



Indeling



| |
|--|
| Introductie, Samenwerken |
| Brainstormen & Research |
| (1) Premisse/Centrale vraag, (2) Logline, (3) Synopsis (informatielijn, interesselij, presentatielij) |
| Karakteriseren (dramatiseren / interesselij) |
| Structuren (Syd Field): Step-outline (evt. thema's & lagen). |
| Treatment (verhaal in B-M-E (wendingspunten) & scènes uitwerken) |
| Draaiboek (découpage, beeldverhaal) |
| Opnamen (call-sheet, aanpak, interview, regie) |
| Montage |

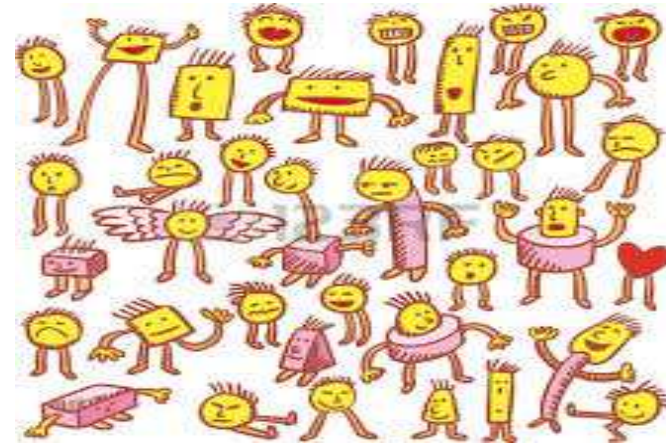


Karakters omschrijven



Denk aan zijn/haar

- verleden,
- achtergrond,
- specifieke eigenschappen,
- interesses,
- manier van reageren, etc.
- (vooral de protagonist) heeft iets bijzonders (t.b.v. identificatie van de kijker met de protagonist),
- Drama is conflict en dat vraagt om sterke karakters.



(teggengestelde eigenschappen voor verschillende karakters werkt het best) → Zie voorbeeld De Spreekbeurt.



Karakters



Opdracht (als groep)

Bedenk twee karakters voor je film en bedenk per karakter: 1. verleden, 2. achtergrond, specifieke eigenschappen, interesses, manier van reageren.

(maak twee kolommen, zie voorbeeld De Spreekbeurt)





Karakter ontwikkelingen

(zie o.a Schrickx, p. 36-37, 50-55)



-
- Eerst de karakters goed uitwerken, dan pas de gebeurtenissen,
 - Karakter ontwikkelingen niet expliciet (vertellend) in het verhaal, maar impliciet (beeldend),
 - Een karakter moet een doel hebben in het verhaal,
 - Een karakter wil iets bereiken of juist iets voorkomen.
 - De spanningsboog zo groot mogelijk maken. Bijvb.: aan het einde een groot bewustzijn → aan het begin totaal geen bewustzijn !

Opdracht (als groep):

Bedenk voor ieder karakter één of meerdere karakter-
ontwikkelingen, d.w.z. beschrijf het karakter op het

1. Eind: 2. Midden: 3. Begin:



Een verhaal



Wat is een verhaal?

- Waar gaat het over → Premisse
- **Held** (protagonist) **en een Anti-held** (antagonist)
- **Begin:**
 - De beginsituatie (expositie)
 - Een probleem dat opgelost moet worden (het doel)
- **Midden**
 - Werken om je doel te bereiken
 - Dat gaat niet zomaar: tegenwerkingen
- **Eind:**
 - Een goed einde (of niet?) 

1. Gehele film
2. Per scène



Voorbeeld 1



| Chicken run (toon trailer) | |
|----------------------------|---|
| Protagonist | Kip Ginger |
| Antagonist | Boerin (+ boer) |
| Probleem | Kippen gaan in de kippepastei |
| Doel | Kippen willen ontsnappen |
| Begin | Kippen op de boerderij, boer/boerin, pasteimachine |
| Midden | Allerlei pogingen om te ontsnappen (die allemaal mislukken) |
| Eind | Ontsnappen met een zelfgebouwd vliegtuig lukt |





Voorbeeld 2



| Leren schaatsen | |
|-----------------|--|
| Protagonist | Degene die leert te schaatsen |
| Antagonist | Gladde ijs / de schaatsen / eigen onhandigheid / eigen angst / |
| Probleem | Kan niet schaatsen |
| Doel | Leren schaatsen |
| Begin | Vallen, etc. |
| Midden | Oefenen, angst overwinnen, niks breken |
| Eind | (goed) Het is gelukt / (slecht) in een wak |

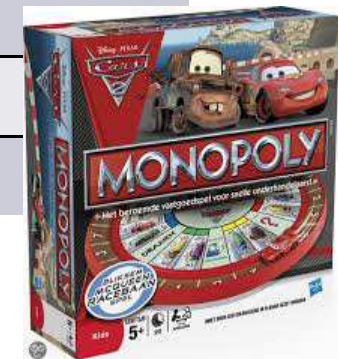




Voorbeeld 3



| Pa leest de krant | |
|-------------------|---|
| Protagonist | Pa |
| Antagonist | Kinderen die een spelletje willen doen |
| Probleem | Pa wil de krant lezen, maar wordt gestoord |
| Doel | Samen een bordspel spelen |
| Begin | Pa leest de krant, kinderen, spelletje doen? |
| Midden | Kinderen gaan klieren om pa zo ver te krijgen |
| Eind | Doel bereikt: samen een spelletje doen |

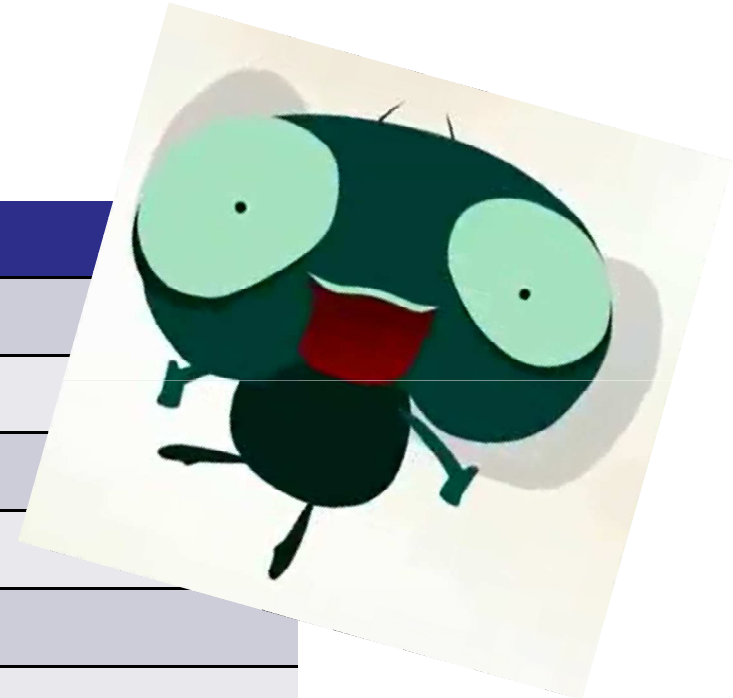




Voorbeeld 4

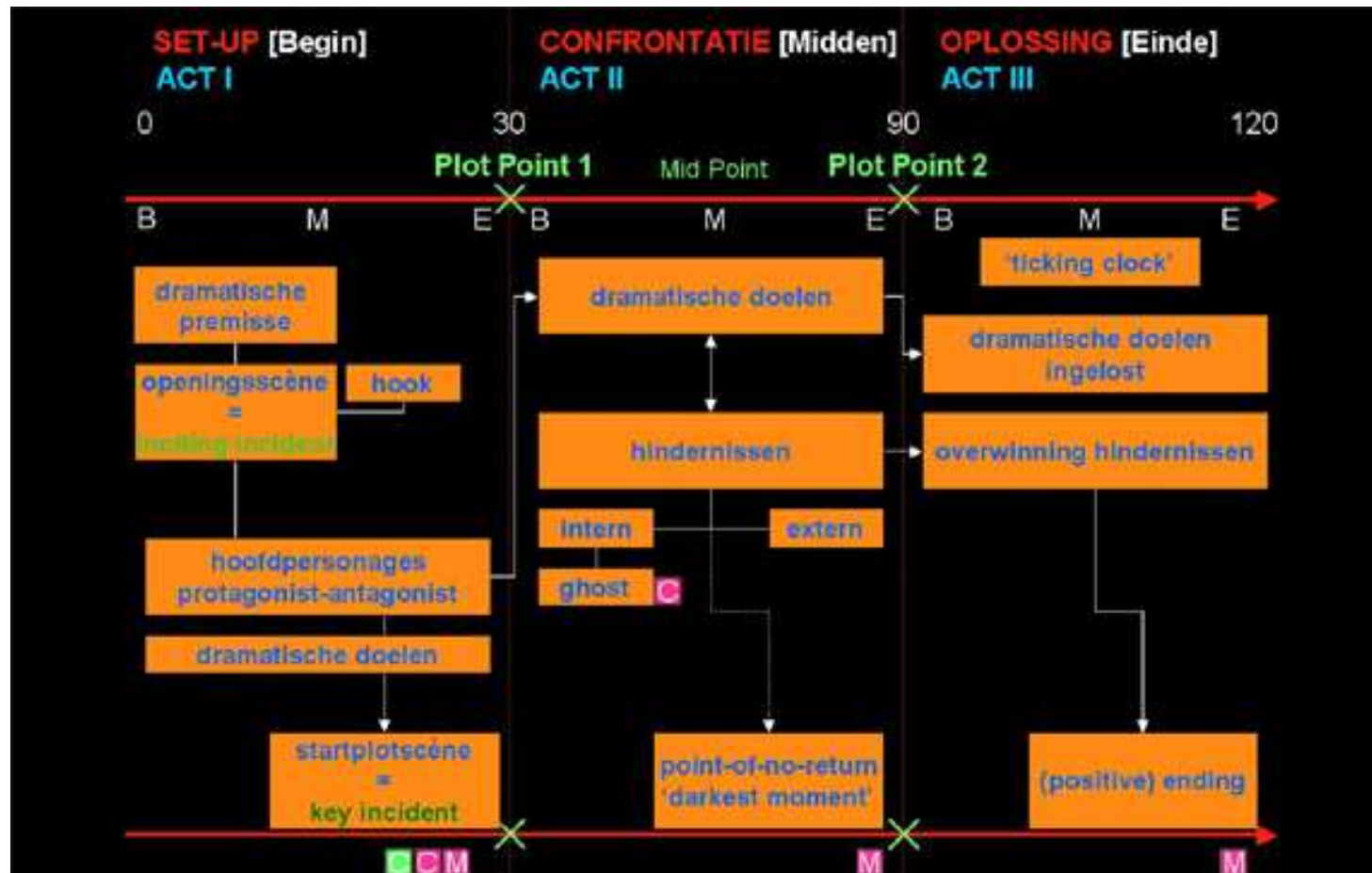


| One minute fly (toon film) | |
|----------------------------|--------------------------------|
| Protagonist | De vlieg |
| Antagonist | 1 minuut (de tijd / deadline) |
| Probleem | To do list in 1 minuut |
| Doel | De To-do lijst afmaken |
| Begin | Geboren worden |
| Midden | De lijst aflopen |
| Eind | De lijst is af |



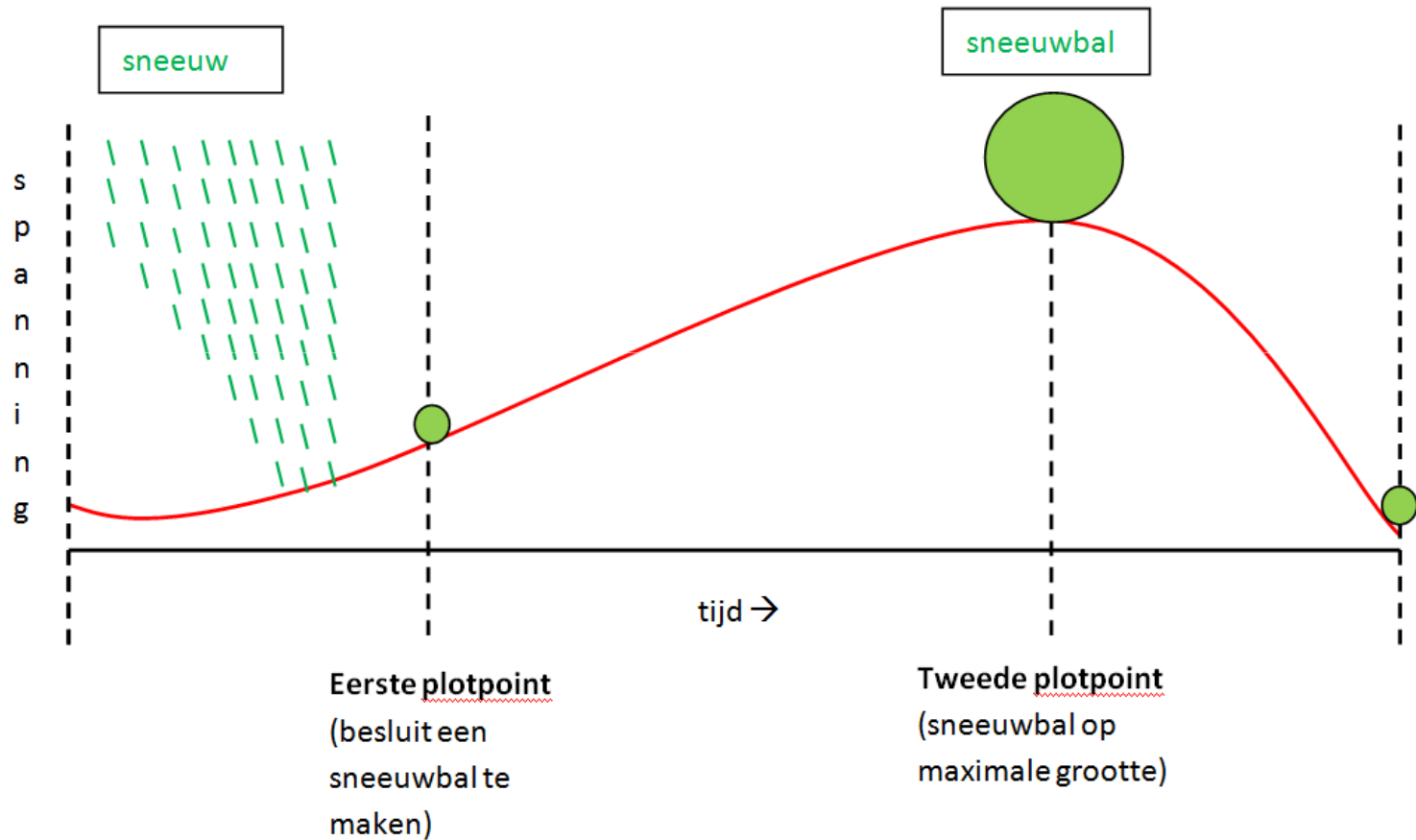


Syd Field 1





Syd Field 2





Huiswerk



- Bedenk nu je filmverhaal
 - Premisse + Titel
 - Protagonist + Probleem/doel
 - Antagonist
 - Synopsis (begin(25%)/midden(50%)/eind(25%))
- N.B. moet ook *uitvoerbaar* zijn
- Denk aan de doelgroep → *Identificatie*
- Werk “van achter naar voren”
(bedenk 1. Eind → 2. Midden → 3. Begin) !