

# Het beeld heeft altijd het laatste woord

Anthon Beeke

## Leerjaar 2

### Audiovisuele vormgeving

Werkboek voor leerlingen

## Inhoud

### *Periode 1*

Opdracht 2.1: ID kaart

*Dit gaat over wie jij bent*

Opdracht 2.2: Haast

*Foto-opdracht met beweging*

Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

*Terug in de tijd*

### *Periode 2*

Opdracht 2.4: Fotoverhaal: When we meet.

*Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's*

### *Periode 3*

Opdracht 2.5: Stilte op de set

*Dit zie ik*

### *Periode 4*

Opdracht 2.6: Eindtoets: Recht en onrecht

*Affiche ontwerpen*

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.1: ID kaart

Dit gaat over wie jij bent

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.1: ID kaart

Dit gaat over wie jij bent.

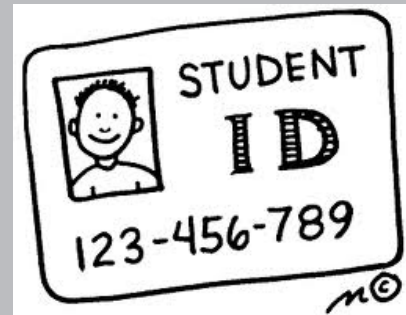


# Opdracht 2.1: Maak een persoonlijke ID

Dit gaat over wie jij bent

## Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze ID wordt gemaakt in photoshop
- Er wordt minimaal 1 foto gebruikt
- Je bent herkenbaar op je ID
- Je naam, klas en telefoonnummer erop
- Maak het echt van jou door de vormgeving
- De ID wordt A5 (14,8-21 cm)
- Druk de ID af en lever deze in



## Opdracht

**Maak een persoonlijke identiteitskaart waarbij je een foto of foto's gebruikt van jezelf en waarbij jouw stijl zichtbaar wordt.**

- Denk van te voren na over jouw identiteit (oriëntatie)
- Maak een schets van je ID kaart in dit boekje
- Maak het document in photoshop en bewaar deze als psd!
- Verzamel digitaal beeldmateriaal van jouw stijl (muziek, kleding, sieraden, hobby's)

### Planning

Les 1: Uitleg docent, opdrachten en informatie photoshop

Les 2: maken van ID kaart, foto's en printen.

Les 3: presentatie. **Huiswerk inleveren!**

### Wat heb je nodig?

- Opdrachten werkboekje
- Fotocamera
- Computer met internet

## Oriëntatie

Tijd 10 minuten

### **Wat maakt jou nou echt anders dan alle andere leerlingen. Hoe weten we wie jij bent?**

Je maakt jezelf zichtbaar door je foto, maar ook door andere stijlelementen. Zelfs de kleuren die je draagt vertellen iets over wie je bent. Voor je ID kaart heb je nodig: voorwerpen en andere afbeeldingen die echt bij jou passen. Deze voorwerpen kan je fotograferen (tijdens de volgende les) of kan je op internet zoeken. Bewaar deze in je AV map op de computer. Schrijf hieronder elementen en symbolen die jij zeker moet gaan gebruiken. Denk aan een bepaalde kleur, iconen, symbolen, muziek, accessoires, merknamen, hobby's, sporten.

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Onderzoek: Schets

Tijd 15 minuten

Maak een schets van je ID (waar komt je foto, hoe groot is de tekst, kleur, achtergrond)



## Maak de ID kaart in Photoshop CS 4.

Stap 1: Verzamel al je beeldmateriaal op de computer ( en maak een foto)

Stap 2: Bewaar alles in je map (AV opdracht 1: ID)

Stap 3: Maak je document aan (photoshop-bestand-nieuw-internationaal papier-A5)

Stap 4: Open de foto of afbeelding en plaats deze in je ID (ctrl A, ctrl C, ctrl V)

Stap 5: Plaats de tekst en kies een font (lettertype)

Stap 6: Maak de kaart persoonlijk met een vormgeving die bij jou past

Stap 7: Bewaar als PSD (zodat je door kan werken tijdens de volgende les)

Stap 8: Druk de ID af en knip netjes uit A5 (14,8-21 cm)

## Huiswerk opdracht 1

Zoek in een krant (gratis krant op het station) of ander dagblad drie foto's.

Een foto omdat:

1. Het belangrijk nieuws is.
2. De persoon belangrijk is.
3. Waarbij de voorstelling voor jou belangrijk is.

Je knipt deze foto's uit en plakt ze op een A4. Daarbij noteer je:

- De krant waar de foto uit komt.
- De datum dat de foto in de krant stond.
- Waarom je die foto gekozen hebt.

Voorbeeld:

Volkskrant, 12 juni 2009, dit is een belangrijke persoon, want hij is de president van Amerika. Ik heb deze foto gekozen, omdat hij heel belangrijk is, maar door dat hondje ook zo gewoon en vriendelijk. Het licht is ook bijzonder. De foto heeft een mooi bruine kleur.

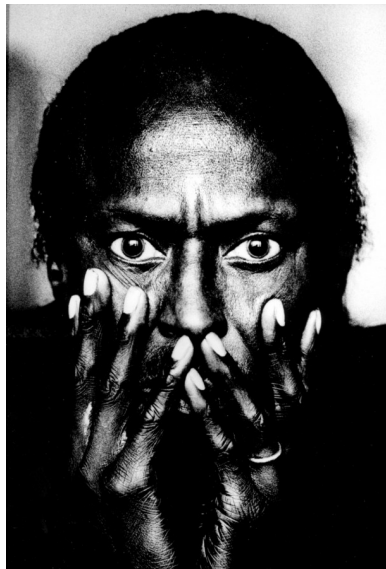


## Huiswerk opdracht 2



Noem 3 kenmerken van een pasfoto:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



Koos Breukel, Mees Jongema

Anton Corbijn, Miles David

Joost van den Broek, Remco Campert

Noem 3 kenmerken van een portretfoto:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

# Presentatie

Tijd 20 minuten

## De presentatie is een gezamenlijke opdracht

We verdelen de klas in 2 groepen. Iedereen legt zijn ID kaart neer. We kijken naar alle ID kaarten.

Je schrijft hieronder jouw persoonlijke top 3 en let daarbij op:

- Herken je de persoon
- Past het ook echt bij hem/haar
- Spreekt de vormgeving jou aan

Wat is jouw top 3 van de beste ID uit jouw groep.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Beoordeling

| Bij de beoordeling geeft de docent punten voor: |            | Score |
|---|------------|-------|
| De orientatie                                   | 10 punten  | _____ |
| De schets                                       | 10 punten  | _____ |
| ID kaart (inhoud, wat zegt de ID over jou)      | 25 punten  | _____ |
| ID kaart (vormgeving)                           | 25 punten  | _____ |
| Het huiswerk                                    | 20 punten  | _____ |
| Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)        | 10 punten  | _____ |
| <hr/>   |            |       |
| Totaal  | 100 punten | _____ |



# Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.2: Haast

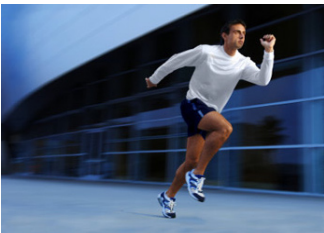
Fotografeer een drieluik

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.2: Haast

Foto-opdracht met beweging

“opzij, opzij,opzij, maak plaats, maak plaats, maak plaats we hebben ongelooflijke haast,  
we moeten rennen, springen, vliegen, duiken, vallen en weer doorgaan.”  
(tekst Herman van Veen)

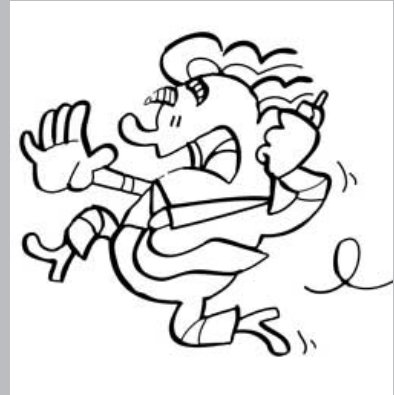


# Opdracht 2.2: Haast

foto-opdracht met sluitertijd

## Algemeen: Lees dit goed door.

- Bij deze opdracht leer je over sluitertijd
- Je bedenkt een origineel verhaal over haast
- Je maakt zelf 1 foto met beweging/bevriezing
- Je maakt de foto op school of het plein
- Iemand uit de klas is je model of acteur
- De foto wordt verwerkt in photoshop met tekst
- Je maakt de opdrachten in het boekje



## Opdracht 2

### Je bedenkt een scene die je fotografeert, waarbij je haast laat zien.

- Lees het theorie stukje goed door
- Maak de internet opdracht
- Je krijgt uitleg van de docent over sluitertijd
- Je maakt een schets die je fotografeert
- Je verwerkt de foto in photoshop
- Je print de foto

### Planning

Datum \_\_\_\_\_ Les 1: lezen en opdracht maken

Datum \_\_\_\_\_ Les 2: scene of idee verzinnen en schetsen

Datum \_\_\_\_\_ Les 3: foto maken en verwerken

Datum \_\_\_\_\_ Les 4: foto's bespreken

### Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht (VIP)
- Fototoestel
- Computer met internet
- Pen en potlood

## Hoe fotografeer je haast!

Om haast goed te kunnen fotograferen heb je kennis nodig over de werking van beweging in een foto. Beweging kan je in de fotografie op twee unieke wijze vastleggen. Door gebruik te maken van bevrozing (het beeld staat stil). Of door middel van beweging, eigenlijk een veeg in het beeld. Dit wordt bepaald door de sluitertijd van de camera.

De sluitter bevindt zich in de body van de camera vlak voor de sensor. De sluitertijd bepaald hoe lang het licht door de lens op de sensor valt. De sluitertijd stel je in op de camera door gebruik te maken van de bovenste ronde knop (M,TV,AV,P). Zet de camera op de TV (time value), want dan kan jij de tijd bepalen. En kiezen voor een beweging of een bevrozing in je foto.

- Kies je voor een snelle sluitertijd bijvoorbeeld 1/125, 1/250 of 1/500 ste van een seconden dan bevroest je het beeld. Alles staat stil.
- Kies je voor 1/15, 1/30, 1/60 ste van een seconden dan beweegt het beeld. Let op!!!! Gebruik dan wel een statief tijdens de opname, want jij (en dus de camera) beweegt ook.

### Vraag 1:

een bevrozing in een foto is.....  
en maak je met een.....sluitertijd.

### Vraag 2

een beweging in een foto is.....  
en maak je met een.....sluitertijd.

## Onderzoek op internet

Tijd 15 minuten

Op internet zoek je 2 verschillende foto's deze print je uit en plak je in je boekje op de volgende bladzijde.

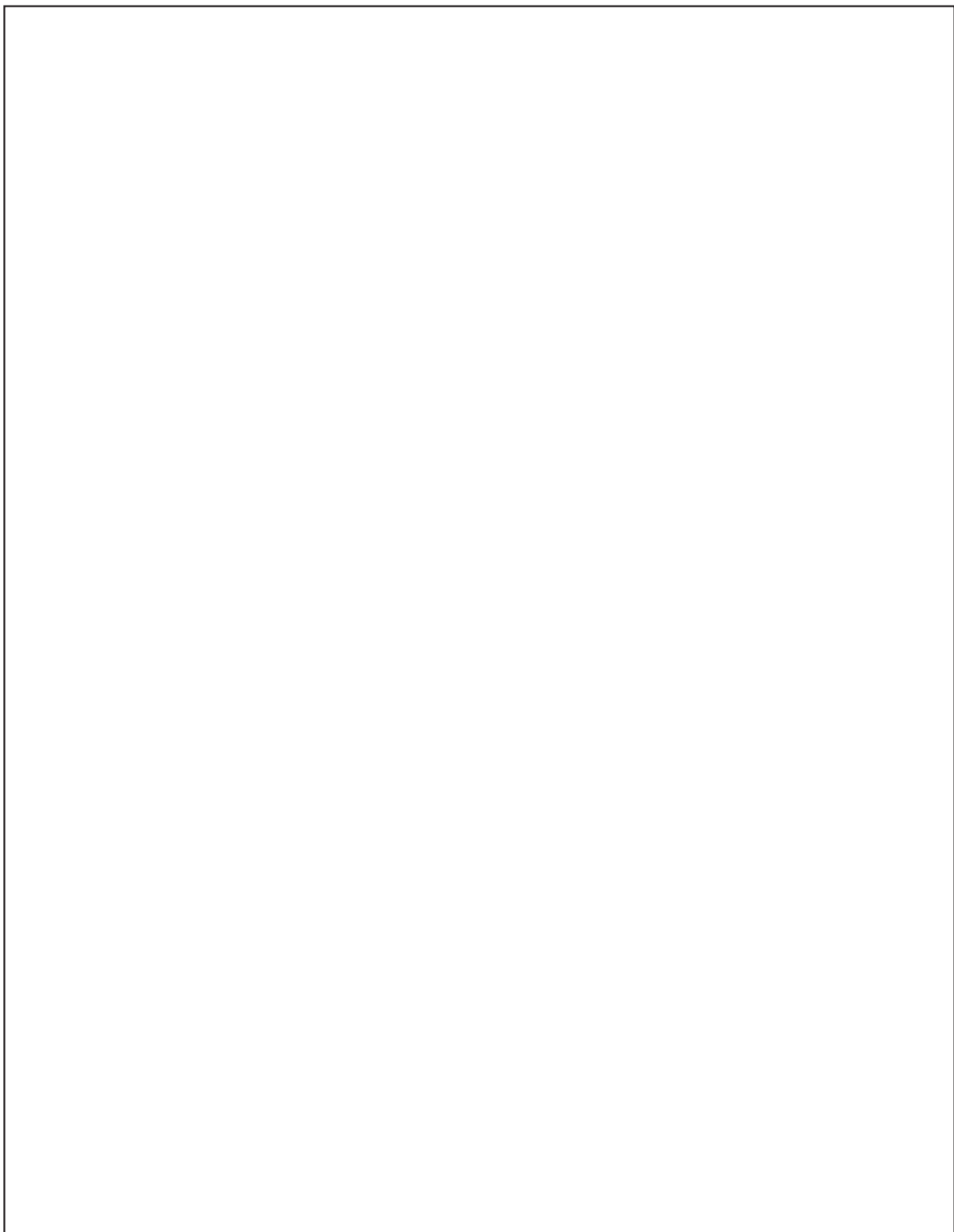
1 foto:  
waarbij je ziet dat het beeld met een langzame sluitertijd is gemaakt.



1 foto:  
waarbij je ziet dat het beeld met een korte sluitertijd is gemaakt.



## Foto's opplakken



## Onderzoek

Tijd 15 minuten

### Schrijf kort je idee op over de scene die gaat over haast

Wie heeft er haast? \_\_\_\_\_

Waarom heeft hij/zij haast? \_\_\_\_\_

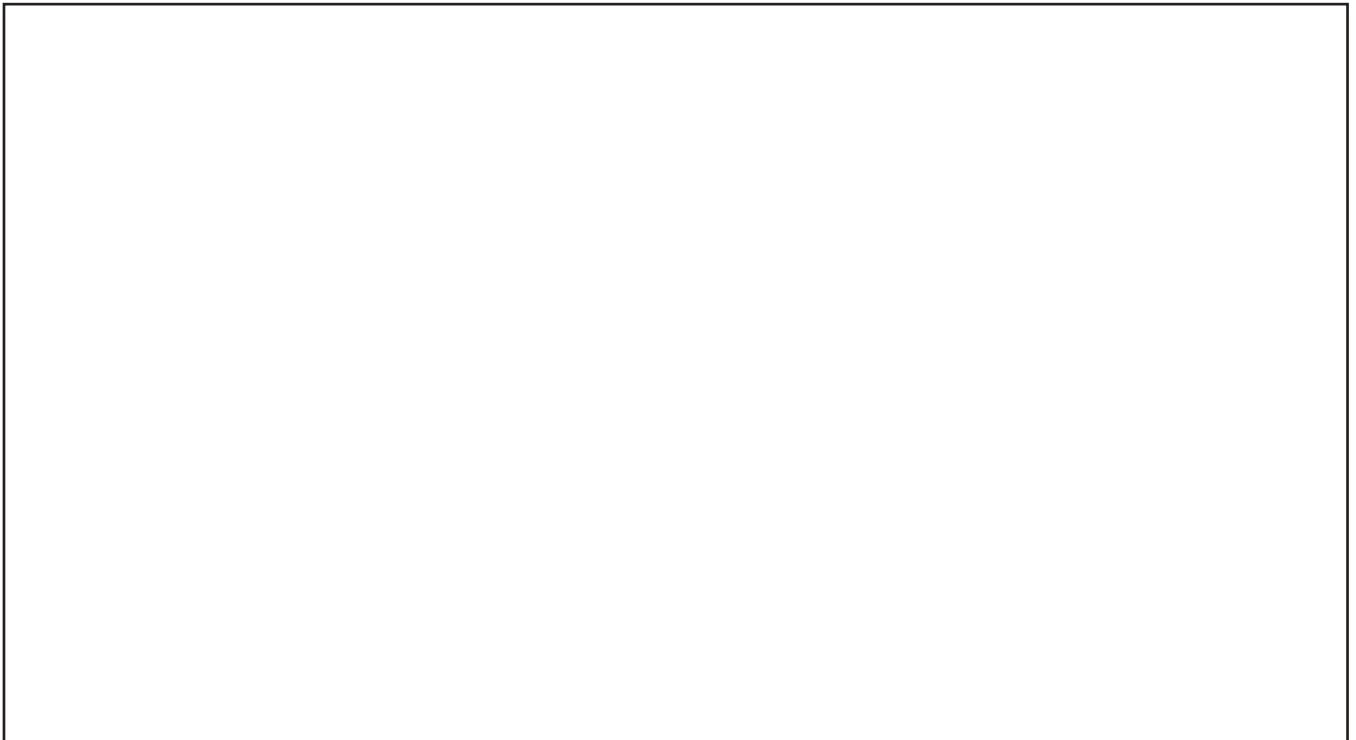
Waar speelt het zich af in/om school? \_\_\_\_\_

Fotografeer je beweging in beeld of bevrozing? \_\_\_\_\_

Welke tekst komt erbij? \_\_\_\_\_

## Schets de scene

Tijd 15 minuten



## Foto maken

Tijd 20 minuten

- Maak de foto met sluitertijd
- Luister goed naar de instructie van de docent
- Werk stil en rustig op de gangen en op het plein
- Wees voorzichtig met de apparatuur
- Gebruik een statief indien nodig.

# Foto verwerken in Photoshop

Tijd 35 minuten

Stap 1 Open photoshop

Klik start-programma's-adobe-photoshopCS4

Stap 2 Open foto

- 1 Open een foto Klik bestand-open-Zoek je foto mijn documenten
- 2 Open een document Klik-bestand-nieuw-international papier-A4

Stap 3 Plakken en knippen

Foto Selecteren (ctrl A) kopiëren (ctrl C) en klik op document dan plakken (ctrl V)

Stap 4 Groter en kleiner maken

Ctrl T (vrije transformatie) Let op! Houd altijd de SHIFT toets ingedrukt, anders vervormd je beeld! En daarna op enter klikken (toepassen)

Stap 5 Werken met tekst

Links bij je gereedschap klik op de tekst (T) deze tekst is een laag en kan je verplaatsen, veranderen en een effect geven

Stap 6 Verplaatsen

Klik bij je gereedschap op verplaatsen (windvaantje). Let op de laag waarin je werkt.

Stap 7 Tekst veranderen van kleur en font

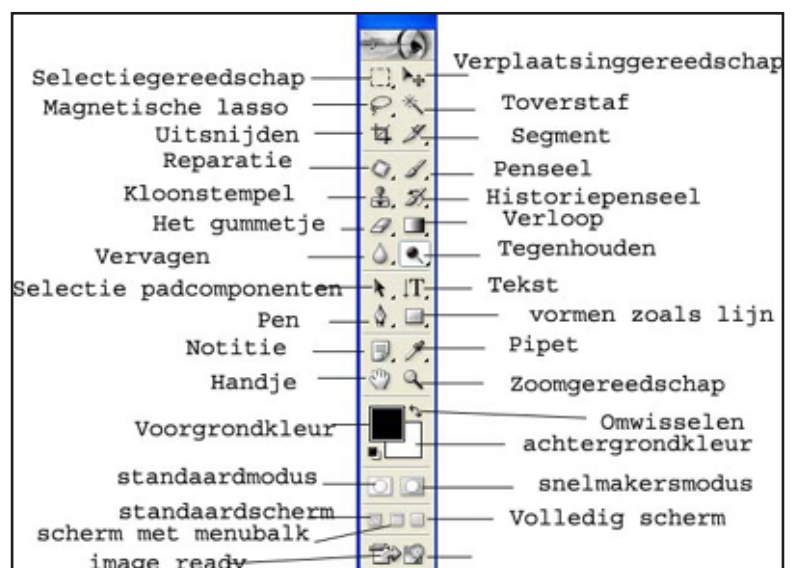
Dubbel klik op T in lagenpalet dan kan je bovenin font, grootte, en kleur veranderen.

Stap 8 Opslaan

Klik op bestand-opslaan-mijn documenten-AV 2e jaar- haast als JPEG!!!!

Stap 9 Print de foto

HP printer gebruiken



## Tijdens de presentatie kijken we naar de verschillende manieren waarop we haast in beeld hebben gebracht.

- Wie heeft volgens jou het beste met de sluitertijd in de opname gewerkt?
- Wie heeft volgens jou het leukste idee gehad?
- Hoe vind je jou eigen opdracht gelukt?

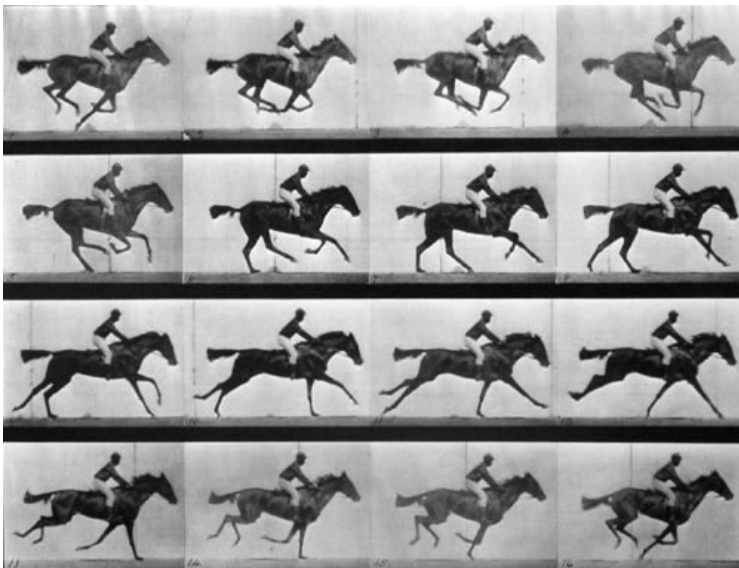
## Beoordeling

| <u>Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:</u> |            | <u>Score</u> |
|--|------------|--------------|
| Onderzoek op internet                                  | 10 punten  | _____        |
| Idee en schets   | 20 punten  | _____        |
| Gebruik sluitertijd in beeld                           | 15 punten  | _____        |
| Herkenning haast in de foto                            | 30 punten  | _____        |
| Verwerken van je tekst bij je foto                     | 15 punten  | _____        |
| Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)               | 10 punten  | _____        |
| <hr/>  |            |              |
| Totaal   | 100 punten | _____        |



# Inspiratieblad

Robert Doisneau.  
"Le Baiser de l'Hotel  
de Ville, Paris, 1950"



Eadweard Muybridge.  
"Animal locomotion,  
Californie, 1880"



Henri Cartier Bresson.  
"Gare Saint-Lazare,  
Paris, 1932"

# Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

Terug in de tijd

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

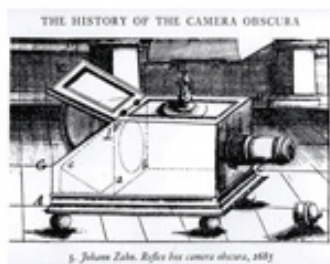
Terug in de tijd



Carte de visite zijn uitgevonden door:  
Andre Disderi in 1854.



Fotograaf: Eugene Atget.  
Bordeaux, 1927.



# Opdracht 2.3: Fotowerkstuk geschiedenis fotografie

Onderzoek de geschiedenis van de fotografie in 10 foto's

## Algemeen: Lees dit goed door.

Je maakt een werkstuk in Word en gebruikt 10 verschillende foto's uit verschillende jaren om de geschiedenis van de fotografie te laten zien. Je plaats de foto's in een Word document en beantwoord de vragen. We beginnen door te kijken naar de klokhuis uitzending over fotografie (met je koptelefoon). Er zijn ook heel veel websites met informatie.

## Opdracht

### Maak een fotowerkstuk over de geschiedenis van de fotografie.

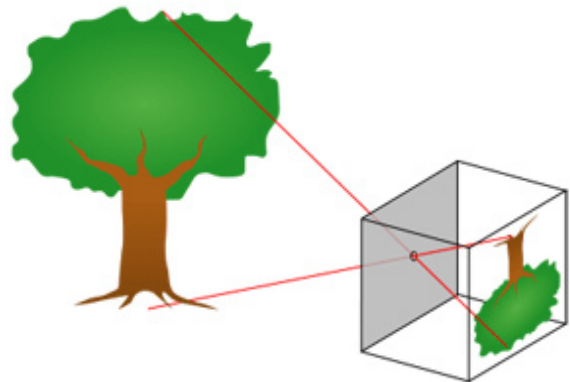
- Maak het werkstuk in Word
- Zoek 10 afbeeldingen op internet. Laat de docent de resultaten zien.
- Onderzoek de ontwikkeling van de fotografie.
- Print je werkstuk

### Planning

Les 1: Uitleg en beeldmateriaal verzamelen  
Les 2: Beeldmateriaal in Word en onderzoek  
Les 3: Werkstuk afmaken en printen  
Les 4: Werkstuk inleveren

### Wat heb je nodig?

- Computer met internet
- Kennis over Word
- Geschiedenis boek



# Foto's zoeken voor je werkstuk

Tijd 90 minuten

**Zoek eerst 10 foto's uit de geschiedenis plaats deze als afbeelding in een mapje.**

**Noteer direct de naam van de fotograaf en het jaartal:**

- |               |  |
|---------------|--|
| 1. 1826-1827  | De allereerste foto van Joseph Niepce                  |
| 2. 1830-1840  | Een foto gemaakt door William Fox Talbot               |
| 3. 1835-1850  | Een foto gemaakt door Louis Daguerre                   |
| 4. 1850-1860  | Een carte de visite uitvinder Andre Disperi            |
| 5. 1860-1880  | Een foto gemaakt door Eadweard Muybridge               |
| 6. 1870-1890  | Een foto gemaakt met brownie camera van George Eastman |
| 7. 1900-1920  | Een foto gemaakt door Eugene Atget                     |
| 8. 1930-1940  | Een foto gemaakt door Dorothea Lange                   |
| 9. 1940-1950  | Een foto gemaakt door Robert Capa                      |
| 10. 1950-1960 | Een foto gemaakt door Henri Cartier-Bresson            |

**Websites waar je goed kan zoeken:**

<http://www.Google.nl>

<http://www.wikipedia.nl>

<http://www.curious-eye.com>

<http://www.digitalecamera-winkel.nl> (geschiedenis)

<http://webh01.ua.ac.be>

[http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/nl/History\\_of\\_photography](http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/nl/History_of_photography) (uitvindingen)

[http://fairewende.nl/PWS\\_fotografie](http://fairewende.nl/PWS_fotografie)

## Onderzoek op internet

Tijd 90 minuten

**Noteer per foto de onderstaande punten:**

1. Naam van de fotograaf.
2. Het jaartal (let op: foto moet rond de aangegeven datum zijn gemaakt).
3. Wat zie je op de foto, wat staat er op de afbeelding (voorstelling)?
4. De tien fotografen hebben allemaal iets bijgedragen aan de fotografie. Zoek op internet wat die bijdrage is geweest. (De bijdrage van Joseph Niepce is.....enz).

**Extra vragen:**

1. De uitvinding van de Brownie Camera van George Eastman heeft bijgedragen dat iedereen foto's kon maken. Waarom was dat zo belangrijk?
2. Fotografie heeft ook een belangrijke bijdrage gehad om geschiedenis te schrijven. Dorothea Lange heeft belangrijke foto's gemaakt van de grote depressie (1930) in Amerika. The great depression is ontstaan door twee oorzaken. Noteer deze oorzaken.
3. Robert Capa was een oorlogsfotograaf. Hij heeft een belangrijke foto gemaakt van een vallende soldaat tijdens de Spaanse burgeroorlog (1936). Wat is het verhaal achter die foto?

NB: Noteer de antwoorden met je eigen woorden.

# Beoordeling

| <u>Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:</u> |            | <u>Score</u> |
|--|------------|--------------|
| 10 foto's uit de geschiedenis                          | 40 punten  | _____        |
| Antwoorden op de vragen per foto                       | 40 punten  | _____        |
| Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)               | 20 punten  | _____        |
| <hr/>  |            |              |
| Totaal   | 100 punten | _____        |

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.4: Foto-verhaal

When we meet

# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.4: Foto-verhaal. When we meet.

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's





# Foto-verhaal: “When we meet.”

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's

## Algemeen: Lees dit goed door.

- Dit is een uitgebreide opdracht.
- Je krijgt uitleg over camerastandpunt en beeldkader.
- Alle onderdelen worden beoordeeld.
- Iedereen maakt zijn/haar eigen fotoverhaal.
- Je kan wel samenwerken.
- De docent bepaalt of je buiten of in het lokaal mag fotograferen.

## Opdracht

### Maak een een foto-verhaal in 10 foto's met thema ontmoeting

- Ter inspiratie kijken we naar korte films. “ Boy meets girl story” van Mark de Cloe.
- Je start met het schrijven van je eigen verhaal. Een script met als thema “When we meet”.
- Daarna teken je het storyboard.
- Je maakt de foto's tijdens de les. Gebruik leerlingen of animatie (poppen).
- In Photoshop verwerk je de 10 foto's tot 1 A4 document.
- Print je werkstuk

### Planning

Les 1: Instructie docent opdracht kader maken

Les 2: Films kijken en bespreken

Les 3: Verhaal schrijven en storyboard tekenen

Les 4: Storyboard afmaken, start voorwerpen verzamelen cq maken

Les 5: Foto's maken en laden computer

Les 6: Foto's verwerken in Photoshop

Les 7: Foto's verwerken in Photoshop en printen

Les 8: Opdracht presenteren

### Wat heb je nodig?

- Pen en potlood
- Verhaal en storyboard
- Camera met statief
- Computer met Photoshop

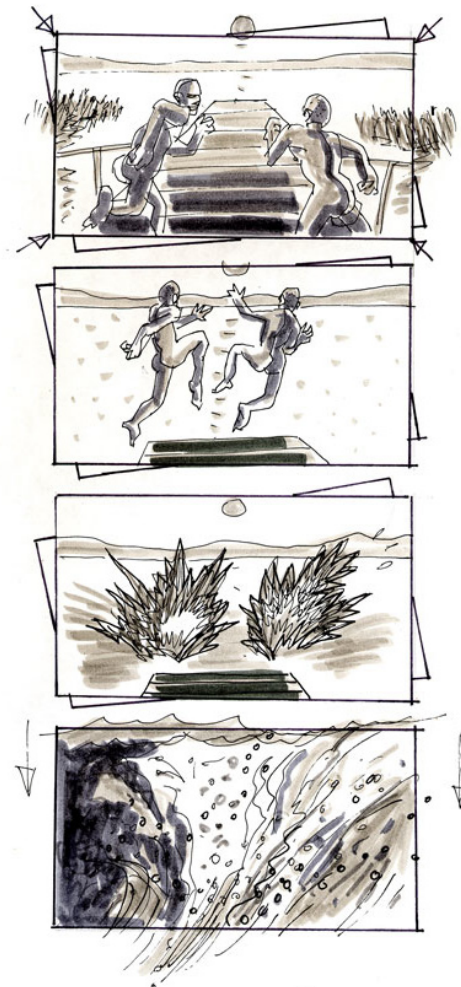
# Theorie over het storyboard, standpunt en kader

## Het Storyboard

Een storyboard is een beeldende aanvulling op het script. Samen geven ze concrete informatie over de AV productie. Het maken van een storyboard hoort ook bij de voorbereiding van het AV product (pre-productie).

Als het script is geschreven krijg je al een indruk van de uiteindelijke productie. Om het nog duidelijker te maken wordt er vaak een storyboard gemaakt. Een storyboard is een verzameling van plaatjes die laten zien hoe de uiteindelijke productie eruit gaat zien.

Deze plaatjes dienen als hulpmiddel voor de cameraman, fotograaf en de belichters, zodat zij de gewenste beelden kunnen maken. Een storyboard laat namelijk ook het camerastandpunten het beeldkader zien. Hierdoor wordt de sfeer van de productie bepaald.



## Het camerastandpunt/perspectief

Het camerastandpunt bepaalt de manier waarop je tegen het onderwerp aankijkt. Het wordt ook perspectief of kijkrichting genoemd.

### Kikkerperspectief.

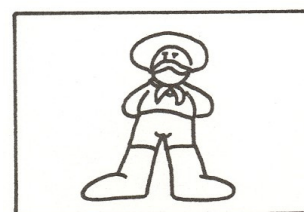
Dit is een laag standpunt. Als je op de grond gaat liggen en dan naar boven kijkt. Dit gebruik je vooral als iets dreigend of indrukwekkend over moet komen.

### Neutraalperspectief.

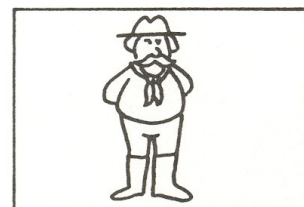
Bij dit standpunt bekijk je alles op ooghoogte. Dit standpunt wordt heel vaak gebruikt en heeft geen invloed op de sfeer. Het geeft een neutraal en duidelijk beeld van het onderwerp.

### Vogelvluchtperspectief.

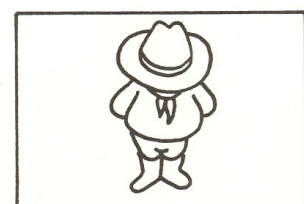
Dit is een hoog standpunt. Als je in een vliegtuig zit, of op een stoel gaat staan, bekijk je alles van boven. Dit standpunt wordt ook wel helikopter perspectief genoemd. Dit gebruik je als je een overzicht wilt geven, of om iets heel klein te laten lijken.



kikker  
perspectief



neutraal  
perspectief



vogel  
perspectief

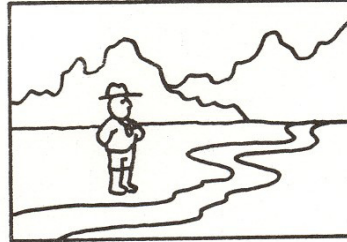
# Foto-verhaal: “When we meet.”

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's

## Het beeldkader

### Totaal shot

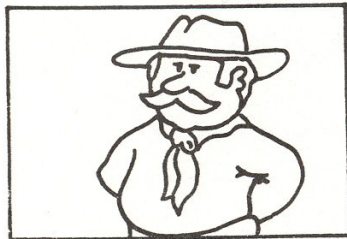
Dit kader wordt meestal gebruikt om een eerste indruk te geven van een bepaalde ruimte, of om een persoon te introduceren. Zo kun je zien waar het verhaal zich afspeelt en welke personen belangrijk zijn. Met dit beeldkader wordt ook meteen de sfeer neergezet.



Totaal shot

### Medium shot

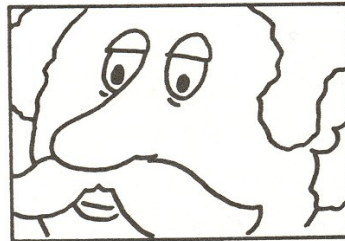
Dit beeldkader laat het onderwerp gedeeltelijk zien. Het verschil met het totaal-beeld is dat je de persoon nu niet helemaal ziet, maar bijvoorbeeld van zijn middel tot aan zijn hoofd. Je staat er dus iets dichterbij.



Medium shot

### Close-up

Als je dichterbij je onderwerp toe gaat, krijg je een close-up. Je ziet dan bijvoorbeeld alleen het gezicht van de persoon. Dit kader gebruik je om een emotie te laten zien. Emoties zijn bepalend voor de sfeer in het verhaal. Belangrijke voorwerpen worden ook vaak in een close-up afgebeeld, zodat ze zeker opvallen.



Close-up

## Schets opdracht 1

tijd 15 minuten

Maak 3 verschillende schetsen van één persoon met achtergrond.

1. Totaal shot vanuit een neutraalperspectief.
2. Medium shot met een kikkerperspectief.
3. Close up vanuit een vogelperspectief.



Schets 1:

Beeldkader: totaalshot  
Psectief: neutraal



Schets 2:

Beeldkader: mediumshot  
Psectief: kikker



Schets 3:

Beeldkader: close-up  
Psectief: vogelvlucht

# Korte films van Mark de Cloe: "Boy Meets girl stories".

Voordat we de films gaan bekijken krijg je uitleg over de volgende begrippen. Wat is het verhaal of het plot. Wat is een climax in een verhaal. Wat zijn de verschillende camera standpunten en wat is het beeldkader. De theorie staat op bladzijde 8 en 9.

## Film 1: Houden van de liefde

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
  - neutraalperspectief
  - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
  - mediumshot
  - close up

## Film 2: Ontvoering

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
  - neutraalperspectief
  - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
  - mediumshot
  - close up

## Film 3: Ontmoeting

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?  kikkerperspectief  
 neutraalperspectief  
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt?  totaalshot  
 mediumshot  
 close up

## Film 4: Wachten

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?  kikkerperspectief  
 neutraalperspectief  
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt?  totaalshot  
 mediumshot  
 close up

## Film 5: Zo'n huisje

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?  kikkerperspectief  
 neutraalperspectief  
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt?  totaalshot  
 mediumshot  
 close up

## Film 6: Friendzone

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
  - neutraalperspectief
  - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
  - mediumshot
  - close up

## Film 7: Zo

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

---

---

---

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

---

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
  - neutraalperspectief
  - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
  - mediumshot
  - close up

# Het verhaal

Je maakt een eigen verhaal met als thema “When we Meet” (de ontmoeting). Het verhaal wordt in 10 foto’s verteld. Je kan tekst (in tekstballon) toevoegen in Photoshop, dan lijkt het op een echt stripverhaal. Bedenk voor je verhaal een introductie (begin), ontmoeting (midden) en een (verrassend, leuk, gek, spannend) einde. Dit verhaal, het script, zetten we om in een storyboard. Jouw verhaal start met de introductie van de hoofdpersonen, dit kan een echt iemand zijn (leerling) of een animatie (pop/figuur). Let op! De foto’s worden in school gemaakt. Wil je gebruik maken van een locatie, denk bijvoorbeeld aan een dierentuin of winkelcentrum, dan moet je dat later in Photoshop gaan toevoegen. Deze afbeeldingen kan je zoeken op internet (vereist een hoge resolutie!) of maken (tekenen) en als achtergrond gebruiken.

## Script schrijven

tijd 25 minuten

Een script is een schriftelijke voorbereiding op de uiteindelijke video/foto/film opname (=AV product). Het schrijven van het script is dus ook een onderdeel van de pre-productie (voorbereiding van het AV product). In het script staat een duidelijke omschrijving van het beeldverhaal.

Tijdens het fotograferen wordt het script gebruikt als ondersteuning voor het hele team. Daarom is het belangrijk dat een script zo uitgebreid mogelijk wordt gemaakt. Dit voorkomt misverstanden en irritaties tijdens de opnamen.

Jij schrijft jouw eigen verhaal met het thema “When we meet”. Daarna gaan we luisteren naar alle verhalen. Het script is zeer uitgebreid er staat in de opbouw van het verhaal, locatie en je maakt een karakterbeschrijving van je hoofdpersonen. Schrijf eerst in het klad op een A4 neem dit daarna netjes over.

Beschrijf de hoofdpersonen:

---

---

---

---

---

---

---

---

Beschrijf de figurant (extra personen):

---

---

Beschrijf de locatie:

---

---

---



De introductie (het begin)

---

---

---

---

---

---

---

---

De ontmoeting (midden)

---

---

---

---

---

---

---

---

Het plot (einde)

---

---

---

---

---

---

---

---

# Maak het storyboard

tijd 45 minuten

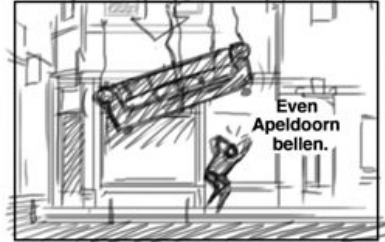
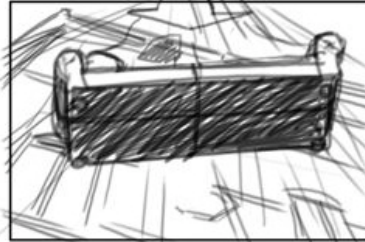
Het storyboard maak je als overzicht voor de foto opnames. Teken met potlood en maak extra een aantal schetsen op een A4 tekenvel. Werk de goede schetsen uit in de juiste volgorde in het storyboard. Noteer onder iedere de schets het beeldkader en standpunt. In het storyboard gebruik je in iedergeval twee maal een close up, twee maal een totaal shot en twee maal vanuit een kikkerperspectief. Je storyboard wordt beoordeeld op:

1. Keuze beeldkader.
2. Keuze perspectief.
3. chronologie (volgorde).
4. Uitwerking van de 10 schetsen.

mediumshot



close up



kikkerperspectief

totaalshot



1



2



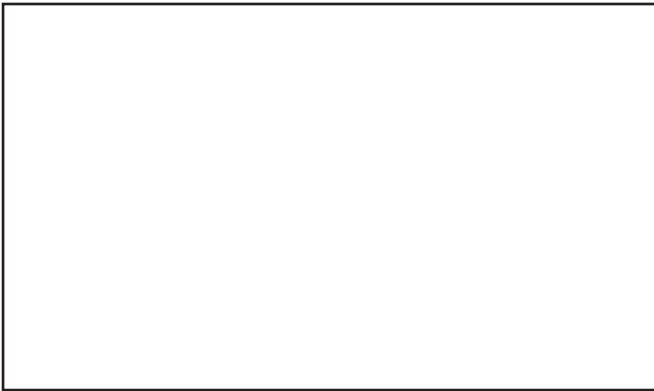
3



4

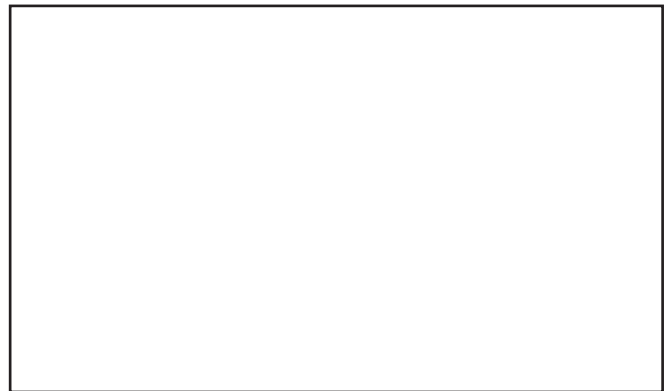
# Foto-verhaal: "When we meet."

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's



5

---



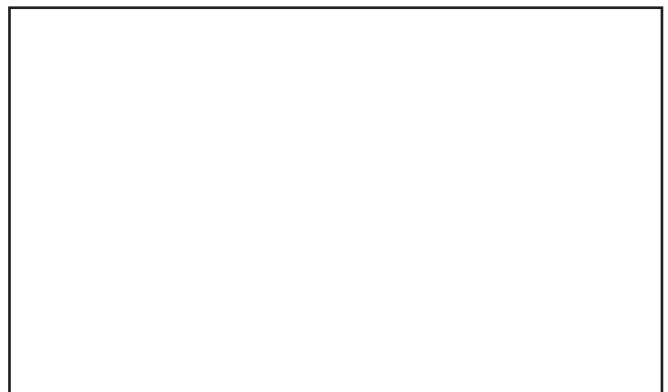
6

---



7

---



8

---



9

---



10

---

Mijn close-up zit in schetsnummer \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_

Mijn totaalshot zit in schetsnummer \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_

Kikkerperspectief zit in schetsnummer \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_

## Tien foto's maken

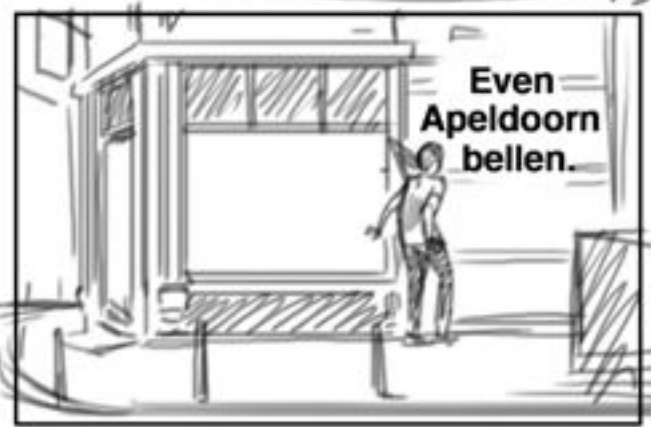
Tijd 45 minuten

De foto's maak je alleen of je vraagt hulp van een andere leerling. Gebruik het storyboard als hulpmiddel om de volgorde te maken. Voor sommige opnames heb je wellicht modellen nodig (overleg dit met de docent). Je kan ook met animatie werken. Dan werk je met poppen of knuffels (3 dimensionaal). De achtergrond kan je in Photoshop verwerken. Overleg goed met de docent waar je de foto's gaat maken en dat je binnen de lestijd de foto's op de computer zet.

## Verwerken in Photoshop

Tijd 45 minuten

- Stap 1 Verwerk, indien nodig, een achtergrond in je foto's
- Stap 2 Plaats 10 foto's in een A4 document (Photoshop-bestand-nieuw-internationaalpapier-A4)
- Stap 3 Geef de achtergrond een kleur
- Stap 4 Geef de laag van de foto's een effect (vraag uitleg docent/assistent)
- stap 5 Maak 1 laag (vraag uitleg docent/assistent)
- Stap 6 Plaats tekst in een tekstballon
- Stap 7 Laat docent resultaat zien
- Stap 8 Print uit



1

2

3

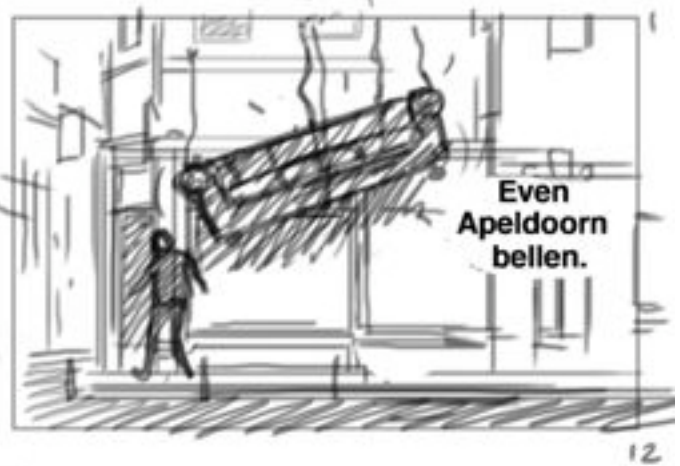
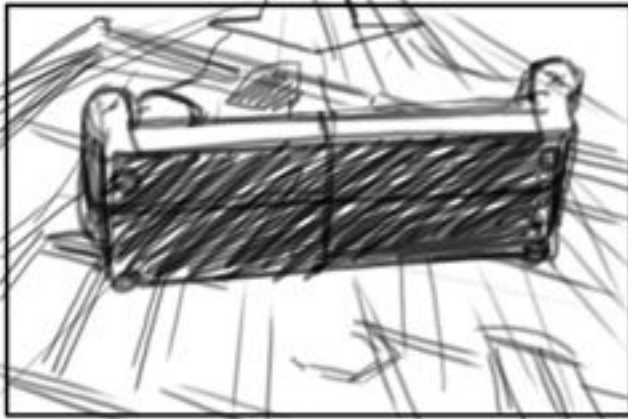
4

5

6

7

8



## Een praktijk voorbeeld

Hier zie je een storyboard van een commercial van Centraal beheer Agmea (een verzekeringsmaatschappij). Kijk naar het filmpje op you tube en vergelijk met het storyboard. <http://www.youtube.com/watch?v=Xoo6F5ej82Q>

# Beoordeling

| Bij de beoordeling geeft de docent punten voor: |            | Score |
|---|------------|-------|
| Schetsopdracht 1                                | 10 punten  | _____ |
| Script  | 20 punten  | _____ |
| Storyboard                                      | 20 punten  | _____ |
| De relatie foto's en storyboard                 | 20 punten  | _____ |
| Werken in Photoshop                             | 20 punten  | _____ |
| Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)        | 10 punten  | _____ |
| <hr/>   |            |       |
| Totaal  | 100 punten | _____ |

# Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.5: Stilte op de set.

Dit zie ik



# Audiovisuele vormgeving

## Opdracht 2.5: Stilte op de set.

Dit zie ik



# Stilte op de set

Dit zie ik!

## Orientatie: The making of

### Inleiding.

Het maken van een film begint met een idee van een regisseur of producent. Dit idee wordt uitgewerkt in een scenario (filmverhaal). Als de financiering rond is kunnen de acteurs en de filmcrew worden uitgekozen. Vanaf het scenario wordt er een storyboard gemaakt. De decors worden gebouwd, de locatie gezocht en de rekvisieten en kleding verzameld. De regisseur filmd daarna stap voor stap het verhaal volgens het draaiboek. De volgorde van de opnames is bijna altijd anders dan de volgorde waarin de scènes in het scenario vermeld staan. Uiteindelijk worden de bruikbare filmopnamen in de montagefase aan elkaar geplakt. Ook worden geluiden en muziek erbij gevoegd.

### 1 Beeld.

Datgene wat je ziet in de film, het beeld dus wordt bepaald door de artdirection (de vormgeving van het beeld) en de cameravoering (hoe de cameraman de camera bedient). De artdirector denkt in opdracht van de regisseur na over:

### 2 Filmset.

De plaatsen waargebeurtenissen van de film zijn opgenomen. Dit kunnen bestaande locaties zijn (binnen of Buiten), studio-locaties of virtuele locaties die met de computer gemaakt zijn.

Noteer:

Films met bestaande locaties \_\_\_\_\_

Film met studio locaties \_\_\_\_\_

Film met virtuele locaties \_\_\_\_\_

### 3 Rekvisieten.

Alle losse voorwerpen (meubels, revolvers, sportwagens) die nodig zijn om een filmset in te richten.

Noteer:

Rekvisieten bij een western film zijn \_\_\_\_\_

Rekvisieten bij een komedie zijn \_\_\_\_\_

Rekvisieten bij een thriller zijn \_\_\_\_\_

### 4 Kostuums.

Hierbij werkt de artdirector samen met de kostumontwerper. Kleding, kapsles en make-up van acteurs moeten passen in de stijl en sfeer van de film. Ze passen in de historische tijd waarin het filmverhaal zich afspeelt.

We kijken naar het fragment van *Pride and prejudice* (Simon Langton, Engeland 1995). We bespreken in welke tijd jij denkt dat dit verhaal zich ongeveer afspeelt en noem 2 voorbeelden hoe dit door de artdirection wordt ondersteund.

## 5 Cameravoering.

Net als het maken van foto's let je bij filmen ook op het kader van het beeld. Als de filmcamera in- of uitzoomt, verandert het kader. Net als bij fotografie spreek je van en totaal-, medium en close-up shot. Het camerastandpunt kan ook vanaf verschillende standpunten worden genomen:

- Neutraal standpunt.
- Vogelperspectief
- kikvorsperspectie



### Pan.

Camerabeeld draait van links naar rechts of andersom, bijvoorbeeld als het beeld van de ene cowboy naar de andere cowboy glijdt, waardoor je ziet welke afstand zich tussen de twee bevindt.



### Tilt.

Camerabeeld kantelt van hoog naar laag of andersom, bijvoorbeeld om een hoog gebouw vanaf de grond tot het dak te tonen, waardoor je ziet hoe indrukwekkend groot het bouwwerk is.



### Dolly.

Camera rijdt (op rails) met het object mee, bijvoorbeeld om twee personages tijdens een wandeling te volgen, waardoor het lijkt alsof je meeloopt.



### Crane.

Camera zweeft (met behulp van bijvoorbeeld een hijskraan) van hoog naar laag of andersom, bijvoorbeeld over het publiek tijdens een concert.

### Hand-held

Camera wordt op de schouder meege dragen, bijvoorbeeld tijdens een scene aan het front in een oorlogsfilm, waardoor de gebeurtenissen realistischer (echter) overkomen.

## Kijk opdracht

We kijken naar het fragment van zusje (Robert Jan Westdijk, Nederland 1996). In deze film is sprake van een bijzondere camera voering.

1. Welk camera standpunt wordt ingenomen?

---

---

2. Welke camerabeweging is gekozen?

---

---

3. Hoe ervaar jij als kijker deze cameravoering?

---

---

## 6 Geluid

Het fragment van All stars (Jean van de Velde, Nederland 1997) bekijken we twee keer. De eerste keer zonder, de tweede keer met geluid.

1. Welke muziek en welke geluiden verwacht je bij dit fragment?

Scene 1: \_\_\_\_\_

Scene 2: \_\_\_\_\_

Scene 3: \_\_\_\_\_

Scene 4: \_\_\_\_\_

Scene 5: \_\_\_\_\_

Scene 6: \_\_\_\_\_

2. In hoeverre kloppen je verwachtingen?

---

---

---

3. Welk effect hebben de muziek en de geluiden?

---

---

## Onderzoek: Het verhaal

### Klassieke verhaal opbouw

1. De introductie en uitleg situatie
2. Het probleem
3. Reactie van de hoofdpersoon op het probleem
4. De climax
5. Het einde

We kijken een korte film: Val dood (2009, Arne Toonen). Beschrijf het verhaal met daarin de klassieke verhaal opbouw.

---

---

---

---

---

---

De 5 w's zijn:

- W1= De personages (wie?)
- W2= De gebeurtenissen (wat)
- W3= De locatie (waar)
- W4= De tijd waarin het verhaal zich afspeelt (wanneer)
- W5= De drijfveren van de personages (waarom)

We kijken naar een kort stukje van Volle maan en/of naar een stuk van het schaap met de 5 poten. Noteer de 5 W's.

W1 \_\_\_\_\_

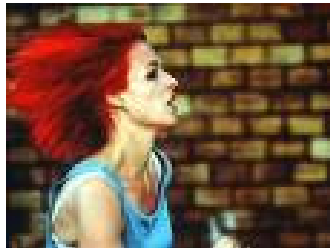
W2 \_\_\_\_\_

W3 \_\_\_\_\_

W4 \_\_\_\_\_

W5 \_\_\_\_\_

## Opdracht script: herschrijf het einde van: Lola rent



### lola rennt

We kijken naar de film Lola rennt (1998, Tom Tykwer). Deze film heeft een zeer bijzondere verhaal lijn. De film start als het ware drie keer opnieuw. We kijken naar de film. Je noteert wat jou opvalt aan herhalingen. En je schrijft je eigen vierde verhaal. Let op de volgende elementen kunnen terugkomen in je verhaal: telefoon valt, rent de trap af, man met hond, vrouw met baby, fietser met gejatte fiets, nonnen, vader gaat vreemd, auto ongeluk, blinde vrouw, telefoon cel, zwerver, bank, bewaker, oude vrouw die de tijd weet, rode amulance, plasticzak met geld, supermarkt.

Je begint met de volgende zin. Lola neemt de telefoon op.....

# Powerpoint maken: Filmgenres

## Opdracht: Filmgenres

Maak samen een powerpoint over verschillende soorten film. We verdelen de genres, zodat we tijdens de presentaties steeds informatie krijgen over verschillende soorten film. Ieder duo werkt één genre uit:

1. Romantische komedie
2. Western
3. Thriller
4. Oorlogsdrama
5. Documentaire
6. Animatie
7. Videoclip
8. Reclamefilm
9. Science Fiction
10. Soap
11. Nederlandse film
12. Melodrama

Je maakt 8 dia's waarin je steeds een vraag beantwoordt. Laat ook een stukje film zien! Bedenk samen de 8 vragen?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_

Je krijgt 2 lessen om je PowerPoint te maken daarna presenteren we.



# Beoordeling presentatie en powerpoint filmgenre.

Naam

Top

Tips

| Naam |  | Top |  | Tips |
|------|--|-----|--|------|
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |
|      |  |     |  |      |

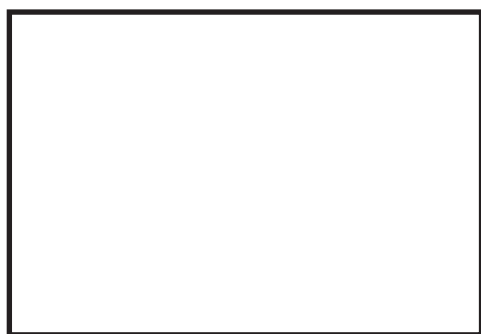
# OPDRACHT: Maak een film van 3 minuten op muziek.

Zelf aan het werk met de filmcamera. We gaan een korte film op een stuk muziek over een onderwerp dat je op school kan filmen. Dit monteren we in de camera. We werken in de school of op het schoolplein. Je werkt in groepjes samen en we hebben drie lessen voor deze film.

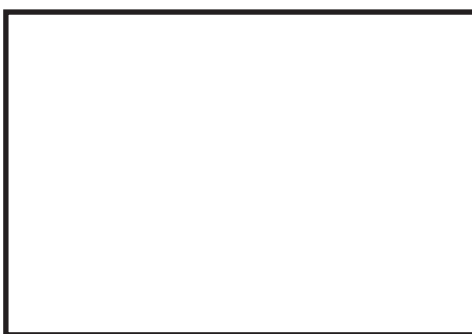
## STAP 1: SCHETSEN

Je kan een film beginnen met een totaal shot en dat steeds dichterbij filmen. Natuurlijk kan dit ook andersom! Je begint dichtbij en zoomt steeds verder uit. Ieder shot duurt een aantal seconden. Denk alvast na over de opnames die jij wil maken, bijvoorbeeld welke achtergrond wil je, neem je een laag standpunt of juist hoog? De hoe begint jouw filmpje en hoe eindigt deze.

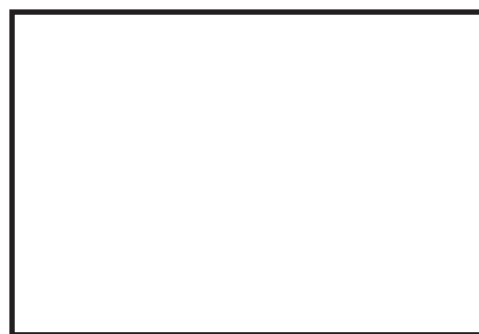
Maak 3 eenvoudige schetsen met potlood



Shot1



shot 2



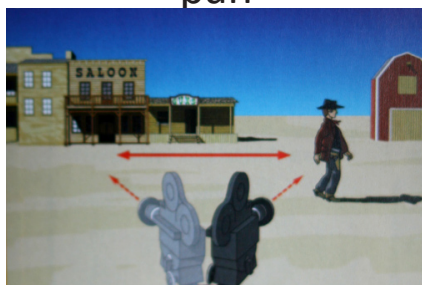
shot 3

## STAP 2: BEWEGING

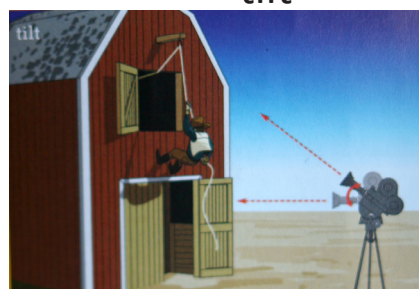
Wat is de beweging in het beeld. Laat je iets zien door het te pakken? Of stop je met filmen en staat er dan wat bij! Je kan ook de camera bewegen. Beweeg jij in het beeld en gaat de camera mee (pan of tilt). Beweeg jij en blijft de camera stil staan. Denk na over deze vragen!

Je kan met een filmcamera op een statief op verschillende manieren de camera bewegen bijvoorbeeld:

pan



tilt





Noteer welke beweging je maakt per opname

Opname 1 beweegt de camera van.....naar.....

Opname 2 beweegt de camera van.....naar.....

Opname 3 beweegt de camera van.....naar.....

## STAP 3: MUZIEK

We zetten na de opnames muziek onder jou film. Dus al het geluid dat tijdens de opnames aanwezig is wordt niet gebruikt. Bedenk alvast welke muziek jij onder je filmpje wil zetten. Neem deze muziek volgende week mee naar school als MPEG of MP3 bestand.

Schrijf op het liedje dat jij onder de film wil zetten en waarom!

Ik wil het liedje \_\_\_\_\_ van \_\_\_\_\_ gebruiken.

Omdat \_\_\_\_\_

## STAP 4: OPNAME

Als je bij stap 4 bent leen je een camera en een statief vraag uitleg aan de docent over het gebruik daarvan.

De volgende punten moet je weten voor de opnames.

- Hoe gaat de camera aan/uit
- Hoe zoom je in en uit
- Wanneer neem ik op
- Wat is monteren in de camera?
- Hoe werkt het statief

## STAP 5: MONTAGE

De laatste stap is het verwerken van je film in de computer. Als het goed is staan de beelden oip de juiste volgorde./ De muziek zet je er onder in bijvoorbeeld Adobe premiere of met moviemaker van windows. Vraag de docent om uitleg.

# Beoordeling

| Bij de beoordeling geeft de docent punten voor: |            | Score |
|---|------------|-------|
| Film kijken en analyse                          | 20 punten  | _____ |
| Script: Lola rent                               | 20 punten  | _____ |
| Filmgenre Powerpoint                            | 20 punten  | _____ |
| 3 minuten film                                  | 30 punten  | _____ |
| Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)        | 10 punten  | _____ |
| <hr/>   |            |       |
| Totaal  | 100 punten | _____ |