

7. SCENARIO: TOEVOEGEN VAN TEKST

Na de treatment volgt de laatste stap in het schrijven van je scenario: het toevoegen van de tekst van de personages.

Geen koetjes en kalfjes

In een film zal je nooit een *conversatie* tegenkomen. Hoe gaat het met jou? Goed hoor, met jou? Prima. Lekker weertje he? Ja, heerlijk zonnetje! Nee. Elke zin doet ertoe. Niets wat gezegd wordt is toevallig, alles is bedacht. En heeft een bedoeling. In film gaat het niet over koetjes en kalfjes. Behalve als dat de bedoeling is natuurlijk.

De dialoog

We concentreren ons nu op de dialoog, de meest gebruikte –loog in film. Dit is een gesprek tussen twee mensen. Vaak is dit een gesprek tussen de protagonist (hoofdrolspeler) en de antagonist (tegenspeler). In een dialoog heb je de zogenaamde 'actie-reactie'. Stel, de protagonist neemt het initiatief tot het gesprek, dan noemen we dit de actie. De antagonist reageert dan met een reactie. In de dialoog hebben de protagonist en de antagonist een tegenovergesteld doel.

De beat

Een dialoog is opgebouwd uit beats. Een beat is één actie + één reactie. De beats bouwen op naar een steeds grotere spanning. Op het hoogtepunt van de dialoog is de vraag: wie gaat er winnen? Het eind van een dialoog kan een turning point zijn: neemt het verhaal door deze dialoog een andere wending?

Stilte is spanning

Als je een dialoog aan het schrijven bent die belangrijk is voor het verhaal, dan zit daar spanning in. Je maakt de kijker nieuwsgierig naar wat er gaat gebeuren, hoe de personages op elkaar gaan reageren. Die spanning creëer je door je personages na te laten denken over wat ze moeten doen. En wat hoor je als iemand nadenkt? Precies: niets! Stilte is spanning. Geef je personage tijd om na te denken, perplex te staan, het verlies aan te voelen of de woede aan te laten zwellen.

Subtekst

Vaak zeg je niet wat je denkt. Omdat je dat niet wilt, of niet durft, die ander geen pijn wilt doen, er zijn allerlei redenen voor. Je zegt dan iets wat er op lijkt. Of ermee associeert. Dit noem je *subtekst*. Subtekst kan ervoor zorgen dat je personage niet letterlijk uitlegt wat hij bedoeld. Dat geeft spanning. De kijker heeft wel een idee wat je personage wil zeggen, maar weet het niet zeker. En weet ook niet wanneer hij wel gaat zeggen waar het op staat.

SCENARIO: DE SCHRIJFSTRUCTUUR

In een scenario centreer je de dialogen. Je zet de naam van degene die tekst heeft boven de tekst met hoofdletters.

Je nummert bij de dialogen de beats. Zo krijg je overzicht van hoe de dialoog is opgebouwd. Bij de eerste versie van de dialoog staat er soms een beat te weinig in, of één of meer teveel. De nummering helpt je daar inzicht in te krijgen. Als het scenario helemaal klaar is, haal je die zaken weg.

EXPOSE

1. EXT DAM DAG

Jan loopt over de Dam. Hij heeft een sip gezicht en kijkt naar beneden.

BEAT 1
VOORBIJGANGER
He kijk uit waar je loopt!

JAN
O, sorry.

BEAT 2
VOORBIJGANGER
Wat nou 'sorry,' je moet gewoon voor je uitkijken man!

JAN
Sorry man!

BEAT 3
VOORBIJGANGER
Ja dat zal wel.

JAN
...

Jan kijkt verbaasd naar de voorbijganger. Dan loopt hij door en kijkt weer naar de stoep.

JAN (mompelt)
Waarom denkt iedereen dat ik alles expres doe?

2. INT /EXT LOCATIE DAG/AVOND

Enzovoort.

Off screen

Als je een personage iets wilt laten zeggen, maar je wilt iemand anders in beeld laten zien (bijvoorbeeld iemand die schrikt doordat hij wakker wordt geroepen) dan geef je dat als volgt weer:

MOEDER (OFF SCREEN)
Jan, je hebt je weer eens verslapen!

Jan schrikt wakker.

Emotie

Als je wilt dat een tekst met een bepaalde emotie gezegd wordt, zet je dat tussen haakjes achter de naam:

JAN (verdrietig)
Ik leer het ook nooit.