

Filmplan *Nederlands*

(Lau Hopmans, 16 nov 2022)

1. (werk)Titel: “*Nederlands*”

2. Logline (zie o.a. Joost Schrickx, “*Basisboek Scenarioschrijven*”, hfst. B.6 (p. 88))

“*Nederlands*” is een portretfilm waarin de jonge pro-actieve Shewit andere jonge vluchtelingen in Nederland oproept de heimwee en ellende achter zich te laten en te gaan werken aan hun toekomst door allereerst de Nederlandse taal te leren.

3. Premisse (rode draad, moraal)

Methode 1

Beginsituatie (Wat doe je? Waar? Wanneer?)	Centrale handeling (de ‘motor’, de manier waarop, wat zijn je kwaliteiten, wat is voor jou belangrijk op dat moment?)	Eindsituatie (leidt tot, geeft dan, wat heb je bereikt, wat voor iemand ben je dan uiteindelijk?)
Als je als volslagen vreemde in een onbekend land aankomt, ...	en je gaat enthousiast op allerlei manieren Nederlands leren, ...	dan leidt dat tot het begin van je geslaagde integratie.

Korter: “*Je integratie begint met Nederlands leren*”

Methode 2: Met gebruik van twee tegengestelde morele waarden

(methode Schricks, zie zijn vlog <https://www.youtube.com/watch?v=mxX6RnNjNug>)

Bedenk de twee (voor je verhaal) belangrijkste **tegengestelde waarden** (die zitten in het karakter van de protagonist):

(1) (de *meewerkende* = *positieve*) Hoge morele waarde(n):

.....

(2) (de *tegenwerkende* = *negatieve*) Lage morele waarde(n):

.....

die samen zorgen voor een spanningsveld (innerlijk conflict) (→ wordt het einddoel wel of niet bereikt?).

Ontwikkeling voor een *gelaagd* (en geloofwaardig) verhaal:

- In het begin neig je meer naar de *negatieve* karaktereigenschap (→ het gaat niet lukken!)
- Maar ergens gaat de *positieve* karaktereigenschap overwinnen (en dat leidt tot de oplossing!).

Ook: beiden morele waarden moeten wel reëel/realistisch zijn (moeten wel een kans maken)!

Premisse wordt dan: “(1) (=zijn *positieve* karaktereigenschap)” leidt er toe dat de protagonist uiteindelijk zijn dramatische einddoel bereikt ondanks “(2) (= zijn *negatieve* karaktereigenschap)”.

Voor deze film:

.....

4. Synopsis (samenvatting)

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

(ondersteunen met stukjes interview)

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] De moeilijke vlucht naar (en ontvangst in) Nederland.

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

(ondersteunen met stukjes interview)

Met beelden van het spelletje scrabble en delen van het interview, wordt duidelijk dat Shewit zijn verleden achter zich wil laten en hard werkt aan het leren van de Nederlandse taal (en dus zijn integratie). Met de volgende scènes (in scène zetten) wordt duidelijk dat hij het Nederlands steeds beter beheerst.

- Shewit werkt bij de Action en de winkelmanager legt hem herhaaldelijk iets (voor hem relatief simpels) uit ("*De stickers moeten op de onderkant, niet aan de zijkant!*"), pas door het expliciet aan te wijzen begrijpt Shewit (die zich duidelijk schaamt) wat hem wordt gevraagd.
- Shewit voetbalt op straat met zijn Eritrese vrienden. Ze praten eerst alleen hun eigen taal totdat Shewit in het Nederlands begint ("*Hé, hier, ik sta hier!*"). De anderen kijken verbaasd en gebaren (*wat doet hij nou vreemd!*).
- Shewit helpt in de klas (basisschool, groep 8). De kinderen bedenken (moeilijke, nieuwe) werkwoorden voor Shewit en Shewit moet uitbeelden (niet zeggen) wat het is.

Slot: doel bereikt, alle verhaallijnen afronden (lengte 2-3 minuten).

Waarin duidelijk wordt dat Shewit niet alleen zelf op de goede weg is, maar ook andere Eritrese jongeren wil motiveren/helpen om toch vooral hard te werken aan het leren van de Nederlandse taal.

- *[wendingspunt 2]* Shewit schudt (tijdens het scrabblen) zijn vriend Johannes door elkaar en zegt (in het Nederlands) dat hij moet stoppen met piekeren over vroeger. Johannes stoot boos het scrabble bord van tafel en antwoordt in het Engels dat hij het niet begrijpt, waarop Shewit (in het Nederlands) antwoordt dat het daar nou juist om gaat: leer de taal en praat met andere Nederlanders!
- Shewit laat zien hoe je gelukkig kunt worden in een volkomen vreemd land: negeer je eigen verleden niet, maar werk continu aan je eigen toekomst in dat oneigen Nederland. Hij helpt de kinderen van groep 8 met de Nederlandse taal ("*Dit voltooide deelwoord eindigt echt op een d, de laatste letter zit niet in 't kofschip!*")¹, zijn Nederlandse voetbalteamleden maken taalgrapjes met hem ("*De bal is niet altijd rond*")² en hij helpt zijn moeder met de eerste Nederlandse woordjes (beelden scrabble).

Alternatieven

- (midden deel) Nog iets met het restaurant in Enschede waaruit het belang van de taal blijkt? → (met een enorme stapel vieze borden) "*Shewit, was jij de borden even af*", waarna Shewit ze in de vaatwasmachine doet (lichte/lacherige ergenis bij zijn baas).

¹ Zie bijvb. <https://taalhelden.org/bericht/hoe-gebruik-je-t-kofschip> !

² Wat soms zo zeker lijkt, ligt in werkelijkheid toch wel eens anders.

5. Step-Outline *(geeft de structuur aan, dus opsplitsen in scènes)*

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.

Begin

Sc.	Doel	Omschrijving Begin (totaal 2:00min)
1	Introductie Shewit, zijn moeder en zijn vriend (0:30min)	Shewit, zijn moeder en Johannes 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 scrabbelen) wat dromerig voor zich uit en denkt aan alle vrienden en familie (oude foto’s tijdens interview) die hij heeft achtergelaten in Eritrea ³ 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).

Midden

Sc.	Doel	Omschrijving Midden (totaal 4:30min)
5	Moeilijke start in Nederland (60 sec)	Shewit voetbalt op straat met zijn Eritrese vrienden. Ze praten eerst alleen hun eigen taal totdat Shewit in het Nederlands begint (“ <i>Hé, hier, ik sta hier!</i> ”). De anderen kijken verbaasd en gebaren (<i>wat doet hij nou vreemd!</i>).
6	(30 sec)	[Interview + beelden scrabble] Ondersteunend “Moeilijke start in Nederland”
7	Besef bij Shewit: ik moet Nederlands leren! (60 sec)	Shewit werkt bij de Action en de winkelmanager legt hem herhaaldelijk iets (voor hem relatief simpels) uit (“ <i>De stickers moeten op de onderkant, niet aan de zijkant!</i> ”), pas door het expliciet aan te wijzen begrijpt Shewit (die zich duidelijk schaamt) wat hem wordt gevraagd.
8	(30 sec)	[Interview + beelden scrabble] Ondersteunend “Besef bij Shewit: ik moet Nederlands leren!”
9	Shewit is hier pro-actief mee bezig en leert al snel. (60 sec)	Shewit helpt in de klas (basisschool, groep 8). De kinderen bedenken (moeilijke, nieuwe) werkwoorden voor Shewit en Shewit moet uitbeelden (niet zeggen) wat het is (gebruik nu Nederlandse muziek).
10	(30 sec)	[Interview + beelden scrabble] Ondersteunend “Shewit is hier pro-actief mee bezig”

³ Nog passende (lieftst wat emotionele) muziek aan Shewit vragen.

Slot

Sc.	Doel	Omschrijving Slot (totaal 2:30min)
11	Niet te veel piekeren over je verleden, maar ...	Shewit zit bij de Action achter de kassa en rekt af voor een klant. (of: De voetbal teamgenoten stoten Shewit (met de bal in zijn hand) aan (<i>“Kom, de bal is niet altijd rond, de tweede helft begint!”</i>). Shewit lacht en ze rennen samen enthousiast het veld op).
12	(0:30 + 0:30 min)	Shewits vriend Johannes probeert (tijdens het scrabblen) een Eritrees woord te plaatsen op het bord, maar het past nergens. Shewit zegt (in het Nederlands) dat zij moet stoppen met piekeren over vroeger. Johannes antwoordt in het Engels dat hij het niet begrijpt, waarop Shewit (in het Nederlands) antwoordt dat het daar nou juist om gaat: leer de taal en praat met andere Nederlanders!
13	... vooral actief werken aan je toekomst. Shewit is (dankzij zijn inzet) al goed geïntegreerd. (0:30 min)	Hij helpt de kinderen van groep 8 met de Nederlandse taal. Shewit (terwijl hij dat op het bord schrijft) <i>Dit voltooide deelwoord eindigt echt op een d, de laatste letter zit <u>niet</u> in 't kofschip!’</i> ,
14	Shewit wil ook graag anderen helpen (0:30min).	(sluit aan op scene 1) Shewit helpt zijn moeder met de eerste Nederlandse woordjes (beelden scrabble).
Aftiteling (0:30min)		-