



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).
Van Verhaal naar Treatment (B-M-E (wendingspunten) & scènes uitwerken)
Draaiboek (découpage, beeldverhaal)
Opnamen (call-sheet, aanpak, interview, regie)
Montage



Fase 1: Introductie

(bron: Jasper Vreeken: Korte Speelfilm maken, hfst. 4 en 6)



- 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.
- 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.*
- 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.



Fase 2: Probleem



Introductie van het probleem (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* / *plotpoint*: *het verhaal krijgt een draai. Zonder dit moment komt het verhaal nooit tot ontwikkeling.*



Fase 3: Actie van de held



Het middenstuk, turning point twee

- 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 evt. drie: turning point drie moet de protagonist meer voor het blok zetten dan turning point 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)



Fase 4: Het hoogtepunt v/d film



Het hoogtepunt van de film: 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, behaalt 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.



Fase 5: De afwikkeling



De afwikkeling

- **Hoe loopt het af?** Hoe pakt het gedrag van de protagonist uit na het hoogtepunt? Wat zijn de consequenties?
- **Doel bereikt:** 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!



Opdracht



Beschrijf de afzonderlijke fasen (fase voor fase, zie hierna) in steeds één zin / twee zinnen (gebruik al je informatie: research verslag, Synopsis, thema/lagen tabel, etc.

(bron: Jasper Vreeken “Korte Speelfilm maken”)



Treatment 1/3



Treatment

- Denken in beelden
- WEL: concreet gedrag, wat ziet en hoort de kijker:
“ We zien ”, “We horen ... ”
NIET: gedachten of emoties
- Ook: schiften / Keuzes maken

Dus niet: *“Hij dacht, wat heb ik een zwaar leven”*

Maar: *“Hij keek naar beneden en sloot zijn ogen”*

(en hopen dat de kijker dan denkt “Wat heeft hij een zwaar leven”



Oefening: Hoe ziet het eerste beeld eruit?

→ ogen dicht, inbeelden, ogen open, opschrijven



Treatment 2/3

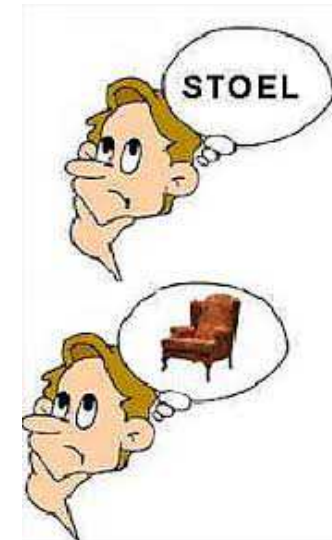


(klassikaal, rondje maken)

WEL: concreet gedrag, wat ziet en hoort de kijker,

NIET: gedachten of emoties.

- Ollie in beeld, die liefdevol zijn koeien verzorgt.
- De natuur schudt de winter van zich af.
- Op zo'n mooie rustige doordeweekse dag
- Wordt boer Ollie gebeld door de boswachter.
- Boer Ollie schrikt zich rot.
- Als hij de zwarte stinkende troep in het verse gras ziet.
- Hoogstwaarschijnlijk komt dit door een lek geraakte gasleiding.
- In het hoofd van boer Ollie komen paniekgedachten opzetten.
- Boer Ollie zit voor de buis en kijkt gespannen.





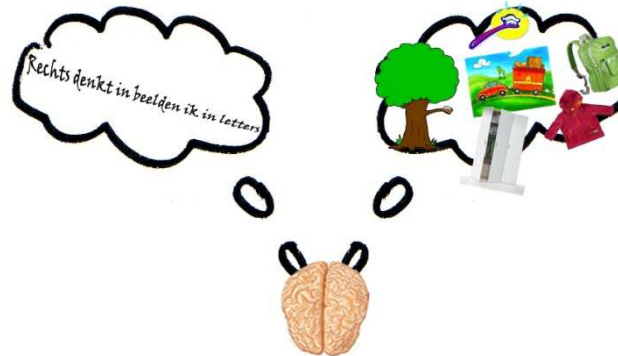
Treatment 3/3



WEL: concreet gedrag, wat ziet en hoort de kijker, NIET: gedachten of emoties.

Oefening (individueel): beschrijf wat je ziet en hoort bij

- *Piet zit in de woonkamer, de tel. gaat, hij neemt op en schrikt duidelijk. Hij staat snel op, grist zijn sleutels van het aanrecht, loopt naar de hal, pakt zijn jas en loopt naar buiten.*





Huiswerk



- Maak het treatment: beschrijf voor ieder van de eerder gemaakte 8-10 scènes wat je (als kijker) ziet en wat je (als kijker) hoort.
Maak twee kolommen.

=====

Scène: 1. Int/Ext - Op de boerderij - Middag

Doel:

We zien

.....

.....

.....

We horen

.....

.....

.....

=====

N.B. Voor docu geen dialogen bedenken (echter wèl de strekking).

