, communicatie, storytelling en scenarioschrijven heb ontdekt.

Mijn masterproef in de Master Film & Televisiestudies stond dan ook in het teken van het onderwerp scenarioschrijven. Specifiek onderzocht ik in *Character Engagement in Vlaamse televisiefictie: een kwalitatief onderzoek over hoe Vlaamse scenaristen een band creëren met fictieve personage* (Oosterlynck, 2021) hoe Vlaamse scenaristen omgaan met het concept Character Engagement. Character Engagement is een overkoepelende academische term die een band beschrijft tussen een fictief personage en de consumer van dit fictief werk (Carroll, 2004; García, 2016; Smith, 1999; Plantinga, 2018; Vaage, 2015). Specifiek werd er aan de hand van 10 diepte-interviews met scenaristen van Vlaamse fictiereeksen onderzocht hoe scenaristen in Vlaanderen omgaan met dit concept. Dit onderzoek concludeerde dat scenaristen in Vlaanderen op de hoogte zijn van het concept Character Engagement en dat ze deze band ook actief proberen op te wekken door in te spelen op emoties en het gebruik van “narratieve technieken” (Oosterlynck, 2021). Deze narratieve technieken komen overeen met de theoretische bouwstenen van storytelling die gebruikt worden bij het schrijven van een scenario. Het onderzoek legde hiermee een link tussen het academisch concept Character Engagement, de theorie van storytelling en het werkveld, en bevestigde dat scenaristen effectief de theorie en bouwstenen van storytelling gebruiken (Oosterlynck, 2021).

Deze educatieve masterproef gebruikt de inzichten van dit eerder onderzoek en bouwt hier ook verder op door. *Want* de tijd dat de theorie rond scenarioschrijven gegeven werd tijdens een keuzevak is vandaag de dag niet meer. Het onderwijs ondergaat momenteel een verandering en hierdoor krijgen onderwerpen zoals storytelling en scenarioschrijven een prominentere plek in het onderwijsveld (Onderwijsdoelen, 2023). Desalniettemin stijgt het aanbod aan educatief materiaal niet mee met de vraag van de overheid. Zowel op Vlaams als op internationaal vlak is er geen educatief materiaal rond deze onderwerpen terug te vinden.

In het academische veld zijn er verschillende onderzoeken terug te vinden over storytelling in de klas. Deze gaan echter voornamelijk over hoe storytelling een middel kan zijn om het lesgeven makkelijker te maken. Zo ontdekten Davidhizar & Lonser (2003) dat storytelling door middel van specifieke casussen een handige tool kan zijn om

verplegers in opleiding competenties zoals empathie en kritisch nadenken aan te leren. Brakke, Landrum en McCarthy (2019, p. 250) verklaren dat storytelling juist zo effectief is door middel van de kenmerken die eigen zijn aan een verhaal:

“For example, stories typically include a beginning, middle, and end. Depending on the genre, stories may include a conflict that is resolved, an inquiry with a solution, or a mystery to be solved. The story of discovery and invention that characterizes the classic tales of our culture also applies, for example, to the stories of psychological scientists who make discoveries that advance our understanding of human behavior.”

Brakke, Landrum en McCarthy (2019) argumenteren dat de verschillende bouwstenen van storytelling bijdragen aan een positief leereffect. Leerstof die aangeleerd wordt door middel van een vaste structuur, een plot, personages en onverwachte informatie blijft volgens hen beter hangen. Ook argumenteren ze dat een verhaal altijd uitgaat van een soort mysterie. Dit triggert de interesse van leerlingen waardoor ze actief aan de slag gaan met de leerstof.

Al deze onderzoeken isoleren een of meerdere component(en) van storytelling en onderzoeken hoe deze ingezet kunnen worden in de klaspraktijk. Desalniettemin is er geen enkel onderzoek, framework of educatief materiaal te vinden dat leerlingen vertrouwd maakt met deze componenten en hen leert hoe ze een verhaal moeten bedenken, uitwerken of schrijven. Zelfs handboeken gaan vaak niet diep genoeg in op bepaalde leerstof. Het handboek *Scoop* bijvoorbeeld, dat gebruikt wordt in het vak Communicatiewetenschap in de tweede graad (Haers & Lanszweert, 2022), leert leerlingen over het begrip storytelling. Hierin wordt verklaard dat een digital story een personage nodig heeft. Maar wat een personage is, waaruit een personage bestaat en hoe een personage transformeert doorheen de story wordt verder niet uitgelegd. Leerkrachten vallen daarom vaak terug op de klassieke internationale handboeken over scenarioschrijven of maken zelf een syllabus. Deze educatieve masterproef probeert deze hiaat op te vullen. Door middel van een literatuurstudie, een aantal beperkte diepte-interviews en tekstanalyses onderzoekt deze paper hoe er educatief lesmateriaal gemaakt kan worden over het thema storytelling en scenarioschrijven.

## 2. Literatuurstudie

### 2.1 Relevantie en situering in het Vlaams onderwijskader

Om de relevantie van het onderwerp 'storytelling' en 'scenarioschrijven' te duiden, wordt er eerst dieper ingegaan op de situering van dit onderwerp in het Vlaamse onderwijskader en curriculum. Hierdoor wordt er een link gemaakt met de eindtermen, sleutelcompetenties en leerplannen waaraan dit onderwerp gelinkt kan worden. Het Vlaamse onderwijs zit momenteel volop in een transitieperiode met een combinatie van een nieuwe structuur (1<sup>ste</sup> en 2<sup>de</sup> graad) en een oude structuur (3<sup>de</sup> graad). Door het feit dat de nieuwe eindtermen van de 2<sup>de</sup> graad tijdelijk afgeschaft zijn door het Grondwettelijk Hof, wordt het pas echt een huzarenstukje om het onderwerp te kunnen plaatsen in het onderwijskader. Er wordt gebruik gemaakt van de website van de Vlaamse overheid (Onderwijsdoelen, 2023), aangezien dit de bron is met de meest recente informatie.

#### 2.1.1 Eindtermen en sleutelcompetenties

De eindtermen zijn minimumdoelstellingen die de leerlingen moeten behalen. Vanaf 2019-2020 zijn er nieuwe eindtermen gelanceerd die de vernieuwing van het onderwijs inleidden. Vanaf dan werd de nieuwe structuur stapsgewijs geïntroduceerd. Omdat de vakbekwaamheid van educatieve masterstudenten in de tweede en derde graad ligt, wordt er gefocust op deze twee graden. De nieuwe eindtermen zijn gebaseerd op 16 sleutelcompetenties per finaliteit. Deze worden nu verder onder de loep genomen.

##### *Tweede graad*

Zoals eerder aangegeven werden de nieuwe eindtermen van de tweede graad nietig verklaard door het grondwettelijk hof. Daarom lanceerde de Vlaamse overheid tijdelijke eindtermen die geldig zijn tot en met 31 augustus 2023. Deze worden nu gebruikt. Er is momenteel al een nieuw voorstel voor eindtermen maar deze zijn nog niet goedgekeurd door het Vlaams Parlement.

#### 1) Doorstroomfinaliteit

Bij de doorstroomfinaliteit kunnen we het onderwerp storytelling linken binnen de sleutelcompetenties **cultureel bewustzijn en Nederlands** en aan verschillende daarbij horende eindtermen.

- Bij de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn** horen volgende eindtermen die gelinkt kunnen worden aan storytelling:

#### ✓ **Verbeelding gericht inzetten bij het creëren van artistiek werk.**

- **16.7 De leerlingen creëren artistiek werk vanuit hun verbeelding.**

Bij de specifieke omschrijving van deze eindterm vinden we volgende kernwoorden terug: *“bouwstenen zoals rol, ruimte, structuur, samenspel, tijd.”* Deze hebben duidelijk een link met storytelling



- Bij de sleutelcompetentie **Nederlands** horen volgende eindtermen die gelinkt kunnen worden aan storytelling

∨ **Literatuur in het Nederlands beleven.**

- > 2.17 De leerlingen analyseren hoe in literaire teksten betekenissen worden gecreëerd met behulp van narratieve, retorische, poëtische en theatrale structuren en technieken.

Bij de specifieke omschrijving van deze eindterm vinden we volgende kernwoorden terug: *Verhaallijn, personages: held/protagonist, antiheld/antagonist, tijd: flashforward, flashback, ruimte, thema.*

*Specifiek/bijkomend voor proza: Fictieteksten zoals roman, kortverhaal, sprookje, mythe, science fiction, crime fiction, detectives, graphic novel. Elementen van spanningsopbouw zoals cliffhanger en vertelperspectief.*

Hoewel deze kernwoorden hier vooral toegepast zijn op literatuur en proza komen vele van deze bouwstenen overeen met de kernmerken van storytelling van films en tv-series.

## 2) Dubbele finaliteit en arbeidsmarktfinaliteit

Bij de dubbele finaliteit en arbeidsmarktfinaliteit kunnen we het onderwerp storytelling vooral linken aan de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn**. Bij **Nederlands** komt dit niet aan bod.

- Bij de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn** van de dubbele finaliteit en arbeidsmarkt finaliteit horen dezelfde eindtermen als bij doorstroomfinaliteit.

∨ **Verbeelding gericht inzetten bij het creëren van artistiek werk.**

- > 16.7 De leerlingen creëren artistiek werk vanuit hun verbeelding.

### *Derde graad*

Vanaf 1 september 2023 worden de nieuwe eindtermen voor de derde graad gelanceerd. Deze vervangen de eindtermen van het oude systeem. Deze nieuwe onderwijsdoelen werden vanaf 12 juli goedgekeurd en zijn ook al raadpleegbaar op de website van de Vlaamse overheid. Hoewel deze paper geschreven wordt voor de intrede van deze nieuwe onderwijsdoelen wordt er wel resoluut gekozen voor deze nieuwe onderwijsdoelen met het oog op de toekomst.

#### 1) Doorstroomfinaliteit

Ook bij de doorstroomfinaliteit derde graad kan het onderwerp scenarioschrijven gelinkt worden aan de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn** en **Nederlands**.

- Bij de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn** wordt volgende eindterm teruggevonden:

- › **16.04 De leerlingen doorlopen een artistiek-creatief proces vanuit verbeelding.**

Bij de omschrijving van deze eindterm staan volgende zinnen:

*Bij het doorlopen van een artistiek-creatief proces kan je denken aan: het selecteren van ideeën zoals bij eigen gedachten en gevoelens stilstaan, artistieke werken bestuderen, indrukken of objecten verzamelen; het koppelen van de eigen bedoeling aan vormgeving via methodes zoals trial and error, try-out; **het gebruiken van basistechnieken van de gekozen discipline.***

- Bij de sleutelcompetentie **Nederlands** wordt volgende eindterm teruggevonden:
  - › **02.15 De leerlingen analyseren hoe in literaire teksten betekenissen worden gecreëerd met narratieve, retorische, poëtische en theatrale structuren en technieken.**

Bij de beschrijving van deze eindterm staan volgende zinnen:

*Onderliggende (kennis)elementen zoals: De relatie van literaire teksten tot literaire stromingen en periodes, Personages: flat character, round character, Vertelperspectief, Gelaagdheid en Elementen van opvoeringsanalyse.*

## 2) Dubbele finaliteit en arbeidsmarktfinaliteit

Ook bij de dubbele finaliteit en arbeidsmarktfinaliteit kan het onderwerp scenarioschrijven gelinkt worden aan de sleutelcompetentie **cultureel bewustzijn**. Bij de sleutelcompetentie **Nederlands** komt deze terug niet voor. De eindterm die teruggevonden kan worden bij de sleutelcompetentie cultureel bewustzijn is dezelfde als die van de doorstroomfinaliteit, namelijk:

- › **16.04 De leerlingen doorlopen een artistiek-creatief proces vanuit verbeelding.**
- 

## 3) Specifieke eindtermen

Daarnaast bestaan de onderwijsdoelen derde graad ook nog uit specifieke eindtermen. Dit zijn eindtermen die belangrijk zijn voor een richting of vakgebied maar te specifiek zijn om ze aan te sluiten bij een sleutelcompetentie.

Vooraf bij de specifieke eindterm **Kunst en Cultuur** kan er een link gemaakt worden met het onderwerp scenarioschrijven. Deze eindtermen zijn geldig voor een ruime waaier aan kunst gerelateerde schoolrichtingen

- › 04.01.01 De leerlingen doorlopen een artistiek proces in functie van een creatie.
- › 04.01.02 De leerlingen creëren persoonlijk artistiek werk vanuit een artistieke taal met behulp van specifieke bouwstenen, technieken en materialen.
- › 04.01.03 De leerlingen zetten hun artistieke deskundigheid in voor een gemeenschappelijk project.

waaronder ook Audiovisuele vorming en Woordkunst-drama.

De specifieke bouwstenen, technieken en materialen hangen af van de specifieke richting maar in richting zoals Audiovisuele vorming en Woordkunst-drama kan overduidelijk de link gemaakt worden met scenarioschrijven.

### 2.1.2 Leerplannen

Scholen hebben de vrijheid om deze onderwijsdoelen en eindtermen om te zetten naar leerplannen. Deze leerplannen zijn concreter, gedetailleerder en zetten de eindtermen om in haalbare doelstellingen. Vaak worden deze leerplannen gemaakt door de onderwijskoepel of het onderwijsnet waarbij de school is aangesloten. Omdat het onderwerp scenarioschrijven voortkomt in de sleutelcompetentie Nederlands en cultureel bewustzijn wordt er dieper ingegaan op leerplannen die bij deze sleutelcompetenties horen. Er wordt een selectie gemaakt van twee leerplannen.

#### Leerplan GO 2<sup>de</sup> graad doorstroomfinaliteit

Het leerplan van het gemeenschapsonderwijs zet vooral in op het onderwerp storytelling door middel van de leerlijn Nederlands. Vooral leerplandoelstelling BV2\_02.17 legt een duidelijke link.

BV2_02.17		02.15
De leerlingen analyseren hoe in literaire teksten betekenissen worden gecreëerd met narratieve, poëtische en theatrale structuren en technieken.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● personages: held/protagonist, antiheld/antagonist</li> <li>● tijd: flashforward, flashback, effecten van verteltijd en vertelde tijd</li> <li>● elementen van spanningsopbouw</li> <li>● vertelperspectief: ik-verteller, hij-verteller</li> <li>● stijlfiguren: vergelijking, metafoor, woordspeling, herhaling, overdrijving</li> <li>● ritme en alliteratie</li> <li>● presentatie, vormgeving, opvoering</li> </ul>		
Tekstkenmerken	<ul style="list-style-type: none"> <li>● grote variatie aan genres, met inbegrip van genres uit poëzie, proza en drama</li> </ul>	
Beheersingsniveau		
analyseren		

#### Leerplan Katholiek Onderwijs 3<sup>de</sup> graad doorstroomfinaliteit

Binnen in het Katholiek Onderwijs legt de richting Audiovisuele vorming duidelijk de link met het onderwerp scenarioschrijven. Binnen het leerplan D/2023/13.758/ is het vooral leerplandoelstelling 6 die in het oog springt.

#### **LPD 6 De leerlingen creëren persoonlijk artistiek werk vanuit een artistieke taal en vanuit hun verbeelding met behulp van vormgevingsmiddelen, technieken en materialen.**

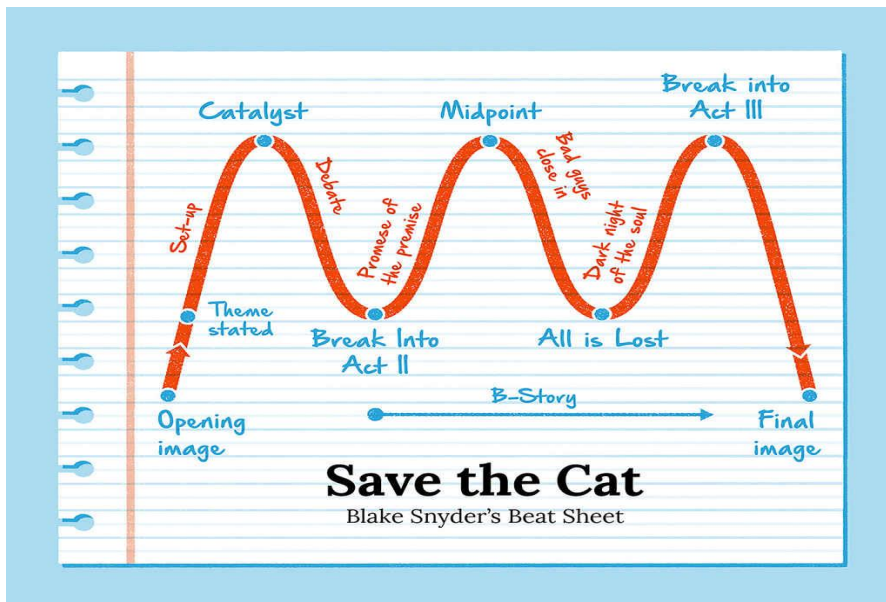
Wenk: Je kan leerlingen een procesomschrijving laten uitwerken, een intentienota opmaken, een scenario laten schrijven, een storyboard maken ... Ze kunnen een concrete planning opstellen en opvolgen.

## 2.2 Theoretische bouwstenen/narratieve technieken scenarioschrijven

Zoals hierboven werd aangetoond is er in het huidige onderwijskader veel aandacht voor scenarioschrijven. Leerlingen worden verwacht om de basisbeginselen van storytelling onder de knie te hebben om zo zelf verhalen te kunnen analyseren of zelf te schrijven. Hier wordt vaak verwezen naar de technieken, materialen en middelen die eigen zijn aan scenario schrijven. Leerlingen moeten deze theoretische bouwstenen kennen en gebruiken. Deze bouwstenen komen overeen met de narratieve technieken die scenaristen en schrijvers gebruiken om een verhaal te bedenken en uit te schrijven (Oosterlynck, 2021).

De eerste narratieve techniek die gebruikt wordt door scenaristen is structuur. De meest bekende structuur om verhalen te vertellen is de drie-akten structuur van Syd Field (2007). In het algemeen komt het erop neer dat een verhaal opgedeeld is in 3 akten. Respectievelijk de set up, confrontation en resolution (Bordwell, Smith, Thompson, 2019). In akte één of set up wordt de wereld van het verhaal opgebouwd. Hier worden de personages, de relaties tussen de personages, de omgeving, de context en de dramatische *Needs* geïntroduceerd (Field, 2007). Na deze opbouw volgt het inciting incident. Dit is het startschot van het verhaal. Hier ontdekt de protagonist dat zijn wereld, de status quo, wordt bedreigd. Hij geeft hier gehoor aan en belandt zo bij plot point één. Een point is een ommekeer in het verhaal dat niet meer ongedaan kan worden gemaakt (Lievaart & Hoeve, 2015). Akte één eindigt met plot point één. Het A verhaal gaat over in het B verhaal. Akte twee bestaat eigenlijk uit een figuurlijke lange reis. De protagonist probeert zijn doel te bereiken maar wordt gedwarsboemd door de antagonist. De antagonist is vaak een persoon (extern) maar kan ook een eigenschap zijn van het hoofdpersonage zelf (McKee, 2005). In akte twee volgen de problemen en conflicten elkaar op. Dit vaak in crescendo. In het midden valt het midpoint.

Hier merkt de protagonist dat het "conflict" veel groter is dan gedacht (Field, 2007). Na het midpoint volgt plot point twee. Dit is de gebeurtenis die leidt tot de grote confrontatie (Lievaart & Hoeve, 2015). In de derde akte komen het A verhaal en B verhaal samen en zo volgt de climax, de ultieme clash tussen de protagonist en de antagonist. Na de clash is er een resolutie die leidt tot de finale conclusie. Snyder (2015) werkte in zijn boek *Save The cat* een specifieke vorm uit van de drie-akten structuur. Deze structuur wordt ondertussen in veel Hollywoodfilms gebruikt en zal ook als leidraad gebruikt worden bij het uitwerken van het lessenpakket.



Nadat de structuur in grote lijnen is uitgedacht, gaan de scenaristen over tot personagevorming. De tweede narratieve techniek heeft dan ook betrekking op het maken van personages, namelijk de theorie van *Want* en *Need* (Cattrysse, 2016). Een *Want* of wens in het verhaal is wat het personage denkt nodig te hebben. Het personage zal er in het begin van het verhaal alles aandoen om deze *Want* te pakken krijgen.

Naarmate het verhaal vordert, merkt de protagonist echter dat deze wensvervulling toch niet hetgeen is wat hij of zij echt nodig heeft. Wat de protagonist echt nodig heeft in zijn of haar leven is de *Need* of een nood. In de tweede helft van het verhaal zal het personage zijn of haar strategie veranderen om deze nood te bemachtigen. Volgens Cattrysse (2016) zorgen *Wants* en *Needs* voor duidelijke doelen. Aangezien iedereen een doel heeft in zijn of haar leven, kunnen mensen zich dus sneller identificeren met personages die een *Want* en een *Need* hebben. Ook als ze amorele acties uitvoeren om deze *Want* en *Need* te bemachtigen (Tchernev, 2015).

Dit komt ook overeen met de theorie van doelen en obstakels (Mckee, 2005), de derde narratieve techniek die scenaristen gebruiken om een verhaal te bedenken. De bekende scenarist Robert Mckee schreef in zijn boek *Story* (2005) dat drama gelijk staat aan conflict. Conflict deelt hij nog eens onder in doelen en obstakels. Volgens hem heeft elk personage altijd een doel. Zowel in het verhaal als in elke scène. Door in heel het verhaal obstakels toe te voegen, wordt het voor de personages moeilijker om hun doel te bereiken. Dit zorgt volgens Mckee (2005) dan weer voor een grote band tussen het personages en de kijker omdat mensen zich sneller identificeren met personages die het moeilijker hebben. Mckee (2005) argumenteert echter dat conflict zich afspeelt op twee fronten.

Ten eerste speelt conflict zich af op het niveau van de film. Dit conflict is het grote probleem dat de film vooruitstuurt. Mckee (2005) deelt dit soort conflict nog eens op in 'extern en intern' conflict. Extern conflict zijn de conflicten die de antagonist op zijn pad krijgt door de antagonist. De antagonist zal er alles aan doen om het doel van de protagonist te dwarsbomen. Intern conflict verwijst dan weer naar conflicten die worden opgelegd door de protagonist zelf. Dit zijn vaak twijfels of mentale blokkades waardoor de protagonist denkt zijn doel niet te halen. Het conflict op scèneniveau is volgens Mckee dan weer een hulpmiddel om scènes te schrijven. Volgens hem heeft elke scène ook

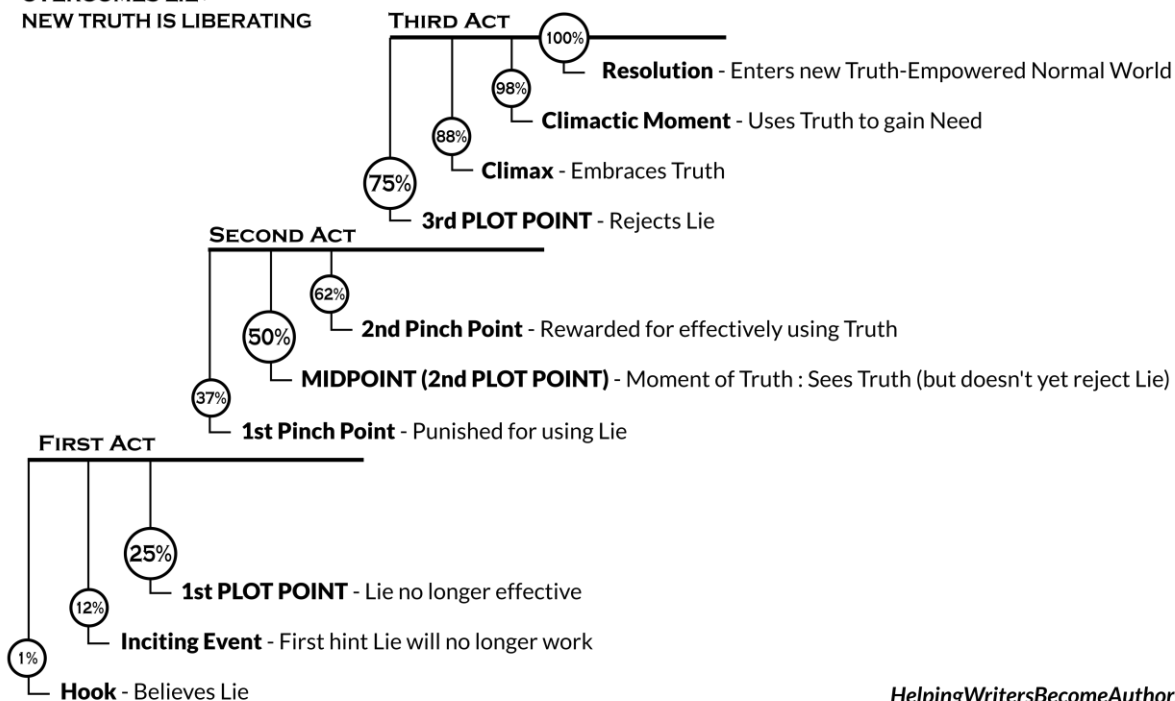
een protagonist (al dan niet de protagonist van het verhaal) en zal deze persoon ook een *Want* of doel hebben in de scène. Een goede scène zal ervoor zorgen dat dit doel gedwarsboomd wordt door middel van conflict. Mckee argumenteert wel dat dit soort conflict alle vormen kan aannemen en dat zelfs stilte conflict kan zijn.

Een vierde narratieve techniek die vaak gebruikt wordt in de *screenwriting studies* en die hierbij aansluit is de *Character Arc* (Weiland, 2016). De *Character Arc* is de boog die het personage maakt tijdens het verhaal. Deze boog begint bij het begin van het verhaal en door al de obstakels die de protagonist tegenkomt verandert deze boog. De boog is dus een synoniem voor emotionele en psychologische groei, de transformatie en ontwikkeling van het personage.

Weiland (2016) onderscheidt drie soorten bogen; de positieve, de vlakke en de negatieve. Bij een positieve boog heeft het personage op het einde van het verhaal een bepaalde les geleerd en is het personage daardoor op een betere plek dan aan het begin van het verhaal. Bij een negatieve boog leert het personage ook een belangrijke levensles maar belandt hij of zij daardoor wel op een slechtere plek dan aan het begin van het verhaal. Bij een vlakke boog heeft het personage deze levensles echter al geleerd aan het begin van het verhaal maar moet hij of zij deze les in stand houden door het op te nemen tegen externe conflicten. Het opmerkelijke aan Weiland haar theorie is dat zij de personageboog opbouwt aan de hand van de theorie van *Want* en *Need*. De *Positive Character Arc* is volgens haar een personageboog waar het personage op het einde van het verhaal beseft dat de *Want* niet belangrijk is en de *Need* bemachtigt. De *Want* die het personage wil en in gelooft, noemt zij ook de "Lie". Zij toont ook aan dat een personageboog perfect geplot kan worden op een drie-akten structuur.

## POSITIVE CHANGE ARC

CHARACTER BELIEVES LIE >  
OVERCOMES LIE >  
NEW TRUTH IS LIBERATING



HelpingWritersBecomeAuthors.com

Een vijfde en laatste narratieve techniek die vaak gebruikt wordt in de screenwriting studies is die van informatiemaniplatie. Een verhaal is altijd een presentatie van informatie. De kijker van een film of tv-serie wordt ondergedompeld in een fictieve wereld die bestaat uit verschillende soorten informatie. Volgens Hartmann (2020) ligt de kracht van storytelling in het feit dat deze informatie op verschillende manieren gepresenteerd kan worden aan het publiek. Spanning is volgens hem een handige dramatische tool die vaak gebruikt wordt in verhalen. Het is volgens Hartmann (2020) dan ook het resultaat van informatiemaniplatie. De schrijver kan ervoor kiezen om het publiek meer of minder informatie te geven dan bepaalde personages. Zodra het publiek meer of minder weet dan de personages die ze volgen, is er sprake van een informatie-onevenwicht, wat leidt tot spanning en interesse. Dit komt overeen met het principe van vertelperspectief. Hartmann (2020) identificeert drie verschillende soorten vertelperspectieven. Het eerste perspectief is dat waar de kijker evenveel op de hoogte is van de gebeurtenissen dan de personages. In het tweede perspectief weet de kijker meer als de personages. Het laatste vertelperspectief slaat dan weer op de personages die meer op de hoogte zijn dan de kijker. Daarnaast kan de informatie ook op een bepaalde manier verteld worden. De normale vertelling in films of tv-series is vaak de chronologische oorzaak-gevolg keten (Bordwell, Smith, Thompson, 2019). Indien er gekozen wordt voor een andere vertelwijze zorgt dit ook voor extra interesse bij de kijker. De meest voorkomende manier is een flashback.

### 2.3 Educatief lesmateriaal aan de hand van de zelfdeterminatietheorie

In het academisch educatief veld zijn er verschillende bronnen en theorieën om educatief lesmateriaal te maken (Valcke, 2019). In kader van dit onderzoek wordt er specifiek gefocust op één relevante theorie die ondertussen een grote rol speelt in het organiseren van lesactiviteiten, namelijk de zelfdeterminatietheorie (De Craene & Valcke, 2020). De zelfdeterminatietheorie is geen educatieve theorie an sich, maar een motivatietheorie. Omdat motivatie een beslissende factor is in het verderzetten van leeractiviteiten en het behouden van de aandacht van de leerlingen wordt deze theorie alsmaar meer ingezet in het onderwijs en de educatieve wereld (De Craene & Valcke, 2020).

De grondleggers van de zelfdeterminatietheorie zijn Deci en Ryan (2001). Zij onderscheiden twee soorten motivatie, namelijk extrinsieke motivatie en intrinsieke motivatie. Extrinsieke motivatie is motivatie die uitgelokt wordt door middel van externe factoren of beloningen. Een leerling studeert zo bijvoorbeeld voor een toets omdat hij bij goede punten een beloning krijgt van zijn ouders.

Intrinsieke motivatie, echter, is motivatie die intern ligt. De leerling studeert voor een toets omdat hij het onderwerp interessant vindt en zich de leerstof eigen wil maken. Intrinsieke motivatie moet altijd nagestreefd worden omdat dit soort motivatie de belangrijkste factor is van het verderzetten van gedrag, leer- en lesactiviteiten (Deci & Ryan, 2001). Volgens Deci en Ryan (2001) is intrinsieke motivatie eigen aan de mens, aangezien de mens altijd op zoek is naar nieuwe uitdagingen. Een oncontroleerbare zoektocht naar nieuwe kennis. Deze nieuwe kennis moet echter wel stapsgewijs aangeleerd worden. Een *overload* aan informatie zorgt voor afhaking van de lerende.

Deci & Ryan argumenteren daarom dat intrinsieke motivatie uiteenvalt in drie componenten. Drie universele en fundamentele behoeften waaraan elke lerende nood heeft. Deze drie behoeften zijn: *autonomy*, *belonging* en *competence*. *Autonomy* slaat op de autonomie die de lerende krijgt gedurende het leerproces. De lerende moet het gevoel krijgen dat hij de nieuwe leerstof en kennis zelf kan aanpakken. *Belonging* verwijst dan weer naar de behoefte om “erbij te horen”. Elke lerende heeft een drang naar een samenhangingsgevoel. De lerende wil het gevoel krijgen dat anderen zien dat hij de situatie/leerstof beheerst en dat hij samen met de andere(n) werkt aan deze situatie of leerstof. Als laatste slaat *competence* op de behoefte aan competentie. De lerende wil de nieuwe leerstof onder de knie hebben en wil de situatie succesvol kunnen aanpakken. Hij wil op het einde van het leerproces tonen dat hij nieuwe competenties heeft aangeleerd.

Vansteenkiste en Soenens (2013) perfectioneerden de theorie van Deci en Ryan (2001) en pasten het specifiek toe op de onderwijspraktijk. Vansteenkiste en Soenens (2013) spreken dan ook over de drie vitamines van motivatie namelijk: autonomie, sociale verbondenheid en competentie. Volgens hen is het belangrijk voor een leraar om tijdens de les volop in te zetten op deze drie vitamines. Het zorgt direct voor intrinsieke motivatie. Dit zorgt dan weer voor het verderzetten van het gedrag, inzicht in de leerstof en nieuwsgierigheid om nieuwe, gerelateerde leerstof te gaan ontdekken. Ook argumenteren ze dat leerstof die aangeleerd is door middel van de drie vitamines van motivatie langer blijft hangen dan leerstof die niet werd aangeleerd door middel van deze vitamines.

Reeve (2016) zegt ook dat de zelfdeterminatietheorie niet alleen in de les gebruikt kan worden, maar dat deze verweven moet zijn in alle componenten van het didactisch handelen, namelijk: leerdoelen, leerstof, werkvormen, evaluatie en media.

De Craene en Valcke (2020) gebruiken de zelfdeterminatietheorie en de onderzoeken van Vansteenkiste & Soenens (2013) en van Reeve (2016) om een praktische gids te maken rond klasmanagement. Deze tips en tricks komen van pas bij het organiseren van lesactiviteiten met betrekking tot optimaal klasmanagement en indirect dus ook bij het maken van educatief materiaal. Hieronder volgt een opsomming met de kernzaken.

- **Autonomie**versterkende aanpakken:
  - Laat leerlingen keuzes maken i.p.v. beslissingen voor te leggen
  - Lok dialoog en participatie uit
  - Vertrouw in wat leerlingen doen; geloof dat ze het kunnen
  - Geef verantwoordelijkheid aan de leerlingen
  - Benadruk de relevantie/waarde van 'schoolse' taken. Contextualiseer taken zodat leerlingen de zin ervan inzien.
  
- **'Belonging'** versterkende aanpakken:
  - Bouw op samenwerken als basisstrategie bij het uitwerken van opdrachten, voorbereiden, toetsen
  - Maak dat leerlingen zich emotioneel ondersteund voelen. Zorg ervoor dat het veilig is in de les om twijfels en gevoelens te uiten of vragen te stellen;



- Vermijd een te grote nadruk op competitie.
- **'Competentieversterkende' aanpakken:**
  - Geef realistische uitleg bij taken zodat leerlingen die stap voor stap kunnen aanpakken
  - Geef de structuur van een lessenreeks expliciet mee
  - Bouw de les stapsgewijs op
  - Schuif hoge maar realistische leerdoelen naar voor
  - Werk oplossingen samen uit met de leerlingen. Laat ze daarna zelf aan de slag.
  - Laat leerlingen zelf onderbouwen of ze competent zijn
- **Selecteren van de leerstof:**
  - Wie selecteert alle leerstof?
  - Laat toe dat leerlingen zelf leerstof meebrengen.
  - Laat leerlingen evt. de volgorde van de aanpak van thema's bepalen of een prioriteit
  - Gebruik verrassende soorten leerstof
- **Werkvormen**
  - Hoe activeer je leerlingen in de werkvorm?
  - Laat je leerlingen het plan opstellen?
  - Prikkel de fantasie door spelvormen en simulaties te gebruiken.
  - Bouw je voldoende verder op interactieve werkvormen?

### 3. Vraagstelling + onderzoeksdesign

De literatuurstudie gaf een bredere kijk op het onderwijsveld en op het theoretische veld van scenarioschrijven. Zo werd het onderwerp storytelling en scenarioschrijven geplaatst in het Vlaams onderwijsveld. Hierdoor kan er geconcludeerd worden dat deze onderwerpen in verschillende richtingen aan bod komen en dat er dus effectief nood is aan lesmateriaal over dit onderwerp. Daarna werden de onderwerpen scenarioschrijven en storytelling verder uitgediept. De verschillende theoretische bouwstenen of narratieve technieken die scenaristen gebruiken om hun verhalen te schrijven, werden een voor een onder de loep genomen. Als laatste werd de zelfdeterminatietheorie besproken als handig framework om een lessenspakket te ontwikkelen. Alhoewel de Vlaamse overheid, bepaalde schoolkoepels of netten en bepaalde organisaties al voor heel wat verscheidende onderwerpen lessenspakketten maken, ontbreekt er materiaal over scenarioschrijven. Zelfs na contact te hebben gehad met officiële instanties die gaan over het educeren van deze thema's, zoals het VAF en de scenaristengilde, kan ik alleen maar vaststellen dat er geen materiaal hierover teruggevonden kan worden. Deze educatieve masterproef probeert deze leegte in te vullen.

De onderzoeksvraag van deze masterproef luidt dan ook:

“Hoe kan er op basis van de zelfdeterminatietheorie een lessenpakket gemaakt worden over het onderwerp scenarioschrijven?”.

Deze vraag valt uiteen in verschillende deelvragen die betrekking hebben tot de verschillende narratieve technieken die eigen zijn aan het scenarioschrijven:

- 1) Hoe kan er een lessenpakket gemaakt worden over de narratieve techniek structuur?
- 2) Hoe kan er een lessenpakket gemaakt worden over de narratieve techniek personage opbouw?
- 3) Hoe kan er een lessenpakket gemaakt worden over de narratieve techniek conflict?
- 4) Hoe kan er een lessenpakket gemaakt worden over de narratieve techniek informatiemanipulatie?

Het spreekt voor zich dat deze onderzoeksvragen ook een doe-component in zich hebben. Er wordt niet alleen geprobeerd om een antwoord op de vraag te vinden maar ook om effectief het lessenpakket te maken. De basis wordt gevormd door de theorie van scenarioschrijven en de zelfdeterminatietheorie, aangevuld met diepte-interviews en tekstuele analyses van educatief materiaal dat leerkrachten zelf gemaakt hebben over dit onderwerp. Het zelfgemaakt materiaal door leerkrachten wordt als aanvulling en inspiratie gebruikt om mijn lessenpakket te maken. De diepte-interviews zijn interviews die afgenomen worden met docenten die nu lesgeven over het onderwerp scenarioschrijven. Diepte-interviews bieden de mogelijkheid om een bepaald fenomeen te gaan onderzoeken in de juiste context en deze dan op een inductieve manier te vatten in theorieën (Silverman, 2016). Meer specifiek geven interviews een kijk op het te onderzoeken onderwerp, inclusief de context en de situaties waarin dit onderwerp voorkomt. Ook wordt er een inzicht verschaft in de culturele kaders die de respondenten aanwenden om hun ervaringen en het fenomeen zin te geven (Miller & Glassner, 2016).

Volgens Silverman (2016) genereren interviews data die een authentiek beeld schetsen van de ervaringen van de mensen over het onderzoeksobject. We moeten er ons echter wel van bewust zijn dat onderzoek aan de hand van diepte-interviews geen volledige weergave van het onderwerp kan bieden (Miller & Glassner, 2016). Dit komt omdat wat de respondenten zeggen en wat bijgevolg gecodeerd zal worden, slechts een deel van het gehele verhaal is (Charmaz, 2006). Een belangrijk aandachtspunt hierbij is dat de kans bestaat dat de respondent de vragen niet correct interpreteert of slechts gedeeltelijk correct interpreteert en bijgevolg naast de kwestie kan antwoorden (Miller & Glassner, 2016). Daarnaast argumenteert Mortelmans (2020) ook dat interviews een bias in de data kunnen veroorzaken aangezien de interviewer vaak bepaalde concepten opdringt aan de respondenten.

Het onderzoek gaat met deze tekortkomingen om aangezien de interviews hier als een extra achtergrond worden gebruikt. Het lessenpakket kan perfect gemaakt worden zonder de tekstuele analyses en diepte-interviews maar er wordt toch voor gekozen om deze analyses en interviews te doen als extra academische aanvulling. De interviews werden daarna uitgeschreven en gecodeerd volgens de Grounded Theory (Mortelmans, 2020). Dit betekent dat elk interview eerst apart gecodeerd werd. Dit is de fase van open coderen. Daarna worden in de fase van axiaal coderen deze codes van het interview bijeengebracht om zo te antwoorden per interview op de onderzoeksvraag. In de laatste fase, selectief coderen, werden al deze beantwoorde onderzoeksvragen per interview bij elkaar gebracht om dan zo tot een conclusie te komen.

De docenten die geïnterviewd werden zijn:

- Rik D'hiet: Docent aan het RITCS richting Scenarioschrijven.
- Gerrie Van Rompaey: Docent aan het RITCS richting Scenarioschrijven
- Ruth Mellaerts; Docent aan het RITCS richting Scenarioschrijven

Het zelfgemaakte materiaal van leerkrachten bestaat uit:

- Syllabus filmseminarie gemaakt door Kjell Necebroek, leerkracht op Sint-Lievenscollege.
- Syllabus audiovisuele productietechnieken gemaakt door Michel Sabbe, lesgever aan de master film & televisiestudies UGent.

## 4. Resultaten

In dit onderdeel worden de resultaten besproken. Per narratieve techniek wordt er dieper ingegaan op de resultaten van de interviews en tekstuele analyses. In het deeltje praktische uitwerking volgt daarna de uitwerking van het lessenpakket aan de hand van de zelfdeterminatietheorie.

### 4.1 Structuur

Zowel D’hiet, Mellaerts en Van Rompaey geven in de interviews aan dat ze structuur als narratieve techniek onderwijzen aan hun leerlingen. Volgens hen is dit een principe dat al heel lang teruggaat en dat niet genegeerd mag worden. Zo zegt D’hiet: *“We gaan de studenten leren wat een akte is, hoe die ontwikkeld wordt, hoe dit overgaat in een andere akte. Wat de eigenschappen daarvan zijn. Dat is een dominante theorie en wordt ook veel gebruikt in de professionele wereld.”*

Als er dan dieper ingegaan wordt op hoe deze lessen over structuur gegeven worden, wordt in eerste instantie de focus gelegd op het bekijken van films en het analyseren van films. Leerlingen moeten de structuur eerst leren herkennen in films. Zo zegt Mellaerts: *“En dan laat ik ze een film kijken en dan krijgen de leerlingen in de klas in groepjes wel de opdracht om de film te analyseren aan de hand van een structuur.”* Dit doen ze door middel van een template waar de structuur op geschreven staat en dan moeten ze de analyse van de film in de template invullen. Na het analyseren, gaan de leerkrachten over tot meer praktijkgerichte oefeningen. Hierbij moeten de leerlingen een film uitwerken volgens een structuurtemplate. Van Rompaey hangt daarnaast ook soms de verschillende onderdelen van een structuur op in haar klas zodat de leerlingen met post-its de structuur zo kunnen invullen en een beter zicht krijgen. Alle drie de respondenten gaven daarnaast aan dat ze de drie-akten structuur onderwijzen maar dat ze ook andere structuren meegeven aan hun leerlingen zoals The Hero’s Journey (Mellaerts) of de 1-3-5 structuur.

In het bestaande materiaal van Sabbe (bijlage 12) vinden we ook deze verschillende structuren terug terwijl Neckebroeck (bijlage 11) zich vooral focust op de drie-akten structuur van Snyder omdat deze vandaag de dag het meest gebruikt wordt in Hollywood. Ook Neckebroeck gebruikt templates die leerlingen dan moeten invullen terwijl ze de film analyseren. Daarom werd gekozen om de drie-akten structuur van Snyder aan te leren door middel van filmanalyses, templates (bijlage 3) en storytelling cards (bijlage 4). De storytelling cards zijn zelfontworpen kaartjes waarbij elk kaartje één stap uit de drie-akten structuur weerspiegelt. Op de voorkant staat de naam van de stap met daarbij vermeld tot welke akte deze stap behoort. Op de achterkant staat een beknopte beschrijving van deze stap.

### Praktische uitwerking

#### Lesdoelstellingen

- 1) De leerlingen kunnen de drie-akten structuur van Snyder herkennen in een film.
- 2) De leerlingen kunnen de drie-akten structuur van Snyder uitleggen.
- 3) De leerlingen kunnen de drie-akten structuur van Snyder toepassen op een film.

*Duur: 2 uren*

*Stap 1: Voorbereidend werk (thuis)*

De leerkracht geeft de opdracht aan de leerlingen om voor de lessenreeks over scenarioschrijven de animatiefilm “The Lion King” te kijken (**Belonging**). Deze film bevat alle narratieve technieken die in de lessenreeks behandeld zullen worden en is een perfecte instapfilm voor leerlingen voor zowel tweede en derde graad. Daarnaast moeten de leerlingen voor deze specifiek les de film “Point Break” bekijken.

*Stap 2: Uitleg lessenreeks (0 tot en met 10 min)*

De leerkracht begint met een korte introductie over de lessenreeks. De leerkracht legt uit dat ze de verschillende bouwstenen van scenarioschrijven gaan zien, legt uit waarom het belangrijk is dat ze dit zien en legt ook uit dat ze op het einde van deze lessenreeks zelf een filmscenario gaan kunnen opstellen (**Competence**).

*Stap 3: Chronologische ordening film (Min 10 tot en met 20)*

De leerkracht deelt de klas in groepjes van vier in (**Competence**). Elke groep krijgt foto’s waar screenshots van verschillende scènes van de film The Lion King op staat (bijlage 1). De leerlingen krijgen 10 minuutjes om de foto’s op chronologische volgorde te leggen. Met chronologische volgorde wordt de volgorde bedoeld zoals de gebeurtenissen zich afspelen in de film.

*Stap 4: Beschrijven van de scènes (Min 20 tot en met 35)*

De leerkracht toont de juiste volgorde door de screenshots in de juiste volgorde op het bord te plakken. Daarna deelt de leerkracht Post-its uit aan de groepjes. De leerlingen nemen één Post-it per screenshot en schrijven daarop een korte beschrijving van wat er in die scène precies gebeurt. In de laatste 5 minuten overloopt de leerkracht de juiste antwoorden.

*Stap 5: Uitleggen van de drie-akten structuur (Min 35 tot en met 70).*

De leerkracht legt nu uit dat deze film opgebouwd is volgens de drie-akten structuur. De leerkracht legt uit dat dit een structuur is die in veel films gebruikt wordt. Als inleiding toont de leerkracht een filmpje over deze structuur. <https://www.youtube.com/watch?v=k8EfEEjwGk>

De leerkracht deelt een bundel uit waar de theoretische uitleg van de drie-akten structuur wordt uitgelegd (bijlage 2). De leerkracht deelt ook storytelling cards uit waar de verschillende stappen van de drie-akten structuur zijn neergeschreven (bijlage 4). De leerkracht overloopt de structuur van begin tot het einde en legt elke stap uit. De leerlingen volgen in hun bundel mee en duiden de theorie aan. Daarnaast plaatsen de leerlingen ook de juiste storycard van elke stap bij de bijpassende scène van The Lion King (**Belonging**). Zo krijgen de leerlingen een goed visueel beeld van de structuur (bijlage 3).

*Stap 6: Inoefenen van de drie-akten structuur (Minuut 70 tot en met 100).*

De leerkracht deelt nu scènebeschrijvingen uit van de film Point Break (bijlage 5). De screenshots van de film The Lion King en de Post-its met de beschrijvingen worden opgehaald. De story cards blijven liggen in de volgorde van de drie-akten structuur. De leerlingen moeten nu in ongeveer 15 minuten de beschrijvingen van de film Point Break

linken aan de juiste story card en leren zo de film in te delen volgens de drie-akten structuur (**Belonging en Competence**). In de laatste 15 minuten worden de juiste antwoorden overlopen en is er ruimte om vragen te beantwoorden.

## 4.2 Personages

Zowel D'Hiet, Mellaerts als Van Rompaey geven aan dat ze de theorie van *Want* en *Need* kennen en dat ze deze ook onderwijzen aan hun leerlingen. Het is volgens hen een belangrijke theorie om leerlingen te leren hoe ze een personage moeten opbouwen. Zo zegt D'hiet over de theorie van *Want* en *Need*: *“Dat zijn principes die we toepassen zoals andere principes. Zoals wat is zijn zwakke plek, zijn dramatisch doel, enzo. Dat zijn dingen die helpen om dat personage empathisch te maken. Om ervoor te zorgen dat er een soort stuwende kracht komt”*. Ook Van Rompaey zegt ongeveer hetzelfde: *Ja, dat moet niet met die woorden maar dat is effectief wel het eerste wat je moet doen. Dat is van je personage weten wat die wil. En ok, dat is wat die bewust wil maar is dat ook wat die onbewust wil?”*

Wat wel opvallend is, is dat alle drie de respondenten aangaven dat ze de termen zoals *Want* en *Need* wel aanleren aan hun studenten maar dat ze zelf geen grote voorstander zijn om enkel en alleen daarop te focussen. Een personage is veel meer dan alleen een *Want* en een *Need* volgens hen en ze zijn geen fan van “invuloefeningen” (D'hiet). Een personage is naar hun inziens een organisch iets dat wel kan starten met een *Want* en *Need* maar daarna nog verder moet groeien. Zo geven ze wel oefeningen aan hun leerlingen waarbij ze een kortfilm moeten schrijven met een personage die een *Want* en een *Need* moet hebben maar dit is puur om hen bewust te maken van die termen. De drie respondenten geven ook toe dat er personages bestaan die geen *Want* of *Need* hebben.

Wanneer er gevraagd werd aan de drie respondenten hoe ze deze theorie precies onderwijzen aan de studenten, dan zeiden ze dat ze dit ook doen door middel van films en personages te gaan analyseren en daarna in gesprek te gaan met de leerlingen. Zo zei Mellaerts: *“Ja dat is iets wat ik ze in het eerste jaar al leer. Dit jaar heb ik dat gedaan met een video essay van de film soul van Pixar, waar dat heel mooi wordt in uitgelegd. Daarvoor moeten ze natuurlijk al een volledige film gezien hebben. Maar dan gaan we daar inderdaad dieper op in en leggen we dat verschil uit.”* Van Rompaey vult aan met: *“Ik vertrek vanuit een vrij gekend verhaal of vanuit een serie die op dat moment de aandacht vraagt en dan analyseer ik dat aan de hand van die structuren zodat dat vertrekkende is vanuit een voorbeeld dat ze kennen”*.

Ook de techniek van *Character Arcs* kennen ze en leren ze aan hun leerlingen aan. Van Rompaey verwoordt het zo: *“Ja het woord karakterboog gebruik ik absoluut wel en ik bespreek ook echt wel van ok, wie is je hoofdpersonage en waar vertrekt die en waar gaat die naartoe. Is die gegroeid, is die,... Misschien niet met de exacte bewoordingen maar, in de praktijk, wordt dat zeker en vast ook benadrukt, geanalyseerd en gebruikt, ja.”* D'hiet vult hier kritisch op aan dat ze deze theorie wel onderwijzen maar dat ze ook proberen om een evenwicht te houden tussen de theorie en de praktijk: *“Ja dat hangt een beetje af van verhaal tot verhaal. In sommige tv-series veranderen bepaalde personages dan weer totaal niet. Dus zo'n boog wordt dan wel besproken. Hoe dat hij verandert of hoe dat hij juist niet is veranderd. Het is een belangrijk element maar we gaan het niet mathematisch aanleren.”*

De respondenten leren het wel aan de leerlingen en laten het hen ook inoefen door hen zo een boog te laten opstellen maar geven hen ook mee dat er ook films zijn die perfect functioneren zonder zo een uitgewerkte boog. In het materiaal van Sabbe en Neckebroeck kan er ook het concept van personageverandering teruggevonden worden. Terwijl Sabbe ook de concepten *Want* en *Need* aanhaalt en uitlegt hoe dit in relatie staat met de boog komt de theorie van *Want* en *Need* bij Neckebroeck niet terug. De praktische uitwerking focust zich vooral op het verschil tussen de *Want* en *Need* en hoe deze gebruikt kunnen worden om een personageboog of *Character Arc* te maken. Hoewel de respondenten aangaven dat een scenario schrijven meer inhoudt dan zo een invuloefening, wordt er hier toch gekozen om de leerlingen een invuloefening te laten maken om de theorie in te oefenen. De respondenten gaven aan dat zulke oefeningen goed zijn om de basis aan te leren aan de leerlingen maar dat ze dan in latere jaren toegeven dat er ook andere manieren bestaan. Omdat dit lessenkpakket zich focust op een algemeen niveau en de leerlingen eerst de algemene theorie moeten leren vooraleer zo kunnen overgaan naar de uitzonderingen wordt er toch gekozen voor een soort van invuloefening waar de leerlingen met de *Want*, *Need* en personageboog aan de slag moeten gaan.

## Praktische uitwerking

### *Lesdoelstellingen*

- 1) De leerlingen kunnen de theorie van *Want* en *Need* uitleggen.
- 2) De leerlingen kunnen de theorie van *Want* en *Need* herkennen in films.
- 3) De leerlingen kunnen de theorie van *Want* en *Need* toepassen op films.
- 4) De leerlingen kunnen de *Positive Character Arc* van Weiland toepassen op films.

*Duur: 2 uren (100 min)*

### *Stap 1: Voorbereidend werk (thuis)*

Deze les bouwt verder op die van structuur. Ook hier moeten de leerlingen de film *The Lion King* gezien hebben (**Belonging**). Daarnaast moeten ze ook één fictief personage van een film, tv-serie of boek uitkiezen dat ze zelf leuk, interessant of tof vinden (**Autonomy**).

### *Stap 2: Inleiding tot Want en Need (Min 0 tot en met 10).*

De leerkracht begint de les met een klasgesprek. De leerkracht vraagt aan de leerlingen eerst wat ze willen in het leven; welke zaken of ervaringen ze echt nog willen in het leven. De leerkracht maakt een kolom op het bord en schrijft de dingen die de leerlingen zeggen op. Daarna vraagt de leerkracht wat de leerlingen nog nodig hebben in het leven. De leerkracht maakt een tweede kolom en schrijft ook deze dingen op (**Belonging**). Op het einde concludeert de leerkracht dat dit geen gemakkelijke oefening is en dat de dingen die we willen of nodig hebben soms niet overeenkomen. De leerkracht legt uit dat personages in film op basis van deze twee aspecten gecreëerd worden.

### *Stap 3: Video-essay over Want en Need + opdracht eigen personage (Min 10 tot en met 35).*

De leerkracht toont een video-essay over *Want* en *Need*: <https://www.youtube.com/watch?v=SM3IQFgP-d8>.

De leerkracht herhaalt daarna nog eens de theorie van *Want* en *Need*. De leerkracht geeft de leerlingen nu individueel een opdracht. Ze krijgen een paar minuutjes om de *Want* en *Need* van hun favoriet personage dat ze uitgekozen hebben neer te schrijven (**Autonomy**). Daarna overloopt de leerkracht de antwoorden klassikaal.

*Stap 4: Doceren personageboog/Positive Character Arc (Min 35 tot en met 70).*

De leerkracht legt nu uit dat op basis van deze *Want* en *Need* een personageboog gemaakt kan worden. De leerkracht deelt de *Positive Character Arc* van Weiland (bijlage 6) uit en projecteert de boog ook. De leerkracht legt de verschillende stappen van de boog uit en toont ook de link met de drie-akten structuur (**Belonging**). De leerkracht kan zo bijvoorbeeld de storycards terug gebruiken en de drie-akten structuur terug opbouwen aan het bord. De leerkracht kan dan samen met de leerlingen de *Positive Character Arc* toepassen op de drie-akten structuur en zo ontdekken dat deze boog perfect overeenkomt met de drie-akten structuur.

*Stap 5: Toepassen op de film The Lion King (Min 70 tot en met 100).*

De leerkracht zet de leerlingen per twee. Ze krijgen de opdracht om de boog die Simba aflegt in de film *The Lion King* uit te werken volgens de *Positive Character Arc* (**Competence en Autonomy**). Op het einde worden de antwoorden overlopen (zie bijlage 7).

*Stap 6: Negative Character Arc + Flat Character Arc (uitbreiding).*

Volgens de theorie van Weiland bestaat er naast de *Positive Character Arc* ook een *Negative Character Arc* en *Flat Character Arc* (bijlage 8). Deze kunnen ook uitgelegd worden op dezelfde manier. Er wordt gekozen om dit hier toe te voegen als uitbreiding. Het hangt af van leerkracht tot leerkracht of deze andere personagebogen ook aangeleerd worden.

### 4.3 Conflict

Zowel voor D’hiet, Mellaerts als Van Rompaey is conflict een van de belangrijkste narratieve technieken maar ook de moeilijkste om aan te leren. Conflict neemt vele vormen aan volgens hen en is daarom heel moeilijk om op een goede manier aan te leren. Mellaerts: *‘Ik probeer vooral te tonen, aan de hand van voorbeelden, dat conflict vele vormen aanneemt. Dat dit niet altijd slaande ruzie is of gevecht of explosies. Dat kan ook heel onuitgesproken zijn’*. Van Rompaey haalt dit ook aan: *“Conflict kan natuurlijk op veel niveaus zijn. Bijvoorbeeld bij het bepalen van de Want en de Need en als het nodig is laat ik ze ook echt karakterfiches invullen en zoals ik zei is het gewoon super interessant als de Want en de Need gewoon lijnrecht tegenover elkaar staan dat je dat innerlijk conflict krijgt maar in bepaalde films, zoals Die Hard, is die in conflict met de antagonisten maar hij ligt op bepaalde momenten ook in conflict met zijn vrouw en dan ook met zichzelf, dus hoe meer conflictlagen erin zitten hoe beter”*.

De drie respondenten gaan daarnaast ook akkoord met de theorie van Mckee die stelt dat conflict zich kan afspelen op algemeen niveau en op scène niveau. Vooral op scène niveau vinden ze het belangrijk om dit aan de leerlingen aan te leren. De drie respondenten gaan namelijk alle drie, afzonderlijk van elkaar, akkoord met het feit dat een scenario op zich kan geschreven worden zonder conflict op algemeen niveau maar dat een scène wel heel vaak conflict nodig heeft om goed te werken. Volgens D’hiet leren ze de leerlingen dit ook aan door hen bij oefeningen te



verplichten om een scène te schrijven met een protagonist die een duidelijk doel heeft en conflict ervaart om dit doel te bereiken. Ook Sabbe haalt Mckee aan in zijn leer materiaal (bijlage 12) en zegt dat een scène een minidrama is dat nood heeft aan: een protagonist met duidelijk doel, een soort conflict dat dit doel probeert te verhinderen en een wending op het einde van de scène.

## Praktische uitwerking

### *Lesdoelstellingen:*

- 1) De leerlingen kunnen de definitie van conflict uitleggen.
- 2) De leerlingen kunnen de verschillende vormen van conflict herkennen in films.
- 3) De leerlingen kunnen het verschil uitleggen tussen conflict op algemeen niveau en conflict op scène niveau
- 4) De leerlingen kunnen een scène schrijven met conflict; volgens de methode van Mckee.

### *Duur: 2 uren (100 min)*

#### *Stap 1: Inleiding tot het concept conflict (0 tot en met 5 min).*

De leerkracht start de les met een simpele brainstormoefening. De leerkracht vraagt aan de leerlingen wat zij verstaan onder de term conflict. Dit kan via een oefening waarbij de leerkracht de antwoorden opschrijft op bord of kan ook via een digitale tool zoals Mentimeter of Wooclap.

#### *Stap 2: Verkennen van het concept conflict (5 min tot en met 15 min).*

De leerkracht overloopt de antwoorden van de leerlingen (**Beloning**). De leerkracht linkt hun antwoorden met film en legt uit dat conflict de motor is van fictie. De leerkracht legt de definitie "drama = conflict = doel + obstakel uit. De leerkracht legt uit dat er twee verschillende soorten conflict bestaan. Op algemeen niveau en op scène niveau. Hier gaat de leerkracht verder op in.

#### *Stap 3: Conflict op algemeen niveau (15 min tot en met 30 min).*

Om conflict op algemeen niveau uit te leggen wordt er teruggerepen naar de film The lion King. De leerkracht kan de film opnieuw structureren aan bord volgens de drie-akten structuur aan de hand van de foto's en storycards (bijlage 1 en bijlage 4). De leerkracht deelt ook de conflictbundel uit (bijlage 9). De leerkracht legt uit dat conflict op algemeen niveau overeenkomt met de theorie van *Want* en *Need*. De leerkracht laat de leerlingen de *Want* en *Need* van Simba nog eens noteren. Daarna legt de leerkracht uit dat conflict op algemeen niveau uiteenvalt in twee soorten conflicten: extern en intern conflict. Door middel van een interactief klasgesprek waarbij de leerkracht heel gerichte vragen stelt, achterhalen de leerlingen zo het verschil tussen intern en extern conflict (**Beloning**).

De vragen die de leerkracht kan stellen bij extern conflict zijn: Wie is de antagonist in het verhaal? Wie zorgt ervoor dat Simba in de problemen raakt? Tegen wie neemt Simba het op?

De vragen die de leerkracht kan stellen bij intern conflict zijn: Hoe is Simba op het einde van de film veranderd tegenover het begin van de film? Wat houdt Simba mentaal tegen om koning te worden? Wat is de les die Simba leert?

De leerlingen noteren het antwoord in de bundel.

*Stap 4: Conflict op scène niveau (30 min tot en met 50 min).*

De leerkracht maakt nu de overstap naar conflict op scèneniveau. De leerkracht legt uit dat een scène op zich ook conflict nodig heeft om vooruit te geraken. De leerkracht toont een aantal scènes uit de film The Lion King. In de conflictbundel die die leerlingen hebben, staat er een foto van diezelfde scènes uit de film (bijlage 9). De leerlingen moeten naast die foto neerschrijven wie het hoofdpersonage is in deze scène, wat hij of zij wil (*Want de Want is*) in die scène, wat het conflict is en welk soort conflict het is. Op deze manier maakt de leerkracht duidelijk dat conflict niet altijd bestaat uit een gevecht of actiescène. De leerkracht kan de eerste oefening samen maken als voorbeeld (**Belonging en Autonomy**).

*Stap 5: Conflict volgens de methode van Mckee (50 min tot en met 75 min).*

Aan de hand van de voorbeelden uit The Lion King legt de leerkracht uit dat elke scène een personage heeft dat iets wil maar dat dit doel vaak obstakels krijgt. Zo ontstaat er conflict in de scène, wat de scène vooruitduwt. De leerkracht laat de leerlingen het tekstje over Mckee in de conflictbundel (bijlage 9) lezen. Zo komen de leerlingen erachter dat Mckee vindt dat er niet alleen conflict in een scène moet zitten maar dat de begin en het einde van de scène het tegenovergestelde moeten zijn. Het conflict moet iets veranderen in de scène. De leerlingen lezen ook samen met de leerkracht een scène uit de tv-serie The White Lotus. Aan de hand van een klasgesprek analyseren ze deze scène (**Belonging**). Als laatste oefening toont de leerkracht een scène van de tv-serie Peaky Blinders : <https://www.youtube.com/watch?v=49L5T59RDKc&t=371s>. De leerlingen analyseren deze scène individueel (**Autonomy**) volgens principes van conflict en de methode van Robert Mckee.

*Stap 6: Een scène schrijven volgens methode van Mckee (75 min tot en met 100 min).*

Als opdracht moeten de leerlingen nu zelf een (ruwe versie) van een scène schrijven volgens de methode van Mckee. De leerlingen mogen een personage naar keuze kiezen, al kan het interessant zijn om hun favoriet personage te kiezen waarvan ze al hun *Want* en *Need* geïdentificeerd hebben in de vorige les. De leerlingen moeten duidelijk neerschrijven wie het hoofdpersonage is in de scène, wat die wil en welk conflict er is in de scène dat dit doel gaat proberen dwarsbomen. Daarna wordt de scène uitgeschreven in een ruwe versie.

#### 4.4. Informatiemanipulatie

Alle drie de respondenten gaven aan dat ze informatiemanipulatie niet echt als een aparte narratieve techniek zien. Voor hen is het, net zoals voor Hartmann (2020), eigen aan het schrijven van een verhaal dat je met informatie gaat spelen. Mellaerts ziet informatiemanipulatie zelfs als een soort van conflict: *“De rol van de kijker kan ook conflict zijn. Als je bepaalde info hebt die de kijker niet heeft, dat kan dat ook voor spanning zorgen”*. Alleen Sabbe gaat in zijn leer materiaal dieper in op verschillende verteltechnieken zoals dramatische ironie, set up en pay off en ook suspense en surprise. Vooral bij deze laatste techniek gaat Sabbe dieper in op informatiemanipulatie en toont hij aan dat het strategisch geven van informatie aan de hand van vertelperspectieven een goede tool is om spanning te veroorzaken en interesse te wekken bij de kijker. Zowel de drie respondenten als de leer materialen van Neckebroeck en Sabbe

gaan niet dieper in op het gebruik van flashbacks. Omdat dit in het leerplan staat wordt dit toch opgenomen in deze les.

## Praktische uitwerking

### *Lesdoelstellingen*

- 1) De leerlingen kunnen de verschillende soorten vertelperspectieven onderscheiden en uitleggen.
- 2) De leerlingen kunnen de verschillende soorten flashbacks uitleggen.

### *Stap 1: Informatiemanipulatie aan de hand van vertelperspectieven (Min 0 tot en met 20).*

De leerkracht legt uit dat een verhaal altijd vertrekt vanuit informatiemanipulatie. De leerkracht zegt dat om spanning te creëren er gespeeld wordt met informatie. De leerkracht bekijkt samen met de leerlingen een fragment uit de film 'Inglorious Bastards'. De leerkracht bespreekt aan de hand van een klasgesprek hoe er spanning wordt gecreëerd door informatiemanipulatie. De leerlingen noteren dit in de bundel die ze gekregen hebben (bijlage 10) van de leerkracht (**Belonging**). De leerkracht legt zo de link met de verschillende soorten vertelperspectieven: 1) de personages weten evenveel als het publiek 2) De personages weten minder dan het publiek 3) De personages weten meer dan het publiek.

### *Stap 2: Informatiemanipulatie aan de hand van flashbacks (20 min tot en met 50).*

De leerkracht legt uit dat het gebruik van flashbacks ook een methode is om bepaalde informatie aan de kijker mee te geven. De leerlingen leren de verschillende soorten flashbacks door middel van de activerende werkvorm "kennisexpert". De leerkracht deelt de leerlingen op in groepjes van 5. Elke leerling krijgt de uitleg van een bepaalde flashbacks (bijlage 10). Er zijn vijf soorten flashbacks dus elke leerling krijgt één soort. De leerlingen lezen eerst de uitleg van hun eigen flashback (**Autonomy**). Daarna gaan ze in gesprek met elkaar en leggen ze elk hun eigen soort flashback uit aan de andere groepsleden. Zo worden alle groepsleden op de hoogte gebracht van de verschillende soorten flashbacks. Op het einde overloopt de leerkracht nog eens alle de vijf flashbacks.

## 4.5 Opdracht

### *Doelstellingen*

- 1) De leerlingen bedenken de grote lijnen van een langspeelfilm op basis van de drie-akten structuur van Snyder.
- 2) De leerlingen identificeren de *Want* en *Need* van de protagonist.
- 3) De leerlingen werken op basis van de *Want* en *Need* een *Positive Character Arc* uit volgens de structuur van Weiland voor de protagonist.
- 4) De leerlingen kiezen één scène eruit die ze uitwerken volgens de methode van McKee.
- 5) De leerlingen werken één vorm van informatiemanipulatie uit.

De lessenreeks rond scenarioschrijven wordt beëindigd met een groepsopdracht waarbij de leerlingen de theorie die ze gezien hebben omzetten in de praktijk. De leerlingen moeten met 3 nu zelf aan de slag gaan; de leerlingen kiezen zelf met wie ze een groepje maken (**Autonomy**). De groepjes beginnen eerst met een brainstormoefening van 15

minuten over welk verhaal ze willen schrijven. Individueel schrijven de leerlingen een aantal ideeën op Post-its (**Autonomy**). Daarna bekijken ze deze ideeën. De ideeën die op elkaar lijken bundelen ze samen en op basis daarvan selecteren de leerlingen een idee dat ze verder uitwerken. De leerlingen denken samen na over de grote lijnen van het scenario. Ze identificeren de *Want* en *Need* van de protagonist, schrijven duidelijk neer wat het interne en externe conflict is en maken een samenvatting van het verhaal. Dit leggen ze voor aan de leerkracht (**Belonging**). De leerkracht plant een feedbackgesprek in met de groepjes en overloopt hun idee. Indien de leerkracht goedkeuring geeft dan mogen de leerlingen het idee verder uitwerken. Met behulp van de drie-akten template en de storytelling cards (bijlage 4) schrijven ze de grote lijnen van hun scenario uit. Daarna werken ze de personageboog van de protagonist uit met behulp van de template van Weiland (bijlage 5). De groep kiest ook één scène van hun scenario dat ze volledig uitschrijven volgens de methode van McKee. Als laatste kiezen de leerlingen een vorm van beeldmanipulatie die ergens in het scenario plaatsvindt. Ze werken 3 scènes uit waarin er gebruik wordt gemaakt van de drie vertelperspectieven en ze kiezen een scène waarin er gebruik wordt gemaakt van één van de vijf verschillende soorten flashbacks. De leerlingen mogen zelf kiezen waar in het verhaal deze informatiemaniplatie plaatsvindt (**Competence**). De leerkracht evalueert de opdracht door middel van een Rubric (bijlage 13). Om het proces te evalueren kan de leerkracht gebruik maken van een peerevaluatie.

## 5. Conclusie

Zowel de diepte-interviews met de respondenten als de analyses van het leermateriaal leveren interessante inzichten op in hoe er een lessenpakket gemaakt kan worden over het onderwerp scenarioschrijven. Zo bevestigen ze ten eerste dat de narratieve technieken die in de literatuur voorkomen en gebruikt worden door scenaristen (Oosterlynck, 2021) ook gebruikt worden om les te geven. Ten tweede geven ze ook praktische tips & tricks hoe er lesmateriaal gemaakt kan worden over deze technieken.

Op het gebied van structuur ligt de vooral focus op het herkennen van structuren in films. Eens de leerlingen weten welke structuren gebruikt worden in films en uit welke principes deze structuren bestaan kunnen ze deze gebruiken bij het schrijven van scenario's. Een goede manier om dit aan te leren is leerlingen films laten analyseren aan de hand van een structuur template en daarna zelf een verhaal laten opbouwen aan de hand van deze structuur.

Ook personagevorming (de theorie van *Want* en *Need + Character Arcs*) wordt het beste aangeleerd door leerlingen zelf te laten onderzoeken hoe deze gebruikt worden in hedendaagse films en personages. De structuur die Weiland (2017) voorziet, biedt daarnaast ook een goede manier om leerlingen bekend te maken met de verschillende stappen van een *Character Arc* en hoe die opgebouwd wordt. Leerlingen kunnen dan zelf, aan de hand van een *Want* en *Need*, een personageboog leren vormen en plotten op de drie-akten structuur.

Conflict wordt dan weer het beste aangeleerd door leerlingen op de hoogte te brengen van de verschillende vormen die conflict kan aannemen door hen verschillende scènes te laten analyseren. Daarna gaan de leerlingen het beste zelf aan de slag met de methode van Mckee om zelf een scène te schrijven met een protagonist die een doel heeft en conflict ervaart. De zelfdeterminatietheorie biedt daarnaast ook een interessant framework om een lessenpakket te ontwikkelen. De theorie biedt belangrijke handvatten om op een optimale manier een lessenpakket te ontwikkelen. Door bij elke stap na te denken over *Autonomy*, *Belonging* en *Competence* worden die werkvormen automatisch meer activerend en aangepast aan het niveau van de leerlingen. De leerlingen worden zo meer betrokken bij de leerstof en worden meer uitgedaagd. Om een echt effect te merken moet het lessenpakket uitgetest worden maar de theorie helpt de lesgever bij het maken van keuzes omtrent lesdoelstellingen, werkvormen en evaluatiemethodes.

Als kritische noot moet er besloten worden dat dit lessenpakket geen allesomvattend kader biedt op storytelling en scenarioschrijven. Het is een hulpmiddel voor leerkrachten om les te geven over de basisbeginselen van dit onderwerp. Het schrijven van een scenario bestaat uit zoveel meer dan het gebruiken van de narratieve technieken die hier beschreven werden. Er bestaan films, scenario's en verhalen die geschreven werden zonder een van deze narratieve technieken te gebruiken. Desalniettemin hebben onderzoek, literatuurstudies en handboeken ons geleerd dat deze technieken belangrijke handvaten zijn om grip te krijgen op het onderwerp. De respondenten gaven ook aan dat schrijven geen invuloefening is waarbij templates van structuur en personagebogen worden ingevuld. Dit zou het creatief proces reduceren tot een mathematische oefening. Toch is het volgens hen belangrijk om deze theorie aan te leren aan de hand van deze invuloefeningen om de leerlingen zo op de hoogte te brengen en kennis te laten maken met deze bouwstenen. Dit lessenpakket is dus een basismiddel om leerlingen te introduceren tot de principes

van scenarioschrijven. Het is materiaal dat altijd aangevuld kan worden met recentere, uitdagender en diepgaandere info.

# Bijlagen

## Bijlage 1

Scènes van de Lion King. Om uit te knippen en uit te delen aan de groepjes.







## Bijlage 2

Theoretische bundel drie-akten structuur: om uit te delen aan elke leerling.

ELKE FASE AFZONDERLIJK- uitgangspunt: script van 110 pagina's

### ACT 1: these-wereld

- schetst de wereld van de protagonist voor het avontuur begint
- heeft iets van “stilte voor de storm”
- de kijker beseft: stasis = death

#### 1.1 Opening image:

- eerste indruk van de film: toon, type en schaal
- introductie en startpunt van de protagonist: de “voor”-foto
- correspondeert met (en is het tegenovergestelde van) closing image
- samen met closing image de boekensteunen voor transformatie van protagonist
- opening image is + en closing image is - of vice versa

#### 1.2 Theme stated = thematische premisse

- ergens tijdens de eerste vijf minuten van de film
- meestal niet door de protagonist aangebracht, wel tegen hem of haar gezegd
- scenario is vaak ophijsting van pro en contra van een onderwerp:
- een bepaalde levensvisie, een bepaald doel, gedrag, een bepaalde droom

#### 1.3 Set-up

- expositie tijdens de eerste filmspoel (= first reel)
- je wint of verliest er de aandacht van de kijker
- introductie van alle elementen en personages uit het A-verhaal
- TOON “six things that *Need fixing*”, die running gags worden of set-up en pay-off

#### 1.4 Catalyst

- destabiliseert het leven van de protagonist
- nooit veel later dan p.12, of de set-up is te lang

#### 1.5 Debate

- protagonist vraagt zich af: Moet ik gevolg geven? Wil ik gevolg geven? Durf ik dat?
- Is doorgaan zoals nu écht een optie?
- scenarist vraagt aan publiek: Maar zal gevolg geven aan de katalysator wel lukken?
- tijdens deze sectie moet die laatste vraag beantwoord worden,
- waardoor en waarna de protagonist toegang krijgt tot act 2, de antithese-wereld

## 1.6 Break into Two

- ALTIJD op p. 25
- er moet iets gebeuren en er mag geen weg terug zijn
- de protagonist verlaat de these-wereld en betreedt de antithese-wereld, die een “wereld op z’n kop is”: alle zekerheden van de protagonist komen op de helling te staan - een held moet ervoor kiezen om de antithese-wereld te betreden, moet een actieve beslissing zijn

## ACT 2: antithese-wereld

### 2.1 B story

- vaak de love story
- draagt het thema van de film in zich
- nieuwe personages die de omgekeerde spiegelversies zijn van de personages uit het A-verhaal

### 2.2 Fun and Games

- maakt de belofte van de premisse waar – delivers on the promise of the premise
- staat op de filmaffiche en zit in de trailer
- hier de “set pieces”
- vaak luchtiger, zoals de Going To Town-scène in elke superheldenfilm (de eerste van de reeks)

### 2.3 Midpoint

- op p. 55
- valse overwinning betekent verderop valse nederlaag in de All Is Lost
- valse nederlaag betekent verderop valse overwinning in All Is Lost
- in elk geval wordt de inzet verhoogd: fun and games is voorbij, terug naar het verhaal!

### 2.4 Bad Guys Close In

- ofwel hergroepeert de vijand zich ofwel komen er interne spanningen in de groep

### 2.5 All Is Lost

- op p. 75
- het tegenovergestelde van Midpoint
- zorg voor een vleugje dood (“whiff of death”),
- *Want* het “oude” personage, de “oude” levensvisie sterft
- bereidt de synthese voor van these en antithese, bereidt dus een nieuw leven voor

## 2.6 Dark Night of the Soul

- uiterste wanhoop, maar ook duisternis net voor het licht
- kan vijf seconden duren of vijf minuten
- onderliggende gedachte: we moeten flink slaag krijgen en dat ook goed beseffen voor we de nodige lessen kunnen trekken

## 2.7 Break Into Three

- B story rendeert: de lessen die de protagonist daaruit en uit de omgang met die personages trekt, bieden oplossingen voor het A-verhaal à A- en B-verhaal kruisen elkaar
- klassiek voorbeeld: de held krijgt een tip van het meisje, een tip waarmee de held 1) het hart van zijn geliefde kan winnen en 2) de slechteriken kan verslaan.

## ACT 3: synthese en nieuwe wereld

### 3.1 Finale

- Stap 1: De held en zijn team bedenken een plan om het “kasteel te bestormen” en “de prinses te bevrijden” die “gevangen zit in de toren”.
- Stap 2: De uitvoering van het plan begint. De helden beklimmen de muren van het kasteel en geraken het fort van de slechteriken in. Het plan werkt.
- Stap 3: Eindelijk bereiken de held en zijn team de toren waar de prinses vast zit, maar ... de toren is leeg, de prinses is er niet! En meer nog, de held en zijn team zijn in een val gelopen die de slechteriken hebben opgezet. De slechteriken lijken te hebben gewonnen.
- Stap 4: De held moet nu een nieuw plan bedenken. Ook dat nieuwe plan moet aansluiten bij de transformatie van de held, die nog één keer “heel diep moet gaan” om dat laatste beetje kracht te vinden - zoals Luke Skywalker zijn masker afzet en met gesloten ogen de laatste torpedo afvuurt op basis van blind vertrouwen in de Force.
- Stap 5: Al improviserend ontdekt de held de beste kant van zichzelf. Hij voert het nieuwe plan uit en wint! De prinses is bevrijd, de eer van de vrienden is gewroken, de slechterik wordt teruggestuurd naar waar slechteriken teruggestuurd moeten worden en onze held triomfeert.
- Andere mogelijkheid: het verslaan van de slechteriken als er veel zijn in de volgende volgorde:
  - van de laagste in rang tot de hoogste in rang
  - Belangrijk: hier ultieme fases van “six things that *Need fixing*” uit act 1,
  - veel pay-offs dus van set-ups (bv. Signs)

### 3.2 Final Image

- tegengestelde van het opening image
- beeld van de nieuwe wereld

## Bijlage 3

Toepassing van de 3-aktenstructuur op The Lion King: te gebruiken door de leerkracht als verbeterleutel.

### Act 1 Thesis World: De wereld waar Mufasa koning is en Simba nog niet klaar is om de troon te bestijgen.

#### 1. Opening Image:

Het openingslied waar alle dieren samen zingen om de geboorte van Simba te vieren.

#### 2. Theme Stated:

Mufasa zegt tegen Simba: "Everything the Light Touches is our kingdom". Ze zijn verantwoordelijk om zorg te dragen voor het koninkrijk.

#### 3. Set-Up:

Simba zingt "I can't wait to be king" maar komt daarna vast te zitten in het hol van de hyena's. Toont hierdoor aan dat hij nog niet klaar is om koning te worden. Introductie van Scar als personage die koning wilt worden.

#### 4. Catalyst :

Mufasa wordt vermoord door Scar. "Long live the King"

#### 5. Debate

Simba voelt zich schuldig en vraagt zich af hij moet weglopen.

#### 6. Break into Two

Simba loopt weg.

### Act 2: Anthisthesis world: De wereld waar Scar koning is.

#### 7. B story

Timon en Bumba

## 8. Fun and Games

Hakuna matata wordt gezongen en Simba leert om zijn zorgen te vergeten.

## 9. Midpoint

Simba komt Nala tegen. Nala vertelt hem dat Scar de macht heeft overgenomen.

## 10. Bad Guys Close

In het thuisland gaat alles er slecht aan toe nu Scar koning is.

## 11. All Is Lost

Simba loopt weg omdat hij denkt dat hij niet waardig is.

## 12. Dark Night of the Soul

Simba krijgt een visioen van zijn vader.

## 13. Break Into Three

Simba, Timon, Bumba en Nala gaan naar het koninkrijk om het op te nemen tegen Scar.

Act 3 Synthesis: Simba verslaat Scar en wordt koning

## 14. Finale

Simba vecht tegen Scar

## 15. Final Image

Simba is koning en houdt nu zelf zijn zoon in de lucht.

## Bijlage 4

Storycards met de verschillende stappen van de drie-aktenstructuur: om uit te knippen en uit te delen aan de groepjes.

### OPENING IMAGE



**ACT 1**

### OPENING IMAGE

De introductie van de protagonist.  
De eerste indruk van de film.

### SET UP



**ACT 1**

### SET UP

Introductie van alle elementen en personages uit het A-verhaal. Wordt ook wel expositie genoemd.

### THEME STATED



**ACT 1**

### THEME STATED

De thematische premise van de film.  
Hierover gaat de film.

### CATALYST



**ACT 1**

### CATALYST

Een gebeurtenis die het leven van de protagonist destabiliseert.

## DEBATE



ACT 1

## BREAK INTO TWO



ACT 1 / ACT 2

## DEBATE

De protagonist vraagt zich of hij gevolg moet geven.

## BREAK INTO TWO

De protagonist komt terecht in de wereld op zijn kop.

## B STORY

# B

ACT 2

## FUN AND GAMES

*SO  
FUN*

ACT 2

## B STORY

Er worden nieuwe personages met nieuwe verhaallijnen geïntroduceerd. Letterlijk "de wereld op zijn kop".

## BREAK INTO TWO

Toont de absurditeit van de nieuwe wereld.

## MIDPOINT



ACT 2

## BAD GUYS CLOSE IN



ACT2

## MIDPOINT

De inzet wordt verhoogd. De protagonist wordt terug herinnerd aan het verhaal. Ligt in het midden van de film.

## BAD GUYS CLOSE IN.

De antagonist wordt sterker en komt dichterbij.

## DARK NIGHT OF THE SOUL



ACT 2

## BREAK INTO THREE



ACT2 / ACT 3

## DARK NIGHT OF THE SOUL

De protagonist komt zichzelf tegen tijdens een diep moment. Leert hier een noodzakelijke les.

## BREAK INTO THREE

Met de lessen die de protagonist geleerd heeft door de B story gaat hij de problemen proberen oplossen. A en B story doorkruisen elkaar.



## FINALE



**ACT 3**

## CLOSING IMAGE



**ACT 3**

## FINALE

De protagonist voert het plan uit om zijn goal te bereiken. Bestaat uit meerdere stappen

## CLOSING IMAGE

Een blik van de nieuwe wereld. Is het tegenovergestelde van opening image.

## Bijlage 5

Toepassing van de drie-akten structuur op de film Point Break: de leerkracht knipt de beschrijving van de scènes uit om uit te delen aan de groepjes. De volledige toepassing wordt gebruikt door de leerkracht als verbeter sleutel.

### Act 1 Thesis World de wereld van de politie

#### 1. Opening Image

Visuele confrontatie (parallelmontage) flikken <-> surfers tijdens begingeneriek. Johnny ziet er netjes gekleed en kortgeknipt uit

#### 2. Theme Stated

commissaris Harper tegen Johnny Utah: “You know nothing, in fact you know less than nothing, because if you knew that, you’d know something.” En ook nog: “Young, dumb and full of cum.” Thema: Johnny is onervaren en moet (levens)ervaring opdoen.

#### 3. Set-Up

alle personages uit het A-verhaal: Johnny Utah, Angelo Papas, chief Harper

#### 4. Catalyst

bankoverval van de “Presidents”

#### 5. Debate

Papas’ theorie over de surfers; Johnny daagt Angelo uit tot actie

#### Break into Two

Johnny gaat undercover in de wereld van de surfers

### Act 2 Antithesis World de wereld van de surfers

#### 6. B story

Tyler Ann Endicot en de love story

#### 7. Fun and Games

Johnny leert surfen, met als hoogtepunt de adrenaline die tijdens een eerste succesvolle surfsessie door hem heengaat én de liefdesscène op het strand die erop volgt

#### 8. Midpoint

Johnny en de politie ruimen de bende van Bunker Weiss op,  
de verkeerde bende natuurlijk, dus valse overwinning

#### 9. Bad Guys Close

In De ego's van Johnny en Bodhi clashen, met als hoogtepunt  
de foot chase waar Johnny een gebroken knie aan overhoudt

#### 10. All Is Lost

De finale bankoverval loopt op een fiasco uit en Johnny wordt gedwongen om een agent in  
burger te doden ("whiff of death")

#### 11. Dark Night of the Soul

Johnny's badge wordt ingetrokken: hij is geen politie-agent meer (maar hij behoort ook niet  
meer tot de surfersclub waarmee hij zich is gaan vereenzelvigen)

#### 12. Break Into Three (p. 85)

Angelo Papas verhindert dat Johnny achter de tralies gaat en beiden rijden naar de kleine  
luchthaven om de bende in te rekenen.

#### Act 3 Synthesis

helemaal geen synthese *Want* later ook geen happy end: Johnny kiest  
voor de wereld van de surfers maar zal eenzaam blijken

#### 13. Finale

parachutescènes, bevrijding van Tyler enzovoort

#### 14. Final Image

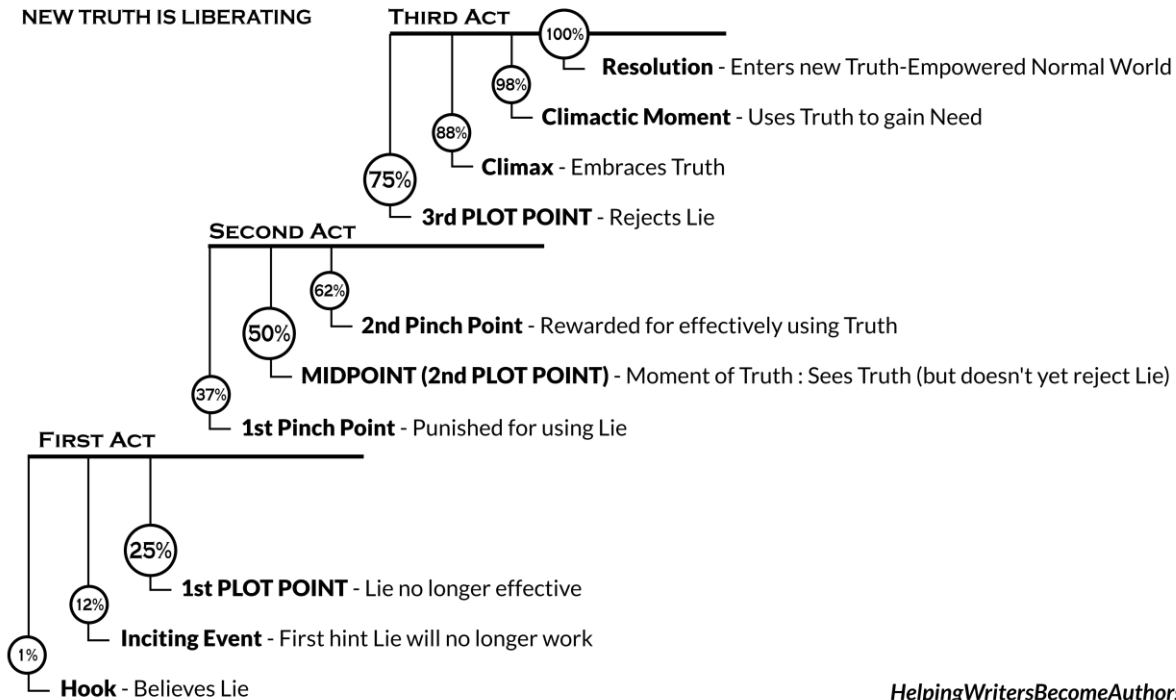
Johnny kiest voor het leven als surfer, heeft z'n haar laten groeien  
en ziet er "slonzig uit", het tegenovergestelde van opening image dus

## Bijlage 6

Positive Character Arc volgens Weiland.

### POSITIVE CHANGE ARC

CHARACTER BELIEVES LIE >  
OVERCOMES LIE >  
NEW TRUTH IS LIBERATING



HelpingWritersBecomeAuthors.com

## Bijlage 7:

Uitwerking van de *Positive Character Arc* die het personage Simba aflegt in *The Lion King*.

**Hook:** Believes Lie = Simba gelooft dat hij koning kan worden puur op basis van zijn afkomst. Hij denkt dat hij het in zich heeft en dat iedereen naar hem moet luisteren omdat hij de prins is.

**Inciting Event:** First hint Lie will nog longer Work = Na het lied "I just can't wait to be king" wordt Simba gevangengenomen door de Hyena's.

**1<sup>st</sup> Plot Point:** Lie no longer effective = Scar vermoordt Mufasa

**1<sup>st</sup> Pinch Point:** Punished for using Lie = Simba loopt weg

**Midpoint:** Moment of Truth = Simba leert met Hakuna Matata dat hij een andere persoon moet worden. Ziet Nala terug en weet eigenlijk dat hij terug moet gaan om de troon terug te nemen.

**2nd Pinch Point:** Rewarder for using truth = Simba vraagt zich af of hij wel een goed persoon is en ziet zijn vader die dit bevestigt.

**3rd Plot Point:** Rejects Lie = Simba keert terug naar zijn thuisland.

**Climax:** Embraces Truth = Simba gelooft dat hij een beter persoon is geworden en dat hij Scar kan verslaan.

**Climatic Moment:** Uses truth to gain *Need* = Simba wordt koning.

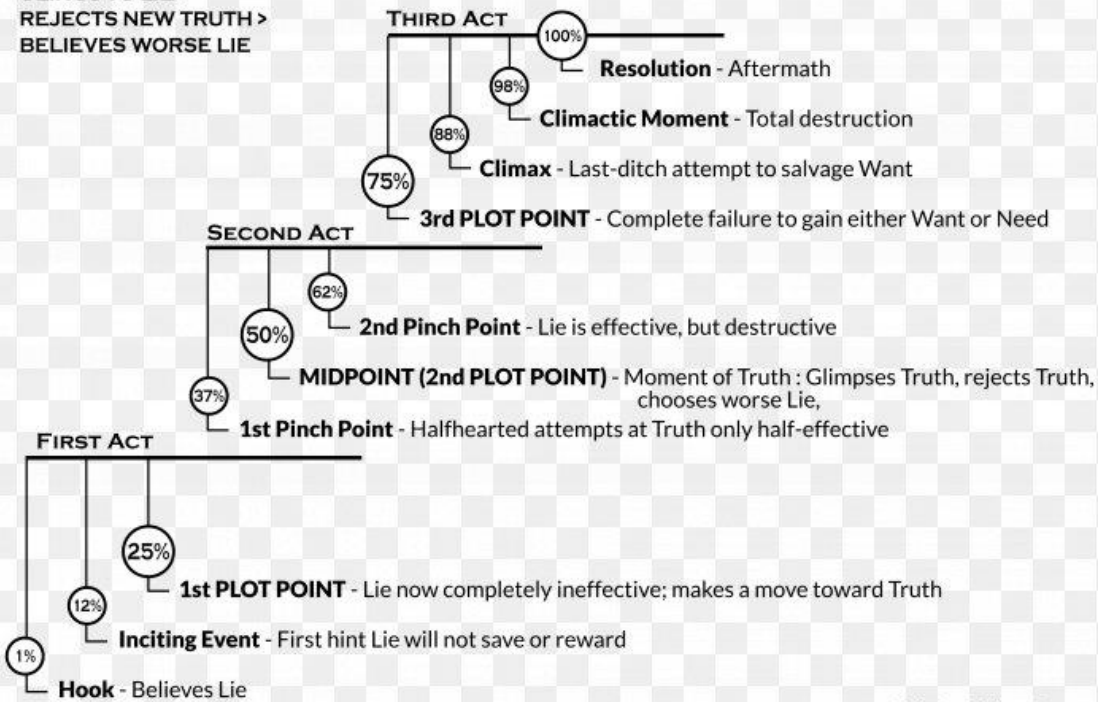
**Resolution:** Truth-Empowered Normal World = Simba heeft nu zelf een zoon.

Bijlage 8:

Negative Character Arc en Flat Character Arc (uitbreiding).

**NEGATIVE CHANGE ARC #2: FALL**

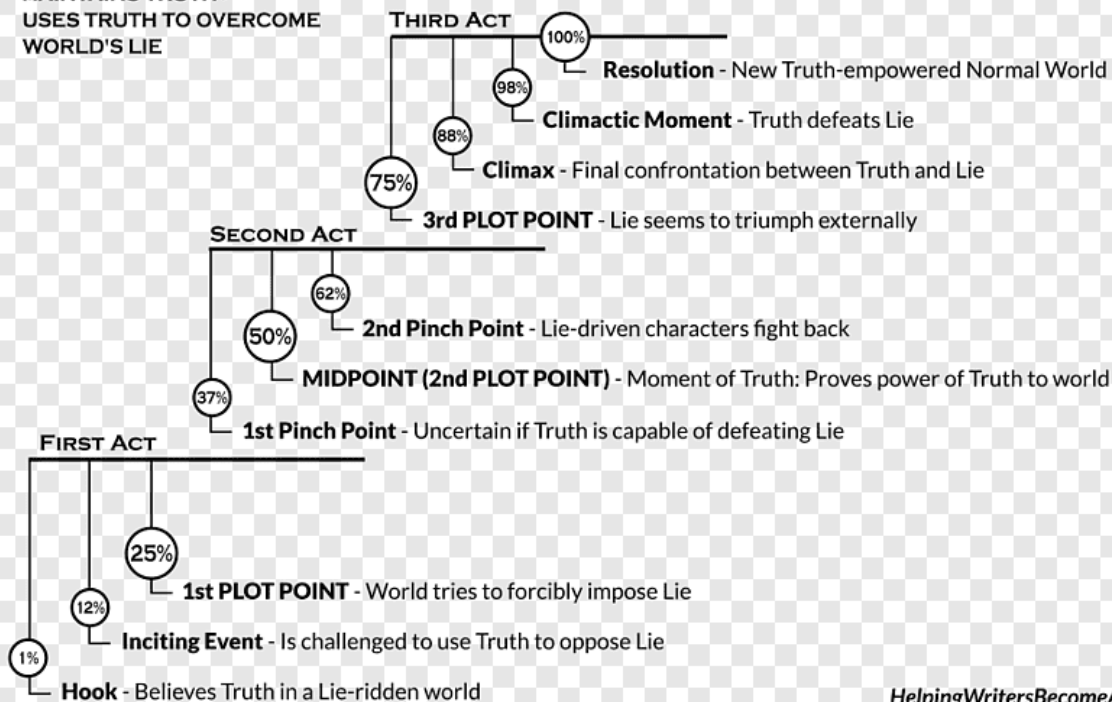
CHARACTER BELIEVES LIE >  
 CLINGS TO LIE >  
 REJECTS NEW TRUTH >  
 BELIEVES WORSE LIE



HelpingWritersBecomeAuthors.com

**FLAT ARC**

CHARACTER BELIEVES TRUTH >  
 MAINTAINS TRUTH >  
 USES TRUTH TO OVERCOME  
 WORLD'S LIE



HelpingWritersBecomeAuthors.com

## Bijlage 9:

Conflictbundel om uit te delen aan de leerlingen

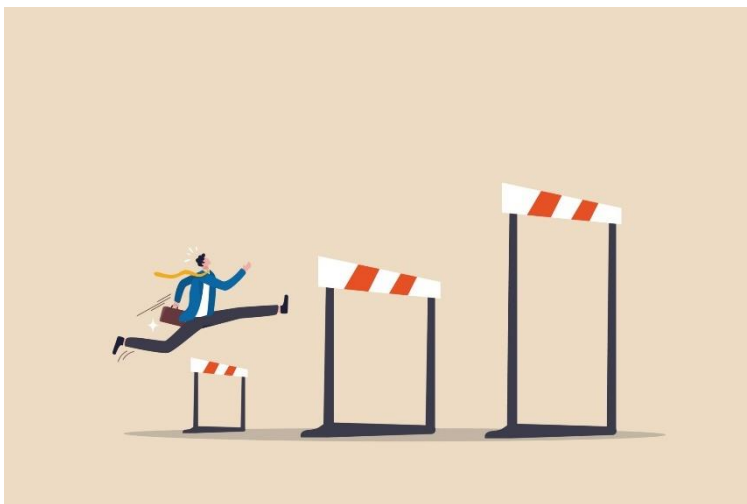
---

### *Conflictbundel: Wat is conflict in film?*

---

**Conflict** is een essentieel element in elke dramatisch werk, in het theater of in de bioscoop. Zonder conflict kunnen we geen verhaal vertellen dat de aandacht van het publiek vasthoudt. Een verhaal is een strijd waarbij iemand bewust een specifiek, moeilijk te **bereiken doel nastreeft, waarbij hij wordt tegengewerkt**. Conflict is de motor die het verhaal voortstuwt. Het geeft een verhaal energie en dynamiek. Zonder conflict blijft het publiek onverschillig tegenover de gebeurtenissen op het scherm. Zonder conflict kan een verhaal niet tot leven komen. De noodzaak van conflict kan niet overdreven worden. Er is een tendens bij beginnende schrijvers om conflict te zien als iets wat te maken heeft met roepen, schieten, vechten en ander extreem gedrag. Dit kunnen vormen van conflict, maar **het zijn zeker niet de enige**. Conflict ontstaat wanneer een personage iets wil dat moeilijk te **verkrijgen of te bereiken is**. Met andere woorden als een personage een doel heeft en daardoor te maken krijgt met obstakels.

**Drama = Conflict = Doel +Obstakel**



Dat geldt zowel op **verhaalniveau als op scèneniveau**. Als er in een scène geen enkel personage is dat iets wil, dan kan er geen conflict ontstaan, en dan wordt de scène vormeloos en inefficiënt. Als in het hele verhaal geen enkel personage iets wil, dan stuikt het hele scenario in mekaar. 'Iets willen' kan wel ruim geïnterpreteerd worden. Het kan **iets positiefs of iets negatiefs zijn**, op het verleden gericht zijn of op de toekomst. Een personage kan dus iets willen bereiken of iets willen vermijden. Het kan aan een bepaalde negatieve situatie proberen te ontsnappen of net naar streven om in een nieuwe positieve situatie terecht te komen.

## Conflict op algemeen niveau

Op algemeen of verhaalniveau bestaat het conflict uit één constante dreiging die de gebeurtenissen van het verhaal vooruitstuurt. De dreiging valt uiteen in verschillende mini-verhalen die zich dan afspelen in de scènes van het verhaal. Conflict op verhaal niveau hangt nauw samen met wat de protagonist wil en kan daarom gelinkt worden aan de *Want* en de *Need* van het personage (zie vorige les).



Denk even terug aan het verhaal van Simba uit The Lion King. Wat was zijn *Want* en *Need* nu weer?

*Want*: Simba wil koning worden zonder zijn gedrag te veranderen. Hij denkt dat hij klaar is om zijn vader op te volgen.

*Need*: Simba moet een beter persoon worden en leren respect hebben voor zijn onderdanen. Alleen dan kan hij koning worden.

Op basis van deze *Want* en *Need* kunnen we het conflict op algemeen niveau vaststellen:

*Doel* = Simba wil koning worden.

*Obstakel* = Wordt hem door Scar verhinderd.

Merkt op dat dit vooral gaat over gebeurtenissen die veroorzaakt wordt door de antagonist en opgelegd worden aan Simba. Dit wordt ook wel *extern conflict* genoemd. De antagonist in het verhaal is de tegenwerkende kracht, diegene die ervoor zorgt dat het moeilijk wordt om iets te krijgen. Doordat die beide krachten elkaar inwerken ontstaat een conflict, (of meerdere conflicten). In vele verhalen is de antagonist een persoon, de 'bad guy'. Van North by Northwest tot Stars Wars en van Chinatown tot Terminator, in al deze films gaat het om zeer efficiënt verteld verhalen, waarbij de protagonist en de antagonist duidelijk van elkaar verschillende personages zijn die elkaar actief tegenwerken. In deze verhalen heeft de protagonist een extern conflict, een conflict met iemand anders.

Maar in vele verhalen is de protagonist tegelijk ook zijn eigen antagonist. De centrale strijd speelt zich binnen het personage zelf af, wanneer twee verlangens, twee neigingen, twee delen van een personage met elkaar in botsing komen. Dat noemen we *intern conflict*. Ook in de film The Lion King is er sprake van intern conflict.

*Doel*: Simba wil koning worden.

*Obstakel*: Simba is er mentaal nog niet klaar voor en moet veranderen van mentaliteit.

Zelfs wanneer er een intern conflict is, waarbij protagonist en antagonist samenvallen, is er doorgaans ook nog een vorm van externe tegenkating. En in de meeste films waarin een extern conflict wordt uitgebeeld, kent het hoofdpersonage ook in zekere mate een interne tweestrijd. Meestal zijn de twee vormen van conflict dus goed in balans, maar overheerst de ene of de andere vorm. Een intern conflict in een verhaal met een externe antagonist helpt om de protagonist voor te stellen als een complexer en interessanter menselijk wezen. Een externe bron van conflict in een verhaal waar het hoofdconflict in essentie intern is, helpt om de twee zijden van het karakter aanschouwelijker te maken, *Want* dat is één van de grootste uitdagingen van het scenarioschrijven, namelijk het tonen aan een publiek van de innerlijke wereld van een personage.

In de film The Lion King is er dus een goede balans tussen intern en extern conflict.

## Conflict op scèneniveau

Ook in een scène moet er altijd een vorm van conflict plaats vinden. We demonstreren dit even met een paar scènes uit de Lion King.

### Opdracht 1:

Bekijk onderstaande scènes en identificeer wie de protagonist is in deze scène, wat die wil bereiken, wat het conflict is en welk soort conflict het is.



1)

Protagonist = Simba

Doel = Scar verslaan en koning worden.

Conflict = Scar vecht met hem omdat hij zelf koning wil worden.

Soort conflict = Gevecht



2)

Protagonist = Nala

Doel = Simba overtuigen om de troon op te eisen.

Conflict = Simba wil de troon niet.

Soort conflict = Discussie





3)

Protagonist = Simba

Doel = Weglopen

Conflict = Een illusie van Mufasa houdt hem tegen

Soort conflict = Gesprek

Op basis van deze opdracht kunnen we concluderen dat een scène een soort mini-drama is dat ook een protagonist met een doel heeft. Deze protagonist ervaart ook conflict om dit doel te bereiken. Bekende scenarist McKee ontwikkelde een eigen methode om een scène te schrijven. Volgens hem bestaat een scène uit een confrontatie. Deze confrontatie bestaat uit een doel, een conflict en een wending.

- a. Doel: Het doel van het personage moet specifiek en concreet zijn. Abstracte doelstellingen kunnen niet gevisualiseerd worden, algemene doelstellingen leiden tot vaagheid.

Het doel moet vroeg duidelijk gemaakt worden. Slechts wanneer het publiek begrijpt wat een personage wil, kan het meeleven met dat personage.

Het doel moet gemotiveerd zijn. Hoe sterker een personage gemotiveerd is, hoe groter de inspanningen die het zal leveren om zijn doel te bereiken, en hoe hoger de intensiteit van de scène kan worden.

Het doel moet onmiddellijk bereikbaar zijn. Een goed doel voor een scène, is een doel waarvoor het personage onmiddellijk iets kan ondernemen. Een scène werkt beter wanneer er een soort hoogdringendheid is, die het personage verplicht tot handelen.

- b. Conflict: Eenmaal het doel duidelijk gemaakt is, kan de echte actie beginnen en kan het conflict ontwikkeld worden. Dat conflict kan zich in talloze variaties, vormen en intensiteiten voordoen, maar altijd gaat het om een botsing tussen twee onverenigbare krachten of doelstellingen. Tijdens het conflict zal de scenarist proberen om de intensiteit van de confrontatie op te bouwen. De manier waarop hij dat doet, is in grote mate afhankelijk van zijn creativiteit, het belang van de confrontatie in het geheel en het soort scenario dat hij schrijft.

- c. Wending: Op het einde van de scène wordt duidelijk of het personage zijn doel bereikt of niet, of hij met andere woorden **zijn scène 'wint' of 'verliest'**. Meestal treedt hier een onverwachte ontwikkeling op, **die de toeschouwer verrast en zich doet afvragen hoe het personage op de nieuwe toestand zal reageren**. Dus, een nieuwe en onverwachte ontwikkeling die intrigerende vragen doet rijzen in verband met de toekomst van het personage.

### Opdracht 2:

Lees volgende scène uit de serie The White Lotus. Probeer daarna te achterhalen hoe de methode van Mckee hier gebruikt werd.

#### **INT. GARDENIA SUITE - LATE DAY**

Rachel has returned from the pool. Shane is on his phone, reading emails. He looks up.

SHANE  
Where'd you go?

RACHEL  
To the pool. Those girls that were on the boat - you know, the young ones? They made me feel weird just now.

SHANE  
Baba...

RACHEL  
What?

SHANE  
The guy lied to us. We did book the room with the pool. AND we paid for it. My mom forwarded me the booking.

RACHEL  
(annoyed)  
Okayyyy.

SHANE  
Don't worry. I'm gonna handle it.

RACHEL  
How?

SHANE  
I'm gonna tell that guy what the fuck is what. I got receipts.

RACHEL  
Shane!

SHANE  
I'm not gonna let him fuck up our honeymoon.

RACHEL  
He's not! You are.  
(off SHANE's look)  
I mean, let's just enjoy this room. It's nice! Forget about the other room.

SHANE  
But we paid for it.

RACHEL  
Jesus, get over yourself.

SHANE  
Get over myself?

RACHEL  
I mean, get over it. It's so irritating. Why are we even thinking about this? Let's just enjoy our honeymoon. There's no problem.

Rachel shakes her head. Shane smiles.

SHANE  
Baba - our first marital spat.

What, is that what you want? Are you looking for fights?

SHANE  
I'm not fighting. Come here.

Rachel approaches. He pulls her close and grins.

SHANE  
I just want you to have the best. I'm not gonna bring it up again. I'll handle it - so don't you worry your pretty little head.

---

THE LOTUS - 40.

Big charming grin. Rachel smiles back.

Shane kisses her. He pulls her back on the bed with him and they start to make love.

Oplossing: Rachel wil genieten van haar vakantie (doel). Shane is boos omdat ze niet de kamer hebben gekregen die ze geboekt hebben (conflict). Op het einde geeft Rachel toe en hebben ze seks maar Rachel heeft nu wel meer inzicht gekregen in het karakter van Shane (wending).

#### Opdracht 3:

Bekijk nu onderstaand fragment van de serie Peaky Blinders. Analyseer het volgens de methode van Mckee.

<https://www.youtube.com/watch?v=49L5T59RDKc&t=85s>

Oplossing: Tommy wil de macht behouden in de familie door opnieuw een criminele actie op poten te zetten (doel). Michael wil echter de macht overnemen (conflict) en stelt een nieuw plan voor. Op het einde is er ruzie tussen Michael en Tommy (wending).

#### Opdracht 4

Schrijf nu zelf een scène volgens de methode van Mckee. Bedenk zelf een scène en schrijf deze uit volgens de methode van Mckee. Deze scène moet een protagonist hebben met een duidelijk doel, een conflict dat het doel belemmert en een wending op het einde.

## Bijlage 10:

Bundel over informatiemanipulatie. Om uit te delen aan de leerlingen.

---

### Opdrachtenbundel informatiemanipulatie

---

## 1. Informatiemanipulatie

Je kan als schrijver ervoor kiezen om het publiek meer of minder informatie te geven dan bepaalde personages. Zodra het publiek meer of minder weet dan de personages die ze volgen, is er sprake van een informatie-onevenwicht, wat leidt tot spanning en interesse bij de kijker.

### Opdracht 1:

Kijk naar het fragment uit de film *Inglorious Bastards*. Hoe wordt hier spanning gecreëerd? Waar ligt het informatie-onevenwicht?

Antwoord:

*In het begin weet je als kijker niets over de scène. Dit werpt vragen op. Nadien wordt er getoond dat er zich Joden verschuilen onder de vloer en beseft je ook dat de Duitse generaal dit weet. De Joden kunnen uit het gesprek niets afleiden, en weten dus niet dat de Duitse generaal hun locatie weet. Als kijker vraag je je af wat er gaat gebeuren met de Joden en het gezin, dit zorgt voor spanning.*

## 2. Vertelperspectieven

Informatie kan op verschillende manieren gepresenteerd worden aan het publiek. Spanning is een handige dramatische tool die vaak gebruikt wordt in verhalen. Door te spelen met het informatie-onevenwicht kan je een verhaal vertellen uit 3 verschillende vertelperspectieven:

- 1) De personages weten evenveel als het publiek
- 2) De personages weten minder dan het publiek
- 3) De personages weten meer dan het publiek

Daarnaast kan de informatie ook op een bepaalde manier verteld worden. De normale vertelling in films of tv-series is vaak de chronologische oorzaak-gevolg keten. Indien er gekozen wordt voor een andere vertelwijze dan zorgt dit ook voor extra interesse bij de kijker. De meest voorkomende manier is een flashback.

### Opdracht 2:

Jullie krijgen elk een specifieke soort flashback. Lees deze in stilte en probeer deze te verstaan. Daarna moeten jullie soort flashback uitleggen aan jullie groepsleden.

- 1) Flashback as illustration/memory

Flashback as illustration/memory is just a backstory device in films set in the present. For example, a detective asks: 'Where were you last Tuesday night?' and the action depicts those events on screen, often

with voice-over, before the film jumps back to the present. Really, flashback as illustration is a way following the old writer's rule of 'show, don't tell'. Except in special cases, it doesn't affect the overall structure of the film. Use flashback as illustration sparingly, and set up a pattern for the audience. For example, if you give one suspect in your murder story a flashback to illustrate their alibi, it's probably best to give all of the suspects an alibi flashback. Flashbacks that simply repeat what has just been said in words are a waste of precious screen time, as are flashbacks that simply contain information that could be transmitted via deft dialogue in the present.

Flashback as illustration appears in all kinds of film structures. It appears throughout the tandem narrative crime story *Crimes and Misdemeanors* as memories haunting a criminal. It appears in the multiple protagonist film *Crouching Tiger, Hidden Dragon* as a self-contained slab of backstory and, as I've mentioned, in *Pulp Fiction*, it appears in Butch's dream about the watch.

The rule here is to make sure that the flashback is highly pertinent to what later happens in the story, or the audience will get lost or distracted. Whether in comedy or drama, you *Need* to peg flashback as illustration to a strong main story in the present. An unconnected series of flashbacks pegged to a weak and wandering plot will get tedious frighteningly quickly.

## 2) Regret flashbacks

Some films use a series of illustration flashbacks, presented out of chronological order, to deliberately create a kind of incomplete jigsaw of an unhappy, unsuccessful relationship in the past that the protagonist can't understand or get over. Two films in this category are *Annie Hall* and *And When Did You Last See Your Father?*, the first about a failed romance, the second about a man unable to connect with his difficult father during the father's terminal illness. These films end with the protagonist still bewildered and troubled by what happened. The message in both is that the relationship should have worked, and possibly would have had both parties worked harder, but, sadly, they didn't—and that's the way life is. Because regret is the dominant emotion in the protagonist and the audience, we can call this 'regret flashbacks': non-chronological flashback fragments depicting a failed relationship.

## 3) Bookend Flashbacks

Bookend flashbacks (as in films like *Saving Private Ryan*, *The Green Mile*, *Stand by Me*, *The Home Song Stories* and *Titanic*) are a simple framing device and involve no jumping between past and present during the film. The film consists of a complete linear story from the past inserted inside one scene or sequence set in the present. The film typically opens with a character forced to remember a crucial period in their remote past. The action then jumps back to the start of that period in their past and runs chronologically without interruption through to its conclusion (usually also in the past). At this point, the action returns to the opening scene in the present, followed quickly by a resolution and the end of the film.

Note that the ending in bookend flashback always provides a surprise—a Rosebud twist that changes the whole meaning of the film and gives a powerful last-minute surprise or climax. The Rosebud twist provides the real climax of the film, the moment when the film's final meaning is revealed. A twist is necessary because otherwise the ending would be an exact repeat of what we've already seen, hence an anticlimax. We shall see the Rosebud twist again later when we look at *Citizen Kane* and other double narrative flashback films. Usually, but not always, the Rosebud twist provides classic dramatic irony (whereby the audience knows something the protagonist doesn't). A good Rosebud twist provides very satisfying closure.

## 4) Preview Flashbacks

Preview flashback occurs in films such as *Walk the Line*, *Brick*, *Michael Clayton*, *Cinema Paradiso*, *The Hangover* and *Goodfellas*. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* is a hybrid that uses preview flashback plus other sorts of flashback. I analyse *Eternal Sunshine* in detail later (see pp. 264-5, 323-7).

Films that use preview flashback are conventional three-act structures, but they hook the audience by inserting a powerful scene from later in the story as a tantalising preview before showing the story in a linear way, from start to finish, repeating the opening scene on the way. Visualise this by imagining 'Cinderella starting at its second-act turning point, with Cinderella running down the steps of the palace losing her glass slipper as midnight strikes. Next, imagine the story jumping straight back to its beginning (Cinderella's normality before the arrival of the ball invitation) and proceeding uninterrupted from start to finish, repeating the slipper-losing scene in its proper context and continuing to the climax where the slipper fits. Except in very rare cases, preview flashback at the moment does not involve jumping back and forth between time frames to an ongoing story in the present. The only flashback is at the start, so, really, the narrative is a kind of loop. The opening scene comes from either a third of the way through the film, or half way, or two-thirds of the way. Sometimes the preview section is very short, as in *Goodfellas*, other times it is quite long, as in *Michael Clayton*.

### 5) Life-Changing Flashback

Life-changing incident flashback is one short, traumatic, life-changing scene from the past of a mysterious person at the heart of the film. It keeps recurring incrementally, showing an extra bit each time, until we finally see it in its entirety, when its final moments explain the baffling motives and behaviour of the unfathomable character and solve the central mystery of the film. Hence, your life-changing scene:

1 must only reveal its full significance in its final moments

2 is what the film is about.

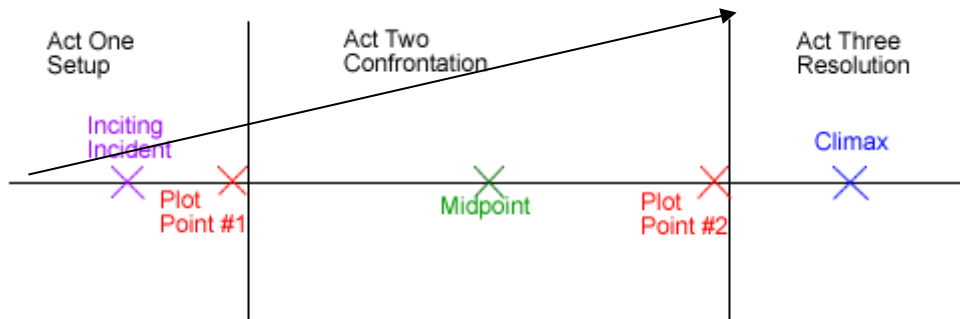
If you are thinking about using a life-changing incident flashback in your film, make sure it is genuinely the mystery at the heart of the film; thus, what the film is about.

Typical life-changing incident flashback films are *The End of the Affair* and *Catch 22*. In *Catch 22*, the life-changing incident flashback is the story's disturbance. It is what causes the protagonist's story, with the protagonist Yossarian being the enigmatic outsider who is behaving oddly. The film opens on the second-act turning point (where Yossarian is stabbed for apparently no reason). As he slips into unconsciousness, we see the first moments of his disturbance, which is the incremental flashback. Yossarian is on a bomber, assisting the plane's gunner, who appears to be only slightly injured.

The incremental flashback occurs throughout the film, with a little more shown each time, until we see it in its horrific entirety. What the final moments of the final flashback reveal is that the man's abdomen has been blasted open, with fatal implications, and Yossarian discovers that the morphine in the plane's first-aid kit has been sold by profiteers. Having seen this, we realise it was what has been driving his frantic, often surreal attempts to get out of the air force. The flashback appears in its entirety immediately before the film has come full circle back to Yossarian's second-act turning point, which is where the film opened. After this, it does not appear again (we don't need it because the mystery is solved and its job is done) and, energised by the horror of the flashback's final moments, *Catch 22* goes into its truncated third act, in which Yossarian actually pursues his lost dream, escaping from hospital and setting off in a life raft to row his way to Sweden and away from the war.

## 2 STRUCTUUR VAN HET KLASSIEKE HOLLYWOODSCENARIO

### 1 DE DRIE-AKTER (SYD FIELD)



Act 1: introductie van protagonist in “tweedekeusleven”

plot point 1: probleem dat als katalysator het verhaal op gang trekt

eind act 1: protagonist zit “vast” in probleem en moet actie ondernemen

Act 2: protagonist probeert probleem op te lossen zonder zijn “tweedekeusleven” op te geven

eind act 2: protagonist is nog slechter af dan in act 1, beseft dat hij zélf moet veranderen

Act 3: protagonist geeft “tweedekeusleven” op en kiest voor “eerstekeusleven”

#### Toepassing op Jaws

Act 1: chief Brody heeft watervrees maar kan ermee leven (tweedekeusleven)

katalysator: witte haai duikt op en maakt slachtoffers,

bovendien wil burgemeester de stranden niet afzetten

eind act 1: chief Brody zit vast in het probleem en moet actie ondernemen

Act 2: chief Brody probeert het probleem aan te pakken maar blijft aan land

eind act 2: de slachtoffers stapelen zich op en de haai doodt bijna Brody's zoontje

Act 3: protagonist gaat het water op met Quint en Hooper

- in de strijd tegen de haai overwint hij zijn watervrees



## 2 BLAKE SNYDERS INVULLING VAN DE 3-ACTER

Opmerking vooraf over "these, antithese, synthese":

De *these* is een propositie, een uitspraak.

De *antithese* is de negatie van de these.

De *synthese* lost het conflict op door de gezamenlijke waarheden in beide te verzoenen.

De synthese op zichzelf vormt een propositie. Die kan op haar beurt bekeken worden als een these, waarop een antithese volgt, met daarna een nieuwe synthese. Enzovoort.

Voorbeeld 1: geluk (these) en ongeluk (antithese) vormen samen het leven (synthese)

Voorbeeld 2: lichaam (these) en geest (antithese) vormen samen de mens (synthese)

Heraclitus: de weg omhoog (these) en de weg omlaag (antithese) zijn dezelfde weg

### Act 1 Thesis World

Opening Image (p. 1)

Theme Stated (p. 5)

Set-Up (p. 1-10)

Catalyst (p. 12)

Debate (p. 12-25)

Break into Two (p. 25)

### Act 2 Antithesis World

B story (p. 25)

Fun and Games (p. 30-55)

Midpoint (p. 55)

Bad Guys Close In (p. 55-75)

All Is Lost (p. 75)

Dark Night of the Soul (p. 75-85)

Break Into Three (p. 85)

### Act 3 Synthesis

Finale (p. 85-110) : these vs antithese → synthese

Final Image (p. 110)

BEAT SHEET + TOEPASSING OP LEGALLY BLONDE EN ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

<b>Act 1 Thesis World</b>	<b>Act 1 Thesis World</b>	<b>Act 1 Thesis World</b>
Opening Image	mooie dag voor de meisjes van Delta Nu: Homecoming Queen Elles vriendje gaat haar vanavond ten huwelijk vragen!	Joel ontwaakt, neemt trein naar Montauk en stelt vast dat er 2 jaar uit zijn dagboek ontbreekt.
Theme Stated	Scene met winkelbediende: discriminatie van blondjes is het thema van de film.	“I can’t tell from one minute to the next what I’m going to be like, but right now I’m glad you’re here.” Strijd tussen het ideale en de werkelijkheid
Set-Up	introdunctie van alle personages uit A-verhaal	Dit is blijkbaar de dag na het geheugenwissen. Joel en Clem beginnen opnieuw. + Patrick: “Can I help you with something?”
Catalyst	Warner laat Elle zitten ( <i>kill the cat.</i> ) Elle moet op Harvard binnen raken doen om Warner weer voor zich te winnen.	Terug naar de dag dat Joel beslists zijn geheugen te doen wissen.
Debate	Elle raakt Harvard binnen.	Flashback naar het procedé van Lacuna, introductie van Mary en dr. Mierzwiak.
Break into Two	Elle komt op Harvard aan, een vis uit het water.	Minuut 27: begin hersenwisoperatie – intro Stan herinnering aan eerste ontmoeting op strand van Montauk + Jim hoort vreemde stemmen in zijn herinneringen
<b>Act 2 Antithesis World</b>	<b>Act 2 Antithesis World</b>	<b>Act 2 Antithesis World</b>
B story	Paulette en de weinig glamoureuze Emmett	Vele: Patrick, de Confidant, wil Clem verleiden, Stan en Mary flirten, vooral: Mary’s verleden met Mierzwiak
Fun and Games	Het leven op Harvard is een hel voor Elle.	Echte wereld (thesis) versus wereld van Joels herinneringen (antithesis)
Midpoint	Samen met Vivian (de “insider”) gaat Elle aan een echte en grote rechtszaak werken. Flase victory.	Minuut 54: Joel schreeuwt dat hij de operatie wil annuleren. False victory: echte Clem loopt weg van Patrick en beslist in Joels herinneringen hem te helpen.
Bad Guys Close In	Brookes alibi, Elles zwijgzaam respect, Vivian krijgt respect voor Elle, Elle helpt Paulette aan een nieuwe vriend. Professor Callahans avances, Vivians beschuldiging en Elles besef: als blondje wordt ze nooit ernstig genomen.	Stan, Patrick en dr. Mierzwiak verjagen alle herinneringen, ook degene die Joel en Clem steeds dieper verbergen.
All Is Lost	Elle zegt Emmett vaarwel en gaat Harvard eerloos verlaten.	Whiff of death: Joel als kind dat een vogel moest doodslaan. Besef: deze liefde blijft niet duren, alle herinneringen zijn binnenkort weg.
Dark Night of the Soul	Elle is vernederd en stelt zichzelf in vraag.	Mary’s besef: affaire met Mierzwiak maar verliefdheid blijft. Joel en Clems eerste ontmoeting: “I wish I had stayed.”
Break Into Three	bemoedigende woorden van professor Stromwell. Elle wordt Brookes advocaat.	“Meet me in Montauk.” A-verhaal en B-verhaal kruisen wanneer Mary alle Lacuna-klantenbestanden steelt.
<b>Act 3 Synthesis</b>	<b>Act 3 Synthesis</b>	<b>Act 3 Synthesis</b>
Finale	Elle komt in de rechtszaal opdagen in het roze (synthese!) en wint de rechtszaak Het échte overwinningsmoment: ze wil Warner niet meer en ziet nu in welk leven ze echt wil.	Terug naar opening image: Joel wordt wakker, naar Montauk, ontmoeting met Clem en echte tweede kans na ontdekking van bestanden die Mary heeft opgestuurd. Opnames zijn erg confronterend: zullen Joel en Clem het opnieuw proberen?

Final Image	Elle studeert af op Harvard en richt samen met Emmett een praktijk op.	Ze beslissen het opnieuw te proberen. Wat ze al hadden, leggen ze naast wat ze geleerd hebben. (synthese)
-------------	--	---

## Toepassing op LEGALLY BLONDE

1. Opening Image (p. 1): Het publiek krijgt een treffend beeld te zien dat de toon zet – we zien hoe alles er nu voorstaat (in tegenstelling tot de veranderingen die pas op het eind zichtbaar zullen zijn) **Het is een mooie dag voor de meisjes van Delta Nu, die een kaartje schrijven voor voorzitter en Homecoming Queen Elle, want haar vriendje gaat haar vanavond ten huwelijk vragen!**

2. Theme Stated (p. 5): Komt meestal uit de mond van een nevenpersonage en is gericht aan de protagonist, geeft een idee over de dieperliggende gedachte van het scenario.

**Op zoek naar een geschikte jurk worden Elle en haar vriendinnen bijna in de luren gelegd door een winkelbediende: “There’s nothing I like better than a dumb blonde with daddy’s credit card.” Maar Elle kent de waren beter dan de winkelbediende en ze is haar te snel af. Discriminatie van blondjes is het thema van de film.**

3. Set-Up (p. 1-10): We ontmoeten het hoofdpersonage in een leven van compromissen. We kunnen op de een of andere manier respect opbrengen voor de protagonist (*save the cat*). We zien de wereld door de ogen van de protagonist en leven scene na scene mee met de drijfveren, de gedachten en de gevoelens van de protagonist. Er zijn nog geen grote crisismomenten, alleen voorbeelden van het compromisleven. Act 1 is de “thesis”.

**Op minuut 7 laat Warner Elle zitten met de woorden: “Als ik senator wil worden voor mijn dertigste, moet ik met een jackie trouwen, niet met een Marilyn.” (Dit is geen *save the cat*, maar variante *kill the cat*: Elle is misschien een naïef blondje, maar ze verdient het niet om zo onheus bejegend te worden.)**

4. Catalyst (p. 12): Een voorval doet het leven van de protagonist op z’n grondvesten daveren en brengt het centrale probleem van het verhaal op gang. Het voorval is 1) extern (niet alleen maar in het hoofd van de protagonist dus) en 2) de protagonist moet het probleem nu onmiddellijk aanpakken. Bovendien: 3) wat op het spel staat, moet helder zijn en het publiek moet kunnen meelevens.

**Elle zit te mokken op minuut 12. Ze gaat met haar vriendinnen naar een schoonheidssalon en verneemt dat Warners broer zich verloofd heeft met een meisje dat rechten studeert. Dàt moet Elle dus doen om Warner weer voor zich te winnen. Als ze ernstiger wordt, zal hij misschien met haar trouwen.**

5. Debate (p. 12-25): De protagonist vraagt zich af wat er in godsnaam is gebeurd, wat hij of zij nu moet doen en wil meestal geen gevolg geven aan de ware “roep om avontuur”. Maar de protagonist praat niet alleen maar; hij of zij zet binnen de regels van het compromisleven de eerste logische stappen, die echter tot mislukken gedoemd zijn en de bewegingsruimte nog verkleinen.

**Ze onderneemt stappen om Harvard binnen te raken en slaagt erin door het exclusief mannelijke selectiecomité te charmeren.**

6. Break into Two (p. 25): De protagonist zet de eerste stappen in een “wereld op z’n kop”, waar hij of zij zich helemaal onthand voelt. Dit is een nieuwe arena, waar de protagonist door iedereen overklast wordt. De protagonist blijft in deze “antithese”-wereld tot Break into Three.

**Op minuut 20 komt Elle op Harvard aan, een vis uit het water.**

7. B Story (p. 30): Start van een tweede verhaal, dat parallel verloopt met het A-verhaal en er gaandeweg mee verstrengeld raakt. Hier komen het thema en de innerlijke reis van de protagonist aan bod. (Vaak is het B-verhaal een love story, meestal gaat het over een relatiekwestie.) Net als het A-verhaal gaat het over een probleem dat evolueert en zich uitdiept – het kan dus niet gaan over een relatie die goed verloopt.

**Elle ontmoet Paulette, die op haar eigen manier problemen heeft met mannen. Paulette is de omgekeerde spiegel van Elles Delta Nu-vriendinnen en is ook net gedumpt. Ook de weinig glamoureuze Emmett maakt deel uit van het B-verhaal.**

8. Fun and Games (p. 30-55): De scenarist maakt de belofte van de premisse waar (*the promise of the premise*). De onderhoudende kant van de premisse komt aan bod (vaak met scènes die de trailer halen) en de scenarist toont aan hoe onwaarschijnlijk het is dat de protagonist succesvol meedraait in de “wereld op z’n kop”. Voor het publiek is het vaak grappig maar níet voor de protagonist, die door de hel gaat tot het eind van het verhaal.

**Het leven op Harvard is een hel voor Elle, en Warner verlooft zich met Vivian, die het zo speelt dat Elle de klas uit gegooid wordt en te kijk wordt gezet. Elle levert grote inspanningen om haar plaats te vinden en aanvaard te worden, en krijgt hulp van Emmett.**

9. Midpoint (p. 55): De inzet wordt verhoogd: het probleem wordt dringender, ernstiger, groter en belangrijker.

**Elle krijgt de gelegenheid om te laten zien wat ze waard is: samen met Vivian (de “insider”) gaat ze aan een echte en grote rechtszaak werken - ook Warner zelf werkt mee. De rechtszaak gaat over de verdediging van Brooke, een Delta Nu-vriendin die van moord wordt beschuldigd. Het toekomstpotentieel wordt groter voor Elle en ze doet iets wat grote gevolgen heeft voor anderen.**

10. Bad Guys Close In (p. 55-75): Ook al zijn er geen specifieke “slechteriken”, de problemen moeten groter worden – de aanpak van de protagonist faalt of er duiken steeds meer schijnbaar onmogelijke obstakels op. De problemen escaleren en vaak verliest de protagonist nog bondgenoten ook.

**Het werk aan de rechtszaak is moeilijk. Brooke heeft een alibi maar wil dat niet publiek maken, en Elle zwijgt uit respect voor de Delta Nu-erecode. Vivian krijgt zo respect voor Elle. Ondertussen helpt Elle Paulette aan een nieuwe vriend. Professor Callahan maakt avances, Vivian beschuldigt Elle er publiekelijk van dat ze met de baas slaapt om vooruit te geraken in het leven en Elle beseft dat ze als blondje nooit ernstig zal worden genomen.**

11. All Is Lost (p. 75): Het verhaal lijkt voorbij, voor de protagonist lijkt geen hoop meer te bestaan. Het problematische hoofdvraag van het verhaal lijkt een negatief antwoord te hebben gekregen. De mislukking is compleet en de protagonist kan geen kant meer op. Het leven van de protagonist is erger dan ooit.

**Elle doet niet meer mee aan de rechtszaak, zegt Emmett vaarwel en gaat Harvard eerloos verlaten.**

12. Dark Night of the Soul (ergens tussen p. 75 en 85): De protagonist ziet af van All Is Lost en vaak is er een “vleugje dood” aanwezig (“whiff of death”).

**Elle is vernederd, gelooft dat ze eigenlijk nooit recht had op Harvard en stelt zichzelf in vraag.**

13. Break into Three (p. 85): Plots duikt een nieuw idee op, nieuwe hoop, een nieuw plan om het verhaalprobleem op te lossen. Vaak kruisen de A- en B-verhalen elkaar hier – o ja, het B-verhaal moet op dit moment ook onopgelost zijn en op z’n diepste punt zitten.

**Elle zal opnieuw deelnemen aan de studie rond de rechtszaak dankzij de bemoedigende woorden van professor Stromwell. Emmett en vooral Paulette zoeken Brooke op en vertellen haar over de avances van professor Callahan. Ze raden Brooke aan Callahan als advocaat te ontslaan en het Blondje onder de arm te nemen.**

14. Finale (p. 85-110): Een uitdaging in vijf delen, een beetje zoals de bestorming van een kasteel om de prinses te redden. De protagonist faalt eerst en wordt helemaal tegen zijn of haar grenzen aan geduwd. De protagonist moet de eigen innerlijke demonen bekampen en de eigen levensvisie in vraag stellen om het probleem te kunnen oplossen.

**Elle komt in de rechtszaal opdagen in het roze (synthese!) en net als in de eerste scene, waarin ze het haalt van de winkelbediende door meer te weten over de winkelwaren, slaagt ze erin de rechtszaak te winnen door de dochter van het slachtoffer tot bekentenis te brengen omdat Elle de regels voor *permanents* kent. Zo trekt ze uiteindelijk Warners aandacht, maar - het échte overwinningsmoment! - ze wil hem niet meer, want ze heeft een nieuwe versie van zichzelf ontdekt en ziet nu in welk leven ze echt wil.**

15. Final Image (p. 110): Het eindbeeld toont het nieuwe evenwicht dat de protagonist bereikt heeft nu het verhaal afgelopen is.

**Elle studeert af op Harvard en is de eerste van haar klas!**

### 3 ELKE FASE AFZONDERLIJK- uitgangspunt: script van 110 pagina's

#### ACT 1: these-wereld

- schetst de wereld van de protagonist voor het avontuur begint
- heeft iets van “stilte voor de storm”
- de kijker beseft: stasis = death

#### 1.1 Opening image:

- eerste indruk van de film: toon, type en schaal
- introductie en startpunt van de protagonist: de “voor”-foto
- correspondeert met (en is het tegenovergestelde van) closing image
- samen met closing image de boekensteunen voor transformatie van protagonist
- opening image is + en closing image is - of vice versa

bv. *Citizen Kane*, *Lawrence of Arabia*

#### 1.2 Theme stated = thematische premisse

- ergens tijdens de eerste vijf minuten van de film
- meestal niet door de protagonist aangebracht, wel tegen hem of haar gezegd
- scenario is vaak oplijsting van pro en contra van een onderwerp:  
een bepaalde levensvisie, een bepaald doel, gedrag, een bepaalde droom  
bv. geld of geluk? individu of groep?

#### 1.3 Set-up

- expositie tijdens de eerste filmspoel (= first reel)
- je wint of verliest er de aandacht van de kijker
- introductie van alle elementen en personages uit het A-verhaal
- TOON “six things that need fixing”, die running gags worden of set-up en pay-off  
bv. **Big**: het kind moet beantwoorden aan een hoogtecriterium maar ook:  
geraakt aan geen vriendinnetje, heeft geen privacy enz.

#### 1.4 Catalyst

- destabiliseert het leven van de protagonist
- nooit veel later dan p.12, of de set-up is te lang

bv. het telegram dat Joan Wilder naar Zuid-Amerika stuurt (*Romancing The Stone*)  
het telefoontje waarna Tom Cruise beseft dat zijn vader dood is (*Rain Man*)  
het dinertje waarop Warner Elle dumpst (*Legally Blonde*)

#### 1.5 Debate

- protagonist vraagt zich af: Moet ik gevolg geven? Wil ik gevolg geven? Durf ik dat?  
Is doorgaan zoals nu écht een optie?
- scenarist vraagt aan publiek: Maar zal gevolg geven aan de katalysator wel lukken?  
bv. Elle beseft dat ze naar Harvard moet, maar kàn ze dat wel?
- tijdens deze sectie moet die laatste vraag beantwoord worden,  
waardoor en waarna de protagonist toegang krijgt tot act 2, de antithese-wereld

#### Break into Two

- ALTIJD op p. 25
- er moet iets gebeuren en er mag geen weg terug zijn

- de protagonist verlaat de these-wereld en betreedt de antithese-wereld,  
die een “wereld op z’n kop is”: alle zekerheden van de protagonist komen op de helling te  
staan
- een held moet *ervoor kiezen* om de antithese-wereld te betreden, moet een actieve beslissing  
zijn



## ACT 2: antithese-wereld

### 2.1 B story

- vaak de love story
- draagt het thema van de film in zich
- nieuwe personages die de omgekeerde spiegelversies zijn van de personages uit het A-verhaal

### 2.2 Fun and Games

- maakt de belofte van de premisse waar – *delivers on the promise of the premise*
- staat op de filmaffiche en zit in de trailer
- hier de “set pieces”
- vaak luchtiger, zoals de Going To Town-scène in elke superheldenfilm (de eerste van de reeks)

### 2.3 Midpoint

- op p. 55
- valse overwinning betekent verderop valse nederlaag in de All Is Lost
- valse nederlaag betekent verderop valse overwinning in All Is Lost
- in elk geval wordt de inzet verhoogd: fun and games is voorbij, terug naar het verhaal!

### 2.4 Bad Guys Close In

ofwel hergroepeert de vijand zich ofwel komen er interne spanningen in de groep

### 2.5 All Is Lost

- op p. 75
- het tegenovergestelde van Midpoint
- zorg voor een vleugje dood (“whiff of death”), want het “oude” personage, de “oude” levensvisie sterft
- bereidt de synthese voor van these en antithese, bereidt dus een nieuw leven voor

### 2.6 Dark Night of the Soul

- uiterste wanhoop, maar ook duisternis net voor het licht
- kan vijf seconden duren of vijf minuten
- onderliggende gedachte: we moeten flink slaag krijgen *en dat ook goed beseffen* voor we de nodige lessen kunnen trekken

### Break Into Three

- B story rendeert: de lessen die de protagonist daaruit en uit de omgang met die personages trekt, bieden oplossingen voor het A-verhaal → A- en B-verhaal kruisen elkaar
- klassiek voorbeeld: de held krijgt een tip van het meisje, een tip waarmee de held 1) het hart van zijn geliefde kan winnen en 2) de slechteriken kan verslaan.

## ACT 3: synthese en nieuwe wereld

### 3.1 Finale

Stap 1: De held en zijn team bedenken een plan om het “kasteel te bestormen” en “de prinses te bevrijden” die “gevangen zit in de toren”.

Stap 2: De uitvoering van het plan begint. De helden beklimmen de muren van het kasteel en geraken het fort van de slechteriken in. Het plan werkt.

Stap 3: Eindelijk bereiken de held en zijn team de toren waar de prinses vast zit, maar ... de toren is leeg, de prinses is er niet! En meer nog, de held en zijn team zijn in een val gelopen die de slechteriken hebben opgezet. De slechteriken lijken te hebben gewonnen.

Stap 4: De held moet nu een nieuw plan bedenken. Ook dat nieuwe plan moet aansluiten bij de transformatie van de held, die nog één keer “heel diep moet gaan” om dat laatste beetje kracht te vinden - zoals Luke Skywalker zijn masker afzet en met gesloten ogen de laatste torpedo afvuurt op basis van blind vertrouwen in de Force.

Stap 5: Al improviserend ontdekt de held de beste kant van zichzelf. Hij voert het nieuwe plan uit en wint! De prinses is bevrijd, de eer van de vrienden is gewroken, de slechterik wordt teruggestuurd naar waar slechteriken teruggestuurd moeten worden en onze held triomfeert.

Andere mogelijkheid: het verslaan van de slechteriken als er veel zijn in de volgende volgorde:

van de laagste in rang tot de hoogste in rang

Belangrijk: hier ultieme fases van “six things that need fixing” uit act 1, veel pay-offs dus van set-ups (bv. *Signs*)

### 3.2 Final Image

- tegengestelde van het opening image
- beeld van de nieuwe wereld

## Een scenario schrijven

### 1. Logline (= baseline = one-line)

#### 1.1 Definitie

De logline is de samenvatting van je scenario in één zin van ongeveer 25 woorden volgens de volgende vaste structuur:

belangrijkste eigenschap + functie van protagonist, gevolgd door conflict + antagonist

#### Verschil met pitch

De pitch is vaak de korte slagzin die je terugvindt op de affiche van de film, zet de personages niet neer met veelzeggende adjectieven, bevat geen aanzetten tot het verhaal en vermeldt lang niet altijd de antagonist of het conflict. Noem de pitch gerust de elevator pitch: je krijgt drie, misschien vier verdiepingen tijd om een producent van je scenario te overtuigen.

*Enkele voorbeelden:*

“She’s the perfect woman – until she has a drink!” (Blind Date)

“You can erase someone from your mind. Getting them out of your heart is another matter.” (Eternal Sunshine of the Spotless Mind)

“It’s a PG-13 horror movie about a senior killer who kills teenagers who violate the rules of etiquette.” Op de affiche: “Granny: she’s off her rocker.”

#### 1.2 Vaste elementen van een goede logline

1. ironie

2. evocatief : je moet al een heel verhaal en een hele film zien open bloeien in je geest

3. publiek en budget

publiek: ideaal is de **four-squadrant picture**, bv. Meet The Parents

de vier criteria zijn jong, oud, man, vrouw. Films die gemaakt worden voor mannen en vrouwen van alle leeftijden zijn four-squadrant pictures.

budget: ideaal is de **block comedy**, bv. The ‘Burbs

Heel goedkoop is om de film te draaien in de wijk (on the block),

met name op de backlot (terreinen) van de filmstudio’s - geen tournage op

verplaatsing.

4. een schitterende titel, die zegt wat de film is

vergelijk Legally Blonde en Barbie Goes To Harvard

4 Christmases en Yuletide (lett.: kersttijd)

beoordeel For Love Of Money

Snakes On A Plane

The Island

Nuclear Family

The 40-year-old Virgin

5. streef naar “high concept”: schijnbaar gesimplificeerde en hyper heldere samenvatting die ervoor zorgt dat films makkelijk te overzien zijn

#### Enkele goede voorbeelden van loglines

1. **4 Christmases**: Een pasgetrouwd koppel moet kerstdag doorbrengen thuis bij elk van de vier gescheiden ouders.

2. **The Retreat**: Een net aangeworven bediende gaat op een bedrijfsweekendje en ontdekt al gauw dat iemand hem wil vermoorden.

3. **Granny**: Verdrietig om de dood van haar moeder moet een eenzaam tienermeisje het opnemen tegen een vrouw die haar grootmoeder beweert te zijn, en wier strikte regels leiden tot reeks psychotische moorden op tieners.

- een heldin voor wie we kunnen juichen: 16 jaar oude Amber kan op niemand rekenen: haar vader rouwt, haar broer heeft astmaproblemen en haar klasgenoten proberen haar mee te krijgen naar fuifjes waar ze drugs, alcohol en seks zal proeven.

- aanzetten tot transformatie: Amber moet de problemen van eenzaamheid, kapot gezin en opdringerige schoolkameraadjes oplossen door zelf te groeien.
- ironie met hopen
- primaire inslag: een strijd op leven en dood
- 4. **Casablanca**: Een cynisch zelfzuchtige nachtclubuitbater moet beslissen of hij het risico zal nemen om een oude vlam te helpen die op de vlucht is voor de nazi's.
- 5. **Star Wars**: Een onwrikbare boerenjongen moet een krijger leren worden om lid te worden van een galactische rebellie tegen een boosaardig keizerrijk.
- 6. **Unforgiven**: Een koppige, getaande ex-revolverheld trekt zijn revolvers weer aan om geld te verdienen, maar moet het opnemen tegen een sadistische sheriff.
- 7. **Die Hard**: Een koppige flik komt naar LA om zijn vervreemde vrouw op te zoeken en haar kantoorgebouw wordt ingenomen door terroristen.
- 8. **Pretty Woman**: Een zakenman wordt verliefd op een prostituee die hij betaalde om zijn date te zijn tijdens een bedrijfsweekendje.
- 9. **Juno**: een kranige zwangere tiener uit een gebroken gezin moet kiezen tussen de onhandige tienervader en de echtgenoot van een schijnbaar perfect adoptiekoppel.

### Een slecht voorbeeld

**Twinkle**: Verdrietig om de dood van zijn vrouw heeft de Kerstman 48 uur om naar New York te vliegen, een nieuwe liefde te vinden en kerstmis te redden.

Probleem 1: Tim Allen heeft SANTA CLAUS 2 al gemaakt.

Probleem 2: Ga je echt de vrouw van de Kerstman afmaken? Leuk vooruitzicht voor een kerstfilm!

## 1.3 Kenmerken van slechte loglines

### 1.3.1. Too plain

**Quicky**: een bankier met rijzende ster, verloofd met de dochter van zijn baas, gaat op

vrijgezellenavond in Las Vegas en trouwt in een dronken bui met een straatarme

serveerster.

Goed: 1. een type protagonist

2. een conflict

3. ironie

4. een type antagonist,

5. een open vraag (wat zal er gebeuren?),

6. een goede titel die zegt wat het is

Slecht: So what? In **The Hangover** is trouwen met het verkeerde meisje maar een van de zes problemen die de huwelijksgetuigen moeten oplossen.

### 1.3.2 Too Complicated

**Partly Cloudy**: A bored TV weatherman signs up for reverse 911 emergency notification service – and trouble – when it begins to micromanage all aspects of his life.

Slecht: Wat is “reverse 911”? Een holbewoner moet je verhaal kunnen begrijpen!!

### 1.3.3 Hiding The Ball

**Dark Streets**: Een oude rot van een detective volgt een seriemoordenaar wiens identiteit de overtuigingen van de detective over de wet en het bovennatuurlijke op de helling zet.

Slecht: Wat is precies de grote revelatie, de grote twist waar de logline naar verwijst?

(Eigenlijk gaat het om een flik en de killer die hij achtervolgt, blijkt ... hijzelf.)

Zelfs als 't een goeie twist is, zet hem dan in de logline!

### 1.3.4 Toon

Is het verhaal een komedie of een drama?

### 1.3.5 One joke

De grap is leuk maar een gimmick waarvan het potentieel snel is opgebruikt

### 1.3.6 Er staat niets op het spel

Who cares?

### 1.3.7 “hemel”films

Probleem 1: We kunnen niet juichen voor dooien

Probleem 2: Zorg ervoor dat je je fantasiewereld kent!

## 1.4 Zeven signalen die erop wijzen dat je een slecht verhaalidee hebt

1.4.1 Je bent bang om anderen erover te vertellen

1.4.2 Je bent bang dat het idee gestolen wordt

(neen! Misschien brengt je gesprekspartner je op nog betere ideeën!)

1.4.3 Je bent bang dat luidop zeggen de magie zal kapot maken

(neen! Niemand kan het verhaal vertellen zoals ik!)

1.4.4 Je bent bang dat als je niet snel schrijft, je het idee zal verliezen

(neen! Hoe meer je eraan werkt, hoe beter het wordt!)

1.4.5 Er zit geen elementaire logica in je verhaal – maar dat vind je niet erg!

1.4.6 Je hebt heel veel fantastische individuele scènes maar geen verhaal

(neen! Eerst het verhaal, dan de scènes, anders leiden de scènes af van het verhaal)

1.4.7 Je hebt geen research gedaan om na te gaan of je idee niet al eens verfilmd is

(in dat geval kan ik aan het verhaal een draai geven die toch tot originaliteit leidt)

## 1.5 De redding : handige template

### 1.5.1 Template

**On the verge of a Stasis = Death Moment, a flawed protagonist has a Catalyst and Breaks into Two with the B story; but when the Midpoint happens, (s)he must learn the Theme Stated, before All Is Lost, to defeat or stop the flawed Antagonist from getting away with his plan.**

Stasis = Death: de protagonist verdenkt er zijn leven van onvolmaakt te zijn, een emotioneel startpunt met de suggestie dat verandering noodzakelijk is.

Flawed: de protagonist moet een gebrek (of zes) hebben waar hij zichzelf overheen tilt in de loop van het verhaal.

Break into Two: het verhaal komt op gang (het moment waarop de filmaffiche gebaseerd is) na een Catalyst (katalysatormoment)

B story: het lief, de mentor of de groep die de held helpt de noodzakelijke les te leren

Midpoint: point of no return in het verhaal: de protagonist móet op de ingeslagen weg verder

All Is Lost: punt waarop de held slechter af is dan toen het verhaal begon

Theme: datgene waarover het verhaal gaat.

### 3 Personages

#### 1 Algemeen

- Wat? Personages zijn gekneet naar het model van mensen.  
d.w.z.: *ze zijn geen mensen, ze zijn heel opzettelijk imitaties van mensen*
- Doel? Ontspanning of uitdieping van dramatische, morele of esthetische kwesties  
Wil je een goed personage creëren? Vraag je dan af waarvan het een vehikel is.

#### 2 Selectie van het vehikel

##### 2.1 onderscheidend kenmerk

- in de zin van archetypes  
bv. berekenend (Madame de Merteuil), zelfzuchtig (Rick in Casablanca), besluiteloos (Hamlet), onwrikbaar (Luke Skywalker), vastberaden (Scarlett O'Hara)
- moet datgene zijn wat in gegeven omstandigheden maximaal conflict oplevert  
bv. - de eerste mens die aliens ontmoet, is beter geen doorgewinterde diplomaat maar een ongevoelige zak met een grote bek.
- Wie vindt na een reeks blind dates beter een perfecte vrouw: de zoete verleider of de blunderende sukkel die overal samenzweringen in ziet?
- Third Grade: succesvol zakenman (o.a. ontwerpt gewelddadige videogames voor kinderen) pleegt snelheidsovertreding aan schoolpoort en moet van rechter terug naar third grade. Het probleem is meteen het protagonist weet niet dat hij eigenlijk naar Human Being School móet.

##### 2.2 het conflict

- moet altijd levensbedreigend zijn,
  - letterlijk, zoals in actie- en avonturenfilms
  - figuurlijk: de levenswijze van de protagonist staat op de helling
- de dreiging kan van de protagonist zélf uitgaan
  - wegens de gevolgen van wat hij doet
  - omdat het probleem eigenlijk een actieve wens is om zichzelf te veranderen (zie Third Grade)

##### 2.3 het resultaat: logline van 25 woorden of minder volgens de vaste structuur:

belangrijkste eigenschap + functie van protagonist, gevolgd door conflict + antagonist

- bv. Een cynisch zelfzuchtige nachtclubuitbater moet beslissen of hij het risico zal nemen om een oude vlam te helpen die op de vlucht is voor de nazi's.  
Een onwrikbare boerenjongen moet een krijger leren worden om lid te worden van een galactische rebellie tegen een boosaardig keizerrijk.  
Een koppige, getaande ex-revolverheld trekt zijn revolvers weer aan om geld te verdienen, maar moet het opnemen tegen een sadistische sheriff.

##### 2.4. personages zijn dus deel van de structuur, want in de logline zitten

2.4.1 het skelet van de scenariostructuur: het begin, het midden en het einde

2.4.2 de transformatieboog van de protagonist



## 2.5 eendes:

### 2.5.1 slechts vier mogelijke eendes:

- wenselijk succes  
het klassieke happy end: doel bereikt, bad guys verslagen, iedereen gered  
(The Wizard Of Oz, Casablanca)
- ongewenst falen  
tragisch einde: de protagonist valt uit de gratie  
of had al van bij 't begin een fataal gebrek (Amadeus, Titanic)
- wenselijk falen: protagonist krijgt niet wat hij wou maar leert een waardevolle les  
of krijgt onverwachts een grotere beloning dan wat hij hoopte  
(A Clockwork Orange, Thelma and Louise)
- ongewenst succes: de protagonist krijgt wat hij wou maar verliest  
een essentieel deel van zichzelf: zijn ziel, zijn geliefde ... (Unforgiven, The Godfather)

### 2.5.2 Belangrijk bij het concipiëren van het einde:

- protagonist  $\neq$  held
- het perspectief van de protagonist bepaalt of een uitkomst (on)wenselijk is,  
niet het perspectief van de scenarist of van het publiek

## 2.6 besluit: pak personages en structuur tegelijkertijd aan

- twee problemen tegelijk opgelost
- naadloze integratie van beide van bij het begin



### 3 Het vehikel aandrijven

3.1 De personages bepalen het verhaal, anders gezegd:

de vorm van het verhaal gehoorzaamt en volgt de functie van de protagonist  
de verhaallijn is gebaseerd op conflict binnen de personages

3.2 functie van de protagonist: de specifieke karaktereigenschap(en) die

- het grootst mogelijke conflict opleveren in speciaal ervoor geconcipieerde omstandigheden
- geschikt zijn om het momentum van het verhaal te dragen

3.3 *Momentum* krijgt het verhaal als de protagonist ergens om geeft en zich dus een doel stelt.

Dat doel is het verhaal.

3.4 doel

- het doel moet *imperatief* nagestreefd worden:

de protagonist mag geen andere keuze hebben dan handelen en wel onmiddellijk!

- drie soorten:

1. extern doel → plot

2. intern doel → subplot: (vaak onbewuste) psychologische behoeften  
verlangens die hun gedrag bepalen

(in Europese cinema of arthouse maakt het intern doel deel uit van de plot)

3. supradoel → doel boven het doel, bv. Thelma en Louise sterven weliswaar,  
maar ze sterven als vrije vrouwen

- goed idee: tegenstrijdige externe en interne doeleinden, bv. Hannibal Lecter

- extern doel: iedereen manipuleren en ontsnappen

- intern doel: mentor zijn van FBI-agente Clarice Starling

→ Hannibal Lecter wordt een nurturing psychopath

- toegepast op The Wizard Of Oz. Drie doeleinden en integratie

- extern doel: Dorothy wil terugkeren naar haar huis

- innerlijk doel: Dorothy rijpt en wordt volwassener

- supradoel: Dorothy wil familie, want thuis betekent familie –

daarom zijn haar reisgenoten in Oz spiegels van haar vrienden en familie in Kansas

→ Thuis staat voor familie, maar dat beseft ze pas nadat ze rijper is geworden.

## 4 de paradox van de alchemist

### 4.1 de steen der wijzen

= de heilige graal van de alchemist, waarmee hij lood in goud kon veranderen. Om die steen te maken moest de alchemist een mengsel maken van paradoxale elementen: water, vuur, aarde en ijs. Die paradox van de alchemist is een mooie metafoor voor het creëren van een personage.

### 4.2 De paradox van de scenarist

tegenstrijdige gedragskenmerken vermengen om het lood van tweedimensionaliteit te veranderen in het goud van levende, ademende drie-dimensionaliteit.

### 4.3 Voordelen van tegenstrijdige gedragskenmerken

- realistisch, want echte mensen zitten vol tegenstrijdigheden
  - veroorzaken onmiddellijk intern en extern conflict
  - geven dimensies en nuances aan personages
  - maken personages tot unieke wezens
- Hoe groter het conflict, hoe groter het drama, hoe sterker het verhaal.

### 4.4 De tegenstrijdigheid tussen gedragskenmerken hoeft niet onmiddellijk te blijken, maar kan aan het licht komen door veranderende omstandigheden

Voorbeeld: Michael Dorsey is intelligent en vindingrijk *maar* is altijd overtuigd van zijn eigen gelijk en wil ook over kennissen en vrienden gelijk hebben.

I Tijdens Act I realiseert hij een doel: aan werk geraken (als Tootsie) *maar* op het eind van Act I vindt hij verkleed als vrouw een nieuw doel: liefde voor een vrouw. Eigengereid wordt van kwaliteit plots een gebrek. Act II gaat over hoe hij de twee tegenovergestelde doelstellingen kan harmoniseren → conflict, komedie en drama

### 4.5 Samenvatting

De combinatie van behoefte, omstandigheden en persoonlijkheid dwingt een personage tot actie.

- behoeften veranderen volgens veranderende omstandigheden
- persoonlijkheid is de resultante van doelstellingen en voorbije levenservaring  
(*menselijk is een wezen wanneer het de spanning vertoont die voortkomt uit de botsing tussen tegenstrijdige kenmerken of gedragingen.*  
***Vertel me wat je contradicties zijn, en ik vertel je wie je bent.***)
- actie:
  - wat een personage in gegeven omstandigheden doet om een doel te bereiken
  - acties veranderen op basis van
    1. omstandigheden
    2. de doeltreffendheid van vorige acties (verworven gedrag = levenservaring)
  - drama ontstaat uit de opeenvolging van acties, die infinitieven moeten zijn: uitdagen, verbergen, vernietigen enz.

## 5 De contradictorische persoonlijkheid

### 5.1 Hoe?

Definieer de protagonist en voeg er het tegengestelde aan toe.

- bv. een psycholoog die op zijn nagels bijt
- een vuilnisman die poëzie citeert
- een priester die stript op privéfuiven
- een drugdealer die al zijn druggeld aan goede doelen besteedt

in film

- een huurmoordenaar die voor een 12-jarig meisje zorgt
- een tedere jongen met gevaarlijk scherpe vingers
- een angstaanjagend wezen met een goed hart

### 5.2 Nut?

Scenarist moet verklaren hoe en waarom zulke tegenstrijdigheden aanwezig kunnen zijn in één en dezelfde persoon. Zo is hij verplicht een voldoende uitvoerige biografie te bedenken, wat leidt tot vele tekenende details die het personage nog verrijken. Het gaat dus om de broodnodige omschakeling van tweedimensionaliteit naar driedimensionaliteit

### 5.3 achilleshiel

5.3.1 Waarom een goede protagonist een achilleshiel moet hebben

- het risico van deelname aan het verhaal wordt groter
- maakt de protagonist menselijker en daardoor sympathieker voor de kijker

5.3.2 Soorten kwetsbaarheid

- fysiek: Superman en kryptoniet, Indiana Jones en slangen
- fysiek: geliefde van wie de antagonist gebruik kan maken om de protagonist af te dreigen of in de val te lokken
- psychologisch: de sterkte van een personages kan maar beter ook de zwakte zijn
  - bv. koppigheid bij Michael Dorsey: koppig doorzetten maar ook pas laat het eigen ongelijk inzien;
  - Amadeus wil creëren maar gaat finaal ten onder aan creatiedrift;
  - Macbeth is ambitieus, wat hem alles oplevert en hem daarna alles kost.

## 6 Slotbeschouwingen

6.1 Belangrijk: talenten, die de protagonist nodig heeft om het hindernissenparcours dat elk verhaal is, te overleven

6.2 Het echte karakter komt vaak alleen naar boven wanneer de druk hoog is. Dat biedt de mogelijkheid van contradictorische of onverwachte reacties.

6.3 Kies voor een mix van goede en slechte eigenschappen, talenten en gebreken, want

- dat is realistisch, menselijk en dus herkenbaar;
- het levert potentieel verhaalmateriaal op.

## Bijlage 12:

Leermateriaal Audiovisuele productietechnieken. Dit leermateriaal bestaat uit veel verschillende documenten die de lessen Audiovisuele Productietechnieken ondersteunen. De documenten bestaan in totaal uit meer dan 100 pagina's. Daarom werd er gekozen om dit hier niet toe te voegen. Het leermateriaal kan gevonden worden op de site Ufora of aangevraagd worden bij de onderzoeker.

## Bijlage 13:

Rubric om de opdracht te verbeteren.

### Rubric

	4	3	2	1
Samenvattend werk om voor te leggen tijdens het feedback gesprek	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Synopsis</li> <li>▪ Want en Need geïdentificeerd</li> <li>▪ Intern conflict uitgewerkt</li> <li>▪ Extern conflict uitgewerkt</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Synopsis</li> <li>▪ Want en Need geïdentificeerd</li> <li>▪ Intern conflict uitgewerkt</li> <li>▪ Extern conflict uitgewerkt</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Synopsis</li> <li>▪ Want en Need geïdentificeerd</li> <li>▪ Intern conflict uitgewerkt</li> <li>▪ Extern conflict uitgewerkt</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Synopsis</li> <li>▪ Want en Need geïdentificeerd</li> <li>▪ Intern conflict uitgewerkt</li> <li>▪ Extern conflict uitgewerkt</li> </ul>
Drie-akten structuur	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De opening image is het tegenovergesteld e van de closing image</li> <li>▪ De catalyst is duidelijk en ingrijpend</li> <li>▪ Het midpoint brengt de protagonist terug naar het verhaal.</li> <li>▪ De protagonist heeft in de 2<sup>de</sup> akte duidelijke lessen geleerd om de finale in akte 3 te winnen.</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De opening image is het tegenovergesteld e van de closing image</li> <li>▪ De catalyst is duidelijk en ingrijpend</li> <li>▪ Het midpoint brengt de protagonist terug naar het verhaal.</li> <li>▪ De protagonist heeft in de 2de akte duidelijke lessen geleerd om de finale in akte 3 te winnen.</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De opening image is het tegenovergesteld e van de closing image</li> <li>▪ De catalyst is duidelijk en ingrijpend</li> <li>▪ Het midpoint brengt de protagonist terug naar het verhaal.</li> <li>▪ De protagonist heeft in de 2de akte duidelijke lessen geleerd om de finale in akte 3 te winnen.</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De opening image is het tegenovergesteld e van de closing image</li> <li>▪ De catalyst is duidelijk en ingrijpend</li> <li>▪ Het midpoint brengt de protagonist terug naar het verhaal.</li> <li>▪ De protagonist heeft in de 2de akte duidelijke lessen geleerd om de finale in akte 3 te winnen.</li> </ul>
Personagevorming	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De protagonist heeft een Want en Need.</li> <li>▪ De protagonist ervaart intern en extern conflict</li> <li>▪ De weg van de protagonist is uitgewerkt volgens de Positive Character Arc van weiland.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De protagonist heeft een Want en Need.</li> <li>▪ De protagonist ervaart intern en extern conflict</li> <li>▪ De weg van de protagonist is uitgewerkt volgens de Positive Character Arc van weiland.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De protagonist heeft een Want en Need.</li> <li>▪ De protagonist ervaart intern en extern conflict.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De protagonist heeft een Want en Need.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>De protagonist is krijgt op het einde de Need</li> </ul>			
<b>Uitgeschr even scène</b>	<p>4 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De scène heeft een protagonist.</li> <li>De scène heeft een doel.</li> <li>De scène heeft conflict.</li> <li>Op het einde is er een wending.</li> </ul>	<p>3 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De scène heeft een protagonist.</li> <li>De scène heeft een doel.</li> <li>De scène heeft conflict.</li> <li>Op het einde is er een wending.</li> </ul>	<p>2 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De scène heeft een protagonist.</li> <li>De scène heeft een doel.</li> <li>De scène heeft conflict.</li> <li>Op het einde is er een wending.</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De scène heeft een protagonist.</li> <li>De scène heeft een doel.</li> <li>De scène heeft conflict.</li> <li>Op het einde is er een wending.</li> </ul>
<b>Informati emanipul atie</b>	<p>4 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vertelperspectief: de kijker weet evenveel als de personages</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet minder dan de personages.</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet meer dan de personages.</li> <li>Uitgewerkte flashback.</li> </ul>	<p>3 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vertelperspectief: de kijker weet evenveel als de personages</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet minder dan de personages.</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet meer dan de personages.</li> <li>Uitgewerkte flashback.</li> </ul>	<p>2 van de volgende 4 elementen zijn aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vertelperspectief: de kijker weet evenveel als de personages</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet minder dan de personages.</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet meer dan de personages.</li> <li>Uitgewerkte flashback.</li> </ul>	<p>1 van de volgende 4 elementen is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vertelperspectief: de kijker weet evenveel als de personages</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet minder dan de personages.</li> <li>Vertelperspectief: de kijker weet meer dan de personages.</li> <li>Uitgewerkte flashback.</li> </ul>

## Bijlage 14:

### Interviews, transcripties en informed consent

De interviews werden online via Microsoft Teams afgenomen. Deze kunnen opgevraagd worden bij de onderzoeker.

De interviews werden uitgeschreven en gecodeerd via Word. Deze kunnen opgevraagd worden bij de onderzoeker.

De respondenten stemden in om de interviews te doen via mail. Ze werden zo op de hoogte gebracht dat de data gebruikt ging worden voor het onderzoek en dat de interviews opgenomen gingen worden. Dit mailverkeer kan opgevraagd worden bij de onderzoeker.

## Bibliografie

- Aronson, L. (2010). *The 21st century screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Allen & Unwin Australia.
- Bal, M. (2017). *Narratology* (3de editie). Amsterdam, Nederland: Amsterdam University Press.
- Blanchet, R., & Vaage, M. B. (2012). Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series. *Projections*, 6(2), 18–41. <https://doi.org/10.3167/proj.2012.060203>
- Baudry, J. L. (1975). Le dispositif. *Communications*, 23(1), 56–72. <https://doi.org/10.3406/comm.1975.1348>
- Bordwell, D. (1990). *Narration in the Fiction Film*. London : Routledge.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Londen : Palgrave Macmillan.
- Canet, F. (2017). Using Cinema to Understand Character Engagement in a Television Series: The Truman Show as Case Study. *The Journal of Popular Culture*, 50(4), 796–813. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12579>
- Carroll, N. (1999). Film, emotion and genre. In C. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 21-47). Londen, Verenigd Koninkrijk: Johns Hopkins University Press.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image* (New title editie). Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Carroll, N. (2004). Sympathy for the Devil. In R. Greene & P. Vernezze (Eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill therefore I Am* (pp. 121-136). Chicago: Open Court.
- Carroll, N. (2010). Movies, the Moral Emotions, and Sympathy. *Midwest Studies In Philosophy*, 34(1), 1–19. <https://doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00197.x>
- Cattrysse, P. (2010). The protagonist's dramatic goals, *Wants and Needs*. *Journal of Screenwriting*, 1(1), 83–97. <https://doi.org/10.1386/josc.1.1.83/1>
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. London: Sage.
- Choi, J. (2005). Leaving It Up to the Imagination: POV Shots and Imagining from the Inside. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(1), 17–25. <https://doi.org/10.1111/j.0021-8529.2005.00177.x>
- Currie, G. (1999). Narrative Desire. In C. R. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, (183-99). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Davidhizar, R., & Lonser, G. (2003). Storytelling as a teaching technique. *Nurse educator*, 28(5), 217-221.
- Damasio, A. R. (2010). *Self comes to mind: constructing the conscious brain*. New York: Pantheon Books
- Esselaar, N. (2017). *Disney Going Wild : Character Engagement in de wildlife fictiedocumentaire* (Scriptie). Utrecht : Universiteit Utrecht.



- Field, S. (2007). *Screenplay*. New York : Penguin Random House.
- García, A. N. (2016). Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance. In A.N. García ( Ed.), *Emotions in Contemporary TV Series* (pp. 52-71). London: Palgrave Macmillan
- García Al. N. (2019). Aesthetic enjoyment and repugnance in Hannibal: character engagement, temporal prolongation and mise-en-scène. *Cuadernos.info*, 44, 209-224.
- Gaut, B. (1999). Identification and Emotion in Narrative Film. In C. R. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 200-216). London: Johns Hopkins University Press.
- Craig, A. D. (2009). 'How do you feel now? The anterior insula and human awareness'. *Nature Reviews Neuroscience*, 10(1), 59-70.
- Giovanelli, A. (2009). In Sympathy with Narrative Characters. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1),83–95.
- Gregersen, A., Langkjær, B., Heiselberg, L., & Wieland, J. L. (2017). Following the viewers: Investigating television drama engagement through skin conductance measurements. *Poetics*, 64, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2017.06.002>
- Guo, C. C. (2016). The Neuroscience of Empathy. In H. L. Maibom (Ed.), *The Routledge Handbook of Philosophy of Empathy* (pp. 44-53). London en New York: Routledge.
- Hall, A. E. (2019). Identification and parasocial relationships with characters from Star Wars: The Force Awakens. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 88–98. <https://doi.org/10.1037/ppm0000160>.
- Hartmann, R. (2020). The structure of story: How to Write Great Stories by Focusing on What Really Matters.
- Haers, W. & Lanszweert, V. (2020). *Scoop Communicatiewetenschappe*. Antwerpen: Averbode.
- Igartua, J. J. (2010). Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. *Communications*, 35(4). <https://doi.org/10.1515/comm.2010.019>
- Igartua, J. J., & Vega Casanova, J. (2016). Identification with characters, elaboration, and counterarguing in entertainment-education interventions through audiovisual fiction. *Journal of health communication*, 21(3), 293-300.
- Raney, A., & Janicke, S. How We Enjoy and Why We Seek out Morally Complex Characters in Media Entertainment. In R. Tamborini (Ed.), *Media and the Moral Mind* (152-169). London en New York: Routledge.
- Jenner, M. (2015). *American TV Detective Dramas*. London: Palgrave Macmillan.
- Keen, S. (2006). A Theory of Narrative Empathy. *Narrative*, 14(3), 207–236. <https://doi.org/10.1353/nar.2006.0015>
- Kozloff, S. (2013). Empathy and the Cinema of Engagement: Reevaluating the Politics of Film. *Projections*, 7(2), 1–40.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. London: Sage.
- Landrum, R. E., Brakke, K., & McCarthy, M. A. (2019). The pedagogical power of storytelling. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 5(3), 247.

- Lewis, J., & Lewis, J. (2014). *Essential Cinema*. Oregon state: Cengage Learning, Inc.
- Lievaart, R., & Hoeve, P. (2015). *Speelfilms maken: Alles over films maken op video : een cursusboek voortheorie en praktijk van scenario tot montage*. Amsterdam: QQleQ Dramaprodukties.
- McKee, R. (2005). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Grantham: Methuen Publishing.
- Metz, C. (1983). The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema. *The American Journal of Semiotics*, 2(3), 162–172.
- Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Miller, J., & Glassner, B. (2016). The 'inside' and the 'outside': Finding realities in interviews. In D. Silverman (Ed.), *Qualitative research* (pp. 51-66). London: Sage
- Mittell, J. (2015). *Complex TV*. Amsterdam: Amsterdam University Press. Mortelmans, D. (2020). *Handboek kwalitatieve onderzoeksmethoden*. Leuven: Acco. Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
- Onderwijsdoelen. (z.d.-b). <https://onderwijsdoelen.be/>
- Oosterlynck, C. *Character Engagement in Vlaamse televisiefictie: Een kwalitatief onderzoek over hoe scenaristen van Vlaamse fictiereeksen een band creëren met fictieve personage* (Scriptie). UGent.
- Pérez, J. (2016). Group Empathy? A Conceptual Proposal, Apropos of Polseres Vermelles. In N. M. García (Ed.), *Emotions in Contemporary TV Series* (pp. 71-84). London: Palgrave Macmillan.
- Preston, S., & De Waal, F. (2002). Empathy: Its ultimate and proximate bases. *Behavioral and Brain Sciences*, 25(1), 1-20.
- Plantinga, C. (2010). "I Followed the Rules, and They All Loved You More": Moral Judgment and Attitudes toward Fictional Characters in Film. *Midwest Studies In Philosophy*, 34(1), 34–51. Plantinga, C. (2018). *Screen Stories*. Oxford: Oxford University Press.
- Plantinga, C., & Smith, G. M. (1999). *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. London: Johns Hopkins University Press.
- Raney, A., & Janicke, H. (2013). How We Enjoy and Why We Seek out Morally Complex Characters in Media Entertainment. In R. Tamborini (Ed.), *Media and the Moral Mind* (pp. 152-169). London and New York: Routledge.
- Rushton, R & Bettinson, G. (2010). *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*. Berkshire: Open University Press.
- Schliesser, E. (2015). Introduction: On Sympathy. In E. Schliesser (Ed.), *Sympathy: A History* (pp. 3-14.) New York: Oxford University Press.
- Shafer, D. M., & Raney, A. A. (2012). Exploring How We Enjoy Antihero Narratives. *Journal of Communication*, 62(6), 1028–1046.

- Silverman, D. (2016). *Qualitative research*. London: Sage
- Sklar, H. (2013). *The Art of Sympathy in Fiction*. Zaltbommel: Van Haren Publishing. Smith, M. (1995). *Engaging Characters* (2de editie). Oxford: Oxford University Press.
- Smith, M. (2011). Just what is it that Makes Tony Soprano such an Appealing, Attractive Murderer? In W.Jones, & S. Vice (Eds.), *Ethics of The Cinema* (pp. 66-90). Oxford: Oxford University Press.
- Snyder, B. (2015). *Save the Cat!* Los Angeles: MWiese Productions
- Spadoni, R. (2014). *A Pocket Guide to Analyzing Films*. University of California Press. Retrieved May 5,2020, from [www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt7zvzwx](http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt7zvzwx)
- Stadler, J. (2016.) Empathy and Film. In L. Maibom (Ed.), *Routledge Handbook of Philosophy of Empathy*. (pp. 317-326). New York: Routledge.
- Tally, M. (2016). *The Rise of the Anti-heroine in TV's Third Golden Age*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Tonk, D. L. H. (2007). *De antagonist als protagonist een receptieonderzoek naar de opbouw van sympathie voor een antiheld* (Scriptie). Universiteit Utrecht.
- Tchernev, J. (2015). *Creating and Maintaining Identification with Characters in Narrative Films: The Impact of Protagonist Motivations and Key Story Moments on Real-Time Audience Identification and Liking*. (Electronic Thesis or Dissertation). Retrieved from <https://etd.ohiolink.edu/>
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2017). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Tobón, D. J. (2019). Empathy and Sympathy: Two Contemporary Models of Character Engagement. In N.Carroll, L. Di Summa, & S. Loht (Eds.), *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures* (pp. 865-891).
- Vaage, M. B. (2015). *The Antihero in American Television*. Abingdon: Taylor & Francis.
- Valcke, M. (2019). Krachtige leeromgevingen: omgaan met diversiteit in de klas.
- Valcke, M., & De Craene, B. (2020). Klasmanagement en reflectie: omgaan met diversiteit in de klas.
- Vandaele, J. (2002). Humor mechanisms in film comedy: Incongruity and superiority. *Poetics Today*, 23(2),221-24.
- Van Krieken, K., Hoeken, H., & Sanders, J. (2017). Evoking and Measuring Identification with Narrative Characters – A Linguistic Cues Framework. *Frontiers in Psychology*, 8, 11–90.
- Van Overwalle, F., & Baetens, K. 2009. Understanding others' actions and goals by mirror and metalizing systems: a meta-analysis, *Neuroimage*, 48, 564-84.
- Vidler, S. (2015). The words that make pictures move : An implicit theory of viewer empathy in the tacit knowledge of expert screenwriters. Faculty of Arts, Department of Media, Music, Communications and Cultural Studies, Macquarie University, Sydney.

Vorhaus, J. (2016). *The Comic Toolbox*. Amsterdam Amsterdam University Press. Walton, K. L. (2015). *In Other Shoes*. Oxford: Oxford University Press.

Ward, P. (2003). *Picture Composition for Film and Television*. Amsterdam, Nederland: Amsterdam University Press.

Weiland, K. M. (2016). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Zaltbommel : Van Haren Publishing.