

## Scenario

Een scenario is een chronologische beschrijving van een gebeurtenis, maar is beter bekend als een verhaalvorm die wordt gebruikt in de theater- en filmwereld.

In het klassieke scenariomodel zijn de volgende scènes te onderscheiden:

AKTE I

a. **openingsscène**

b. **introductiescene**: introductie van personages

c. **expositiescene**: iets over de karakters, uitleg van de belangrijkste aspecten van de film die nodig zijn om het verhaal te begrijpen

d. **moment van verandering**: hoofdpersoon gaat beginnen iets te ondernemen

AKTE II

e. **obstakels**: hoofdpersoon moet die overwinnen

f. **crisismoment**: dramatisch hoogtepunt; het moment dat stoppen te laat is (er zijn al teveel obstakels overwonnen: op 40 min van de film))

AKTE III

g. **confrontatiescene**: confrontatie met het zelf, met een ander, met het thema, etc.

h. **climax** (optioneel): om extra uit te pakken, werkelijke crisis is bij f.

i. **oplossing**

(j. laatste losse draadjes)

Vanaf het moment dat de film start gaat er een sneeuwbal rollen en wordt een lawine. De eerste minuut verwijst naar de laatste minuut.

## Ideeën

### Bedenk een thema

Een korte documentaire of speelfilm kan overal over gaan maar zorg er wel voor dat het uitvoerbaar is. Schrijf verschillende thema's op en overleg met jouw groep welke het leukst, meest interessantst en het best uitvoerbaar is.

### Ideeënlijst – vrije associatie

Schrijf op een A4 alle ideeën op die je te binnen schieten zonder na te denken of het mogelijk is. Dit is een belangrijke fase omdat je dan niets uitsluit. Ga je meteen je gedachten ordenen, baken je allerlei ideeën af, die misschien wel interessant kunnen zijn voor je film.

## Het schrijven

### Synopsis

Het opstellen van een synopsis is de eerste stap in het maken van een scenario. In een eerdere fase kan een idee voor een film ontwikkeld worden en een premissie neergeschreven die het idee bondig formuleert in een of twee zinnen. De eerste echte 'productiefase' is echter het schrijven van een synopsis. De synopsis beschrijft het verhaal in het kort, een half tot hoogstens een paar A4tjes. Het wordt duidelijk Wie de hoofdpersoon is, Waar het verhaal zich afspeelt, Wanneer het verhaal zich afspeelt, Wat – globaal – de inhoud is van het verhaal en Waarom het verhaal verteld moet worden.

## Treatment

Als de scènes vervolgens verder worden uitgewerkt, met een beknopte beschrijving van de situatie en van de handelingen, echter nog zonder dialogen, dan spreken we van een treatment.

## Dialogen

Het gaat hierbij niet zozeer om de tekst – wat iemand letterlijk zegt - maar veeleer om de subtekst – wat iemand bedoelt of met zijn tekst wil bereiken. Denk echter eerst aan het visuele en de opbouw van de scène alvorens aan dialogen te beginnen.

- Sluiten de beelden op elkaar aan?
- Vertellen ze het verhaal?
- Is er voldoende verschil in camerastandpunten en beeldgrootten?
- Is er ritme en continuïteit?

## Scenario

Als tenslotte de dialogen aan het treatment worden toegevoegd en de scènes nog iets verder en gedetailleerder worden uitgewerkt, spreken we van een scenario of script.

## Tips documentaire

Een documentaire moet beeldend zijn. Heb je alleen maar ‘talking heads’ (pratende mensen) in beeld, zal de kijker sneller afhaken. Ook kan beeldend materiaal, aanvullend zijn op datgene wat iemand vertelt.

### Research (documentaire)

Ga op onderzoek uit en verzamel dingen over het onderwerp. Dit kun je onder andere doen via:

- schriftelijke bronnen: boeken, kranten- en tijdschriftartikelen
- digitale bronnen: internet
- een deskundige: iemand die veel van het onderwerp afweet (is hij/zij ook in beeld met de documentaire, zie punt 5 - vertelvorm)
- een gesprek: met de mensen die geïnterviewd worden (zijn zij ook in beeld met de documentaire, zie punt 5 - vertelvorm)

### De vertelvorm (documentaire)

Bedenk wie je het verhaal laat vertellen. Er zijn verschillende vertelvormen en er is ook een combinatie van deze vormen mogelijk.

#### Vertelvorm

- de verslaggever of presentator vertelt het verhaal voor de camera
- in een interview laat je een 'deskundige' het verhaal vertellen
- voice-over - je ziet de persoon niet
- vertellen via meerdere personen of 1 persoon

## Storyboard

Een verzameling uitgetekende shots van scène's uit een filmscript zoals de regisseur ze voor ogen heeft. Een storyboard bestaat doorgaans niet alleen uit tekeningen, maar ook uit geschreven informatie zoals: de personages, het perspectief van de camera, een korte beschrijving en de duur van elk shot. Op internet zijn lege storyboards te vinden. [www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com) is een digitaal storyboard online in te vullen.

Aanvulling: in plaats van tekeningen kun je de leerlingen ook foto's laten maken.

## Camera

### Beeldkaders

Extreme wide (extreem totaal): het zicht is zo ver weg van het onderwerp dat deze niet opvalt/zichtbaar is.

Totaal/wide (van top tot teen): kijker weet waar personage zich bevindt doordat de omgeving ook zichtbaar is.

Medium (helft van een totaal): wordt vaak gebruikt bij interviews, talkshows en journaal omdat dit het meest neutrale kader is bij gesprekken. Maar ook bij 'handelingen' wordt medium vaak gebruikt.

Close-up (dichtbij): belangrijk voor details en bij emoties omdat er de nadruk op ligt.

Extreme Close-up (extreem dichtbij): voor extreme details, bijv. een oog dat schrikt.

## **Camerastandpunten**

Ooghoogte (neutraal standpunt): op ooghoogte van het onderwerp

Kikkerperspectief (van onderaf): onderwerp lijkt groter

Vogelperspectief (van bovenaf): onderwerp lijkt kleiner

Overshoulder (stukje schouder + onderwerp): als twee mensen aan het praten zijn of als iemand iets op het bord schrijft

Point of view (vanuit ogen acteur): camera neemt standpunt acteur over. Bijv. eerste shot zie je acteur door ruimte kijken, volgende shot kijkt de kijker vanuit zijn ogen

## **Camerabewegingen**

Pan: van links naar rechts en vice versa: afgeleid van het woord panorama

Zoom in: van totaal naar close-up

Zoom uit: van close-up naar totaal

Tilt up: camera kantelt, van onder naar boven

Tilt down: camera kantelt, van boven naar beneden

Rijder lift: camera blijft recht, van onder naar boven en vice versa

## **Shots**

In elk shot gebeurt iets nieuws

Elk shot heeft een andere camerastandpunt

Een shot mag niet te lang duren

## **Tips & Trucs**

### **Uit de hand of met een statief filmen**

Professionele films worden meestal met statief gedraaid. Camerabewegingen zijn ook mooier (strakker). Indien je uit de hand gaat filmen, zorg dan voor een rustige cameravoering.

#### *Rustige cameravoering*

Alle bewegingen die je maakt, moeten langzaam en vloeiend, bijna ritmisch zijn. Wanneer je een bewegend onderwerp volgt, probeer dan het belangrijkste punt in het midden van het beeldkader te houden. Ga niet snel van links naar rechts (pan) omdat het voor de kijker niet goed te zien is, de beweging gaat te snel.

Ga niet "zwalken" van links naar rechts en weer terug. Dit levert een erg onrustig beeld op dat voor de kijker moeilijk te volgen is en het gaat snel irriteren. Een camerabeweging moet altijd een doel hebben, het moet de kijker "ergens mee naar toe nemen".

### **Opening shot**

Een pakkend opening shot is zeer belangrijk. Het vertelt direct iets over de film, thema, karakter persoon. De eerste informatie.

### **Tegenlicht**

Kijk uit dat je niet naar een raam of tegen de zon in filmt. Het onderwerp vóór het raam of tegen de zon in wordt helemaal donker en er is weinig te zien. Dit noemen we tegenlicht. Het onderwerp wordt erg donker.

### **Geluid**

Als je een interview wilt filmen, zorg dan dat je dichtbij de ingebouwde microfoon staat om slecht verstaanbaar geluid te voorkomen. Ga niet op een drukke en rumoerige plaats staan want de camera neemt alle geluid op, ook het geluid dat er niet op hoort zoals bijv. leerlingen die praten in een aula .

## **Montage**

Leerlingen monteren op diverse software. Een goed en gratis montageprogramma is Videopad. <http://www.nchsoftware.com/videopad/tutorial.html>

Decoupage is het verknippen of opdelen van een scène in kleine stukjes of shots. Dit wordt uitgedacht in de draaiboekfase.

De wijze van decouperen is nooit willekeurig, maar afhankelijk van de sfeer of de spanning die men wil oproepen.

De vraag **hoe lang een shot** idealiter zou zijn, kan worden beantwoord indien de duur van eerdere en latere shots bekend zijn.

Door het op elkaar afstemmen van de lengte, produceer je een filmisch ritme waarmee je de actie kunt dramatiseren of ontspannen. Het komt dus in het kort neer op de samenhang.

**Bewegingsmontage:** knip een scène altijd in de beweging. Dus als je bijvoorbeeld een close-up en een groot shot hebt gemaakt, iemand brengt een glas naar zijn mond en drinkt, monteer je de beeldwisseling in het midden van de beweging, terwijl de arm wordt opgetild. Betekenis van dit principe is om de montage zo onopvallend mogelijk te houden. Tijdens het bewegen herkent de kijker reeds het doel van de beweging en kan het einde inschatten. De kijker wordt voorbereid op de verbindingsshots; hij weet nu al dat het glas op het einde de mond zal bereiken. Het herkent de handeling. Indien vervolgens in de beweging gesneden wordt, valt hem het volgende beeld minder op dan wanneer de beweging volledig wordt uitgevoerd en met de montage een nieuwe, onbekende handeling begint.

**Geen loze beelden:** scènes moet worden geknipt voordat de acteurs uit het beeld zijn verdwenen, en de scène verlaten achterblijft. Tenzij er een speciale reden is. Voor overgangen tussen scènes en sequenties kan een leeg scènebeeld – daarentegen – juist worden geplaatst om de spanning te laten afnemen. Maar binnen een scène moet legen beelden worden vermeden.