

DRAMATURGIE



TCN Nijmegen
03 december 2012

- WIE IS JE FAVORIETE SCHRIJVER ?
- WELKE FILM HEB JE AL VAAK GEZIEN?
- WIE IS VOOR JOU EEN GOEDE PRESENTATOR?



UITGANGSPUNT

- WE DENKEN DAT WE ZIEN...
 - OPDRACHT

- MAAR WE ZIEN WAT WE DENKEN.
 - VOORBEELD



BEPALEND VOOR HET EFFECT

○ INHOUD

- HET WAT
- AANDEEL IS 20 %

○ VORM

- HET HOE
- AANDEEL IS 80%



KERN VAN DRAMATURGIE

- HET LIJK IS ER, MAAR DE MOORDENAAR MOET NOG GEVONDEN WORDEN...
- AV IS EEN LINEAIR MEDIUM. Zorg ervoor dat de toeschouwer zich emotioneel verbindt
 - Interpretieren
 - Associëren
 - Reageren

IN DE DRAMATURGIE ONTWIKKEL JE DE EIGEN STIJL.

ULTIEM: je hoeft de naam van de maker niet meer te vermelden...



VERHAAL-LIJN

1^e AUDIO 2^e VISUEEL

- Je ogen kun je uitschakelen, je oren niet



VERHAAL-LIJN

○ IDEE

- Moet in 3 zinnen gezegd kunnen worden.

○ HANDELING

- Wat maakt dat de toeschouwer snapt wat ik wil zeggen?

○ DRAAIBOEK

- Hoe boei ik de toeschouwer zodat hij blijft kijken en liefst...vraagt om een tweede vertoning.



VERHAAL-LIJN IDEE

- Ideeën liggen voor het oprapen, je moet ze alleen leren zien.
- Mogelijke bronnen:
 - Titel van een boek
 - Koppen in de krant
 - Artikelen in een tijdschrift
 - Muziekstuk



VERHAAL-LIJN HANDELING

- Waar gaat het over?
- Wat wil ik daarover vertellen?
- In welke context speelt het zich af?
- Wat voor type verhaal wil ik?
- Hoe smeed ik alles aan elkaar?
- Hoe breng ik de boodschap over?



VERHAAL-LIJN

- Zorg voor maximaal 3 boodschappen en herhaal die in verschillende vorm.
- Zorg voor 3-5 onderscheiden delen.
- Zorg voor plotpoints in de overgang tussen de delen.



VERHAAL-LIJN DRAAIBOEK

- opdracht is de emotie van de toeschouwer aan te spreken.
- Chronologie van de AV is niet gelijk aan de chronologie van de gemaakte foto's
- Begin met de bijna beste beelden, eindig met de beste.
- OFWEL je bent eerlijk en realistisch
OFWEL je bent spannend en onderhoudend



VERHAAL-LIJN

- KIJK ALS MAKER MET DE OGEN VAN TOESCHOUWER
- Kijk alsof je het voor het eerst ziet.
 - Moet die niet teveel verwerken in korte tijd...
 - Teveel details...
 - Teveel beweging waardoor je niet meer weet waar je naar moet kijken...
 - Tegelijk beeld en tekst met verschillende informatie...



STREEF JE NIET NAAR
TEVREDENHEID VAN DE
KIJKER,
MAAR ALLEEN DIE VAN
JEZELF ?

NOEM HET DAN KUNST....



VORMGEVING

- Titel moet verwachtingen wekken, nieuwsgierig maken.
- Maak de start en liefst ook het einde verrassend.
- Grapjes moeten passend zijn.



VORMGEVING

- Zorg voor hoogwaardige beelden: één fout beeld verpest de hele serie.
- Verrassingen en spanning maken dat het onthouden wordt.



VORMGEVING

SPANNING

- Wekken van verwachting
- Benadrukken van tegenstelling
- Kennisvoorsprong voor de toeschouwer: tijdsprongen



VORMGEVING

SPANNING

- Kennisachterstand voor de toeschouwer: nieuwsgierig maken
- Uitstel van de voortgang



VORMGEVING

SPANNING

- Overdrijving
- Op het verkeerde been zetten
- Parallel verlopende verhaallijnen die aan het eind bij elkaar komen



AUDIO

- Beeld geeft geen fysieke ervaring, het is het geluid dat het fysiek maakt.
 - hele lage tonen: een ‘onderbuik’-gevoel
 - hele hoge tonen: een akelige sensatie.
- Kijkers identificeren zich met het beeld (wat ze zien) en niet/veel minder met het geluid (wat ze horen).

MAAR de invloed van geluid op de beleving is veel groter.



AUDIO

- Geluid kan 'binnenbeelds' of 'buitenbeelds' zijn.
 - Binnenbeelds geluid is een geluid bij wat je ziet. Je ziet een auto remmen en je hoort piepende remmen.
 - Buitenbeelds geluid voegt iets toe, je hoort iets wat je niet ziet.



AUDIO

Audio als “Leitmotiv”:
je gebruikt een steeds
terugkerend audio-thema voor
een voorwerp/persoon/dier
waarmee de visuele aanwezigheid
van het onderwerp overbodig
wordt.

