

Richtlijnen PECHA KUCHA 'FILM' • MASTERS
Donderdag 5 oktober (om 9u30 @ atelier animatiefilm)

Een 'Pecha Kucha' is een dynamische presentatievorm waarbij elke spreker exact 6 minuten en 40 seconden krijgt voor een presentatie die opgebouwd is rond 20 beelden (slides). Elke slide mag maar 20 seconden in beeld komen. Niet meer, niet minder.

Om de presentatie zinvol te maken voor jezelf en het publiek (in dit geval het atelierteam en ook de 3 de bachelorstudenten worden uitgenodigd aanwezig te zijn), hebben wij hieronder een lijst opgemaakt van de onderdelen die de presentatie op zijn minst moet bevatten:

1. **(Werk)titel;** (Kan reeds onthullen wat je thema is);
2. **Thema / onderwerp van je film** (Iets wat je passioneert ≠ wat interessant klinkt);
3. **Ontstaansbron** (Vanwaar komt het idee? Waarom wil je dit doen?);
4. **Vertelling: narratief / experimenteel** (Waarom deze keuze?);
5. **Finale presentatievorm uiteindelijk werk** (Film, installatie, game, tentoonstelling,...);
6. **Logline;**(Een logline is een beschrijving van je verhaal in één zin (Wie,wat,hoe?))
7. **Synopsis** (Beknopte tekst die je karakters hun situatie aan het begin van het verhaal omschrijft, het conflict dat ontstaat, wat er vervolgens gebeurt, hoe het verhaal afloopt en aan het eind omschrijft in welke zin je hoofdkarakter is geëvolueerd);
8. **Genre & doelpubliek** (filmgenre benoemen en doelpubliek);
9. **Universum** (Wereld, omgeving, tijdstip waarin je verhaal zich situeert);
10. **Moodboards** (Voorbeelden / grafische inspiratiebronnen uit het werkveld);
11. **Grafische voorbeelden** (Ontwerptekeningen, studies);
12. **Onderzoek binnen het werkveld** (Bestaan er in het werkveld (film/animatiewereld) reeds voorbeelden van werken die eenzelfde thematiek als jij hebben behandeld? Zo ja welke?);
13. **Onderzoek buiten het werkveld** (Bestaan er in buiten het werkveld (theater, literatuur, kunstwereld) reeds voorbeelden van werken die eenzelfde thematiek als jij hebben behandeld? Zo ja dewelke?);
14. **Muziek / Sound** (Kies fragmenten van bestaande muziek / sound die de sfeer die je in je werk wilt oproepen laat horen. Of die je als richtlijn voor de componist wilt gaan gebruiken.);
15. **Scriptie** (Waar wil je een diepgaand onderzoek naar voeren? Wat is de link met je film...);
16. **Samenwerking met anderen** (Geluid, scenario, inbetweener, montage et cetera);
17. **Gestelde persoonlijke doelen** (Waar wil je aan het eind van dit jaar staan? Welke 'skills' wil je verder ontwikkelen, je in specialiseren?...);
18. **Planning** (*I don't need time, I need a deadline!*);
19. **Wensen op het gebied van begeleiding of supervisie** (Eventueel ook extern);
20. **Motivatie tot alle bovengenoemde aspecten;**

Verdere toelichting volgt hierna.

1. (werk) Titel film

De titel van je film kan al heel wat informatie bevatten over de inhoud van je film (thema) of een poëtische, metaforische beschrijving zijn die na afloop van de film pas zijn volledige betekenis krijgt. Een goed gekozen titel trekt de aandacht van de kijker, maakt hem nieuwsgierig naar je verhaal.

Hieronder een aantal mogelijke vertrekpunten om je een filmtitel te helpen construeren.

Verwijs naar het GENRE van je film

- Star Wars, Superman,... (Science fiction - Action)
- Mission Impossible (Techno - Thriller)
- Fatal Attraction (Romantic- Thriller)
- Toy Story (Fantasyfilm/Avonturenfilm)

Benadruk het centraal CONFLICT van je film

- Back to the future
- The old Man And The Sea
- 25 ways to quit smoking
- Finding Nemo

Genereer nieuwsgierigheid naar je film aan de hand van een INTRIGERENDE VRAAG

- Who Killed Roger Rabbit? (Wie is Roger Rabbit?)
- Men In Black (Wie zijn deze mannen?)

Roep een HERKENBAAR BEELD op

- Lava
- Cars
- Monsters University

Connecteer met iets dat VERTROUWD klinkt bij het publiek

- Titanic
- White Christmas
- Arthur's Christmas

Gebruik de naam van de HELD van je film

- Rocky
- Crocodile Dundee
- Bambi

Een filmtitel kan uiteraard meer dan één van bovenstaande 'vertrekpunten' bevatten, hoe meer, hoe beter. Tracht je titel zo veel mogelijk 'informerend' werk te laten doen: het genre exploiteren, de 'mood' instellen, de rol van je held definiëren, een centrale metafoor creëren, de conflicten en het crisismoment van de film benadrukken.

Zorg dat je titel direct begrijpbaar is bij het grootste gedeelte van je publiek maar maak hem ook niet té 'clichématig', té 'voor de hand liggend'.

2. THEMA(ZIN)

Het thema van je film is de onuitgesproken morele boodschap, onderliggende essentie of diepere betekenis van je film. Thema is de relatie van je karakters met het verhaal.

Een themazin bevat meestal een soort van evolutie:

- Hebzucht leidt naar corruptie
- Egoïsme leidt tot eenzaamheid
- Liefde maakt blind
- ...

Of het kan omschreven worden in één woord:

- Vergiffenis
- Racisme
- Eenzaamheid
- ...

Een thema van een film mag niet aan de toeschouwer opgedrongen worden. Het moet als het ware onzichtbaar blijven en zo gebracht worden dat het publiek aan het eind van de film denkt, het gevoel krijgt dat ze het zelf achterhaald, bedacht hebben.



Zie bijvoorbeeld de cartoon van Zak met als thema 'de opwarming van de aarde'.

Het thema wordt niet letterlijk aan ons medegedeeld. We vullen het zelf in aan de hand van de 'context.'

Thema is altijd aanwezig in een film!

Zelfs als je in eerste instantie niet weet waar je film over gaat of zal gaan. Vroeg of laat zal er een thema boven water MOETEN komen. Het thema is namelijk de onzichtbare kracht (motor) van je film, maakt je film ZINVOL en maakt het geheel sterker. Het zal je ook helpen om beslissingen te nemen bij het uitschrijven van je verhaal. Zelfs de meest experimentele films hebben altijd een thema.

Enkele voorbeelden van bestaande filmthema's.

- America Beauty (Verlangen leidt tot lijden)
- Nemo (Niet opgeven, "Blijven zwemmen!")
- Shrek 1 (Als je van jezelf kunt houden, kun je van een ander houden)
- Magnolia (Vergiffenis)
- Antz (Denk voor jezelf)
- Matrix (Het opkomen van een superman tegen het systeem van de toekomst)

3. Ontstaansbron

Omschrijf in het kort de ontstaansgeschiedenis ‘van het idee’ voor je film.

Waarom kies je voor dit bepaald onderwerp / thema? Zijn er persoonlijke drijfveren?

Of is het idee voor deze film op een andere manier tot stand gekomen?

Van waar komt de inspiratie? Is het ontstaan bijvoorbeeld gekomen door het bekijken van een ander ‘werk’?

4. Vertelling: narratief / experimenteel

Kies je voor een narratieve of een experimentele vertelling? Waarom? Wat heeft deze keuze bepaald?...

5. Finale presentatievorm van het werk

Welke vorm zal je uiteindelijk audiovisueel werk aannemen? Kies je voor de klassieke ‘projectie op het witte scherm’ vorm of wordt je werk een installatie, game, ...?

6. Logline

"If you can't say it in one sentence, you don't know what it's about."

6.1. Een logline is een beschrijving van je verhaal in één enkele zin (Wie, wat, hoe?):

- *“Een komisch portret van de jonge, straatarme Shakespeare die verliefd wordt op een vrouw en geïnspireerd wordt tot het schrijven van ROMEO EN JULIA.” (SHAKESPEARE IN LOVE)*
- *“Een ambitieuze FBI-agente roept de hulp in van een gestoorde ex-psychiater om een wrede seriemoordenaar op te sporen.” (SILENCE OF THE LAMBS)*
- *“Een verlegen, eenzaam jongetje vindt een buitenaards wezen. Hij zal moedig genoeg moeten zijn om het op te nemen tegen de autoriteiten en het wezen terug naar z’n thuisplaneet te helpen.” (E.T.)*
- *“Een sheriff met watervrees probeert een levensgevaarlijke haai te doden om zo zijn familie en het badplaatsje waar hij nieuwbenoemd is te redden.” (JAWS)*

6.2. De basisstructuur van een logline

“Een verhaal over een personage dat een probleem heeft en iets moet bereiken waardoor hij dat probleem kan oplossen”.

De basisstructuur = Wie, wat en hoe?

- **Wie** zijn verhaal wordt verteld?
- **Wat** is het probleem dat je personage moet overwinnen?
- **Hoe** probeert je personage dit op te lossen?

6.3. Analyse van een bestaande logline

- *“Een vooraanstaand chirurg wordt ten onrechte veroordeeld voor de moord op z'n vrouw, ontsnapt uit de gevangenis en jaagt op de werkelijke moordenaar.” (THE FUGITIVE)*
- **Wie?** Een vooraanstaand chirurg.
- **Wat?** Ten onrechte veroordeeld voor de moord op z'n vrouw.
- **Hoe?** Hij ontsnapt om de werkelijke moordenaar te vinden.

6.4. Vertel iets over je karakter zijn situatie

Gebruik niet de NAMEN van je karakters in je logline want die vertellen - behalve hun naam - niets wezenlijks over hen. In plaats daarvan vertel je beter iets meer over het karakter zijn situatie:

- Dus niet: De advocaat Jos moet op een dag...
- Maar wel: Een drugsverslaafde advocaat moet op een dag...

6.5. Van een saaie logline een beeldende logline maken

Het volgende voorbeeld toont hoe je van een saaie logline een beeldende logline kunt maken, door hem specifiek te maken.

- **Saaie logline:** “Een vrouw wil haar zus vermoorden”
- **Intrigerende logline:** “Een door jaloezie verteerde vrouw wil haar zus vermoorden, omdat die getrouwd is met de man waar zij van houdt”

De logline intrigeert nu omdat de reden van het conflict (...omdat die getrouwd is met de man waar zij van houdt) gekend is en je instinctief ergens al aanvoelt welke conflicten dit teweeg kan brengen.

6.6. Een logline bevat altijd alle noodzakelijke elementen (protagonist / antagonist / conflict) voor het vertellen van een goed verhaal.

De logline is de kiem van een goed verhaal. Wie geen goede interessante logline kan construeren moet zich de vraag stellen of het verhaal dat hij wilt vertellen wel de moeite waard is. Ofwel weet hij nog onvoldoende waar zijn verhaal in feite overgaat (thema).

7. Synopsis

De synopsis is een beknopte tekst die er moet voor zorgen dat de lezer ervan in korte tijd een beeld krijgt van het genre, het onderwerp en het verloop van je 'toekomstige' film. Een goede synopsis laat de lezer ervan 'zin krijgen om je film te zien'. Het bevat alle belangrijke 'beats', gebeurtenissen of elementen van je verhaal. De focus ligt op de belangrijkste personages, de belangrijkste gebeurtenissen die ze 'meemaken' (de conflicten) gedurende het verloop van het verhaal en wat de gevolgen daarvan zijn. Gebruik je logline als vertrekpunt voor het uitschrijven van je synopsis.

De volgende elementen moeten in de synopsis vervat zitten:

- Wie zijn de belangrijkste personages (Wat zijn hun karaktereigenschappen, Wat is hun situatie aan het begin van het verhaal)?
- Waar speelt het verhaal zich af (setting, universum,...)?
- Wanneer speelt het verhaal zich af (tijd, fantasiewereld,...)?
- Welk is het conflict dat ontstaat?
- Wat is de drijfveer van je personages?
- Hoe loopt het verhaal voor hen af ? In welke zin zijn je personages geëvolueerd?

Bedenk dat een synopsis als doel heeft een mogelijke 'geldschieter' te verleiden. Besteed daarom veel aandacht aan de structuur en zorg dat er geen onnodige informatie in zit. Zorg dat alle aandacht gaat naar de sterke punten van het achterliggende idee.

Een synopsis wordt in de tegenwoordige tijd en de derde persoon geschreven (ook als je verhaal in de ik-persoon staat).

Om je synopsis te testen stel jezelf de volgende vragen:

- Heeft men na het lezen van mijn synopsis een nauwkeurig beeld van wat mijn verhaal inhoud?
- Kan de lezer van mijn synopsis, mijn verhaal gemakkelijk 'pitchen' aan een derde persoon?
- Is mijn synopsis gemakkelijk te begrijpen of is het te ingewikkeld geschreven?
- Zit mijn synopsis volgepropt met overbodige details, uitwijdingen?

8. Genre en doelpubliek

Onder welk genre valt je filmidee?

Fantasy, Familie, Oorlogsfilm, Sciencefiction, Avonturenfilm, Western, Drama, Komedie, Documentaire,...

Publiek (leeftijd): volwassenen, kinderen, jeugd,...

Meer info over genres : <https://nl.wikipedia.org/wiki/Filmgenre>

9. Universum

Omschrijf de wereld, omgeving en de tijdsperiode waarin je verhaal zich afspeelt.

Zijn er 'bepaalde wetten' eigen aan het gekozen universum? Bijvoorbeeld: gewichtloosheid, een wereld zonder geluiden,... Waarom speelt je verhaal zich af in dit universum? Is dit een bewuste keuze? Geeft het gekozen universum een extra inhoudelijke 'laag' aan je film?...

10. Moodboards

Toon voorbeelden, grafische inspiratiebronnen uit het werkveld die ons een blik gunnen op het gekozen universum. De stijl van de film op gebied van grafiek, licht, sfeer,...

11. Grafische voorbeelden

Toon eigen tekeningen, schetsen omtrent de belangrijkste personages, het gekozen universum.

12. Onderzoek binnen het werkveld

Bestaan er binnen het werkveld (van film/ animatiefilm reeds voorbeelden van werken die eenzelfde thematiek als jij hebben behandeld? Zo ja welke?

13. Onderzoek buiten het werkveld

Bestaan er buiten het werkveld van film / animatiefilm reeds voorbeelden van werken die eenzelfde thematiek als jij hebben behandeld? Zo ja welke?

14. Muziek / Sound

Kies fragmenten van bestaande muziek / sounddesign die de sfeer die je in je werk wilt oproepen laat horen. Of die je als richtlijn voor de componist / sound designer wilt gaan gebruiken. Licht toe waarom je bijvoorbeeld muziek wilt gebruiken in je film?...

15. Scriptie

Waar wil je een diepgaand onderzoek naar voeren? Wat is de link met je film...;

16. Samenwerking met anderen

Op gebied van : Geluid, scenario, animatie, montage, belichting, ...

17. Gestelde persoonlijke doelen

Waar wil je aan het eind van dit jaar staan? Welke 'skills' wil je verder ontwikkelen, je in specialiseren, in de 'verf' zetten ?...

18. Planning

Onder het motto '*I don't need time, I need a deadline!*'

Maak je eigen globale planning van het gehele jaar op: wanneer wil je je scenario klaar hebben? Wanneer het storyboard?...

Ter info:

De finale beeld & geluid montage moet klaar moet zijn midden mei. Daarna volgt nog de mastering van het geluid. De jury gaat door ergens begin juni (tss 11 en 19 juni).

19. Wensen op het gebied van begeleiding of supervisie

In de ateliers word je begeleid op gebied van concept, scenario, storyboard, geluid, animatie, scriptie / bachelorverslag. Zijn er nog andere aspecten of werkpunten waar je nog intensiever op begeleid wilt worden. Dit kan eventueel ook een vraag naar een 'externe' begeleiding zijn.

20. Motivatie / intentie verklaring tot alle bovengenoemde aspecten

Som op wat je 'achterliggende' drijfveren zijn om deze film te maken. Wat hoop je met de film te bereiken, te communiceren? Wat zal dit project bijbrengen aan je persoonlijke / artistieke ontwikkeling? ...

(Tips mondelinge presentatie: zie volgende pagina)

Tips mondelinge presentatie

- Kom tijdens je uiteenzetting direct to the point. Verval niet in overloze details (na de presentatie kan daar eventueel nog verder op ingegaan worden);
- Concentreer je op de inhoud, het fundament van je bachelorproef (bachelorproefverslag & film);
- Hou de vaart erin. Zorg dat je de timing vooraf juist zit. Elke slide mag maar 20 sec in beeld worden gebracht.
- De tijdslimiet (6min 40 sec, 20 seconden per slide) zal je dwingen keuzes te maken en bijzaken van hoofdzaken te onderscheiden;
- Vul hetgeen de toeschouwer op de slide te zien krijgt aan met relevante informatie. Het heeft geen zin wat het publiek reeds op de slide te zien krijgt nogmaals mondeling te vertellen;
- Oefen de presentatie vooraf grondig in. Alleen zo kan je een publiek overtuigen;
- Geloof in jezelf;