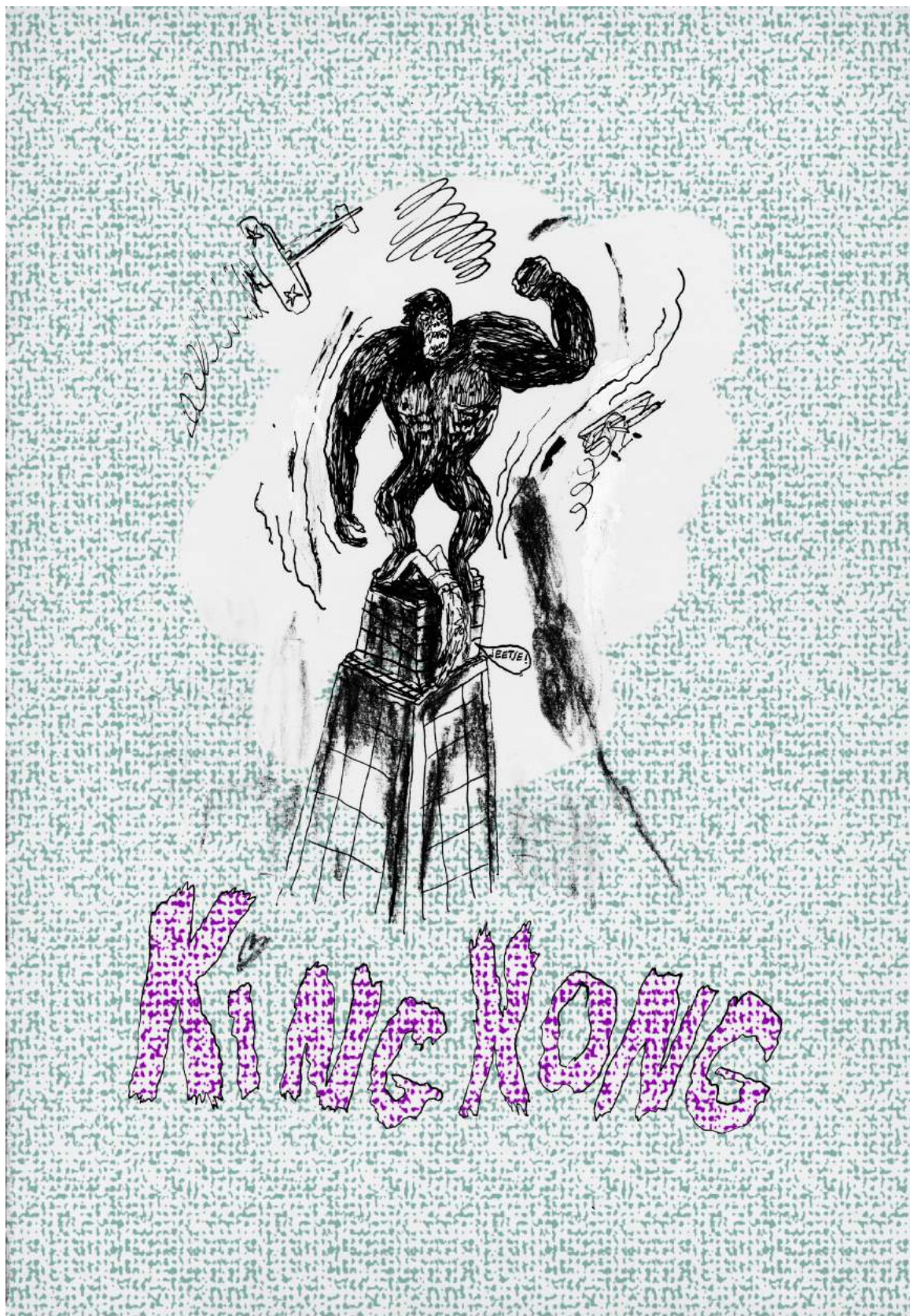


LESMAF KING KONG



PEPIJN LIEVENS SPEELT KING KONG (8+)

# LESMAF KING KONG

## INHOUD:

\* over King Kong

\* LESMAF:

- intro

1:

### INTRO

- Intro gesprek over het theaterstuk

2:

### De waarheid en niets buiten de waarheid

- gesprek over 'de waarheid'

- gesprek over onwaarschijnlijke verhalen

- korte opdracht: verdwijning-brief

- korte opdracht: pseudoniem

3:

### GEHEIME MISSIE/ ALTER EGO'S

- opdracht: stukken stripverhaal

1: TEKEN HET VERHAAL VERDER

2: MAAK EEN NIEUWE DIALOOG

- opdracht: FILMPOSTER

- opdracht theaterstukje opvoeren: *De geheime missie*

4:

### DROMEN UIT DE KINDERTIJD

-Gesprek over kindertijd- dromen

-schrijfopdracht: een lijstje voor de toekomst

-schrijfopdracht: brief

-De eerste kus

## OVER KING KONG:

*Junior heeft een geheim. Hij mag het aan niemand zeggen. Zijn vader heeft trouwens ook een geheim. Logisch, hij is geheim agent. Daarom is hij bijna nooit thuis, want een geheim agent moet doen wat een geheim agent moet doen. Juniors moeder heeft ook al een geheim, ze weent voor 't minste. En dan is er nog Rosalinde, met wie Junior zijn geheim deelt. En Cédric, die het geheim wil afpakken. Wat is dat daar allemaal, zeg? Juniors vader zegt: 'Een geheim is pas een geheim als een geheim geheim blijft...' Wel een beetje geheimzinnig allemaal.*

Tekst: Jeroen Serruys

Spel: Pepijn Lievens

Regie: Mich Walschaerts

Decor en licht: Kris Van Oudenhoven

Jeroen Serruys was met de theatertekst King Kong een laureaat van de prijs voor de letterkunde, West-Vlaanderen. In boekvorm werd het uitgegeven door Clavis.

Pepijn Lievens is een acteur met een grote staat van dienst in het jeugdtheater.

Mich Walschaerts is de helft van Kommil Foo.

# LESMAP

intro:

Deze lesmap is opgedeeld in een aantal overkoepelende thema's

\* De waarheid en niets buiten de waarheid

\* GEHEIME MISSIE/ ALTER EGO'S

\* DROMEN UIT DE KINDERTIJD

Onderstaande onderwerpen zijn de belangrijkste thema's uit het toneelstuk. Deze kunnen als leidraad gebruikt worden binnen de gesprekken en opdrachten in de klas.

1:

## INTRO

Intro gesprek over het theaterstuk:

- King Kong: waarom deze naam?

Kennen jullie deze naam/ waar gezien/ wie is dat voor iemand? Kan je een beschrijving geven?

- Wie zou zo willen zijn?/ Willen jullie soms een ander personage worden?/ Wat is het verschil tussen een personage en andere mensen?/ Heb je al eens iemand ontmoet die zich anders voordoet dan ie is?/ Is dat dan ook een personage?

- Welke personages spreken jullie aan? En weet je ook waarom?

- Wat kunnen personages- figuren uit films of theaterstukken dat andere mensen niet kunnen? Weet je een aantal voorbeelden uit verhalen? (Superman, Mary Poppins, ET, Dracula, James Bond, Alice in Wonderland, King Kong,...)

- Zou je zelf ook een ander personage willen zijn?

- In het verhaal zijn veel geheimen, hebben jullie ook veel geheimen?/ Ontdek je ook soms geheimen rondom je?

- Weet je het verschil tussen een geheim- een verzinsel- een verhaal- een leugen- ... ?

- Het oorspronkelijke verhaal vind je in **BIJLAGE: 1**

korte tekenopdracht: teken jezelf als een ander personage: wie zou je willen zijn en wat verander je aan jezelf? Zie je als een king kong/ meer als een superheld of...? Welke attributen heb je nodig? Welke missie wil jij volbrengen?

2:

## De waarheid en niets buiten de waarheid

### Gesprek over 'de waarheid':

In het theaterstuk zijn er veel verhalen en verzinsels en ook misschien wel leugens...

- Wat is volgens jullie het verschil hiertussen?

- Kan je het verschil zeggen tussen volgende begrippen en een voorbeeld geven bij elk?

leugen/ waarheid/ verzinsel/ mopje/ leugen om bestwil/ fantasie/ roddel/ droom/...

- Kan je een zin maken die zo waar mogelijk is: elk woord is de waarheid. En kan je er een maken die volledig gelogen is?

- Heb je zelf al eens ondervonden hoe iets wat jezelf vertelde omgevormd werd tot een leugen/ verdraaide waarheid? Een beetje zoals in het spelletje waarin je een zin rond fluistert in een groep. In het begin is de zin correct, op het einde komt er iets helemaal anders uit.

- Wanneer ontdekte jij al eens dat volwassenen niet altijd volledig de waarheid spreken? Waarom zouden ze dit doen? Had je dat al eens?

- Kan je een voorbeeld geven wanneer het misschien beter is de waarheid niet te zeggen of aan te passen? (leugentje om bestwil)

- Waarom denk je dat de mama in het theater stuk een verhaal verzint over de papa?

### \*gesprek over onwaarschijnlijke verhalen

- Wat is het meest onwaarschijnlijke verhaal dat jij ooit hoorde? Wat is het zotste verhaal in een film/ boek/ serie/... dat je ooit hoorde of zag?

- Als jij zou onderduiken, niet gevonden zou willen worden, wat zou jij vertellen over jezelf? Welk karakter zou je aannemen?

korte opdracht verdwijning-brief: schrijf een brief aan je vrienden of familie waarin je hen mededeelt dat je verdwenen bent omdat je...

enkele situaties:

- gevangenis

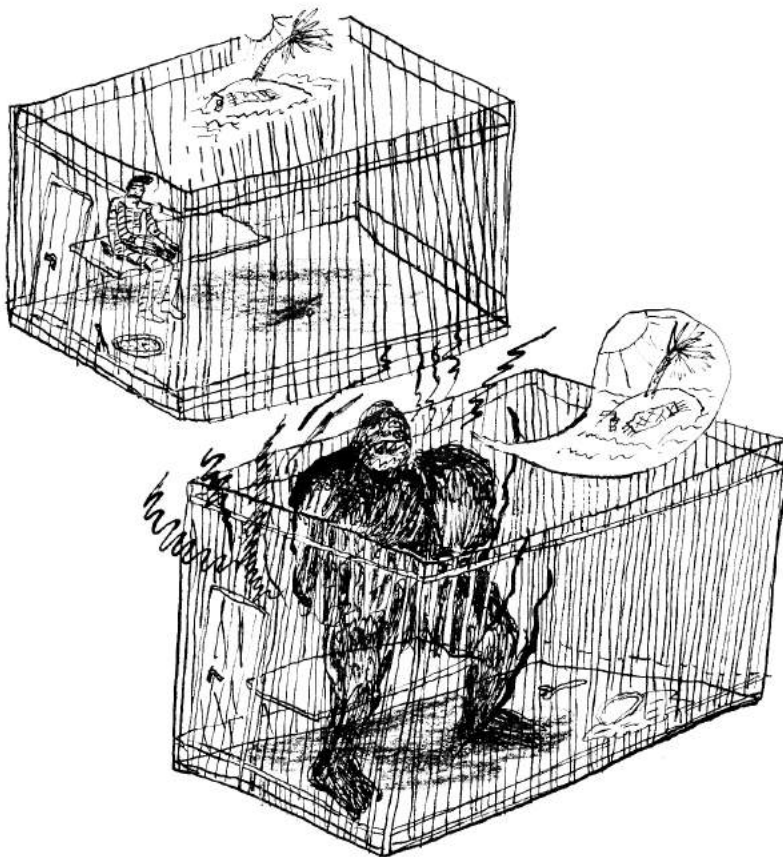
- ontvoerd door aliens

- vermist

- verhuisd naar...

- op zee

- ...



korte opdracht pseudoniem: kan jij een nieuwe naam voor jezelf zoeken, net als King Kong? Wat is een pseudoniem? Wat is het verschil met een bijnaam, koosnaampje,...

**BIJLAGE: 2**

- Als voorbeeld kan er met de klas besproken worden hoe 'schuilnamen' opgebouwd zijn.

Voorbeelden: King Kong/ James Bond- 007/ Pippie Langkous/ 50 cent/ Batman/ Superman/ Zorro-Z/ kapitein Blauwbaard/...

- Wat betekent jouw echte naam?

- gebruik je een stuk van je echte naam?

- Wat wil je vertellen met je nieuwe naam?

- Welke eigenschap van jezelf zit in je naam? (bijv: snelle Jelle)

- Hoe maak je je nieuwe naam mysterieus?/ gebruik je een andere taal?

- ...

Deze pseudoniem opdracht kan gelinkt worden aan de opdracht waarbij een actiefilm-poster over zichzelf gemaakt wordt.

3:

### GEHEIME MISSIE/ ALTER EGO'S

Opdracht: stukken stripverhaal:

In bijlage zitten heel wat stukken uit oude stripverhalen. Hier zijn steeds fragmenten verhaal uitgehaald waarin het net erg spannend werd... Bij deze zijn er enkele opdrachtjes geformuleerd. Deze kan je zo uitvoeren of nog aanpassen tot een andere opdracht. Maar in elk geval: een boeiend vertrekpunt om rond verhaal te werken.

1:

TEKEN HET VERHAAL VERDER

Kies een fragment uit- per leerling- en teken het vervolg op het fragment. De leerling is de held in het verhaal en beslist wat er na/ of voor dit spannende moment gebeurt. Hoe het getekend wordt kiezen ze zelf, maar blijf best in de beeldverhaal vorm. Is het helden-personage al aanwezig in het fragment of komt hij of zij pas later?

Best vertrek je vanuit een aantal vragen om de kinderen op gang te zetten, zoals:

- Waarom koos je dit stuk?
- Wie ben je als personage?
- Wat is de missie?
- Wie zijn de andere personages?
- Waar speelt het zich af?
- Wat is het einde?
- Je kan ook wat dieper doorvragen over welk soort personage ze willen zijn: welke soort missie ze op deze wereld zouden willen voltooien/ tegen welk soort onrecht ze zouden strijden? (Maar dit komt in een latere opdracht rond de actie verhalen-posters nog terug.)

Hierna denkt iedereen voor zich uit wat er voor- na zou gebeuren. Dit kan je best uitschrijven of snel schetsen in story board vorm, vooraleer je het uitwerkt. Afhankelijk van de tijd kan je de kinderen enkel het vervolgstuk laten tekenen, of het fragment ook opnieuw laten tekenen. In dit geval is het boeiend om door te werken op hun interpretatie van het bestaande beeld: wie of wat zie je? Wat maak jij er van?



2:

#### MAAK EEN NIEUWE DIALOOG

In deze opdracht ligt de focus op dialogen, hoe personages dingen aan elkaar vertellen en hoe een verhaal verteld wordt. Hierbij gebruiken we de witruimte in de tekstballonnen om een eigen verhaal/dialog te schrijven.

Dit kan individueel waarbij iedereen terug zijn eigen fragment kiest. Of er kan in kleine groepjes gewerkt worden. Het is de bedoeling dat er een eigen verhaal geschreven wordt aan de hand van de beelden: wat zie je, welk verhaal maak je er van. En hoe kan je dit in een dialogvorm neerschrijven?

- Welke geheime boodschappen hebben de personages?
- Wie zijn ze?



- Welke missie ondernemen ze?
- Kan je het verhaal met je eigen woorden vertellen?
- Kan je het vervolg vertellen?
- Waarom denk je dat het zo loopt?

Er is een duidelijk verschil tussen een verhaal en een dialoogvorm: hoe schrijf je een gesprek uit? Je zal zeker moeten focussen op het belangrijkste? Hoe breng je de boodschap over? Zijn er ook geluiden bij?

Geluiden neer schrijven doe je met een onomatopée (**BIJLAGE: 3**). Hoe luid zeg je iets, daarvan hangt de tekstgrootte af. Schrijf je dialogen in de tekstballonnen of maak er zelf nieuwe bij, of maak de tekeningen opnieuw en schrijf je verhaal er bij. Of verknip de beelden zodat er meer of minder plaats is voor tekst,... (veel opties: hier ook afhankelijk van hoe diep je wil graven en hoeveel tijd er is.)

#### opdracht: FILMPOSTER

Iedereen doet soms graag eens alsof ie iemand anders is. Waar droom jij van? Wie zou jij willen zijn? Dat zijn de centrale vragen voor de volgende opdracht. In de huid kruipen van iemand anders is vaak het vertrekpunt voor verhalen in boeken, theater, films.

In deze opdrachten gaan de leerlingen hun eigen alter ego/ personage maken. Door stil te staan bij wie ze zouden willen zijn als ze konden kiezen, en waarom? Het zal de bedoeling zijn een personage te kiezen of te creëren en dit gekoppeld aan een bepaalde missie: wat zouden zij aanvechten? Welk soort onrecht? Dit vertrekpunt moet er voor zorgen dat het net iets dieper gaat dan iemand cool willen zijn.

Enkele vragen:

- Welk soort held/ personage/ geheime figuur wil jij zijn?
- Welk soort kracht heeft dat personage?
- Welke missie heb jij? / Welk onrecht ga jij te lijf?
- Wat zou je dus willen veranderen aan de wereld?

*hongersnood/ oneerlijkheid/ eenzaamheid/ hebzucht/ haat/ triestheid/ oorlog/ bedrog/ ongelijkheid/ woede/ onverschilligheid/...*

- Welke missie heeft King Kong? / Welke missie is er in het theaterstuk?
- Hoe zou je je missie doen slagen?
- Wat heb je daar voor nodig?
- Hoe zie je er uit?
- Welke titel zou je avontuur krijgen?
- Waar speelt het zich af?

Een opwarm-oefening kan het bedenken van een titel zijn. Kan je een actietitel maken die aansluit bij je dagelijkse leven? Bijvoorbeeld: *King Kong op missie naar planeet Supermarkt...*

Het is de bedoeling dat na het stellen van deze vragen en de creatie van een soort alter ego de leerlingen een poster maken van hun avontuur! Oude filmposters zijn hierbij de inspiratiebron: hoe tonen zij de held en het avontuur? In bijlage vind je heel wat voorbeelden!

Hoe wordt de held afgebeeld?/ Hoe is de houding?/ Waar speelt het af?/ Wat zie je op de achtergrond?/ Hoe is de titel geschreven?/ Hoe zijn de kleuren?/...

Gebaseerd op deze oude filmposters ontwerpen de leerlingen nu hun eigen filmposter bij hun missie. Het is de bedoeling dat ze hun eigenheid hierin steken en ze nadenken over hun missie. Dit kunnen ze uitwerken in een tekening (vergeet zeker niet kleur te gebruiken) of in een collage, of een digitale fotocollage als de leerlingen iets minder vaardig zijn.

Hierna kan je hen deze laten voorstellen aan elkaar: waarom hebben ze wat gemaakt?

opdracht theaterstukje opvoeren:

*De geheime missie:*

De leerlingen worden opgedeeld in groepjes van drie personen. In dit groepje gaan ze een kort stukje theater opvoeren. Het vertrekpunt hierbij is dat ze elk een andere rol aannemen en samen een soort van missie opvoeren.

Dit kan meer uitgewerkt waarbij ze zelf dialogen schrijven, kostuums zoeken, attributen maken of meebrengen en ze in verschillende scènes werken. Of dit kan in een kortere tijdsperiode door enkel met 'stills' te werken. Hierbij voeren de leerlingen enkele stilgezette scènes op, die na elkaar getoond samen een verhaal tonen. (Bijvoorbeeld: leerling 1 staat in woedende pose- lln 2 staat in rennende houding- lln 3 ligt op de grond/ scène twee: ...)

Afhankelijk van de vindingrijkheid van de kinderen kan je hen zelf een geheime missie laten kiezen en de personages die erbij horen. Deze moeten wel zo veel mogelijk verschillen van elkaar. Je kan hen ook sturen door een aantal missies aan te brengen met ofwel bijpassende personages of hen hierbij personages laten creëren.

Mogelijke missies:

- Er is een aap ontsnapt uit de zoo en deze heeft een winkel overvallen. Nu moet de aap gevonden worden (spoor van bananenschillen volgend) en teruggebracht vooraleer deze op straat mensen lastigvalt.
- Een boot is gestrand op een onbewoond eiland, en de bootbewoners komen in contact met de eilandbewoners. Er is veel onduidelijkheid door het verschil in taal. Er ontstaat een conflict omdat de bootbewoners zich te goed thuisvoelen, en van een geheime schat dromen en deze willen gaan zoeken. Uiteindelijk gaan beide groepen op zoektocht, vinden de schat en vieren het goede eind aan het kampvuur met een dansavond.
- Er is een vreemd wezen toegekomen in het drop (alien/ monster/reus/...) met een immense honger en enerzijds willen sommigen deze helpen en anderzijds wordt het wezen weggejaagd. Uiteindelijk blijkt het wezen op

bezoek te willen gaan bij zijn zus (ook een raar wezen) die in het dorp woont. Eind goed al goed.

- Een bankovervaller gaat lopen met al het geld van de bank. Een superheld tracht deze te vangen maar wordt afgeleid door een vrouw/man op wie deze verliefd is. Ook de moeder van de superheld komt zich moeien, en uiteindelijk blijkt de dief een verloren broer/zus van de superheld.
- Iemand wordt wakker na een dutje en blijkt 300 jaar later in de toekomst te zijn terecht gekomen. Na de ontmoeting met de toekomstige wereld en zijn bewoners gaat het personage op zoek naar een voertuig om een trip te maken en te gaan zwemmen. Maar al het water is zo koud dat het personage in een ijsblok verandert. Rare figuren helpen deze, er is spraken van verliefdheid en jaloezie ten opzichte van het personage bij de toekomstbewoners.

Enkele concrete vragen voor de leerlingen bij het voorbereiden:

- Wie is wie: kan je van elk personage enkele kenmerken neerschrijven qua karakter en eventueel uiterlijk?
- Wie speelt wie?
- Hoe verhouden deze personages zich tegenover elkaar? Wie is wiens vriend of vijand, of welke andere gevoelens komen aan bod? Dit kan je schematisch neerschrijven, met pijltjes.
- Kan je de verschillende stappen uitschrijven of tekenen in een storyboard? **BIJLAGE: 4**

Na enkele keren te oefenen kan elk groepje zijn stukje opvoeren voor de groep. Nabespreken kan hier ook, waarbij je vooral kan vragen naar hoe het was om iets op te voeren.

*Hoe was het om een verhaal te brengen? Was alles duidelijk? Heb je de essentie kunnen zien/ tonen? Hoe hebben ze verschillende karakters getoond? Hoe hebben jullie de verhalen zelf gemaakt of aangevuld? Welke missie primeerde? Hoe verschilden de groepjes? Heb je hierbij iets gehad aan het theaterstuk King Kong?*

4:

## DROMEN UIT DE KINDERTIJD

Gesprek over kindertijd- dromen:

Een ander belangrijk thema in het theaterstuk is het verlies van de dromen die je in je jeugd hebt. Het verlies van de naïeve blik op de werkelijkheid en de kracht van het geloven in elk verhaal, je eigen verhaal te maken van de werkelijkheid.

Dit kan de aanleiding zijn tot een klasgesprek. Omdat de leerlingen nog volop of net na deze periode staan kan de centrale vraag zijn wat hun dromen zijn, hoe zij hun toekomst zien. Hebben zij geheime dromen over

avonturen die ze zouden willen beleven? Dit kan leiden tot een heel open gesprek.

Wat zou jij willen worden/ wie wil jij zijn?

Hoe denk je dat jij binnen 30 jaar bent?

Waar droom je van?/ Zijn er avonturen die je zéker zou willen beleven?

Denk je dat dit kan/ Trek je je daar niks van aan?

Om het gesprek wat te sturen kan je ook werken met een aantal kernwoorden die je op het bord schrijft; of in een woorden-spin:

*grootste droom/ avontuur/ binnen 30 jaar/ familie/ veranderen in/ geheime missie/ als je mocht kiezen dan.../ vrienden/ groot geheim/ waar wil je zijn?/ beroep/ ...*

schrijfpdracht een lijstje voor de toekomst:

Het idee van een lijstje van dingen die je wil gedaan hebben is gelinkt aan de *bucket list*. Het idee van een *bucket list* is een lijst met dingen die iemand nog gedaan wil hebben voordat hij sterft. Het woord komt misschien van *kick the bucket*, wat overeenkomt met de pijp uitgaan.

Hieraan gekoppeld kan je de leerlingen vragen om een lijstje op te maken: welke dingen wil je gedaan hebben binnen de komende dertig jaar? Welke missies wil jij ondernemen? En waarom?

#### **BIJLAGE:5**

- Ik zou wel proberen om verder te kijken dan een lijstje toffe activiteiten maar ook vooral te polsen naar waarom? Welk doel hebben ze voor ogen, en wie zouden ze willen zijn/ worden?

schrijfpdracht brief:

Een andere opdracht rond dromen en toekomstverwachtingen is een brief aan jezelf. Je kan de leerlingen vragen een brief te schrijven aan hun toekomstige zelf, ze kiezen hierbij zelf welke leeftijd. In deze brief schrijven ze neer hoe ze nieuwsgierig zijn naar de toekomstige versie van zichzelf en schrijven ze hun verwachtingen neer.

Bijvoorbeeld: *Beste ikzelf binnen 40 jaar, groetjes van jezelf op 10 jarige leeftijd. Ik denk dat je intussen al erg oud bent en ook al verrimpeld. Hoe gaat het daar? Woon je nu echt in een hutje in de bergen? Ik hoop dat het goed gaat met je geiten die je daar houdt en ook hoop ik stiekem dat je écht met Karelkje samen bent (want ik vroeg hem nog steeds niet of hij ook verliefd is op mij)...*

Qua vorm kan het helpen om de kinderen een aantal beginzinnen te geven die in deze briefvorm passen. Bijvoorbeeld: Ik hoop dat je.../ Ik denk dat je nu.../ Ben je nu echt een... ?

Je kan de kinderen achteraf elk een envelop laten maken en de brieven effectief dicht te plakken en te adresseren aan zichzelf, en bij te houden tot ...



### De eerste kus:

In het theaterstuk heeft Junior zijn eerste kus. Hij droomt er al een hele tijd over het knappe meisje van zijn klas te kussen, nadat het gebeurt is is hij blij maar ook wat teleurgesteld.

Hoe beelden jullie een eerste kus in? Zoals in de film? Met wie en waar?

Dit zijn vragen waar de kinderen waarschijnlijk ook mee in hun hoofd zitten. Deze vragen kunnen aanleiding zijn voor een gesprek als de groep hier openlijk over durft te praten of kan je hen vragen dit neer te schrijven in een kort tekstje. Getiteld: *de eerste kus van mijn dromen...*

## **BIJLAGES :**

### **1:**

King Kong

Soort            Prehistorische gorilla

Hoogte         5.4 - 45 meter

Gewicht        25 - 20.500 ton

Krachten en vaardigheden        Beschikt over enorme fysieke kracht en uithoudingsvermogen. Kan in Japanse versie elektriciteit manipuleren.

King Kong is een fictieve enorme gorilla, die op het eveneens fictieve eiland Skull Island woont. Dit eiland wordt tevens bevolkt door andere prehistorische reuzendieren, waaronder dinosauriërs. King Kong werd bedacht door Merian C. Cooper, en voor het eerst ten tonele gevoerd in de gelijknamige film uit 1933.

King Kong is inmiddels uitgegroeid tot een cultureel icoon. Hij is te zien geweest in meerdere Amerikaanse en Japanse films, waaronder in een cross-over met Godzilla. Tevens komt hij ook in veel andere media voor zoals boekenreeksen en twee televisieseries. Kong wordt in de verschillende media afwisselend neergezet als een monster of als een tragische antiheld.

([https://nl.wikipedia.org/wiki/King\\_Kong](https://nl.wikipedia.org/wiki/King_Kong))

### **2:**

Pseudoniem

Een pseudoniem (Oudgrieks: ψευδώνυμον, letterlijk "valse naam"), alias (Latijn) of schuilnaam is de aangenomen naam van een of meer personen die duidelijk afwijkt van de corresponderende persoonsnaam of persoonsnamen. Het pseudoniem is een zelfgekozen naam en moet dus worden onderscheiden van een door anderen verleende bijnaam. Een pseudoniem wordt veelal aangenomen voor gebruik in de publieke ruimte. Een persoon kan een of meer pseudoniemen aannemen, maar ook kan een groep mensen onder één pseudoniem werken, zoals het wiskundecollectief Nicolas Bourbaki. Het pseudoniem bestond al voor de uitvinding van de boekdrukkunst.

Soms verwijst een pseudoniem als anagram of palindroom naar de echte naam van de kunstenaar, zoals Marc Sleen voor Marcel Neels. Ook kan het pseudoniem verwijzen naar een hoedanigheid van de persoon, zoals Multatuli, Latijn voor "ik heb veel geleden", een pseudoniem van Eduard Douwes Dekker, of naar een beroep, zoals De Schoolmeester voor Gerrit Jz. van de Linde, die werkzaam was op een kostschool, of Lee Towers voor Leen Huizer, die van beroep torenkraanmachinist was.

Er bestaan enkele andere begrippen die een zekere betekenisoverlap hebben met de term pseudoniem, maar toch niet snel een "pseudoniem" genoemd zullen worden. Voorbeelden:

- Een deknaam of codenaam wordt aangenomen door (of toegewezen aan) speurders of spionnen die zich met het oog op hun geheime missie voordoen als een ander. Informanten van de Stasi van de voormalige DDR kregen een deknaam met daarvoor de letters "IM" voor Inoffizieller Mitarbeiter, onofficiële medewerker, zoals "IM Schubert", de deknaam van Holm Singer.

- Een nom de guerre (Frans: oorlogsnaam) was oorspronkelijk de naam die een strijder in een oorlog aannam om daarmee faam te verwerven, maar de term wordt ook ruimer toegepast, bijvoorbeeld voor polemisten.

- Een nickname is een zelfgekozen naam die de anonimiteit van de gebruiker op internetfora moet waarborgen. Een nickname kan vrij sterk afwijken van een gewone persoonsnaam, bijvoorbeeld omdat er cijfers of symbolen in voorkomen.

(<https://nl.wikipedia.org/wiki/Pseudoniem>)

3:

Onomatopée: Een onomatopée of klanknabootsing is een woord dat fonetisch het geluid dat het beschrijft nabootst of suggereert. Zo kan iemand wel het geluid van een piepende muis nadoen, maar alleen maar beschrijven als piepen. Ook gakken, kwaken, kwekken, sissen, tjilpen, hikken, kraken, zappen, en zoemen zijn voorbeelden van dit soort onomatopéeën.



(<https://nl.wikipedia.org/wiki/Onomatopée>)

4:

Storyboard

Het storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scènes uit een filmscript zoals de regisseur ze voor ogen heeft. Ze zijn bedoeld om de acteurs en de crew te helpen een beeld te krijgen van hoe de scène eruit moet komen te zien.

Sommige storyboards zijn niet per se voorzien van alle uiteindelijke details, maar geven enkel een globaal idee van het script. Een andere vorm van het storyboard geeft juist in detail alles weer. Veelal worden zulke storyboards toegepast bij het voorbereiden van logistiek en/of

technisch ingewikkelde scènes. Denk hierbij bijvoorbeeld aan stunts zoals auto-achtervolgingen, crashes of scènes waarin explosies worden gebruikt.

Een storyboard bestaat doorgaans niet alleen uit tekeningen, maar ook uit geschreven informatie zoals de personages, het perspectief van de camera en een korte beschrijving en de duur van elk shot.

([https://nl.wikipedia.org/wiki/Storyboard\\_\(filmtechniek\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Storyboard_(filmtechniek)))



## 5:

Het idee van een *bucket list*:

Een bucketlist (letterlijk: emmerlijst) of loodjeslijst is een lijst met dingen die iemand nog gedaan wil hebben voordat hij sterft. Het woord komt misschien van kick the bucket, wat overeenkomt met de pijp uitgaan. Terminaal zieke mensen stellen soms nog een bucketlist op. Ook mensen die gezond zijn en variatie in hun leven willen hebben (om bijvoorbeeld uit de dagelijkse sleur te raken) stellen een bucketlist op. De naam is vooral bekend geworden door de in 2007 uitgekomen film *The Bucket List*.

Het opstellen en eventueel publiceren van de lijst helpt bij het realiseren van de gestelde doelen. Bij het opstellen kan bijvoorbeeld uitgegaan worden van de levensverwachting, van wat men als kind altijd al wilde doen of nagaan waarvan men het meeste spijt zou hebben als het tijdens het leven niet gedaan zou worden. )