

Structuur

INTRODUCTIE	PROBLEEM	PROBLEEM AANPAKKEN	CLIMAX	RESOLUTIE
BEGIN • ACT 1	MIDDEN • ACT 2		EINDE • ACT 3	
<p>INTRODUCTIE (SET UP)</p> <p>introduceert SETTING / KARAKTERS</p> <p>> kortom alle ingrediënten die nodig zijn om het verhaal te kunnen begrijpen.</p>	<p>INCIDENT / KATALYSATOR</p> <p>> VERSTOORT de STATUS QUO</p> <p>> introduceert WAAR de PROTAGONIST naar VERLANGT (karakter PLOT DOEL)</p>	<p>PROBLEEM AANPAKKEN (conflicten)</p> <p>> PROTAGONIST moet ACTIES ondernemen om zijn PLOT DOEL te kunnen verwezenlijken</p> <p>> bevat vele verrassingselementen en de opeenvolging van acties neemt toe > spanning stijgt</p>	<p>CLIMAX (turning point)</p> <p>> volgt direct op het moment dat het publiek zich afvraagt: Wat nu?</p> <p>> de PROTAGONIST wordt tot het UITERSTE GEDREVEN</p>	<p>> een tweede <i>Wat nu?</i> moment.</p> <p>> de protagonist lijkt te gaan falen.</p>
				Wat nu?
<p>> ALLES is nog in EVENWICHT (status quo)</p>	<p>introduceert ANTAGONIST</p> <p>> wie of wat de PROTAGONIST moet 'overwinnen' om zijn karakter PLOT DOEL te verwezenlijken</p>	<p>> het publiek moet zich volledig identificeren met de protagonist (voelen hoe moeilijk hij het heeft)</p> <p>> aan het einde lijkt alles verloren voor onze held.</p>	<p>> zijn eerste PLOT DOEL is door de acties op de achtergrond geraakt en geëvolueerd naar een <i>nieuw</i> PLOT DOEL</p>	<p>> de PROTAGONIST neemt een beslissing en verwezenlijkt al dan niet zijn <i>nieuw</i> PLOT DOEL</p> <p>> De resolutie verduidelijkt de protagonist zijn THEMA DOEL (zijn BEHOEFTE)</p> <p>> de PROTAGONIST verwezenlijkt al dan niet zijn THEMA DOEL</p>
		Wat nu?		