



# Portretfilm maken



| wk | datum   | Omschrijving  | Huiswerk (daarna)                            |
|----|---------|---|--|
|    |         | <b>Introductie</b>                                  |  |
| 35 | 29 aug  |   |  |
| 37 | 12 sept | Koppels/Thema/geïnterviewde/tijdslijn               | <b>Voorgesprek houden + Tijdslijn maken!</b> |
| 39 | 26 sept | Titel, Logline, Premisse                            | <b>Idem (maken)</b>                          |
| 41 | 10 okt  | Synopsis, Step-outline 1/2                          | Idem (maken)                                 |
| 43 | 24 okt  | <b>Herfsvakantie</b>                                |  |
| 45 | 7 nov   | Synopsis, Step-outline 2/2                          | Idem (maken)                                 |
| 47 | 21 nov  | Interview plan                                      | Idem (maken)                                 |
| 49 | 5 dec   | <b>Sinterklaas</b>                                  |  |
| 51 | 19 dec  | Interview techniek (logische niveaus + opnamen)     | Interview opnemen + uitschrijven             |
| 1  | 2 jan   | <b>Kerstvakantie</b>                                |  |
| 3  | 16 jan  | Verhaallijn interview                               | Idem (maken)                                 |
| 5  | 30 jan  | Extra shots (call-sheet)                            | Idem (maken)                                 |
| 7  | 13 febr | Monteren - aanpak/technieken 1                      | Start monteren                               |
| 9  | 27 febr | Intro's (+ Ingrid Kleinsman)                        | Monteren                                     |
| 11 | 12 mrt  | Monteren - aanpak/technieken 2                      | Monteren                                     |
| 13 | 26 mrt  | Afwerking & exporteren                              | Monteren (afronden)                          |
| 15 | 9 apr   | <b>(witte donderdag)</b>                            |  |
| 17 | 23 apr  | <b>Première met alle Portretfilms (afsluiting).</b> |  |





# Aanpak



1. Thema → Titel

2. Logline

3. Premisse



*volgorde*



(verschillende opties beschrijven)

4. Synopsis (samenvatting)

5. Step-outline

- Structuur aanbrengen
- Scènes beschrijven
- Karakter ontwikkelingen (“drama”)
- Visualiseringstools
- Spanningsboog

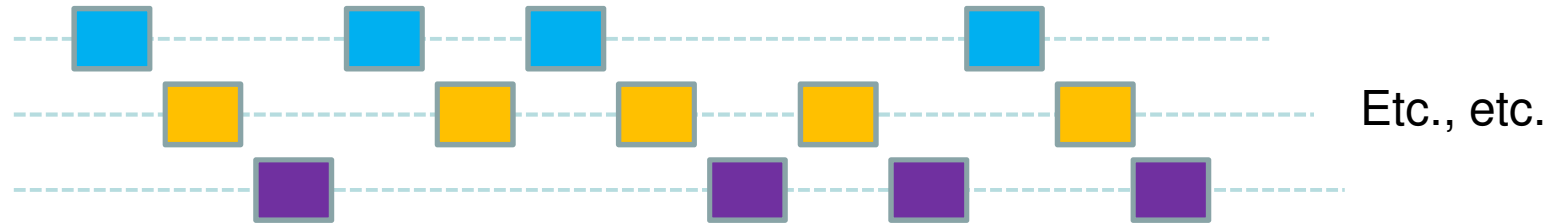
Vandaag



(keuzes maken)



# Thema's & lagen 1/2



Thema: waar gaat de film over, wat wil je (als maker) overbrengen (premissie)

*Voorbeeld: "Borne is erg actief met sport"*

Lagen: hoe beeld je dat dan uit, met welke invulling (de afzonderlijke (gemonteerde) parallelle verhaallijnen)

*Opdracht (5min, in koppels): welke lagen=verhaallijnen kunnen jullie bedenken? Hoe laat je die dan zien?  
(zie volgende sheet)*



## Thema's & lagen 2/2



---

### Voorbeeld: welke verhaallijnen (lagen)?

- Het beleid (promotie/subsidies) van de Gemeente Borne (interview met de wethouder).
- De (regionale) sportclubs (NEO, Apollo,..) (presenteren zichzelf).
- De (sportieve) activiteiten zelf (live beelden).
- Sportman/vrouw verkiezing van het jaar (impressie/VO)
- Het sportieve karakter van de Bornenaren (beelden op muziek).
- Bekende Bornse sporters (Marleen Veldhuis, ... +VO)



# Synopsis



---

Met alle voorgaande maak je een *Synopsis* (samenvatting).

- Belangrijkste fase tijdens het schrijven.
- Beschrijft de belangrijkste elementen van het verhaal.
- Half tot heel A4'tje (*in proza vorm*).
- Belangrijke punten (zie hands-out Miranda):
  - Hoofdthema en “Lagen”.
  - De belangrijke ontwikkelingen.
  - Wat gebeurt er waar en wanneer met wie.
  - Originele situaties, problemen en oplossingen beschrijven.
  - Onderscheid begin, midden en einde.
  - Nog geen scènes of dialogen (doen we later).

De (*story*) structuur staat nu (voor even) vast!!!



# Synopsis voorbeeld



Zie

“*Voorbeeld05\_Synopsis\_Lau06okt2019.docx*”.

## Synopsis “Nederlands”

*(versie 6 okt 2019)*

### **(1) Begin: Establishing (de 5 W's en vraag/doel, lengte 2 à 3 minuten)**

Shewit, zijn moeder en zijn Eritrese vriend Johannes spelen een spelletje scrabble, soms met Eritrese woorden, soms met Nederlandse. Shewit kijkt wat dromerig voor zich uit. Hij denkt aan alle vrienden en familie die hij heeft achtergelaten in zijn land Eritrea. Zijn vriend Johannes is bij hem en ze praten (in hun eigen taal, het wordt bewust niet ondertiteld, de Nederlandse kijker begrijpt het dus niet) over vroeger. De (Eritrese) muziek overstemd al snel hun stemmen en we zien beelden (flash-backs, foto's, YouTube films) van voor en tijdens zijn “vlucht” naar Nederland (ondersteunt met stukjes van het interview). We zien de aankomst in Nederland.

[wendingspunt 1] (interview) De moeilijke vlucht naar en ontvangst in Nederland.

### **(2) Midden: Toewerken naar de oplossing (lengte ca 5 minuten).**

*(ondersteunen met stukjes interview)*

*Etc., etc.*



# Structuur aanbrengen



(meer) Structuur in je 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



| Animatiefilm Chicken run |   |
|--------------------------|---|
| Protagonist              | Kip Ginger  |
| Antagonist               | Boerin (+ boer)   |
| Probleem                 | Kippen gaan in de kippepastei                                   |
| Doel                     | Kippen willen ontsnappen  |
| Begin                    | Introductie Kippen op de boerderij, boer/boerin, pastei machine |
| 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                     |

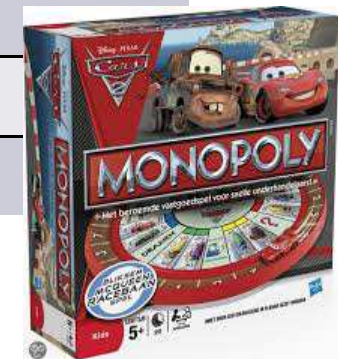




# Voorbeeld 3



| 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        |



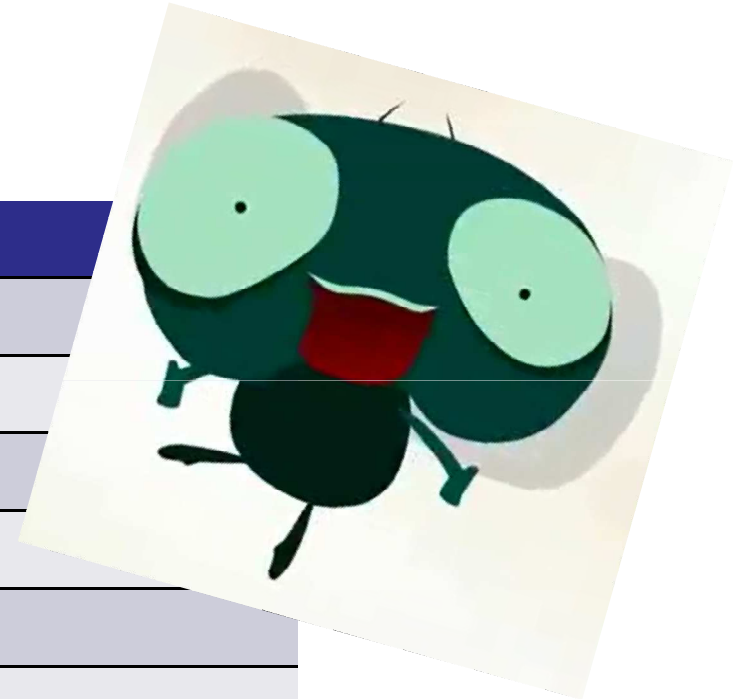
Volgende sheet: One minute fly (toon film) . . . .



# Voorbeeld 4



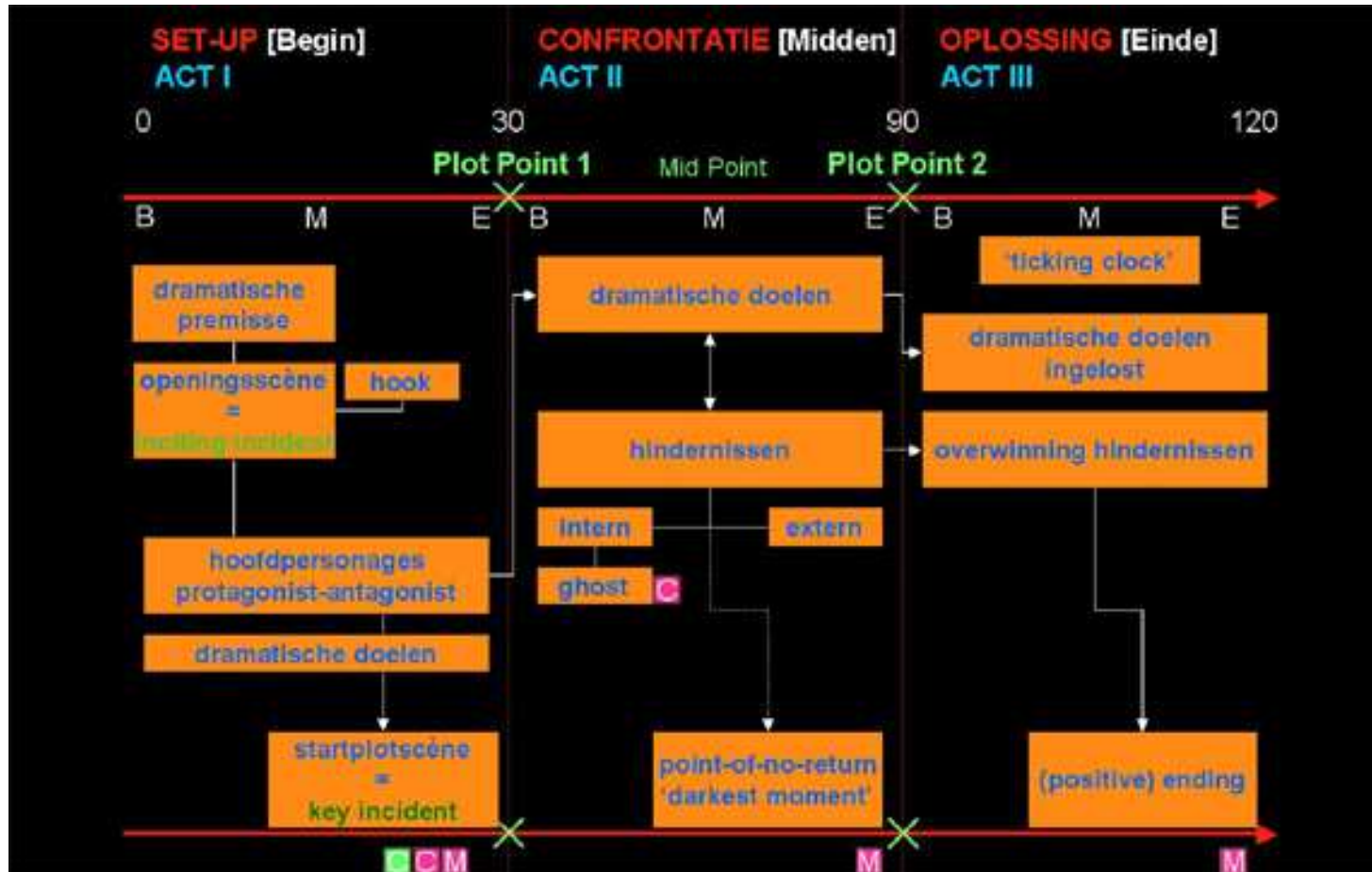
| One minute fly (toon film) |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| Protagonist                | De vlieg                       |
| Antagonist                 | 1 minuut (de tijd / deadline ) |
| Probleem                   | To do list in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





# Syd Field 1/2

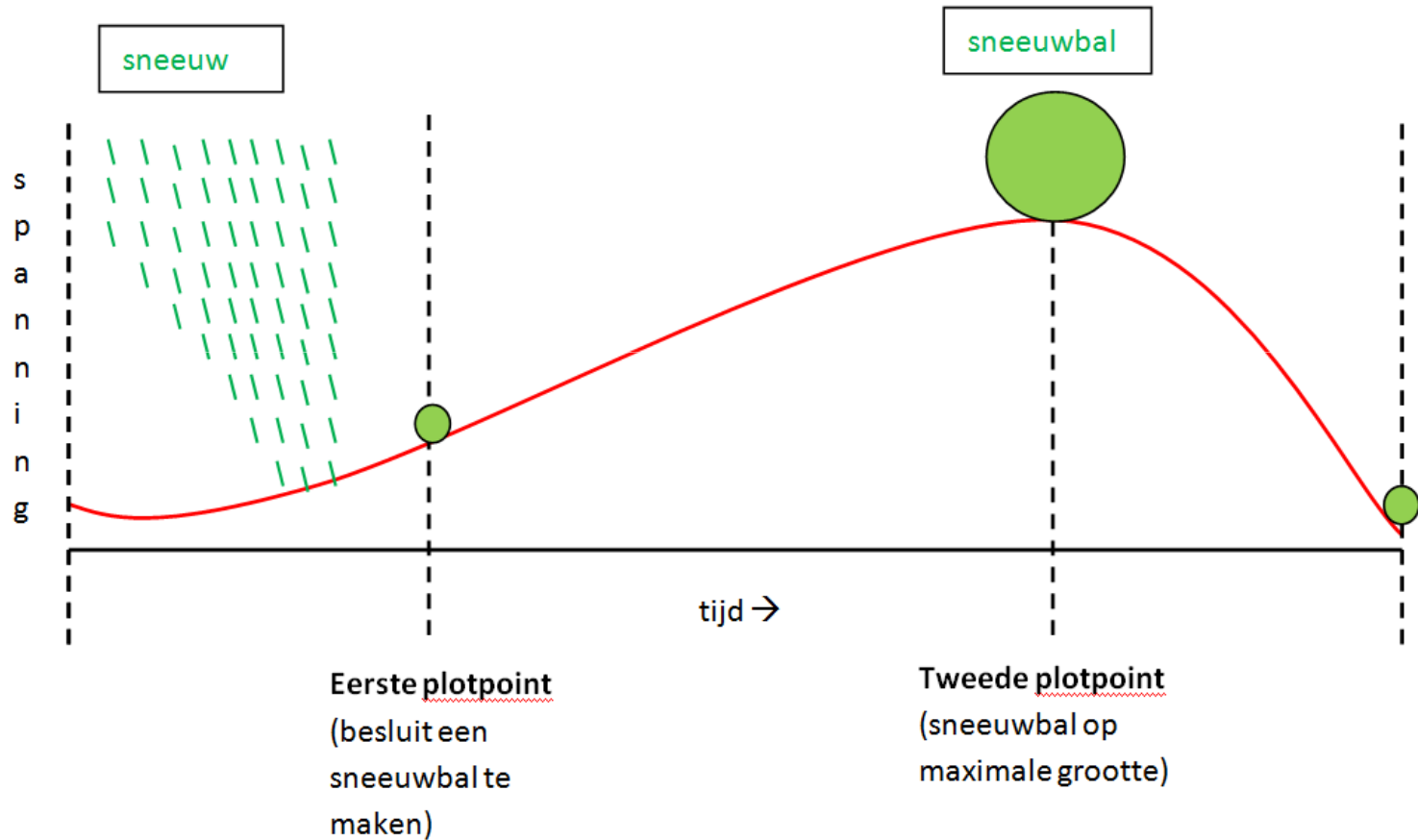
## Verhaalstructuur





# Syd Field 2/2

## Spanningsopbouw





# Scènes en Sequenties



- Een Step-Outline bestaat uit *scènes* en *sequenties*.
  - Scène: een dramatische eenheid wat betreft tijd, plaats èn handeling (vgl. boek: alinea).
  - Sequentie: een dramatische eenheid wat betreft tijd, plaats òf handeling (vgl. boek: hoofdstuk)
- Dus:
  - als er alleen van tijd òf plaats veranderd wordt (maar niet van handeling)  
→ nieuwe scène! (vergelijk “*Alinea*” in een boek)
  - als er van tijd, èn plaats, èn handeling veranderd wordt  
→ nieuwe sequentie! (vergelijk “*Hoofdstuk*” in een boek)Tussen 2 sequenties is er dus geen *direct* verband in tijd, plaats of handeling!
- Voorbeeld/Oefening (geef de scène(s)/sequenties(s) aan)

*Piet in de woonkamer, tel. gaat, staat op, pakt zijn sleutels van het aanrecht, loopt naar de hal, pakt zijn jas, loopt naar buiten, opent de deur van de auto, stapt in, steekt achteruit de straat in, geeft gas en rijdt weg de straat uit.*



# Step-outline



| Acte                   | Fase   | scène     |
|------------------------|--|-----------|
| <u>Begin</u><br>(25%)  | Introductie personen (karakters) + bestaande situatie (5 W's: wie, wat, waar, wanneer, waarom) | 1 + 2     |
|                        | Introductie probleem/doel<br>+ Eerste wendingspunt (plotpoint)                                 | 3 + 4     |
| <u>Midden</u><br>(50%) | Werken aan de oplossing - stap 1   | 5 + 6     |
|                        | Werken aan de oplossing - stap 2   | 7 + 8     |
|                        | Werken aan de oplossing - stap 3 (+ 2 <sup>e</sup> plotpoint)                                  | 9 + 10    |
| <u>Slot</u> (25%)      | Doel bereiken → bereikt (+ verhaallijnen afronden)   | 11 t/m 14 |

- Per sequentie (1 of meer scènes) een 'narratieve' cyclus van de protagonist (hoofdpersoon).
- Iedere scène heeft weer een hoofdpersoon met een doel, iets/iemand dat/die tegenwerkt en een "begin-midden-eind".



# Step-Outline voorbeeld



Zie “*Voorbeeld06\_StepOutline\_Lau10okt2019.docx*”

## Step-Outline “Nederlands” (structuur: opsplitsen in scènes) (*versie 10 okt 2019*)

N.B. De step-outline hieronder beschrijft de “*Story*” (het verhaal), scènes kunnen later in de montage (dat wordt dan de “*Plot*”) verplaatst en/of deels gemengd worden.

### 1. Begin

| Sc. | Doel   | Omschrijving Begin (totaal 2:00min)  |
|-----|--|--|
| 1   | Introductie Shewit, zijn moeder en zijn vriend(in) (0:30min) | Shewit, zijn moeder en Rina/Rens spelen een spelletje scrabble, soms met Eritrese woorden, soms met Nederlandse.   |
| 2   | Introductie van de persoon Shewit en de vlucht (1:00 min)    | [Interview] Waar vandaan? Waarom vluchten jonge jongens (zoals Shewit)? (→ wil niet ‘levenslang’ in het leger (de SAWA: YouTube beelden), vader is als soldaat overleden (Shewit was 1 jaar), ...)   |
| 3   | Eerste aanzet probleem/doel (0:30min)                        | Shewit kijkt (tijdens het scrabblen) wat dromerig voor zich uit en denkt aan alle vrienden en familie (oude foto’s tijdens interview) die hij heeft achtergelaten in Eritrea <sup>1</sup> Flash-backs van de vlucht (Soedan-lopen, Libië-vollebusje, boottocht). |
| 4   | Tonen aankomst in Nederland                                  | We zien de aankomst in Nederland (YouTube beelden en/of filmen bij zijn oude woongroep in Hengelo).  |





# Huiswerk



- 
- Gebruik al je eerdere verslagen en kies één van je beschreven *titel/logline/premisse* alternatieven.
  - Bedenk nu voor je filmverhaal:
    - Protagonist (hoofdpersoon)
    - Probleem/doel
    - Antagonist (wie of wat werkt tegen)
  - Beschrijf de Synopsis  
(*maximaal één A4-tje (11punts Times Roman)!*).
  - Maak een eerste opzet voor een Step-Outline.
  - Graag uiterlijk ma 4 november naar Lau/Jan.



# Slot



Vragen?