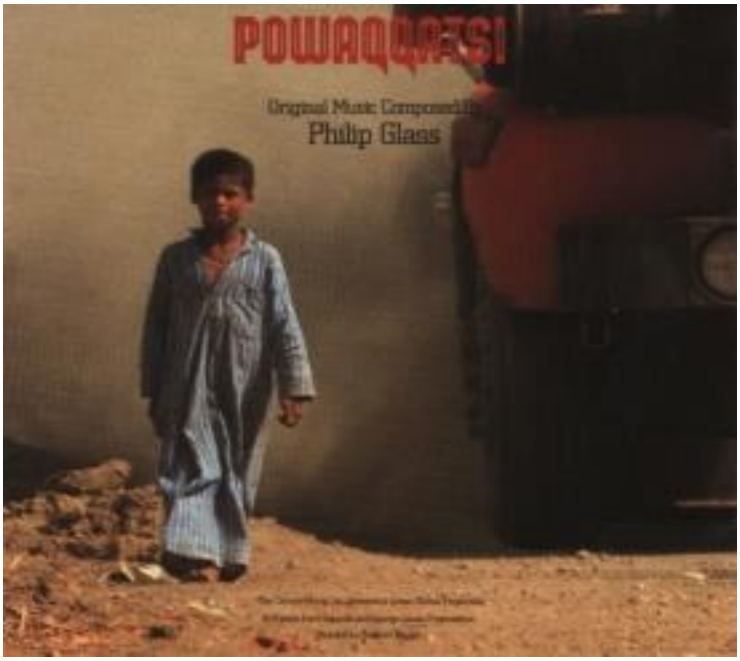
Scenario's - Hoe zit dat.

Een publicatie van Filmplatform "de Eenhoorn"



Het verhaal

"Bouwstenen voor een kritische benadering van het scenario", zou de ondertitel van dit verhaal kunnen zijn.

Waarom?

Bij het verzamelen van informatie betreffende dit onderwerp stuit je op een aantal voorkeuren en stijlen die onderling van elkaar verschillen

1 De Europese stijl met daarin weer, de Engelse, de Franse , de Italiaanse en andere
2 De Amerikaanse met zijn onderscheidene verscheidenheid etc.

Waar het omgaat, is het vertellen van een verhaal. Dat is de basis waar we van uitgaan.
Een verhaal wat makkelijk leest en waar een drama gehalte inzit die de kijker boeit,

Voordat we hieraan beginnen wil ik het hebben over de drie P's, de hoofd punten van je te filmen project.
We onderscheiden hier 3 fases.

1 **Preproductie**
2 **Productie**
3 **Postproductie**

1 Preproductie

1. **Het Idee**
2. **Premisse en Einde**
3. **Synopsys**
4. **Stepoutline**
5. **Treatment**
6. **Toevoegen van dialogen**
7. **Het scenario of script.**
8. **(Draaiboek, shotlist en storyboard.)**

Voor amateur gebruik worden de items 4,5 en 6 dikwijls ineens bij elkaar gevoegd. Waardoor dan het scenario of script direct gemaakt wordt. Een draaiboek, shotlist en een eventueel storyboard moet dan nog wel gemaakt worden tenzij dit weer direct in de voorgaande punten verwerkt wordt.
Ook wordt een shotlist, bij amateurs, dikwijls gecombineerd met een storyboard.

2 Productie.

Vanaf nu wordt per shot gewerkt. Met als basis het draaiboek, shotlist en storyboard indien van toepassing. Men neemt kleine stukjes film op. Die men nummers geeft en rubriceert. Vaak neemt men gelijktijdig het geluid op., Tevens worden invul shots en aanvullende montage shots gemaakt om discontinuïteit in de montage te voorkomen.

3 Postproductie

Als alle shots gefilmd zijn beginnen we met de montage
In de montage worden de opgenomen beelden aan elkaar geplakt. Dit kan een langdurige procedure zijn, waarbij men van alles uitprobeert met het geschoten materiaal en na vele versies komt men tot wat men noemt een **" PICTURE LOCK"**

Daarna volgt de geluidsbewerking. Het samenvoegen van alle benodigde achtergrond muziek en andere ter zake doende geluidsfragmenten etc.

Voor de uitwerking van deze onderdelen komen we later, in stappen, indien nodig nog terug.

Idee, Premisse en Einde

Het Idee.

Dit is meestal een moeilijk punt. We verzinnen wel iets maar weten niet hoe we het verder uit moeten werken. Laat staan of het wel filmbaar is m.a.w. kan het gevisualiseerd worden. Laten we als voorbeeld de volgende vier woorden gebruiken:

1 Internet
2 Help
3 Overleg
4 Boom

We proberen tussen deze woorden een verband te leggen waardoor je bv, tot de volgende combinatie kan komen.

"***Internet helpt overleg over bomen.***"

Natuurlijk zijn er ook andere combinaties mogelijk maar ik heb voor deze gekozen. Hoe maken we hier nu een verhaal van. Wat ook nog de mogelijkheden heeft om het te verfilmen.

We komen hierop terug wanneer we de structuur vorm van een verhaal hebben bekeken. Want zonder structuur geen verhaal.

Premisse

Het van niets naar iets **Het niets leidt uiteindelijk tot iets.**

Volgens het verhaal komen reizigers bij een dorp aan waar weinig te eten is. Midden in het dorp zetten ze een ketel op het vuur waarin alleen water zit, en een meegebrachte steen. Nieuwsgierige dorpelingen krijgen te horen dat ze met deze "soepsteen" een heerlijke "steensoep" gaan maken, Maar het zou helemaal perfect zijn met wat extra kruiden om het op smaak te brengen. Andere dorpelingen komen voorbij en ieder gaat andere ingrediënt halen. Uiteindelijk is er een goede soep gekookt en iedereen eet lekker mee.

Het Einde

Voordat we verder gaan moeten we globaal weten hoe de film begint en eindigt. Anders hebben we geen idee waar we aan werken. We hebben in principe drie keuzes om onze film te beëindigen .

1 Een happy end.
2 Een droevig einde.
3 Een open einde.

Als we deze keuzen gemaakt hebben kunnen we ons idee verder gaan uitwerken.

Scenario - een definitie

Het woord *scenario* betekent, zoals het vroeger werd uitgelegd, *aantekeningen, beschrijvingen,*in ieder geval een hulpmiddel met het oog op de (theatrale) opvoering.

Een dramatekst in de strikte zin van het woord, als literatuur dus, was iets heel anders. Veel moderne auteurs hebben in die zin het woord een nieuw leven gegeven, door hun teksten scenario te noemen, en niet drama. De schrijver mikt duidelijk op het specifieke karakter van zijn/haar teksten: ze zijn geschreven om opgevoerd cq gefilmd te worden.

Een scenario is een schetsmatig overzicht waarin een presentatie of voorstelling in grote lijnen is vastgelegd in scènes, rollen, tekstindicatie, decoraanduidingen, attributen, muziek, geluid en licht.

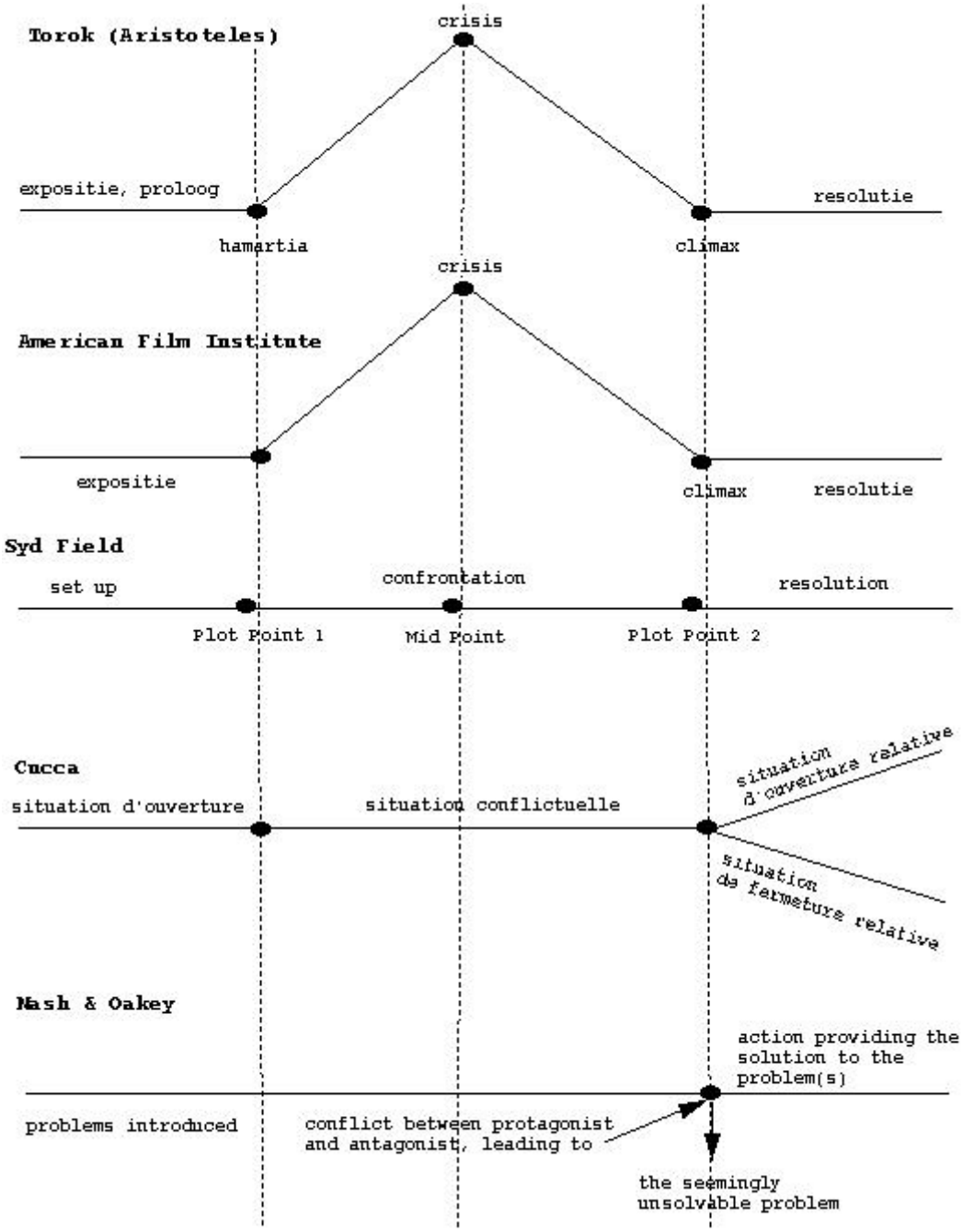
De ergste zonde van een scenario is wanneer het niet boeit.

Lineariteit (Rechtlijnigheid) en de voorstelling van de werkelijkheid

Belangrijker voor ons hier is de vaststelling dat het effect van realisme, de werkelijkheid, de waarschijnlijkheid van de vertelling, afhangt van deze lineariteit die in de realiteit ook zou bestaan. Het komt dus erop aan om een "parallelle wereld" te creëren, die lijkt op de onze, en waarin de kijker opgenomen wordt, “zich verliest", waardoor onwaarschijnlijkheden acceptabel worden. Die "parallelle wereld" mag je haast letterlijk nemen: in hoeveel gevallen speelt een film zich niet af op een eiland, op een van de werkelijkheid afgesloten plek? Denk aan de meeste oudere James Bond films, waarin de spelarena zich situeert op een eiland (*Dr. No*, bijv.), een goed afgesloten domein (*Goldfinger*, *Live and Let Die*) of zelfs in de ruimte (*Moonraker*).
De traditionele (gesloten) structuur van het scenario

De dominante vertelstructuur in onze Westerse filmtraditie, zoals die zich heeft ontwikkeld sinds ongeveer 1910 heeft dus de vorm van een lineaire aaneenschakeling van gebeurtenissen, die door de bank heen in drie grote onderdelen verdeeld kan worden: de fameuze drie aktes. Alle traditionele benaderingen zijn terug te brengen tot ditzelfde schema.

Voorbeelden van opzet.



<u>Voorbeeld Model</u>

Het traditionele scenario bestaat in principe uit drie AKTES.

Akte 1: Opzet en kennismaking (Basis eigenschappen)

Het eerste deel: de EXPOSITIE (Openingsscènes) is het deel waarin de scenarist de kijker voorziet van de nodige informatie om het verhaal te kunnen volgen. Zo krijgen we een introductie van de voornaamste personages, hun onderlinge relaties, de beginsituatie en een idee van de gebeurtenissen die tot deze beginsituatie geleid hebben.

Onder het motto dat je zo snel mogelijk de aandacht van de toeschouwer moet trekken en hem/haar aan zijn/haar stoel "nagelen", begint een moderne film graag met een zogenaamde **teaser** of **hook,** een spectaculaire beginscène (die niet noodzakelijk echt iets met de plot te maken heeft, maar in het "ideale" scenario is dat natuurlijk wel het geval.)

Akte 2: Problemen vaststellen en oplossen (Problemen en oplossingen)

Het midden van de film, het deel dat ook complicatie, confrontatie, ontwikkeling, of gewoonweg tweede acte genoemd wordt. Eigenlijk is de tweede acte steeds relatief "eenvoudig": het gaat om obstakels die het hoofdpersonage moet overwinnen om zijn doel te bereiken.

Voor Rambo (First Blood)is dat het van zich afschudden van zijn traumatisch verleden, en uiteindelijk zijn re-integratie in de maatschappij. Maar het kan in andere gevallen het vinden van een schat (materieel of spiritueel) zijn, het redden van de wereld, zich verzoenen met zijn partner, of met zichzelf, recht laten geschieden, enz.

De obstakels en complicaties in de tweede acte leiden tot het hoogtepunt in de dramatische ontwikkeling: de *crisis*, bij ***Field*** gewoonweg *midpoint* genoemd. De crisis vormt eigenlijk het hoogtepunt van de opbouw van obstakels. Het is het "keerpunt" in het verhaal: is het moment in drama waar alles verandert. Vanaf dat moment zal niets hetzelfde zijn. Vanaf dat moment is er "geen weg terug". Een crisis verplicht tot handelen of niet handelen. Een crisis verplicht het hoofdpersonage om het probleem onder ogen te nemen. Op dat moment wordt met andere woorden het personage gedwongen om uit de verschillende mogelijkheden, te kiezen welke keuzes, uitwegen en andere oplossingen er voor het probleem van toepassing zou kunnen zijn.

Akte 3: Het hoogtepunt van een zich ontwikkelende dramatische ontwikkelingslijn en de afwikkeling daarvan. (Climax en afhandeling)

De crisis leidt regelrecht naar het ultieme moment: de ***climax*** van de structuur. De climax is de tweede grote scharniersequens in de structuur, dan kantelt het verhaal in de *resolutie* (oplossing)of *afwikkeling*. Dit gebeurt onontkoombaar, wat betekent dat op het moment van de climax het personage een keuze maakt die noodzakelijk leidt naar de oplossing. De dramatische ontwikkeling is dus als een locomotief die op de rails staat en verder dendert, recht op zijn doel af. Het gaat zoals gezegd om een lineaire, noodzakelijke keten van gebeurtenissen.

Natuurlijk lijkt de dramatische afwikkeling niet altijd zo doorzichtig en rechtlijnig. Scenaristen bouwen daarom vaak subplots in om het geheel wat complexer te doen lijken. Toch zal je in de meeste handboeken afwijzende reacties vaststellen als het gaat om secundaire intriges. Ze houden de vooruitgang maar op, verwarren de toeschouwer, enz. Subplots horen soms bij

een genre. Zo zal je in actiefilms vaak een liefdesaffaire als subplot terugvinden. Soms gaat het gewoon erom het verhaal een beetje te stofferen. Zo blijft de aandacht van de kijker gaande.

Deze drie delen geven de verhouding weer waarin de verschillende delen tot uitwerking komen.

De drie grote delen worden aan elkaar "gelast" via scharniergebeurtenissen **(Wendingspunten)** die het volgende deel in werking zetten. Bovendien heb je in het midden van de tweede acte vaak een moment dat bepalend is.

Je krijgt daardoor ook een realistischer (lees hedendaagse) beeld van de verhouding tussen de aktes. In recente scenario's is het immers vaak niet meer zo dat een perfecte 1-3 verdeling nagestreefd wordt. Eerder zal de expositie en de afwikkeling zo beperkt mogelijk gehouden worden; een 1-5 verdeling geeft dit dan beter weer.

De Verdeling van de 3 Aktes.

De verdeling, van die aktes , bij een perfecte 1-3 verdeling, kan op verschillende manieren plaatsvinden.

1 Verdeling van scènes waarbij deze plaatsvindt op basis van het aantal te filmen scènes.

Bij een film van 28 scènes is dan die verhouding

Akte 1:	7 scènes
Akte2:	14 scènes
Akte 3:	7 scènes

2 Een andere verhouding is uitgedrukt in een percentage van het verhaal

Akte 1:	25%
Akte 2:	50%
Akte 3:	25%

In het eerste geval zijn het aantal scènes doorslaggevend en niet de tijd en de plaats in het verhaal.In het tweede geval is het altijd een verhouding van zowel de plaats in het verhaal als de tijd.

Belangrijk is ook dat je weet welke en hoeveel personages er in je verhaal voorkomen.
Het is natuurlijk altijd mogelijk, wanneer je verhaal dit noodzakelijk maakt, personen toe te voegen.

Wanneer je dit gedaan hebt ga je de personen een karakter geven.
Dat geven van een karakter komen later weer op terug. Dan gaan we vastleggen wat zij in onze plot doen en wat voor karaktereigenschappen zij moeten hebben om die rol waar te maken.

De personen worden ook wel paspoppen genoemd, deze moeten worden aangekleed en de hoeveelheid kleding die zij dragen, hangt af van het verhaal en de belangrijkheid van de persoon.

Premisse en de vijf vragen vóór de uitwerking

In een **PREMISSE** verwoord je wat er met het gegeven gebeurt. Het gegeven moet van iets tot iets leiden anders heeft de film geen zin.

Anders gezegd: **Iets leidt tot iets.**

Samenwerking leidt tot een oplossing.

Van Geboorte, Leven naar Dood.

Van weggaan naar een nieuw begin.

Of Vul maar in

Tevens is het belangrijk dat je, gedurende het schrijven van je verhaal, steeds terug controleert of je nog voldoet aan je PREMISSE

Als je begint te schrijven aan een verhaal wordt je geconfronteerd met vijf belangrijke vragen,

Ook wel de VIJF W's genoemd.

1 Waar zijn we in de film?
Binnen of buiten.(De ruimte waar het dramatisch gegeven zich afspeelt)
2 Wanneer speelt de film?
Tijdstip/ periode.(Het tijdstip waarop het dramatisch gegeven zich afspeelt)
3 Wie speelt (spelen) er in de film?
De personen.(De rol, het type, het personage)
4 Wat zijn zij in de film?
De pasvorm van de poppen. (De dramatische gegevens van het verhaal en handeling.)
5 Waarom zijn zij in de film?
De kwintessence van het verhaal. (De beweegredenen of het motief van de handeling.)

De eerste W.
De Arena, Waar? (Arena: De verbeeldende ruimte/plaats waar het dramatisch spel zich afspeelt)

Bij het kiezen van je arena zal je je moeten afvragen of de locatie, die je gekozen hebt, voldoende zeggingskracht heeft om het gegeven tot uitdrukking in te brengen.
De keuze van deze arena zal voor een groot deel bepaald worden door de spelgegevens die de gegeven opdracht of een te spelen feit, betekenis geven. (context van de scènes).
Als voorbeeld: Een huwelijk, een achtervolging, een zoektocht, een bankroof of vul maar in.

De tweede W.
Wanneer speelt de film?
Het tijdstip waarop het dramatisch gegeven zich afspeelt

Dat gegeven is niet altijd doorslaggevend voor het bepalen van de tijd waarin dit afspeelt.
Bij een aantal onderwerpen moet je zelf het tijdstip vaststellen.

In je scenario dien je de kenmerken van de tijd dan te beschrijven.
Dit voor zover dit van belang is voor de uitbeelding van het gegeven.
Als voorbeeld: Dag, Nacht, s'Morgens, Avond, Even later, Daarvoor etc.

De derde W.
De Personages: Wie spelen er in de film?
De rol, het type, het personage

De hoofdpersoon leidt je door het verhaal en lost daarbij de eventuele ontstane problemen op.
Het thema gebruik je om bij je einddoel te komen. Het einde is je bestemming.
De brandstof is de **PREMISSE.** Met een lege tank geen voortgang.

De vierde W.
Wat zijn zij in de film?

De dramatische gegevens van het verhaal en handeling

Alle personen die van belang zijn in je verhaal, geven we een naam en karakter.

Personen die een bijrol vervullen benoem je als Ober, Chauffeur, Serveerster, Passant etc. een karakter schets is daarbij meestal niet nodig.

Hou er rekening mee dat personen die je in je verhaal gebruikt meestal een geschiedenis hebben, hij/zij heeft dus al het een en ander meegemaakt voordat deze persoon aan je verhaal gaat deelnemen.

Hoe ouder de personage is aan het begin van de film, hoe groter de kans is dat je meer over de geschiedenis van dit personage moet weten.

Met het invoegen van personen komen de volgende vragen aan de orde

1. Wie is de hoofdpersoon.
2. Wie is zijn tegenstrever(s).
3. Wat is het dramatische gegeven? (Uitgangspunt van het dramatisch spel)
4. Wat is de dramatische context? (Spelgegevens die de gegeven opdracht of een te spelen feit, betekenis geven.)

De belangrijkste eigenschap van een personage is dat hij/zij handelend moet optreden.

We moeten ervoor waken dat personen geen dode objecten worden, tenzij dit als zodanig bedoeld is.

Dialogen moeten worden gekoppeld aan die handelingen.

De tweespraak of een context met meer dan twee personen moet de feiten naar de kijker overbrengen.

Zij moeten vaart brengen in het verhaal. Maar alleen als er goede sterke teksten gebruikt worden.

Zij moeten vormgeven aan de personages.

Dialogen vloeien voort uit de karakters en de handelingen van deze karakters.

Het aankleden van je etalagepoppen is dan ook belangrijk.

Kleed je pop goed aan voordat hij in je verhaal naar voren wordt gebracht.

Ten vijfde Waarom zijn zij in de film.
De beweegredenen of het motief van de handeling.

Wat is het dramatische gegeven?

(Het uitgangspunt voor of van een onderwerp in een dramatisch spel)

Bepaal onderwerp en PREMISSE

Het onderwerp van een scenario bestaat uit tijd, plaats, actie en personage.

Actie:	Wat er gebeurt (Een zichtbare handeling tijdens het dramatisch spel)
Personage:	Met wie het gebeurt. (Handelend persoon tijdens dramatisch spel)

In het eerste deel van de film(Expositie) moet het dramatische gegeven van de film duidelijk zijn.

Probeer in de wijze waarop personages handelen visuele symbolen en metaforen te vinden die staan voor de eigenschappen van de karakters en voor het dramatische gegeven.

(Metafoor: Beeldspraak in dramatisch spel die verwijst naar de werkelijkheid.)

Denk voortdurend aan het **filmadagium:**

Show it	Laat het zien.
Don't tell it	Vertel het niet.

Het idee moet aanschouwelijk worden gemaakt via BEELDEN. Een film zie je, een boek lees je.

In het verlengde van bovenstaande ligt het **acteeradagium:**

Be it	Wees jezelf (In het spelen van het karakter, dus niet jezelf.)
Don't tell it.	Vertel het niet. (Speel het.)

De scenarist kan het personage zelf als zodanig vormgeven in beschrijving van handeling en dialoog, dat het idee achter het personage ook daadwerkelijk door het personage wordt uitgedragen.

De dramatische context.

Context: Spelgegevens die de gegeven opdracht of een te spelen feit, betekenis geven

Kies een gebeurtenis uit waarmee de film begint en ga heel goed na op welk moment je iemands filmleven laat beginnen. Niet alleen de context is belangrijk, maar ook het stadium waarin de context zich inhoudelijk bevindt.

Een boek of documentair gegeven als uitgangspunt

Een boek gebruiken om als grondslag van je verhaal.

(Denk aan auteursrechten)

Het verschil tussen een boek dialoog en een filmdialoog:

In een film moeten de dialogen kort zijn, minder complex en in een spreektaal worden uitgeschreven, en gesproken.

Als je een boekverhaal voor de film gaat omzetten kijk dan goed naar de dialogen en ga die bewerken indien dit noodzakelijk is.

Een roman gaat meestal over iemands innerlijk wezen. Over gedachten, gevoelens, emoties van personages. Een roman speelt zich meestal af in het hoofd van het personage.

Een scenario daarentegen gaat over de buitenkant. Je moet innerlijke denkprocessen veruiterlijken. Dus een zichtbare vorm geven die voor de kijker begrijpelijk en aanvaardbaar is.

Het omzetten van het verhaal.

We strepen weg wat niet gevisualiseerd kan worden.
Aanstrepen wat zich leent tot het omzetten in beelden.
Kijk of het om literaire dialogen gaat. Deze passen meestal niet in een scenario.
Dialoogzinnen kunnen in boeken ellenlang zijn zonder dat dit stoort, in een film kan dit niet.
Een adaptatie moet je zien als een origineel scenario, dat een inhoudelijke voedingsbron heeft in de vorm van het boek.

Het omzetten van een Documentair gegeven.

Daarbij zal je zelf diverse scenariotechnieken moeten toepassen om een documentair gegeven geschikt te maken voor filmdrama. We moeten dan ook weten wat de belangrijkste eigenschappen van een documentair gegeven is. Een documentaire wil dat wij geloven dat er geloofwaardige informatie gegeven wordt. Een documentaire kan een standpunt of mening weergeven of een oplossing voor een probleem aanreiken. Om ons te overtuigen zal de filmmaker met bewijs komen. Iedere documentaire moet gezien worden in zijn context en er kan dus geen algemene definitie worden gegeven van documentaire.

Over personen en karakters.

In de volgende karakter modellen worden de belangrijke personen voorgesteld.

1 PROTAGONIST en ANTAGONIST
2 GUARDIAN en CONTAGONIST
3 REASON en EMOTION
4 SIDEKICK en SKEPTIC

De PROTAGONIST

Is de hoofdpersoon van het verhaal, hij probeert het uiteindelijke doel van het verhaal te bereiken.

Hij betrekt alle elementen van het verhaal bij zijn overwegingen en probeert andere te overtuigen dit ook te doen.

Met zijn overtuigingskracht draagt hij het verhaal naar het einde en daagt anderen uit om dit ook te overwegen (CONCIDER) en te doen.

De ANTAGONIST

Is het tegenovergestelde van de **PROTAGONIST** en stelt alles in het werk om datgene wat de **PROTAGONIST** doet tegen te houden of om te buigen naar een mislukking.

Hij/zij benadert ook anderen en vraagt hen te heroverwegen (RECONCIDER) om het verhaal niet tot een goed einde te brengen.

De GUARDIAN

Is de helper(onderhandelaar) cq instructeur (Leraar) die begrip en overweging in het gehele verhaal brengt.

Zijn/haar sterk plichtsgevoel motiveert en beïnvloed dat van anderen in het verhaal. Ook van de tegenstanders en staat dikwijls, maar niet altijd, ten dienste van de **PROTAGONIST**

Gebruikmakend van zijn/haar overredingskracht probeert hij/zij andere te motiveren het uiteindelijke doel te bereiken.

De CONTAGONIST

Deze probeert de **PROTAGONIST** te misleiden (TEMPTATION)en probeert hem weg te leiden van zijn zoektocht naar het einddoel.

Hij/zij probeert deze weg te leiden van zijn doel en verhindert (HINDERS) daarmee het bereiken van dat doel.

De REASON

Dit is een karakter dat het logische aspect inbrengt in het gehele verhaal.

Hij/zij wordt gemotiveerd door **LOGIC.**

Door zijn/haar bijdrage vertegenwoordigt dit karakter **CONTROL.**

De EMOTION

Dit karakter is het tegenovergestelde van **REASON.**

Hij/Zij geeft uitdrukking aan gevoelens en ergernis in het verhaal en vertegenwoordigt **FEELING**

In het gehele verhaal kan dit omschreven worden als **UNCONTROLLED.**

De SIDEKICK.

De SIDEKICK is een toegewijde supporter van de hoofdpersoon.

Hij/zij vertegenwoordigt **FAITH** in het gehele verhaal.

Hij/zij is de aanvoerder in het verhaal en verleent aan eenieder **SUPPORT.**

De SKEPTIC

Is het tegengestelde van de SIDEKICK.

Het is in principe een NEE zegger en hij gebruikt zijn kracht om overal tegenin te gaan **OPPOSE.**

Dit zijn in principe de karaktertrekken van de belangrijke personen.

Het is denkbaar om andere karakter te creëren die een aanvulling kunnen geven aan het verhaal.
In diverse computerprogramma's zijn z.g. Karakter Wizards ter beschikking om je personages aan te kleden en ze de, door jouw gewenste, eigenschappen mee te geven.

Voorbeeld: **Uit de film Star Wars**

Protagonist	**Luke Skywalker**
Antagonist	**Gran Mof Tarkin**
Sidekick	**R2D2 en C3PO**
Skeptic	**Han Solo**
Reason	**Princess Leia**
Emotion	**Chewbacca**
Guardian	**Obi Wan Kenobi**
Contagonist	**Dart Vader**

Film grammatica - *Scènes en sequenties*

Scène: Reeks opnamen die de filmkijker als eenheid ervaart. Het gevoel van eenheid kan voortkomen uit eenheid van plaats, tijd , handeling (Aktie) en personages.
Een eenduidige definitie van scène is niet mogelijk.

Sequentie: Een reeks scènes die samenhang vertonen.

Elke scene heeft dus minimaal twee elementen

Plaats

Tijd

Verander plaats of de tijd dan moet er een nieuwe scene komen.

Tevens heeft ieder scene een scene kopje. Daarin wordt weergegeven wat de omstandigheden zijn in die scene en wie wat doet.

Daarin staat: Buitenopname (Ext) Binnenopname (Int.) Tijd van de dag of nacht.

Locatie, waar vindt de opname plaats, Personages, wie komen er in dit deel voor.

Tevens kun je als aanvulling bij Ext het weertype vermelden als dit relevant is voor de opname.

Scene kopjes worden in hoofdletters geschreven en tussen de begintekst zit normaal een witregel.

Als een handeling zich verplaats bv. van woonkamer naar de gang zijn dit twee verschillende scènes Ondanks dat dit in hetzelfde huis is en de tijd aansluitend is.

Tevens worden ook de aanduidingen ochtendschemer/ avondschemering gebruikt om aan te geven dat er wellicht aanvullende verlichting noodzakelijk is om een bepaalde sfeer over te brengen.

Voorbeeld van opzet: Zie bijlage.

Een **sequentie** is een reeks van scènes, die naar vorm en inhoud met elkaar in verband staan. Zij vormen een geheel en is een complete eenheid m.b.t. begin, midden en einde dus hier is dan, in het algemeen, de 25,50,25 regel van toepassing. (1/3 of 1/5, aantal aktes)

Een sequens wordt vaak bepaald door de context.

Huwelijksdag: Ophalen bruid, stadhuis, kerk, receptie en avondfeest.

Er zijn scenarioschrijvers die voor het schrijven van een scenario de samenhang en onderlinge verhoudingen van de scènes gebruik maken van een kaartsysteem om een beter inzicht hiervan te krijgen.

Voor elke scène wordt dan in het kaartsysteem bepaald:

Intentie Staat voor het gebeuren binnen de scene.

Functie Geeft aan waar de scene voor dient in het geheel van het filmverhaal.

Elke scene is een los kaartje waar intentie en functie op vermeldt staan. Door te schuiven met de kaartjes kan je tot een beter verhaalvolgorde komen.

Eenvoudiger is een goed softwareprogramma te gebruiken die het schrijven aanzienlijk vereenvoudigt.

Page 2 Stage (Aanbevolen)

Dramatica 4 (Voor karakter ontwikkeling en story vorming.)

Movie Magic Scheduler

Celtx (free download)

Writer's Café, Story Lines en andere.

Deze programma's geven je een beter inzicht over het ontwikkelen van personages en schrijfgedrag, wat de leesbaarheid van een scenario (script) bevordert.

Wat je moet weten en kennen om de eerste akte van een korte of lange speelfilm te schrijven.

1 Onderwerp/gegeven.
2 Premisse
3 Einde van de film
4 De belangrijkste personages
5 Drijfveer van de belangrijkste personages.
6 De arena, context en tijd waarin het verhaal zich afspeelt.
7 Welke conflict/problemen liggen ten grondslag aan het verhaal
Welke obstakels moeten er worden overwonnen
8 Toonzetting

In het algemeen:

Het simpele schema van het verloop van een filmverhaal.

1 Opening, introductie
2 Er moet een verandering komen.
3 Obstakels.
4 Er is geen oplossing.
5 Er moet toch een oplossing komen.
6 Resultaat oplossing.

Specifiek: Een wat complexer schema van het verloop van een filmverhaal.

1 Opening
2 Introductie.
3 Expositie.

4 Verandering.
5 Obstakels.
6 Grotere obstakels.
7 Crisis.
8 Confrontatie scene
9 De niet te vermijden scene/climax
10 Ontknoping en afwikkeling

Er is onderscheid tussen:

Fysieke obstakels:	Rivieren, noodweer, vestingmuren etc.
Emotie obstakels:	Veroveren van degene die je begeert, overwinnen van angsten etc.

De gereedschapskist van de verteller.

De scenarist heeft verder een aantal verteltechnieken tot zijn beschikking die zijn verhaal beter en spannender kunnen maken.

Enkele stukken gereedschap.

1 Setup en pay off
Je kan iets wat je aan het einde van een film openbaar wilt maken voorbereiden door er op een verhullende manier een set up er voor te maken.
Vaak wordt dit dan in twee set up's voorbereid,
Probeer je set ups zo voor te bereiden dat de pay off nog niet wordt prijsgegeven. (**Pay off** een pakkende en samenvattende conclusie die niet voor tweeërlei uitleg vatbaar is.)

2 Droomsequenties, flashforward, flashback

Gebruik deze middelen alleen als het belangrijke toegevoegde waarde heeft. Ook kan het zijn dat je film erom vraagt om deze zaken toe te voegen. Gevoelsmatig geeft een flashback altijd een stilstand in het verhaal, Probeer zoveel mogelijk in het heden te vertellen.

3 De slang in de badkuip en het licht in het koffertje.

Voor de spanning van het verhaal kan het soms goed werken om het publiek een voorsprong te geven op de hoofdpersoon.

Wij weten dat er een slang in de badkuip zit terwijl de hoofdpersoon zich van geen gevaar bewust is uitkleedt om in bad te gaan.

Maar anders om kan het ook. De hoofdpersoon kijkt in het oplichtend koffertje.

De inhoud blijft voor de kijker verborgen.

Hij weet even meer dan de kijker.

4 Counteraction (Tegen opdracht)
Actie is de handeling die bepalend is, of die symbool staat voor het verhaal

Een tegengestelde actie verzinnen zou de actie die je eigenlijk wil beschrijven kunnen verhelderen/spannender kunnen maken.
Niet de bomaanslag zelf laten zien, maar de voorbereiding van twee maffiosi in een kerk tussen de misdienaren die deze aanslag voorbereiden.
Dit wordt counteractie genoemd.

5 Tijdsverloop

Bij elke scènewisseling wordt er een tijdsverloop gesuggereerd. Vaak wordt tijdsverloop al gesuggereerd door een locatie wisseling.
Tijdsverloop in 1 ruimte is complexer. Asbak leeg vol, klok etc
Gebruik geen teksten als "enige uren later" etc.
Probeer iets origineels te vinden.

6 Tijdslimiet.

Een spanningelement in een film kan zijn dat voor een bepaalde tijd iets gerealiseerd moet zijn. (Een tijdlimiet)Voor die en die tijd,datum etc.

7 De bijrol

Bijrollen kunnen vaak nuttig zijn om informatie te krijgen over de hoofdrollen, die ze zelf niet zouden kunnen vertellen, omdat dit te gekunsteld over zou komen.

Je kan bijrollen ook iets verschrikkelijk laten overkomen, als een soort waarschuwing wat de hoofdrol kan overkomen. Dit geeft een extra spanningslaag. Ook de bijrol moet je met het pasmodel aankleden.

8 De sprechhund

Je kan een personage een huisdier geven waar hij tegenaan kan praten.
Of andere voorwerpen gebruiken.
Als voorbeeld de film Cast-away. Waarbij Tom Hanks die na een vliegtuigcrash van FEDeX op een onbewoond eiland aanspoelt. Na enige tijd vindt hij een verpakte bal, die van de lading van dat vliegtuig komt, en maakt daar dan na enige problemen een hoofd van waar hij gedurende 4 jaar tegenaan praat, Hiermee kan je informatie overbrengen zonder dat dit gekunsteld is.

9 Proloog en Epiloog

Je kan informatie uit het verleden of de toekomst toevoegen aan het verhaal.
Gevoelsmatig staan zij los van de scene continuïteit.

10 Discontinuïteit van tijd, ruimte en logica.

Doel: Vervreemding als prikkel om met een andere blik naar het leven of andere zaken te kijken.

11 De personage test.

Out of character, age gender en subculture Dus wat jezelf zou doen of zeggen, in tegenstelling tot wat je **character** zou doen.

Toets voortdurend datgene wat je een personage laat doen of zeggen aan het paspopprofiel wat je geformuleerd hebt.

Definities van activiteiten en organisatie

Actie is karakter - iemand is wat hij doet, niet wat hij zegt.

Zonder conflict geen drama, zonder drijfveer geen hoofdpersoon, zonder hoofdpersoon geen actie, De essentie van je hoofdpersoon is dat hij handelt.
Sleutelwoord van je film is: **BEWEGING**

Découpage:

De ontleding van een scène in opnamen. Dit impliceert keuze van de cameraposities (plaats, hoek, beweging) en van de opnamelengten. De term klassieke découpage is de aanduiding voor de Hollywood-vormgeving, die gericht is op continuïteit. Découpage is tevens het Franse woord voor draaiboek.

Mise-en-scène:

Rangschikking van camera, microfoon, acteurs, belichting, decor, rekwisieten. Montage en mise-en-scène vormen samen de filmische omgeving. In de filmkritieken van André Bazin en de *Cahiers*-redactie was het een aanduiding voor de persoonlijke stijl van de filmregisseur annex scenarioschrijver annex producent (auteur).

Scenario:

De complete filmdialoog, aangevuld met aanduidingen van locatie en een beknopte beschrijving van de handeling.

Scène:

Reeks opnamen die de filmkijker als eenheid ervaart. Het gevoel van eenheid kan voortkomen uit eenheid van plaats, tijd, handelingen (Aktie) en personages.
Een eenduidige definitie van scène is niet mogelijk.

Sequens:

Een reeks scènes die samenhang vertonen.

Taakverdeling preproductie

Op dit formulier kun je aangeven welke taak iedereen heeft. Je kunt dit formulier later weer toevoegen aan het procesverslag. In het kort geven we nog even weer bij welke rol welke verantwoordelijkheid doorgaans hoort. Kom je niet uit met het aantal personen, kun je uitaard ook zelf een verdeling maken!

Producent

Overziet het gehele proces zowel creatief als productioneel., en dient ervoor te zorgen dat er bij onenigheid oplossingen wordt gevonden. De producent is tijdens de preproductie ook bezig met casten en het vinden van eventuele sponsors. Tot slot denkt de producent na over eventuele posters/ reclame etcetera als de film af is.

Regisseur

Houdt zich bezig met het creatieve proces van het film maken en is daar ook verantwoordelijk voor. In de preproductiefase is hij/zij bezig met casting, locaties (goedkeuren in overleg met de locatiemanager), shotlist maken (met de cameraman) en de repetities.

Regie assistent

Assisteert de regisseur en kan taken in overleg overnemen.

Cameraman of -vrouw

Zorgt er voor dat hij/zij de camera van a tot z begrijpt en neemt korte proefopnamen op. Verder bepaalt hij/zij samen met de regisseur de shotlist.

Locatiemanager

Zoekt in overleg met de regisseur de juiste locaties voor de film. Maakt ook een locatielijst en geeft daarop de contactpersoon adres, telefoon, routebeschrijving en eventuele bijzonderheden door. Zie locatiechecklist.

Opnameleider

Begint met het maken van de breakdown en maakt het uiteindelijke draaiboek en is verantwoordelijk voor al hetgeen er op productioneel gebied dient te gebeuren. Voert nauw overleg met de diverse andere afdelingen.

Visagist

Dient er voor te zorgen dat acteurs actrices er zo uit zien als de rol die zij spelen (make-up). Tijdens de preproductie vooral het in huis halen (regelen) van de spullen.

Kledingverantwoordelijke

Zorgt ervoor dat de kleding past en of iets toevoegt aan het personage dat de acteur/actrice speelt. Tijdens preproductie is hij/zij vooral bezig met het vinden van de kleding en het bepalen van de “look” van elke personage.

Production design / Propmaster

Draagt er zorg voor dat in overleg met de locatiemanager de locaties er zo uitzien dat de scène het beste tot zijn recht komt. Ook hier is het van belang dat het om de totale look van de film gaat en niet alleen maar op de individuele locaties gefocust gaat worden.

Productie assistent

Ondersteunt de productie waar nodig.

Bron vermelding:

Prof. Dr. Ronald Geerts scenarioschrijven en analyseren, Ab Fernhout scenario schrijver, Expose Your Talent (Kennisnet), Dramatica 4, Page2 Stage, Celtx,Writers Café, Storyline’s en het internet. (Diverse bronnen waaronder Wikipedia.)