

## 3. SYNOPSIS

Een synopsis is een korte weergave van een verhaal. Het is je pitch: hiermee stap je naar een producent en hoopt en bidt dat die er wat in ziet (lees: er geld in wil steken). Een synopsis is niet zomaar een tekst. Alle ingrediënten die belangrijk zijn voor het uiteindelijke verhaal, het scenario, zitten er in.

### Stap 1: Onderwerp kiezen

- a. Kies een onderwerp waar je graag iets over wil vertellen (aan de kijker)
- b. Kies een onderwerp dat dicht bij je staat. Hoe dichter het bij je staat, des te meer je erover kan vertellen. Je kan je hierdoor beter inleven in het personage. Hoe echter het verhaal, des te meer zal je de kijker mee kunnen nemen in je verhaal.
- c. Je kan ook een onderwerp kiezen waar je nieuwsgierig naar bent en waar je graag een verhaal over wilt vertellen. Voorwaarde is dan wel dat je *research* doet: je doet onderzoek naar het onderwerp zodat je je kunt inleven in het personage.

Voorbeelden: zie ONDERWERPEN.

### Stap 2: De protagonist en zijn doel

Dit onderwerp vertel je aan de hand van een persoon: deze noemen we in filmjargon de *protagonist*. Verreweg de meeste films hebben één hoofdrolspeler. Natuurlijk zijn er uitzonderingen. Wij gaan in deze methode voor het gemak uit van één. Dat doen we omdat we in de huid gaan kruipen van dat personage. Als we dat voor twee personages moeten doen, hebben we twee keer zoveel tijd nodig. Conclusie: je kan van beide minder laten zien. Het risico dat je dan loopt is dat je hoofdpersonen zogenaamde *flat characters* worden: mensen zonder karakter. Hierdoor leef je niet met de persoon mee. Hierdoor haakt de kijker eerder af.

#### a. Het doel van de protagonist

Het onderwerp zadelt de protagonist op met een probleem. Dat probleem moet de protagonist op één of andere manier het hoofd bieden. Dat noemen we zijn doel. Hij wil iets bereiken.

#### b. Beschrijf de protagonist.

De protagonist gaat op een bepaalde manier om met zijn probleem. Dat komt doordat de protagonist een bepaald karakter heeft. Misschie is er juist wel een karaktertrek die hem in de problemen brengt: als hij niet agressief was, had hij nu geen strafblad, als hij niet zo zwak was, was hij nu niet verslaafd, enz. Wat zijn de belangrijkste kenmerken van de protagonist bij dit onderwerp? En welke eigenschap is uiteindelijk bepalend of hij zijn doel haalt of niet? Google voor inspiratie op karaktereigenschappen.

### **Stap 3: doel + obstakels = dramatisch conflict**

Zonder conflict geen spanning, dus een saai verhaal. Het onderwerp zadelt de protagonist op met een probleem. Als de protagonist dat probleem makkelijk kan oplossen vinden we er niets aan. De vraag is dus: welke obstakels ondervindt de protagonist bij het halen van zijn doel?

De obstakels en de antagonist

Die obstakels die ervoor zorgen dat de protagonist niet zomaar zijn doel haalt worden vaak gevormd door een tegenspeler van de protagonist: de antagonist. Die werkt hem tegen en heeft vaak een tegenovergesteld doel. Zodoende ontstaat er een strijd. Bij de beschrijving van de antagonist zijn twee dingen belangrijk:

1. De antagonist moet een tegen de protagonist opgewassen zijn. Zo wordt het een spannende strijd.
2. De antagonist moet een karaktertrek hebben die tegenover de karaktertrek van de protagonist staat.

## 4. HET ARISTOTELISCH MODEL

### 1. Wat is de beginsituatie.

Wat is de beginsituatie? Een klassiek voorbeeld is de rustig ogende familie. Er lijkt niets aan de hand, huisje boompje beestje, en dan.. Al in deze fase schrijf je dingen in het scenario die het karakter van de personages laten zien. Met name van de protagonist.

In een korte film kan je er ook voor kiezen de beginsituatie weg te laten of zo kort mogelijk te houden. Het is sowieso goed om hem kort te houden: een minuut is al erg lang. Je laat je helpen door de 5 W's, dus bijvoorbeeld: *wanneer speelt het zich af, waar speelt het zich af, wat zijn de personages aan het doen, welke personages voor je op, welke eigenschappen laat je zien, enz.*

### 2. Het motorisch moment

Het moment waarop er spanning in het verhaal komt: er gebeurt iets waar de protagonist iets mee moet. Hij kan de situatie niet meer negeren. We noemen dit het eerste *turning point*: het verhaal krijgt een draai. Zonder dit moment komt het verhaal nooit tot ontwikkeling.

### 3. Het middenstuk, turning point twee en drie

Hier beschrijf je hoe de protagonist de obstakels probeert te overwinnen, en waarin de antagonist hem tegenwerkt. Aan het eind van zo'n gebeurtenis is de spanning tussen de protagonist en de antagonist het grootst. Op dit moment is het spannend of het de protagonist lukt om iets aan zijn situatie te doen. Wint hij van de antagonist? Deze gebeurtenissen noem je ook turning points. Je beschrijft in het middenstuk turning point twee en drie. Turning point drie moet de protagonist meer voor het blok zetten dan turningpoint twee.

Een antagonist hoeft niet perse bij elk turning point duidelijk aanwezig te zijn. De protagonist kan ook denken aan de antagonist. Het belangrijkste is dat de kijker snapt of voelt dat de protagonist niet zomaar deze keuze maakt en de antagonist daar iets mee te maken heeft. Het gevaar is dan wel dat de protagonist niet iets tegen iemand kan zeggen. Hij moet dus spelen wat er in hem omgaat, zonder tekst. Dat is lastig. Je kan de antagonist dus wel even weglaten, maar niet te lang.

### 4. Het hoogtepunt: het grootste turning point

De laatste gebeurtenis eindigt in het grootste turning point waarin de protagonist maximaal voor het blok komt te staan: lukt het hem iets aan zijn probleem te doen of niet?

Optie 1: het lukt hem iets aan zijn probleem te doen. Dat kan een grote stap zijn, bijvoorbeeld: de protagonist was laf, verloor steeds van de antagonist maar durft zich op het

hoogtepunt dapper te gedragen en verslaat hem. Dit is een grote stap.

Optie 2: Het kan ook zijn dat de protagonist een klein stapje in de goede richting zet. Was laf, behaald een kleine overwinning. Je geeft de kijker het gevoel dat de protagonist op de goede weg is. Je laat de kijker dan nadenken over hoe het verhaal verder gaat.

Optie 3: het lukt hem niet om iets aan zijn probleem te doen. Tragisch, maar waar, bij veel dingen in het leven lukt het ons niet zomaar om daar iets aan te veranderen. De vraag is hier: wat zal hiervan de consequentie zijn voor de protagonist? Dat maakt je verhaal tragisch. Hierdoor ga je meeleven en wil je graag dat het hem wel lukt.

Optie 4: het open einde. Je weet het niet. Gaat het hem lukken iets aan zijn probleem te doen of niet? In dit geval heeft de protagonist dus wel een duidelijke keuze. De spanning zit hem erin dat hij niet weet wàt hij moet kiezen.

### **5. De afwikkeling**

Hoe loopt het af? Hoe pakt het gedrag van de protagonist uit na het hoogtepunt? Wat zijn de consequenties? Is de relatie tussen de protagonist en zijn ouders verbeterd? Gaat de protagonist eindelijk naar het afkickcentrum? Of zegt hij nee tegen zijn of haar foute vrienden? Is de protagonist verlost van de faalangst? Diploma gehaald? Enzovoort!