

**Beat sheet**

**Lumière**

# **Save the cat**

Workshop over narratieve structuren en  
de basis van scripts schrijven



## De 'Beat Sheet' uitgelegd

Blake Snyder beschrijft in zijn boek *Save the Cat!* 15 'beats', het ritme – vergelijkbaar met de beats in muziek – van een verhaal. Tijdens de workshop volgen de leerlingen deze in 5 minuten per beat en ontwikkelen zo de basis voor een filmscript.

### De beats

#### Acte 1: Het A-Verhaal (het hoofdverhaal)

1. Het openingsbeeld creëren

De leerlingen creëren een beginsituatie waarin de wereld van het hoofdpersonage duidelijk wordt.

2. Het thema vaststellen

De leerlingen bedenken een nevenpersonage (bijvoorbeeld een slechterik) die een uitspraak doet, of een gebeurtenis die het hoofdpersonage uitdaagt, waarmee het thema van het verhaal wordt vastgesteld.

3. De introductie (de opzet)

De leerlingen introduceren de belangrijkste personages in het A-verhaal en hun gedragskenmerken.

4. De katalysator

De leerlingen bedenken een onverwachte gebeurtenis die het 'gewone' leven van het hoofdpersonage verstoort.

5. Het debat

De leerlingen beschrijven een dilemma (ontstaan door de gebeurtenis), waardoor het hoofdpersonage twijfelt om in actie te komen.

6. De breuk en overgang naar het B-verhaal

De leerlingen beschrijven hoe het hoofdpersonage bewust of onbewust de keuze maakt om de bekende wereld achter zich te laten en het avontuur aan te gaan.

## Acte 2: Het B-Verhaal (het nevenverhaal)

### 7. Het openingsbeeld creëren

De leerlingen bedenken een tweede verhaallijn die niet direct gerelateerd is aan het grote verhaal, maar wel het hoofdpersonage voor extra uitdagingen stelt en diens karakter doet ontwikkelen.

### 8. Sport en spel

De leerlingen creëren één of twee gebeurtenissen die laten zien waarom het verhaal leuk, spannend of ontroerend is.

### 9. Het keerpunt

De leerlingen bedenken één grote gebeurtenis, die alles verandert en een schijnbare overwinning of groot verlies met zich meebrengt.

### 10. De vijand rukt op

De leerlingen creëren slechteriken of (mentale) krachten die het hoofdpersonage tegenwerken, en steeds sterker en dominanter worden.

### 11. Alles is verloren

De leerlingen bedenken een dieptepunt voor het hoofdpersonage door de oprukkende vijanden (een belangrijk nevenpersonage sterft, het gedrag van het hoofdpersonage gaat te ver, etc.).

### 12. 'Dark Night of the Soul'

De leerlingen schrijven wat het dieptepunt met het hoofdpersonage doet, hoe hij daarop reageert en reflecteert op zijn eigen gedrag.

### 13. De overgang naar acte 3

De leerlingen bedenken hoe hun hoofdpersonage tot een nieuw inzicht komt en hoe hij besluit om nog één keer alles op alles te zetten.

## Acte 3: De oplossing

### 14. De finale

De leerlingen creëren een climax (een hoogtepunt), waarin het hoofdpersonage een strijd aangaat met de vijand of de tegenwerkende (mentale) krachten, die laat zien of het personage definitief veranderd is.

### 15. Het slot

De leerlingen beschrijven de verandering van een personage en de wereld om hem heen.