# VERTELL?S



Door: Roos Goorman
Studentnummer: 338284
Saxion Hogeschool Enschede
Eerste lezer: Peter Dubois
Tweede lezer: Tinka Gijsen
Datum: 28 oktober 2018

# Samenvatting

Deze scriptie richt zich op het maken van een pilot en een format voor het spel Vertellis. Vertellis BV zocht een programma idee dat paste bij hun bedrijf. Zij hebben als missie om binnen een jaar één miljoen mensen geïnspireerd te hebben. Dit doen zij door veel sociale media te gebruiken. Zij proberen potentiële klanten te trekken door op een persoonlijke manier reclame te maken. Hun opdracht is om een manier programma te maken waarbij kijkers op een niet-commerciële manier worden geïntroduceerd aan het spel Vertellis. Vertellis BV had deze kennis nog niet zelf en vroeg daarom om hulp.
In de literatuur is ontdekt wat een narratief is, hoe social-actors worden uitgekozen, waar cinematografie aan moet voldoen, wat een regisseur doet en wat een goede montage is. Dit zijn de vijf wijzen van sturing behandeld in deze scriptie. Zo is uit het literatuuronderzoek gebleken dat in korte documentaires het narratief vaak pas in de montage wordt gemaakt. Ook is geleerd dat cinematografische keuzes het eindresultaat beïnvloeden. Met deze kennis zijn drie films geanalyseerd. Er is gekeken naar de opbouw van de films. Het plot en story kwamen daarbij uitgebreid aan bod.
Aan de hand van deze kennis is een handleiding opgesteld voor een proefopname. Deze proefopname is gemaakt en bekeken door vier experts uit de televisiebranche. De proefopname was niet gelijk een succes. Deze informatie is gecodeerd, dat heeft gezorgd voor een nieuwe handleiding. Hiermee is de pilot opgenomen. Ook op de pilot is feedback gegeven door de experts. Dit heeft gezorgd voor het beroepsproduct.
Het beroepsproduct is verantwoord door middel van een video. Hierin is duidelijk gemaakt welke keuzes er zijn gemaakt. Dit gebeurt door een voice-over van de maker van dit stuk.

# Inhoudsopgave

INHOUDSOPGAVE 3

HOOFDSTUK 1. INLEIDING 6

**1.1 Het begint met een vraag 9**
1.2 Doelstelling 10

**1.3 Korte beschrijving onderzoeksopzet 10**

HOOFDSTUK 2. ONTWERPPLAN VOOR BEROEPSPRODUCT 13

**2.1 Onderzoeksvragen 13**

HOOFDSTUK 3. THEORETISCH KADER 16

**3.1 Wie zijn de experts 16**

**3.2 Wat zeggen de experts 17**
3.2.1 Narratief 17
3.2.2 Casting 19
3.2.3 Cinematografie 20
3.2.4 Regie 24
3.2.5 Montage 25

HOOFDSTUK 4. OPZET ANALYSES EN OPZET PRAKTIJKONDERZOEK 30

**4.1 Opzet analyses en praktijkonderzoek 30**
4.1.1 Coderen 31
4.1.2 Conclusie 32
4.1.3 Aanbeveling 32

HOOFDSTUK 5. RESULTATEN ANALYSES 34

**5.1 Analyse van de films 34**
5.1.2 The Skindeep 34
5.1.3 Jubilee 35
5.1.4 SoulPancake 36

HOOFDSTUK 6. CONCLUSIES EN AANBEVELINGEN 39
6.1 Conclusies uit de analyses 39
6.2 Aanbevelingen 40
6.2.1 Narratief 40
6.2.2 Casting 41
6.2.3 Cinematografie 41
6.2.4 Regie 42

6.2.5 Montage 42

HOOFDSTUK 7. CONCEPT EN REALISATIE 44

7.1 De handleiding proefopname 44

7.2 Proefopname 45
7.3 Eigen reflectie proefopname 46
7.4 Feedback van de experts op de proefopname 48

7.8 De handleiding pilotopname 48

7.9 Pilotopname 51
7.10 Eigen reflectie tweede opname 51
7.11 Feedback van de experts op de pilotopname 53
7.12 Tweede montage pilotopname 54

HOOFDSTUK 8. HET BEROEPSPRODUCT 56

HOOFDSTUK 9. REFLECTIE 59
9.1 Reflectie op het proces 59
9.2 Reflectie op het resultaat 62

HOOFDSTUK 10. BIJLAGES 65
Bijlage 1. Montage proefopname 65
Bijlage 2. Montages pilotopname 65
Bijlage 3. Beroepsproduct 65
Bijlage 4. Analyses 65
Bijlage 5. Coderen feedback 73
Bijlage 6. Feedback Pilotopname 76
Bijlage 7. Coderen feedback 78

HOOFDSTUK 11. BIBLIOGRAFIE 85

# 1. Inleiding

# Hoofdstuk 1. Inleiding

## Over Vertellis BV.

'Oh schat, vertel eens?'
In 2015 waren Bart Kloosterhuis en Lizette Zeeman opzoek naar een origineel cadeau voor de feestdagen. Zij hadden net hun inboedel verkocht en zouden kort na de feestdagen op de reis van hun leven vertrekken. Echter stuitten zij op wat onbegrip van hun families. Om tijdens de kerstdiners openhartige gesprekken te hebben, maakten zij kaartjes met vragen. Hun familieleden moesten dan antwoord geven op de vragen als "Wat heb je het afgelopen jaar niet bereikt wat je wel had willen bereiken?" en "Op welke eigen prestatie ben je het meest trots?". Het gesprek kwam soms wat moeizaam op gang, niet alle familieleden waren praters. Maar aan het einde van de avond leek het alsof ze dichter bij elkaar waren gekomen. Oud leed was gedeeld en er waren flink wat tranen, zowel van verdriet als vreugde. Bart en Lizette konden nu beter aan hun families uitleggen waarom zij met de op het punt stonden om te vertrekken.

Eenmaal aangekomen in Bali ontmoeten zij Lars Blokdijk, een marketeer en ondernemer. Hij was in Bali aan het werk. Lars Blokdijk leeft als een zogenaamde *digital nomad*. Een vaste verblijfplaats is niks voor hem, hij kan overal aan het werk. Zolang hij een laptop en internet heeft. Ze raakten aan de praat over het kaartspel en zo ontstond Vertellis. Er kwam een crowdfundingsactie online en binnen een maand hadden ze voldoende fans verzameld.

De eerste editie van het spel kwam enkele maanden later op de markt. Deze feestdagen-editie nodigt spelers uit om terug te blikken op het afgelopen jaar en vooruit te kijken naar de komende 12 maanden. Het spel wordt gespeeld met familie, vrienden of collega's. Dit kan rond de kerstboom, maar het Vertellis nodigt ook uit om elk moment van het jaar dit spel te spelen.

Het spel bestaat uit 4 rondes, de speelkaarten worden per ronde in vier stapels gesorteerd. De kaarten liggen met de vraagkant naar beneden. Ronde 1 en 3 bestaan uit vragen waarmee wordt teruggeblikt (ronde 1) of vooruitgekeken (ronde 3). Deze worden individueel beantwoord. De vragen van ronde 2 en 4 zijn voor iedereen en hiermee worden punten verdient. Iedereen neemt om de beurt een kaart van de stapel, leest deze voor en geeft antwoord. Andere spelers kunnen hierop doorvragen. Ook kunnen spelers weigeren om antwoord te geven op een vraag. Zij moeten dan wel uitleggen waarom.
Tussen ronde 1 en ronde 3 zit een lege kaart. Spelers kunnen daar zelf een vraag voor verzinnen.

Voorbeeldvragen zijn 'Waar heb jij het hardst om gelachen?' en 'Waar ben jij het meest dankbaar voor?' De vragen zijn zo geformuleerd dat de spelers er een open antwoord op moeten geven. Daarnaast wordt doorvragen aangemoedigd, zodat tijdens het spelen een gesprek ontstaat.

De feestdagen-editie werd een succes en al snel kwamen ook de relatie-editie en gezins-editie op de markt. Deze hebben andere vragen maar werken qua constructie hetzelfde. Echter geeft Vertellis BV bij deze twee edities niet specifiek aan of de spelers de vragen zelf voorlezen en beantwoorden, of de vraag aan een ander stelt. Hier hebben zij niet bewust

voor gekozen. Tijdens een interview voor dit onderzoek, kwamen zij hier pas achter. Dit is dus geen bewuste keuze geweest.










Na het op de markt brengen van de kaartspellen produceerde Vertellis BV ook bierviltjes met vragen. In 2018 kwamen zij met een notebook waarin mensen worden gestimuleerd om te reflecteren op hun dag; Vertellis Chapters. Wat ging er goed en wat kon er beter? Klanten kunnen in het boekje doelen stellen en met behulp van het boekje dit behalen. Het zorgt voor een offline moment voor jezelf. Daarnaast zitten in het boekje psychologische weetjes en feitjes verstopt, waardoor klanten bewust en onbewust een persoonlijke groei doormaken.
Oktober 2018 meldde Vertellis BV dat zij ook met een Chapters voor kinderen komt. Deze is inmiddels al te bestellen en zal rond november 2018 worden geleverd.

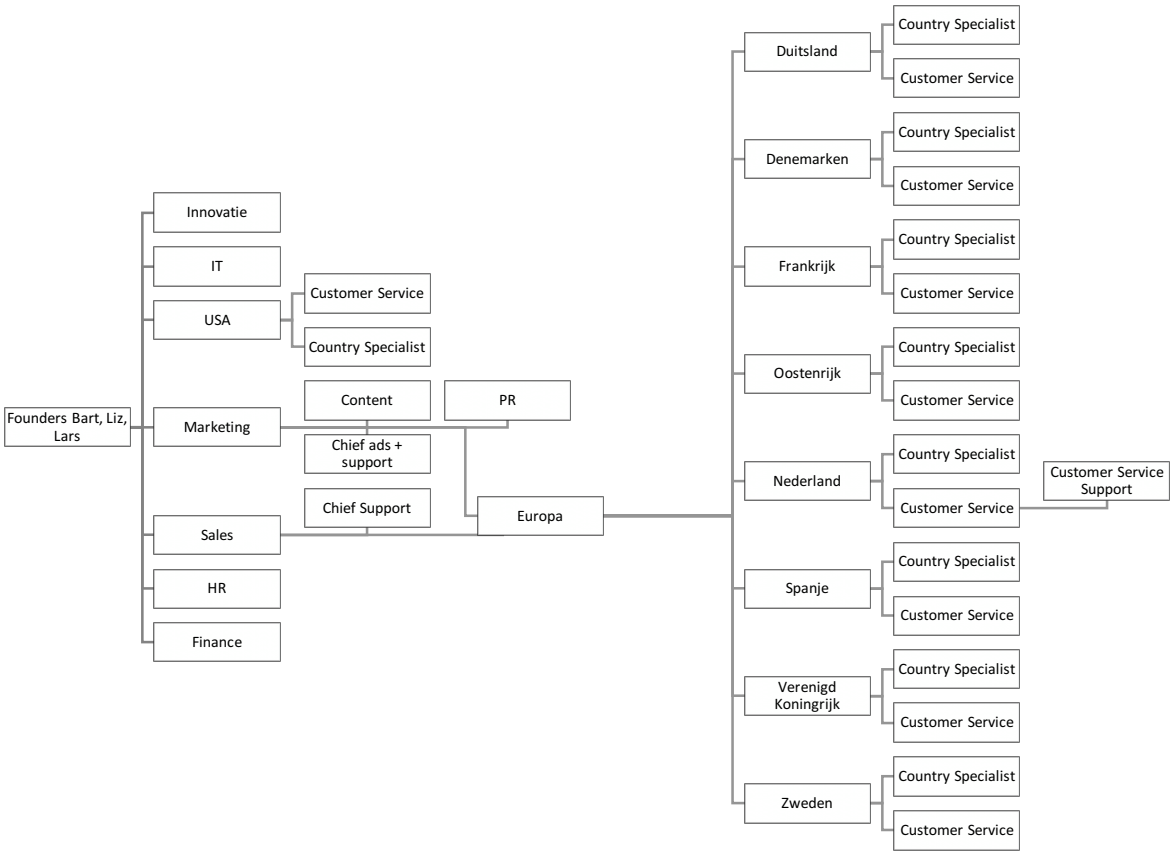
Inmiddels worden alle producten ook in Engeland, Amerika, Zweden, Denemarken en Duitsland verkocht.

Al vanaf het begin verkoopt Vertellis BV via internet. Eerst enkel via hun eigen website en later via Bol.com. In het buitenland verkopen zij voornamelijk via hun lokale websites en Amazon.

De missie van Vertellis BV is om de saamhorigheid te verbeteren door juist in de huidige, haastige samenleving goede gesprekken en offlinetijd te stimuleren.

### Medewerkers

Zoals eerder beschreven is Vertellis BV opgericht door Bart, Liz en Lars. Naarmate het bedrijf begon te groeien, zijn er medewerkers aangenomen. In Nederland werken voornamelijk Bart en Liz samen met Naomi van Eenennaam. Zij is communicatiemanager voor Vertellis BV. Lars reist de hele wereld over en heeft het meeste contact met alle medewerkers in andere landen. Per land werken er mensen die de distributie, marketing en klantenservice doen. Zo kunnen alle klanten in hun eigen taal geholpen worden.




In het organogram is te zien dat Nederland een extra functie bij customer service heeft. In Nederland wordt momenteel het meest verkocht, daarom is er extra aandacht voor de klanten. Daar zijn meer mensen voor nodig.
Per land wisselt het aantal medewerkers. Zo werken momenteel in Nederland 7 mensen. Dit is inclusief HR en de financiële afdeling. In Zweden werken drie mensen voor Vertellis.

Veel functies lopen in elkaar over, zo is Naomi onderdeel van de marketing maar werkt zij ook bij de klantenservice in Nederland. Sales en Marketing werkt met elkaar samen om alle landen te ondersteunen. Dit zorgt voor een hechte band tussen de medewerkers.

Vertellis BV heeft geen kantoor, iedereen kan werken vanuit een flexibele werkplek. Sommigen werken thuis en sommigen op locatie. Zo huurt Naomi van Eenennaam vaak een werkplek in Amsterdam terwijl Bart en Liz vooral vanuit huis werken. Zolang de medewerkers maar internet en een laptop hebben, kunnen zij werken.

Momenteel werken er 21 mensen voor Vertellis BV wereldwijd. Voor sommige klussen huurt Vertellis BV een freelancer in, zoals een videograaf of vertaler.

## 1.1 Het begint met een vraag

Vertellis BV is het afgelopen jaar flink gegroeid. Zij verkopen inmiddels in binnen- en buitenland en hebben drie keer zo veel medewerkers in dienst dan tijdens de start. Zij zijn nog erg zoekende naar een passende manier om hun producten aan de klanten te verkopen. Momenteel bereiken zij de meeste potentiële kopers via sociale media als Facebook en Instagram. Potentiële kopers zien advertenties voorbijkomen. Als zij interesse hebben, klikken zij op een link. Die brengt ze naar de website. Volgens Naomi van Eenennaam bereiken zij via Facebook voornamelijk vrouwen van 35+. Met Instagram zijn zij pas net begonnen dus daar kan ze nog niet zo veel over zeggen. Wel merkt ze dat Vertellis Chapters het beste loopt bij vrouwen vanaf 18 jaar. Vertellis BV vindt het belangrijk dat potentiële kopers niet het gevoel krijgen dat zij commercials of advertenties zien. Ze willen op een originele en persoonlijke manier de doelgroep bereiken.
Het doel van Vertellis BV is om het komende jaar één miljoen mensen te bereiken. Dit houden zij bij aan de hand van de verkopen en de bereikte mensen via sociale media. Een voorbeeld is te zien in de afbeelding hieronder, waarin te zien is hoeveel mensen er op 10 oktober 2018 een aankoop hebben gedaan of zijn geïnspireerd. Geïnspireerd houdt in dit geval in dat zij hebben gekeken op de website van Vertellis BV en producten in hun virtuele website hebben gedaan. Echter is er nog niet afgerekend.

| | Units Sold | Inspired |
|---|---|---|
| **Holiday Edition** | 19,639 | 78,556 |
| **Family Edition** | 2,060 | 8,240 |
| **Relationship Edition** | 1,040 | 2,080 |
| **Vertellis Chapters** | 123 | 185 |
| | **22,862** | **89,061** |

Vertellis BV is bereid om te experimenteren om de juiste manier te vinden waarop zij potentiële kopers bereiken. Creativiteit vinden zij erg belangrijk. Vertellis BV weet dat er verschillende manieren zijn om hun potentiële kopers te bereiken en willen die graag uitproberen.
In 2017 hebben zij een video online geplaatst en gebruikt als advertentie op Facebook. De verkopen na het online komen van de video schoten erg omhoog. Met de video zelf waren ze niet helemaal tevreden, wel met het resultaat. De video was zonder voice-over of gesproken tekst, maar met titels in beeld. Omdat de video wel werkte voor de potentiële kopers, willen zij die wel opnieuw gebruiken voor 2018. Daarnaast willen ze iets nieuws inzetten.

Daarom heeft Vertellis BV besloten om te kijken naar de mogelijkheden voor een onlineprogramma. Dit lijkt een goede manier om potentiële kopers te bereiken op een niet-commerciële manier.

Omdat Vertellis BV nog een jong en groeiend bedrijf is, hebben zij nog niet de kennis in huis om zelf te onderzoeken op welke manier zij potentiële kopers kunnen bereiken. Daarom is mij gevraagd hierbij te helpen. Als MIC student en redacteur is dat natuurlijk een hele mooie uitdaging.

## 1.2 Doelstelling

De opdracht van Vertellis BV is samen te vatten in de volgende zin;
*Vertellis BV wil een pilot van een nieuw programma waarin het spel op een niet-commerciële manier wordt getoond aan potentiële kopers.*

Het is belangrijk om deze zin wat meer uit te leggen, zodat er maar één betekenis aan te geven is.

Het woord *programma* betekent; geheel van onderdelen van iets dat in een theater of op de televisie wordt vertoond (Woorden, 2018). In de Nederlandse taal spreken we vaak van een televisieprogramma. Inmiddels is niet meer enkel lineaire televisie te zien, maar ook on-demand televisie. Dat is programma's kijken op vraag van de kijker. De kijker beslist zelf wat hij kijkt en wanneer. Producenten in Nederland maken nu ook programma's op internet, voor bijvoorbeeld YouTube. De onlineafdeling van Warner Bros maakt bijvoorbeeld voor supermarktketen Albert Heijn een onlineprogramma. Dit wordt geüpload naar Youtube en Facebook, waar kijkers de aflevering kunnen kijken wanneer zij willen. Dit onlineprogramma is ook een programma, echter niet meer voor de traditionele televisie. In deze scriptie wordt de term *programma* daarom gebruikt voor het beroepsproduct.

Een programma heeft niet altijd meerdere afleveringen. Soms is het een eenmalig programma of een terugkerend programma. All You Need Is Love kerstspecial is een voorbeeld van zo'n terugkerend programma. Jaarlijks is hier maar één aflevering van. Sommige programma's hebben meerdere afleveringen, dit is dan een serie. Wat dit betekent voor de uitkomst van deze scriptie is vooraf nog niet te bepalen. Vertellis BV heeft hier geen harde eis in en staat er voor open om eventueel een serie te maken.

Het programma zal door Vertellis BV op hun website en YouTube account worden geplaatst. Het is dus van belang dat het materiaal daar voor geschikt is.

De opdracht van Vertellis bestaat uit twee delen; het bedenken van een programma en het uitvoeren hiervan. Zij willen één aflevering ontvangen van het programma.

De verwachting is dat het programma idee en de pilot tussen de 6 en de 8 minuten zal duren. De pilot zou dan door Vertellis BV online geplaatst kunnen worden op een platform als YouTube. De schrijver van deze scriptie maakt een pilot voor Vertellis BV.

## 1.3 Korte beschrijving onderzoeksopzet

Zoals beschreven bestaat het beroepsproduct uit een pilotaflevering van een nieuw programma. Dit beroepsproduct komt tot stand aan de hand van een paar stappen. Eerst het literatuuronderzoek.

In het literatuuronderzoek wordt antwoord gegeven op de vijf hoofdvragen, die te lezen zijn in hoofdstuk 2. Vervolgens worden er films geanalyseerd die lijken op het spel Vertellis. Na de analyse wordt een eerste ontwerp gemaakt. Aan de hand van dit ontwerp wordt een proefopname opgenomen. De proefopname is de eerste keer dat het idee wordt getest. Wat werkt er wel en wat werkt er niet? De proefopname wordt ook gemonteerd en getoond aan vier experts. Aan de hand van hun feedback wordt de opname verbeterd tijdens de montage. Deze fase zorgt voor nieuwe informatie die gebruikt wordt tijdens de opname van de pilot. Alles wat is geleerd tijdens de proefopname wordt dan toegepast. Ook de opname van de pilot wordt gemonteerd en getoond. De feedback die hierop komt, zorgt voor het uiteindelijke beroepsproduct.

Eerder is al genoemd dat er vier experts zijn. Dit zijn mensen uit het televisiegebied die hiermee de nodige ervaring hebben opgedaan. Zij maken zowel lineaire televisie als onlineprogramma's. Deze experts worden toegelicht in hoofdstuk 4.

# 2. Ontwerpplan voor beroepsproduct

# Hoofdstuk 2. Ontwerpplan voor beroepsproduct

In hoofdstuk 1 is al kort het ontwerpplan besproken. In dit hoofdstuk wordt dit uitgebreider toegelicht.

Het beroepsproduct bestaat uit de pilot waar Vertellis BV om vraagt. Dit is een pilot die is gefilmd. Om erachter te komen waar de pilot uit moet bestaan, wordt de literatuur geraadpleegd. Er zijn veel experts in het maken van programma's en documentaires. Eerst moet de juiste kennis aanwezig zijn, voordat het programma gemaakt kan worden. Alle informatie uit de literatuur wordt verwerkt tot een proefopname. Dit is om te testen of alle theorie werkt. Deze proefopname wordt getest bij de vier experts. Alle feedback die zij geven wordt dan gebruikt voor een pilotopname.

Vertellis BV heeft drie randvoorwaarden:

- De sfeer moet mooi en gezellig zijn. Liever niet filmen in een studio maar in een huiskamer setting. De social-actors moeten het spel echt spelen.
- Het spel moet gevolgd worden. Geen vragen zelf toevoegen. Dat wat de kijker ziet, moet echt zijn.
- Wij geven verder creatieve vrijheid en zien graag het eindresultaat te gemoed.

## 2.1 Onderzoeksvragen

Het eerste ontwerp van dit programma wordt gemaakt aan de hand van het literatuuronderzoek. Hieruit moet antwoord komen op de volgende vragen:
Vraag 1. Wat is een narratief en hoe bepaald de maker wat deze is?
Vraag 2. Waar moeten makers rekening mee houden met het casten van de social-actors?
Vraag 3. Wat is cinematografie en waarom is dat van belang?
Vraag 4. Hoe moet het programma geregisseerd worden door de maker?
Vraag 5. Hoe kan de maker het programma monteren om het een goed programma te maken?

Zodra op deze vijf vragen antwoord is gegeven, wordt het idee op papier gezet. Dit gebeurt aan de hand van een handleiding.

Vertellis BV is op zoek naar een documentaire format. Daarom wordt er in de literatuur vooral gezocht naar kennis van documentairemakers.

Om antwoord te geven op deze vragen, wordt een kwalitatief onderzoek uitgevoerd. Het maakt in dit onderzoek niet uit hoeveel mensen een stelling innemen, maar wat de inhoud daarvan is. In het theoretisch kader wordt beschreven welke bronnen er worden gebruikt en waarom deze kwalitatief goed zijn.
Hiervoor wordt gebruik gemaakt van deskresearch. Er worden geen enquêtes of vragenlijsten afgenomen. In het latere stadium waarin experts wordt gevraagd feedback te geven, wordt hun gevraagd rekening te houden met de vijf onderzoeksvragen. Zij worden verder vrijgelaten om hun mening te geven. De feedback wordt gecodeerd.

Er zijn dus een aantal stappen die worden gezet. Deze zijn nodig om tot een eindproduct te komen. De schrijfster van deze scriptie is in elke stap de uitvoerder. In de komende hoofstukken neemt de schrijfster steeds een andere rol aan. Als er gesproken wordt over de maker, de regisseur en de editor, gaat dit allemaal om dezelfde persoon. Er is niet één term te geven aan deze taken. Daarom zijn er meerdere termen gebruikt.

# 3.
# Theoretisch Kader

# Hoofdstuk 3. Theoretisch kader

In het theoretisch kader wordt besproken wie de experts zijn en welke informatie zij te bieden hebben. Hoe geven zij antwoord op de vijf vragen uit hoofdstuk 2?

## 3.1 Wie zijn de experts

De onderstaande documentairemakers en schrijvers hebben hun naam gevestigd in de industrie. Hun literatuur wordt veel gebruikt bij diverse filmstudies.

Een goed voorbeeld hiervan is Bill Nichols. Zijn boeken worden internationaal gebruikt door studenten. Het eerste boek uit 1991, *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary,* wordt gezien als het eerste boek over documentaire. In zijn tweede boek, *Introduction to Documentary,* beschrijft Nichols de basis van het documentaire maken. Hierin stelt hij dat er vijf soorten documentaires zijn. Deze vijf worden nog steeds gebruikt om duidelijk te maken wat voor verschillende soorten er zijn.

Michael Rabiger is een regisseur van meer dan 35 films en stichter van Documentary Center bij Columbia College in Chicago. Zijn drie boeken zijn enorm populair onder filmstudenten. Hij richt zich voornamelijk op het maken, produceren en het regisseren van documentaires. Zo schreef hij *Directing: Film Techniques and Aesthetics*; *Directing the Documentary* en *Developing Story Ideas.*

Ilisa Barbash is een regisseur en producer uit Amerika die in 1997 het boek *Cross-Cultural Filmmaking: A Handbook for Making Documentary and Ethnographic Films and Video* schreef. Hierin schrijft zij met name over het maken van documentaires in landen met een andere etniciteit dan de maker. Maar ook schrijft zij hierin veel over social-actors, een term die zowel Nichols als Rabiger ook gebruiken.

David Bordwell is een filmwetenschapper. Bijna elke twee jaar komt er een nieuwe druk van zijn boek *Film Art, an introduction* uit. Deze update hij zodat er relevante voorbeelden in het boek staan. De eerste druk komt uit 1979. Bordwells boeken leggen met veel voorbeelden uit hoe film geanalyseerd kan worden en welke keuzes er gemaakt worden tijdens het produceren. Hij illustreert heel goed dat, zeker bij fictie, niets toeval is.

Thomas Caldwell is een schrijver en presentator die gespecialiseerd is in filmanalyse. Hij heeft artikelen geschreven voor grote vakbladen. In zijn boek *Film analysis handbook* leert hij zijn lezers het analyseren van films. Dit boek is speciaal gemaakt voor filmstudies aan universiteiten. In zijn boek schrijft hij onder andere over cinematografie.

Naast de literatuur wordt er ook gekeken naar de praktijk. Inmiddels zijn er op kanalen als YouTube vele interviews en tutorials te vinden van experts. Deze experts zijn documentairemakers, filmmakers of makers van marketingvideo's. Zo zijn Rob Nelson en Jonas Stenstrom documentairemakers. Zij zijn bekend van het YouTube kanaal 52Things. Op dit kanaal geven zij een kijkje achter de schermen tijdens het maken van hun video's. Zo leert de kijker hoe zij te werk gaan.

Jay P. Morgan is een fotograaf en videomaker uit Los Angeles. Zijn werk bestaat uit het maken van commercials voor kleinere bedrijven als houthakkers, tot grote namen als McDonald's. Op zijn kanaal *The Slanted Lens* laat hij aan zijn kijker zien hoe ze licht kunnen opbouwen, wat kaders zijn en hoe men het gewenste effect in video's krijgt.

Sven Pape is een editor uit Amerika. Hij heeft voor vele grote namen gewerkt, waaronder James Cameron en James Franco. Op zijn kanaal This Guy Edits laat hij zien hoe hij bepaalde montage technieken gebruikt en interviewt hij andere editors om erachter te komen wat zij belangrijk vinden in een goede montage.

Peter McKinnon laat op zijn kanaal zien hoe hij films maakt en legt bepaalde trucs uit. Zo leert hij zijn kijkers het belang van *B-Roll* en leert hij ze te monteren. Zijn kanaal is in anderhalf jaar tijd gegroeid tot ruim 2,5 miljoen volgers.

Schrijfter en vlogger Jenna Moreci plaatst video's over het schrijven van boeken. Hoe maak je een karakter, hoe bouw je spanning op en wat is een plothole? Zeer geschikte informatie om te leren wat een goed verhaal is.

## 3.2 Wat zeggen de experts

De vijf vragen worden aan de hand van de deelvragen beantwoord. Dit gebeurt aan de hand van de literatuur.

Belangrijk is om te weten dat hier wordt gesproken over film. Dit zijn alle audiovisuele werken (Rabiger, DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS, 2008). Niet alleen fictie films, zoals in de bioscoop. Maar ook documentaires, non-fictie en programma's.

Uit het literatuuronderzoek blijkt dat de vijf deelvragen te omvatten zijn met vijf termen. Om het lezen makkelijker te maken, is alle informatie ingedeeld per term. Dat zijn de volgende vijf:

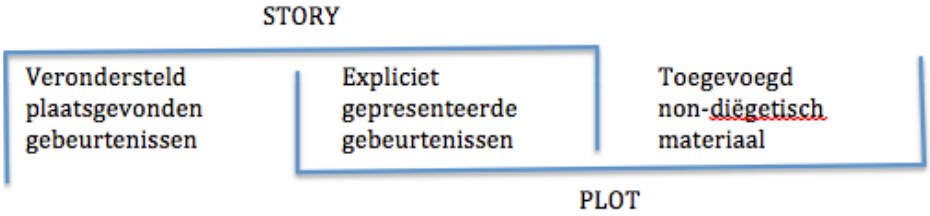
- Narratief
- Casting
- Cinematografie
- Regie
- Montage

Dit zijn in deze scriptie de vijf wijzen van sturing. Deze termen komen gedurende het hele stuk terug.

### 3.2.1 Narratief

Makers van audiovisuele werken spreken vaak over het "narratief". Dit bestaat uit twee elementen; de story en het plot (Caldwell, 2011). Caldwell spreekt hierbij ook over *diegesis*. Diegesis en story zijn met elkaar verbonden. Dit is alles wat bestaat in de wereld van de film. Ook hoort geluid dat de karakters in de film horen, zoals bijvoorbeeld de zee, muziek waarop gedanst wordt of gegil van mensen op de boot, bij diegesis. Om dit als voorbeeld duidelijk te maken; in de film Titanic van James Cameron ontmoeten Jack en Rose elkaar.

Jack is arm en Rose is rijk. Wat niet te zien is in de film, is hoe Jack is opgegroeid, waar hij vandaan komt en waar hij woont. Ook ziet de kijker niet hoe Rose haar verloofde heeft ontmoet. Toch is dit onderdeel van de wereld van de film. Dit is de story. Alle onderdelen die een kijker wel ziet, maar die niet van toepassing zijn op de karakters in een film, zoals de soundtrack en de aftiteling, horen niet bij diegesis. Dit hoort namelijk niet bij de wereld van de film.
Om de wereld van de film te begrijpen, oftewel de diegesis, is het narratief van belang. De story zijn alle acties die gebeuren in de wereld van de film, of die nou op beeld gebeuren of niet. In het geval van de Titanic is de verloving van Rose en haar verloofde onderdeel van de story, ondanks dat de kijkers dit niet zien (Cameron, 1997).
Het plot zijn alle acties die gebeuren op beeld, zoals het zinken van het schip, plus alle nondiegetic elementen. Dit zijn bijvoorbeeld de soundtrack en de aftiteling. In de volgende afbeelding is goed weergegeven wat de story en plot zijn (Anatomie van de film, 2016):




In een interview met Paula Bernstein zegt documentairemaker Doug Block dat een narratief in korte documentaires niet verplicht is (Block, Finding the Storyline in a Documentary Short (Or, Do Short Docs Need Narrative Arcs?), 2017). Block is een bekende documentairemaker van onder andere 51 Birchstreet en 112 Weddings. Volgens hem hoeft een korte documentaire geen narratief te hebben, omdat daar niet altijd de tijd voor is. Tamar Kay, maakster van de documentaire *The Mute's House* zegt dat een narratief niet altijd in handen is van de documentairemaker (Kay, 2017). Tijdens het maken van *The Mute's House* kreeg Kay veel vraag over het narratief. Een docente stelde Kay voor om een probleem te produceren en die door de social-actors te laten oplossen. Uiteindelijk heeft ze het narratief tijdens de montage gemaakt.
Documentairemaker Garrett Zevgetis (Zevgetis, 2017) vindt dat het belangrijk is om voor het filmen een narratief te hebben. Echter moet een documentairemaker ook openstaan voor het wijzigen van dat narratief tijdens het filmen.

Caldwell schrijft over de *cause-effect relationship,* een term die in vrijwel elk narratief terugkomt. Dit is de relatie tussen het element in de film wat een verandering veroorzaakt en het element in de film wat hierdoor verandert. In de film Titanic wordt de relatie tussen Rose en haar verloofde veranderd door haar ontmoeting met Jack. Jack is de *cause* en de verandering tussen Rose en haar verloofde is het *effect.*

Traditioneel gezien bestaat een film uit vijf bedrijven;

1. Expositie
   Hierin wordt uitleg gegeven over het verleden om het heden en toekomst te begrijpen.
2. Intrige
   Hierin wordt het probleem geschetst
3. Climax

De spanning wordt opgebouwd

4. Catastrofe
   Ontlading en ontknoping
5. Peripetie
   Beslissende wending en afwerking

Deze bedrijven zorgen ervoor dat een film een goed kop, midden en staart krijgt. Om een film af te wikkelen, moet dit gevolgd worden. Uiteraard kan hier een vrije interpretatie aan gegeven worden (Caldwell, 2011). Zo zijn er programma's waarbij het vijfde bedrijf, peripetie, openblijft voor een volgende aflevering. Dit is een cliffhanger (Moreci, 2016).

### 3.2.2 Casting

Casting is het zoeken naar de juiste personen om de video's mee te kunnen maken. Ilisa Barbash noemt deze personen 'Social-Actors', waarbij zij hun echte leven zo veel mogelijk laten zien. In enkele gevallen spelen zij dit ook na (Ilisa Barbash, 1997).

Bill Nichols heeft het over *Emotional Realism* (Nichols, 2001). Emotionele echtheid is het creëren van de gepaste emotie bij de kijker. Dat werkt pas als de social-actors zich voor de camera openstellen en al hun zelfbewustzijn aan de kant zetten. Wat hiervoor nodig is, zijn niet alleen de juiste social-actors maar ook een goede regisseur. Wat een goede regisseur is, komt later terug.

Om te ontdekken wel verhaal de social-actors te vertellen hebben, wordt er vooraf met ze gepraat. Vertellis BV wil dat de social-actors zo natuurlijk mogelijk zijn. Er moet besloten worden of tijdens het voorgesprek de onderwerpen uit het spel behandeld worden. Als dit niet gebeurd, zijn de antwoorden tijdens de opname spontaner. Maar dan moeten zij ook langer nadenken. Als zij vooraf wel weten wat voor soort vragen voorbij kunnen komen, worden de antwoorden tijdens de opname minder spontaan. De juiste balans moet gevonden worden.
Doug Block, regisseur, schrijft hierover op Indiewire (Block, Attention, Documentary Filmmakers: 6 Tips for Getting Your Subject to Open Up on Camera, 2015). Zo schrijft hij dat hij vaak alleen maar een persoon regelt voor een interview. Tijdens het interview stelt hij pas vragen. Volgens Block vang je vaak de meeste emotie de eerste keer dat mensen hun verhaal vertellen. Block praat zelfs voorafgaand aan het interview, tijdens het opzetten van de set, niet over het filmen. Hij praat over ditjes en datjes, maakt grapjes en zorgt ervoor dat de social-actors ontspannen, maar zegt niks over de vragen of over de insteek van het interview.

In een gesprek met Eveline de Vletter, één van de experts in het onderzoek, vertelt zij dat ze vaak aftast hoeveel ze een social-actor kan vertellen. Dit is een soort onderbuik gevoel wat ze de afgelopen jaren heeft ontwikkeld. Ze vindt het wel heel belangrijk om open te zijn, zeker als ze dat ook van haar social-actor verwacht. Als zij filmt over een gevoelig onderwerp, dan wil ze dat de social-actor dit vooraf weet. Dit om te voorkomen dat de social-actor volledig verrast is tijdens de opname.

### 3.2.3 Cinematografie

Cinematografie is de kunst van het maken van filmwerken (Caldwell, 2011). Caldwell zegt dat cinematografie een van de belangrijkste onderdelen van film is. Bij (grote) films is altijd een cinematographer aanwezig. Dit is iemand die beslissingen maakt over de acht onderdelen binnen de cinematografie.

De cinematographer maakt ook keuzes binnen het kader dat de kijker ziet. Hieronder valt het invullen van het shot.
Elk shot moet zich aan de gulden snede houden. Het is handig om een kader in drieën op te delen. Rob Nelson en Jonas Stenstrom, documentairemakers en bekend van het YouTube kanaal 52Things leggen het in hun video 'How to Shoot Interviews - Making Better Films Series' uit (Rob Nelson, 2015).



Hierin vertellen zij dat bij de guldensnede het kader in 9 vlakken wordt verdeeld. Het is fijner voor het oog om de social-actor op een snijpunt te houden. Hierbij wordt 2/3 van het shot gebruikt voor de social-actor en 1/3 voor de achtergrond. Dit maakt het voor de kijker rustiger. De guldensnede wordt vrijwel altijd gebruikt in fotografie en film. Dit maakt het ook mogelijk om de achtergrond wat meer te betrekken bij wat er verteld wordt. Jay P Morgan gebruikt in zijn video over een houthakker als achtergrond het hout (Morgan, 2013).



Morgan legt uit dat de persoonlijkheid van de houthakker het belangrijkste is, maar de locatie is net zo belangrijk. Als de locatie niet helpt bij het verhaal, probeert hij deze onscherp te hebben door de scherptediepte te veranderen. Hij legt dan de focus meer op de social-actor en zorgt ervoor dat de achtergrond minder opvalt voor de kijker, zoals bijvoorbeeld in het volgende shot;



Zowel Morgan als de mannen van 52Things hebben het hierbij ook over de kijkrichting. In traditionele interview settings kijkt de hoofdpersoon het kader uit. Het is raar als de hoofdpersoon aan de linkerkant van het kader staat, ook links het beeld uitkijkt. Zo kruist de kijklijn zich niet met de kijker. Daarom staat de regisseur altijd naast de camera in tegenovergestelde richting. Staat de hoofdpersoon rechts in het kader, dan staat de regisseur links van de camera. De regisseur en de hoofdpersoon hebben dan ook oogcontact.

De plaatsing van de camera kan volgens Rabiger het beste als volgt gezien worden (Rabiger, WHO CAN DIRECT, 2012);

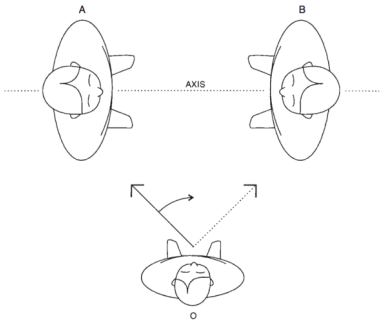
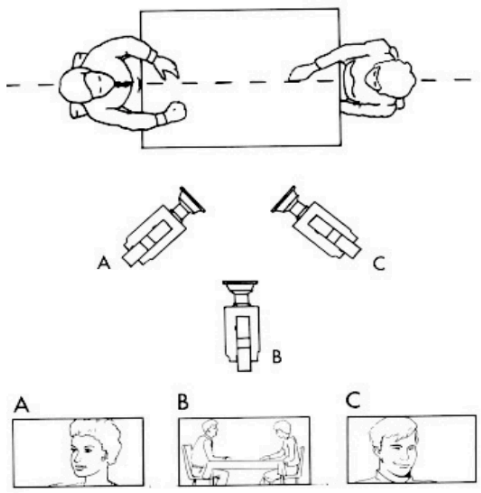



**FIGURE 4-3**

The observer watching a conversation.

In dit geval is persoon O (Observer) de kijker of de camera. Als persoon A en B een gesprek voeren en persoon O kijkt, beweegt deze met het gesprek mee. Als persoon A praat, kijkt O naar links. Praat persoon B, kijkt O naar rechts. Rabiger zegt dat het mogelijk is om het standpunt te veranderen. Door de camera op de positie van O te laten, waarbij het shot even veel ruimte voor persoon A heeft als voor persoon B, is het kader gelijkmatig verdeeld. Maar stel O heeft meer affiniteit met A, dan kan het zo zijn dat deze verschuift naar diens kant. Er komt dan minder afstand tussen persoon A en O en juist meer tussen B en O.
Als men de camera op de plaats van persoon O zet, dan betekent dat in dit geval dat de camera meedraait met het gesprek. Dit horizontaal draaien wordt een *pan* genoemd. Een veel gebruikt alternatief wordt toegepast in de montage. Hierbij worden harde lassen gemaakt van shot één naar shot twee. De manier om dan een camera op te stellen is door elk persoon een eigen camera te geven. Persoon A heeft dan camera A en persoon B camera B. Tot slot kan er nog gebruik worden gemaakt van een derde camera die op de plek van O staat. De universiteit van Dalles heeft daar deze tekening bij gemaakt (University of Dallas, 2010):




Onder cinematografie vallen alle keuzes die gemaakt worden om het perfecte plaatje te maken. Caldwell beschrijft de acht onderdelen waar de cinematographer keuzes over maakt. De cinematographer maakt deze keuzes om de gewenste sfeer in elk shot te krijgen.

1. *Exposure* is het regelen van de hoeveelheid licht die de cinematographer door de lens van de camera laat gaan. Veel exposure van licht zorgt ervoor dat het shot heel helder en licht is. Veel licht wordt vaak gebruikt in scenes waarin een karakter droomt. Weinig licht wordt juist vaak gebruikt in horrorfilms.
2. *Speed* zegt iets over het aantal frames per seconde. Meestal worden er 24 frames per seconden gedraaid. Scenes waarin paniek is, worden vaak gedraaid met meer dan 24 frames per seconde. Minder frames per seconde zorgt voor slow motion. Meestal gebruikt als twee geliefdes elkaar weer zien.
3. *Focus* zegt iets over hoe scherp de kijker het beeld ziet. Meestal is het onderwerp van de film in focus, dus scherp te zien. In een scene in een park zal dan de hoofdpersonen scherp zijn en de achtergrond onscherp. Dit heet een normale scherptediepte. Bij een diepe focus is de achtergrond ook scherp.
4. *Perspective* is het manipuleren van de afstand tussen elementen in een shot door het gebruik van de camera. Als een gang wordt gefilmd die veel langer moet lijken, moet de cinematographer een lens gebruiken met een wide-angle. De elementen lijken dan een grotere afstand van elkaar te hebben. Door het gebruik van een telefoto-lens gebeurt het tegenovergestelde, de afstand lijkt minder groot.
5. *Camera position* is de manier waarop een camera staat. Er zijn drie *angles;* straight-on, waarbij de camera op dezelfde hoogte als de actie zit. Dit kan gezien worden als ooghoogte. Bij Low Angle wordt de actie van een lager niveau gefilmd. Deze keuze wordt vaak gemaakt als het onderwerp groter en indrukwekkender moet lijken dan het is. Dit geeft vaak een gevoel van intimidatie. High angle heeft het tegenover gestelde effect. Door het onderwerp van boven te filmen lijkt het kleiner en zwakker. Daarnaast spreekt Caldwell over level, waarin wordt bepaald of een shot horizontaal recht wordt gefilmd, iets gedraaid of extreem gedraaid. Deze laatste twee opties zijn vaak mogelijk als de suggestie wordt gewekt dat het onderwerp duizelig is of drugs heeft gebruikt.

Dan is er nog de keuze van hoogte. Een onderwerp kan op normale hoogte worden gedraaid. Dit is een neutrale positie. De cinematographer kan ervoor kiezen om een onderwerp op en lage level te draaien, bijvoorbeeld een bal op een voetbalveld. Bij basketbal is vaak het tegenover gestelde het geval, waarbij de bal op een hoog level wordt gefilmd.

6. *Distance* is de afstand tussen het onderwerp en de kijker. Er zijn negen basistermen om een shot te beschrijven; microscopic shot, extreme close-up, close-up, medium close-up, medium shot, medium long shot, long shot, extreme long shot en telescopic shot. Deze gaan van dichtbij tot veraf. Elk shot heeft een eigen functie die door de cinematographer wordt bepaald. Zo kan het filmen van een extreme close-up in een scene gebruikt worden om te laten zien dat het schroefje uit een speeltoestel valt. In een medium long shot is dan te zien dat het speeltoestel uit elkaar valt. De verwondingen van de kinderen die erop speelden, zijn dan weer te zien in een medium close up.
7. *Camera movements* zijn er in vijf verschillende soorten. Een statisch shot is een shot waarbij de camera volledig stil staat. Een camera kan ook horizontaal bewegen, dit wordt een pan genoemd. De camera beweegt dan vaak 1 kant uit, ofwel naar links ofwel naar rechts. Verticale beweging wordt een tilt genoemd. Hierbij beweegt de camera omhoog of omlaag. Dit wordt vaak gebruikt om het uiterlijk van iemand te laten zien, als in de scene van Grease waarbij Sandy een transformatie heeft ondergaan (Kleiser, 1978). Een onderwerp kan ook gevolgd worden in een tracking shot. De camera volgt dan fysiek het onderwerp en gebruikt geen pan of tilt. In hardloopwedstrijden is altijd een tracking camera die de hardlopers volgt. Om een shot te behalen zonder een camera hoog op te tillen, kan men gebruik maken van een crane. Een crane is een soort mechanische arm waarop de camera zit. Deze kan alle kanten op bewegen, zowel een pan als een tilt maken. Om vanaf nog grotere hoogte een shot te maken, wordt er tegenwoordig vaak gebruik gemaakt van drones. Dit worden aerial shots genoemd. Vroeger maakte men deze shots vanuit een vliegtuig of helikopter. Dit geeft de kijker het gevoel dat hij vliegt. De laatste twee manieren van camera movement zijn elkaars tegenpolen. De eerste is een handheld shot, waarbij de camera niet op een statief, dolly of crane zit. Dit zorgt ervoor dat het shot minder stabiel is. Vaak worden deze shots gebruikt in scenes waarin paniek en chaos heeft. Het tegenover gestelde is een steadycam shot. Dit verwijst naar de apparatuur die gebruikt wordt, namelijk een systeem waardoor de camera operator de camera wel vastheeft maar het shot niet trillerig lijkt. Het gebruik van een steadicam kan verschillende effecten geven. Zo kan het volgen van een bewegend voorwerp veel strakker zijn dan zonder steadycam. Maar het kan ook een heel strak en clean effect geven dat bijna eng is.
8. *Point-of-view shots* betreffen het het laatste onderdeel van cinematografie dat Caldwell beschrijft. Een point-of-view (POV) shot laat zien wat een onderwerp ziet. Dit hoeft geen menselijk onderwerp te zijn maar kunnen ook dieren of dingen zijn. Bijvoorbeeld een boek dat in een kast wordt gezet.

Alle keuzes die een cinematographer maakt, hebben effect op het eindresultaat. Elke film zou er anders hebben uitgezien als de cinematographer andere beslissingen had genomen.

Deze moet dus nauwkeurig opties afwegen. Het is niet voor niks dat er gespecialiseerde opleidingen zijn tot cinomatographer (Nederlandse Filmacademie). Een documentairemaker maakt de keuzes vaak zelf, meestal in overleg met hun cameraman (IDFA, 2017). Zelfs de ogenschijnlijk kleine beslissingen, zijn een bewuste keuze. Belangrijk is om te onthouden dat zo min mogelijk aan het toeval wordt overgelaten.

### 3.2.4 Regie

Social-actors staan veelal voor het eerst voor de camera tijdens het filmen. In het begin zullen zij zich even ongemakkelijk voelen. Het is de taak aan de regisseur om ze gerust te stellen en ze een goed gevoel te geven. Volgens Michael Rabiger is een goede regisseur iemand die het beste uit alle medewerkers van een film kan halen en ze allemaal uniek laten voelen (Rabiger, WHO CAN DIRECT, 2012). Rabiger zegt ook dat wanneer de acteurs relaxed zijn, zij niet meer acteren maar zichzelf worden. Als acteurs een misplaatst zelfbeeld hebben, komt hun performance niet natuurlijk over.
Het is daarom de taak van de regisseur om de social-actors een goed en relaxed gevoel te geven. Daarnaast moet de regisseur er ook voor zorgen dat het gewenste resultaat behaald wordt. Soms betekent dat dat tijdens de opname de regisseur moet ingrijpen om de social-actors te sturen. Ook kan het inhouden dat de regisseur helpt met het vormen van mooie zinnen. Deze sturing helpt in het latere montageproces. Dit ingrijpen en sturen noemen we regieaanwijzingen.
Om de social-actors een zo veilig mogelijk gevoel te geven, moet er gekeken worden naar de setting. Jay P Morgen vertelt in zijn video dat het voor de social-actor fijner is om in een vertrouwde omgeving te zijn (Morgan, 2013).

Bill Nicols' tweede boek, *Introduction to Documentary*, beschrijft de basis van het documentaire maken. Hierin stelt Nichols dat er vijf soorten documentaires zijn; : *poetic, expository, participatory, observational, reflexive en performative* (Nichols, 2001). Een paar soorten kunnen worden afgestreept als we naar dit project kijken. Zo vallen *Participatory*- hier is vaak een presentator bij aanwezig- en *Reflexive*- waarbij de regisseur onderdeel is van de documentaire- al af. Ook lijkt het er niet op dat het programma idee onder *Performative* valt; dit zijn namelijk vaak autobiografische documentaires. In *Poetic* documentaire wordt de kijker meegenomen in een ritmische film. De kijker moet de documentaire dan begrijpen door middel van ritme, muziek en beeld. Omdat het spel Vertellis vooral gaat over een gesprek tussen twee mensen, lijkt dit niet de juiste optie. *Observational* lijkt daarom het meeste te passen bij dit project. Hierbij observeert de regisseur meer dan dat deze regisseert. Natuurfilms vallen hier vaak onder, maar ook veel reality programma's passen hierbij.
De laatste die nog overblijft is Expository, waarbij een voice-over nodig is om het beeld te begrijpen. Dit past niet helemaal bij de vraag van Vertellis BV. Zij zijn juist opzoek naar een manier waarbij het spel op een niet-commerciële manier wordt getoond. Het gebruik van een voice-over lijkt daarom niet goed te passen.

Jay P. Morgan laat in zijn onlinevideo 'Shooting a Documentary Style Interview - Video Tutorial' zien hoe hij interviewt. Hierin behandelt hij verschillende zaken; van camera en licht tot de manier van regisseren. Morgan laat zien hoe hij zijn social-actor helpt met het vormen van mooie zinnen. Ook is te zien hoe hij ingrijpt als de zin opnieuw moet (Morgan, 2013).

Dit is op een rustige, vragende manier. 'Zou je dat opnieuw willen zeggen maar dan mijn vraag meenemen in het antwoord?'
Het kan ook gebeuren dat de social-actors te veel door elkaar heen praten. Dit wordt in de montage een knelpunt. De regisseur vraagt dan of de social-actor die op dat moment aan het woord is, de zin wil herhalen.
Continuïteit is belangrijk om het uiteindelijke resultaat geloofwaardig te maken. Als de social-actor in het eerste shot een wit colbertje aan heeft, in het tweede shot alleen een zwart shirt en in het derde shot weer een wit colbertje, klopt de continuïteit niet meer. Soms zijn deze continuïteit fouten niet erg. Rabiger zegt zelfs dat in documentaires *continuity editting* minder belangrijk is dan bij fictie. De kijker begrijpt dat de veranderingen door verloop van tijd komen, niet zo zeer door montage (Rabiger, 2012).
Steve McQueen, filmmaker van onder andere *12 years a slave,* zegt in een interview dat het de taak van de regisseur is om de acteurs te maken in het personage dat hij wilt zien (McQueen, 2017). Hij noemt acteurs dansers, elk deel van hun lichaam moet gebruikt worden. Er zijn geen regels, geen censuur. Als een regisseur die mentaliteit creëert, gebeuren dingen plotseling. Volgens McQueen heb je, als de camera loopt, dan de mooiste momenten te pakken.
Jane Champion, bekend van *The Piano,* is het daarmee eens (Campion, 2009). Volgens haar zijn acteurs heel kwetsbaar en bang om te falen. Zij zorgt voor een warme omgeving, waar het oké is om te falen. 'Een soort thuis' zegt zij.

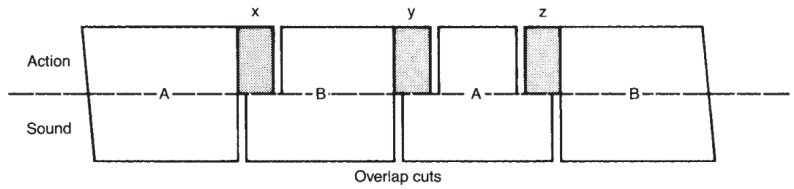
### 3.2.5 Montage

Rabiger stelt dat er een risico aan hangt als de regisseur ook monteert (Rabiger, DIRECTOR-EDITORS, 2012). Volgens hem heeft de regisseur dan moeite het doel voor ogen te houden omdat deze wellicht te verbonden is. Als voorbeeld geeft hij *Dances with wolves* waarin Kevin Costner produceert, regisseert, monteert en ook nog de ster van de film is. De eerste montage die Costner aanleverde duurde 224 minuten. De uiteindelijke film duurde 183 minuten.

Rabiger geeft een aantal tips omtrent de montage, waaronder of de video dramaturgisch in balans is. Zo kan het zijn dat als er een hele bijzondere scene in het midden van het verhaal zit, de rest van de video overbodig voelt.
Ook zegt hij op te letten of de video te lang duurt voordat je voelt dat er wat begint te gebeuren. Zo zegt Rabiger 'Variatie is net zo belangrijk bij storytelling als het is bij eten.'

Voor zijn kanaal heeft Sven Pape 10 wereldberoemde editors gevraagd wat hun grootste lessen zijn (Pape, 10 Lessons from the Top Film Editors, 2018). In deze video verteld Lee Smith, editor van onder andere *Inception,* dat als de editor besluit om niet te laten zien dat een zin gesproken wordt, deze zin een andere lading krijgt. Zo maakt een editor het besluit of hij de zender of de ontvanger wil laten zien. In het voorbeeld eerder gegeven van Rabiger (figuur 4-3), kijkt O meestal mee naar de persoon die praat. Maar als O niet naar de zender kijkt maar naar de ontvanger, ziet deze de reactie van de ontvanger. Dit is een keuze die een editor moet maken. Moet de reactie in beeld zijn van de ontvanger of juist van de zender? Als de editor besluit om juist te laten zien dat de zin wordt gesproken, krijgt de zin meer lading. Het wordt belangrijker. Als juist de reactie wordt getoond, is deze reactie belangrijker.

Met de cameraopstelling als eerder vernoemd kan in de montage gemakkelijk geknipt worden. Omdat deze beelden zonder beweging van de camera zijn, is de kans groot dat bepaalde shots goed op elkaar aansluiten. Soms komt het voor dat er springers zijn. Goede voorbeelden van springers zijn te zien in de onlinevideo van Jeri Fowler, *Jumpcut interview* (Fowler, 2013). Hierin is een man te zien die praat. Het is duidelijk te zien dat de 'eh's' zijn weggehaald en stiltes zijn weggeknipt. Er is een kleine verandering te zien, waarin het gezicht van de social-actor lijkt te verspringen. Als er springers zijn, is het verstandig om snijshots te gebruiken. Rabiger noemt deze snijshots *overlap cuts.* Snijshot kunnen opgedeeld worden in verschillende type shots, waaronder detailshots en luistershots. Snijshots zijn bijvoorbeeld detailshots van handen of mensen die een slok drinken nemen. Ook kunnen die beelden uit de omgeving zijn; op een festival wat beelden van mensen die rondlopen. Deze shots helpen met het weghalen van de springers.
Rabiger stelt dat dit helpt met de afwisseling in de video. Waar normaal de persoon in het kader te zien is wie spreekt, komt heel even voor een ander beeld. De social-actor die praat is wel te horen, maar nog heel even niet te zien. In een schema van Rabiger ziet dat er als volgt uit:




Peter McKinnon laat in zijn video's vaak zien dat hij beeld uit andere situaties gebruikt (McKinnon, Step up your Filmmaking : The Importance Of B-Roll, 2017). Zo heeft hij een groot bestand met allemaal overlap shots die hij kan gebruiken wanneer het nodig is. Dit gebruikt hij ook in kleinere mate. Soms laat hij in een interview een ander antwoord zien dan wat eigenlijk is gegeven op de vraag. Omdat de social-actor daar een mooier antwoord op geeft terwijl de inhoud hetzelfde blijft. Dit is een vorm van manipulatie.

Een laatste onderdeel dat benoemd moet worden is het gebruik van kleurcorrectie in de montage. Dit zorgt ervoor dat het beeld een andere kleur krijgt, bijvoorbeeld iets warmer of kouder. McKinnon leert zijn kijkers hier veel over en spreekt over LUTS (McKinnon, How to COLOR GRADE your footage using LUTS!, 2017). Het veranderen van kleur zorgt ervoor dat de sfeer van de video anders wordt. Dit heeft weer te maken met cinematografie, als daardoor de film niet donker of licht genoeg is geworden, kan in de nabewerkingsfase het beeld het gewenste resultaat krijgen.

## 3.3 Antwoorden deelvragen

In dit hoofdstuk is naar theorie gezocht passend bij de (deel)vragen. Diverse bronnen zijn geraadpleegd om een zo volledig mogelijk antwoord te geven. In dit hoofdstuk zijn de antwoorden op de (deel)vragen te vinden.

### Vraag 1. Wat is een narratief en hoe bepaald de maker wat deze is?

Een narratief bestaat uit een plot en een story. Een story is alles wat onderdeel is van de wereld van de film, ook als de kijker dit niet ziet. Onderdeel van de story is de diegesis. Dit

is alles wat de kijker ziet en wat hoort bij de film. Het plot is alles wat hoort bij de wereld van de film en alle elementen die later zijn toegevoegd, zoals aftiteling en muziek.

Bij korte films is het niet altijd nodig om vooraf een narratief te bepalen, vaak gebeurd dit achteraf in de montage. Er zijn veel effecten die invloed kunnen hebben op het narratief, waaronder de *cause-effect relationship*. Dit is de relatie tussen oorzaak en gevolg, wat zorgt voor een omslag in een narratief.

Er zijn vijf soorten documentaires volgens Nichols. In het geval van dit project lijkt *Observational* het meeste te passen. Dit heeft invloed op het narratief, omdat de regisseur minder ingrijpt tijdens het maken van de film.

Vraag 2. Waar moeten makers rekening mee houden met het casten van de social-actors?
De maker moet als eerst opzoek gaan naar social-actors die open zijn en een verhaal te vertellen hebben. Ze moeten vooraf al interessant zijn. Om daarachter te komen, moet de regisseur met ze spreken, dit noemen we het voorgesprek. Tijdens dit voorgesprek moet de regisseur op subtiele wijze erachter komen wat de social-actor kan vertellen. Echter is de eerste reactie vaak een het mooiste en bijzonderste. Dit willen we bewaren voor op beeld. Het is wel belangrijk dat de social-actor weet wat er tijdens de opname gaat gebeuren, zodat deze niet voor verrassingen komt te staan.

Tijdens de opname is het belangrijk dat de social-actor zichzelf openstelt voor de camera. De social-actor moet leren zijn of haar zelfbewustzijn aan de kant te zetten. Deze moet niet meer letten op de camera's, lampen en crew, maar op de inhoud van het spel. Dit kan de regisseur bereiken door tijdens de momenten voor de opname, juist niet te praten over de opname. Er kan over van alles gesproken worden; koetjes en kalfjes, maar niet over de opname. Dit helpt bij het weghalen van de spanning.

Vraag 3. Wat is cinematografie en waarom is dat van belang?
Cinematografie is het regisseren van alles wat de kijker ziet in een film. Een film is in deze context alles wat gefilmd wordt voor fictie en non-fictie. Er zijn 8 belangrijke onderdelen waar rekening mee gehouden dient te worden;

1. Exposure→ de hoeveelheid licht door de lens van de camera
2. Speed→ het aantal frames per seconde
3. Focus→ De scherpte en de scherptediepte van de camera
4. Perspective→ De afstand tussen elementen gemanipuleerd door de cameralens
5. Camera positie→ De plek waarop de camera staat; hoog, laag, ooghoogte
6. Distance→ De afstand tussen de kijker en het onderwerp
7. Camera movement→ De bewegingen van de camera
8. Point of view→ Het punt waaruit het onderwerp de wereld zou zien.

Door deze acht onderdelen te veranderen of te gebruiken, krijgt de kijker een ander beeld. Een horrorfilm met veel licht, heeft minder impact dan een horrorfilm met weinig licht.

Bij dit onderdeel is het ook belangrijk te kijken naar de kaders van de camera. Het is belangrijk om rekening te houden met de guldensnede, waarbij het belangrijkste

onderwerp op 1/3 van het beeld te zien is. De overige ruimte kan gebruikt worden om de achtergrond te betrekken bij het onderwerp.

Alles wat een kijker ziet in een shot, moet over na gedacht worden.

### Vraag 4. Hoe moet het programma geregisseerd worden door de maker?

Regisseren gebeurd door een regisseur. Eigenlijk door het gehele proces; van het casten van de social-actors tot het monteren van de aflevering. Tijdens de opname moet de regisseur het beste uit alle mensen halen, van de crew tot de acteurs. In dit geval houdt dat in dat de social-actors zich ontspannen moeten voelen. Als er dan eindelijk gefilmd wordt, is het doel dat zij zichzelf kunnen zijn.
Omdat is vastgesteld dat dit project onder *observertional documentary* valt, krijgt de regisseur een observerende rol. Er wordt daarin niet gestuurd in het verhaal, wel in de uitvoering. Praten de social-actors veel door elkaar heen of verwijst de social-actor naar de camera, dan kan de regisseur ingrijpen en vragen of de zin opnieuw kan.

Daarnaast is het belangrijk dat de regisseur de continuïteit in de gaten houdt. Als de social-actor halverwege een ander jasje aan doet of een hand door het haar haalt, kan dit ervoor zorgen dat er problemen ontstaan in de continuïteit. Dit kan voor problemen zorgen in de montage.

### Vraag 5. Hoe kan de maker het programma monteren om het tot een goed programma te maken?

De montage is de eindfase van de film. Hierin komen alle componenten samen en wordt voor de laatste keer geregisseerd. Het grootste risico van monteren als regisseur is dat je te gehecht bent aan het materiaal. Het bekende principe '*Kill your darlings*' komt daarbij kijken. Dit houdt in dat soms het favoriete materiaal van een maker niet past bij het einddoel. Een prachtig shot of een mooi verhaal zorgt er soms voor dat het eindresultaat uit balans valt.
Er zijn een aantal stappen die in de montage doorlopen worden. Zo wordt eerst het geluid gesynct met het beeld. In grote producties wordt daarna gekeken of er in beeld crew te zien is. Dit beeld wordt uiteraard verwijderd. In eerste instantie wordt het script zo veel mogelijk gevolgd, wat zorgt voor een eerste, ruwe montage. Deze wordt aan de hand van feedback verder gevormd tot een eindproduct. Als laatste wordt er muziek en eventueel achtergrondgeluid toegevoegd, gevolgd door aftiteling.

Tijdens de montage moet er gelet worden op jumpcuts. Jumpcuts zijn sprongen van het ene naar het andere shot waar kleine verschillen in zitten. Zo kunnen social-actors ineens anders zitten. Door jumpcuts te vermijden, lijkt het voor de kijker alsof de video in één stuk is opgenomen.

De beelden kunnen anders gemonteerd worden dan dat de bedoeling was. Dit is manipulatie. Peter McKinnon gebruikt soms beelden uit andere situaties om zijn film beter te maken. Ook kan er tijdens de montage geschoven worden met beelden. Dit zorgt ervoor dat het aantrekkelijker wordt voor de kijker om naar te kijken.

# 4.
# Opzet analyses en praktijkonderzoek

# Hoofdstuk 4. Opzet analyses en opzet praktijkonderzoek

In dit hoofdstuk is te lezen hoe de analyses en het praktijkonderzoek zijn opgezet.

## 4.1 Opzet analyses en praktijkonderzoek

Het praktijkonderzoek begint met analyses. Er zijn drie video's gevonden die lijken op het spel Vertellis. Deze video's worden geanalyseerd op de vijf wijzen van sturing; narratief, casting, cinematografie, regie en montage. De analyses helpen met het maken van een handleiding voor de proefopname en pilotopname. Hoe zorgen andere makers ervoor dat hun video's goed in balans zijn en aantrekkelijk blijven om naar te kijken? Aan de hand van deze informatie, wordt de proefopname gemaakt. Hierop volgt de feedback van de experts. Met behulp van deze informatie wordt de pilotopname gemaakt. Ook hier komt feedback op, wat wordt gebruikt in de montage. Dit zorgt voor het beroepsproduct.

De eerste expert is Peter Smolders, die acht boeken schreef en werkte voor bladen als Panorama en HP/De Tijd. Ook richtte hij productiehuis PS Media op, waarmee hij onder meer Opgelicht?! (TROS) en Mystery Party (BNN) produceerde. De afgelopen jaren werkte hij voornamelijk als freelance adviseur en formatontwikkelaar, met name voor KRO-NCRV. Inmiddels heeft hij Columbus Media opgericht met de tweede expert (Columbus Media BV, 2018).

Die tweede expert is Tino Stuij. Hij heeft samen met Peter Smolders Columbus Media opgericht, een productiehuis voor documentaires en televisie. Tino Stuij heeft bij verschillende omroepen gewerkt als creative director. Hij is onlangs geridderd voor zijn werk bij de televisie.

Expert nummer drie is Eveline de Vletter. Zij werkte lange tijd bij onder andere De Wereld Draait Door en Mooi weer de Leeuw.

Cas Knol is de vierde expert, hij is werkzaam als producer van televisieprogramma's en werkt al enkele jaren als editor bij verschillende producties.

Deze vier experts geven tijdens het proces hun mening en sturing. Zij helpen met het tot stand brengen van het format en de pilot.

De vier experts krijgen de vijf wijzen van sturing mee om rekening mee te houden in hun feedback. Daarnaast moet de feedback toepasbaar zijn. Dit houdt in dat het te gebruiken moet zijn in de montage of tijdens een volgende opname. Kritiek op bijvoorbeeld licht tijdens een laatste opname, is niet meer toepasbaar. De volgende briefing krijgen zij mee;

*Hoi!*
*Hierbij mijn eerste/tweede opname. Dit is een ruwe montage, dus ik kan er van alles aan veranderen. Ik heb tijdens mijn onderzoek gekeken naar vijf wijzen van sturing en die als volgt gedefinieerd;*

1. *Narratief*
2. *Casting*

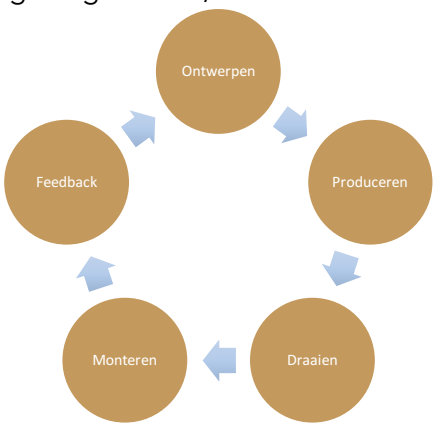
3. *Cinematografie*
4. *Regie*
5. *Montage.*

*Het is de bedoeling dat jullie daar ook naar kijken en er rekening mee houden tijdens het geven van feedback. Daarnaast is het belangrijk dat de feedback toe te passen is. Het is voor mij niet mogelijk om het licht of geluid te veranderen, omdat ik dit al heb gefilmd. (Indien dit de proefopname was; Natuurlijk kan ik het wel gebruiken voor mijn pilotopname.) Jullie mogen de feedback zo uitgebreid mogelijk doen en naar mij mailen. Als ik nog vragen heb, of jullie aan mij, dan bespreken we dat mondeling.*

Als de experts vragen hebben of mondelinge feedback, wordt dit verwerkt in een mail waar beide partijen het mee eens moeten zijn.

Al deze stappen zorgen voor een cylcus, wat lijkt op de stappen die Michael Rabiger bespreekt in zijn boek. Echter heeft Rabiger het over grote filmproducties, waarbij het nog uitgebreider is (Rabiger, DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS, 2008).

De cyclus die gevolgd wordt, ziet er dan als volgt uit:




Eerst wordt het ontwerp gemaakt. Dit wordt geproduceerd, gefilmd en gemonteerd. Daarop wordt feedback gegeven. Aan de hand van deze feedback, wordt een nieuw ontwerp gemaakt.

### 4.1.1 Coderen

De experts geven hun mening terwijl zij rekening houden met de vijf wijzen van sturing, maar staan verder vrij om te zeggen wat zij vinden. Omdat zij geen vragenlijst beantwoorden, moet hun feedback gecodeerd worden. Dit zorgt voor een overzichtelijke manier om de feedback te gebruiken. Het coderen gebeurd volgens de manier waarop Baarda het beschrijft (Baarda, 2014):
Stap 1: het ordenen van de gegevens
Stap 2: het vaststellen van de relevantie
Stap 3: het open coderen
Stap 4: het axiaal coderen
Stap 5: het selectief coderen

Eerst wordt alle feedback opgedeeld in fragmenten. Deze fragmenten krijgen een eigen code. De eerste feedback van Peter Smolders kan zo fragment 1.1 zijn. Hij is de eerste expert en het gaat om het eerste fragment. Vervolgens wordt er gekeken naar de relevantie. Is de feedback bruikbaar?
Dan wordt er gecodeerd, dit is het korter maken van de feedback door middel van steekwoorden. Dit kunnen meerdere woorden zijn. Na het open coderen wordt er axiaal gecodeerd. Dit is het samenvoegen van de steekwoorden. Sommige steekwoorden zullen overeenkomen en worden daarom samengevoegd. Als laatste wordt er selectief gecodeerd. Welke termen zijn er nodig om tot een goede conclusie te komen?

### 4.1.2 Conclusie

Uit alle feedback volgt een conclusie. Wat kan er beter en wat gaat er goed? Deze conclusie moet helder en duidelijk te volgen zijn. Het kan zijn dat er wat tegenstrijdigheden in de feedback van de experts zitten. Tenslotte zijn het mensen die, naast veel ervaring, ook een persoonlijke smaak hebben. Deze smaak moet er zo veel mogelijk uitgefilterd worden of eventueel zo worden toegepast dat het helpt bij het ontwerpen van de pilot.

### 4.1.3 Aanbeveling

De laatste stap voordat de cyclus opnieuw wordt doorlopen is het maken van aanbevelingen. Uit alle voorgaande stappen volgt een conclusie die vertaald wordt naar een aanbeveling. Wat moet in een volgende cyclus anders? Welke (nieuwe) stappen zorgen ervoor dat een volgende opname beter wordt? Wat maakt het proces makkelijker en leuker?

Na stap 5 begint het proces opnieuw. De feedback is verwerkt en wordt gebruikt om de volgende opname beter te maken. Alle stappen worden weer belopen en opnieuw komt er een aanbeveling uit.

# 5.
# Resultaten analyses

# Hoofdstuk 5. Resultaten analyses

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de resultaten zijn uit de analyses.

## 5.1 Analyse van de films

Er is gekozen om drie films te analyseren die qua opzet lijken op het spel van Vertellis. De social-actors beantwoorden vragen aan elkaar die op kaartjes staan. Omdat de basis van deze films lijken op Vertellis, is het uitermate geschikt om hiernaar te kijken.

De volgende drie films zijn geanalyseerd;
*The And* gemaakt door *The Skin Deep*, *Tea for Two* door *Jubilee* en *Tell my story* door *SoulPancake*. Dit zijn alle drie series bedacht en geproduceerd in Amerika en de meest bekeken op YouTube in dit genre. Er zijn nog geen geschikte, Nederlandse series die goed bestudeerd kunnen worden. Daarnaast maken alle drie de films gebruik van soort gelijke kaartjes en vragen als Vertellis. Alle drie de films staan op YouTube.

Tijdens de analyse wordt er gelet op de vijf wijzen van sturing.

Soms kan uit het bestuderen van de films niks gezegd worden over een bepaalde wijze van sturing. Ook dit kan een conclusie zijn.

In de bijlagen zijn de volledige analyses te vinden. Hieronder is een korte analyse te lezen en een samenvatting van alle informatie. In bijlage 4 is een aanvullende analyse te lezen.

### 5.1.2 The Skindeep

Rode tekst zijn montage keuzes. Blauw is uitleg over dit onderdeel.
Duur 13:38

00:00-00:08 Topaz verteld over het kaartspel. Fade out/ fade in naar nieuwe shot
00:08-00:10 Bumpershot over wie we zien en wat we zien. Op 00:10 horen we een lach van Rema
00:10-01:07 '*Do your best impression of me*" Op 00:23 zien we een overlay shot waarbij we lezen wie dit zien en wat hun relatie is. We horen nog wel het gesprek.
01:07-02:08 '*Describe the moment you realised you wanted to marry me*"
02:09-03:08 '*Who had more power in this relationship?*'
03:09-03:49 '*How have i changed since we first met?*'
03:50-06:20 '*How do you feel when I misunderstand you?*' Hierbij is er onenigheid tussen Kayla en Rema. Daarom duurt dit onderdeel langer dan de eerdere vragen.
06:21-08:52 '*What is the pain in me you'd like to heal and why?*' Hierbij leren we meer over de achtergrond van het verhaal, de kijker krijgt meer mee van de diegesis. Het is onderdeel van het verhaal wat zich afspeelt en de kijker ziet dit. Kayla verteld over haar jeugd en nare ervaringen met mannen.
08:53-11:14 '*Am I the best seks you ever had?*' Dit is een luchtige vraag, zorgt ervoor dat de spanning van de eerdere vraag even weg is. Ook nu leren we over het verleden van de social-actors.
11:15-13:09 '*What scares you the most about our future together?*' We leren over de mentale gezondheid van Kayla. Leren dat zij antidepressiva slikt. We

begrijpen door eerdere vraag dat dit te maken heeft met haar jeugd en eerdere ervaringen.
13:09-13:14 *To be continued…* Op de achtergrond zien we dat Rema en Kayla elkaar nog vragen stellen. Horen enkel gelach.
13:14-13:23 Aftiteling.
13:23-13-38 Topaz bedankt voor het kijken en verwijst naar de Patreon pagina voor support. Fade out naar zwart.

De eerste vier vragen worden luchtig beantwoord. Kayla en Rema vertellen hierin over hun liefde voor elkaar. Bij de vijfde vraag zijn ze het niet met elkaar eens, het lijkt alsof Kayla vindt dat ze zichzelf moet verdedigen. Daarom duurt dit stuk ook langer. Rema benadert dit heel voorzichtig, zegt ook een paar keer dat ze het een moeilijke vraag vindt. Vraag zes is een hele persoonlijke vraag, hierin leert de kijker meer over de geschiedenis van beide social-actors. We begrijpen een beetje waarom Kayla zo defensief reageerde. Ook blijkt dat Kayla een kind heeft. Kijker kan zich afvragen of Rema de eerste vrouw is waarmee Kayla een relatie heeft. Om de spanning weg te halen bij de kijker, is vraag zeven iets luchtiger. We leren over dat Kayla meerdere relaties heeft gehad met vrouwen. Dit beantwoordt de kijkers vraag. Er wordt veel gelachen, wat zorgt voor wat 'luchtigheid' in de content.
Vraag acht gaat weer wat dieper in op Kayla en haar gezondheid. Het blijkt dat zij antidepressiva slikt. Dit baart soms zorgen bij Rema, ook in verband met het kind. Hierbij eindigt de video ook en blijkt dat er een tweede video is. Daarna komt Topaz opnieuw in beeld en verteld over hun Patreon pagina waar kijkers kunnen doneren.

Story: De relatie tussen Rema en Kayla, inclusief alles waar zij het niet over hebben in de video
Plot: De relatie tussen Rema en Kayla, inclusief de bumper, overlay shots, aftiteling en het verhaal van Topaz.
Diegesis: We leren door de vragen steeds meer over de achtergrond van Rema en Kayla. Ook hun individuele verhalen ontwikkelen zich.
Dramaturgisch moment: Tijdens vraag vijf rond 03:50 veranderd de sfeer een beetje. Kayla en Rema zijn het niet met elkaar eens. We krijgen een hun relatie op een andere manier te zien.

### 5.1.3 Jubilee

Rode tekst is geschreven in beeld.
Duur: 09:04
00:00-00:04 Quote van Kera '*I never had such an open conversation before*'.
00:04-00:09 We horen muziek, zien hoe de set wordt opgebouwd. 00:08 Tea for two
00:09-00:20 Voice over, het format wordt uitgelegd. We zien backstage shots.
00:20-00:35 Kera stelt zich voor, we horen een regisseur vragen stellen, deze zijn ondertiteld.
00:35-00:40 Russell stelt zich voor.
00:40-00:42 First meeting. 00:00:01:00 Totaal shot, Russell zit.
00:42-00:55 Makers stellen vragen aan Russell, hoe het gaat en of hij zenuwachtig is.
00:55-01:25 Kera komt binnen, ze stellen zich aan elkaar voor. Voelt ongemakkelijk. Gesprek gaat over de setting.

01:25-01:50 '*When dit you last sing to yourself and to someone else?*' *Last time singing 00:05:14:01*
01:50-02:25 '*Do you have a secret hunch about how you will die?*' *Secrect Destiny 00:10:36:11*
02:25-03:30 *'If you could change anything about how you were raised, what would it be?'* Upbringing 00:18:25:00
03:30-04:10 '*Complete this scentence; I wish I had someone with who I could share…'* Sharing with someone 00:27:46:15
04:10-06:49 '*Take one minute and tell you partner your liefestory as much detailed as you can.'* Life story 00:36:32:12
06:49-07:45 *'Alternate sharing something you consider a positive charateristic of you partner'* Positive characteristics 00:57:42:17
07:45-08:42 *'Would ou go on a second date with your partner?'* Final Question 01:31:17. Climax. Hier gaat de hele aflevering naar toe.
08:42-09:04 Jason, maker van het programma, sluit af met een dankwoord en verwijst naar meer video's

Er zit niet echt een dramaturgisch moment in de aflevering. Als kijker ben je vooral benieuwd of het experiment, 36 vragen om verliefd te worden, werkt. Daarom lijkt de laatste vraag, een soort climax te zijn. Dan wordt duidelijk of Kera en Russell met elkaar op date willen. Er zitten veel titels in de montage en we zien een tijdcode in beeld bij elk nieuw onderdeel. Zo komt de kijker erachter dat Kera en Russell niet 13 minuten, maar ruim anderhalf uur zitten te praten. Deze tijdcode geeft ook het aantal frames per seconde weer, dat is 24. Soms zitten er grote gaten tussen de vragen, daaruit is op te maken dat de makers er veel uit hebben geknipt. Logisch, een video met 36 vragen zou veel langer zijn dan 13 minuten.

Story: De verhalen van Kera en Russell, ook hun achtergrond wat de kijker niet leert.
Plot: Het leven van de social-actors en alle teksten in beeld.
Diegesis: De ontwikkeling van de verhalen van Kera en Russell. Zo leren we dat Russell's moeder is overleden en dat zijn vader arts is. Dit leert de kijker, maar de kijker weet niet hoe zijn moeder is overleden.
Dramaturgisch moment: Tijdens de laatste vraag, of Kera en Russell nog een keer uit willen. Dit is het moment waar in de aflevering naar toe is gewerkt.

### 5.1.4 SoulPancake

Rode tekst is alle geschreven tekst in beeld.
Duur: 11:37
Fade in
00:00-00:11 Stukje waarin het mannelijk karakter de vrouw complimenteerd.
00:11-00:14 *You only have one shot to make a first impression when you're on a blind date.* Leeg shot. 'Spannende' muziek. Tekst fade out
00:14-00:31 Social-actors lopen naar hun stoelen. Eerst de vrouw, we horen haar een quote geven over haar opvoeding als Jehova's getuige. Dit zien we ook in een medium-close shot.

00:31-00:47 Mannelijke social-actor loopt naar de stoel. Horen hem vertellen wat hij zoekt in een partner. Zien dit halverwege in een medium-close shot.
00:47-00:52 Social-actors doen hun ogen open en kijken elkaar aan.
00:52-00:58 Tell my…. Story
00:58-01:02 Level 1 The Basics
We zien de social-actors schrijven op een noteblok.
01:02-02:32 De social-actors vertellen hoe zij denken dat de ander heet, wat zijn/haar leeftijd is, waar hij/zij vandaan komt. In beeld zien we de antwoorden die gegeven worden. Als de social-actor het fout heeft geraden, wordt deze doorgestreept en vervangen met het goede antwoord.
02:32-02:33 Voice-over over opgroeien. De camera gaat met een pan beweging van de set naar de quote-setting. Zo zien we de social-actor praten.
02:33-03:15 Level 2 First date questions.
03:15-05:39 De social-actors beantwoorden vragen wat de favoriete muziek is van de ander, welk boek een favoriet is en welke tv-familie ze fan van zijn. Foute antwoorden worden weer doorgestreept.
05:39-06:45 Voice-over over uitdagingen in hun leven. Pan van set naar quote setting.
06:45-09:47 Level 3 Heavy Weight.
Vragen over geloof en afkomst. Foute antwoorden worden doorgestreept.
09:47-11:37 Would you date me?
Eerst geeft de social-actor zijn eerste indruk weer (*When I first met you, I would/ would not date you*) en daarna de indruk na het gesprek. De kijker komt erachter of de social-actors elkaar zouden daten.

Story: De verhalen van Seth en Sam. Dit zijn individuele verhalen omdat zij nog geen relatie op welke manier dan ook met elkaar hebben.
Plot: De story en alle titels die in de montage zijn toegevoegd. Ook de muziek aan het begin van de aflevering, ook al is dit slechts 3 seconden.
Diegesis: De verhalen die we horen door middel van de vragen in via de quotes die gegeven worden. Het kan zo gezien worden dat Seth en Sam niet van elkaar weten wat zij in de quotes vertellen en daarom hoort deze informatie niet bij de story. Pas als Sam verteld dat zij als Jehova's getuige is opgevoed, behoord die informatie bij de story. Daarvoor weet enkel de kijker het.
Dramaturgisch moment: Er is niet echt een omslag in het verhaal, pas op het einde als blijkt dat Seth wel op date wilt en Sam niet. Dit is even ongemakkelijk. De hele aflevering werkt toe naar dit moment. Het doel van de aflevering is erachter te komen of Sam en Seth met elkaar op date willen. In de laatste paar minuten komen we hierachter.

# 6.
# Conclusies en aanbevelingen

# Hoofdstuk 6. Conclusies en aanbevelingen

In dit hoofdstuk zijn de conclusies en aanbevelingen te lezen. Dit gebeurt aan de hand van de vijf wijzen van sturing.

## 6.1 Conclusies uit de analyses

Aan de hand van de vijf wijzen van sturing zijn de volgende conclusies getrokken uit de analyses.

### Narratief

Het narratief is in alle video's anders. Het gaat over persoonlijke verhalen. Elke video heeft een eigen narratief, de insteek van elke aflevering is dus anders. Dit is afhankelijk van de verhalen die de social-actors hebben; van eenieder is de wereld anders. De makers hebben elke aflevering gemonteerd op een wijze waarop het interessant bleef om te kijken.
Jubilee en SoulPancake hebben een narratieve structuur die vooraf het meest vastligt. De social-actors ontmoeten elkaar, leren elkaar kennen en besluiten of zij meer van elkaar willen weten. The Skin Deep heeft dit in dit geval niet; de social-actors kennen elkaar al.
The Skin Deep heeft als enige een echte leader van enkele seconden. De overige films hebben als introductie de social-actors op de set (SoulPancake) of de setdressers (Jubilee).
Soulpancake voegt tekst toe in de montage, wat onderdeel is van het Plot. Hierbij ziet de kijker wat fout en wat goed is beantwoord.
Jubilee laat een titel zien en een tijdcode, waarbij de kijker ziet hoeveel tijd is verstreken sinds de eerste ontmoeting.
The Skin Deep lijkt qua vragen het meest op Vertellis.

### Casting

De drie kanalen vinden hun social-actors via sociale mediakanalen. Hier plaatsen zijn oproepjes. De social-actors reageren hier zelf op, wat waarschijnlijk betekent dat zij al open personen zijn. Zij willen immers gefilmd worden.

### Cinematografie

Alle drie de films zijn gefilmd in *straight-on angle*. Dit zorgt ervoor dat de social-actors neutraal in beeld komen. Tell My Story gebruikt een pan beweging om van de setting naar de quote te gaan. Dit zorgt voor iets meer dynamiek.

Het lijkt erop dat alle films in 24 frames per seconde zijn gefilmd. Bij Jubilee weten we dat zeker, gezien de tijdcode in beeld. Het is licht is per film anders, echter zijn overal de social-actors duidelijk uitgelicht. SoulPancake gebruikt een iets duistere sfeer door de setting, alles is zwart en de stoelen zijn doorzichtig. De enige objecten met kleur, zijn de social-actors.
Alle camera's staan op ooghoogte ingesteld. The Skindeep en Jubilee gebruiken geen camerabewegingen. SoulPancake gebruikt een pan om van het totaal shot naar een medium-close shot te gaan.
Jubilee gebruikt een microfoon die boven de twee social-actors hangt, dit is niet te zien in het beeld, enkel in de voorbereiding shots. The Skindeep en SoulPancake gebruiken zendertjes aan de kleding van de social-actors.

### Regie

Alle drie de films lijken het meest een *observational* documentaire. De regisseurs grijpen niet in en laten de social-actors hun gang gaan.
Er kon niet gekeken worden hoe er tijdens de opnames is geregisseerd. Ook online staan geen interviews of *behind the scene's* waarin de makers dit uitleggen. Er kan dus alleen maar gegist worden hoe er is geregisseerd. De enige manier die vast staat, is door middel van de vragen. Dit is best belangrijk voor elke video. The Skin Deep baseerd vrijwel alle vragen op de verhalen van de social-actors. Jubilee en SoulPancake waren soms wat algemener, maar hadden ook altijd te maken met de achtergrond van de social-actors. Hierdoor werden alle gesprekken diepgaand.
SoulPancake lijkt een combinatie tussen The And en Jubilee. Qua set lijkt het meer op The And, al is deze laatste vooral heel wit en licht en SoulPancake heel zwart. Wel komt in beide een industriële muur/achtergrond voor.

### Montage

Qua montage en film hebben SoulPancake en Jubilee heel veel overeenkomsten. Ze gebruiken geen split screen, ongeveer hetzelfde kader en veel *overshoulder* shots. Qua montage zit er veel rust in. Zij maken geen gebruik van detailshots.
De zware en de minder zware onderwerpen worden afgewisseld in de montage.
Jubilee en Soulpancake lijken alles op chronologische volgorde te filmen en te monteren terwijl The Skin Deep hier iets in manipuleert. Jubilee laat dit ook nog eens zien door gebruik te maken van de tijdcode. De kijker ziet dan dat alles op chronologische volgorde is, maar dat er tussen de vragen door veel tijd is verstreken. Hieruit kunnen we concluderen dat er vragen uit zijn geknipt in de montage.
The Skindeep is dramaturgisch gezien enorm in balans. Het dramaturgisch moment zit bijna precies in het midden, waarbij de spanning tussen de social-actors meer oploopt. Bij Jubilee en SoulPancake zit het moment juist aan het einde, waarbij de social-actors moeten zeggen of zij wel of niet nog een keer op date willen. Dit is een keuze in het format en dat betekend niet of het goed of fout is.

## 6.2 Aanbevelingen

In dit hoofdstuk is te lezen welke aanbevelingen er zijn per wijze van sturing. Dit aan de hand van de literatuur en analyses.

### 6.2.1 Narratief

Elke social-actors heeft een ander achtergrondverhaal. In de toekomst kan elke aflevering een ander narratief hebben. Zo hebben twee vriendinnen een andere achtergrond dan een vader en een dochter.
Het narratief wordt achteraf in de montage bepaald. De verhalen van de social-actors zijn vooraf wel bekend bij de regisseur, maar zij kunnen niet gestuurd worden tijdens het filmen. Nichols geeft aan dat bij observational documentaire de regisseur alleen observeert en niet ingrijpt. Het lijkt erop dat bij de bestudeerde films er ook niet is ingegrepen. De regisseur blijft dus op de achtergrond.

Er komt een korte leader aan het begin van elke aflevering. Dit hoeft niet lang, 3 seconden is vergelijkbaar met The Skin Deep. Er is gekozen om dit simpel te houden, dit past bij de huisstijl van Vertellis. Het spel Vertellis lijkt veel op de spelwijze van The Skindeep. De

vragen gaan over de relaties die de social-actors met elkaar hebben. Dit zorgt ervoor dat voor deze proefopname, vooral naar dit programma wordt gekeken als inspiratie.

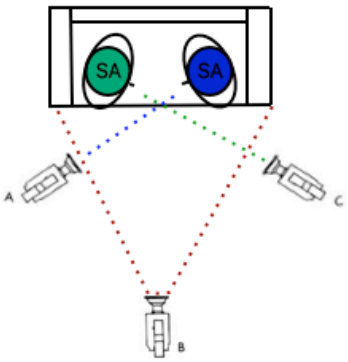
### 6.2.2 Casting

De social-actors worden uitgekozen op hun persoonlijkheid. Het moeten openhartige en makkelijk pratende mensen zijn. Dit kunnen mensen zijn met elke vorm van relatie met elkaar; vrienden, relatie, vader-dochter. Het belangrijkste is dat zij makkelijk praten. Tijdens het filmen moeten zij op hun gemak gesteld worden door de regisseur. Door met hun te praten tijdens het opbouwen van de camera's moeten zij zich minder bewust worden van hun omgeving en meer van elkaar.

De social-actors worden niet alleen gecast op een bijzonder verhaal maar op hun persoonlijkheid. Ze moeten open en eerlijk zijn en geloofwaardig overkomen. Wel moeten ze iets te vertellen hebben en iets willen vertellen.

### 6.2.3 Cinematografie

Er wordt in huis gefilmd met de volgende camera opzet:




De social-actors zitten bij elkaar op de bank. Camera A filmt in een medium-close het gezicht van de social-actor die rechts op de bank zit. Camera C filmt het gezicht van de social-actor links op de bank. Camera B maakt een totaal shot waarin beide social-actors te zien zijn.

De social-actors kijken elkaar aan en kijken niet in de camera.

Er worden lampen gebruikt, echter is dit geen expertise van de maker en wordt het daarom minimaal toegepast.
Het kaartspel ligt tussen de social-actors in, om-en-om halen zij een vraag van de stapel.

De camera's blijven lopen, de camera die het totaalshot maakt, neemt ook het geluid op via een Beachtek. De social-actors hebben beiden een eigen clip-on microfoon. Wel draaien de andere twee camera's hun eigen geluid nog mee. Dit is als back-up.

Er moet een medium-totaal shot zijn van de social-actors, zodat de kijker weet wie er zitten. Daarnaast moeten er twee medium-close shots zijn van beide social-actors. Zij moeten zo scherp mogelijk zijn. Afhankelijk van de achtergrond wordt gekozen voor de gewenste scherptediepte.

### 6.2.4 Regie

Zoals eerder benoemd is de eerste stap tijdens de opname ervoor zorgen dat de social-actors zich op hun gemak voelen. Dit wordt bereikt door een simpel kletspraatje en grapjes te maken. Ook door hun goed te vertellen wat er staat te gebeuren; we gaan nu filmen; spreek in goede zinnen; maak je zinnen af; als je er niet uit komt, doen we het wel opnieuw; niet in de camera kijken; probeer zo goed mogelijk op deze plek te blijven zitten; en nog veel meer.
Dan moet de regisseur ervoor zorgen dat het beeldmateriaal bruikbaar is. Dit gebeurt door regieaanwijzingen. Als de social-actors hun zinnen niet goed formuleren of goed uitleggen wat ze bedoelen moet de regisseur ze opnieuw laten beginnen.

De aanwijzingen moeten ook plaatsvinden als de social-actors gaan verzitten of grote kenmerken veranderen waardoor de continuïteit in de war komt. Verder probeert de regisseur zo veel mogelijk te observeren, omdat de social-actors zo natuurlijk mogelijk moeten zijn. Dat zorgt er ook voor dat de kijker een meer actieve rol moet aannemen om te begrijpen waar deze naar kijkt.
Er wordt gefilmd in het huis bij de social-actors of op een locatie waar zij zich veilig voelen.

### 6.2.5 Montage

Er moet afwisseling zijn in de onderwerpen. Deze afwisseling wordt tijdens de montage toegepast. Dit betekent dat er niet chronologisch gemonteerd hoeft te worden. Voor de kijker moet het wel lijken alsof de video in één keer is opgenomen.

Uit de analyses is gebleken dat vergelijkbare series vrij weinig snijshots gebruiken. Zelden komen er detailshots van handen of van de omgeving in beeld. Vermoedelijk is dit gekozen vanwege de openhartigheid van de social-actors. Als kijker wil je de emoties zien en begrijpen. Als er met enige regelmaat een snijshot wordt gebruikt heeft de kijker minder 'oogcontact' met de social-actor. Luistershots zijn wel nodig. Zo worden springers gemaskeerd en ziet de kijker ook hoe de ander luistert naar een verhaal. Zo blijven kijkers meer verbonden met het verhaal. In alle gevallen is er dus gebruik gemaakt van een meer-camera opstelling. Door deze opstelling is het gemakkelijk te switchen van een totaalshot naar mediumshots. Daarnaast moeten de shots op ooghoogte zijn.
Er wordt zo veel mogelijk gemonteerd in het principe van *continuity editing*. Dit zorgt ervoor dat de kijker denkt dat het filmpje op chronologische volgorde is opgenomen terwijl dat in werkelijkheid niet zo is.

Het doel is dat de kijker emoties ziet.

# 7.
# Concept en realisatie

# Hoofdstuk 7. Concept en Realisatie

In dit hoofdstuk is te lezen hoe het praktijkonderzoek is uitgevoerd.

## 7.1 De handleiding proefopname

Aan de hand van de bovenstaande informatie is de volgende handleiding ontstaan. Dit is een soort checklist met eisen waaraan de proefopname moet voldoen. Uit het onderzoek blijkt dat narratief en montage met elkaar verbonden zijn. Daarom worden deze op hetzelfde moment behandeld.

### Casting

De social-actors moeten een achtergrondverhaal hebben. Bijvoorbeeld een heftige gebeurtenis in het afgelopen jaar. Een grote verandering in het komende jaar is ook mogelijk.

De social-actors moeten een open persoonlijkheid hebben en makkelijk kunnen praten

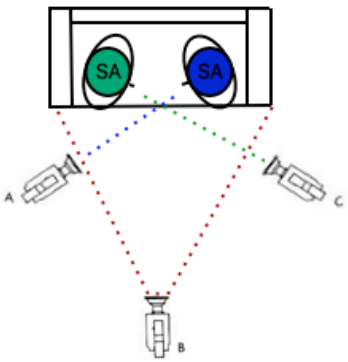
De social-actors moeten weten dat hun gesprek wordt opgenomen. Zij moeten bereid zijn om ook dan hun verhaal te doen.

De social-actors moeten een relatie met elkaar hebben. Dit kan een vriendschap, familie of romantische relatie zijn.

### Cinematografie

De proefopname wordt op 24 frames per seconde gefilmd. Er zijn geen slow motion shots nodig, daarom is dit voldoende.

De camera's worden opgesteld volgende onderstaande afbeelding;




Camera's A en C maken een medium-close shot van de social-actor. Camera B maakt een totaal shot van de twee social-actors.

De social-actors zijn in het medium-close shot volgens de guldensnede gekadreerd.

Er zijn lampen aanwezig om eventueel het licht te verbeteren, maar er wordt zoveel mogelijk met daglicht gefilmd.

De social-actors krijgen beiden een zendertje om als microfoon.

Er zijn geen camerabewegingen. De shots staan vast.

### Regie
De regisseur observeert en grijpt enkel in als dit nodig is. Bijvoorbeeld als de apparatuur niet goed werkt of als de continuïteit in gevaar komt.

De regisseur spreekt de social-actors vooraf goed. Zo weten zij wat de bedoeling is. Enkele zaken die besproken moeten worden zijn:

- Niet in de camera kijken
- Niet aan je microfoon zitten
- Niet te veel verzitten
- Ontspan
- Speel het spel
- Vraag door
- Wees open en eerlijk

### Narratief en Montage
In de montage wordt het narratief bepaald. Het verhaal wat de social-actors hebben verteld, wordt hier gemaakt tot een mooi en goedlopende aflevering.

Zorg voor afwisseling in de montage. Begin met wat luchtigere vragen, dat wat dieper en werk dan toe tot een climax. Rond het verhaal goed af.

Snijshots zijn niet nodig, jumpcuts zijn te vermijden door het gebruik van de verschillende shots.

Beslis of de informatie van de social-actor belangrijker is dan de reactie van de ander. Baseer daar de shots op. Zender of ontvanger?

Voeg een korte leader toe waarin voor de kijker duidelijk is wat er te zien is. Stel de social-actors voor.

## 7.2 Proefopname
Voor de proefopname zijn Wendy en Maloe gefilmd. Zij zijn al twaalf jaar vriendinnen. Beide vriendinnen hebben in het afgelopen jaar een grote verandering doorgemaakt. Wendy heeft haar relatie na 6 jaar verbroken. Dit was een hele ongezonde relatie, Wendy had een soort moederrol. Hij had veel psychische problemen die uiteindelijk een tol eiste bij Wendy. Voor het komende jaar wilt Wendy meer tijd aan zichzelf besteden, gezonder leven en beginnen aan een nieuwe studie.
Maloe werd na een relatie van 10 jaar en een huwelijk van zes maanden verlaten voor een andere vrouw, terwijl haar dochter net drie maanden was. Deze verandering zorgde voor een flinke deuk in haar zelfvertrouwen en eigenwaarde. Haar doel is om haar leven weer op de rit te krijgen en meer plezier te krijgen in het leven.

Er is voor gekozen om de proefopname te filmen bij Maloe thuis. Ten eerste omdat dit een vertrouwd gevoel geeft aan Wendy en Maloe, het is een plek waar zij regelmatig zijn. Daarnaast is het een mooie, ruime ruimte waar alle apparatuur moet passen. Er wordt in de avond gefilmd, omdat de baby van Maloe dan in bed ligt.

## 7.3 Eigen reflectie proefopname

De proefopname ging anders dan verwacht. Wendy was iets te laat op de locatie. Hierdoor begon de opname later dan gepland. Bij aankomst bleek ook dat de woonkamer sinds de eerste bezichtiging anders was ingericht. De bank stond op een andere plek en er waren andere lampen opgehangen. Hierdoor veranderde het eerste plan voor de opstelling van de camera's. De bank kon niet worden verplaatst.
Tijdens het opbouwen van de camera's en het testen van het geluid, werd aan Wendy en Maloe uitgelegd wat de verwachtingen waren. Zij mochten de vragen uit het spel nog niet lezen, hun eerste reactie moest tenslotte oprecht zijn. De boodschap was; wees eerlijk, vraag door en neem de tijd.

Tijdens de eerste paar vragen moesten Wendy en Maloe vooral aftasten. Het was even een beetje spannend voor de camera en niet op alle vragen hadden zij een antwoord paraat. Maar gaandeweg werden zij losser en kregen meer aandacht voor elkaar.
Wendy en Maloe hebben beiden een bewogen jaar achter de rug met 1 grote overeenkomst; hun relatie kwam tot een einde. Dit was dan ook een onderwerp dat met regelmaat terugkwam. Daarnaast trokken ze de situatie snel naar zichzelf toe. Als Wendy vertelde over haar drang naar zelfstandigheid, dan had Maloe dit ook. Zodra Maloe vertelde over haar nieuw ontdekte liefde voor sporten, kon Wendy niet wachten om weer te bewegen. Dit zorgde voor een gekke sfeer, alsof ze elkaar probeerden te overtreffen. Omdat uit het literatuuronderzoek bleek dat de regisseur het beste kon observeren, is hierin niet ingegrepen. Soms leek een mooi verhaal zich aan te dienen, maar de social-actors spraken sneller over hun eigen ervaring dan dat zij doorvroegen naar de ander.

In de montage bleek dat dit niet werkte. Het was lastig om de onderdelen op te knippen zonder dat de social-actors door elkaar heen praatten. Dit zorgde voor een rommelig effect. Daarnaast was in het materiaal te voelen dat Wendy en Maloe graag over zichzelf praatten. Het doel van het spel, meer interesse in elkaar en open gesprekken, kwam niet naar voren.

Ook het technische gedeelte had wat mankementen. De beachtek waarmee het geluid werd opgenomen, bleek niet goed te werken. Gaandeweg was er een piepend geluid te horen. Een reden hiervoor werd niet gevonden.

Als die ervaring wordt opgedeeld in de vijf wijzen van sturing, ziet dat er als volgt uit:

<u>Narratief</u>

- De volgorde van kaartjes was niet nodig. Tijdens de montage werden de volgorde van vragen en antwoorden toch aangepast.

<u>Casting</u>

- De relatie tussen Wendy en Maloe kwam niet helemaal tot zijn recht tijdens de proefopname. Zij toonden niet veel interesse in elkaar en leken juist elkaar te overstemmen.

Cinematografie

- Er moet wat meer overdag gedraaid worden, zo is er meer natuurlijk licht en is kunstlicht minder nodig.
- De beelden waren niet mooi scherp. Dit heeft te maken met de donkere omgeving en slechte instellingen.
- . Het huis van Maloe bleek achteraf toch niet helemaal geschikt. Tijdens het eerste gesprek leek het allemaal goed te passen, maar tijdens de opname was de indeling veranderd. Dit zorgde ervoor dat de camera gericht op Wendy niet op de eerder bedachte plek kon staan. Daarnaast was het ook donkerder in de kamer, waardoor de sfeer veranderde. De meegenomen Ledlampen hadden niet voldoende invloed om dit te veranderen.

Regie

- De observerende rol als Nichols beschreef leek niet te werken. Er moest meer ingegrepen worden door de regisseur. Omdat dit niet goed is gebeurd, zijn de gesprekken op hun vrije loop gegaan en dat werkt niet in de montage. Sommige zinnen zijn niet volledig waardoor ze onbruikbaar zijn. Ook praten de social-actors dusdanig veel door elkaar dat de beelden niet goed te verstaan zijn en voor de kijker daarom niet te volgen.
- De social-actors vroegen niet veel door en spraken vooral over zichzelf. Zij toonden geen interesse in elkaar. Dit is een fout in de regie. De regisseur had meer moeten aansturen op doorvragen en interesse in elkaar.
- De vragen moeten in een bakje zitten. Dit lag tussen de social-actors in en schoof over de bank. Hierdoor vielen de kaartjes soms.
- De social-actors praatten te veel door elkaar, hier had eerder ingegrepen moeten worden. Ook gebruikten ze de vraag van de ander om naar zichzelf te kijken. Dit maakt de montage moeilijker.
- De sd-kaartjes raakten snel vol, een volgende keer moet een laptop mee om ze tussendoor te back-uppen of eventueel meerdere/grotere kaartjes.
- De social-actors hadden een actievere houding moeten aannemen. Vooral Wendy zat snel onderuit gezakt en kwam daarom niet mooi in beeld.



- Omdat er geen ‘klapje’ is gedaan, konden de beelden niet goed sync gelegd worden om via een meer-camera opstelling te monteren.

Montage

- De beachtek begon af en toe te piepen, iets wat ook te horen is in het ingeladen materiaal. Het lijkt erop dat dit een technische fout was en niet iets dat te voorkomen was.

Al deze punten bij elkaar opgeteld, heeft ervoor gezorgd dat de montage niet is afgemaakt. In het montageprogramma is een eerste opzet gemaakt. Op de tijdlijn is een lange versie te zien. Hierin staan alle stukjes opgeknipt in vraag en antwoord. In de montage is het totaalshot te zien met af en toe een medium-close van de social-actors. Al vroeg in het proces werd ontdekt dat de proefopname niet vruchtbaar was. Daarom zijn er geen medium-close shots toegevoegd.

In de bijlage is de montage van de proefopname te vinden.

## 7.4 Feedback van de experts op de proefopname

De video van Wendy en Maloe is niet afgemonteerd. Dit heeft voornamelijk te maken met het tegenvallende resultaat. Hier zijn erg veel lessen geleerd. Dit zorgt ervoor dat de experts geen goede feedback kunnen geven op de video, deze is immers niet af. Toch is aan twee van hen gevraagd de video te bekijken en hier iets van te vinden.

In dit hoofdstuk zijn de bevindingen van de experts te vinden. De details van de feedback en het coderen hiervan zijn te vinden in de bijlages.

Narratief
Er moet een introductie zijn. De kijker weet nog niet goed waar het spel en het programma over gaat. Er is nog veel onduidelijk. Dit kan door middel van een leader.
Casting
De social-actors zijn te oppervlakkig in hun verhalen. Zij lijken niet geschikt voor dit programma met dit spel. Ze vertellen niet echt bijzondere dingen.

Cinematografie
De social-actors vallen weg in de achtergrond. Deze is vrij saai. Er moet wat meer diepte zijn.

Regie
De houding is erg lui. Vooral Wendy hangt op de bank, dit is niet fijn om naar te kijken. Hun kleding valt weg in het beeld. Dit komt omdat het te veel bij de bank en de achtergrond past. Zij gaan te lang en te veel door over minuscule dingen die saai zijn voor de kijker. Ook lopen sommige zinnen niet lekker. Dit moet tijdens de opname geregisseerd worden.

## 7.8 De handleiding pilotopname

Het ontwerpen van de pilotopname wordt gedaan aan de hand van de vijf wijzen van sturing. De wijze van montage wordt ondersteunt door bepaalde productionele keuzes.

### Casting

De social-actors hoeven niet per se een bijzonder verhaal te hebben. Hun persoonlijkheid en relatie is veel belangrijker. Ze moeten een goede chemie hebben.

De social-actors moeten een open persoonlijkheid hebben en makkelijk kunnen praten.

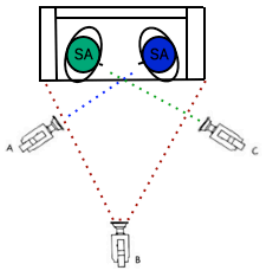
De social-actors moeten weten dat hun gesprek wordt opgenomen. Zij moeten bereid zijn om ook dan hun verhaal te doen.

De social-actors moeten een relatie met elkaar hebben. Dit kan een vriendschap, familie of romantische relatie zijn.

### Cinematografie

De pilotopname wordt op 24 frames per seconde gefilmd. Er zijn geen slow motion shots nodig, daarom is dit voldoende.

De camera's worden opgesteld volgende onderstaande afbeelding;




Camera's A en C maken een medium-close shot van de social-actor. Camera B maakt een totaal shot van de twee social-actors.

De social-actors zijn in het medium-close shot volgens de guldensnede gekadreerd.

Er zijn lampen aanwezig om eventueel het licht te verbeteren, maar er wordt zoveel mogelijk met daglicht gefilmd.

De social-actors krijgen beiden een zendertje om als microfoon.

Er zijn geen camerabewegingen. De shots staan vast.

### Regie

De regisseur grijpt in wanneer dat nodig is. Ook motiveert de regisseur om door te vragen. Als de regisseur denkt dat er een goed verhaal in zit, vraagt deze ook door. Dit kan in de montage veranderd worden.

De regisseur spreekt de social-actors vooraf goed. Zo weten zij wat de bedoeling is. Enkele zaken die besproken moeten worden zijn:

- Niet in de camera kijken
- Niet aan je microfoon zitten
- Niet te veel verzitten
- Ontspan
- Speel het spel
- Vraag door
- Wees open en eerlijk

### Narratief en Montage

In de montage wordt het narratief bepaald. Het verhaal wat de social-actors hebben verteld, wordt hier gemaakt tot een mooi en goedlopende aflevering.

Zorg voor afwisseling in de montage. Begin met wat luchtigere vragen, dat wat dieper en werk dan toe tot een climax. Rond het verhaal goed af.

Snijshots zijn niet nodig, jumpcuts zijn te vermijden door het gebruik van de verschillende shots.

Beslis of de informatie van de social-actor belangrijker is dan de reactie van de ander. Baseer daar de shots op.

Voeg een korte leader toe waarin voor de kijker duidelijk is wat er te zien is. Stel de social-actors voor.

Narratief
- Het narratief wordt gemaakt tijdens de montage. Dit is nog niet iets om rekening mee te houden tijdens het filmen.
- Het verhaal van de social-actors is leidend.
- Er moet een leader zijn om de video te introduceren aan de kijker.

Casting
- De social-actors moeten meer affiniteit met elkaar hebben dan alleen met zichzelf. Ze moeten dus ook oprechte interesse hebben in elkaar.

Cinematografie
- De camera's moeten in een andere instelling zodat ze scherper zijn.
- De social-actors moeten kleding aan hebben die past bij de setting. Volledig zwarte of witte kleding is daarbij lastig.
- Proberen zo veel mogelijk natuurlijk licht te gebruiken.
- Make-up poeder mee om glans in het gezicht te verminderen.

Regie
- De regisseur moet de social-actors beter instrueren dat ze niet door elkaar heen mogen praten, volle zinnen maken en mogen doorvragen naar elkaar. Ze mogen de vraag ook op zichzelf betrekken maar pas als de ander volledig is uitgesproken.
- De regisseur moet vaker aanwijzingen geven tijdens het draaien. 'Wil je die zin nog een keer herhalen maar dan ook uitleggen wie … is.' en dat soort aanwijzingen als vernoemd in het theoretisch kader. Het observeren zoals benoemd door Nichols werkt hierbij niet goed.
- De social-actors moeten actiever zitten, dat betekent rechterop zitten en naar elkaar toe gedraaid.

Productie ter ondersteuning van de montage
- Laptop mee om de kaartjes te back-uppen.
- Bij elke nieuwe opname een klapje zodat de beelden gelijk gelegd kunnen worden in de montage. Dit maakt het monteren makkelijker omdat er in een andere setting

gemonteerd kan worden. Dat zorgt ervoor dat alle beelden gelijkliggen in de tijdlijn. Het juiste beeld hoeft dan niet bij het juiste geluid gezocht te worden.

Verder moet er meer rust op de set komen, sneller gehandeld worden als apparatuur niet goed werkt en direct keuzes gemaakt worden als iets niet gaat zoals gepland. Ook moet er meer voorbereiding zijn: de Beachtek piepte tijdens de proefopname en het oplossen daarvan duurde te lang.

## 7.9 Pilotopname

Voor de pilotopname zijn Emily en Allan gefilmd. Zij zijn een koppel met een relatie van 8 jaar op het moment van filmen. Emily is geboren en getogen in Winterswijk, Nederland. Allan komt van oorsprong uit Iran en heeft op 11-jarige leeftijd naar Nederland moeten vluchten. In 2017 kochten Emily en Allan hun eerste huis, na een half jaar samenwonen. Beiden hebben grote plannen voor de toekomst, zowel privé als voor hun carrière.

Ook deze opname is in hun huis gefilmd. Deze voldeed beter dan het huis uit de proefopname. Daarnaast is er overdag gefilmd, vlakbij een groot raam. Dit zorgde voor veel daglicht. De camera's zijn gepositioneerd zoals uit het onderzoek naar voren kwam.

Met Emily en Allan zijn vooraf meerdere gesprekken gevoerd, zodat duidelijker werd hoe hun relatie en interactie in elkaar steekt. Zij zijn beiden erg eerlijk tegen over elkaar en voelen zich bij elkaar op hun gemak.

## 7.10 Eigen reflectie tweede opname

De opname ging gelijk goed van start. Emily en Allan waren beiden thuis en klaar om te beginnen. Er was geen kledingwissel of andere tussenkomst meer nodig. Dit zorgde voor een fijn en soepel begin.
Het opzetten van de apparatuur was snel gedaan, de ruimte was niet veranderd. Het enige nadeel was dat er gaten in de muur precies achter de social-actors zaten. Dit moet in de montage weg gewerkt worden.

Emily en Allan hebben een hele goede chemie en waren bereid te luisteren naar elkaar. Dit werd tijdens de voorbespreking ook verteld. Er moest meer rust zijn dan bij de proefopname, ook tussen de social-actors. Elkaar de ruimte geven om uit te praten. Soms voelde dit wat ongemakkelijk, het leek alsof het te stil was. Maar dit is een probleem wat in de montage weg gehaald kan worden.

Allan stelde aan Emily de vraag waar de tijd rijp voor is. Hierop antwoord zij 'om te trouwen.' Op dat moment hadden zij net gesproken over Allan's zus, die ging trouwen. Tijdens de opname zag de regisseur een link en vroeg hierna. Echter was de ruimte tussen het antwoord van Emily en de vraag van de regisseur te kort. De vraag is daarom snel te horen. Dit is wat lastig in de montage, omdat er dan wat minder rust is tussen de twee vragen.

Omdat er met drie camera's werd gewerkt en er maar één regisseur was, was het wat lastig om alles in de gaten te houden. Zo bleek de camera gericht op Allan niet continu mooi scherp. In de montage betekend dat dat er soms scherpe beelden over onscherp materiaal is gezet. Dit gebeurt enkel bij luistershots van Allan, waarbij het dus lijkt alsof hij luistert.

Tijdens de montage zijn er telkens twee afwegingen gemaakt als het gaat om shots.
Afweging 1: is het shot scherp? Als het een goed shot is om te laten zien, kan het gebruikt worden.
Afweging 2: moeten we de zin uitgesproken zien worden of willen we de reactie zien? Deze keuze kan pas gemaakt worden als is vastgesteld dat alle drie de shot geschikt zijn. Is het shot onscherp, dat wordt er automatisch gekozen voor een scherp shot.

De belangrijkste informatie over de pilotopname, verdeeld over de vijf wijzen van sturing, zijn hier te vinden.

<u>Narratief</u>

- Emily en Allan vertelden erg veel over hun ouders. Dit zorgde voor mooie verhalen en emotie bij beiden. Zij hadden wat meer door mogen vragen om tot meer details te komen.

<u>Casting</u>

- De social-actors hadden een goede chemie en waren niet bang om te praten. Waren erg open en eerlijk, lieten ook emotie zien. Zo is er een prachtig stukje waarin Emily over haar vader praat.
- De social-actors waren goed voorbereid en wisten wat ze te wachten stond. Dit zorgde ervoor dat de regisseur makkelijker met ze kon werken

<u>Cinematografie</u>

- De camera's stonden beter op hun plek.
- De camera gericht op Allan was niet de complete tijd scherp. Dit had te maken met een fout in de instellingen. Halverwege is dit goed gezet.
- Door het natuurlijke licht is het beeld heel helder en mooi.
- De vragen zaten in het bakje, waardoor ze niet over de bank verschoven.
- De camera's konden niet op de meest ideale plek geplaatst worden maar toch is dit niet te merken in de montage.

<u>Regie</u>

- De regisseur ging van de observerende rol naar een actieve rol. Bij de proefopname gingen de social-actors nogal op de vrije loop met het concept; het einddoel (het spelen van het spel door middel van een openhartig gesprek) werd wel behaald, maar de manier waarop was niet ideaal voor het eindresultaat. Bij de tweede opname werden de social-actors een klein beetje ingeperkt in hun reacties en hun manier van spreken, zonder dat dit onnatuurlijk werd.
- Er was veel meer rust tijdens de opname. Het beste woord om dit te omschrijven is 'sereen'. De opname voelde serener aan dan de proefopname.
- De social-actors zaten goed tegenover elkaar en keken elkaar veel aan.

- De regisseur greep vaker en goed in en liet zinnen herhalen. Zo werd de zin 'Ik ben verrast door Sally' veranderd naar de zin 'Ik ben verrast door jouw zus Sally.'
- Lastig punt: Er was een vlieg die telkens rond de camera en de social-actors bleef vliegen.
- Het draaien met drie camera's is voor 1 regisseur te veel. Zo werd pas halverwege de opname ontdekt dat 1 camera niet continu scherp was. Dit werd hersteld en daarna werd het beeld goed, maar toch is het zonde van het materiaal. Daarnaast was er ook meer kennis nodig over het geluid; de apparatuur werkte soms niet mee en de kennis hierover was beperkt. Voor een volgende opname moet er dus een tweede persoon aanwezig zijn die hier kennis over heeft en de kwaliteit van het beeld kan waarborgen.
-

Montage

- De Beachtek bleef lastig doen, vermoeden is daarom dat het een technische fout is en geen fout in de instelling.
- In de montage kon niet alles klaar gelegd worden voor een meer-camera montage. Bij het importeren was het geluid van een shot bij één camera verloren gegaan waardoor het lastiger werd om dit als een meer-camera montage te gebruiken. Hierom is alles gemonteerd in losse stukjes en alles handmatig gesynct.
- Er hadden toch nog meer detailshots gemaakt kunnen worden, tijdens de montage miste dit een beetje. Eigenlijk hadden er meer close overshoulder shots gemaakt kunnen worden van alle kaartjes. Dit was fijn geweest in de montage om mee te kunnen snijden.
- Door het inperken van de reacties van de social-actors, werd in de montage fijner gewerkt. Zinnen werden makkelijker geknipt en er was veel minder onbruikbaar materiaal.

De montages van de pilotopname zijn de bijlagen te vinden.

## 7.11 Feedback van de experts op de pilotopname

De experts is gevraagd om feedback te geven op de eerste montage van Emily en Allan V1. Dit is aan alle experts gevraagd. Hier mochten zij alles op zeggen.

### Eerste montage pilotopname

De eerste feedback op de eerste montage is door de experts gegeven zonder vragen lijst. Er is geen methode gebruikt.

### Peter Smolders

Het is te lang, ik raak halverwege rond minuut 6 al afgeleid. Dit wil ik graag sneller weten wat zij vinden. Ook zit er erg veel herhaling in. Je moet eindigen met emotie. Vind de setting wel mooi- gedwongen, geen uitweg. Ik zou dit erg eng vinden om met mijn vrouw te spelen. Probeer het korter te maken, ik vind het ook niet interessant als ze vaak op elkaar in gaan. Het hoeft niet allemaal heel strak gemonteerd te zijn maar let wel op lelijke springers.

### Cas Knol

Bij 7 minuten merk ik dat ik wat anders wil doen. Ben wel geïnteresseerd in het koppel maar ik wil sneller meer van ze weten. Dit duurt te lang.
Mooi cameragebruik, erg sterk gedaan.

Eveline de Vletter
Heb de video na vijf minuten afgezet. Gaat veel te traag. Ik mis een opbouw, begin met een goede opening. Denk alvast na hoe je de kijker wil informeren waar ze naar kijken. Dan kan het veel spannender worden.

Tino Stuij
De eerste zin is slecht Nederlands, dit moet je veranderen. Veel te veel dubbele vragen en antwoorden. Emily en Allan zijn wel interessante mensen en het is vooral mooi dat ze zo veel over hun ouders praten; maak daar gebruik van.

Na deze feedback is hun gevraagd specifiek dingen te zeggen over de vijf wijzen van sturing.

## 7.12 Tweede montage pilotopname

De volledige feedback van de experts is te lezen in de bijlage. Dit is de feedback op de tweede versie van Emily en Allan V2.

In dit hoofdstuk zijn de bevindingen van de experts te vinden. De details van de feedback en het coderen zijn te vinden in de bijlages.

Narratief
Begin en eindig het verhaal met emotie. De kijker heeft een kop en een staart nodig in de aflevering; een helder begin en een duidelijk einde. Maak dit door middel van een leader en een quote waarin een social-actor zijn of haar verwachtingen uitspreekt over het spel.

Casting
De cast is wat saai en stijfjes. Er kunnen kleurrijkere personen gevonden worden voor dit spel.

Cinematografie
De compositie en cameravoering is erg goed. Dit neemt je als kijker mee in het verhaal.

Montage
Zorg ervoor dat er ruimte is tussen de vragen. Ruimte waarbij de social-actors elkaar aankijken na een zin.

Eveline de Vletter was de enige die benoemde dat ze de setting anders wou zien. Dit is feedback op de regie. Zij stelde voor om dit bijvoorbeeld te filmen tijdens een activiteit. Echter is zij tot nu toe de enige expert wie dit heeft benoemd. Om die reden is die feedback achterwegen gelaten.

# 8.
# Het Beroepsproduct

# Hoofdstuk 8. Het beroepsproduct

Het beroepsproduct is te zien in de volgende link:
https://drive.google.com/open?id=1nj8rouiLCWOvnsbsM4ZoLLuElfNkphqw
De verantwoording van het beroepsproduct is gedaan door middel van een video. Hierin wordt uitgelegd waarom bepaalde keuzes zijn gemaakt. Ook is te zien hoe dit anders had gekund. Deze is te zien via de volgende link:
https://drive.google.com/open?id=1eUPVU9UGrm1-YAP3Dr9gyIef_Z4hcoGY

Hieronder is aanvullende informatie te lezen met betrekking op het beroepsproduct.

Tijdens de laatste feedback ronde vertelde Tino Stuij dat hij graag nog een quote van de twee social-actors wou zien. Zo stelde hij voor om een volgende keer aan de social-actors te vragen wat hun verwachtingen vooraf zijn en hoe deze achteraf zijn ingelost. Dit was niet meer te filmen, wel op te nemen. Dit is ingesproken door Emily en Allan en in de montage verwerkt. In de analyses was te zien dat Jubilee shots laat zien van de opbouw van de set. Deze zijn ook in de laatste montage gebruikt. Dan is te horen wat Emily en Allan verwachten van de opnames en hoe die verwachtingen zijn uitgepakt. Omdat dit later is opgenomen, verschilt de kwaliteit hiervan een klein beetje. In komende afleveringen is dit mee te nemen, zodat de kwaliteit hier niet minder op wordt.

Tijdens het filmen en monteren van de pilot viel op dat veel vragen zorgen voor dubbele antwoorden. Bij Emily en Allan kwam vaak hun net gekochte huis terug en ook sprak Allan veel over zijn wens om minder te werken. Het was een harde eis van Vertellis om de vragen niet af te stemmen op de koppels, omdat zij willen dat echt alleen het kaartspel gespeeld wordt. Bij de geanalyseerde films werd duidelijk dat sommige vragen waren afgestemd op de social-actors, zeker bij The Skin Deep. Het spel van Vertellis lijkt dus vaak voor dezelfde antwoorden te zorgen. Dit heeft als voordeel dat de maker de keuze kan krijgen welk antwoord het mooiste past in de montage, maar ook dat veel materiaal onbruikbaar wordt. Het doel van Vertellis is juist dat de spelers doorvragen, maar de social-actors hadden hier aanmoediging voor nodig. Ze vonden het spannend voor de camera en toch een beetje ongemakkelijk in het begin. De social-actors hebben dus vrij veel aanmoediging nodig om zich open te stellen. De observerende rol zoals eerder beschreven past niet helemaal hierbij.

Het traject van begin tot eind heeft ongeveer een half jaar geduurd. In die tijd is er veel veranderd bij Vertellis BV. Zij zijn gegroeid, hebben nog meer ambities gekregen en hebben meer geleerd. Waar zij in het begin nog opzoek waren naar een programma, willen zij zich nu juist meer focussen op kortere video's. Voor bijvoorbeeld op Facebook, die mogen maar 1 minuut duren. Of op Instagram, dat is maximaal 30 seconden. In de tussentijd hebben zijn video's gemaakt die goed aanslaan op beide sociale mediakanalen. Het programma wat tijdens dit project is gemaakt, past daarom niet meer goed bij de richting die Vertellis BV wilt.

De video van Emily en Allan is opgeknipt om gebruikt te worden op Instagram. Deze staan nog niet online, omdat er nog een kleine animatie overheen moet. De animator bij Vertellis is nog eerst bezig met een ander project. Het eerste voorbeeld is hier te zien:

https://drive.google.com/open?id=1R7Z1Y8IeNc4XEMq7sY9krsJB4iYGXDcV

Dit zijn korte video's die worden gebruikt als advertentie op Instagram in de story's. Deze komen voorbij bij gebruikers. Gebruikers kunnen dan omhoog swipen om naar de website te gaan. De video's zijn gemonteerd in een tijdlijn in het formaat van 1x3. Dit is de afmeting die nodig is voor Instagram story's.

Momenteel is Vertellis met veel video's bezig op sociale media, daarom willen ze geen overload aan content hebben.

# 9. Reflectie

# Hoofdstuk 9. Reflectie

In dit hoofdstuk wordt gereflecteerd op het proces en het eindresultaat. De reflectie op het proces gebeurt aan de hand van alle stappen die zijn doorlopen.

## 9.1 Reflectie op het proces

Het proces om af te studeren is in voorjaar 2017 begonnen. Toen eindigde het derde kwartiel van het vierde schooljaar en was het tijd om de laatste fase in te gaan. Hier was ik nog niet klaar voor. Het beangstigde mij om als student weer aan het werk te gaan voor een bedrijf en daarbij ook nog de verantwoordelijkheid te dragen over het eindresultaat. Na een jaar lang stagelopen was ik heel erg toe aan de grote mensen wereld en hunkerde ik naar werk. Dat kreeg ik aangeboden en nam dat met beide handen aan. En zo verschoof ik de laatste fase van voorjaar 2017 na het najaar van 2017.

Het najaar ging voorbij en in de winter hakte ik de knoop door; het was nu of nooit. Het werkveld riep mij, maar ik was niet iemand die stopte. Ik was geen schoolverlater, had altijd al mijn diploma's gehaald. En dat ik nu al een half jaar had vertraagd, was niets voor mij. Opnieuw kreeg ik werk aangeboden, dit keer parttime bij Columbus Media. Zij boden mij die optie zodat ik naast het werk, ook kon afstuderen,

In januari 2018 nam ik contact op met Vertellis. Ik had gehoord over hun producten, had het spel gespeeld en was benieuwd of ik iets voor hun kon betekenen. In overleg met Liz kwamen vooral video's als The Skin Deep ter sprake. Dat was iets wat ik ook wou maken. Ik was namelijk nog steeds in de veronderstelling dat ik een maker zou worden die iets zou toevoegen aan de wereld. Niet alleen maar standaard entertainment maar ook content dat iets te zeggen heeft. Op dat moment was ik vooral heel erg bezig met maatschappelijke problemen. Ik hoopte dat ik tijdens mijn afstuderen hier alvast een stap in kon zetten.

Ik had torenhoge ambities, de ene hoger dan de andere. Allemaal spectaculair. Maar tijdens een research naar hoe het afstuderen nou precies werkt, besloot ik om die in te perken. Ik heb nog niet de capaciteit om deze ambities na te jagen. Sven Pape zei '*Storytelling is a muscle*' en mijn storytelling spier was nog niet genoeg getraind. Dat besefte ik en dus besloot ik om het mezelf iets makkelijker te maken. Op aanmoediging van mijn omgeving en Tinka Gijsen besloot ik om voor Vertellis dit onderzoek te verrichten.

Mijn eerste grootste obstakel was dat mijn mond groter was dan mijn zelfvertrouwen. Ik kan enorm introvert zijn en daarbij hoort ook de onzekerheid over mijn eigen kunnen. Het feit dat ik weet dat ik onzeker kan worden, maakt mij nog onzekerder. Ik heb daarom wat steken laten vallen tijdens dit proces. Het contact met Vertellis BV had ik beter moeten onderhouden. Evenals het contact met mijn begeleider Peter Dubois. Ik was zo onzeker over elke stap die ik zette, de informatie die ik vond en de video's die ik maakte, dat ik het liever voor mezelf hield. Het liefste liet ik niks aan iemand zien. En dat zorgde ervoor dat ik het liever niets deed, want niemand zou het toch zien. Toch?

Mijn tweede obstakel was dat ik bij aanvang van het project met Vertellis al een idee had. Ik wou een gesprek tussen twee mensen filmen en in beeld brengen. In mijn fantasie deed ik

dat met mooi camerawerk, scherpe shots, mooie lichtinval, sliders, pan, tilt, regieaanwijzingen, snelle montages, juiste muziek, een perfecte locatie en een toereikend budget. In mijn gedachten was ik expert in alle aspecten van het film maken en zou ik dit te gek doen. Natuurlijk wist ik wel dat ik die meters nog niet had gemaakt, ook die spieren waren nog niet genoeg getraind. Maar wat zou het fijn zijn als het allemaal ging zoals in mijn hoofd.
En dat idee kon ik niet loslaten. In de praktijk had ik met een leeg hoofd en zonder ideeën aan het eerste onderzoek moeten beginnen. Dan had ik opengestaan voor alle ideeën en adviezen van anderen. Dan had ik niet 2 opnames gehad, maar misschien wel 3 of 4. Want dan was ik kritischer geweest op het onderzoek en ook op het resultaat. Dan had ik misschien wel ontdekt dat ik beter kortere video's had kunnen maken in plaats van een langere. Maar ik was zo gefocusseerd op het filmen van gesprek tussen twee social-actors, dat ik dat idee niet meer kon laten gaan.

Een half jaar na het eerste contact met Vertellis verstreek en de bovenstaande punten hadden mij te veel tegen gehouden. Dit zorgde voor slechte resultaten. Als eerste slechte resultaten in het onderzoek. Het literatuuronderzoek bestaat uit bronnen van gerespecteerde schrijvers en makers. Ik heb echt veel geleerd van deze informatie. Echter vind ik het jammer dat ik te veel op zoek ben gegaan naar antwoorden die ik wilde horen, zodat het paste bij mijn idee en de tijd die ik nog had. Van alle bronnen had ik zo veel meer kunnen leren als ik er meer de tijd voor had genomen.
In de zomerperiode van 2018 ben ik werkzaam geweest bij Warner Bros. Hier werkte ik als producer in een erg klein team, wat betekende dat ik ook redactie werk deed. Uiteindelijk heb ik zelfs een aflevering van het onlineprogramma waar ik aan werkte, mogen regisseren. In deze periode heb ik erg veel geleerd. Kennis waarvan ik wou dat ik het eerder had. Dan had ik tijdens de opnames gekozen voor andere apparatuur, beter licht kunnen toepassen en gebruik gemaakt van ander geluidsapparatuur. Tijdens mijn werktijd bij Warner Bros leerde ik meer over camera's en lenzen. Ik begon te begrijpen waarom sommige camera's beter zijn dan andere en hoe je deze toepast. Als ik die informatie had geweten voor het filmen van de proefopname en pilot, was het resultaat totaal anders geweest.
Voor het filmen van beide opnames had ik hier meer research naar kunnen doen. Maar ik verschool mij te veel achter de randvoorwaarden die ik zelf had gesteld. Daarin had ik het namelijk niet over apparatuur of zelfs camera's. Daar was ik namelijk geen expert in en daar wilde ik niet op beoordeeld worden. Dus daarom besteedde er geen aandacht aan. Een gemiste kans, vind ik nu.

De zomerperiode kwam tot een einde en ik moest weer beginnen. Even was er twijfel, die groeide. Want ik had al zo veel gewerkt zonder diploma, hoeveel moeite zou het besparen als ik nu gewoon bleef werken? Veel werken, doen wat ik leuk vind en elke dag plezier hebben. Tegenover doorbijten, hard werken en een stap terugnemen. Vertellis gaf aan tevreden te zijn met dat wat ik hen had opgeleverd. Zij boden aan dat ik tijdelijk bij hun kwam werken. Ik vond dat ik het niet kon maken om de baan aan te nemen en niet de scriptie af te maken. Dus zette ik mezelf weer aan het werk.

Ik analyseerde de films uitgebreider en begon te zien hoe deze waren opgebouwd. Eerst lucht en dan diepgang. Zij gebruikten tekst om hun beeld te verstevigen. Ik las interviews

met editor en leerde over hun keuzes en principes. En ineens kon ik zeggen waarom dat allemaal een doel had. Waarom het zo belangrijk was om over elke stap bewust na te denken, in plaats van het te doen op gevoel. Niet alleen *storytelling* is een spier, ook montage en techniek.

Wat ook een spier is, is het omgaan met onzekerheid. Tijdens mijn eerste stage bij Warner Bros vertelde documentairemaakster Shamira Raphaela: "Het meest kwetsbare wat je als maker kan doen, is je werk aan anderen laten zien." Maar voor mij voelde het ook kwetsbaar om mezelf aan anderen te laten zien. Dan bedoel ik niet mijn fysieke zelf of mijn persoonlijkheid, maar mijn creatieve kant. Mijn kwetsbare kant is mijn werk, omdat het zo'n belangrijk onderdeel is van wie ik ben. Dat is de grootste les die ik heb geleerd. De kritiek die ik krijg op mijn werk is niet kritiek op mij als persoon. En het is geen definitieve kritiek, het is kritiek waarmee ik iets kan doen. Alle feedback die ik heb kregen tijdens dit proces kan ik gebruiken in mijn leven. Of het nou gaat over hoe ik dingen heb aangepakt of over het resultaat.

Had ik dingen beter kunnen doen? Absoluut. Ik had mijn onzekerheid mij minder tegen moeten laten houden. Ik had wat minder moeten 'struis vogelen'. Iets minder moeten verstoppen voor alle lastige stukken en wat meer moeten doen. Open moeten staan voor andere input. Akkoord moeten gaan met veranderingen.

Wat had ik beter kunnen doen in de scriptie? Als eerste het onderzoek. Het literatuuronderzoek had wat minder specifiek moeten zijn, al vind ik wel dat alle informatie waardevol is. Maar het praktijkonderzoek, met de feedback van de experts, dat had ik anders moeten doen. Ik had hier meer mensen voor moeten vinden, specifiekere vragen moeten stellen, een andere methode moeten gebruiken. Ik heb mijn experts te veel vrijheid gegeven om te zeggen wat zij willen. Juist hier had ik moeten zoeken naar informatie die ik nodig had. Maar zelfs toen voelde ik me minderwaardig. Met zwetende handen heb ik de eerste montage aan mijn collega's laten zien. Ik praatte het eindproduct omlaag nog voordat zij het hadden gezien. Ik wou niet horen "Nou dit had beter gekund" maar "Dit heb je toch heel goed gedaan?" En dat resultaat werd bereikt door mijn ellenlange monoloog over waarom bepaalde aspecten van de video niet goed waren.

Ook had ik meer moeten kijken naar de mogelijkheid voor een andere methode. Misschien had ik geen gebruik moeten maken van experts, maar van het publiek. Hoewel ik graag wou ontwijken dat het een marketingonderzoek zou worden, was dat misschien wel een gepastere richting geweest. Het doel van Vertellis is om niet-commercieel te zijn, maar zij willen natuurlijk wel inkomsten en groeien. Dat bereiken zijn alleen maar door toch te adverteren. De manier waarom is wellicht niet met een commerciële feeling, maar het doel was dat wel. Dus een doelgroeponderzoek en een marktonderzoek was misschien toch geen slecht idee geweest. En zo zijn er nog meer methodes die ik had kunnen gebruiken, als ik er open voor had gestaan.

Ben ik trots op wat ik heb gedaan? Ja en nee. Nee omdat ik het beter had kunnen doen. Als ik er meer tijd en energie in had gestoken, had dit stuk er heel anders uitgezien. Ik had mijn prioriteiten anders moeten indelen. En toch ben ik trots dat ik het heb gedaan. Het was een

avontuur. Een klasgenoot beschreef afstuderen als een reis naar Australië. Voor mij was het beginstadium de reis naar het vliegveld en het maken van de scriptie de vertraging bij de douane. Maar nu kan ik eindelijk zeggen dat ik bijna in Australië ben.

Tijdens mijn werkzaamheden voor Vertellis heb ik veel contact met ze gehad. Dit verliep bijna allemaal via de telefoon en Slack. Twee keer heb ik met Bart en Naomi gewerkt, dit was tijdens opnames. Verder heb ik thuis gewerkt. Dit was best lastig. Die vrijheid om je eigen tijd in te delen was soms best veel. De deadlines heb ik nodig. Daarnaast mis ik soms de korte lijntjes die er zijn als je in een kantoor werkt. Sommige vragen kunnen nu niet direct beantwoord worden.

Het meest heb ik geleerd tijdens het monteren. De juiste workflow vinden was lastiger dan ik had verwacht. Dat was niet iets waar ik rekening mee had gehouden. Daarnaast was het heel leerzaam om met het narratief te spelen. Vooral de directe aanwijzingen van Tino Stuij hielpen daar enorm bij. Tijdens de montage leerde ik juist veel over het manipuleren van het narratief. Het antwoord van Emily op de vraag 'Waar is de tijd rijp voor?' is daar een voorbeeld van. Dat ik bij elk shot heb moeten bedenken of de zender of de ontvanger in beeld moet, was erg leerzaam. Welke keuzes maak ik? Daar heb ik heel veel aan gehad.

## 9.2 Reflectie op het resultaat

Zoals hierboven te lezen is, heeft mijn onzekerheid voor veel problemen gezorgd. Terugkijkend op het eindresultaat, had ik dit zo veel beter kunnen doen. Met de kennis die ik nu heb, had ik andere apparatuur gebruikt en deze zorgvuldiger uitgekozen. Ik had hulp gevraagd bij het plaatsen van de camera's en het bewaken van de kwaliteit. Dan was het beeld al een stuk beter geweest. Maar ik was te eigenwijs om hierbij om hulp te vragen. Het geluid ben ik nogal teleurgesteld in. Dit was een behoorlijk ondergeschoven kindje en had ik beter moeten toepassen. Geluid en beeld zijn twee essentiële zaken bij het maken van programma's. Als het beeld niet goed is, zorg er dan voor dat het geluid uitblinkt en andersom.

Tino Stuij geeft in de laatste feedback ronde aan dat hij een opening en een afsluiter mist. Als voorbeeld geeft hij een quote van Emily. Deze feedback klopt met wat er uit de analyses komt en is nog toegepast. Toch was dit informatie geweest wat makkelijker vooraf verzameld had moeten worden. Ik had de analyses meer moeten gebruiken tijdens het maken van de proefopname en pilot. Dan had ik voor de zekerheid de quotes kunnen opnemen. In de montage had ik dan besloten om deze wel of niet te gebruiken. Deze keuze had ik nu niet en dat is in de uitwerking te zien. Dit anders dan ik had gewild.

Vertellis liet direct al weten erg blij te zijn met dat wat ik heb gemaakt. Tijdens de periode dat ik werkzaam ben bij het bedrijf, heb ik veel geleerd. Zo zijn wij begonnen met campagnes die korter zijn dan 1 minuut. Toen is het idee ontstaan om van de pilot kleinere video's te maken zodat deze te gebruiken zijn op sociale media. Het is niet zeker of de oorspronkelijke video gebruikt zal worden, aangezien de ambitie van Vertellis nu wat meer is verschoven naar de kortere video's.

Als ik dat vooraf had geweten, was er andere content ontstaan. Dan had ik video's gemaakt onder één minuut die goed afgerond werden. Maar dit is een ontwikkeling die zowel ik als Vertellis niet had kunnen voorspellen.

Ben ik trots op het beroepsproduct? Daar kan ik lastig antwoord op geven. Met de kennis en de middelen die ik toen had, heb ik daar het beste van gemaakt. Maar in de periode die daarna kwam, ben ik enorm gegroeid. Toen heb ik zo veel meer geleerd dat ik het nu beter zou doen. Andere aanpak aan de voorkant, andere locatie, meer regisseren, minder loslaten. Ik zou strakker monteren. Ervoor zorgen dat de instellingen op de camera zo goed staan, dat ik tijdens de montage niet meer hoef te sleutelen. Er is zo veel wat ik nu anders zou doen. Dus op dit moment in deze fase, zou ik niet helemaal tevreden zijn op het eindresultaat.

Bij een volgende poging zou ik een tweede regisseur meenemen voor het bewaken van de camera's. Iemand die mee kan kijken of alle shots nog wel scherp zijn. Of het licht nog wel goed staat. Of het geluid wel lekker loopt. Ik zou een andere locatie kiezen, bij voorkeur in een studio, waar ik het licht kan aanpassen. En ik zou zonder twijfel meer hebben geregisseerd. Dit bestaat voornamelijk uit aanwijzingen geven aan de social-actors. Iets wat ik tijdens de proefopname niet heb gedaan. En tijdens de pilotopname greep ik juist te snel in. Daardoor waren sommige beelden niet te gebruiken. Tijdens de zomer heb ik gewerkt bij Warner Bros. Daar heb ik meer ervaring opgedaan in de regie. Meer lessen geleerd en meer gedaan. Dat was heel leerzaam.

Ik vind niet dat het gebrek aan trots veel zegt over het eindresultaat. *Storytelling is a muscle.* Programmamakers kijken nu ook met een andere blik terug op hun werk van jaren geleden. Ik denk dat dit juist een groei laat zien. Mijn groei aan kennis en vaardigheden.

# 10. Bijlages

# Hoofdstuk 10. Bijlages

## Bijlage 1. Montage proefopname

In deze link is de proefopname te zien. Deze is niet afgemaakt omdat er geen potentie in zat.
Wendy en Maloe→ https://youtu.be/he5cUfpsj3M

## Bijlage 2. Montages pilotopname

Emily en Allan V1→ https://youtu.be/VWSUVuDJKvI
Emily en Allan V2→ https://youtu.be/ZfhC6alAs7E

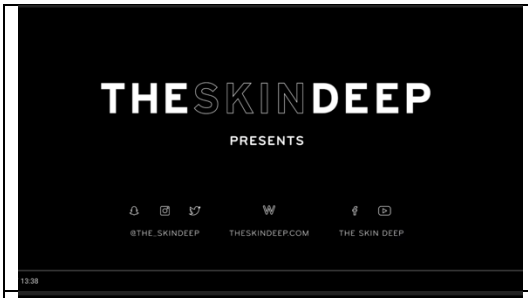
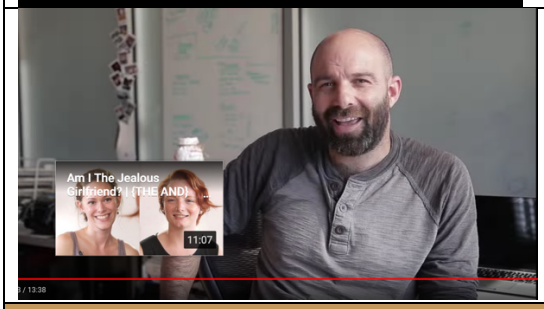
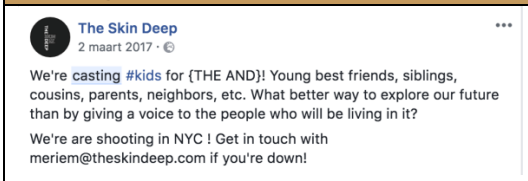
## Bijlage 3. Beroepsproduct

Emily en Allan spelen
Vertellis→https://drive.google.com/open?id=1nj8rouiLCWOvnsbsM4ZoLLuElfNkphqw

## Bijlage 4. Analyses

Hieronder zijn de analyses van de drie films te lezen.

| The Skin Deep | |
|---|---|
| Over | The Skin deep heeft voor hun serie The And zelf vragen ontwikkeld die passend zijn bij de mensen die zij voor hun camera hebben. Deze personen hebben vaak een bijzonder verhaal. Zo zijn ze bijvoorbeeld net getrouwd of hebben net een belangrijke stap gezet in hun leven. Dit zijn uiteenlopende verhalen; van mensen die net uit de gevangenis zijn gekomen tot mensen die sinds kort uit de kast zijn.<br>De meeste video's van The Skin deep zijn tussen de 6 en de 14 minuten. |
| **Narratief** | |
| Story | Er is geen vast narratief. Deze wordt gekozen in de montage, dit is te zien aan de kleine fouten in de continuïteit. Het stapeltje met kaartjes waarvan af wordt gepakt is tijdens het ene shot groter dan in het andere shot. Dit laat zien dat het niet chronologisch is gemonteerd. |
|  | De video begint met een voorwoord van Topaz, de eigenaar van The Skin Deep. Dit is een nondiegetic element omdat de social-actors hier niets van af weten. Toch hoort dit bij het plot. Dit duurt 8 seconden |

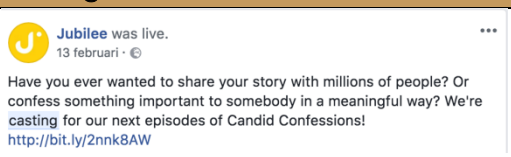
| | |
|---|---|
|  | Na het voorwoord van Topaz is de leader te zien. Deze leader duurt 3 seconden. Na 2 seconden is het eerste geluid van de social-actors te horen. Ook dit hoort bij het plot. |
|  | Aan het einde van het spel komt de aftiteling in beeld. Dit duurt 9 seconden |
|  | Als laatste is Topaz nogmaals in beeld. Hij vraagt kijkers te doneren zodat The Skin Deep meer content kan maken. Dit duurt 16 seconden. |
| **Casting** | |
|  | Op social mediakanalen van The Skin Deep is te zien dat zij oproepjes doen om social-actors te vinden voor deze serie. Zij plaatsen vaak gerichte oproepen aan personen die zij zoeken. Vermoedelijk gaan zij ervan uit dat mensen wie zich opgeven voor deelname al vanuit zichzelf vrij open zijn. |
| **Cinematografie** | |
| Cameravoering | The Skin Deep gebruikt een sobere studio, waarbij zij vaak een volledig witte of een industriële achtergrond gebruiken. De social-actors zitten op klapstoeltjes tegenover elkaar met tussen hun in een klein tafeltje. Soms zie je de kabeltjes van de microfoontjes hangen; deze zijn niet weggewerkt. Dit lijkt een bewuste keuze te zijn, omdat het vaak voorbij komt.<br>The Skin Deep maakt gebruik van drie shots; mediumshot van persoon A, mediumshot persoon B en een totaalshot. Dit totaalshot is erg ruim, je ziet hun volledige lichamen. |
| **Regie** | |

| | |
|---|---|
| Aanwijzing | Alle vragen die de social-actors aan elkaar stellen, zijn door de makers bedacht. Deze zijn afgestemd op het verhaal van de social-actors. In dit geval gaat het om een lesbisch koppel waarbij hun relatie ter sprake komt. In sommige video's gaat het over een moeder-dochter relatie en er komen zelfs oud-gevangenen aan het woord.<br>Het lijkt erop dat er niet veel is ingegrepen tijdens de opname, echter is dit niet te zien. Eerder is al vastgesteld dat het niet op chronologische volgorde is gemonteerd. |
| Setting | De social-actors zitten tegenover elkaar en hebben een bankje tussen hun in staan. Op dat bankje liggen de kaartjes. De social-actors kijken elkaar recht aan. Zij zitten in een witte studio. |
| **Montage** | |
| | In de montage gebruiken ze vaak een split screen. |
|  | Hierin zie je alle shots goed in beeld. Je ziet ook hoe de social-actors op elkaar reageren in alle momenten. |
|  | Het split screen verplaatst zich ook vaak naar enkel de mediumshots van de social-actors. Hierin is op hetzelfde moment te zien hoe de social-actors op elkaar reageren. Ook is te zien dat de camera's overshoulder staan. Dit is mogelijk omdat 'The And' wordt opgenomen in een studio waar voldoende ruimte is om de camera's neer te zetten. De achtergrond in de mediumshots is wit. |
| Continuïteit | Het is soms te zien dat de montage niet op volledige, chronologische volgorde is, al wordt die indruk uiteraard wel gewekt. Op de tafel tussen de twee social-actors liggen de kaartjes soms anders dan bij de scene ervoor. Dit is een verandering die niet door tijd kan zijn ontstaan; dat betekent dus dat er meerdere vragen zijn geweest tussen de vragen die de kijker te zien krijgt. Er is een deel van de montage uitgeknipt. Dit merkt de kijker alleen als er op details gelet |

| | |
|---|---|
| | wordt. |
| Variatie | De vragen zijn uiteenlopend, van 'Imiteer mij' tot 'Hoe frustreer ik jou?' In de montage is een vloeiende volgorde gekozen. Zo begint de video met een luchtige vraag en verplaatsten ze langzaam de sfeer naar zwaardere onderwerpen. |

**Jubilee**

| Jubilee | |
|---|---|
| Over | YouTube kanaal *Jubilee* produceert de serie 'Tea for Two', waarbij twee compleet onbekende met elkaar op 'date' gaan. Zij krijgen 36 vragen die ze aan elkaar moeten stellen. Volgens Jubilee zijn het de 36 vragen 'to make you fall in love' (Jubilee, 2018).<br>Jubilee maakt video's die tussen de 6 en de 20 minuten duren. In het segment *Tea for Two* is dit tussen de 9 en de 11 minuten. |
| **Narratief** | |
|  | Jubilee maakt dit in een huiselijke setting en laten in de introductie van de aflevering zien hoe de *setdressing* wordt gedaan.<br>Er worden nog meer backstage beelden getoond, waarin onder andere te zien is hoe de camera's worden klaargezet. Het lijkt erop dat Jubilee de zogenaamde 'fourth wall' wil weghalen, een fenomeen waar de MTV serie 'Teen Mom' mee is begonnen (Baraka Kaseko, 2017). Hierbij werd aan de kijker getoond hoe de producers van het programma interactie hebben met de cast. Dit geeft het programma een persoonlijke touch. |
|  | Jubilee doet dit ook door te laten zien dat de social-actor vlak voor het draaien nog praat met de crew. |
| | De crew is niet uitermate goed te verstaan, zij hebben geen zendertjes of een microfoon. Dit doet vermoeden dat het doorbreken van die *fourth wall* niet vooraf bedacht was maar in de montage heel leuk is geworden. |

| | |
|---|---|
|  | Aan het eind zit Jason van Jubilee in de setting. Hij verteld wat hij vond van de aflevering en spoort kijkers aan om te abonneren. Dit stukje duurt 12 seconden. |
| **Casting** | |
|  | Jubilee zet op hun social mediakanalen oproepjes voor deelnemers. Evenals bij The Skin Deep lijkt het erop dat zij vertrouwen op de verhalen die de mensen te vertellen hebben. |
| **Cinematografie** | |
|  | Jubilee heeft aan het begin een aantal quotes van de social-actors gebruikt. Hierbij staan zij in de set, die herkenbaar is door de kleuren en planten, en beantwoorden een aantal vragen. Zij worden gefilmd in een medium shot. |
| Cameravoering | De camera's staan stil, staan op ooghoogte van de social-actors en maken overshoulder shots. |
| **Regie** | |
| Aanwijzingen | De vragen zijn vooraf bedacht door de makers. Dit zijn vaak dezelfde vragen in elke video, maar soms wijkt het af. De vragen worden persoonlijker gemaakt aan de hand van de verhalen van de social-actors. |
| Setting | Zoals ook uit het narratief blijkt, is het opgenomen in een huiselijke setting. Het opbouwen hiervan is getoond. De social-actors zitten op een kussen op de grond. Tussen hen staat een tafel met vragen en drinken. De social-actors kijken elkaar recht aan. |
| **Montage** | |
|  | Zodra de social-actors elkaar ontmoeten, wisselt Jubilee af met medium en totaal shots. Zij gebruiken geen splitscreens. Elke keer als er een nieuw onderwerp komt verwerken zij dit in het shot door middel van tekst. |
| | Ook laten ze hierbij zien hoeveel tijd er is verstreken. Bij elke verandering van onderwerp, |

| | |
|---|---|
| | gebruikt Jubilee een klein muziekje. Dit is niet veel, heel kort, alsof het aan de kijker moet duidelijk maken dat er een nieuwe fase is begonnen. Het muziekje past bij de sfeer van de aflevering, het klinkt bijna oosters.<br>Het lijkt erop dat alles in chronologische volgorde is gemonteerd. Er zijn geen aanwijzingen gevonden dat er veel geknipt is. Tussendoor zijn wel de quotes gemonteerd. Dit zorgt ook voor de variatie. Omdat de aflevering is opgedeeld in verschillende hoofdstukken, wordt de inhoud daarop aangepast. |

| SoulPancake | |
|---|---|
| Over | SoulPancake is het grootste onlinekanaal van dit rijtje met 2,6 miljoen volgers. Zij maken diverse content waarin gesprekken met elkaar centraal staan. Zo filmen zij mensen met andere politieke voorkeuren of met andere achtergronden. In hun serie 'Tell My Story' laten ze vreemden met elkaar praten. Zij laten elkaar gokken wat het antwoord van de ander zou zijn op bepaalde vragen. Dit enkel aan de hand van hun vooroordelen. Vervolgens leren zij het echte verhaal.<br>De meeste video's van SoulPancake zijn tussen de 3 en de 35 minuten. Binnen het segment *Tell my story* is dit tussen de 9 en de 13 minuten. |
| Narratief | |
|  | De aflevering begint met een shot van de studio. Hierin zijn enkel de stoelen te zien waar de social-actors op gaan zitten.<br>Dit duurt 10 seconden |
|  | Net als bij Jubilee begint de aflevering met een inleidende quote van beide social-actors. Dit is om de kijker alvast kennis te laten maken met de personen. Zo weet de kijker al een klein beetje of ze juist over elkaar oordelen of niet. |

| | |
|---|---|
|  | Er zijn meerdere 'levels', verschillende rondes met vragen. Elke keer als de social-actors antwoorden opschrijven, is te horen hoe zij over zichzelf praten. Zo vertellen ze over hun hoogte- en diepte punten. |
|  | Als de volgende level begint, is er een totaalshot te zien. SoulPancake laat dit totaal shot alleen zien bij de wisseling van level. Verder is er geen totaalshot. |
| **Casting** | |
|  | Ook SoulPancake plaatst oproepjes op social media. |
| **Cinematografie** | |
|  | In de totaalshots zijn de social-actors niet volledig te zien. Een deel van hun benen zijn afgesneden. Desondanks klopt het shot nog perfect met de gulden snede. |
|  | SoulPancake maakt overshoulder shots. Het valt op dat deze minder in het gezicht van de social-actor gemaakt zijn dan bij The Skin Deep. De social-actor is in een iets schuinere hoek gefilmd. |
| **Regie** | |
| Aanwijzingen | De vragen die de social-actors aan elkaar stellen, zijn vooraf door de makers bedacht en opgeschreven. In elke video wijken de vragen af. Dit heeft waarschijnlijk te maken met de verhalen die de social-actors met zich meebrengen. Alle social-actors in alle filmpjes |

| | |
|---|---|
| | hebben een andere achtergrond. |
| Setting | Er zijn twee soorten settings. Als de social-actors samen te zien zijn, is de achtergrond zwart. Als zij alleen in beeld zijn, in de interviewsetting, staan zij voor een stenenmuur. |
| **Montage** | |
|  | De vragen die worden gesteld door de social-actors worden in het scherm getoond. |
|  | Het antwoord wat zij daarop geven, wordt ingevuld op het scherm. |
| Continuïteit | Het lijkt niet alsof er veel geknipt is in de aflevering, al is dat wel waarschijnlijk. Er zijn geen fouten gevonden in continuïteit. |

## Bijlage 5. Coderen feedback

Coderen feedback 1.

Stap 1: het ordenen van de gegevens

**Cas Knol**

| | |
|---|---|
| 1.1 Qua setting: het idee van de bank vind ik eigenlijk best leuk maar de valkuil is wat hier ook gebeurt; het rechter meisje zakt onderuit. Dat ziet er niet echt leuk uit om naar te kijken. Dat linkermeisje heeft wel een iets actievere houding. | Luie houding. |
| 1.2 Verder is het beeld best vlak, het was leuker geweest om nog wat op de achtergrond te zien of meer kleur en diepte te hebben. | Vlak beeld. |
| 1.3 Qua beeld vind ik het jammer dat je niet meer closejes hebt, want juist die shots maken het persoonlijk en interessant. Je mist nu veel uitdrukkingen omdat je de gezichten niet goed ziet, je staat er letterlijk te ver vanaf. | Closejes. |
| 1.4 Ik vind de vragen ook niet allemaal boeiend. "Ik draag een maat S T-shirt terwijl ik eigenlijk M heb" oké boeiend haha. | Niet boeiende vragen |
| 1.5 Qua regie: juist het doorvragen zorgt voor mooie verhalen of emoties. En dat gebeurt hier eigenlijk niet. | Meer informatie |
| 1.6 Ik had denk ik ook wel even een hele korte introductie willen hebben. Wie zijn zij van elkaar, waarom doen ze dit spel... | Introductie |
| 1.7 Het enige wat ik interessant vind is hun gesprek over het minder gebruiken van hun telefoon, omdat dat bij mij ook speelt. Maar verder vind ik het sowieso niet zo interessant om naar hun te luisteren haha... het lijkt een beetje te oppervlakkig. Misschien omdat ik ze niet ken, misschien omdat ze niet diep genoeg gaan, misschien omdat er geen interactie is met mij als | Mist diepgang |

| | |
|---|---|
| kijker? Dat weet ik niet precies. Maar ik vind het wel moeilijk om Mn aandacht erbij te houden | |

Eveline de Vletter

| | |
|---|---|
| 2.1 Hun kleding past niet mooi bij de setting, ze vallen een beetje weg in het grijs. | Kleding |
| 2.2 Het blonde meisje moet rechterop zitten, dit is zo'n luie houding. | Houding |
| 2.3 Ik vind dat ze weinig echt te vertellen hebben en het lijkt zelfs alsof ze graag over zichzelf praten. Snap niet zo goed waar ze het nou over hebben, het is erg oppervlakkig. | Weinig te vertellen. Oppervlakkig |
| 2.4 Ik denk dat het licht te warm is, is niet mijn expertise maar daar wordt het minder van. | Warm licht |
| 2.5 Sommige zinnen zijn niet mooi geformuleerd, misschien had je dit wat meer kunnen regisseren. Een volgende keer de zin opnieuw laten oppakken of een mooiere zin van maken. | Formuleren zinnen. Regisseren |
| 2.6 Montage loopt nog erg traag en ik wil vooraf graag meer van ze weten. Haakte snel af omdat het mij interesse niet vasthield. | Traag. Introductie |

Stap 2: het vaststellen van de relevantie

De feedback over de setting is niet interessant. In het ontwerp is gekozen voor een setting op de bank omdat dit het beste past bij Vertellis. Ook is alle feedback over de montage niet van toepassing. Immers is deze versie niet afgemaakt. Alle toepasbare feedback gaat over alle kenmerken die voor en tijdens het filmen gebruikt kunnen worden.

Stap 3: het open coderen

| Nummer | Tekst | Label |
|---|---|---|
| 1.1 | Luie houding. | Houding |
| 1.2 | Vlak beeld | Achtergrond |
| 1.5 | Doorvragen | Meer informatie |
| 1.6 | Introductie | Introductie |
| 1.7 | Mist diepgang | Oppervlakkig |
| 2.1 | Kleding | Kleding |
| 2.2 | Houding | Houding |

| | | |
|---|---|---|
| 2.3 | Weinig te vertellen. Oppervlakkig | Diepgang |
| 2.5 | Formuleren zinnen. Regisseren | Regisseren |
| 2.6 | Traag. Introductie | Introductie |

Resultaat open coderen

| Label |
|---|
| Houding |
| Achtergrond |
| Meer informatie |
| Introductie |
| Oppervlakkig |
| Kleding |
| Houding |
| Diepgang |
| Regisseren |
| Introductie |

Samenvoegen van de labels

Houding xx
Achtergrond x
Meer informatie x
Introductie xx
Oppervlakkig xx
Kleding x
Regisseren x

Stap 4: het axiaal coderen

Het axiaal coderen gebeurd aan de hand van de vijf wijzen van sturing. Nu is de montage niet afgewerkt en is in stap 2 besloten deze feedback buiten beschouwing te laten. Daarom komt deze niet voor tijdens het axiaal coderen en het selectief coderen.

Narratief
Introductie xx
Meer informatie x
Casting
Oppervlakkig xx
Cinematografie
Achtergrond x
Regie
Houding xx
Kleding x
Regisseren x

Stap 5: het selectief coderen

Door de kleine hoeveelheid termen is het selectief coderen bijna niet meer mogelijk. Toch zal tijdens het ontwerpen van de tweede ronde de volgende feedback meegenomen moeten worden:
Narratief
Introductie xx
Casting
Oppervlakkig xx
Cinematografie
Achtergrond x
Regie
Houding xx
Kleding x
Regisseren x

## Bijlage 6. Feedback Pilotopname

Feedback montage 1 Pilotopname
Eerste montage feedback van **Peter Smolders:**

- Zit veel in. Spannende gesprekken juist omdat je mensen die elkaar (goed) kennen in een dwingende setting plaatst en een gesprek laat voeren dat ze normaal niet zouden voeren.
- Ik heb als kijker wel behoefte aan kadrering aan de kop: ik wil eigenlijk direct weten dat ik kijk naar twee mensen die elkaar kennen, dat ze elkaar willekeurige vragen stellen die op kaartjes staan en dat het gaat over het afgelopen en het aankomende jaar. Omdat ik dat nu niet weet, zit ik het zelf te deduceren en word ik afgeleid van het gesprek zelf
- 1.05 springers mogen best, zeker online, maar dit vind ik persoonlijk wel een lelijke las
- Op sommige plekken (bijvoorbeeld op 1.35 en 5.41) mag je wat mij betreft wat meer ruimte laten. De gesprekspartners roepen hier emotie op bij elkaar (en zichzelf), die zouden nog wat meer impact krijgen als je ze de ruimte geeft
- Vanaf 5.45 treedt er een beetje herhaling op (vragen die vorige vragen deels overlappen)
- Voorstel: eindig met een vraag die impact heeft en emotie oproept, bijvoorbeeld de vraag: met wie ga je meer tijd doorbrengen? ('Met jou.')

Eerste montage feedback **Cas Knol**
Allereerst vind ik het knap wat je hebt gecreëerd in je eentje. Ziet er keurig uit en ik vind het inhoudelijk ook leuk om naar te kijken. Er worden leuke vragen gesteld en de stemming zit er goed in bij beide mensen.

Goed dat je hebt gekozen voor drie camera's zodat je verschillende kadrering hebt en de reacties van de personen kan opvangen.

Wat ik inderdaad een beetje mis is dat ik ook in het begin niet echt doorhad wat Emily en Allan van elkaar zijn. Zijn het vrienden, is het een relatie? Daarnaast heb ik als kijker een

beetje de vraag waarnaar ik aan het kijken ben. Wat is het doel van de vragen voorlezen? Wat wil je als maker vertellen hierin? Ik mis het verhaal hierin, een mooi narratief.

Verder is het shot van Allan zo nu en dan onscherp, maar misschien kan je hierin een luistershot van Emily ertussen plaatsen. En er zit een rare piep in het geluid, maar ik ben bang dat je daar niet echt veel aan kan doen.

Narratief feedback Tino Stuij
Mooi project, zit veel in. De volgende concrete dingen moet je veranderen in de montage:
Na opening titelkaart
7.26 – tot aan blurry shot kaartje
3.08-3.48
1.24 – einde vraag 5.
Rest maakt dan niet meer uit.
Maak je titelkaart kort: Ik wil als kijker weten waar ik naar ga kijken. Ik wil het al snappen. Vandaar ook het shot dat zij het kaartje pakt, als eerste na de titelkaart. Ik vind het niet belangrijk om te weten hoe oud ze zijn, dat mag kleiner of zelfs weg. Kies een zin, een oneliner, bijvoorbeeld: Emily & Allan, playing a game. Of: Vertellis, het ultieme relatiespel. Zorg een volgende keer voor een kop en staart: Bijvoorbeeld Emily die verteld dat ze elkaar al heel goed kennen en dat ze niet verwacht verrast te worden. En dan op het eind dat ze zegt toch verbaast te zijn dat Allan zo dankbaar is voor zijn ouders. Dan heb je als kijker al meer het gevoel dat het af is en werk je ergens naar toe.

Feedback van Eveline de Vletter
Overall: prima en keurig filmpje en ook wel lief alleen ik mis wat spanning… dat komt omdat je niet door mag vragen, maar dan moet dan misschien uitgelegd worden aan de kop? Dan worden die reacties waarin soms veel te lezen valt wat sappiger… Het voelt nu een beetje saai en stijfjes vind ik.

Narratief: ik mis een beetje een opbouw waardoor het niet zo random voelt. Een foto van hun ouders op de vensterbank aan het eind ofzo, omdat die kennelijk heel belangrijk zijn in hun leven?

Casting: misschien wat lossere mensen kiezen volgende keer met meer dynamiek, meer uitgesproken, dit was iets te braaf en gewoontjes om bijzonder genoeg te zijn om naar te kijken

Cinematografie: prima, keurig met de luistershots en licht enzo. Niets op aan te merken.

Regie: slim en logisch, zo op de bank naar elkaar kijkend. Maar had misschien wat creatiever gekund? Want nu neem je gewoon twee mensen op die een spelletje spelen dat heel eenvoudig is: vraag en antwoord. Als je dit zou doen terwijl ze bijvoorbeeld sporten/beschuit eten/hardlopen/paardrijden/twee oud klasgenootjes in hun oude lagere school stoeltjes …zoiets, dan heb je er zelf nog een extra draai aan gegeven, iets dat altijd gewaardeerd wordt als redacteuren zo denken, is mijn ervaring

**Montage:** ik zou een soort korte cold open maken met snappy dingetjes met energie ('ik zou iets minder moeten gamen', en een lach ofzo en dan 'om te trouwen') en idd beginnen met jongen over zn vader bijv. En muziekje onder leader? En ik zou eindigen met het trouwen misschien en dan dat lieve 'ik ga meer tijd besteden aan jou' naar voren? Maar dit zijn allemaal keuzes waarover iedereen altijd anders denkt hoor…

## Bijlage 7. Coderen feedback

Stap 1: het ordenen van de gegevens

**Peter Smolders**

| | |
|---|---|
| 1.1 Zit veel in. Spannende gesprekken juist omdat je mensen die elkaar (goed) kennen in een dwingende setting plaatst en een gesprek laat voeren dat ze normaal niet zouden voeren. | Positieve, dwingende setting. |
| 1.2 Ik heb als kijker wel behoefte aan kadrering aan de kop: ik wil eigenlijk direct weten dat ik kijk naar twee mensen die elkaar kennen, dat ze elkaar willekeurige vragen stellen die op kaartjes staan en dat het gaat over het afgelopen en het aankomende jaar. Omdat ik dat nu niet weet, zit ik het zelf te deduceren en word ik afgeleid van het gesprek zelf | Leader nodig. Meer uitleg over het spel. Te hard werken om het spel te begrijpen. |
| 1.3 1.05 springers mogen best, zeker online, maar dit vind ik persoonlijk wel een lelijke las | Springer. |
| 1.4 Op sommige plekken (bijvoorbeeld op 1.35 en 5.41) mag je wat mij betreft wat meer ruimte laten. De gesprekspartners roepen hier emotie op bij elkaar (en zichzelf), die zouden nog wat meer impact krijgen als je ze de ruimte geeft | Meer ruimte tussen de vragen voor emotie. |
| 1.5 Vanaf 5.45 treedt er een beetje herhaling op (vragen die vorige vragen deels overlappen) | Herhaling in de vragen. |
| 1.6 Voorstel: eindig met een vraag die impact heeft en emotie oproept, bijvoorbeeld de vraag: met wie ga je meer tijd doorbrengen? ('Met jou.') | Eindigen met emotie. |

Cas Knol

| | |
|---|---|
| 2.1 Allereerst vind ik het knap wat je hebt gecreëerd in je eentje. Ziet er keurig uit en ik vind het inhoudelijk ook leuk om naar te kijken. Er worden leuke vragen gesteld en de stemming zit er goed in bij beide mensen. | Leuke vragen. Goede stemming social-actors. |
| 2.2 Goed dat je hebt gekozen voor drie camera's zodat je verschillende kadrering hebt en de reacties van de personen kan opvangen. | Goed gebruik van meerdere camera's. Goede kaders. |
| 2.3 Wat ik inderdaad een beetje mis is dat ik ook in het begin niet echt doorhad wat Emily en Allan van elkaar zijn. Zijn het vrienden, is het een relatie? Daarnaast heb ik als kijker een beetje de vraag waarnaar ik aan het kijken ben. | Informatie vooraf nodig. Wat zijn zij van elkaar? |
| 2.4 Wat is het doel van de vragen voorlezen? Wat wil je als maker vertellen hierin? Ik mis het verhaal hierin, een mooi narratief. | Narratief nodig. Wat is het doel. |
| 2.5 Verder is het shot van Allan zo nu en dan onscherp, maar misschien kan je hierin een luistershot van Emily ertussen plaatsen. En er zit een rare piep in het geluid, maar ik ben bang dat je daar niet echt veel aan kan doen. | Techniek. |

Tino Stuij

| | |
|---|---|
| 3.1 Mooi project, zit veel in. | Zit veel in dit project |
| 3.2 Na opening titelkaart<br>7.26 – tot aan blurry shot kaartje<br>3.08-3.48<br>1.24 – einde vraag 5.<br>Rest maakt dan niet meer uit. | Concrete montage aanwijzingen.<br>Veranderd het narratief |
| 3.3 Maak je titelkaart kort: Ik wil als kijker weten waar ik naar ga kijken. Ik wil het al snappen. Vandaar ook het shot dat zij het kaartje pakt, als eerste na de titelkaart. Ik vind het niet belangrijk om te weten hoe | Titelkaart. Leader. Meer informatie vooraf. |

| | |
|---|---|
| oud ze zijn, dat mag kleiner of zelfs weg. | |
| 3.4 Kies een zin, een oneliner, bijvoorbeeld: Emily & Allan, playing a game. Of: Vertellis, het ultieme relatiespel. | Oneliner |
| 3.5 Zorg een volgende keer voor een kop en staart: Bijvoorbeeld Emily die verteld dat ze elkaar al heel goed kennen en dat ze niet verwacht verrast te worden. En dan op het eind dat ze zegt toch verbaast te zijn dat Allan zo dankbaar is voor zijn ouders. Dan heb je als kijker al meer het gevoel dat het af is en werk je ergens naar toe. | Advies voor in de toekomst. Kop en staart. |

Eveline de Vletter

| | |
|---|---|
| 4.1 Prima en keurig filmpje en ook wel lief alleen ik mis wat spanning… dat komt omdat je niet door mag vragen, maar dan moet dan misschien uitgelegd worden aan de kop? Dan worden die reacties waarin soms veel te lezen valt wat sappiger… Het voelt nu een beetje saai en stijfjes vind ik. | Lief. Mist spanning. Doorvragen. Saai en stijfjes. |
| 4.2 Ik mis een beetje een opbouw waardoor het niet zo random voelt. Een foto van hun ouders op de vensterbank aan het eind ofzo, omdat die kennelijk heel belangrijk zijn in hun leven? | Opbouw. Foto's van belangrijke mensen. |
| 4.3 Misschien wat lossere mensen kiezen volgende keer met meer dynamiek, meer uitgesproken, dit was iets te braaf en gewoontjes om bijzonder genoeg te zijn om naar te kijken | Lossere social-actors. Braaf en gewoontjes |
| 4.4 Prima, keurig met de luistershots en licht enzo. Niets op aan te merken. | Keurige luistershots en licht. |
| 4.5 Slim en logisch, zo op de bank naar elkaar kijkend. Maar had misschien wat creatiever gekund? Want nu neem je gewoon twee mensen op die een spelletje spelen dat heel eenvoudig is: vraag en antwoord. Als je dit zou doen terwijl ze bijvoorbeeld sporten/beschuit eten/hardlopen/paardrijden/twee oud klasgenootjes in hun oude lagere school stoeltjes …zoiets, dan heb je er zelf nog een extra draai aan gegeven, iets dat altijd | Creatievere setting. Extra draai. |

| | |
|---|---|
| gewaardeerd wordt als redacteuren zo denken, is mijn ervaring | |
| 4.6 Ik zou een soort korte cold open maken met snappy dingetjes met energie ('ik zou iets minder moeten gamen', en een lach ofzo en dan 'om te trouwen') en idd beginnen met jongen over zn vader bijv. En muziekje onder leader? En ik zou eindigen met het trouwen misschien en dan dat lieve 'ik ga meer tijd besteden aan jou' naar voren? Maar dit zijn allemaal keuzes waarover iedereen altijd anders denkt hoor… | Cold open. Meer energie in het begin. Muziekje onder leader. Eindigen met trouwen. |

Stap 2: het vaststellen van de relevantie

Eveline de Vletter noemt twee dingen die in deze fase niet van toepassing zijn; de locatie en de tussenshots. Dit zijn bewuste keuzes geweest. Het spel wordt door klanten voornamelijk in huiselijke setting gespeeld. Een andere setting zoals voorgesteld, past niet binnen dit format.

Ook de tussenshots van bijvoorbeeld foto's van dierbaren zijn een bewuste keuze geweest. In dit format draait het veel meer om de social-actors en niet om de mensen eromheen. In de bestudeerde films zijn ook geen foto's van anderen te zien. Dit kan wel maar daar wordt het format anders van.

Sommige feedback is toe te passen in de montage, anderen worden meegenomen in het laatste ontwerp en het format.

Stap 3: het open coderen

| Nummer | Tekst | Label |
|---|---|---|
| 1.2 | Leader nodig. Meer uitleg over het spel. Te hard werken om het spel te begrijpen. | Leader.<br>Meer uitleg over het spel nodig.<br>Hard werken spel begrijpen |
| 1.4 | Meer ruimte tussen de vragen voor emotie. | Ruimte tussen vragen |
| 1.5 | Herhaling in de vragen. | Herhaling vragen |
| 1.6 | Eindigen met emotie. | Eindigen met emotie |
| 2.1 | Leuke vragen. Goede stemming social-actors. | Goede stemming social-acotrs |
| 2.2 | Goed gebruik van meerdere camera's. Goede kaders. | Goede kadrering. |
| 2.3 | Informatie vooraf nodig.<br>Wat zijn zij van elkaar? | Informatie over spel nodig |
| 2.4 | Narratief nodig. Welk doel. | Narratief nodig<br>Doel nodig. |

| | | |
|---|---|---|
| 3.2 | Montage aanwijzingen | Montage aanwijzingen |
| 3.3 | Titelkaart. Leader. Meer informatie vooraf. | Titelkaart<br>Leader<br>Informatie vooraf. |
| 3.4 | Oneliner | Oneliner |
| 3.5 | Advies voor in de toekomst. Kop en staart. | Kop en staart |
| 4.1 | Lief. Mist spanning. Doorvragen. Saai en stijfjes. | Mist spanning<br>Saai en stijfjes. |
| 4.3 | Lossere social-actors. Braaf en gewoontjes | Saaie social-actors |
| 4.5 | Creatievere setting. Extra draai. | Creatievere setting |
| 4.6 | Cold open. Meer energie in het begin. Muziekje onder leader. Eindigen met trouwen. | Leader<br>Cold open<br>Montage aanwijzingen |

Resultaat open coderen

| Label |
|---|
| Leader.<br>Meer uitleg over het spel nodig.<br>Hard werken spel begrijpen |
| Ruimte tussen vragen |
| Herhaling vragen |
| Eindigen met emotie |
| Goede stemming social-actors |
| Goede kadrering |
| Informatie over spel nodig |
| Narratief nodig<br>Doel nodig. |
| Montage aanwijzingen |
| Titelkaart<br>Leader<br>Informatie vooraf. |
| Oneliner |
| Kop en staart |
| Mist spanning<br>Saai en stijfjes. |
| Saaie social-actors |
| Leader<br>Cold open<br>Montage aanwijzingen |

### Samenvoegen van labels

Leader xxxx
Uitleg spel xxx
Ruimte tussen vragen x
Eindigen met emotie xx
Narratief nodig xx
Montage aanwijzingen xx
Kop en staart x
Saai en stijfjes x
Goede stemming social actors x
Goede kadrering xx
Creatievere setting x

### Stap 4: het axiaal coderen

Het axiaal coderen gebeurd aan de hand van de vijf wijzen van sturing.

Narratief
Eindigen met emotie xx
Narratief nodig xx
Kop en staart x

Casting
Saai en stijfjes x
Goede stemming social-actors

Cinematografie
Goede kadrering xx

Regie
Creatievere setting x

Montage
Montage aanwijzingen xxx
Ruimte tussen de vragen x

### Stap 5: het selectief coderen

In stap 4 zijn de labels gereduceerd tot 9 labels. Het selectief coderen heeft daarom geen grote impact. Dit komt ook omdat er in stap 2 de relevantie is vastgesteld op feedback wat toepasbaar is. Eveline de Vletter stelde voor om in een andere setting te filmen. Dit past niet binnen het format van de pilot. Ook heeft de opdrachtgever aangegeven dat zij de video het gehele jaar door willen gebruiken. Daarom is buiten filmen voor hen geen goed idee. Om deze reden wordt deze feedback niet meegenomen naar het volgende ontwerp.

De volgende labels worden meegenomen naar het ontwerpen;
Narratief

Eindigen met emotie
Narratief nodig
Kop en staart

Casting
Saai en stijfjes

Cinematografie
Goede kadrering

Montage
Ruimte tussen de vragen

## Hoofdstuk 11. Bibliografie

Anatomie van de film. (2016). *Scenario Lineair scenario Verhaal*. Opgehaald van Anatomie van de film: http://www.anatomievandefilm.be/basis/lineairscenario/verhaal.html

Baarda, B. (2014). Hoe analyseer je kwalitatieve gegevens? In B. Baarda, *Dit is onderzoek!* (pp. 156-169). Groningen : Noordhoff Uitgevers.

Baraka Kaseko, M. E. (2017, november 09). *How has Teen Mom changed by breaking the fourth wall?* Opgehaald van AV club: https://www.avclub.com/how-has-teen-mom-changed-by-breaking-the-fourth-wall-1802965003

Block, D. (2015, Juli 14). *Attention, Documentary Filmmakers: 6 Tips for Getting Your Subject to Open Up on Camera.* Opgehaald van IndieWire: http://www.indiewire.com/2015/07/attention-documentary-filmmakers-6-tips-for-getting-your-subject-to-open-up-on-camera-247839/

Block, D. (2017, 02 09). Finding the Storyline in a Documentary Short (Or, Do Short Docs Need Narrative Arcs?). (P. Bernstein, Interviewer)

Caldwell, T. (2011). Camera Position. In T. Caldwell, *Film Analysis Handbook* (pp. 59-62).

Cameron, J. (Regisseur). (1997). *Titanic* [Film].

Campbell, C. (2014, November 10). It's time to stop calling observational documentaries fly on the wall.

Campion, J. (2009, oktober 18). Jane Campion: 'I make films so I can have fun with the characters'. (P. Conrad, Interviewer)

Columbus Media BV. (2018, 3 1). *Over Ons*. Opgehaald van Columbus Media: https://www.columbusmedia.tv/overons

Davidson, N. (2013, November 25). *How to Get People Emotionally Engaged with Your Story*. Opgeroepen op 2018, van Made With Purpose Media : https://mwpdigitalmedia.com/blog/get-people-emotionally-engaged-story/

Duvernay, A. (Regisseur). (2017). *13th* [Film].

Fowler, J. (Regisseur). (2013). *Jump cut interview* [Film].

Gijssen, T. (2018). MAL format opbouw M&R 2018. Enschede.

IDFA. (2017, oktober 3). *IDFA*. Opgehaald van Volle aandacht voor cinematografie op IDFA: https://www.idfa.nl/nl/artikel/82843/focus-cinematografie

Ilisa Barbash, L. T. (1997). Cross-cultural filmmaking. In I. Barbash, *Cross-cultural filmmaking* (p. 555). Los Angeles: University of California Press.

Jubilee (Regisseur). (2018). *Can 2 Strangers Fall in Love with 36 Questions? Russell + Kera* [Film].

Kay, T. (2017, 02 09). Filmmaking Columns Festivals & Events Interviews Videos Latest Issue Search Twitter Facebook RSS ifp.org Filmmaker Magazine Gotham Awards 25 New Faces Log in Join IFP Contact us by email Subscribe to Newsletter Subscribe Finding the Storyline in a Documentary Short (Or, Do Short Docs Need Narrative Arcs?). (P. Bernstein, Interviewer)

Kleiser, R. (Regisseur). (1978). *Grease* [Film].

McKinnon, P. (Regisseur). (2017). *How to COLOR GRADE your footage using LUTS!* [Film].

McKinnon, P. (Regisseur). (2017). *Step up your Filmmaking : The Importance Of B-Roll* [Film].

McQueen, S. (2017, juni 27). 30 Essential Directing Tips From 30 Master Filmmakers. (Z. SHARF, Interviewer)

Morgan, J. P. (Regisseur). (2013). *Shooting a Documentary Style Interview - Video Tutorial* [Film]. USA.

Moura, G. (2014, juli 1). *Mise-en-scène*. Opgehaald van Elemens of Cinema: http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene-in-films/

Nederlandse Filmacademie. (sd). *Cinematography*. Opgehaald van Nederlandse filmacademie Amsterdam: https://www.filmacademie.ahk.nl/opleidingen/cinematography/

Nichols, B. (2001). Narrative Story-telling. In B. Nichols, *Introduction to Documentary* (pp. 91-94). Bloomington: Indiana University Press.

Pape, S. (Regisseur). (2018). *10 Lessons from the Top Film Editors* [Film].

Pape, S. (sd). This Guy Edits.

Rabiger, M. (2008). DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS. Oxford: Elsevier, Inc.

Rabiger, M. (2012). DIRECTOR-EDITORS. In M. Rabiger, *DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS* (pp. 462-469).

Rabiger, M. (2012). WHO CAN DIRECT. In M. Rabiger, *DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS* (p. 7). Taylor & Francis Ltd.

Rob Nelson, J. S. (Regisseur). (2015). *How to Shoot Interviews - Making Better Films Series* [Film].

Statistic Brain. (2018, 3 1). *Ateention Span Statistics*. Opgehaald van Statistic Brain: https://www.statisticbrain.com/attention-span-statistics/

University of Dallas. (2010). Elements of Cinematography: Camera. Dallas.

Vertellis. (2018, 3 1). *Vertellis De Relatie Editie*. Opgehaald van Vertellis.nl: https://www.vertellis.nl/product/vertellis-relatie-editie/

Zevgetis, G. (2017, 02 09). Filmmaking Columns Festivals & Events Interviews Videos Latest Issue Search Twitter Facebook RSS ifp.org Filmmaker Magazine Gotham Awards 25 New Faces Log in Join IFP Contact us by email Subscribe to Newsletter Subscribe Finding the Storyline in a Documentary Short (Or, Do Short Docs Need Narrative Arcs?).