



DE BASIS VAN VIDEO

Talland
COLLEGE



Lesindeling

LES 1 - Het verhaal/plot, karaktontwikkeling, basisbegrippen

LES 2 - Huiswerkopdracht

LES 3 - Camerashots

LES 4 - Geluid, Synopsis, script, storyboard, checklist en draaiboek

Maak je eigen film (combinatie met les Premiere)

LES 5 tm 8 - Eigen speelfilm (groep)

P-week - In deze week (maandag en dinsdag) worden de films beoordeeld, herkansen op woensdag

Doelen van deze les

- Je begrijpt aan het einde van de les de opbouw van een verhaalstructuur van film/video;
- Je kunt de narratieve structuur in een video herkennen;
- Je kent de basisbegrippen van een verhaalstructuur van film/video

Wat is jouw favoriete film?
En waarom?

A large, empty rectangular box with a light gray border, intended for a user to write their answer. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the image.



DE BASIS



HET VERHAAL

HET PLOT

Het maken van een film begint bij het verhaal

PLOT: Een reeks gebeurtenissen die een verhaal vormen

In een film draait alles om de
hoofdpersoon

hoofdpersoon = 'de protagonist'





Via de hoofdpersoon (protagonist)
worden we het verhaal in getrokken.

HET CONFLICT

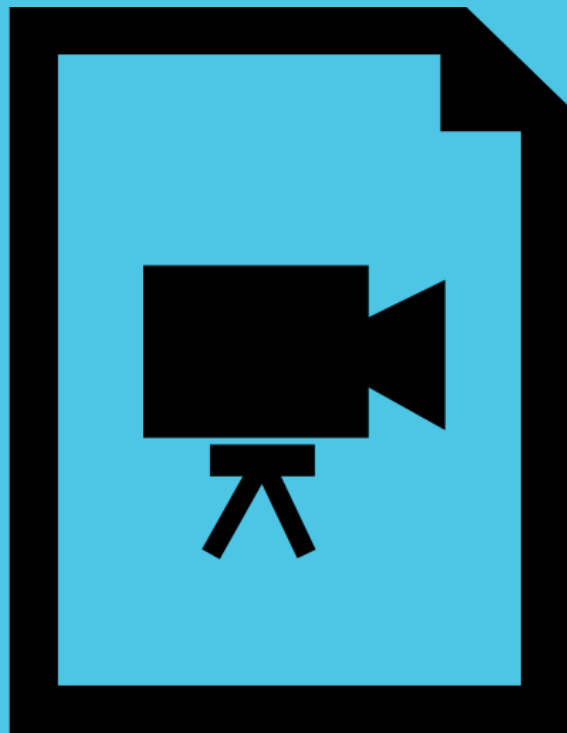
De hoofdpersoon (protagonist) wordt pas interessant als hij een doel heeft, maar dit doel niet meteen kan bereiken

Want jij wilt:

- je met de hoofdpersoon identificeren
- van de hoofdpersoon leren
- met de hoofdpersoon meeleven

Hij/zij/het verdient het te winnen

(in de ruimste zin van het woord)





De tegenkracht houdt de
hoofdpersoon tegen zijn of haar
doel te bereiken

tegenspeler/tegenkracht = 'de antagonist'

Wie is de antagonist in Harry Potter?





Wie is de antagonist van Simba in The Lion King?





KARAKTERONTWIKKELING

Ieder personage moet een ontwikkeling in zijn of haar verhaal doormaken.

Hoe geloofwaardiger deze ontwikkeling, hoe beter je personage (en het verhaal) - uit de verf komt.

Dat noemen we '**karakterontwikkeling**'

- Iedere hoofdpersoon overwint iets in een verhaal.
- Die ontwikkeling vormt een spanningsboog.

SPANNINGSBOOG



SPANNINGSBOOG



Begin

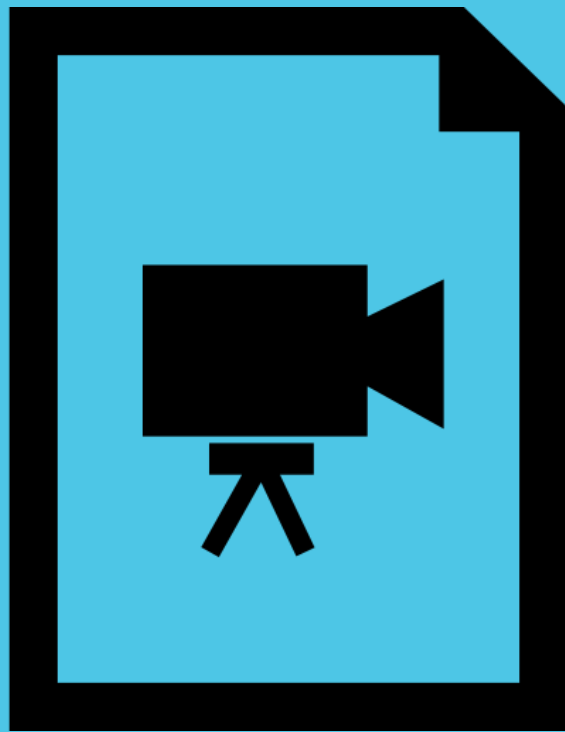
De hoofdpersoon en zijn probleem (conflict) worden geïntroduceerd. Wacht niet te lang met het conflict aan te kondigen.

Midden

De hoofdpersoon maakt een ontwikkeling door en probeert het probleem op te lossen. Het wordt op een gegeven moment heel moeilijk maar de hoofdpersoon blijft strijden

Eind

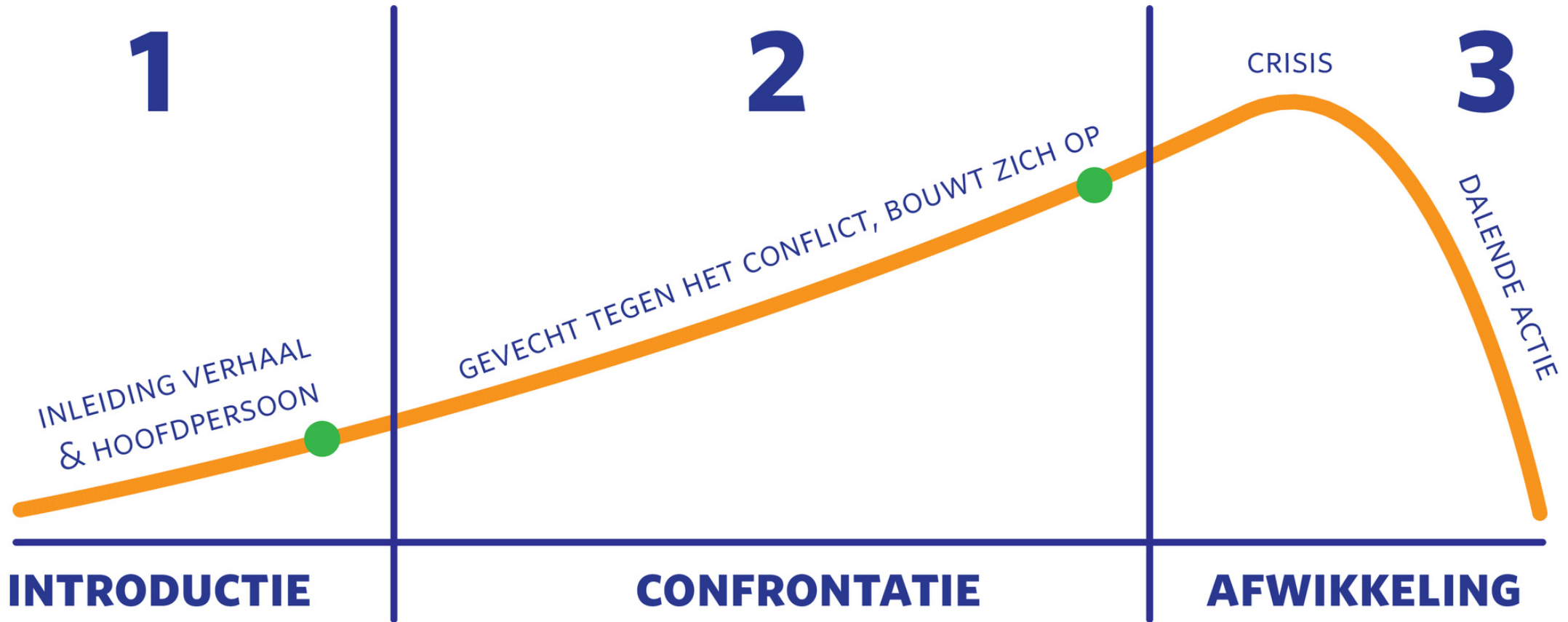
Probleem is opgelost





“Bao” is een korte animatiefilm, dus de spanningsboog is relatief kort in vergelijking met een lange speelfilm. In deze film begint de spanning wanneer de moeder ontdekt dat het gestoomde broodje tot leven is gekomen. De spanning stijgt als ze het broodje opvoedt en verzorgt, en de kijker begint zich af te vragen hoe dit ongewone verhaal zal eindigen. De hoogspanning bereikt zijn hoogtepunt wanneer er een conflict ontstaat tussen de moeder en het broodje, wat leidt tot een emotionele ontknoping en een diepere betekenis onthult over familiebanden en het loslaten van geliefden.

3 AKTEN STRUCTUUR



3 akten structuur

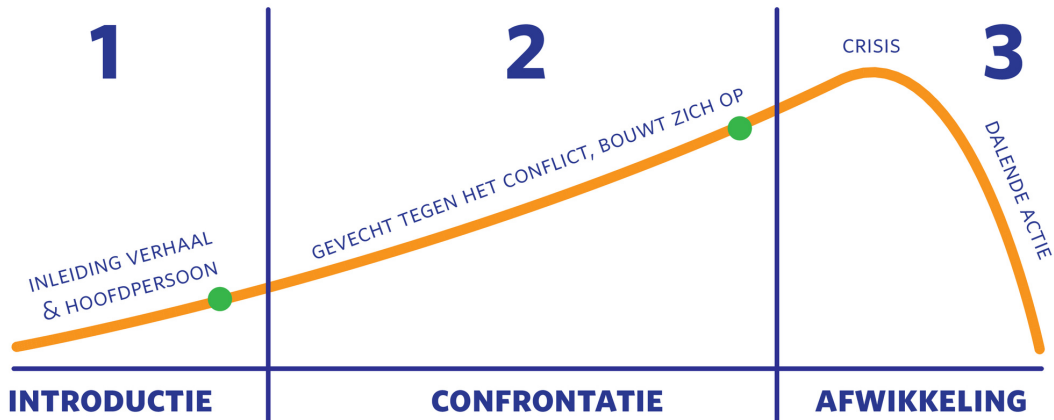
Er zijn meerdere verhaalstructuren maar de 3 aktenstructuur wordt het meest gebruikt vooral in de filmwereld.

Zo goed als elke film uit Hollywood is via deze structuur gemaakt.

Ook in theaterproducties wordt deze structuur het meest toegepast.

De 3 aktenstructuur kan ook in de marketing of bedrijven branche gebruikt worden. Als je bijvoorbeeld een verhaal wil vertellen aan de klant om ze te overtuigen van iets is het goed om deze structuur erin te verwerken dan krijg je de aandacht van het publiek.

3 AKTEN STRUCTUUR



Akte 1

INTRODUCTIE inleiding van het verhaal, introductie van de hoofdpersoon

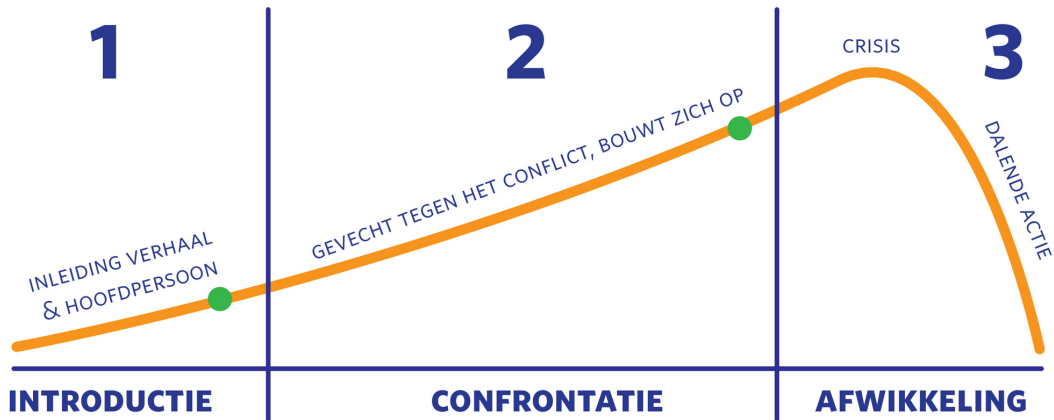
Akte 2

CONFRONTATIE gevecht tegen het conflict, bouwt zich op

Akte 3

AFWIKKELING dalende actie het probleem wordt opgelost

3 AKTEN STRUCTUUR



Plotpoints (groene punten)

Een plotpoint is een punt waarin het verhaal een belangrijke wending neemt
In een 3 akten structuur zitten meestal 2 plotpoints

Plot point 1 > er is geen weg meer om het probleem te ontlopen. De Hoofdpersoon moet de strijd aangaan.

Plot point 2 > de hoofdpersoon moet veranderen/iets anders doen om het probleem te kunnen overwinnen.

Point of no return

Het point of no return is de precieze plaats in een verhaal waar het hoofdpersonage een nieuwe en ongeplande richting inslaat. Hij of zij neemt een beslissing of onderneemt een actie die onherroepelijk is.





Waar zag jij de point of no return?



Plot

Een 12-jarige jongen speelt een shooter-videospelletje in een verduisterde huiskamer achter luxaflex, maar is verrast als zijn moeder aankomt met een doos, die zegt dat er een cadeautje voor hem in zit. Dan gaat ze naar boven om een telefoontje te beantwoorden. De jongen opent de doos en onthult een energieke jonge puppy. De vreugde van de jongen slaat echter om in afschuw, als hij ziet dat de puppy het grootste deel van zijn linkervoorpoot mist. Hij gooit de puppy weg en gaat verder met zijn spel. Onverstoord vindt de puppy een rode rubberen bal onder een kast en loopt met de rubberen bal op de jongen af. Hij nodigt hem uit om te spelen. De jongen doet zijn best om de puppy te negeren, maar wordt al snel overgehaald door zijn vastberadenheid en geestdrift, ondanks hemzelf. De jongen zet het videospel uit en besluit naar buiten te gaan om met zijn hond te gaan apporteren, waar blijkt dat hij met krukken loopt, omdat zijn linkerbeen onder de knie is geamputeerd.

Het feit dat de jongen krukken gebruikt in plaats van een prothese betekent dat zijn verlies van een ledemaat waarschijnlijk vrij recent was, en hij probeert er nog steeds mee in het reïne te komen. Dit verklaart waarom hij binnen videospelletjes speelt op een mooie dag (zich verstoppen voor de wereld, zichzelf verliezen in een hersenloze activiteit), evenals zijn boze reactie op het geschenk van zijn moeder van de driepotige puppy - hij weet heel goed wat ze probeert te doen en hij neemt het hem kwalijk, dat is waarom hij in het begin zo'n sterke negatieve reactie heeft.

Bekijk de film Paperman

Beantwoord de volgende vragen:

1. Wie is de protagonist?
2. Wat is het conflict/probleem?
3. Wat/wie is de antagonist?
4. Beschrijf de spanningsboog?

HUISWERK

Zoek een film uit en kijk of je de spanningsboog kunt herkennen. Beschrijf wie/wat de protagonist is, wie de antagonist en wat het conflict is.

We bespreken dit de volgende les

Afsluiting

Heb je het begrepen?

We gaan even terugblikken

VOLGENDE LES

CAMERASHOTS