

HVVBM_script_2.7_07_05

Het verhaal van Blue Moore
of hoe ik leerde ontwerpen in de lijn van de menselijke bestemming.

Cast

Blue Moore.....Joffrey Hoijer
Computer.....Gert Dumbar
Collega 1.....?
Collega 2.....?
Collega 3.....?
Collega 4.....?

Algemene notities:

1. Het verhaal is als een realistische komedie, dit houdt in dat de acteurs emoties en houdingen realistisch weergeven, maar zo nu en dan uitstapjes maken naar bizarre of superrealistische weergave. Het acteer werk is nooit het zogenaamde komische acteer werk.
2. De sets zijn realistisch en op locatie opgenomen.
3. Sommige scènes zullen gebruik maken van special effects. Deze special effects zijn simpel en duidelijk te herkennen als effect. In deze scènes is het effect dan ook de basis van de scène.

Intro zoals alle intro van Joffrey's Filmpjes

Scène 1

1. Shot van lege straat 's ochtends met een aantal auto's. Geluid van de wind die voorbij raast.

>NARRATOR

In het jaar 2007 schreef Joffrey Hoijer, student Grafische en Typografische Vormgeving aan de Koninklijke Academie van Beeldende kunsten een 7 tal niet zo nieuwe kenmerken voor de toekomst. Deze 7 niet zo nieuwe kenmerken wilde hij gebruiken voor zijn afstuderen. Echter zijn ideeën werden afgekeurd door de eindexamen commissie van de academie. Deze wijze commissie vond niet dat zijn ideeën een logisch gevolg waren van de menselijke bestemming. Joffrey Hoijer studeerde daarom cum laude af op het onderhouden van Zuid Amerikaans Chincilla's in een typografische omgeving en werd een vrije autome ontwerper bij een klein ontwerp bureau in Putten.

2. Shot van lege straat 's ochtends met een aantal auto's. Vogel perspectief. Muziek begint (vrij rustig ontwakende muziek)
3. Shot van straatnaam bord met de tekst. Naam Hoofdrol Speler
4. Shot van straat met wegrijdende auto. Vogel perspectief.
5. Shot van auto van achteren met uiteindelijk knipperlicht. naar rechts.
6. Shot van wegwijzer ook naar rechts met de teksten: Computer: Gert Dumbar. Naam Bijrol 2. Naam Bijrol 3. Naam Bijrol 4. Naam Bijrol 5.
7. Shot vanaf viaduct van auto's
8. Shot vanuit auto rijdend op de snelweg.
9. Shot van wegwijzer me de tekst. Director Joffrey Hoijer
Camera: Jelle, Remy Hoijer, ?
10. Shot van auto's rijdend vanaf zijkant kikvors.
11. Shot van wegwijzer me de tekst.

Script: Oncko Stuiveling & Joffrey Hoijer
Muziek: Princess Lesley

12. Shot auto's in auto vanuit achterruit.
13. Shot van wegwijzer me de tekst.

Styling
?

Special Effects
Joffrey Hoijer

Geluid
Paul & Joffrey Hoijer

Editor
Paul

14. Shot vanuit auto die fabrieks terrein oprijd en gaat parkeren.
15. Shot vanuit vogelperspectief van auto die parkeert.
16. Shot kikvors van deur die opengaat en een been die uitstapt.
17. Shot van voeten die lopen naar binnen richting kantoor.

Scène 2

>NARRATOR

Ons verhaal begint ergens in de tweede helft van de zogenaamde 21 eeuw van onze geschiedenis. De 7 niet zo nieuwe kenmerken voor de toekomst van Joffrey Hoijer zijn in vervulling gegaan. De menselijke bestemming nadert zijn ontknoping.

1. Voeten blijven even staan bij een balie even geen geluid/muziek.
2. Voeten lopen weer verder.

>NARRATOR

Dit is het verhaal van Blue Moore. Hij is hoofd ontwerper bij een gerenommeerd ontwerp bureau in Amsterdam en bezig met een idee voor een film die binnenkort voor een grote opdrachtgever geschoten zal worden. Hij heeft al vele ideeën afgeleverd en reeds vele prijzen in ontvangst genomen. Toch voelt hij dat het deze keer anders zou gaan.

Scène 3

1. Shot vanuit voeten naar bovenlichaam Blue Moore zittende aan zijn bureau. (Geen muziek). De computer maakt een geluid.
2. Shot vanaf einde shot 3.1 inzoomen op het gezicht van Blue Moore.
3. Shot van COMPUTER
Goedemorgen senior ontwerper Blue Moore, is alles naar wens? (Positief geluidseffect) Uw werk van gisteren is goed bevonden door de commissie? (Positief geluidseffect) Kan u kan doorgaan met uw werk in het hetzelfde tempo? (Positief geluidseffect) Dan kan u nu beginnen. Ik wens u een vruchtbare dag. (Positief geluidseffect)

Scène 4

1. Op het filmbeeld verschijnt op een schets blaadje geschetst het logo van Het verhaal van Blue Moore of hoe ik leerde ontwerpen in de lijn van de menselijke bestemming. De camera zoomt uit en geeft een blik met alle schetsen die gemaakt zijn voor dit project. Blue Moore zit stil op een stoel ervoor. Netjes aangekleed in pak.

Op het scherm verschijnt: Niet zo nieuw kenmerk nummer 5: De ideeën economie.

2. Shot gezicht van Blue hij kijkt vol afgrijzen naar zijn computer en kijkt dan weer naar de muur.
3. Blue staat op en begint de muur te veranderen. Verfrommelt de schetsen en gooit ze in de papierbak.
4. Hand en papier waarop wordt gekrast en bij geschreven.
5. Blue plakt het papier op de muur en verandert van alles.
6. Blue gaat weer zitten en kijkt naar de muur en dan weer naar zijn computer.
7. Shot op gezicht van Blue hij kijkt vol afgrijzen.
8. Shot van COMPUTER
Goedemorgen senior ontwerper Blue Moore, is alles naar wens? (Positief geluidseffect) Uw werk wordt goed bevonden door de commissie? (Positief geluidseffect) Kan u kan doorgaan met uw werk in een sneller tempo? (Positief geluidseffect) Dan kan u nu beginnen. Ik wens u een vruchtbare dag. (Positief geluidseffect)

Dan een herhaling van shot 3 t/m 7 in een versneld tempo en in shot 7 steeds meer afgrijzen en wanhoop in het gezicht.

Scène 5

1. Blue Moore zit op stoel en kijkt wanhopig.
De computer maakt een geluid.
2. Blue gaat achter de computer zitten.
3. Shot van het gezicht van Blue

COMPUTER

Goedemorgen senior ontwerper Blue Moore, is alles naar wens? (Positief geluidseffect) Uw werk wordt goed bevonden door de commissie? (Positief geluidseffect) Kan u kan doorgaan met uw werk in een hoger tempo? (Negatief geluidseffect) De commissie dringt erop aan dat u in een hoger tempo doorgaat met u werk. Anders moet zij stappen ondernemen. Stemt u in met het verhogen van uw werktempo? (Positief geluidseffect) Dan kan u nu beginnen. Ik wens u een verder vruchtbare dag. (Positief geluidseffect)

4. Uitzoomen op het gezicht.

Er gaat een bel om de Pauze aan te kondigen
5. Camera volgt Blue op zijn weg naar de Kantine.
Dit shot geheel in slow motion.

Scène 6

In beeld Niet zo nieuw kenmerk nummer 5: Narrowcasting Deze scène wordt geheel in stop motion geschoten. Dus met fotocamera's waarna alle beelden weer in de film worden gemonteerd. Daarna worden de teksten weer met voice-overs in gesproken.

1. Deur gaat open
Blue gaat aan een lange tafel zitten waar vijf collegae al zitten.
2. Blue tussen twee collegae in.
3. Shot vanaf het midden van de tafel waarbij alle mensen aan tafel worden gefilmd.
4. Shot 3 stopt bij het van hoofd collega 1 die begint te praten.

Dan wisselende de shot van de Collegae zich snel af.

5. COLLEGA 1
Ik heb gisteren die documentaire van de bekeken over WOII
6. COLLEGA 2
Oh die krijg ik niet aangeboden in mijn profiel, ik heb gekeken naar Manchester-Barcelona. Die Champions Cup wedstrijd weet je wel.
7. COLLEGA 3
Die wedstrijden staan niet in mijn persoonlijke profiel wel dat verslag over het regenwoud in Brazilië.
8. COLLEGA 4
Ik heb hard gelachen om Montey Python's flying circus.
9. COLLEGA 1
Die serie heb ik vroeger op de digitale televisie wel eens gezien. Maar wist je dat het bijna fout was gegaan bij de ontsnapping uit Duinkerken.
10. COLLEGA 2
In de vierde minuut scoorde De La Penna met een schitterende goal in de bovenhoek. De keeper kon er maar net bij.
11. COLLEGA 3
Waarbij de grijze gorilla vroeger alleen in Afrika voorkwam. Terwijl hij zich nu prima red in de amazone.
12. COLLEGA 4
En dus riep mister Faalt op dat moment net toen die Duitsers binnen kwamen. Dat was natuurlijk hilarisch ik lag compleet dubbel.
13. COLLEGA 2
Goal maar dat was pas de eerste helft dus als je dan de wedstrijd niet opslot zet heb je in de tweede helft problemen. Dat is logisch.
14. COLLEGA 1
Terwijl die Duitsers het maar niet voor elkaar kregen om de geallieerden te stoppen in de buitenste wijken van Berlijn. Hadden ze ook niet moeten doen want de Russen stonden al aan de poorten.
15. Shot Blue Moor zit stil maar zijn ogen bewegen snel. vanaf hier alleen maar Shots van monden afgewisseld met het gezicht van Blue.
16. COLLEGA 1
Maar het gebeurde vroeger bij die mensen juist dat.
17. COLLEGA 2
Kleine kabouterjtes gingen dansen aan van die zilveren stokjes
18. COLLEGA 3
Met daarop gemonteerd zo'n enorme bal dat niemand dat schot nog aan kon zien komen, dat riep ik dus al. Dus eigenlijk jouw verhaal Blue. Het verhaal van Blue Moore.
19. Shot Blue Moor zit stil maar zijn ogen bewegen snel. Zijn gezicht vertrekt naar gekte.
19. COLLEGA 4
Of hoe ik leerde ontwerpen
20. COLLEGA 1
in de lijn van de menselijke bestemming.
21. Shot Blue Moor zit stil maar zijn ogen bewegen snel. Zijn gezicht staat nu op Grote gekte.
22. Er gaat een bel en iedereen staat op om weer aan het werk te gaan. Blue verlaat als laatste de zaal. Opent de deur.

Scène 7

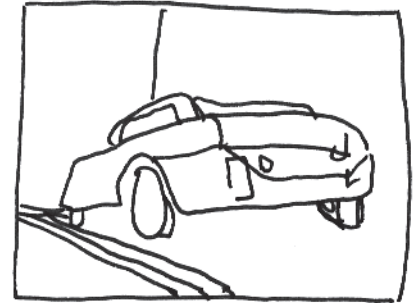
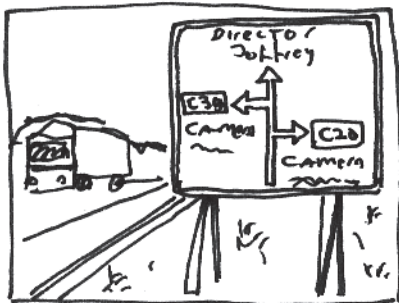
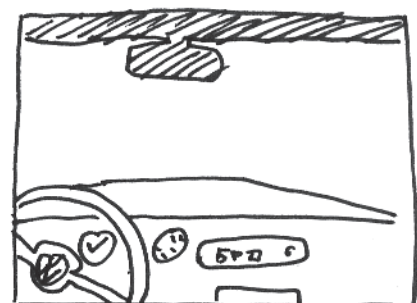
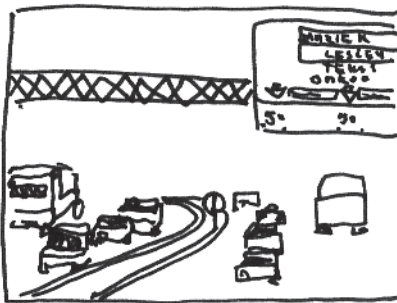
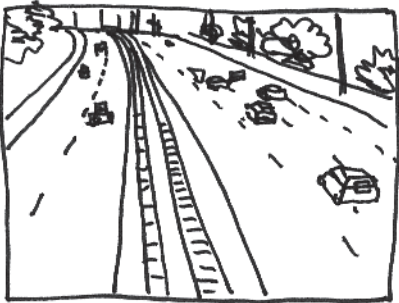
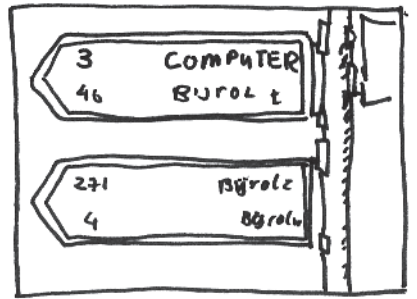
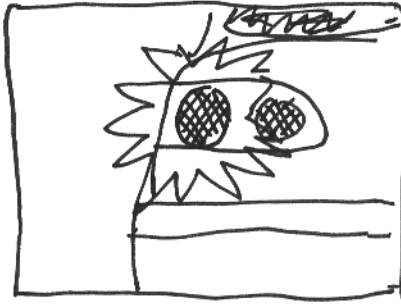
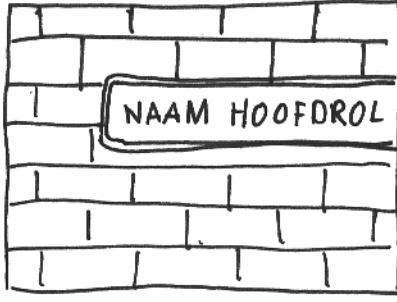
1. De deur van het kantoor van Blue gaat open en loopt naar binnen en gaat zitten op zijn stoel de camera beweegt mee.
2. Blue Moore zit op stoel en kijkt wanhopig naar de muur en kijkt dan weer naar zijn computer. De computer maakt een geluid.
3. Op het film scherm verschijnt: Niet zo nieuw kenmerk nummer 4: Bevrijding dankzij de microchip. Begeleid door een dreun.
4. Shot van het gezicht van Blue
5. Shot van handen die proberen te tekenen maar het lijkt nergens op.
6. Shot van gezicht Blue totaal ontredderd
Geluid van computer gaat weer aan/

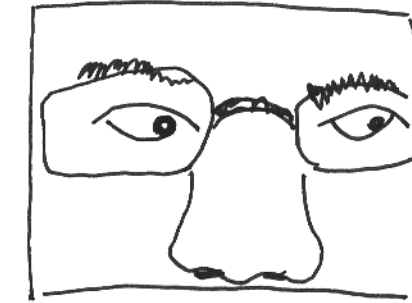
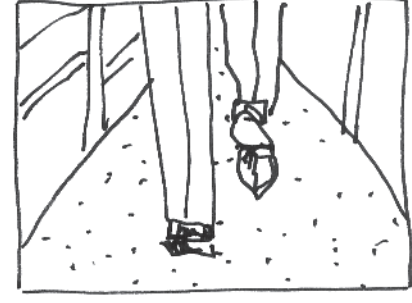
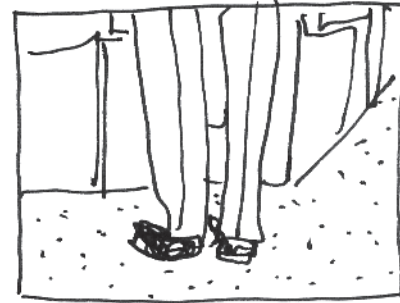
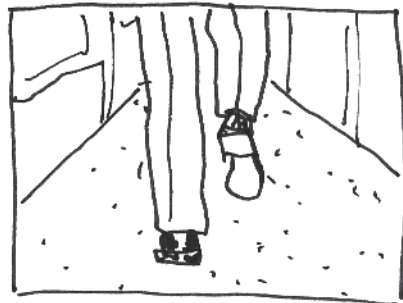
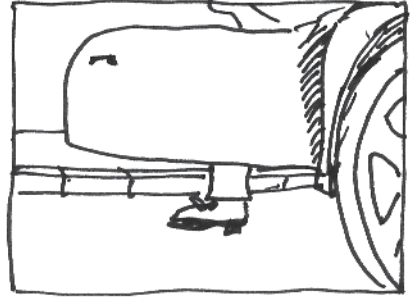
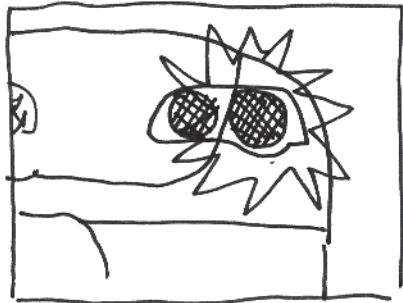
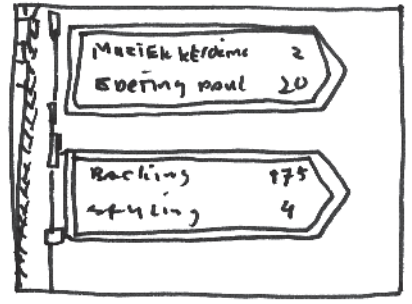
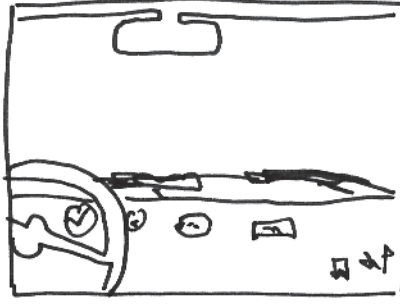
COMPUTER

Goedemiddag senior ontwerper Blue Moore, is alles naar wens? (Negatief geluidseffect) Wenst u professionele begeleiding van onze neuro psycholoog? (Negatief geluidseffect) Uw werk wordt niet goed bevonden door de commissie? (Negatief geluidseffect) Kan u kan doorgaan met uw werk in een hoger tempo? (Negatief geluidseffect) De commissie dringt erop aan dat u in een hoger tempo doorgaat met u werk. Anders moet zij stappen ondernemen. Stemt u in met het verhogen van uw werktempo? (Negatief geluidseffect) Wanneer u niet instemt zijn wij genoodzaakt stappen te moeten ondernemen. Stemt u in met het verhogen van uw werktempo? (Negatief geluidseffect) Negatief geluidseffect blijft nu aanhouden >

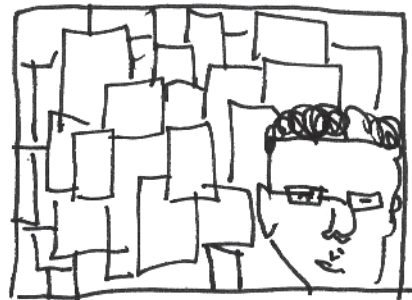
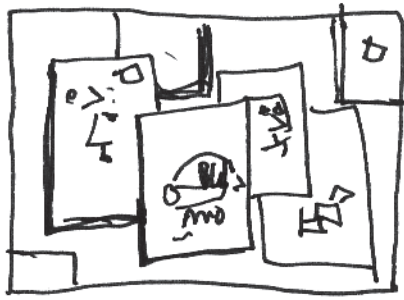
5. Uitzoomen op het gezicht van Blue.
6. Blue staat op met getekend geweer
De wand met schetsen er achter is veranderd in het affiche van de ideeën economie, Blue gaat ervoor staan en schiet de lamp uit. Een aanhoudend Negatief geluids effect volgt
7. De aftiteling begint

HVVBM_storyboard_2.7_07_05



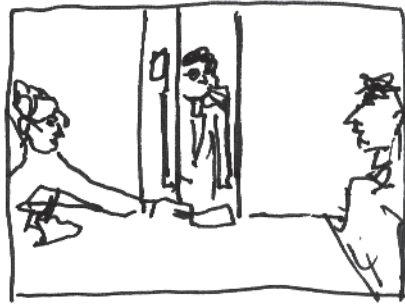
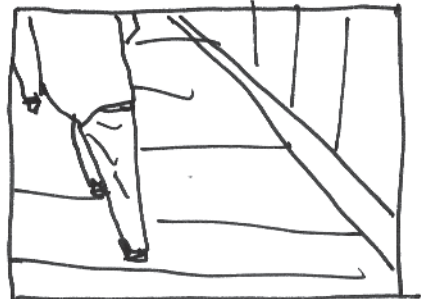
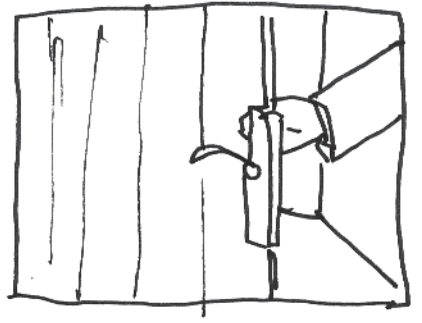
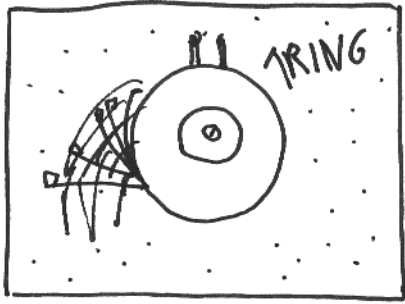


of hoe ik leerde
BLUE
(het) FABULEUZE
MOORE



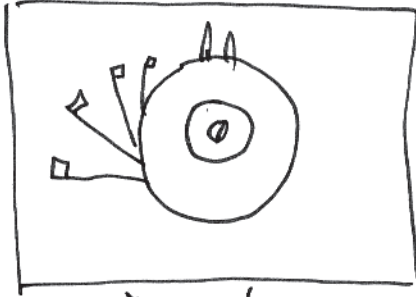
NIET ZO NIEUW kenmerks
DE ideeën economie





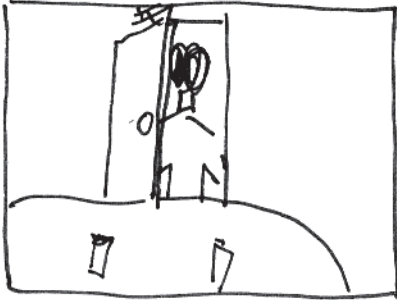


hoofd Blue in shots
tussen door. Lohop zweeft
druppels op het laatste
shots

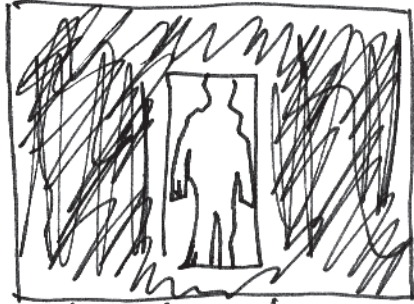


* Bel
teloo staat stil
dus foto maar je
hoort in wel

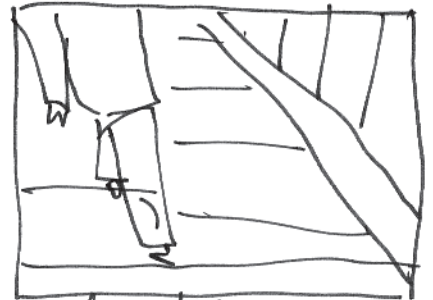
collega' loop weg



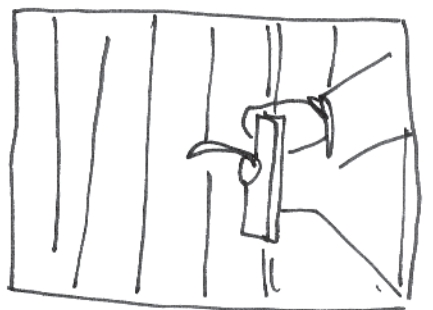
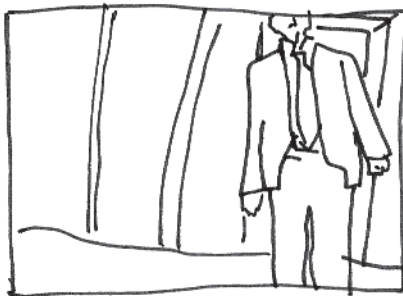
weglopen



schroefte met bouwlampe



Zelfde als heenweg
maar dan terug gespeeld



moment waarop scène is
weer vooruit lopen
DAARNA weer eerste
scène is



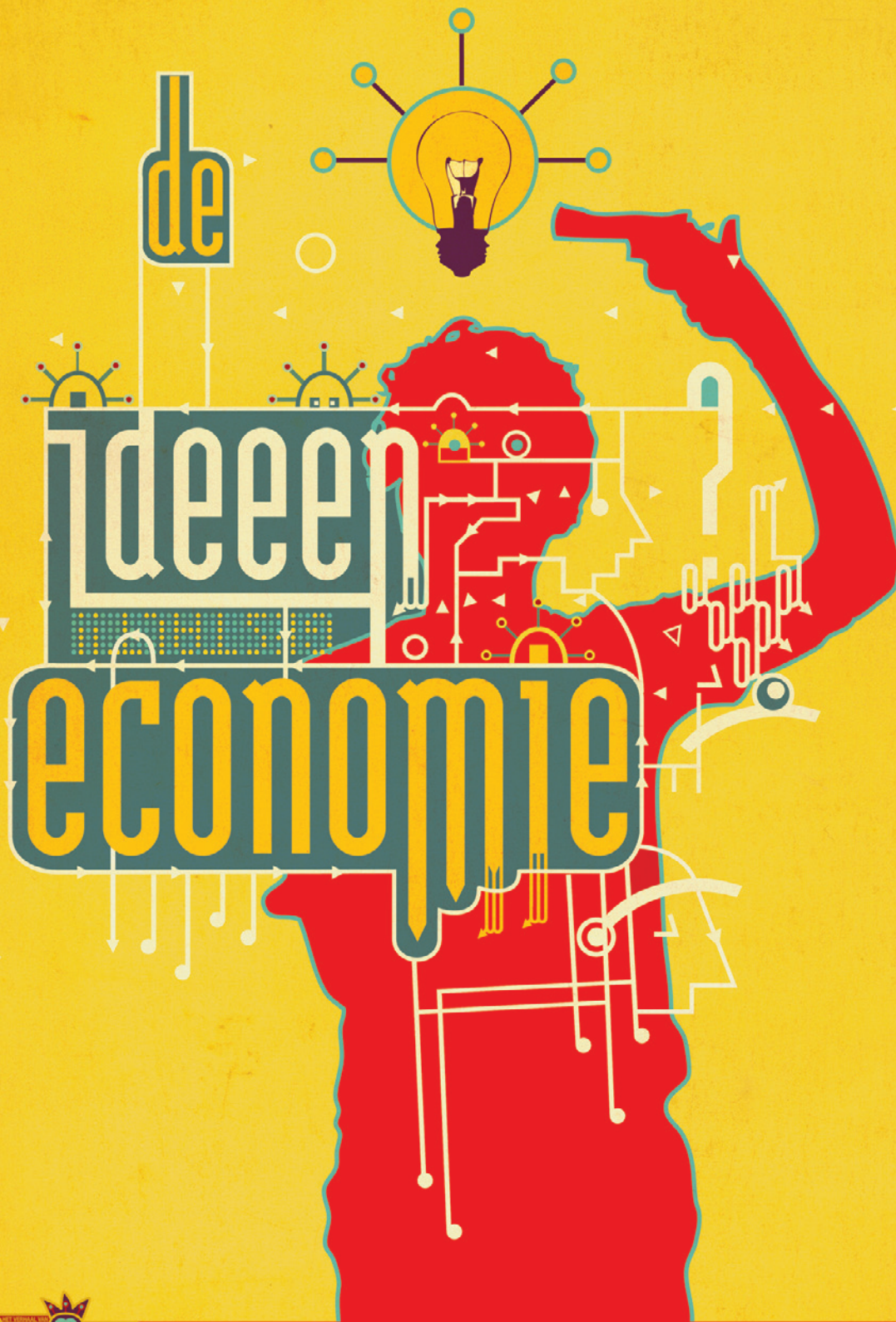
schets - met uiteindelijk
Blue die erin is
verfronden zelfde
schetsen als bij de
expositie

de
afnemende
betekenis van
Afstand

Blue Moore

NIET ZO NIEUW KENMERK

2
NI



Blue Moore
OP HET NIEUW IN LEZERS ONTVANGSTEN IN DE CLAS VAN DE MIDDELENE BEWEGING

NIET ZO NIEUW KENMERK

6
nr

TEURTOEGANG

dankzij de

microchip

DE OORSPRONG VAN
Blue Moore

OP HOU IN LEERDE ONTWERPEN IN DE LIAISON VAN DE MENINGELIJKE BESTEMMING

NIET ZO NIEUW KENMERK

4

nr