

MVI/AV Project KB

Where there is perfection,
there is no story to tell
(Ben Okri)

Opdracht

● Verhaallijn animatie

In een eerdere opdracht heb je al een korte animatie gemaakt. Waarschijnlijk kwam je al snel op een idee, daar heb je een kort verhaaltje over geschreven en ben je het toen gaan uitvoeren. Dat kan best werken bij een korte film die je in je eentje maakt.

Er zijn een aantal technieken om een verhaal te vertellen. Op de volgende bladzijde lees je wat de kenmerken zijn.

In deze opdracht ga je zelf een verhaallijn schrijven voor een animatiefilm van 20 tot 30 seconden.

Werkwijze

- Neem de lijst met kenmerken door
- Kies 1 van de technieken uit
- Verzin minimaal 2 personages
- Verzin een situatie
- Verzin het verloop van je verhaal

Er moet altijd een begin, een midden en een eind aan je verhaal zitten. Vooral het einde is belangrijk!

In je verhaal moeten minstens 2 personages voorkomen. Deze personages moeten ook wat tegen elkaar zeggen (dus je moet teksten verzinnen).

Houd er rekening mee dat je straks het grootste deel van je animatie zelf gaat tekenen. Daarvoor kun je Illustrator gebruiken of in het programma Flash zelf tekenen.

Neem dus 'simpele' hoofdpersonen en situaties zodat je ze kunt tekenen.

what's
your
story?

Wist je trouwens dat de serie 'Happy Tree Friends' helemaal met het programma Flash gemaakt wordt? Let wel: de serie is niet voor tere kinderzieltjes..... Ook de Nick-serie Breadwinners wordt met Flash gemaakt!



Vaardigheden

- verschillende verteltechnieken kennen en herkennen
- hoofdpersonen bedenken
- situatie beschrijven en uitwerken
- verhaallijn bedenken

Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gijfer

Technieken om een verhaal te vertellen

Er zijn een aantal manieren om een verhaal te vertellen. Misschien wel de meest bekende is de monomythe oftewel de reis van de held.

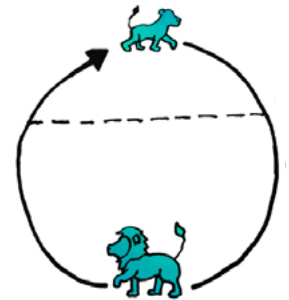
De hoofdpersoon (de held) moet een weg afleggen om bij een happy end uit te komen en onderweg beleeft hij allerlei avonturen. Deze manier is niet beter of slechter dan één van de volgende.

Hieronder staat een lijst van manieren met daarbij de kenmerkende verhaallijn.

Monomythe

Je hebt een hoofdpersoon in een bepaalde situatie. Die hoofdpersoon is nog nergens goed in. Door een avontuur leert hij allerlei dingen onderweg waardoor hij ergens goed in wordt. Aan het einde komt hij weer terug in een zelfde soort situatie als aan het begin maar nu is hij wél ergens goed in. De hoofdpersoon is onderweg 'gegroeid'.

Denk bijvoorbeeld aan Katniss in 'The Hunger Games'.



De berg

Deze lijkt heel erg op de monomythe maar er is 1 verschil: er is niet altijd een goed einde. De berg is nog het beste te beschrijven als een reis waarbij de hoofdpersoon steeds obstakels moet overwinnen maar ook te maken krijgt met tegenslag om tot een einde te komen.

Denk hierbij bijvoorbeeld aan dramaseries, zoals bijvoorbeeld 'Homeland'.



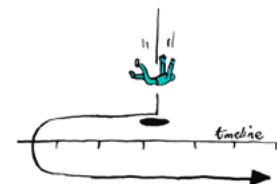
Verhaal in een verhaal

Dit klinkt misschien een beetje ingewikkeld maar het komt hier op neer: de hoofdpersoon vertelt een verhaal over een ander onderwerp of ander persoon. Denk dat bijvoorbeeld de bejaarde Rose die vertelt over haar korte romance met Jack aan boord van de Titanic.



In media res

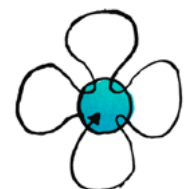
In dit soort verhaal kom je in het midden van het midden van het verhaal binnenvallen. Je weet nog niet wat er daarvoor gebeurt is, dat wordt later verteld. Dus pas later in het verhaal wordt duidelijk wat er voor de actie heeft afgespeeld. Een voorbeeld hiervan is de eerste film over Iron Man en Captain America: The First Avenger.



Bloemblaadjes-structuur

Deze soort verhaallijn is vooral geschikt voor langere films. Er zijn een aantal aparte verhaallijnen die op zich niets met elkaar te maken hebben maar toch op de een of ander manier bij elkaar horen. Denk dan aan hoofdpersonen die elkaar tegenkomen op een bepaalde plaats. In plaats van de eerste persoon te blijven volgen, blijft de tweede persoon in beeld. En zo gaat het een aantal keer door.

Pas aan het einde komen alle verhaallijnen bij elkaar. Denk dan bijvoorbeeld aan de Nederlandse film Alles is liefde of de Amerikaanse film Valentine's Day.



Verhaallijn

Misschien is een verhaallijn zonder hulp bedenken lastig. Gebruik dan dit formulier om een beetje op weg te raken. *De schuine tekst* is een voorbeeld.

Soort verhaallijn	
Hoofdpersoon 1	
Naam	
Beschrijving <i>beroep, uiterlijk, karakter</i>	
Hoofdpersoon 2	
Naam	
Beschrijving <i>beroep, uiterlijk, karakter</i>	
Omschrijving situatie <i>op een dorpsplein, in een badkamer, achter de computer</i>	
Waar zie je hoofdpersoon 1 als eerste? <i>Hij loopt door een straat en laat de hond aan een lijn uit.</i>	
Wat doet hoofdpersoon 1? <i>Hij loopt te fluiten.</i>	
Wat gebeurt er met hoofdpersoon 1? <i>Hij komt hoofdpersoon 2 op straat tegen terwijl zij de kat uitlaat.</i>	
Wat gebeurt er vervolgens? <i>Hoofdpersoon 1 maakt een praatje met hoofdpersoon 2. Hij vraagt waarom zij de kat uit laat. Hoofdpersoon 2 wordt boos en ze verandert in een kat. Hoofdpersoon 2 krabt hoofdpersoon 1.</i>	
Hoe eindigt het verhaal? <i>Hoofdpersoon 1 verandert in een hond. Je ziet alleen maar een ronddraaiende stofwolk met af en toe wat geluiden erdoor heen. Beeld fade naar zwart. Tekst in beeld: Sommige dingen veranderen nooit</i>	