

FILMLinjen.dk

FILMPRODUKTIONENS GRUNDVÆRKTØJER

EKSEMPLER OG SKABELONER

FILMLEJRSKOLE
på Station Next

Forklaring

På de følgende sider findes eksempler og skabeloner til disse documenter:

Manusfasen

Man skriver ikke det endelige manuskript i første hug. Manuskriptet udvikles i tre trin fra den oprindelige ide:

1. Synopsis
2. Step-outline
3. Manuskript

For læselighedens skyld formateres manuskripter på en bestemt måde, som også har den praktiske konsekvens, at en manusside ca. svarer til et minuts film.

Disse redskaber hjælper til at udvikle karakterer og historie:

- Karakterudvikling
- Scriptdoctoring

Forproduktion

Før holdet er klar til optagelse skal der gøres en række forberedelser, der bla. munder ud i følgende dokumenter:

- Filmboard
- Gulvplan
- Storyboard
- Indstillingsliste
- Dagsplan

Synopsis - eksempel

Synopsis – ”SALSASEJ”

Anders (13) bruger det meste af sin tid på at sidde alene oppe på skolens tag. Alle de andre fra hans klasse er nede på den store plæne og lege, men ingen har lyst til at være sammen med Anders. Han er altid sur og ødelægger alting omkring sig. Anders drømmer om Sara, der går i hans klasse. Hun er den smukkeste pige i klassen, synes han i hvert fald. Anders hænger et billede af Sara op på skorstenen oppe på taget, så danser hun for ham. Eller det forestiller han sig. For i virkeligheden kan Sara ikke døje Anders, fordi han altid råber og skriger. Sara kan lide Thomas, som hun danser med på danseinstituttet. Thomas er bare jordens største blærerøv, synes Anders. Men Thomas kan danse, og så sammen med Sara. Sådan noget lort!

Den tirsdag kommer der en salsadame, som skal undervise Anders' klasse. Anders flipper totalt ud. Han vil ikke danse. Der er ingen, der skal tvinge ham til at danse. Anders sætter sig op på sit tag. Ingen kender hans gemmested undtagen hans pisse irriterende lillebror, Rasmus (9), som selvfølgelig kommer rendende. Han har indgået et væddemål med Thomas og nogle andre drenge fra Anders' klasse. Han har væddet om, at Anders selvfølgelig kommer og danser salsa, og at han er helt vildt god til det. Anders bliver NØDT til at komme ned i gymnastiksalen for at danse. Anders er total kold. Det må Rasmus selv ligge og rode med. Rasmus truer Anders med, at han vil sladre til Sara om, at Anders elsker hende. Anders overgiver sig og følger med Rasmus ned i gymnastiksalen.

Der er alle fra Anders' klasse stillet op på rækker, og der står en salsadame foran dem og dirigerer rytmen. Anders kommer ind og stiller sig i bagerste række, hvor ingen kan se ham. Han er stiv af skræk og prøver bare at være usynlig. Men Anders bliver alligevel varm og må smide strikhuen og den store sweatshirt. Han begynder at give sig hen til musikken og nyder det faktisk. Salsadamen slukker for musikken og vil have, at Anders skal komme frem foran de andre og danse det, de har lært. Anders får et chok. Han har det som om, han skal besvime. Han stiller sig frem og ser på de andre, der står i en rundkreds omkring ham. De stirrer bare på ham. Anders lukker øjnene og begynder at danse. Da han åbner øjnene forsigtigt, ser han at alle smiler til ham. Han ser hen på Sara, hun smiler tilbage til ham. Anders ser ind i det store spejl for enden af salen og ser sit eget spejlbillede. Han ser glad ud og danser faktisk ret godt!

Om eftermiddagen leger Anders med Rasmus på den store græsplæne foran skolen. Sara cykler forbi og vinker til Anders. Anders og Rasmus vinker tilbage.

Step-outline - eksempel

Step-outline – ”Salsasej”

1. EXT. SKOLENS TAG. DAG

Anders sidder alene på taget og drømmer om at danse med Sara. Han ser på et billede fra danmarksmesterskabet, hvor Sara danser med Thomas fra klassen. Hans lillebror, Rasmus, kommer op til ham og driller ham. Anders bliver vred og løber efter ham.

2. INT. KLASSEVÆRELSE. DAG

Klasselæreren fortæller, at der er danseundervisning samme dag og sætter en plakat op. Anders maser sig forbi Sara og op til plakaten. Thomas og drengene mopper Anders med, at han ikke har en partner til undervisningen. Thomas skal selv danse med Sara.

3. EXT. SKOLENS TAG. DAG

Anders sidder igen oppe på skolens tag. Rasmus kommer brasende og fortæller, at han har væddet med Thomas om, at Anders kan danse salsa. Så han må komme med nu. Anders nægter. Rasmus presser Anders til at stille op, ved at true med at fortælle Sara, at han er vild med hende.

4. INT. SKOLEGANG FORAN GYMNASTIKSAL. DAG

Anders kommer ind til gymnastiksalen. Hans klassekammerater står allerede derinde sammen med en salsadame. Alle ser på ham, idet han træder ind.

5. INT. GYMNASTIKSAL. DAG

Salsadamen viser dem de trin, de skal lære. Hun trækker Anders op foran, så alle kan

se ham. Da musikken begynder, lukker Anders nervøst øjnene og begynder at danse. Da han åbner dem igen, står alle og kigger på – og smiler. Det viser sig, at Anders danser fantastisk.

6. EXT. FORAN SKOLEN. DAG

Anders løber lykkelig og jublende ud af skolens hoveddør og fortsætter videre ud på græsplænen foran skolen, hvor han hopper og danser rundt.

7. EXT. GRÆSPLÆNE FORAN SKOLEN. DAG

Anders svinger Rasmus lykkeligt rundt i luften. De lader sig falde om på græsplænen. I det samme går Sara forbi og vinker smilende til Anders. Han vinker igen.

8. EXT. HIMLEN OVER GRÆSPLÆNEN. DAG

Anders og Rasmus lægger sig på græsset og kigger drømmende op i luften. Et træk af svaner flyver hen over deres hoveder.

SALSASEJ

Et manuskript af

8.C, Hummelunde Skole

3. Gennemskrivning, marts 2006

FILMLEJRSKOLEN

SC 1. EXT. SKOLENS TAG - SOMMER - DAG

En ensom and vandrer rundt på taget. Ved en af tagets skorstene, sidder Anders(13). Han har strikhue og for stort tøj på. Over strikhuen har han hovedtelefoner. Foran ham danser en pige(13). Hun ser kun på Anders. Døren op til taget smækker. Magien brydes! Pigen, der dansede foran Anders, bliver på et sekund til pigen på en krøllet brochure fra et danseinstitut, brochuren hænger på skorstenen. Pigen er fotograferet sammen med en veludviklet dreng. Sara Krogsholdt og Thomas Nielsen - danmarksmestre står der nedenunder dem. Rasmus (9) kommer løbende henover taget med en madpakke i den ene hånd. I tøjet er han en tro kopi af Anders.

RASMUS

Hvorfor sidder du altid heroppe helt alene?
Anders tager madpakken ud af Rasmus' hånd.

ANDERS

Det rager ikke dig.
Skrid nu.

RASMUS

Skal vi lege efter skole? Vi kan lave, det du
mest har lyst til?

ANDERS

Som om jeg gider, snotunge.

Rasmus snupper billedet af Sara og begynder at løbe. Han smider billedet og løber væk. Anders indhenter ham, tager billedet fra Rasmus og skubber til ham. Rasmus løber væk.

FILMLEJRSKOLEN

SC 2. INT. KLASSEVÆRELSE - DAG

Klasselæreren er ved at sætte en plakat op på væggen: Salsa - undervisning - i dag kl. 15.00 - HUSK DET NU!!! Anders kommer ind. Alle elever er samlet foran plakaten. Anders skubber hårdt til Sara (pigen fra brochuren) for at komme frem og se plakaten.

SARA

Anders din idiot! Du er altid så skide klodset.

Thomas har alle de andre drenge bag sig, som en rigtig bandleder. Thomas skubber til Anders, og griner af Anders der nærmest falder ind i plakaten.

THOMAS

Anders? Hvem skal du danse med? Sara er taget!

Klokken ringer til frikvarter.

THOMAS (FORTSAT)

(råber til de andre drenge)

Vi mødes på plænen. 7.V skal bankes!

Alle løber ud af klassen. Anders flår plakaten ned fra væggen og river den i små stykker.

SC 3. EXT. SKOLENS TAG - SOMMER - DAG

Anders sidder på taget. Han har sat billedet af Sara op på skorstenen.

ANDERS

Hvorfor kan du lide sådan en som Thomas? Han er sgu da bare en stor nar!

FILMLEJRSKOLEN

Rasmus kommer brasende, helt forpustet.

RASMUS

Anders.. du bliver nødt til at komme ned. Jeg har
væddet med Thomas, om at du kan danse salsa.

Anders ser ikke på Rasmus.

RASMUS

Hvis du ikke kommer ned, så sladrer jeg til Sara.

ANDERS

Det tør du ikke, snotunge.

Anders ser alvorligt på Rasmus. Rasmus holder øjenkontakt
med Anders.

SC 4. INT. SKOLEGANG FORAN GYMNASIKSAL - DAG

Rasmus lukker døren op til gymnastiksalen. Den er fyldt med
Anders' klassekammerater og en salsadame i spraglet tøj.
Alle ser på Anders. Rasmus lukker døren bag ham.

SC 5. INT. GYMNASIKSAL - DAG - LIDT SENERE

Alle pigerne er blevet stillet op på en række, og drengene
står bagved. Aller bagerst står Anders, helt stiv af skræk,
og ser ned i gulvet. Salsadamen starter salsamusikken.
Salsadamen stiller sig foran dem og begynder at lære dem
nogle trin. Thomas og Sara fanger det hurtigt. Anders
begynder at bevæge sig, helt forsigtigt.

FILMLEJRSKOLEN

SC 6. INT. GYMNASTIKSAL - DAG - LIDT SENERE

Anders kan følge med og smiler. Han sveder, så han smider sin hue og sin store sweatshirt og står nu i undertrøje. Han danser, uden at gøre det bevidst, længere frem. Salsadamen stopper musikken.

SALSADAME

Dig i anden række?

SARA

Anders, det er dig hun mener.

SALSADAME

Anders? Kan du ikke vise os alle sammen, hvad vi har lært? Anders går forsigtigt frem.

Han ser de andre, der nu står i rundkreds omkring ham. Han ser deres ansigter, ligesom i et mareridt. De står alle sammen helt stille og stirrer bare på ham. Thomas står med armen om Sara og smiler hån-ligt til Anders.

SALSADAME

Er du klar?

Salsadamen starter musikken. Anders lukker øjnene og trækker vejret dybt. Han begynder at danse. Først stille og så mere og mere. Der bliver skruet op for musikken. Anders åbner øjnene forsigtigt. Rundt om ham smiler alle til ham. Anders ser sig selv i det store spejl for enden af gymnastiksalen. Han danser for fuldt tryk, og det ser godt ud. Alle begynder at danse. Anders ser over på Sara. Hun smiler til ham.

SC 7. EXT. GRÆSPLENE FORAN SKOLEN - DAG

Anders løber ud fra skolen og videre ud på græsplænen.

FILMLEJRSKOLEN

SC 8. EXT. GRÆSPÆNE FORAN SKOLEN - DAG

Anders holder én i begge hænder og drejer rundt. Anders læner hovedet tilbage. Vi ser, at han drejer rundt sammen med sin lillebror Rasmus. De lader sig falde om på græsplænen. En cykelklokke høres. Anders og Rasmus vender sig og ser Sara, der kører over græsplænen på sin cykel. Sara vinker smilende til Anders. Han vinker tilbage til hende.

SC 9. EXT. HIMLEN OVER GRÆSPÆNEN - DAG

En flok svaner flyver henover græsplænen, hvor Anders og Rasmus ligger og ser op.

Formatering af manuskripter

Manuskripter skrives altid i *nutid* for, at læseren kan danne sig billeder i hovedet. Konkrete handlinger skrives i korte sætninger. Når man skriver replikker, skal man tænke på personkarakteristikken. Hold dialogen kort – hellere mange korte replikker i ping-pong-dialog end en lang monolog.

Tænk scenerne visuelt

"Show, don't tell". Se på replikkerne – kan noget vises i stedet for siges? Prøv at tænke scenen, du skriver, som en stumfilm.

Alt hvad du skriver i manuskriptet, skal kunne fanges ved hjælp af kameraet eller mikrofonen. Det vil sige, at tanker og følelser skal omformuleres til noget visuelt. Fx *"Anders står og tænker på Sara. Han bliver ked af det"* – skrives som *"Anders står og kigger på et billede af Sara. Der løber en tåre ned af hans kind"*.

Det er vigtigt at være konkret i manuskriptet. F.eks. er det ikke så godt at skrive: *"Anders rejser sig op og flipper totalt ud"*. Her skal man være mere præcis: *"Anders rejser sig op. Han tager sig til hovedet og skriger"*. Når skuespilleren får manuskriptet i hånden, vil han i det første tilfælde ikke vide, hvad "flipper ud" helt præcist betyder, og deraf selv finde på noget, som måske ikke lige er det, du har tænkt dig, skal ske.

Layout

En god tommelfingerregel: Hvis du skriver dit manus i Courier New pkt. 12, bruger 1½ linjeafstand, laver lineoverspring og indryk ved dialog, så svarer hver side ca. til et minut i filmen.

Husk at lave en forside, hvor I skriver filmens arbejdstitel, forfattere OG hvilken udgave

af manuskriptet der er tale om, og hvornår den er gjort færdig, fx:

SALSASEJ

af 8.C, Hummelunde Skole

3. gennemskrivning, marts 2006

Her kan du se en manusside sat rigtigt op og få flere gode tips:

<p>Angivelse af om scenen foregår inde (=INT.=interior) el. ude (=EXT.=exterior)</p> <p>HVOR foregår den</p> <p>Er det DAG eller NAT</p> <p>Skrives med KAPITÆLER</p>	<p>SKA' DO HA' BANK MANUS</p> <p>1. INT. KLASSEVEREELSE DAG</p> <p>Vi ser en typisk klasse hvor det er frikvarter. Omkring en ghattoblaster står THOMAS (15) og laver dårlige breakdance trin. Omkring ham står nogle klassekammerater, som synes han er sej.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p style="text-align: center;">Yeah! Yeah! For Reeeeaall!!</p> <p>En spinkel fyr PETER (14) skal til at passere dem, men kan ikke rigtig komme forbi. Thomas skubber hårdt til ham.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p style="text-align: center;">Hvad laver du Peter? Ska' do ha beatdown?</p> <p style="text-align: center;">PETER</p> <p style="text-align: center;">Jeg ville b.. b.. bare forbi.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS (truende)</p> <p style="text-align: center;">Peter jeg sværger... en af de her dage der flækker jeg faneme ægget på dig.</p> <p style="text-align: center;">Ved du hvordan det føles at få en knytneve lige i bærret?</p> <p>Peter er helt paralyseret af skræk. (FORTSÆTTER)</p>
<p>Personers navne skrives med KAPITÆLER og alderen tilføjes i parentes første gang</p>	
<p>Dialog rykkes ind midt på siden. Tænk karakteren, når du skriver</p>	
<p>Stemningkommentarer tilføjes IKKE. De er hæmmende for skuespilleren, som sammen med instruktøren hellere må finde meningen med replikken</p>	
<p>Regibemærkninger. Skrives kort, men beskrivende, så der opstår billeder i hovedet på læseren</p>	

Karakterudvikling

Det er vigtigt med gode karakterer, der er troværdige og levende, for at skabe det drama, som filmen skal bygge på.

Når I tager udgangspunkt i karakterens udvikling, er I allerede i gang med at lave jeres film!

Brug denne oversigt som et katalog. Tjek den igennem. Brug kun de punkter, der er vigtige for karakteren! Og find evt. på nye punkter, hvis det passer til jeres historie!

- Køn?
- Alder?
- Højde og vægt?
- Hår-, øjen-, hudfarve?
- Religion?
- Nationalitet?
- Udseende: Lækker, over - eller undervægtig, ren, velplejet, beskidt, lurvet?
- Fysiske problemer: Handicaps, specielt udseende, modermærke, sygdomme, nervøse trækninger?
- Rolig, ustyrlig, pessimistisk, optimistisk?
- Fattig eller rig?
- Leder, nørd, populær, mobbet, udenfor?
- Dyrker sport, læser bøger, samler?
- Ambitioner og drømme?
- Idoler?
- Elsker, hader, frustrationer?
- Arbejdsløs, arbejde, hvilken slags arbejde, god eller dårlig til sit arbejde?
- Talent?
- Skoleelev, dygtig, dårlig, hvilken slags skole?
- Bor hjemme i hus eller lejlighed, egen lejlighed, på værelse, kollektiv?
- Forældrene bor sammen, er skilt, er rige, er fattige?

Udfyld gerne karakterboardet for hovedkarakteren og hovedmodstanderen.

Scriptdoctoring

En scriptdoctor er en, der kan se objektivt på teksten og opdage, hvad der måske mangler i strukturen. Brug dette redskab til at tjekke dit eget manus.

Der er 6 vigtige spørgsmål at stille:

- 1) Er der en hovedkarakter (HK)?
- 2) Har HK et mål?
- 3) Har HK en vilje?
- 4) Er der en hovedmodstand(er) (HM)?
- 5) Er HM (næsten) lige så stærk som hovedkarakteren?
- 6) Svarer set up til pay off?

Kig dit manus igennem. Har jeg en HK, og er der et mål? Og er det HK's mål? Og har HK en stærk vilje/ønske om at opnå det mål? Og er der modstand nok fra HM til at skabe så meget "ballade" og konflikter, at der er et reelt dilemma for HK og deraf det drama, der skal til for at skabe "den gode historie". Og husk, at drama absolut ikke betyder "tju-bang" og vilde bilcrash-scener. Drama er også stille intense scener med store, dybe valg for HK.

Eksempel 1: SUPERMAN

Superman filmene er meget klassisk bygget op og følger de ovennævnte dramaturgiske regler ret præcist.

Hovedkarakter og mål

Superman er en meget "velskabt" HK, der med sine overnaturlige evner har fået nøjagtig de kræfter, han skal bruge for at nå sit meget *klare og præcise mål*: Han vil redde verden. Men det hjælper ikke så meget, hvis han bliver liggende i sengen hele dagen og spiser chips og ser tv.

Vilje

Der skal vilje og handling til – han må op og have sin fine dragt på og drage ud og forsøge at redde verden. Det gør han så, og kommer hjem igen om aftenen efter en hård arbejdsdag med at redde busser fyldt med børn, der hænger ud over broer, filtrer en hel by ud af store nedfaldne elkabler osv. Det er selvfølgelig begivenhedsrigt, men bliver alligevel lidt kedeligt, når vi har fulgt ham en uges tid.

Hovedmodstander

Han skal møde noget *modstand*. Og der har vi så heldigvis Lex Luther, som ikke blot vil forhindre Superman i at redde verdenen, men har sin helt *egen og modsatte agenda*, han vil nemlig udrydde verden. Og så er han (næsten) lige så stærk som Superman.

Så er der lagt op til *mange timers drama!!*

Eksempel 2: Kaninen

I korte film, i små film og film med mindre budgetter gælder præcis samme "supermans-regler":

Eksempel: En dreng skal til dyrehandleren sammen med sin mor for at købe en lovet kanin, som han har glædet sig rigtig meget til at få og selv har sparet penge sammen til.

Hovedkarakter og mål

Drengen er HK. Og ligesom supermand skal drengen også klædes godt på i forhold til den historie, der skal fortælles. Her skal HK så bare have nogle "mangler" i stedet for overnaturlige evner for at *gøre hans mål stort*. Det giver ikke det store ønske og mål, hvis drengen bor på en kaninfarm eller allerede har masser af andre dyr!

Nej, han skal være et lille mobbet, blegt og ensomt barn på 4. sal i en grå storby. At få en kanin = en eneste ven, er hans *højeste ønske og mål*. For det er nemlig ikke en hvilken som helst kanin, det er KANINEN!! Den med den sorte plet på siden, der ligner et hjerte. Den som han har besøgt hver dag i måneder – de kender hinanden og har allerede mange hemmeligheder sammen.

Vilje

For at intensivere hans *vilje* og skabe handling kan han arbejde surt og hårdt for små penge, og på selve dagen stå frysende i mange timer i slud og regn og trykke næsen flad mod ruden hos dyrehandleren og vente på at moren endelig kommer.

Hovedmodstand(er)

Men vi vil have noget *drama*, så vi må have noget *modstand*. Det kunne være...

...de slemme mobbedrenge, der grinende går ind for at købe kaninen, mens HK står og venter på mor.

...at HK og mor skal forbi Netto på vejen hjem, og han skal bære to poser ud til bilen for mor, og så er kaninen væk, når han kommer tilbage.

...at hans store kærlighed, pigen med de lange lyse krøller fra parallelklassen, kommer ind for at købe den samme kanin.

Så vil der blive mulighed for at lave et pay off, der svarer til det store set up.

Set up og pay off...

...er det i et godt forhold?

Kommer der en passende respons på det dramatiske forløb, jeg har sat i gang?

Er *set up* stort nok til, at der kan blive et *pay-off*? Eller er *set-up* stort og flot, og *pay-off* småt og fladt?

Kaninhistorien har et rimeligt stort *set up*, og det afkræver automatisk, at der skal være et tilsvarende stort *pay off* for, at vi ikke skal blive skuffede eller opleve fornemmelsen af en dårlig slutning.

I langt den overvejende del af "nybegynderfilm" er *set up* stort og virksomt og *pay off* hurtigt og afstumpet. Der bliver lavet et stort *set up* med f.eks.: "Nogle børn er alene hjemme, i en stor gammel villa eller slot, langt væk fra andre, det bliver mørkt med regn og lyn og torden, og i et lynglimt ses det frygtelige monsterosv. osv." Og på fem sekunder kommer *pay off* ... "og så døde de alle sammen."

I de film mangler der meget ofte en HK, der har et mål og en stærk vilje og uden det, bliver det svært at skabe et stort og virksomt *pay off*.

Problemet kan også skyldes, at man mangler et ordentligt udbygget klimaks, som skaber en interessant og logisk sammenhæng mellem *set up* og *pay off*.

I en klimaksscene sidder man som tilskuer og bliver spændt på, om HK vil overvinde modstanden eller modstanderen.

Det kan gøres ved, at HK stilles overfor et valg – et *dilemma*. Et dilemma kan beskrives som et valg mellem to uforenelige goder. I monsterfilmen kan det for eksempel være, at HK skal vælge mellem på den ene side at redde livet ved at flygte fra monstret, men for altid at skulle leve med skammen og visheden om at være en kujon, fordi han lod sine venner i stikken. Og på den anden side at kaste sig ud i en kamp, der tilsyneladende vil betyde en sikker og smertefuld død, men som vil give ham den selvrespekt, der gør det værd at leve.

I kaninfilmen kunne det for eksempel være, at han skal vælge mellem på den ene side at leve i fred for de store drenge uden at blive mobbet, men også uden kanin, og på den anden side at følge sit hjerte, købe kaninen og tage konsekvenserne. Eller det kunne være, at han skal vælge mellem at undgå risikoen for at sige noget pinligt til pigen med de lyse krøller (og derved miste kaninen) eller at overvinde sin generthed og foreslå hende, at de kan deles om at passe og elske det lille pelsdyr.

Så kan vi endelig nå frem til en slutning – f.eks. familien, der står ved begravelsen af deres monsterdræbte søn, som de først nu forstår, i virkeligheden var en stor helt, som de er stolte af, eller drengen og pigen der hyggeligt snakkende går ned ad gaden, mens de bærer kaninburet imellem sig, og musikken begynder at spille op.

VÆREMÅDE
Beskriv filmens karakterer med fokus på væremåde og baggrund.

UDSEENDE
Beskriv karakterernes udseende: høj, lav, make up, smykker, tasker mm.

MILJØ OG RUM
Beskriv en eller flere af filmens locations: Tid, indretning, bærende rekvisit

BILLEDER & LYS
Tegn filmens bærende billede (fx vigtigste øjeblik for hovedkarakteren).

KLIP
Hvem skal vi se mest i filmen?
Hvilke scener er der klippet hurtigst/langsomt?
Ingår der grafiske elementer i filmen?

LYD
Beskriv/find filmens bærende musikstykke
Beskriv/find lydeffekter og atmosfærelyd (baggrundslyd)

FORMIDLING
Hvilket format skal jeres bag om-film have? (Se Filmlinjen.dk)

TILS
Hvem skal vi se mest i filmen?
Hvad er det særeste ved filmprojektet?

UDFORDRINGEN
Hvilken følelse skal tilskueren have efter at have set filmen?

FORTÆLLING
Den vigtigste scene i filmen?
Hvad sætter handlingen i gang?
Hvad er deres mål, og hvad gør de for at opnå det?
Films handling i en sætning

PR
Hvorfor skal vi se denne film?
Films PR-side: Hvem skal inviteres? Hvilke opdateringer vil I have?
Skaber plakaten
Presse: Hvilke medier kan I kontakte om jeres filmprojekt?

BAG OM-FILMEN
Fede optagelser vi skal huske...
Vi skal lave interviews om...

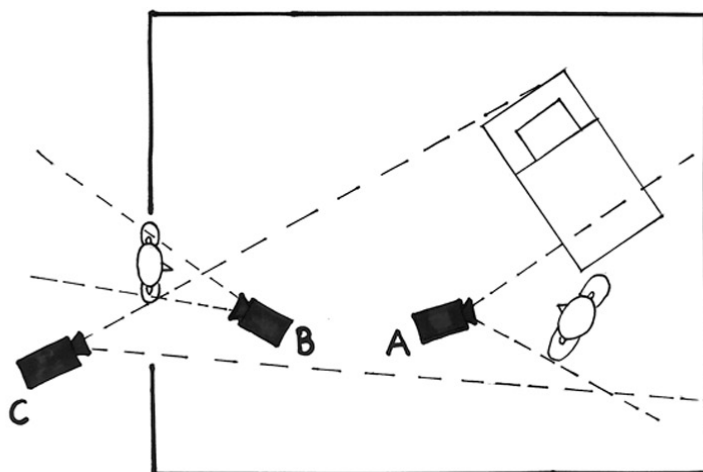
Gulvplan – eksempel

Gulvplanen udformes af scenografen og viser, hvor genstande i scenen er placeret. Instruktøren markerer hvilke handlinger, skuespillerne foretager sig i scenen. Og fotografen indtegner, hvor kameraet skal stå. Gulvplanens funktion er at hjælpe med til at klargøre, hvor kameraet står mest hensigtsmæssigt og afgøre, hvor meget af settet, der er nødvendigt at vise for at skyde scenen.

Gulvplan for

Filmens titel: SKÅR

Scene: 6

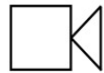



- A ◀ Halvnær af moderen
- B ◀ Nær af sønnen
- C ◀ Total (over shoulder på sønnen)

Gulvplan for

Filmens titel: _____

Scene: _____

	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

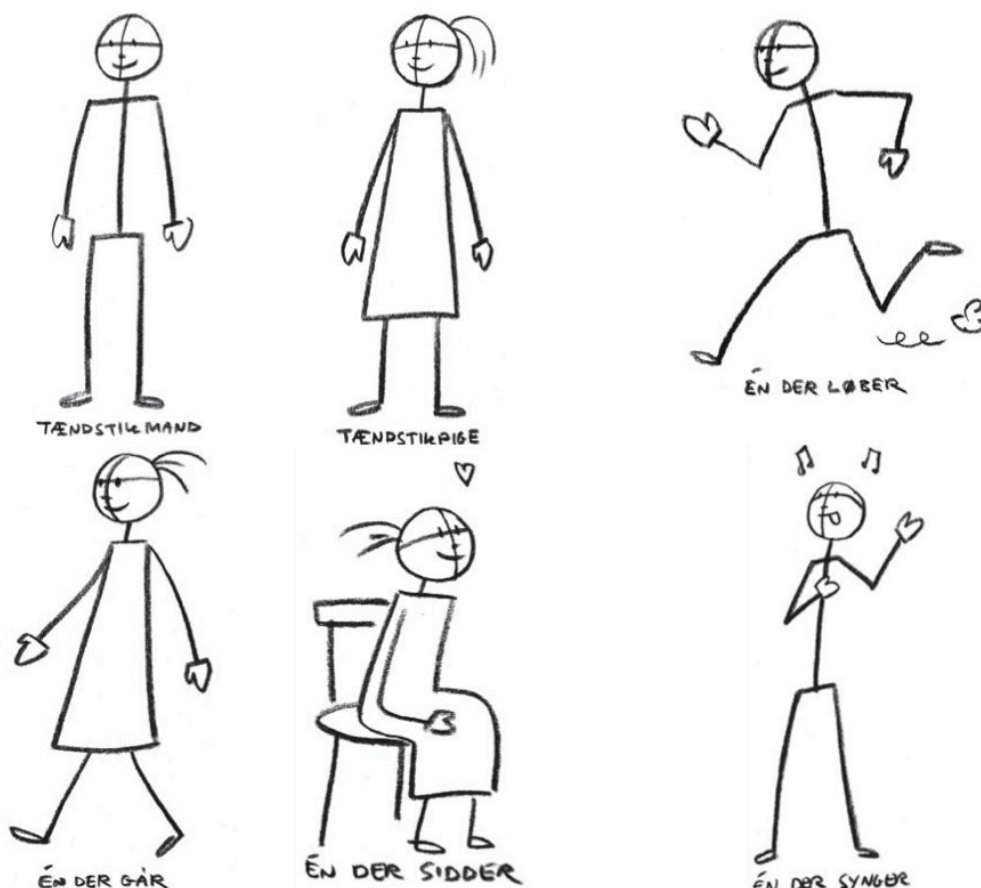
Storyboard – eksempler

Storyboardet udformes af storyboard-tegneren, og bruges til at visualisere manuskriptet inden filmen er optaget og klippet sammen. På den måde er det nemmere for f.eks. instruktør og fotograf, at tale om filmens billeder, når de har noget visuelt materiale at gå ud fra.

Inden du tegner storyboardet taler du med instruktøren og evt. fotografen om deres idéer til filmen, og ud fra deres tanker, tegner du så storyboardet.

Man behøver ikke at være en gudsbenådet tegner for at kunne lave et storyboard. Det handler om at kunne give et nogenlunde billede af, hvordan filmens billeder kommer til at være, og det kan i princippet gøres ved hjælp af tændstikmænd.

Eksempler på storyboardfigurer



Eksempel på udfyldt storyboard

Filmens titel: Go Carts

Side: 1/2



Beskæring: Super Total af Go Cart-ban



Beskæring: Total af mekanikere



Beskæring: Halvnær af official

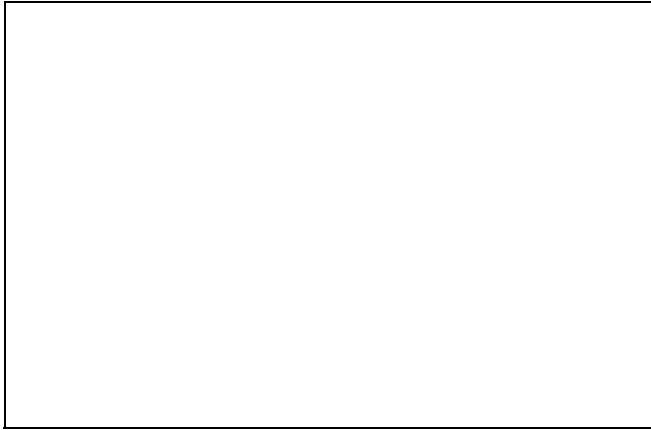


Beskæring: Ultnær af karabin på wire

Storyboard – skabelon

Filmens titel: _____

Side: _____



Beskæring:



Beskæring:



Beskæring:

Indstillingsliste – eksempel

Indstillingslisten er en oversigt over de indstillinger, der skal optages i hver scene. Produktionsholdet bruger bl.a. listen, når de laver deres dagsplaner, da de ud fra listen får et nogenlunde hint om, hvor lang tid det tager at optage scenerne. En scene med få indstillinger tager jo kortere tid at optage end den samme scene med mange indstillinger.

Når du laver indstillingslisten, skal du forestille dig, hvordan scenen dækkes bedst ind med så få indstillinger som muligt. En simpel indstillingsliste af en dialogscene indeholder f.eks. et totalbillede og et nærbillede af hver af de to personer.

Indstillingsliste

Filmens titel: Skår
Holdets navn: Stammen

Dato: 8.4.10

Scene nr. ekstra Indstilling nr. 1 Beskæring: Total
Dag. Ext.

Beskrivelse af indstillingen: August og Benjamin der hører klokken og løber ind.
Location: Haven

Scene nr. 1 Indstilling nr. 1 Beskæring: Nær
Dag. Ext.

Beskrivelse af indstillingen: Jordbunke med bold foran.
Location: Haven

Scene nr. 1 Indstilling nr. 2 Beskæring: Halvnær
Dag. Ext.

Beskrivelse af indstillingen: August ansigt.
Location: Haven

Scene nr. 1 Indstilling nr. 3 Beskæring: Nær
Dag. Ext.

Beskrivelse af indstillingen: Benjamins ansigt.
Location: Haven

Scene nr. 2/4 Indstilling nr. 1 Beskæring: Halvtotal
Dag. Int.

Beskrivelse af indstillingen: Eva står foran spejlet. Der filmes skårt ind i spejlet.
Location: Stuen

Scene nr. 3 Indstilling nr. 1 Beskæring: total/halvtotal
Dag. Int.

Beskrivelse af indstillingen: Henrik sidder og arbejder.
Location: Kontor

Scene nr. 4 Indstilling nr. 1 Beskæring: Halvnær Dag. Int.

Beskrivelse af indstillingen: Eva, der går ud for at ringe med klokken.
Location: stuen

Indstillingsliste – skabelon

Filmens titel: _____ Dato: _____

Holdets navn: _____ Side: ___ / ___

Scene nr. _____ Indstilling nr. _____ Beskæring: _____ Dag/Nat Ext/Int.

Beskrivelse af indstillingen: _____

Location: _____

Scene nr. _____ Indstilling nr. _____ Beskæring: _____ Dag/Nat Ext/Int.

Beskrivelse af indstillingen: _____

Location: _____

Scene nr. _____ Indstilling nr. _____ Beskæring: _____ Dag/Nat Ext/Int.

Beskrivelse af indstillingen: _____

Location: _____

Scene nr. _____ Indstilling nr. _____ Beskæring: _____ Dag/Nat Ext/Int.

Beskrivelse af indstillingen: _____

Location: _____

Scene nr. _____ Indstilling nr. _____ Beskæring: _____ Dag/Nat Ext/Int.

Beskrivelse af indstillingen: _____

Location: _____

Dagsplan - Skabeloner og eksempler

Dagsplanen er et arbejdsredskab, der bl.a. gør det muligt at kommunikere ud til resten af holdet, hvad der skal ske den pågældende dag på optagelsen. Den uddeles inden optagelserne, gerne flere dage i forvejen.

Dagsplanen skal både være informativ og overskuelig, så det er altid en balancegang, hvor meget information der skal puttes på den. Men er der på den anden side for lidt information på dagsplanen, risikerer man derimod også at der opstår forvirring. Så sørg for at informationsmængden passer til jeres produktion.

Dagsplanen er også vigtig, fordi den bruges til at holde styr på tidsforbruget under optagelserne. Uden en tidsplan, ville det være svært at opdage, hvis der blev brugt for meget tid på en scene, hvilket i sidste ende kunne resultere i, at man ikke nåede at blive færdig med optagelserne. Så sørg for at dagsplanen er så præcis som muligt, så den er anvendelig under optagelserne.

Hvordan?

Hent skabelonen på Filmlinjen.dk hos produktionslederens eller indspilningslederens arbejdslinje. Alt der er markeret med rødt, skal erstattes af noget andet, mens de tomme felter bare skal udfyldes.

Der laves en dagsplan for hver optagedag.

“Hullet”

Fløj & Satin Productions
Instruktør Claus Michaelsen
Producer Jesper Larsen

HOLD MØDETID
14.00
H.C. Ørstedsværket

DAG 1 af 7

DATO: mandag d. 19.4.04

VEJR: Tørt, nogen sol, skyer senere

BRIEFING: Kl. 14.05

START OPT.: 14.45

FROKOST:

AFTENSMAD: 18.00

TAK FOR I DAG: 24.00

LOCATION 1: H.C. Ørstedsværket

SC#	D/N	SET/Beskrivelse	Skuespiller	Tider	LOC#
13	Dag	KIM sidder i hullet. Vejarbejder hjælper ham op!	KIM, VEJARBEJDER	14.45- 17.15	1
INDSTILLINGER:		1: total 4: halvtotal 2: nær vejarbejder nær Kim 3: nær Kim 5: nær af Kims hånd			

LOCATION 2: Bjelkes Allé 152, 4.tv.

SC#	D/N	SET/Beskrivelse	Skuespiller	Tider	LOC#
3 + 14	Dag	KIM på vej ind og ud på trappeopgang!	KIM	18.30- 19.15	2
INDSTILLINGER:		3-1: total – Kim går ind 3-2: halvnær – Kim går ind 14-1: total – Kim går ud 14-2: halvnær – Kim går ud			

SC#	D/N	SET/Beskrivelse	Skuespiller	Tider	LOC#
2	Dag	KIM bliver sendt ud efter fløde	KIM, EVA	19.30- 20.45	2
INDSTILLINGER:		1: total 2: nær Eva 3: nær Kim			

SC#	D/N	SET/Beskrivelse	Skuespiller	Tider	LOC#
15	Dag	KIM kommer hjem, EVA spørger hvor han har været.	KIM, EVA	21.00- 22.15	2
INDSTILLINGER:		1: total 2: nær Eva 3: nær Kim			

MØDETIDER:

Hold: 12.00;
Spillere: 14.00 (Bo kl. 16.00)

REKVISITTER:

Vejarbejder-uniform (Jesper), Spade,

KØRSEL:

BEMÆRKNINGER:

Husk at gøre klar på Location 2 dagen før!

PROGRAM FOR IMORGEN: Arbejdstid kl. 11 - 19

SC#	D/N	SET/Beskrivelse	Skuespiller	Tid	LOC#
8	Dag	Pizzabud kigger på KIM	Pizzabud + KIM		1
10	Dag	Kim kaster kassebon op på vejen, ungt par kaster den ned igen!	KIM + Ungt par (Jutta & Svend)		1
4	Dag	KIM og bilen	KIM + chauffør i bil		1
6	Dag	Kiosk	KIM		3

CREW

Producer	Instruktør	Fotograf	Lyd	Indspilningsleder
Jesper Larsen	Claus Michaelsen	Daniel Ropel	Santos Blout	Allan Andersen
Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx

SKUESPILLERE

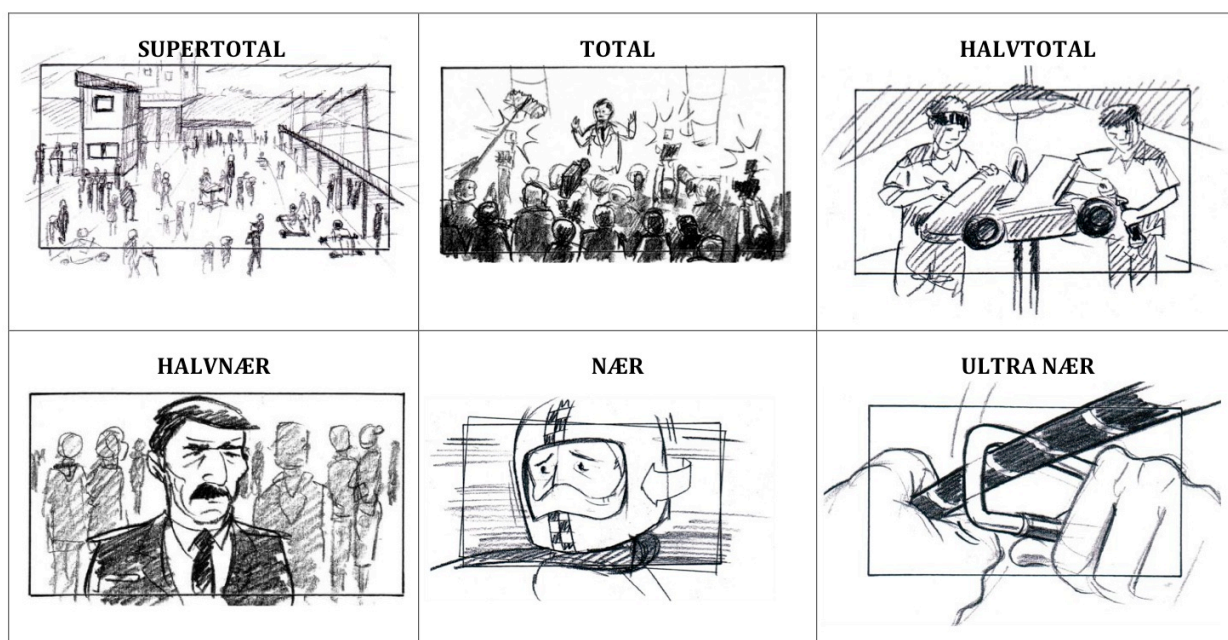
KIM	EVA	VEJARBEJDER
Jesper Larsen	Sandy Skinnesen	Høns La Santa
Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx	Mobil xxxxxxxx

Billedudsnit og kamerabevægelser

Når du planlægger din produktions indstillinger, er det en god idé at variere dine billedudsnit. Brug f.eks. supertotaler til at etablere en location, brug totaler til at orientere publikum i rummet, brug nærbilleder på hovedkaraktererne. og brug ultranærbilleder på detaljer, som er vigtige for forståelsen af handlingen. Valget er dit, men med et varieret billedsprog, er der en god chance for, at du får en interessant billedside på din film.

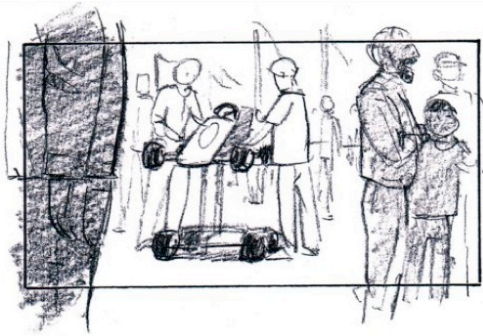
Med hensyn til kamerabevægelser, så brug dem kun de steder, hvor du finder det mest nødvendigt. Der er ikke noget værre end at se på et kamera, der konstant helt ukontrolleret vælter frem og tilbage, men hvis kamerabevægelserne er velplanlagte og kontrollerede, fungerer de ofte bedre.

Billedudsnit

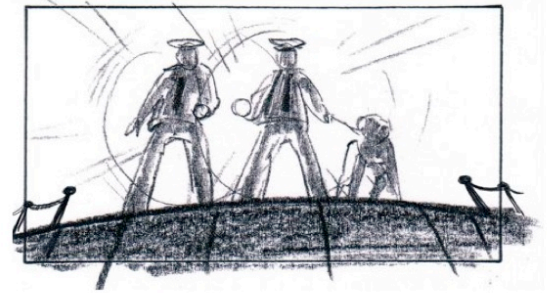


Kameravinkler, perspektiver

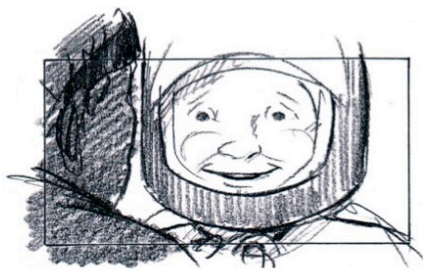
NORMAL PERSPEKTIV



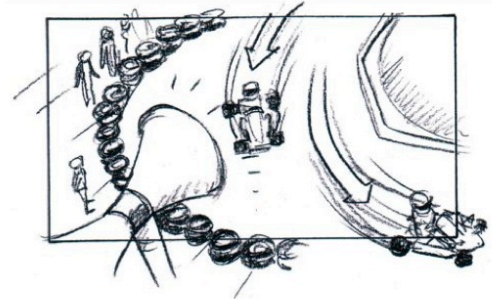
FRØPERSPEKTIV



OVER-SHOULDER-SHOT

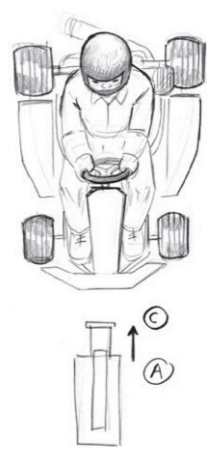
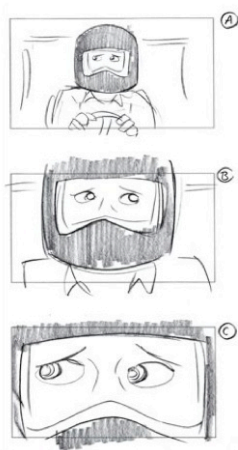


FUGLEPERSPEKTIV

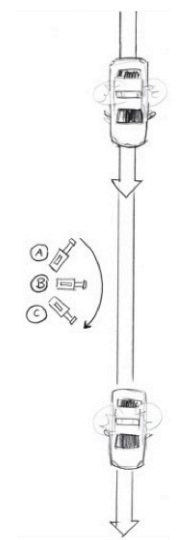
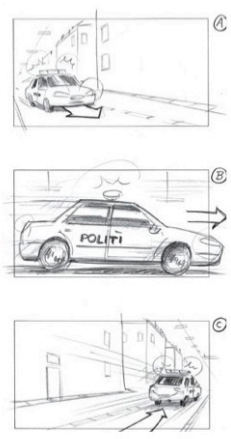


Kamerabevægelser

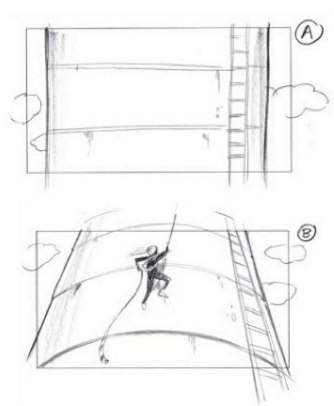
Zoom



Panorering



Tiltning



Køretur

