

In alle bestaande hoofdstukken en in een apart, nieuw hoofdstuk scenario en regie documentaire wordt ingegaan op de specifieke kenmerken van het maken van een documentaire. Aangezien dit naast onderstaande 70 pagina's aan toevoegingen nog eens meerdere tientallen pagina's behelst, en u het boek 'speelfilms maken' heeft aangeschaft (en dus niet documentaires), vindt u deze toevoegingen niet in deze update.

Les 1. Apparatuur

Scherpstellen

[...]

Een aparte opmerking wil ik maken over het scherpstellen met HD camera's (*high definition* – zie pagina 2). Niet elke HD camera heeft een zoeker van HD kwaliteit. Of het plaatje in de zoeker is gewoon te klein om goed te kunnen zien of je wel echt helemaal scherp bent. Het gevolg is, dat wat in de zoeker scherp leek, op een HD-tv onscherp kan blijken. Er zijn twee remedies. De makkelijkste en de beste is om een HD-monitor aan de camera te koppelen. De camera heeft echter ook een uitvergroot-functie, waarmee je een stukje van het beeld in de zoeker kunt uitvergroten om vast te stellen of dat scherp is. Dit is wat minder praktisch in de bediening, maar vooral erg lastig als je het wilt gebruiken tijdens een scherpteverlegging.

Videosystemen

[...]

digitaal

Digitale video is een enorme vooruitgang op analoge video. De beeldkwaliteit is zo goed, dat zelfs met consumentencamera's professionele beeldkwaliteit geleverd kan worden. Vooral de grotere contrastomvang, de heldere kleuren, de afwezigheid van storing en ruis en het scherpere beeld vallen op. Het nadeel van digitale consumentencamera's zit hem vooral in de slechte mogelijkheden tot handmatig instellen.

DVD	Camera's die op dvd opnemen bestaan, maar zijn alleen voor consumentendoeleinden geschikt. De dvd is wel hét medium om je film op behoorlijke kwaliteit te verspreiden.
Digital-8	Digitale versie van Hi-8, kan ook Hi-8 aan (digitaal en analoog in één). In principe alleen voor de consumentenmarkt.
DV(C)	Digital Video (Cassette). Vooral voor consumenten maar er zijn ook camera's die zeer geschikt zijn voor het professionelere werk. Met de termen DV en mini-DV worden tegenwoordig meestal hetzelfde bedoeld. Uitstekend geschikt voor de beginnende filmer.
DVCAM	Concurrerend systeem van Sony; net beter en betrouwbaarder dan DV. Ook als XDCAM, die in plaats van videotape optische schijven gebruikt.
DVCPRO	Professionele versies van Digital Video.
Digital Betacam (Digibeta), Betacam-SX	Nieuwere, digitale versies van Betacam; professioneel en (erg) duur.

High Definition

Digitale video is al een grote stap vooruit, een grotere stap vooruit is HD (High Definition). HD heeft een grotere resolutie. Dat wil zeggen dat het aantal beeldpuntjes groter is. Een beeldpunt kan maar één kleur bevatten en al die gekleurde punten samen vormen je beeld. Een beeld dat uit 525x480 punten bestaat is van veel mindere kwaliteit dan een beeld dat uit 1280x720 beeldpunten bestaat. Daarom zijn HD-opnames veel beter geschikt om 'op te blazen' tot bioscoopfilm – dat gebeurt trouwens ook regelmatig. HD-opnames leveren in het algemeen betere kwaliteit tv beelden af, zelfs als je ze op een gewone tv afspeelt. Om de spectaculair betere beeldkwaliteit te kunnen zien heb je een speciale HD-televisie nodig¹.

In Nederland is HDTV nog geen gemeengoed, omdat er nog maar weinig televisiekanaalen in HD uitzenden. Ook gewone dvd's hebben geen HD. Maar in het buitenland, met name in de VS, gaat het hard, waardoor het slechts een kwestie van tijd is tot het hier ook aanslaat. Hou er rekening mee dat als je op HD gaat werken, dat je bij de montage ook HD aan moet kunnen. Dat betekent een computer met forse rekenkracht, een beeldscherm en een goede videokaart die de resolutie van HD aankunnen (maximaal 1440x1080 pixels, dat is hoger dan wat de meeste standaard beeldschermen en computers aankunnen). Maar ook de software die je gebruikt moet HD aankunnen. Zie ook Appendix E.

Blu-Ray, HD-DVD

Aanstormende vervangers van de dvd die ook HDTV aankunnen. Digitale tv en Blu-Ray/HD-DVD is daarop het (komende) antwoord. Uiteraard niet om mee op te nemen, maar wel als verspreider van je HD-film.

HDV HD versie van DV. HDV was aanvankelijk alleen voor professionele doeleinden beschikbaar maar rukt op richting consumentenmarkt. Goed nieuws voor de beginnende en semi-professionele filmer!

HDV comprimeert het beeld en kan het wegschrijven op een standaard DV tape. Als je veel geld hebt en het echt goed wilt, zijn er onder andere de volgende professionele varianten:

XDCAM HD De HD variant van XDCAM.

DVCPRO HD De HD variant van DVCPRO, ook bekend als DVCPRO 100.

HDCAM (SR) De HD varianten van Betacam.

1. Let op: een tv die 'HD-ready' is kan wel HD-beelden afspelen, maar toont ze meestal met een lagere resolutie (beeldkwaliteit) dan een echte HDTV (Full-HD).

Les 2. Het shot

Niet geplande shots

Als cameraman bij een documentaire, een improvisatie of een reportage weet je meestal niet wat er precies gaat gebeuren. Maar dat wil nog niet zeggen dat het dan maar een kwestie is van camera aanzetten en maar zien wat er gebeurt.

Ten eerste moet je weten waar je bent, waarom je daar bent, wat je wilt filmen, en met welke insteek. Als je rollen filmt: wil je dat zo objectief mogelijk filmen, of kies je een partij? Als je een interview gaat opnemen: is het een persoonlijk interview of een zakelijk interview? Hoe betrokken of afstandelijk wil je met wie zijn? Niet dat je altijd de keuze hebt om je cameravoering daarop aan te passen. Je bent lang niet altijd vrij om te kiezen waar je gaat staan. Alleen de zoomknop (je kader) en de focus heb je altijd onder controle.

Je eerste en belangrijkste doel is om de gebeurtenissen zodanig te filmen dat de kijker kan zien wat er gebeurt. Je tweede doel is om te filmen op een manier die past bij het verhaal dat je wilt vertellen. En pas als laatste komt de schoonheid van je shot.

Wil de kijker duidelijk kunnen zien waar het om gaat, dan moet je niet te wijd filmen zodat je belangrijke details mist, maar ook niet te close zodat je geen overzicht hebt. Wees echter niet te laf. Een film die alleen maar uit brave mediums bestaat wordt oersaai. Durf ook close-ups te maken, behalve als je beslist objectief wilt blijven.

geen jacht op de spreker

Veel beginnende cameramensen maken te veel mediums en totalen uit angst dat ze anders iets missen of dat iemand uit beeld beweegt. Maar als dat gebeurt, is dat niet erg. Je mag altijd corrigeren. Mits je beheerst corrigeert. Als iemand plots opstaat, moet je niet paniekerig tilten of uitzoomen om zijn gezicht weer in beeld te krijgen. Dan is het shot per definitie onbruikbaar. Het is geen probleem als een hoofd een paar seconden uit beeld verdwijnt. Als je iemand in beeld hebt die spreekt, en iemand anders buiten beeld begint te spreken, dan kun je rustig bij de vorige spreker blijven hangen. Die is nu luisteraar en luisteraars zijn meestal minstens zo interessant als sprekers om naar te kijken. Meestal zijn zulke interrupties maar kort en dan gaat de oude spreker al snel weer verder. Als je dan al gecorrigeerd hebt, moet je weer terug corrigeren. Je kunt altijd later nog naar de nieuwe spreker toe pannen. Als je het gevoel hebt dat de nieuwe spreker meer dan een korte interruptie van plan is, maar daar niet helemaal zeker van bent, dan kun je ook langzaam uitzoomen tot beide mensen in beeld zijn. Bedenk dat als je beheerst corrigeert, het shot meestal te gebruiken is. Als de correctie toch ongelukkig uitpakt kun je er altijd nog andere beelden overheen plakken. (Neem daarvoor altijd extra luistershots op.)

Niet alleen correcties moet je beheerst maken. Elke beweging of zoom kan beter rustig zijn. Binnen snelle bewegingen is het namelijk moeilijk om in de montage een shotwissel te maken. Daarnaast geven snelle bewegingen onnodige onrust.

Maar soms ben je op een locatie waar veel aan de hand is en waar de camera mobiel moet zijn. Als er (waarschijnlijk) veel gebeurt tijdens de opname, dan film je handheld. Je bent dan veel beweeglijker. Handheld camerawerk ziet er spontaan en 'echt' uit. Het is duidelijk voor het publiek dat de cameraman onvoorbereid reageert op wat er gebeurt en het zal daarin meegaan. Je mag daarom ook sneller corrigeren, al geldt nog steeds: geen paniek. Correcties, bewegingen en zooms doe je altijd beheerst, tenzij je zeker weet dat wat je filmt toch niet gebruikt kan worden in de montage. Maar wanneer weet je dat eigenlijk zeker?

Zodra je objecten, meubels en gebouwen gaat filmen, dan pak je weer een statief, al heb je al het andere op die locatie vanaf de schouder gefilmd. Gebouwen horen stil te staan.

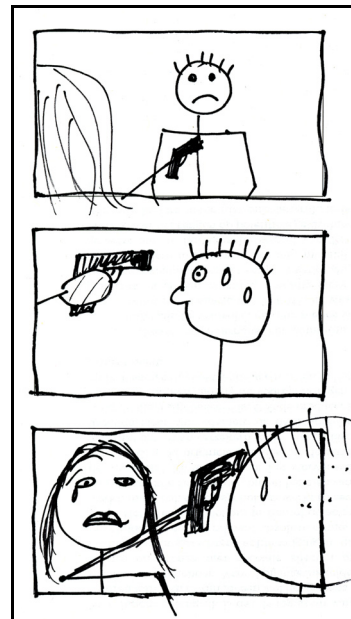
Les 3. Découpage

Storyboards

een storyboard zonder plattegrond

Zoals gezegd kun je ook een storyboard maken zonder plattegrond. Dat doe je vooral om de gewenste découpage voor je te zien. Je kunt zo zien of je ideeën werken, of je découpage het benodigde effect heeft en of je niets vergeet. Het werken aan een storyboard geeft je de mogelijkheid fouten te maken die je op de set liever niet maakt. Je kunt allerlei dingen uitproberen. Je kunt de plaatjes van een storyboard ook uitknippen (binnen een tekenprogramma of met een schaar). Op die manier kun je experimenteren met de volgorde van je shots en zien wat het effect daarvan is. Zelfs als je niet kunt tekenen kun je met kinderlijke "stokfiguurtjes" toch snel en makkelijk een idee van je découpage krijgen en dus verschillende variaties uitproberen. Ook grote regisseurs als Brian de Palma tekenen regelmatig dergelijke simpele figuurtjes om het voor zich te zien.

Als je een storyboard zonder of los van de plattegronden maakt, is het raadzaam om op de linkerhelft van het vel de plaatjes te tekenen en rechts ruimte over te houden voor eventuele toelichtingen bij de plaatjes, alsnog snel erbij gekrabbelde plattegrondjes, de dialoog die binnen het shot wordt uitgesproken en andere opmerkingen.



Ook zonder tekentalent kun je een goed beeld krijgen van je plannen

Openingssequentie, titels

Er zijn erg veel prachtige en spectaculaire titelsequenties (de beelden met de openingstitels) gemaakt in de filmgeschiedenis. Enkele onsterfelijk beroemde daarvan zijn 2001, A SPACE ODYSSEY, alle films van THE PINK PANTHER en WEST SIDE STORY. In Hollywood zijn daar dan ook specialisten voor die alleen daarvoor ingevlogen en heel duur betaald worden.

Aan de andere kant van het spectrum heb je Woody Allen, die al zijn films begint met simpele wit op zwart titels in steeds hetzelfde, herkenbare lettertype. Zijn openingstitels zijn daarmee zowel een handtekening als een herkenningspunt.

Als je gaat decouperen kun je kiezen om de openingstitels “achteraf” in de montagekamer in te voegen. Dat worden dan vrijwel altijd simpele titels, wit op zwart. Dat is prima, je geeft ermee aan: ga er maar eens lekker voor zitten, de film komt er aan.

Mooier wordt het meestal als je tijdens de decoupage al rekening met de openingstitels houdt. Zelfs als je alleen maar titels op een zwarte achtergrond wilt hebben, denk dan eens aan het lange stuk geluid uit de eerste scène dat je daaronder kunt voortrekken. Natuurlijk kunnen de titels ook ‘superimposed’ over de openingsscène. Het kan zelfs over de tweede, derde, of nog latere scène, waarbij de eerste scènes dus een soort proloog vormen en waarbij de titels aangeven: nu begint de film echt.² Het voordeel van titels over beeld ten opzichte van titels op zwart is dat de kijker al geboeid wordt door het beeld en de titelsequentie dus langer kan duren zonder saai te worden.

Belangrijk is dat je beseft dat de openingssequentie een visitekaartje is. Je lokt er je kijkers mee. Bij Woody Allen lokken de titels trouwe fans. Een actiefilm begint vaak explosief om de kijker aan zijn stoel te nagelen, waarna de titels over een rustiger, tweede sequentie komen. Je maakt in een openingssequentie beloftes (je toont vooral de sfeer van de film, maar misschien ook al genre, hoofdpersonen, thema’s). Je roept misschien vragen op. (Waarom ontploft die auto? Wie zit daar achter?) Of je vertelt in bedekte termen waar het verhaal over gaat, geeft hints die de kijker nog niet kan begrijpen. Sommige regisseurs vatten in de openingsbeelden de hele film symbolisch samen.

Voor een mooie titelsequentie heb je twee opties. (Soms schrijft de scenarioschrijver zelf een titelsequentie, maar eigenlijk is dat niet zijn taak.) Je kunt iets bijzonders doen met de decoupage een van de eerste scènes uit het scenario decoupage (zie voorbeeld 1 op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**). Je houdt dan rekening in de decoupage met de titels die over de beelden heenkomen. Je kunt ook iets helemaal nieuw ontwerpen voor de titels. Je kunt grafische hoogstandjes of animaties (laten) bedenken voor de titels (dat gaat je alleen met gewone montagesoftware niet lukken). Je kunt ook de titels onderdeel van een set of een scène laten zijn. Je laat de camera

2. Er is momenteel een trend gaande waarbij in sommige films de openingstitels steeds verder naar achteren schuiven. Bij ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND durfde men die trend over-the-top te voeren en duurt het maar liefst 18 minuten voordat de openingstitels beginnen! Afgezien van het feit dat dat een mooie stunt is, is het de vraag is of het een zinvolle ontwikkeling is.

dan langs elke titel scannen. Denk aan titels in graffiti op de muren, of titels tussen de juridische teksten op de papieren die her en der op de grond verspreid liggen. Of je bedenkt een heel nieuwe scène waarover je de titels heen wilt leggen.

eindtitels

De eindtitels zijn dingen waar iedereen die meegewerkt heeft op moet staan omdat ze anders beledigd zijn (de eindtitels op de extended versie van LORD OF THE RINGS duren maar liefst 26 minuten!). De eindtitels zijn tevens die dingen waarbij driekwart van de bioscoopbezoekers wegloopt en die er op tv van de film af geknipt worden. (Alsof je de naam “Vincent” van een zonnebloemenschilderij afknipt.) Om die fenomenen tegen te gaan zorgt een aantal filmmakers er tegenwoordig voor dat ook de eindtitels de moeite waard zijn voor de kijker, bijvoorbeeld door grappen met de titels uit te halen, een ‘spookscène’ achter de eindtitels te plakken of tussen de eindtitels extra scènnetjes of grappen te plaatsen. Dat is een aangename trend die de functie van de eindtitels versterkt: het ‘afkicken’ van de film door nog even in de sfeer te blijven. Want laten we wel wezen, je laatste snikken over het dramatische einde van een film worden anders direct overschreeuwd door de aankondiging voor de achttiende serie van Temptation Island.

Les 6. Scenario

Structuur speelfilm

[...]

backstory

De eerste akte heeft nogal eens de neiging relatief lang te worden. Dat komt omdat de schrijver er veel informatie in kwijt wil, over de personages, over hun geschiedenis, over de situatie. Vooral de geschiedenis van personages kan nogal eens van belang zijn om de psychologie te begrijpen. We begrijpen immers van een vrouw die in haar jeugd door haar vader misbruikt is, dat ze moeite heeft om mannen te vertrouwen. Dus wil je dat vertellen.

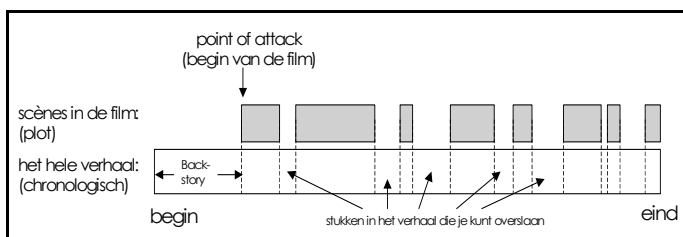
Alles wat zich vóór scène één afspeelt, het verleden en de achtergronden van de personages en de situaties, noemen we *backstory*. Het is van belang te beseffen dat veel van die informatie in de eerste akte overbodig is. Heel veel informatie komt later namelijk vanzelf wel naar boven. Is je hoofdpersoon een man met een crimineel verleden? Dan hoeft je dat meestal niet te vertellen, de mensen komen er vanzelf achter als zijn oude vrienden hem opzoeken of als hij bij een sollicitatiegesprek naar het gat op zijn CV wordt gevraagd. Veel informatie, die voor de schrijver zelf belangrijk is om zijn personages goed te begrijpen, is voor de kijker niet werkelijk van belang, omdat ze zich zelf wel het nodige kunnen voorstellen. Kijk daarom altijd goed hoeveel informatie

vanzelf in de loop van de film al naar boven komt, en hoeveel informatie, hoe relevant ook, je kunt weglaten zonder dat het verhaal er onder lijdt.

In veel gevallen is het vaak juist mooi om de backstory pas heel laat te openbaren, met name in de crisis. Het kan heel goed werken als we pas op het laatst ervaren dat de mannen wantrouwende vrouw misbruikt is, namelijk in de emotionele slotconfrontatie met haar vader.

point of attack

Een andere manier om je eerste akte in te korten is door je *point of attack*, het begin van de film (ten opzichte van het hele verhaal, dus inclusief backstory), te verplaatsen. Waar begin je je verhaal? ROMEO EN



Je laat vrijwel nooit het hele verhaal zien. Schrijven is schrappen: bepaal wat je wel en niet laat zien. Zeker aan het begin van de film.

JULIA begint op het moment dat Romeo ziek van liefde is voor de onbereikbare Rosalinde. De hele liefdesgeschiedenis tussen hem en Rosalinde zien we verder niet, deze is backstory. Bij HAMLET is Hamlets vader al vermoord als het stuk begint. Als je de eerste akte van HET SCHNITZELPARADIJS in zou willen korten, zou je kunnen beginnen als Nordip net bij De Blauwe Gier is aangenomen. Als je je *point of attack* naar achteren verplaatst, worden alle scènes die zo geschrapt worden, automatisch backstory. Je kunt vervolgens kijken wat je met de scènes, en de informatie eruit, doet. Soms kun je hele scènes verplaatsen naar verderop in de film, misschien zelfs in de tweede of derde akte. Je zult zien dat je veel ook kunt weglaten. Zoals eerder aangegeven blijkt nogal eens dat veel schijnbaar belangrijke backstory goed valt te missen.

Hoe verder je je point of attack naar achter plaatst, hoe meer je een “uitleggerig” begin van je film voorkomt. Je komt namelijk direct in de actie terecht. De kijker begrijpt nog niet alles van wat hij ziet, omdat hij bepaalde informatie (backstory) mist. Je kunt bijvoorbeeld met een moord van een bejaarde vrouw op haar man beginnen, waarbij een traan over haar wang rolt. Dat roept vragen bij hem op: waarom vermoordt ze de man waarvan ze houdt? Omdat de kijker die vragen beantwoord wil zien, blijft hij geboeid. Veel meer dan als je hem aan het handje meeneemt en alles van a tot z uitlegt. Natuurlijk moeten deze vragen uiteindelijk wel beantwoord worden, tenzij je de kijker bewust met vragen naar huis wilt sturen.

Personages

[...]

antagonisten

De saving grace is overigens niet alleen voor je hoofdpersoon. Door juist ook je antagonisten (voor zover het mensen zijn) sympathieke of verrassende eigenschappen te

geven, worden ze menselijker of interessanter. We kennen ze wel: de moordenaar die zijn poes vertroetelt, de maffiabaas met humor en stijl of de jeugdige delinquent die zijn invalide moeder onderhoudt.

Bij beginnende schrijvers komt het vaak voor dat de slechteriken eendimensionaal worden. De antagonist is al te vaak alleen een opwerper van hindernissen voor de protagonist, die inconsequent handelt omdat de scenarist vergeten is er een levend en logisch personage van te maken. Je antagonist heeft ook een verhaal! Ieder mens, ook een crimineel of een drugsverslaafde, heeft goede redenen om te doen wat hij doet en vrijwel iedereen heeft een overtuiging die overeenkomt met zijn daden. Wat zijn die overtuigingen? Waar komt zijn gedrag vandaan? Het is daarom raadzaam om je hele verhaal ook eens vanuit het gezichtspunt van de antagonist te bekijken. Ook je antagonist verdient een uitgebreid karakterdossier, want niets is lekkerder dan een goeie schurk. Hitchcock zei al: "een film is zo goed als zijn slechterik". De beste test of je antagonist goed in elkaar zit, is om te kijken of je het hele verhaal ook zou kunnen vertellen vanuit het gezichtspunt van de antagonist, zonder dat het verhaal ongeloofwaardig, vervelend of inconsistent wordt.

samenstelling

Personages staan nooit alleen. Ze vormen groepen, of juist niet, ze houden van elkaar, of juist niet, ze roepen reacties in elkaar op, of juist niet. Soms kan een hele groep als één personage functioneren, zoals de hele klas bij een jongetje dat zich buitengesloten voelt. Over het algemeen loont het goed na te denken over de samenstelling van de groep van personages die je film bevolken, zodra het er wat meer worden. Zorg ervoor dat er voldoende variatie en contrasten in zitten. Laat personages niet te veel op elkaar lijken. Als je film over een groep Brabantse rouwdouwers gaat uit een boerendorp, is het vaak interessanter er een Wassenaars meisje tussen te gooien, dan een deerne uit hetzelfde dorp. Hoe groter de verschillen, hoe meer de personages bij elkaar los kunnen maken.

Personages die anders zijn en daardoor dingen los maken, werken altijd goed. Robin Williams is als liberale leraar op de strikte kostschool in DEAD POET'S SOCIETY degene die de starre tradities en onpersoonlijke omgangsvormen radicaal doorbreekt. Julia Walters gooit als Rita, afkomstig uit de Londonse lower class, het leven van de uitgebluste literatuurprofessor Michael Cain totaal overhoop in EDUCATING RITA. Klassiek is de aantrekkelijke vrouw die een groep vrienden of broers uit elkaar drijft (Michelle Pfeifer in THE FABULOUS BAKER BOYS). Zo'n personage is meestal niet de werkelijke oorzaak van de crisis die ontstaat, maar de katalysator die alles wat toch al mis was ruw onder de mantel der liefde vandaan trekt. Zoals een minnaar of minnares vaak een gevolg van een slecht huwelijk is, en niet het begin.

relaties

Weet van elk van je personages hoe ze in verhouding staan tot andere personages. Maak desnoods een schema, want bij acht personages heb je al 64 potentiële onderlinge relaties. Drama is conflict, en conflict komt voort uit relaties. Nu je je personages goed kent, kun je hun relaties gaan invullen. Wat vinden ze van elkaar? Hoe gaan ze

met elkaar om? Merk op dat die twee dingen schijnbaar kunnen contrasteren, mensen die gek op elkaar zijn kunnen elkaar soms bijna doodslaan en mensen die elkaar haten doen vaak erg vriendelijk tegenover elkaar.



Bekijk welke relaties belangrijk zijn. Dat zijn de relaties die je op de proef moet stellen.

Over relaties op de proef stellen later meer.

Toets je verhaal

Bij zowel korte als lange films kan het soms aardig moeilijk zijn om voor jezelf te bepalen of het scenario straks “gaat werken”. Hoe bepaal je of een scenario een goede film kan worden? Daar zijn uiteraard geen absolute regels voor, drama is subjectief. Maar er zijn wel hulpmiddelen. Zoals de eerder behandelde structuur. Bij dezen een aantal vragen die je jezelf moet stellen over je verhaal, als je niet absoluut overtuigd bent van de kwaliteit. Ook deze vragen zijn hulpmiddelen die je helpen na te denken hoe je script beter kan. Natuurlijk zijn niet alle vragen op elk script van toepassing. Maar als je een vraag niet met ‘ja’ kunt beantwoorden, is er reden om goed na te gaan of je de vraag met ‘ja’ zou moeten beantwoorden of niet. Zo ja, dan heb je een prima aanknopingspunt om je script te verbeteren.

- heeft mijn film eigenheid?
- ontstijg ik alledaagsheid?
- ga ik ver genoeg?
- heb ik een sterk begin?
- voldoet mijn einde?
- verandert mijn protagonist?
- heeft mijn protagonist een doel?
- neemt mijn protagonist de zaken in eigen hand?
- is er een “want anders”?
- worden relaties op de proef gesteld?
- vertel ik mijn verhaal met beelden?
- heb ik een sterke opbouw?
- heb ik voldoende research gedaan?
- heb ik een duidelijke mening over de arena?
- wat vertel ik met deze film?
- heb ik clichés vermeden?
- onderschat ik mijn publiek niet?

We behandelen deze toetsvragen nu stuk voor stuk.

heeft mijn film eigenheid?

Schrijf over wat je kent. Dat kan een uitgebreide fantasiewereld zijn, een verhaal over je tirannieke baas, of de wereld die je je herinnert uit je jeugd. Is je scenario echt van jou? Zou iemand anders dit verhaal ook geschreven kunnen hebben? Dan wordt het

waarschijnlijk niet een film die iets nieuws te vertellen heeft. Jij bent uniek. Als je film alleen door jou geschreven kan zijn, is de kans groot dat de film ook uniek zal zijn.

ontstijg ik alledaagsheid?

Alledaagsheid zien we op straat. In de bioscoop willen we de alledaagsheid verscheurd zien worden. Een wandelaar in het Vondelpark is niet interessant – een wandelaar in het Vondelpark die plots verscheurd wordt door een tijger wel. Laat je personages anders reageren dan de meeste mensen. Zelfs als je een film over alledaagse gebeurtenissen wilt maken, wil de kijker op de een of andere manier gegrepen of verrast worden, bijvoorbeeld door een onalledaagse kijk op alledaagsheid.

ga ik ver genoeg?

Beginnende schrijvers zijn vaak braaf. De taak van een schrijver is het om zijn personages het vuur aan de schenen te leggen. Twee ruziënde broers leggen het bij omdat hun moeder overlijdt? Slap en voorspelbaar. Wat als ze juist ruzie krijgen om de urn met as van hun moeder, waarna deze openbreekt zodat alle as over hen heen stuift? Waarom vermoordt de een niet de ander voordat eindelijk hij tot inzicht komt? Hoe ver je gaat met het opvoeren van de ellende is natuurlijk afhankelijk van het soort film, het genre en je eigen ideeën, maar veel scripts lijden aan de zwakte dat conflicten veel verder zouden moeten gaan om echt interessant te worden. Vaak is wat je aanvanke-lijk als eindconflict ziet, een goed uitgangspunt als begin van je film. Vraag je altijd af: staat er genoeg op het spel voor de personages om het publiek te kunnen boeien?

heb ik een sterk begin?

In het Engels kun je ‘hooked’ worden, aan de haak geslagen. Een goed verhaal heeft daarom een *hook*, een (weer)haak. Zodra je film begint, moet er iets zijn dat je als kijker vastgrijpt en niet meer loslaat. Een goede hook laat de televisiekijker zijn plas toch nog even iets langer ophouden, omdat hij niets van je film wil missen. Een goede film met een slap begin voelt een halve film lang aan als zwak. Heb dus een sterk begin. Een sterk begin kan spectaculair zijn, maar dat hoeft niet. Het moet vragen oproepen. De hook kan van alles zijn. Een fascinerend personage, zoals een vrouw die zo direct en eerlijk is, dat ze over alle fatsoensgrenzen heenstapt (“hoe loopt het met zo iemand af?”). Een spannende situatie, zoals een kind dat op de bus stapt zonder te weten dat er een bom in haar schooltas zit (“gaat het meisje dit overleven?”). Een ongewone situatie, zoals een minister die op een buitenlandse reis in een ver, afgelegen gebied beroofd wordt van geld, papieren en outfit (“hoe komt hij thuis als hij niets meer heeft?”). Een andere wereld, onvoorspelbaar en anders dan wat we kennen (BLADE RUNNER) (“waar zijn we terecht gekomen?”). Bij James Bond is de hook vaak een spetterende actiescène die verder weinig met het verhaal te maken heeft, maar die Bond introduceert als personage en de toon van de film zet. Veel mooier is het als de hook ook onderdeel van je verhaal is. Het is daarom van belang dat je het juiste *point of attack* (zie pagina 7) kiest. In KILL BILL is de hook bijvoorbeeld de moordpartij bij het huwelijk van Uma Thurman, en vertelt daarmee (een deel van) de backstory, de reden waarom Uma twee films lang mensen mag afslachten in fraaie geweldsorgieën. Zo’n heftige gebeurtenis uit de backstory van de film is een klassieke hook. Een dramatische gebeurtenis uit de derde akte (die we later dus nogmaals gaan zien) is ook

klassiek.³ Beide technieken roepen veel vragen en verwachtingen op omdat zo'n scène uit zijn context is gerukt. De kijker verwacht dat zijn vragen zullen worden beantwoord en als hij door de vragen genoeg geprikkeld wordt, zal hij daarom blijven kijken.

Die vragen kunnen ook subtiel zijn. De protagonist is met een routineklus bezig (een piano verhuizen, een moordzaak onderzoeken), maar er is iets vreemds mee (de piano heeft een geheime bergruimte, dit is al de derde moord die de rechercheur onderzoekt waarbij ze een vliegvanger naast het lijk vinden), dat nu nog niet echt belangrijk lijkt. Toch blijft het in het geheugen van de kijker hangen, en hij wil weten hoe dat zit.

Waar grijp jij je kijker mee? Geweld, spektakel, emotie, mooi beeld, persoonlijkheid, verstillings, magie, vervreemding, seks, herkenning, gruwel, vertederings? En welke vragen roep je op?

voldoet mijn einde?

Los je alle verwachtingen die de film oproept, in? Zit er een onverwachte twist in? Is het einde spectaculair, heftig emotioneel – of juist prachtig verstild? Uiteraard heeft dit veel met structuur te maken, maar natuurlijk ook met de uitwerking. Een shoot-out op een parkeerplaats tussen de good guy en de bad guy kan een dodelijk saai zijn. Ze schieten, missen, ontwijken, en dan wordt er een geraakt – nogal voorspelbaar. Je kunt zo'n slotconfrontatie veel verrassender en spannender maken door hem bijvoorbeeld in een supermarkt te laten plaatsvinden, en dan liefst zelfs zonder pistolen. Hoe versla je iemand als je geen andere middelen hebt dan boodschappen? Als vervolgens de hele supermarkt ontploft (praktisch misschien wat lastig), dan eindigt je film in ieder geval "with a bang". Een slap einde is een slappe film. Een einde dat het publiek altijd bij zal blijven is een film die het publiek altijd bij zal blijven.

Ga alle verwachtingen na die de film oproept (qua stijl, plot, karakters) en los die in – of los ze heel bewust juist niet in. Wie bij een korte film over een vrouw en een man een kus als einde verwacht, kun je verrassen door ze elkaar in de haren te laten vliegen of juist te verlegen laten zijn om hun gevoelens te tonen. De verwachting van de kus los je zo indirect in, doordat je ermee speelt. Maar je kunt er pas mee gaan spelen als je goed weet welke verwachtingen je film precies oproept.

verandert mijn protagonist?

Het werkt goed om je (korte) film te laten eindigen zoals hij begint. Je maakt zo de cirkel rond. Dat kan heel simpel. Je begint en eindigt bijvoorbeeld de film met je protagonist die 's ochtends opstaat. Aan het begin van je film staat je personage fris en vol goede moed op, kleedt zich in een net pak en gaat vol goede moed naar zijn kantoorbaan, een succesvol zakenman. Aan het einde staat hij met wallen onder zijn ogen op, in een rommelig huis, en kleedt zich aan als Ronald McDonald, om met enorme tegenzin naar zijn werk te gaan. De man is vele illusies en een goede baan armer. Op deze manier kun je goed zien hoe je protagonist is veranderd.

3. Deze techniek kan ook achteraf, in de montagekamer, nog toegepast worden. Erg fijn als je film een te slap begin blijkt te hebben.

Drama gaat over mensen die veranderen. Als je protagonist niet verandert, zijn er drie mogelijkheden. De eerste is dat je film een *slice of life* is. Je laat een stukje van het leven van iemand zien, zonder dat er werkelijk iets verandert. Dit zijn vaak documentaire-achtige films en/of films over mensen wiens leven zó anders, bizar of heftig is dat het op zich interessant genoeg is om over te vertellen. De tweede mogelijkheid is dat het een tragische film is over iemand die had moeten veranderen, maar dat niet kan. Een alcoholische vrouw komt de man van haar dromen tegen. Ze wordt zwanger. Al die tijd is er hoop en geloof in verandering. Uiteindelijk verliest ze man en kind omdat ze toch niet van de drank af kan blijven. Ze eindigt zoals ze begon, de tijdelijke illusie van een redding is doorgeprikt.⁴ De derde mogelijkheid is dat je verhaal te mager is en herschreven moet worden.

heeft mijn protagonist een doel?

Een standaard protagonist heeft een duidelijk doel. Daar hebben we het zeer uitgebreid over gehad op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** en verder. Hoewel het een basisingrediënt van de dramaturgie is, wordt een duidelijk doel toch vaak vergeten, of er worden juist andere doelen bijgehaald. Zorg voor één duidelijk hoofddoel. Andere doelen zijn hooguit subdoelen. Heeft je hoofdpersonage geen doel? Zorg ervoor dat hij er een krijgt. Al is het: 'een doel in het leven krijgen'.

neemt mijn protagonist de zaken in eigen hand?

Waar veel films van beginnende filmmakers nogal eens aan lijden, is dat de protagonist zijn doel haalt zonder dat hij daar zelf veel aan doet. Als een man zijn kinderen terug wil zien als zijn ex-vrouw ze bij hem weghoudt, is het nogal slap om dat voor hem door de rechter of een goeie advocaat te laten regelen. Wil het publiek zich kunnen identificeren met de man, moet het het idee hebben dat *hij* het grote gevecht heeft gevochten (al dan niet in de rechtszaal). De basisregel is: de protagonist neemt de initiatieven die uiteindelijk tot het gewenste doel leiden. En niemand anders. Dit kan, indien gewenst, ook indirect (de kinderen zien hun vader voor hen vechten en er aan onderdoor gaan en roepen *daarom* hun moeder tot de orde, die daarop eindelijk toegeeft). Wijk je van deze regel af, dan heeft dat vrij drastische consequenties. Het gevaar is dat degene die het meeste initiatief neemt, onterecht als protagonist wordt gezien. Dus je laat de beslissende initiatieven aan je protagonist en wijkt daar alleen in bijzondere gevallen en heel bewust van af, bijvoorbeeld als de film over de machteloosheid van de protagonist gaat, of over toeval.

Als je op deze regel gaat letten tijdens het schrijven is het goed mogelijk dat je ontdekt dat de film een andere protagonist heeft dan je zelf dacht! De echtscheidingsfilm blijkt bijvoorbeeld niet over de man, maar over de advocaat te gaan, want die neemt de initiatieven en verandert het meest...

4. In feite is deze vrouw wel veranderd: nóg een illusie over zichzelf armer.

is er een “want anders”?

Je wilt voorkomen dat je publiek na het zien van je film met dat ongemakkelijke, zompige gevoel achterblijft, dat kan worden samengevat in de vraag: “waarom doet die vent dat in hemelsnaam?” Je moet je altijd afvragen of je personages goede redenen hebben om te doen wat ze doen. Hoofdpersonages hebben het nooit makkelijk. Ze riskeren altijd hun leven, goede naam, huwelijk of andere dingen die we in het dagelijks leven liever niet riskeren. Dat wil het publiek nu eenmaal graag zien. Maar waarom doen ze dat? Ze doen het, omdat jij een goede “want anders...” hebt bedacht.

Meestal geeft je antagonist de “want anders...”. Je protagonist doet wat hij doet, omdat de antagonist anders voor zeer onaangename consequenties zorgt. De geheim agent waagt zijn leven. Als hij dat niet doet, zal de wrede dr. Nee de wereld vernietigen. De protagonist moet een vreselijk nare behandeling ondergaan. Want als de protagonist de stemmen in zijn hoofd (de antagonist) niet weet te bedwingen, loopt zijn huwelijk, baan, zijn hele leven in de soep. In *THE GODFATHER* wordt Michael, ondanks dat hij absoluut niet wil, een moordenaar, want anders wordt zijn familie vermoord.

Je creëert dus een dilemma: de keuze tussen wat hij uiteindelijk doet en de “want anders...”. Meestal maakt de protagonist, vaak na lang uitstellen, uiteindelijk een definitieve keuze. Een film gaat vaak over een dilemma, de keuze die gemaakt wordt, en hoe die keuze vervolgens uitpakt. “Loop ik (risico op) een blauwtje of laat ik hem lopen?” (*AMÉLIE*) “Kies ik voor eer en familie, of voor de liefde?” (*ROMEO EN JULIA*) “Kies ik voor mijn goede naam en mijn baan, of voor de liefde?” (*COSTA!*)

Hoe moeilijker het dilemma, hoe meer het publiek op het puntje van zijn stoel zit. Maak dus twee keuzes die allebei voor het publiek zelf bijzonder onappetitelijk zouden zijn. Twee dingen die ze allebei absoluut niet zouden willen. Als een rijk man een miljoen euro biedt om met je vrouw te mogen slapen, is dat voor een filmpubliek een makkelijke keuze. Dat doe je niet. (Toch?) Moeilijker wordt het, als je generaties lang gekoesterde familiebedrijf bijna failliet is, en je het geld dus hard nodig hebt. Nog moeilijker wordt het, als je in de gaten hebt dat je vrouw die miljonair het wel érg goed met elkaar kunnen vinden. En als je nog maar net getrouwd bent. En als je je kersverse vrouw nog niet hebt durven vertellen over het komende faillissement, dat betekent dat haar aanstaande luxeleventje helemaal in rook zal verdwijnen. Tenzij...

worden relaties op de proef gesteld?

Als je hoofdpersoon een ontwikkeling doormaakt, maken zijn relaties met zijn omgeving ook een ontwikkeling door. Als iemand op een missie moet om de wereld te redden, wat doet dat met de relatie met haar vriendje? Als een man een relatie krijgt met een beroemde actrice, wat doet dat met de relatie met zijn vrienden? Als iemand in het geheim een magisch amulet moet bewaren, wat doet dat met zijn relatie tot zijn kantoorbaas?

Door de relaties tussen je personages op de proef te stellen, test je voor jezelf tegelijkertijd of je de relaties en de personages goed genoeg hebt uitgewerkt. Als het hoofdpersoonage keer op keer weg is op een gevaarlijke missie, en haar vriendje vindt dat normaal, of alleen “maar matig”, dan is de relatie waarschijnlijk niet allen niet zo liefdevol, maar ook weinig zinvol voor het drama. Je kunt het vriendje dan waarschijn-

lijk gewoon weglaten. Maar laat hem eens zich wild zorgen maken of misschien dodelijk jaloers op haar gevaarlijke leven zijn. Of allebei. Laat haar telkens (noodgedwongen) zijn grenzen overschrijden. “Dit is de laatste keer *want anders* ben ik bij je weg!” Gaat hij echt weg? Hoe krijgt ze hem terug? Zelfs relaties met collega’s en bazen kun je testen om daarmee een levendiger verhaal te krijgen. “Je bent altijd als een zoon voor me geweest. Maar ik heb je nu te vaak de hand boven het hoofd gehouden. Dit is de laatste keer dat je drie uur te laat in een bodypaint binnenkomt *want anders* ben je ontslagen!”

vertel ik mijn verhaal met beelden?

Bovenstaande voorbeelden nemen, net als een gemiddelde tekenfilm op Nickelodeon, het “want anders” wel héél letterlijk. “Want anders zul je ervan lusten.” “Want anders ga je eraan.” Niets is dodelijker voor een film dan personages die iets aan het uitleggen zijn, of die zeggen wat ze gaan doen of hebben gedaan. Film is een beeldend medium, en daarom vertellen we het liefst met beelden. “Show them, don’t tell them”. In plaats van personages die zeggen wat ze gaan doen, of hebben gedaan, laat je de personages zien die datgene daadwerkelijk doen. Op pagina 20 gaan we uitgebreid in op het ‘beeldend schrijven’.

heb ik een sterke opbouw?

Als je een korte film schrijft, of gewoon een hekel aan structuur hebt, dan heb je wellicht alle eerder genoemde structuurregels laten varen. Maar, of je nu gestructureerd of structuurloos schrijft, je film moet een duidelijke opbouw hebben. Je verhaal begint op een laag vuurtje en je stuurt toe naar een climax (een climax kan, zoals uitgelegd bij de structuur, heftig maar ook heel subtiel zijn). De vraag die je je moet stellen is: bouwt mijn film op naar een climax? Wordt de spanning steeds groter? (Vergeet daarbij ook niet de time lock, zie pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd..**)

Het heeft daarbij geen zin om steeds nieuwe obstakels te bedenken, als die los van elkaar staan. “Eerst kwam hij in de jungle een gevaarlijk slang tegen. Die doodde hij. Toen kwam hij een gevaarlijke gorilla tegen. Na een zwaar gevecht doodde hij die. Toen een tijger...” Het bouwt wel op, het wordt steeds iets gevaarlijker, maar het is natuurlijk los zand, het al eerder genoemde en-toen-en-toen verhaal, in feite onafhankelijke verhaaltjes. Elke stap in je verhaal moet een functie in het geheel hebben. Verslaat je held een slang? Dan komt die slang later en/of eerder terug, of dan is de overwinning eigenlijk een overwinning op zichzelf, of beide. Bijvoorbeeld: hij tapt gif van de slang af en vergiftigt daar later iemand mee, of de slang heeft hem in het gevecht gebeten, en hij zal daar op het laatst aan bezwijken, of hij komt in een hospitaal terecht en vindt daar in een verpleegster zijn nieuwe liefde. Als het een maar uit het ander volgt. Op die manier voorkom je dat mensen denken “leuke film, maar waar sloeg die scène met de slang nou op?” Van alles wat je het publiek laat zien, verwacht het publiek dat het een functie in het geheel heeft. Hoe ingenieuzer de puzzelstukjes in elkaar vallen, hoe mooier men het in het algemeen vindt, zolang je het niet probeert te forceren.

Er is een simpele truc die je daarbij kan helpen: kijk bij elke scène wat er gebeurt als je hem weg zou laten. Als je verhaal of je personage echt onbegrijpelijk wordt, is hij waarschijnlijk onmisbaar. Maakt het eigenlijk niet uit, dan schrap je hem. (Vrijscènes zijn goede kandidaten.) Zodra je daar tussenin zit, moet je serieus overwegen of je de scène niet moet samenvoegen met een andere. Een scène die alleen maar aan moet geven dat je protagonist van slag is nadat zijn relatie uit is gegaan, is wellicht noodzakelijk omdat je protagonist anders een koude kikker zou lijken. Maar, tenzij de scène extreem kort is, is de informatie (“protagonist is van slag”) wel erg beperkt voor een hele scène. Als je een volgende scène hebt, waarin hij ontslag neemt, kan deze makkelijk worden omgeschreven om ook het van slag zijn te tonen. Je brengt dan bovendien de twee feiten mooi samen in één scène: hij neemt ontslag *omdat* hij van slag is.

Hoe ingenieus je alle onderdelen van je verhaal met elkaar verweeft, is volkomen afhankelijk van het soort film, de stijl en het tempo. Er zijn ook films waarin je rauwer en realistischer te werk wilt gaan, documentaire-achtig, waarbij al te gelikte verhaalstructuren nep lijken. Sommige films leggen de nadruk meer op karakterontwikkeling dan op plotontwikkeling. Het bewust afwijken van bovenstaande regels kan dan erg sterk werken. In het voorbeeld van het “van slag zijn”, kan het erg aangrijpend zijn om juist een *lange* scène te maken waarin je niets anders toont dan dat de protagonist van slag is. Zo geef je grote nadruk aan het emotionele moment van je protagonist. Bijvoorbeeld met één, extreem lang shot waarin hij voor zich uit kijkt en zijn eten niet aanbakken, maar onbewegelijk blijft. Of een scène waarin een vrouw zes en een halve minuut alleen maar huilt (VIVE L'AMOUR). Dat is dan wel een bewuste keuze, passend bij de stijl van je film en hoe belangrijk het “van slag zijn” voor je film is.

heb ik voldoende research gedaan?

Ken ik de wereld van mijn personage(s)? Weet ik hoe zulke mensen denken, en hoe ze zich gedragen ten opzichte van elkaar en ten opzichte van de buitenwereld? Zodra je over iets schrijft waar je zelf niet alles van weet, dien je research te doen. Zie ook pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd..** Research kost tijd, maar vergeet nooit dat goede research inspirerender werkt dan welke brainstormsessie dan ook, en clichés helpt te voorkomen.

heb ik een duidelijke mening over de arena?

Wat is jouw visie op de wereld waarin je film zich afspeelt? Voor de een was zijn lagere school een veilige, stimulerende plek; voor de ander juist een hel, waar niemand te vertrouwen was. Kies een duidelijk standpunt. Als je film over politiemensen gaat: hoe vind jij dat het leven als politieagent (althans in jouw film) is? Hard en meedogenloos, leuk en spannend, of een baan waar je continu met jezelf geconfronteerd wordt? Als je film over een Brabantse boerengemeenschap gaat: vind je dat een warme gemeenschap waar je uiteindelijk altijd naar terug wilt komen als je in de rest van de wereld niet slaagt, of is het een in feite koude gemeenschap die onder het mom van gezelligheid alles veroordeelt wat anders is? Je mening hoeft natuurlijk niet gebaseerd op de werkelijkheid te zijn, maar het is een belangrijk uitgangspunt die enorm helpt bij het schrijven. Bijvoorbeeld bij het kiezen van je locaties. Bij een warme Brabantse gemeenschap hoort een decor van schattige huisjes met leuk geschilderde luiken die dicht bij elkaar staan, liefst in de lente. Bij de koude variant denk je meer aan de

boerderijen met bio-industriestallen tussen lege weides en lege akkers. Door een duidelijk uitgangspunt te kiezen, komen er vanzelf beelden bij je op, en de kijker krijgt ook het gevoel dat je een film met een duidelijke visie hebt gemaakt. De Nederlandse meester van de duidelijke arena(mening) is Alex van Warmerdam. Bekijk voor het plezier bijvoorbeeld DE NOORDERLINGEN nog eens.

wat vertel ik met deze film?

Let op dat deze vraag iets heel anders is dan “wat wil ik met deze film vertellen?” Vrijwel elke sterke film heeft één centrale “waarheid”. Die waarheid hoeft helemaal niet waar te zijn in het echte leven. Het is vaak een infantiele boodschap die op een tegeltje aan de wand niet zou misstaan. Je mag het er zelf helemaal mee oneens zijn, buiten je film om. Maar binnen jouw film is die waarheid allesoverheersend. Zo’n “waarheid” noemen we een *premissie*.

Een premissie is de boodschap van de film in één zin samengevat, in de vorm *X leidt tot Y*. Bijvoorbeeld: *Onmogelijke liefde leidt tot de dood* (ROMEO EN JULIA), of *Rebellie leidt tot de dood* (AMERICAN BEAUTY) of *Zelfinzicht leidt tot liefde* (WHEN HARRY MET SALLY...). In die laatste klassieker zijn Meg Ryan en Billy Crystal bijvoorbeeld 12 jaar bezig om zichzelf en hun liefde voor elkaar te ontdekken. Elke scène staat, direct of indirect, in dienst van hun persoonlijke ontwikkeling door de jaren heen. Ze hebben een enorme hoop ontberingen nodig (mislukt huwelijk, onmogelijke liefde, ongelukkige affaire met elkaar) om tot voldoende zelfinzicht te komen om hun maskers, hun zelfverdediging in het dagelijkse leven, af te werpen en zich werkelijk open te stellen voor elkaar, met het bekende happy end als gevolg.

De premissie mag dan een sterk gesimplificeerde “waarheid” zijn, je film hoeft daardoor absoluut niet simpel te worden. AMERICAN BEAUTY, bijvoorbeeld, is alles behalve een statement tegen rebellie. Het is zelfs een soort verheerlijking van het gevaar opzoeken – binnen het dodelijke burgermansbestaan. De dood van de hoofdpersoon aan het einde voelt minder dodelijk dan zijn oersaai leven aan het begin. De premissie is puur een gereedschap dat je helpt je film een duidelijke richting te geven. Je kunt elke scène simpelweg testen door te kijken of hij binnen de centrale waarheid valt, of hij meehelpt die centrale waarheid te vertellen. Zo niet, dan is er iets mis met de scène. Verder kun je zo subtiel of plat schrijven als je wilt, nuanceringen aanbrengen, tegenargumenten tegen je eigen premissie inbrengen. Een premissie is een dramatische liniaal. Leg hem naast je verhaal om te voorkomen dat hij gaat “zwabberen”. Bijvoorbeeld omdat je afdwaalt van waar de film werkelijk over gaat, of omdat je er nog niet achter bent wat de diepere waarheid van je film is.

Een premissie maak je heel eenvoudig: het eerste deel is het centrale thema van je verhaal, dan komt “leidt tot”, en dan komt hoe het afloopt. Het is dus een soort technische samenvatting van je script. Dat “leidt tot” is belangrijk en onmisbaar. Het gaat immers om een ontwikkeling. “Politici zijn onbetrouwbaar” kan nooit een premissie zijn. Er zit geen ontwikkeling in. “In de politiek gaan leidt tot onbetrouwbaarheid” wel. De premissie van AMÉLIE, COSTA! en van opvallend veel andere romantische komedies is dezelfde als die van WHEN HARRY MET SALLY...: *Zelfinzicht leidt tot liefde*. De hoofdpersoon is in deze films vooral aan het worstelen met zichzelf, al

dan niet aangedreven door de gevoelens van liefde. Merk op dat de liefde er in romantische komedies al vroeg in de film is (eerste plotpoint, meestal), en dat de hoofdpersonen vooral een hele film lang bezig zijn dat te ontdekken of ermee te proberen om te gaan. Pas als Rens voldoende zelfinzicht heeft om te zien wie hij werkelijk is en wat hij werkelijk voelt, kan hij zijn liefde verklaren aan Janet, waar hij al die tijd eigenlijk al van hield. Amélie is de hele film bezig haar eigen anonieme droomwereld op te geven, voor ze zich kan openen voor haar geliefde.

De premisse is nooit een uitgangspunt voor een film! “Ik ga een verhaal schrijven met als premisse *Liefde leidt tot ongeluk*” is een onzinnige gedachte. Je begint met een idee, personages, grove verhaallijnen. Een premisse leidt je vervolgens daaruit af. Volgens de regels in de meeste boekjes doe je dat voordat je de verhaallijnen gaat uitwerken. Maar misschien doe jij het als je geïnspireerd een heel script zonder hulpmiddelen weet te schrijven, maar merkt dat het script nog niet sterk genoeg is. Misschien is dat dan voor jou de tijd om een premisse vast te stellen en al je scènes te toetsen om zo te ontdekken waar het mis gaat. Je kunt de premisse opschrijven, en boven je computerscherm plakken – als een soort politieagent die toeziet dat je verhaal niet van de rechte weg afgaat. Dat doen veel beroemde (Amerikaanse) schrijvers. Maar vergeet niet dat je een premisse altijd weer mag wijzigen! Soms gaat het verhaal nu eenmaal een andere kant op dan je zelf verwacht. En soms zit je er in eerste instantie gewoon naast: het kan verdomde moeilijk om te bepalen waar je eigen film nu eigenlijk over gaat. Een premisse is geen regel die dicteert. Het is een liniaal, een hulpmiddel dat richting geeft aan je scenario. En die richting mag je natuurlijk veranderen. Het is jouw script.

Denk over zo’n wijziging echter niet al te licht: je moet, na een wijziging van je premisse, je hele script in een nieuw licht bezien. En wijzigen waar nodig. Een simpel voorbeeld: stel dat je Romeo en Julia aan het einde niet laat sterven, maar elkaar net op tijd laat vinden. Hun plan mislukt niet, maar het slaagt, en ze leven nog lang en gelukkig, en de families verbroederen. De premisse verandert dan, want de afloop verandert. *Een onmogelijke liefde leidt tot verzoening*, zou bijvoorbeeld kunnen. Maar heel ROMEO EN JULIA flirt met de dood. Het hele stuk ademt de passionele dood die komen gaat, uit. Hun liefde is oneindig groot, maar wanhopig, want elk moment kan het afgelopen zijn. De “vaarwels” zijn niet van de lucht. Elke scène draagt bij aan de fatale afloop. Hun wanhoop sijpelt door in hun hoop, nooit andersom. Als je het einde herschrijft, verandert de premisse, en moet je dus je hele verhaal herschrijven.

heb ik clichés vermeden?

Veel mensen menen dat clichés bijzonder bruikbaar zijn, omdat iedereen weet waar je het over hebt. En ja, soms kun je, om efficiëntieredenen beter een cliché gebruiken om snel toe te werken naar waar het werkelijk om gaat (zo wordt een allereerste kus meestal direct gevolgd door een vrijpartij, ook al duurt dat in werkelijkheid vaak langer). Maar over het algemeen is er niets dodelijker voor je films dan clichés. Hitchcock kon zijn scenarioschrijvers door de grond laten zakken van schaamte door over een idee te zeggen: “Hmmm, ja. Zo doet men dat *gewoonlijk* in films.” Een cliché vertelt niets nieuws, komt gemakzuchtig over en voorkomt werkelijke identificatie, omdat het onpersoonlijk is. Je zou misschien denken dat clichés voortkomen uit de werkelijkheid: je ziet mensen altijd zo doen, omdat mensen in werkelijkheid zo doen. Niets is minder waar. Je ziet in films mensen altijd zo doen, omdat elke scenarioschrij-

ver het zo schrijft. Zo is het altijd in één oogopslag duidelijk dat een man en een vrouw tot elkaar zijn aangetrokken. (O, ja?) Zo overwinnen twee mensen die echt van elkaar houden, altijd hun relatieproblemen. (O, ja?) Zo hebben alle chercheurs, desnoods als groep, een briljant deductievermogen en wordt elke zaak opgelost. (O, ja?)⁵

Wat nu zo mooi is, is dat het vermijden van deze clichés bijna vanzelf tot inspiratie en identificatie leidt. Stel, je hebt jezelf op het aloude cliché betrapt dat je de protagonist en zijn aanstaande geliefde door een te lang aangehouden blik laat ontdekken dat ze tot elkaar aangetrokken zijn. Laat je fantasie te werk gaan en ontdek hoe je op een andere manier tot elkaar aangetrokken kan blijken te zijn. Reuk? Twee mensen staan vlak achter elkaar en ruiken elkaar, waarna ze steeds dichterbij elkaar komen? Aan de telefoon? In een zakelijke ruzie blijken ze uitermate geprikkeld door elkaars hatelijke maar humoristische ironie, zijn ze onder de indruk dat de ander hem/haar aankan? Zonder oogcontact? Hij ziet haar achterkant terwijl ze bijzonder mooi danst, en hij probeert naar haar toe te komen, maar steeds ziet hij alleen maar haar achterkant? Jean-Pierre Jeunet probeert in elke film zijn eerste kus van twee geliefden op een andere, liefst nog niet eerder vertoonde wijze te laten plaats vinden. In *DELICATESSEN* deed hij de eerste kus onder water, in een ondergelopen badkamer. In *AMÉLIE* zoent ze eerst zijn oren, neus, ogen voor ze zijn lippen durft te beroeren.

Maar soms is het nog simpeler. Je kunt het ver zoeken, zoals Jeunet, maar ook juist heel dichtbij jezelf. Kijk naar jezelf en de mensen om je heen. Die doen het niet zoals het meestal in films gaat. Hoe doen die het wel? Als je op een eerlijke manier laat zien wat je om je heen ziet, maar wat je toch zelden in films ziet, heb je gegarandeerd een dankbaar publiek, dat zich helemaal kan identificeren en toch iets “nieuws” ziet! (Ook recensenten plezier je hier meestal erg mee.) Zelf zou ik in het geval van de eerste aantrekking de protagonist en zijn aanstaande geliefde vooral de kans op een blauwtje laten minimaliseren. Dat betekent dat ze elkaar al die tijd *niet* ongegeneerd durven aan te laten kijken. Ik zou ze laten proberen bij elkaar in de buurt te laten blijven, de “toevallige” momenten van contact langzaam in intensiteit doen opbouwen, hopen op een ongepland moment waarop het ijs breekt. Ik zou op zoek gaan naar een scène die het gevoel weergeeft dat ik zelf heb in dergelijke situaties. Dat duurt een stuk langer, maar het kan retespannend zijn als je het integer aanpakt.

5. Een korte, zeer onvolledige lijst met andere filmclichés waarbij de werkelijkheid meestal anders is en waarvoor je dus moet waken: een man en een vrouw die elkaar niet mogen maar samen moeten werken, worden verliefd op elkaar; sterke vrouwen zijn mooi en/of slecht; een vuistslag geeft een hard geluid; na een flinke klap op het hoofd ga je in één keer knock out, maar je hebt nooit blijvende schade; een goede held gaat altijd door, hoe ernstig gewond ook; als een groep een held aanvalt, wacht elk lid van de groep keurig totdat de vorige k.o. is geslagen; elk gevecht eindigt met een k.o.; mensen ontwaken zonder hersenschade uit een coma; na een gruwelijke gebeurtenis heeft niemand last van shock of trauma's; vrouwen krijgen bij seks altijd een orgasme; rechters in de VS zijn vaak zwarte vrouwen; onderzoeksresultaten zijn er altijd binnen een dag; auto's ontploffen zodra ze verongelukken of beschoten worden; zwervers zijn vies en stinken; een Marokkaan is óf een crimineel, óf zeer gelovig, óf bijzonder goed geïntegreerd; een femme fatale heeft een rode jurk, is zeker van zichzelf, seksbelust, rookt, en verder eigenlijk niks. Zie verder honderden andere op www.moviecliches.com.

Als je bij bovenstaand verhaal denkt: ja, maar zo belangrijk is dit moment niet in mijn film, om efficiencyredenen doe ik toch maar de lang aangehouden blik, dan raad ik je aan de scène domweg te schrappen. Meestal kan dat zonder problemen, met hooguit een kleine aanpassing van een volgende scène. Twee mensen zien elkaar voor het eerst, de volgende ochtend worden ze wakker naast elkaar. Het publiek vult het wel in. Kun je hem niet schrappen en moet je toch efficiënt zijn, dan daag ik je uit naar een net zo efficiënte clichévervangende manier te zoeken.

Als laatste mogelijkheid is er de cliché-met-een-twist. Die wordt vaak gebruikt in comedy's en parodieën (zoals vaak in horror), maar ook in 'serieuze' films werkt het soms erg goed. De man en de vrouw kijken elkaar nét iets te lang aan... en dan pakt de vrouw haar bril erbij om het beter te kunnen zien. Of de man blijkt blind. Of er staat een hele dansende disco tussen hen in, zodat ze elkaar maar af en toe kunnen zien, maar toch blijven ze kijken. (Een extra hindernis, altijd goed.) Of ze zien elkaar vervormd, doordat er een aquarium tussen hen in is (Baz Luhrmanns ROMEO + JULIET) Je kunt ook voor de overdrijving kiezen: de man en de vrouw kijken elkaar veel en veel te lang en te overdreven aan, alles wordt slow motion en soft focus – als je toch een cliché gebruikt, ga dan lekker over-the-top. Drijf de spot met je eigen clichés.

onderschat ik mijn publiek niet?

Een beginnende filmmaker is nogal eens bang dat het publiek hem niet zal begrijpen. En wil daarom nogal eens te duidelijk zijn. Vooral als de film een boodschap heeft, is dat nogal dodelijk. Stel, je vriendin heeft je bedrogen, en je bent er kapot van. Prima inspiratiebron, een schrijver koestert zijn ellende! Wat doe je ermee? Je kunt een personage in je film laten zeggen hoe slecht overspel is. Dat zal je publiek natuurlijk niet overtuigen. Dat zegt iets over het personage, niet over de werkelijkheid. Je kunt ook laten zien dat overspel slecht is, door overspel en de nare gevolgen te laten zien. Maar dat is erg expliciet, en je publiek heeft al een mening en zal dus eerder "ja ja, het zal wel" denken. Je film wordt dan een soort preek, en film leent zich slecht voor preken.

Geef je publiek een actieve rol. Laat ze zelf nadenken. Laat ze zelf tot jouw conclusies komen. Zet ze op het verkeerde been, hou je conclusies subtiel. Vertel over een vrij huwelijk waarbij buitenechtelijke seks normaal en geaccepteerd is. Laat daarbij de barsten in de relatie zien die de betrokkenen niet willen zien. Vel vervolgens geen oordeel, laat het publiek dat doen. Aanvaard dat ze ook andere conclusies kunnen trekken.

Hetzelfde geldt voor emoties. Laat je publiek huilen, lachen of beven. Niet je personages. Als je personage moet huilen omdat haar moeder overleden is, dan denkt het publiek "goh, ze moet huilen omdat haar moeder overleden is". Laat je het huilen weg, doordat je ziet dat ze haar emoties tegenhoudt (bijvoorbeeld omdat ze tegelijkertijd een Nobelprijs in ontvangst moet nemen) of omdat je het domweg niet laat zien (direct snijden naar haar holle ogen tijdens de begrafenis, helemaal uitgehuild) dan geef je het publiek een kans om de emoties voor haar in te vullen en ze dus zelf te voelen. Natuur-

lijk ontkom je er niet aan om emoties te tonen⁶. Film is emotie. Dat is prima. Het is vaak belangrijk dat het publiek weet dat een personage bepaalde emoties heeft, omdat ze de motivatie voor verder gedrag vormen. En als je te weinig emoties laat zien worden je personages kil of ongeloofwaardig. Maar je moet goed weten wat je doet, wat het effect is. Zodra je emoties toont om dezelfde soort emoties bij het publiek op te roepen (bijvoorbeeld als je het personage laat huilen om het publiek hem zielig te laten vinden) moet er direct een alarmbel afgaan. Wordt het niet erg simpel, wordt het niet pathetisch, wordt het geen soap, gaat het publiek het personage niet als een mietje zien? Als het publiek het zielig moet vinden, moet de aanleiding tot de emotie goed zijn. Niet de emotie zelf.

Als laatste kun je veel gebeurtenissen weglaten. Laat het publiek zelf maar invullen. Een miskraam kun je filmen. Dat kan een mooie, heftige scène worden. Maar je kunt de miskraam ook verbeelden door de moeder eerst buikpijn te laten krijgen en in de volgende scène haar stil in de al ingerichte kinderkamer te laten staan en deze plotse-ling aan gort te laten slaan. Analyseer van elke scène welke informatie hij overbrengt (“er is een miskraam geweest”) en probeer dat om te zetten naar scènes waarbij je het publiek verrast, en actief de informatie zelf laat deduceren (“buikpijn + de kinderkamer is niet meer nodig + de vrouw is emotioneel = ...?”). Vertel indirect.

Beeldend schrijven

[...]

vervang dialoog door beelden

“Als je nog één keer onaangekondigd een nacht wegblijft, ga ik bij je weg!”. Een goede zin, want hij heeft een ‘want anders’ in zich en hij test een relatie. Toch is hij zo plat als een dubbeltje. De zin is goed omdat je nu precies weet wat je ermee wilt zeggen. Vervolgens kun je hem dan weer weghalen en vervangen door een beeld. Bijvoorbeeld dat de heldin thuiskomt en haar vriendje ziet die net zijn gepakte koffer op het bed dichtdoet. Ze haalt de koffer bij hem weg, smooit hem met kussen, en begint een vrijpartij. Het feit dat hij toegeeft geeft aan dat hij nu nog niet weggaat. Maar dat hij het de volgende keer wel zal doen.

Verreweg de meeste dialoogzinnen zijn te vervangen door beelden. Dat bewijzen de stomme films aan het begin van de vorige eeuw moeiteloos. Uiteraard hoeven we geen stomme films meer te maken (maar het kan wel). Het heeft ook met genre en stijl te maken. In actiefilms bijvoorbeeld, willen we graag zo min mogelijk begrijpelijk stemge-luid en zo veel mogelijk actie. In een romantische komedie wordt heel wat meer gepraat, vooral ook omdat daar wát er gezegd wordt, in conflict is met wat er bedoeld wordt (over dit soort ‘subteksten’ later meer). De zinnen die je als eerste door beelden

6. Een goede manier om emoties te tonen is door het publiek nog niet te vertellen waar de emoties vandaan komen. Dat roept nieuwsgierigheid op. Begin met het gezicht van de kwaad huilende en schreeuwende echtgenote. Als de camera langzaam uitrijdt, zien we dat het huis helemaal leeg is. Haar man is vertrokken en heeft alles meegenomen.

moet vervangen, zijn zinnen die niet zo'n subtekst hebben en die niet (binnen hun situatie) onverwacht zijn. "Want anders ga ik bij je weg" is dus een eerste kandidaat.⁷ [...]

emoties vangen in beelden

Als een personage een kind verliest, kun je diegene natuurlijk hard laten huilen. Maar, tenzij je een briljant acteur hebt, zal het de kijker relatief weinig raken. Als je daarentegen het kind in eerdere scènes heel duidelijk een favoriete knuffelgiraffe hebt gegeven die altijd mee moest en waarvoor het personage bijvoorbeeld een noodstop op de snelweg heeft gemaakt omdat het kind plotseling keihard begon te gillen omdat hij ontdekte dat hij het beest in het AC restaurant had laten liggen, en je laat ná de dood van het kind het personage de giraffe op de achterbank van de auto terugvinden, dan hoeft het personage alleen maar met vochtige ogen naar het beest te kijken, en is het publiek⁸ aan het huilen. Zo'n giraffe wordt een 'emotioneel object' genoemd, een symbool voor iets of iemand met een emotionele lading. Een pot met as van de overleden moeder op de schoorsteenmantel kan één groot verwijt voor de zoon lijken die er nooit was voor zijn zieke, oude moeder vóór ze overleed, waardoor hij nooit meer zijn eigen huiskamer in durft. De ex-vriendin kan de jaguar waar de hoofdpersoon acht jaar voor gespaard heeft aan barrels slaan. Het emotioneel object is een krachtig wapen van de scenarist. Overigens blijft dit effect natuurlijk niet beperkt tot objecten. Het kan ook een dier, een mens, een stad, muziek of een stopwoordje zijn. Met dit soort eenvoudige en heldere symbolen kun je kort en krachtig ideeën en emoties overbrengen.

backstory: flashbacks of vertellen?

De ultieme manier om beeldend informatie over te brengen zonder het door een personage te laten vertellen, is de flashback. Hiermee kun je de backstory op een elk gewenst moment tonen. Toch moet je erg oppassen met flashbacks. Ze kosten vaak veel tijd, zijn opzichtig en onderbreken de spanningsboog. Een goede flashback is dus net als een goede voice-over: moeilijk te maken. Wees spaarzaam, zoek naar alternatieven (helemaal weglaten is best vaak een prima alternatief), of doe het gewoon heel goed.

Een goed moment op informatie uit de backstory omhoog te laten komen is op emotionele momenten, tijdens confessions. Inderdaad, dat lijkt op 'tell them, don't show them'. Maar toch niet helemaal. Het drama is de hoofdzaak in de scène, en die wordt getoond. De informatie uit de backstory maakt het allemaal vooral heftiger! (Met bijbehorend

7. Merk ook dat het een eerste klas soapzin is, omdat soap nu eenmaal vanwege de grote productionele beperkingen moeilijker naar visuele kan grijpen.

8. Er zijn filmmakers die huiveren bij het idee dat je voor "de kijker" schrijft. Volgens hen kun je geen integer verhaal maken als je voor een publiek schrijft, maar zul je knievallen maken voor de commercie of op valse sentimenten proberen op te wekken. Iedere filmmaker is anders, dus een waarheid als een koe is dit zeker niet. Maar je hoeft maar de televisie aan te zetten om te zien dat dit voor veel filmmakers inderdaad waar is. Als je de term "kijker" of "publiek" in dit boek telkens door "jezelf" vervangt, dan zul je de film maken die je zelf heel graag wilt zien, en die dus een grotere waarschijnlijkheid heeft om interessant, origineel en/of integer te zijn. David Lynch is er ook groot mee geworden. Wees je eigen kijker.

gevaar voor soapachtige scènes...) Zo kan een oud geheim midden tijdens een echtscheidingsruzie naar boven komen:

“En de kinderen dan! Moeten die dan zomaar plotseling zonder hun vader!”

“Ach, hufter! Je bent hun vader helemaal niet...”

In een volgende scène, in bed bij zijn rokende minnares, die er niet al te gelukkig uitziet, zien we hoe de man deze klap verwerkt.

“... ze was al jaren met de pil gestopt zonder het te zeggen, en toen ze maar niet zwanger werd, heeft ze het gewoon bij de buurman gehaald. Met zijn stomme grijns altijd.” (*Plotseling, bijzonder agressief:*) “DREK!!!” (*Zijn minnares krimpt van schrik ineen.*)

De informatie wordt gegeven terwijl we kijken naar iets wat nog belangrijker is: hoe degene met die informatie omgaat, hoe het aankomt. Daarom beperken we die informatie tot het absoluut minimum, wellicht nog over meerdere scènes uitgespreid. Als die informatie daarnaast het antwoord is op een vraag dat het publiek zich al een poosje stelt, dan zit je helemaal goed, en kun je wat betreft de te geven informatie iets meer in details treden.

Dialogoog

[...]

informatie geven

Als je er echt niet om heen kunt dat er dingen verteld moeten worden om zo de kijker de nodige informatie te geven, dan:

- Hou je de dialogoog zo kort mogelijk, en dan nog wat korter.
- Verwerk je de informatie in een emotionele uitbarsting.
- Laat je het uitleggen aan iemand die daarover geïnformeerd dient te worden (denk aan de CSI-series waarin mensen elkaar continu ingewikkelde dingen uitleggen). Vermijd mensen die hun emotionele verhaal tegen hun kat vertellen, tenzij die kat kan spreken.
- Zorg je voor een interessante omgeving die conflicteert met de informatie: bijvoorbeeld een miljoenendeal die besproken wordt op de vismarkt.
- Zet je er een interessante subtekst onder

Uiteraard laat je niemand vertellen over gebeurtenissen als we die net hebben gezien of als we die nog te zien gaan krijgen. Dat zou dubbelop zijn. De enige redenen om over zulke gebeurtenissen te laten vertellen is natuurlijk als de tekst niet dubbelop is. Zoals:

- Als de besproken plannen vervolgens mislopen.
- Als het verhaal afwijkt van wat we al gezien hebben (het personage liegt).

- Als het nieuwe informatie over het gebeurde geeft (andere invalshoek, redenen waarom, hoe het ervaren is).

conflict

Een goede claus is in zichzelf al conflictueus, zonder dat de personages een conflict hoeven te hebben. Dit kan doordat de tekst:

- juist het tegengestelde zegt wat het personage eigenlijk wil zeggen;
- indirect (door de subtekst) zegt wat het personage wil zeggen;
- geen subtekst heeft, en dus precies zegt wat het personage wil zeggen, maar op een moment dat dat volledig ongepast is, of tegen de verkeerde persoon;
- precies zegt wat het personage wil zeggen, als een normaal mens zo iets niet zou durven te zeggen in zo'n situatie.

Natuurlijk is niet elke claus in zichzelf conflictueus. Er zijn tal van redenen om rechttoe rechtaan dialoog te schrijven die gewoon zegt wat het personage bedoelt. Enkele voorbeelden:

- als het personage machteloos of bang is;
- als het personage niet meer anders kan (na jarenlang verzwijgen komt het eruit);
- als het publiek snakt naar de waarheid of naar eerlijkheid;
- om een conflict of misverstand te beëindigen;
- omdat het in dienst van de plot en een vlotte voortgang staat;
- om een positieve scène te maken (liefdevol);
- om te laten zien dat het hier een eerlijk en oprecht personage betreft.

Les 7. Regie

Casting

Casting is 50% van de regie. Niet qua tijd, maar qua te behalen resultaten. De meeste beginnende filmers denken meestal dat het echte werk op de set pas begint en missen die eerste 50%. En dat is te zien.

Casting is niet zozeer bedoeld om de beste acteur voor de rol te krijgen, maar om de beste combinatie acteur-regisseur voor de rol te krijgen. Door een scène uit het script met mogelijke kandidaten te repeteren en op te nemen, kun je een indruk krijgen van de mogelijke samenwerking. Neem een auditerende acteur altijd op video op. Het terugzien op het scherm is erg belangrijk: niet elke acteur 'werkt' even goed op het scherm. Op sommige acteurs is de camera 'verliefd', die hoeven niets te doen en het ziet er geweldig uit. Anderen acteren perfect maar op tv werkt het gewoon niet. Cameraprésence is moeilijk te voorspellen als je iemand in levende lijve ziet. Iedereen die zijn favoriete acteur of actrice ooit live is tegengekomen zal kunnen beamen dat een mens er door een camera heel anders uitziet.

acteurs vinden

Voor je allereerste filmpjes, die je meer voor de *fun* maakt of om het een en ander uit te proberen, voldoen familieleden en vrienden natuurlijk. Maar zodra je iets meer wilt, moet je daar van afstappen⁹. Omdat het zo lekker makkelijk is, doen veel beginnende filmers dat niet. Een van de zwakste schakels in veel films van beginnende filmers is dan ook het spel van de acteurs.

Je kunt voor onbetaalde, maar ervaren acteurs op zoek gaan bij theaterscholen en toneelverenigingen. Zet altijd hoog in: acteurs vinden het leuk om te spelen, als ze tijd hebben zullen ze het meestal ook wel onbetaald doen. Als je scenario echt goed is, kun je in Nederland zelfs professionals vragen, al zou ik niet inzetten op Jack Wouterse bij je allereerste filmpje met een palmtopcameraatje. Een oproep op een website waar veel acteurs komen, zoals www.nftvm.nl, wil ook nog wel eens resultaat opleveren.

Bepaal vooraf of je het liefste gaat voor 'typecasting', of voor 'skills'. Voor kleine rollen is typecasting vaak uitstekend: een acteur die van nature de gewenste uitstraling heeft, maar misschien wat beperkter is als acteur. Bij grotere rollen is het soms verraderlijk om voor typecasting te kiezen: je ziet aanvankelijk precies wat je wilt zien, maar als de acteur te weinig vaardigheden ('skills') heeft, zul je tijdens het repetitieproces en de opnames merken dat er uiteindelijk niet veel méér uitkomt dan wat je op de casting al gezien hebt. Een acteur met een uitstraling van een veganistische milieuactivist laat je dus alleen een drugsbaron spelen als hij echt heel goed kan acteren. (Dat maakt de rol dan waarschijnlijk erg interessant.)

Als je met amateuracteurs werkt, is typecasting sowieso aan te bevelen. Bij amateurs is het immers vrijwel altijd: what you see is what you get. Ervaren acteurs kunnen na een casting nog een hele ontwikkeling doormaken. Uiteraard is een combinatie van een goed acteur met een goede uitstraling het meest ideaal, zoals Tycho Gernandt in *VAN GOD LOS* of zoals Jack Nicholson in *THE SHINING* of in *AS GOOD AS IT GETS* of in *ABOUT SCHMIDT* of in... nou ja, zoals Jack Nicholson.

voorbereiding

Een goede casting vergt voorbereiding. Je moet de potentiële sterren voldoende op hun gemak stellen zodat ze in korte tijd alle verschillende kanten van hun rol kunnen laten zien. Zorg ervoor dat je een aparte ruimte hebt waar je mensen kunt ontvangen, naast de ruimte waar de casting daadwerkelijk plaatsvindt, en dat er iemand is die niet bij de casting zelf aanwezig hoeft te zijn die de kandidaten welkom heet, hen op hun gemak stelt, vragen beantwoordt, en koffie, thee en iets lekkers aanbiedt.

Kies van tevoren wat je van de diverse rollen wilt zien. Je zult waarschijnlijk zowel de meest typische eigenschappen (natuurlijke uitstraling) als de meest belangrijke (emotionele) momenten van de rol willen zien. Je zult alleen een overweging moeten

9. Tenzij je heel getalenteerde familie hebt, of tenzij jij extreem goed amateurs kunt regisseren. In de briljante en huiveringwekkende debuutfilm *C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS* liet Benoît Poelvoorde zijn hele familie, inclusief grootouders en zichzelf, meespelen – met briljant resultaat. Uitzonderingen bestaan.

maken in hoeverre je van een acteur kunt verwachten dat hij een heftige slotscène in één keer goed zal spelen, of dat het pas goed zal worden na een tijdlang gezamenlijk keihard aan de rol te werken. Bepaal dus wat je het belangrijkste vindt om *in deze fase* te zien bij een kandidaat, en kies daar de juiste scènes bij. Je kunt ook een (aantal) nieuwe, aparte scène(s) schrijven die alles wat je wilt zien combineert. Overvraag een acteur echter niet.

Je kunt zelf bepalen of je het hele script van tevoren opstuurt naar de kandidaten (met daarin duidelijk aangegeven welke scène ze moeten spelen), of alleen de scènes waar het om gaat met een korte maar aantrekkelijke omschrijving van de film en de rol(len) waarvoor hij in aanmerking komt. Je kunt de scènes ook pas ter plekke geven, om te kijken hoe ze zijn als ze onvoorbereid zijn. Dat voorkomt dat acteurs zich vastzetten in een beeld dat zij van de rol hebben, dat waarschijnlijk niet overeenkomt met het beeld dat je er zelf van hebt. Je moet de acteurs dan wel een extra half uurtje geven met de tekst, zodat ze hem kunnen lezen en leren. Van tevoren vertel je ze dan alleen om wat voor film en om wat voor rol het gaat.

Het is vaak een goed idee om de acteurs in koppels te casten, zodat iedereen tegenspel krijgt. Het is moeilijk acteren, zeker bij een casting, als je tegen een witte muur moet spelen. Zorg er anders voor dat je iemand hebt die enigszins tegenspel kan bieden.

Laat een acteur pas binnen als iedereen binnen klaar voor hem of haar is. Zorg dat tapes en volle accu's binnen handbereik zijn. Elke kandidaat is in potentie een ster – jouw ster.

de casting

Wees medestander. Als regisseur ben je op zoek naar iemand met wie je samen een goed resultaat kunt bereiken. Je bent dus allesbehalve een Idols-jury. Pas op voor een “wij hier achter de tafel, jij daar alleen” situatie. Je wilt hun beste spel zien, niet hoe goed ze druk aankunnen. Stel de acteurs op hun gemak, als ze goed zijn zul je nog een poos met ze samenwerken, en dit is de eerste stap in die samenwerking. Een goed begin is nog altijd het halve werk. Vergeef tekstfouten onmiddellijk, vrijwel elke acteur maakt ze tijdens een casting. Hoe ervaren hij ook is, een acteur is vrijwel altijd nerveus. Kijk daar doorheen. Ga ervan uit dat jij ook auditie aan het doen bent voor hem of haar. Het gaat om jullie samenwerking. Het is voor een acteur fantastisch als een regisseur vertrouwen uitstraalt door te zeggen dat hij ook een beetje nerveus is.

Om te zien of iemand fotogeniek is, moet je shots opnemen die de acteurs een eerlijke kans geven, dat wil zeggen ten minste een close-up dicht op de as. Neem ook een ruim medium om de fysiek van de acteur te kunnen bepalen. Laat de cameraman vooral close-ups draaien, maar af en toe variëren. Bespreek van tevoren welke momenten je absoluut in close-up wilt. Laat de camera altijd op één positie staan, zodat alle aandacht naar de acteur uit kan gaan. Kijk als regisseur ook niet continu naar een monitor, dat kun je na afloop namelijk nog wel doen. Blijf met je aandacht bij de acteur.

Je kunt acteurs altijd vragen te improviseren vanuit de rol. Dit voorkomt dat ze zich krampachtig aan een tekst vasthouden of in de stress schieten als ze hun tekst niet

meer goed blijken te kennen (“en ik had er nog wel zo hard op geleerd”). Een improvisatie geeft ieder meer vrijheid, en geeft je een idee van de ontwikkeling die je met een acteur kunt gaan maken. Daarom kan een improvisatie vooral erg nuttig zijn bij kandidaten die je bevallen, om de verdere potenties van de acteur in de rol te ontdekken. En dan ontstaan er soms van die momenten die beter blijken te zijn dan je scenario... Gelukkig mag je nog herschrijven!

na afloop

Laat nooit doorschemeren of je een acteur wel of niet ziet zitten, want je gedachten kunnen helemaal veranderen na de volgende kandidaat of na het bekijken van de opnames.

Als een acteur niet goed uit de verf komt, overweeg direct of hij misschien beter past bij een andere rol. Al heb je daar al andere kandidaten voor, geef hem een tweede kans, hij is er nu toch. Maar verras jezelf ook eens door acteurs die geknipt lijken voor de ene rol, óók voor een heel andere rol te laten auditeren. Baat het niet, dan schaadt het niet. Hollywood zit vol met verhalen van “ongelofelijke ontdekkingen” die op deze manier zijn gedaan.

Blijf positief, al ging de casting slecht. Als het slecht ging, weet de acteur dat zelf ook wel. Castings zijn momentopnames en zeggen vaak weinig over (andere) kwaliteiten van de acteur. Zenuwen spelen vaak een rol. Elke positieve feedback helpt hem het bij zijn volgende casting beter te doen. Kleine moeite voor jou, en je maakt er vrienden mee.

Als je, na het bekijken van de opnames, besloten hebt wie je wilt hebben, moet je direct beginnen met een goede band met je kersverse acteurs op te bouwen. Bel daarom als regisseur altijd zelf de acteurs die het geworden zijn. Vertel ze wat je goed aan ze vond, en waarom je juist hen hebt uitgekozen. Bel ook zelf degenen die het niet zijn geworden: je zult ze in de toekomst misschien nog nodig hebben, bijvoorbeeld als de beoogde hoofdrolspeler toch niet blijkt te kunnen, of gewoon voor een volgende film.

Repeteren

[...]

lezingen

Je begint meestal met een aantal gezamenlijke lezingen van het scenario. Hierbij zijn de acteurs voor de belangrijkste rollen en de regisseur aanwezig. (Met acteurs voor kleine rollen en figuranten repeteer je pas op de set.) Die lezingen zijn bedoeld om het scenario beter te leren kennen.

De eerste lezing is belangrijk. De acteurs lezen ieder hun deel van de dialogen voor, de regisseur of een assistent leest de rest. Dat kun je de eerste keer het beste vrij droog doen, dus zonder al te veel emotie of interpretatie, om te voorkomen dat acteurs al

allerlei zaken gaan inkleuren terwijl ze het personage nog niet kennen. Dat kan later voor de nodige ruis zorgen tijdens het repeteren.

Na de eerste lezing is de tijd om als regisseur te vertellen wat de film voor jou betekent, waar je drijfveren zitten en wat voor jou de essentie van de film is. Wat wil je ermee zeggen? Dit is belangrijk voor de acteurs om te weten, want als een acteur er andere ideeën over heeft dan jij, kom je meestal tot heel andere interpretaties van de rollen. Misschien wil je ook iets over de stijl vertellen waarin je de film wilt maken. Ook is dit de tijd om vragen van de acteurs over het scenario en jouw regie te beantwoorden, of onduidelijkheden en dubbelzinnigheden in het scenario op te helderen.

Bedenk dat je bij repetities meestal losse scènes repeteert, terwijl je bij lezingen veel meer oog voor het hele verhaal houdt. Bij lezingen gaat het meer om de opbouw en om het leren kennen van de personages. Daarom is het aan te raden meerdere lezingen te hebben, tenzij het een heel korte of een voor de acteurs eenvoudige film betreft. Je kunt tijdens de lezingen interpretaties uitproberen, maar ook analyses maken. Je kunt bijvoorbeeld van de belangrijkste scènes alvast gezamenlijk analyseren wat er precies in gebeuren moet en hoe (zie de “vijf W’s en een H” verderop op pagina 27), en wat de belangrijkste momenten zijn (schakelpunten). De juiste intonatie van de teksten is in het begin niet van belang; dat komt tijdens het repeteren. Als je merkt dat een acteur een interpretatie van een rol geeft die volgens jou fundamenteel niet klopt, kun je hem dat beter achteraf in een onderonsje vertellen dan tijdens de lezing zelf. Het is niet goed voor het zelfvertrouwen van een acteur om dat temidden van een hele groep te doen.

Je houdt in principe net zo veel lezingen totdat je het gevoel hebt dat iedereen de grote lijn van de film begrijpt, dat alle onduidelijkheden zijn weggenomen en iedereen op dezelfde lijn zit. Dan is het tijd om naar de details te kijken via karakteranalyses en repetities.

[...]

repetitieruimte

Als het even kan, repeteer je elke scène op de locatie waar hij ook opgenomen gaat worden. Als dat niet kan, is het aan te raden een ruime repetitieruimte te zoeken, waarin je eventueel de locatie kunt ‘herscheppen’ door muren en grote meubels met tape op de grond na te tekenen. Op deze manier kun je alvast de mise-en-scène repeteren.

Scènes regisseren

[...]

vijf W’s en een H

Een belangrijk aspect van acteren is dat je als acteur weet waarom je doet wat je doet. In elke scène moet de acteur de vijf W’s kennen: [...]

Naast de 5 W's is er nog een heel belangrijke "W" die alleen niet met een W, maar met een H begint: het *Hoe*. Een acteur kan een *zakenman* (wie) zijn die *in een badkamer* (waar) *zijn vriendin ten huwelijk* komt *vragen* (wat) omdat *hij bang is haar kwijt te raken* (waarom) *nadat hij is vreemdgegaan* (wanneer). Maar dat zegt nog niet *hoe* hij dat doet. Nederig? Nonchalant? Beschaamd? Dat *hoe* is belangrijk, en ontdek je meestal tijdens de repetities. In eerste instantie laat je de acteur het *hoe* ontdekken. Een acteur acteert beter (natuurlijker) als het *hoe* uit hemzelf komt, in plaats van voorgeschreven door de regisseur. Hij put uit persoonlijke ervaringen en zijn spel zal daarom vaak oprechter zijn. Als zijn *hoe* afwijkt van wat jij in je hoofd hebt, is dat vaak een goed teken. Want je mag niet te gemakzuchtig zijn met het *hoe* en je moet altijd op zoek zijn naar interpretaties die niet al te voor de hand liggen. Het lijkt zo logisch om de man zijn potentiële aanstaande nederig ten huwelijk te doen vragen. Maar waarom niet (al dan niet onderdrukt) agressief? Dat lijkt op het eerste gezicht onlogisch, maar er zijn talloze redenen te bedenken waarom hij het agressief doet. Wanhoop en onmacht uiten zich vaak in agressie. (En onmacht uit zich ook regelmatig in vreemdgaan.) Als het *hoe* dat de acteur zelf aandraagt te simpel naar jouw smaak is, ga dan samen op zoek naar hoe het anders kan.

Want als de intentie van een zin duidelijk is, waarom zou je hem dan nog in de acteursregie versterken? Als een uit spreken tekst duidelijk boos bedoeld is, waarom dan ook nog boos laten uitspreken? Dat heet 'rode rozen rood verven' en gebeurt regelmatig in soaps en mindere kinderfilms. Veel mooier is het vaak een schijnbaar tegengestelde emotie te laten spelen. Zo kan het bijvoorbeeld veel sterker werken als de boze tekst ijsig koel wordt uitgesproken. Het publiek vult de achterliggende woede wel in. Iemand die heel vrolijk de meest gruwelijke dingen vertelt is veel enger of fascinerender dan iemand die ze angstaanjagend of in shock vertelt. Een liefdesverklaring overtuigt het meest als hij tijdens een ruzie midden in een tirade wordt geschreeuwd zodat de hele straat hem kan horen.

schakelpunten

Wat je goed moet realiseren is dat het *hoe*, net als het *wat*, tijdens een scène kan veranderen. De zakenman kan nederig beginnen haar ten huwelijk vragen, maar agressief haar in het bad duwen als zij nee zegt, en vervolgens schaamtevol beginnen te huilen om zijn eigen agressie (en zijn slippertje). Het kan daarom zin hebben voor elke acteur de scène op te delen in stukjes, die *beats* worden genoemd. Elk stukje geef je een 'wat', en de acteur ontdekt er (samen met jou) een 'hoe' bij. In bovenstaand voorbeeld kan daar bijvoorbeeld uitkomen:

beat 1:	wat: ten huwelijk vragen	hoe: nederig
beat 2:	wat: afwachten	hoe: hoopvol
beat 3:	wat: duwen	hoe: agressief
beat 4:	wat: excuses aanbieden	hoe: schaamtevol huilend

Uiteraard zijn de beats van zijn tegenspeler weer heel anders:

beat 1:	wat: luisteren	hoe: geërgerd
---------	----------------	---------------

beat 2:	wat: beseffen	hoe: verbaasd
beat 3:	wat: afwijzen	hoe: met medelijden
beat 4:	wat: in bad vallen	hoe: verontwaardigd
beat 5:	wat: excuses aanhoren	hoe: denigrerend

Zoals je ziet voorkomt deze aanpak dat een acteur meerdere dingen tegelijk moet doen. Hij hoeft niet nederig en hoopvol tegelijk te spelen, wat vrijwel onmogelijk is. Je repeteert in het begin één beat tegelijk.

Tussen de beats zitten de zogenaamde schakelpunten. Dit zijn de punten waarin een acteur moet schakelen tussen zijn 'hoes' en 'wats'. Schakelpunten zijn eigenlijk altijd reacties op gebeurtenissen, zoals een reactie op de duw, of een reactie op het huwelijksaanzoek. De schakelpunten zijn erg belangrijk voor de acteurs. Het zijn de momenten waarop het personage geraakt wordt, verandert. Soms liggen de schakelpunten verborgen onder de tekst (soms is de schrijver zich er zelf niet van bewust) en spelen acteurs er overheen. Het is de taak van de regisseur ze op deze belangrijkste punten van elke scène te wijzen.

Uiteraard hebben eenvoudige scènes zo'n analyse niet nodig. Maar als een dialoog goed geschreven is, dat wil zeggen, er is veel geschraapt, dan zullen er erg veel onuitgesproken zaken onder de gesproken tekst 'verborgen liggen' die de acteurs moeten spelen (zie ook 'subtekst' op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**). Een analyse als deze kan je enorm helpen bij het regisseren van de acteurs, omdat het allemaal behapbaar wordt voor de acteur. Hij hoeft niet meer het gevoel te hebben dat hij "een onzekere, overspelige zakenman die bang is en zich schaamt en niet lekker in zijn vel zit en uit wanhoop een huwelijksaanzoek doet en afgewezen wordt en daar niet mee weet om te gaan" moet spelen. In plaats daarvan heeft hij voor elk moment een wat en een hoe.

acteurs ondersteunen

[...]

Je moet daarom per acteur een goede 'aanpak' vinden. Het gaat uiteindelijk om het resultaat, en hoe je dat bereikt, is elke keer weer een zoektocht.

Wat vaak goed werkt is *side coaching*. Dat wil zeggen dat je niet van tevoren of achteraf al te veel instructies en commentaar geeft, maar *tijdens* de repetitie. Als de acteur veel instructies moet onthouden, gaat dat ten koste van zijn spel. Roep daarom gerust tijdens het spelen dingen die hem kunnen helpen. "Kom binnen, je ziet haar haar make-up verwijderen... Dit is je vrouw die je bedrogen hebt!... Je voelt je véél schuldi-ger... Ho, voelen, niet laten zien!... Ja... Mooi, dat op je lip bijten. Kom dichterbij... Probeer maar een paar keer haar ten huwelijk te vragen. Lukt je niet de eerste keer. ... Zet je adem vast... Herstel jezelf, je bent weer de stoere vent als anders... Doe maar! Goed!... Ze lacht – au! ... Zo, dat pik je niet! ... Ze heeft haar kop misschien gestoten!" Op deze manier kun je veel sneller resultaat bereiken dan door eindeloos te analyseren of het telkens over te doen. Niet alle acteurs kunnen of willen zo geregisseerd worden, maar meestal gaat het prima. Bedenk dat tijdens opnames er tijdens stiltes in noodge-

vallen ook nog gesidecoach kan worden, mits er ook set noise wordt opgenomen (maar dat deed je sowieso, toch?). Je kunt dan tijdens de montage je instructies eruit knippen.

Vergeet niet af en toe de ego's van je acteurs te strelen. Maar neem ook niet genoeg met minder dan je voor ogen had. Voel je niet geremd om een acteur een take meerdere keren over te laten doen. Voel dat niet als kritiek geven, dat hoort bij het vak.

Laat altijd even kort weten waarom iets over moet: een technische fout, een ongemerkte verspreking, de timing die niet goed was of een interpretatie die niet klopte. Vermeld er altijd positieve dingen bij, waar je meer van wilt zien. Blijf nooit focussen op wat er misging, want dan blijft de focus hangen bij het verkeerde! Als iemand een verspreking maakt, volstaat het om te zeggen: "Je versprak je ergens, geloof ik, maar die glimlach was érg mooi. Kun je hem nóg subtieler doen? Mooi. We doen hem gelijk nog eens."

Als je een redelijke take hebt, maar je bent nog net niet tevreden genoeg, laat crew en cast weten dat je een acceptabele take hebt. Het feit dat je in ieder geval iets hebt waarmee je in de montagekamer uit de voeten kan, kan druk van de ketel afhalen. Dan kun je daarna meer ontspannen op zoek gaan naar perfectie.

En vergeet niet dat wat jij uitstraalt ook op je acteurs overgaat. Als jij vermoeid met de acteurs omgaat, dan zullen ze die stemming overnemen. Als jij balend keihard STOP! roept omdat een take weer niet goed is, dan gaan je acteurs ook balen. Als jij vol vertrouwen en met goede energie je instructies geeft, zullen je acteurs met vertrouwen en energie acteren.

emoties

Het is niet gek om bij repetities van heftig emotionele scènes de emoties juist aanvankelijk erg groot te maken. De acteur weet dan waar de emoties en de schakelpunten zitten. Als je vervolgens de instructie geeft dat die emoties en schakelpunten er nog altijd zijn, maar dat de acteur ze niet meer mag laten zien, dan krijg je vaak mooi spel met een 'dubbele laag', waarin de emoties niet in het gezicht van het publiek wordt gesmeerd, maar waarin ze naar adem snakken omdat ze de emoties minstens zo hard meevoelen. Het is de taak van het publiek te gaan huilen, lachen of beven, niet die van de acteur.

Een andere mogelijkheid is dat de acteur de emotie wel degelijk speelt, maar dat het personage dat hij speelt, die emotie tracht te verbergen. Dit is iets wat we in het dagelijks leven heel vaak doen, we lopen immers – zeker in Nederland – niet met onze emoties te koop. Een personage dat duidelijk geraakt wordt maar zich niet laat kennen, is een dapper iemand die daarmee sympathie opwekt. Eén traan (uit een pipetje?) is meestal effectiever dan een hele huilbui. Iemand die zijn boosheid met moeite tegen kan houden is vaak – niet altijd – veel interessanter dan een enorme tirade. Het publiek kan dan zelf de enorme boosheid raden en invoelen in plaats van haar over zich heen gestort krijgen. Emoties die imploderen zijn vaak indrukwekkender dan emoties die exploderen. Hoe emotioneler een personage reageert, hoe minder sympathiek het publiek hem in het algemeen vindt. (Wat misschien de bedoeling is!)

Overigens is deze regel even waar als dubieus. In de basis moet je ervan uitgaan dat je moet oppassen met het laten uiten van emoties. Maar een slim gebruik van grote emoties (met goede acteurs) kan juist identificatie bewerkstelligen. Een personage dat te weinig wordt geraakt als er van allerlei heftige dingen gebeuren, lijkt kil, en dus onsympathiek. Een personage dat de ene emotionele klap na de andere krijgt te verwerken moet op een gegeven moment 'breken', anders wordt hij ongeloofwaardig. En juist omdat de regel is dat personages weinig emoties laten zien, kan het effectief zijn om *juist* emoties te laten zien, maar dan extreem, over elke gène heen. Een minutenlang huilende vrouw waar het snot uit de neus loopt (TRULY MADLY DEEPLY) is voor het publiek heel confronterend. Daarnaast is het aangrijpend, juist omdat het veel realistischer is dan een mooi, klassiek-dapper 'Hollywoodpersonage' dat weinig emoties laat zien. De regel waar je dus van uitgaat is: grote emoties zitten bij de personages van binnen, niet van buiten, tenzij je daar goede redenen voor hebt.

Vaak is het uitspelen van emoties overigens helemaal niet nodig. Als je werkt met contrasten is dat vaak mooier. Als iemand te horen krijgt dat zijn grote liefde een ongeluk heeft gehad, laat hem dan vlak voor de onheilstijding heel vrolijk zijn en hem op het moment dat hij van het ongeluk hoort, stil worden. Dat werkt vrijwel altijd sterker dan hem van gewoon naar droevig te laten gaan. Kortom: omkeren of klein maken is vaak veel interessanter. Bedenk altijd: je uiteindelijke doel is om het publiek te laten lachen of huilen. Niet de acteurs.

opbouw en projectie

Acteurs willen zich graag extra uitsloven voor de climaxscène van de film. Dat is hun grote moment. Je zult een acteur daarin meer moeten afremmen naarmate hij beter zijn rol heeft opgebouwd. Als een hoofdrolspeelster haar rol vanaf het begin goed heeft opgebouwd, zal de kijker zich zó met haar identificeren dat ze op het 'moment suprême' zelf niets meer hoeft te doen. Als ze een telefoontje krijgt en ze hoort dat haar kind tóch is overleden, dan hoeft ze alleen nog maar voor zich uit te staren, terwijl wij als publiek er een doos Kleenex doorheen jagen. Ken dus de opbouwende emotionele lijn uit het scenario goed. Ook onze emoties worden voornamelijk door Kuleshov gestuurd.

doel heiligt de middelen

Soms kun je een acteur heel andere opdrachten geven. Het doel of de emotie die je de acteur aanreikt hoeft helemaal niet overeen te komen met die van het personage! Als je iemand gehaast wilt laten lopen, omdat haar geliefde op het punt staat op het vliegtuig naar Istanboel te stappen, kun je soms het perfecte resultaat krijgen door te zeggen: "je moet ontzettend nodig naar de WC". Elke acteur is anders en heeft een andere aanpak nodig. Sommige acteurs moet je afremmen omdat ze gaan overacteren. Die moet je bijvoorbeeld zeggen: "zég alleen je tekst, zonder enige intonatie!" – die intonatie komt er toch wel in, maar zo kun je proberen het zo klein mogelijk te houden. Een ander heeft juist moeite een bepaalde emotie te spelen. Hoewel je maar een heel klein beetje verdriet wilt hebben, stel je de betreffende acteur voor aan zijn overleden moeder te denken. De acteur raakt misschien in een acute crisis, maar als toeschouwer denk je: goh, wat schattig, hij is best een beetje aangedaan. Bij een ander moet je voor hetzelfde resultaat zeggen: "doe niks, kijk alleen naar je schoenen". In THE SHINING zit de beroemde scène waarin het jongetje Danny op zijn skelter door de gangen van

het grote, verlaten hotel racet. Op een gegeven moment komt hij uit in een doodlopende gang en ziet daar een tweeling staan. En dan ziet hij ineens diezelfde twee jonge meisjes bebloed in de gang liggen, met overal bloed en met de bijl er nog naast. Stanley Kubrick, de regisseur, wilde het jonge acteurtje niet aan dit soort gruwelijke beelden blootstellen, dus filmde hij het bloederige tafereel als POV zonder dat het jongetje erbij hoefde te zijn. Het verhaal gaat dat, om ook de enorme schrik op het gezicht van het jongetje te kunnen filmen, Kubrick hem vertelde dat hij die avond te gast zou mogen zijn bij Michael Jackson.

Wees niet bang dit soort trucs uit te halen. De acteur heeft geen precies beeld van het totaal – hij weet niet waar dit shot in de film komt of wat de functie ervan is – en zal vaak blind op de regisseur vertrouwen. Jij bent de regisseur, jij weet wat je wilt zien en daar mag je dit soort trucs best voor gebruiken. Wees wel een beetje voorzichtig met het oproepen van al te persoonlijke emoties – sommige acteurs kunnen ver gaan!

Zo'n Michael-Jacksontruc werkt natuurlijk maar één keer en kun je dus alleen gebruiken tijdens de opnames. Als je film naar het psychologische drama neigt, is het toch het mooiste en het makkelijkste om zonder al te veel trucs, in een uitgebreid repetitieproces samen met de acteur tot een bevredigend resultaat te komen. Pas als een acteur zelf weet en voelt waar hij mee bezig is, kan hij gaan schitteren.

ogen

Let op de ogen. Ogen zijn de spiegel van de ziel, zeggen ze wel eens, en bij acteren zijn ze de ziel van het personage. De meest subtiele reacties zie je het eerste bij de ogen. Maar ook status (zie verderop) en emotie worden door de ogen gecommuniceerd. Wanneer maakt de acteur oogcontact? Wanneer kijkt hij weg? Naar wie kijkt hij? De ogen van een acteur maken ook deel uit van de mise-en-scène en moeten dus ook overeenkomen in mastershots en close-ups. Lastig, maar niet onmogelijk.

Dialog

Voor sommige acteurs is stil spel het moeilijkste en zijn ze blij als ze kunnen praten. Voor anderen is het moeilijk om de teksten natuurlijk uit hun mond te krijgen. Bij veel acteurs is helaas beide aan de hand...

natuurlijk spreken

Bedenk dat de acteur het scenario kent, maar het personage niet. Het personage weet niet eens hoe de zin eindigt die hij zojuist is begonnen. Het moet lijken alsof het personage het allemaal ter plekke verzint. Acteren is reageren.

Zet dialoog daarom nooit op de eerste plaats. Tekst is een cerebraal iets, en acteren niet. 90% van de menselijke communicatie is non-verbaal. Pas als een acteur een handeling en/of een emotie heeft en weet wat hij met zijn ogen doet, is hij aan het acteren. Pas dan zal de tekst met weinig moeite overtuigend uit zijn mond komen. Beginnen met de tekst en die vervolgens proberen in te kleuren is in feite de omgekeerde wereld en is een moeizame weg, al wordt deze weg erg vaak bewandeld.



Eerst acteren, dan pas de dialoog.

Dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Als de tekst ondanks deze wijze raad toch nog onnatuurlijk klinkt, kun je het volgende doen:

- Vergeef tekstfouten altijd direct, al doet de acteur het tien keer achter elkaar fout en heb je weinig tijd. Tekstfouten horen erbij en zijn net zo onvermijdelijk als vliegtuigen die overvliegen en apparatuur die niet meewerkt. Ongeduld komt zijn spel of tekstvastheid nooit ten goede.
- Leid de acteur af. Geef hem een handeling te doen tijdens zijn dialoog. Dit komt de natuurlijkheid ten goede.
- Als de tekst te ‘opgelezen’ klinkt, laat dan de acteur denkpauzetjes tussen woorden nemen, stotteren, zichzelf verbeteren, grammaticale fouten maken.
- Laat de acteur kleine, natuurlijke geluidjes maken, zoals “mmm”, “pfff”, zuchten, een mini-keelschraap, of andere subtiele geluidjes die mensen normaliter maken. Dit kan de geloofwaardigheid met weinig moeite enorm vooruithelpen, vooral (maar niet alleen) bij emotionele scènes of scènes waar personages niet helemaal zeker van zichzelf zijn. Omstanders zullen zeggen dat de acteur enorm veel beter speelt, maar als ze niet weten dat je de acteur deze opdracht hebt gegeven zullen ze niet kunnen zeggen waaróm het nou zo veel beter is, of wat hij anders doet.
- Schrap de tekst. Vaak lopen zinnen niet lekker omdat ze geen duidelijk doel hebben. Vraag jezelf dus af of het niet-lopen van de tekst aan de acteur of aan de tekst zelf ligt. Als je twijfelt kun je de zinnen ook nog achteraf, in de montagekamer, schrappen.
- Als de acteur te gespannen is, wil zijn stem nogal eens omhoog gaan. Instrueer hem even diep te ademen en een lagere stem te gebruiken.

Werken met amateurs

Het werken met amateuracteurs, en vooral met *blanco*'s (mensen die nog nooit geacteerd hebben), is een vak apart. Het is niet per se een handicap als je weet waar je mee bezig bent. Steven Soderbergh maakte in 2004 de film *OCEAN'S TWELVE* met twaalf steracteurs, en zelfs voor de miniemste bijrol een professionele (al dan niet Nederlandse) acteur. In 2005 maakte hij daarentegen de film *BUBBLE* met louter blanco's. Dit wordt vaak gedaan met het doel een bepaalde authenticiteit te krijgen die je met professionele acteurs niet krijgt. (En met als bijkomend voordeel dat de film *BUBBLE* slechts 1% van het budget van *OCEAN'S TWELVE* kostte). Sommige regisseurs prefereren zelfs het werken met blanco's voor (vrijwel) al hun films, zoals de Belgische gebroeders Dardenne, die toch vrij heftige films maken waar veel, zo niet alles, van de acteurs afhangt. Overigens kiezen ze hun acteurs dan wel uit honderden, zo niet duizenden gegadigden.

Als je werkt met amateurs, kun je, zoals gezegd, het beste voor een goede typecasting zorgen. De rol moet zozegegd de acteur op het lijf geschreven zijn. Op die manier voorkom je dat ze tevergeefse pogingen te doen om te acteren, en hoef je ze alleen te

instrueren zo min mogelijk na te denken en de handelingen en teksten zo vanzelfsprekend mogelijk te doen. Echter, niets is vanzelfsprekend als er een hele crew zit te kijken. En hoe goed je ook typecast, de kans is groot dat personage en acteur toch grote verschillen hebben. Kortom, je zult de acteur een handje moeten helpen.

Je begint met het scenario. Zorg ervoor dat de dialogen uit korte zinnen bestaan. Elke dialoogzin die omgezet kan worden in een actie, zet je om in een actie (maar dat had de scenarist sowieso al gedaan... toch?). Zorg er bovendien voor dat elke dialoogclaus de drie of vier regels niet overschrijdt.

De volgende stap is de planning. Als een amateur een belangrijke rol speelt, laat hem dan beginnen met makkelijke scènes zonder dialoog, met alleen handelingen die hij eenvoudig kan uitvoeren. Begin met totalen van de acteur die loopt of fietst, zijn dagelijkse beroep uitoefent of alle shots waarin hij autorijdt zonder te spreken en zonder dat hij een emotionele lading hoeft te spelen. Laat hem nog niet spreken. Hij moet enorm wennen aan een hele crew om hem heen en het idee dat er een camera op hem gericht staat. Als de eerste shots bijna niet fout kunnen gaan, is dat de goede start die het halve werk maakt.

Op de set zelf komt Kuleshov te hulp, mits je dit in de decoupage voorbereidt. Onder “doel heiligt de middelen” (pagina 31) hadden we ontdekt dat de kijker dingen in het spel van de acteur ziet die er niet zijn. Je kunt bij amateurs wat dat betreft de hele trukendoos open trekken. Je hoeft een acteur niet te vragen droevig te kijken omdat zijn vriendin weg is. Het publiek wéét dat de vriendin weg is. Hij hoeft alleen maar te kijken. Zet er een POV van een lege kamer tussen, en het publiek zal hem briljant droevig vinden spelen. Hoe minder ervaren de acteur, hoe minder je hebt aan karakter- en scèneanalyses. Hou je instructies kort en eenvoudig uitvoerbaar.

In de decoupage dien je niet alleen met Kuleshov rekening te houden, maar ook met de beperkingen van je acteurs. Het liefst leg je daarom de mise-en-scène niet al te veel vast. Wat vaak misgaat bij amateuracteurs (en bij professionals trouwens ook!) is de timing. Dat hoeft niet eens aan de acteurs te liggen; een gemonteerde film werkt qua timing nu eenmaal heel anders dan een live performance. Nou is timing iets wat je vrij makkelijk in de montagekamer kunt oplossen, als je tenminste zo “Amerikaans” mogelijk decoupeert (zie pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**), zodat je te lange stiltes altijd kunt wegknippen of te korte stiltes kunt verlengen. (In de montage blijken stiltes altijd veel te kort of veel te lang en bijna nooit goed.) Zorg voor voldoende cutaways. Zeker als er toch wat langere clausen in de tekst zijn geslopen.

op de set

Amateuracteurs zijn net zo onzeker als professionals maar waarschijnlijk nog meer. Jouw grootste vijand is hun ongemak. Een aantal tips om ze op hun gemak te stellen:

- Zeg wat er goed gaat, niet wat er fout gaat. Wat je zegt is waar ze zich op gaan focussen. Laat dat niet zijn wat je juist níet wilt zien.

- Onderbreek ze niet telkens als er iets niet naar wens is. Laat ze rustig een scène tien keer achter elkaar spelen zonder dat er telkens stop! en actie! geroepen wordt, en zonder dat je aanwijzingen geeft, zodat ze in een soort doorgaande *flow* komen.
- “Adem even diep in” is ook vaak een goede instructie. Geef ze even pauze als het niet gaat.
- Als ze een fout maken, zijn ze geneigd te stoppen. Zeg ze van tevoren dóór te spelen. Zeg dat fouten er wel uitgeknipt worden, of dat je een pick-up kunt doen. Of ze nu struikelen of de tekst verhaspelen, het maakt niet uit. Maak duidelijk dat elke take gebruikt kan worden, al is het deels.
- Vraag niet: “speel jezelf” of “gedraag je gewoon”. Er is niets moeilijkers. Geef praktische opdrachten, en laat ze zo uit zichzelf zichzelf zijn.
- Stel geen eisen, heb geen verwachtingen, maar vind een manier om samen bij het gewenste resultaat te komen. Dat is jouw verantwoordelijkheid, niet die van een amateur.
- Laat ze zo min mogelijk geïntimideerd worden door de crew en de apparatuur. Als er opgebouwd wordt, kun je elders samen koffie gaan drinken en kletsen. Als de crew begint de acteurs aanwijzingen te geven, grijp je onmiddellijk in.

Daarnaast helpt het de meeste amateurs – en vrijwel elke professional trouwens ook – enorm om tijdens een scène iets te *doen* te hebben. Laat ze hout zagen, puistjes uitknippen, koken, hun nagels intensief bestuderen of mooie jongens checken. De grootste vijand van een amateur is zijn eigen hoofd, omdat hij gaat nadenken over wat hij aan het doen is en of hij het wel goed doet. Door hem een handeling te geven wordt zijn concentratie afgeleid van dat soort gedachtes, waardoor je een natuurlijker resultaat krijgt. Vooral de handen zijn vaak een zorg van een acteur: waar laat hij ze? Ze hangen er zo raar en doelloos bij! Geef de handen dus een plek of een doel.

Als je amateurs een rol laat spelen waarvoor ze niet getypecast zijn, dan zijn er daarnaast nog een aantal dingen waar je op kunt letten.

- Geef ze een duidelijk focuspunt of doel, instrueer ze om strak te spelen en wijs ze op overbodige bewegingen. Amateurs spelen vaak slordig. Armen slingeren rond, ze wiebelen, ze knipperen met hun ogen, en ze kijken hun tegenspeler niet strak aan.
- Verbied tussenvoegsels als “gewoon” (“ik wil gewoon wereldkampioen worden” – hoezo ‘gewoon?’), “echt” (“dat is echt zwak”) “weet je” (“Dat had je niet moeten doen, weet je”), “Nou...” (“Nou, daar kan ik je heel wat over vertellen”), “Toch?” (“Laten we blij zijn met elkaar! Toch?”), of “hè?” (“Jij houdt van mij, hè?”), die er vaak onbedoeld insluipen dankzij hun ongemak voor de camera te staan. Het maakt het spel en de dialoog allemaal minder krachtig. Een personage lijkt veel sterker en meer *in control* als hij daarvan weet af te zien en strak zegt wat hij bedoelt. “Ik wil wereldkampioen worden.” “Dat is zwak.” “Dat had je niet moeten doen.” “Daar kan ik je heel wat over vertellen.” “Laten we blij zijn met elkaar.” “Jij houdt van mij.”
- Als er een stilte valt durven de acteurs die nooit lang genoeg te maken (dat geldt trouwens ook voor beginnende regisseurs!). Laat ze in hun hoofd rustig 15 secondes tellen als zo’n lange stilte nodig is. Korte stiltes maken ze meestal te lang.

Kinderen

Het werken met kinderen is weer een verhaal op zich, al gelden de meeste regels en tips die voor het werken met blanco's gelden, natuurlijk ook voor kinderen. Kinderen zijn gelukkig over het algemeen minder zenuwachtig en, tot een jaar of tien, niet bang om het fout te doen. Ze zijn wel snel afgeleid en moeilijker te regisseren.

Het mooie aan kinderen is hun spontaniteit en die wil je graag behouden. Daarvoor zijn twee zaken van belang: ze moeten geïnteresseerd blijven in wat ze aan het doen zijn en ze moeten niet afgeleid worden door alles wat er om hen heen gebeurt. Betrek ze. Vertel ze het verhaal van de film. Bespreek hun rol: wat vinden ze ervan? Leg ze dingen uit over camera en geluid, voor zover dat met hen te maken heeft. Leg uit dat je alles in kleine stukjes knipt die je later weer aan elkaar plakt. Als er iets mis gaat, leg uit wat er mis gaat. Als je dat allemaal niet doet, is de kans groot dat ze telkens even naar de camera of naar jou of de geluidsman kijken omdat ze willen zien wat er nou eigenlijk aan de hand is, of om bevestiging te zoeken dat ze het wel goed doen.

Leg duidelijk en simpel uit wat er van ze wordt verwacht. Word nooit ongeduldig. Hou handelingen en teksten kort, zodat je het snel en eenvoudig uit kan leggen. Als je langere teksten wil, kun je ze die misschien beter laten improviseren. Als ze het niet eens zijn met hoe ze iets moet zeggen of doen, dan hebben ze waarschijnlijk gelijk. Vraag hoe zij in een soortgelijke situatie zouden reageren. Laat het ze op twee manieren doen: hun manier en jouw manier. Hun betrokkenheid zal alleen maar groter worden.

Vind manieren om echte reacties te krijgen, zoals Kubrick dat deed (zie pagina 31). Luistershots van kinderen zijn makkelijk te maken en regelmatig effectiever dan shots waar ze in spreken. Cover veel, zodat je om foutjes en onnatuurlijke teksten heen kunt knippen. En misschien het belangrijkste: neem kinderen altijd serieus. Behandel ze als volwaardig.

Laat kinderen auditeren. Lang niet alle kinderen zijn geschikt of hebben een goede cameraprésence. Het kan soms een lange zoektocht zijn, maar wie weet vind je de nieuwe Danny de Munck.

Les 8. Productie

Locaties

Het vinden en regelen van de uiteindelijke locaties is een uitermate belangrijke taak die hoort bij het productiewerk. Bij documentaires zijn er tijdens de research waarschijnlijk al een hoop mogelijke locaties gevonden, maar daar ben je er nog niet mee.

Voor een locatie heb je meestal toestemming nodig om er te filmen. Bij binnenlocaties moet je misschien met licht werken – kan dat? Er mogen geen storende bijgeluiden

zijn (treinen die langs het huis rijden). Je moet de apparatuur kunnen uit- en inladen, dus er moet geparkeerd kunnen worden. De crew moet een plekje hebben om uit te pakken en uit te puffen. Bij sommige locaties moet het verkeer worden tegengehouden. Als er mensen op de locatie wonen of werken die niet voor jouw film kunnen of willen uitwijken, zul je misschien meerdere malen moeten opbouwen en afbouwen, of op tijden moeten filmen dat er niemand is ('s nachts?). Als je in een bankgebouw filmt krijg je waarschijnlijk een begeleider mee. En zo heeft elke locatie zijn productionele zorgen. Die zorgen moeten voorbij zijn op het moment dat er gedraaid wordt. Want het draaischema van een fictiefilm is altijd krap en het subject van een documentaire mag niet worden afgeleid door de problemen van de crew. Misschien zul je beoogde locaties moeten vervangen door locaties die er op lijken, maar waar je wel probleemloos kunt filmen.

Bij een documentaire wil je meestal spontaan gedrag filmen. Dat betekent dat het gedrag spontaan moet gebeuren, maar wel terwijl de camera loopt en scherp is, de microfoon op de juiste plek hangt en het licht goed is. Kortom, terwijl de crew idealiter is voorbereid. Het vinden van de juiste locaties is daar een essentieel onderdeel in. Bij een speelfilm moet de locatie vooral perfect zijn in het verhaal, maar er moet ook een crew zonder problemen gehuisvest kunnen worden.

Als je een locatie van tevoren bezoekt, doe dit dan op hetzelfde moment van de dag als dat het plan is om er te filmen, zodat je het licht, het omgevingsgeluid en mogelijke storende factoren kunt inschatten voor als je gaat draaien (neem de cameraman en de geluidsman mee). Neem een foto- of videocameraatje mee om de locatie vast te leggen, dan kun je makkelijker achteraf een beeld krijgen van wat je nodig hebt op de locatie en locaties met elkaar vergelijken.

Wees eerlijk tegenover de eigenaren of beheerders van de locaties over hoe lang de opnames kunnen duren en over de mogelijkheden tot uitloop. Je bent misschien geneigd de overlast optimistisch voor te stellen om maar medewerking te krijgen. Maar als die medewerking ophoudt terwijl je nog niet klaar bent met draaien, heb je een groter probleem dan als je een aantal dagen van tevoren een andere locatie moet blijken te zoeken.

Vastgelegde toestemming

Als je filmt op locaties buiten de openbare ruimte moet je natuurlijk toestemming hebben van de eigenaar. Daarnaast dien je ook zo veel mogelijk toestemming vast te leggen van de mensen die je filmt. Acteurs die je betaalt geven daarmee toestemming, al wordt de toestemming meestal expliciet in een contract vastgelegd. Ook acteurs die vrijwillig meewerken geven hun mondelinge toestemming.

Anders wordt het als je documentaires maakt en/of draait op een locatie waar mensen aanwezig zijn. Als je mensen filmt, is hun eerste vraag: "wanneer komt dit op tv?". Een veel belangrijker vraag, die ze nooit stellen, is: "hoe ga je deze beelden gebruiken?" Wat dat betreft hebben mensen vaak een naïviteit die, vooral bij documentaires, tot problemen kan leiden. Uiteraard gaat een documentairemaker integer met de mensen in zijn documentaire om. Maar veel mensen vinden het erg confronterend om zichzelf op

video terug te zien. Ze zijn niet gewend naar zichzelf te kijken en vinden zichzelf op de film (net als op de foto) er erg dik, lelijk, gebogen of raar uitzien – terwijl ze er altijd zo uitzien. Als iemand geen vastgelegde toestemming heeft gegeven, zal hij om deze oneigenlijke redenen misschien alsnog verbieden de beelden te gebruiken. Maar zelfs als die mensen de documentaire van tevoren hebben gezien en vinden dat ze goed geportretteerd zijn, dan nog kunnen ze achteraf een nare verrassing krijgen als het eerlijk weergeven van hun gedrag zal blijken te verontwaardigen of aan het lachen blijkt te maken. Dat komt vaker voor dan je misschien in eerste instantie denkt. Een vastgelegde toestemming is daarom een soort verzekering voor de documentairmaker tegen claims en andere ongewenste reacties die mogelijk op de documentaire volgen. En als de documentaire enig succes heeft, kan een subject achteraf bedenken dat hij betaald wil worden voor zijn medewerking. (Een subject betalen is sowieso meestal geen goed idee: hij is dan plotseling geen amateur meer, maar een betaalde kracht en heeft dan iets te ‘presteren’ voor het geld dat hij verdient, wat niet klopt als je een natuurlijke situatie wilt registreren, en wat de onafhankelijke relatie tussen documentairmaker en subject aantast.)

Soms maak je documentaires die eerder een aanklacht dan een portret zijn, bijvoorbeeld over de gigantische milieuvervuiling die een oliemaatschappij al decennia in een derdewereldland veroorzaakt. Ook dan moet je duidelijk zijn en toestemming vragen als je mensen interviewt en op bedrijfseigendom filmt. En ook dan, al weet je dankzij je research al van tevoren dat de oliemaatschappij er in jouw documentaire niet goed vanaf zal komen, moet je integer met de maatschappij en haar mensen omgaan. Al is het alleen al omdat je documentaire anders een drammerig, eenzijdig pamflet wordt.

De kunst is zo eerlijk mogelijk te zijn over de mogelijke negatieve gevolgen van medewerking aan een documentaire, zonder je subjecten af te schrikken zodat ze niet mee zullen werken. Je wil ze voor je documentaire winnen, maar je wil ze ook weer niet misleiden. Je kunt een subject beloven dat hij of zij de documentaire mag bekijken tijdens het montageproces en input mag geven. Wat je nooit moet aanbieden is dat een subject een veto uit mag spreken als de documentaire hem niet bevalt. Dat zou namelijk betekenen dat hij al jullie werk kan weggooien, meestal om oneigenlijke redenen. Bijna iedereen vindt het nogal confronterend om zichzelf op video terug te zien. Zo'n veto zal dus eerder komen uit ontrecte schaamte dan uit inhoudelijke gronden. Soms ontkom je niet aan een vetorecht, bij gevoelige onderwerpen en bij bekende of machtige personen. Maar dat is dan een groot risico dat je neemt. Wat je echt nooit kunt beloven is dat het subject mee mag beslissen over de documentaire. Hij mag zijn mening geven en ideeën aandragen. Maar ook al gaat de documentaire over het subject, het is de documentaire van de regisseur. Het verhaalt *zijn* visie. Wie iemand (een subject, een sponsor) recht op inhoudelijke bemoeienis geeft, verliest zijn integriteit als documentairmaker.

Bij de hoofdpersonen in je documentaire moet je de toestemming zwart op wit vastleggen. Bij kleinere ‘rollen’ kun je dat ook op papier doen, of je neemt het op video op: “geeft u toestemming om de beelden die we van u maken, te gebruiken voor de documentaire <titel van je documentaire>?” “Ja.” Let er op dat je zo wel de vraag en het antwoord binnen één shot zichtbaar hebt. Alleen audio voldoet niet.

Indien je op een locatie filmt waar meerdere mensen aanwezig zijn, bijvoorbeeld op een kantoor waar je subject werkt, dan heb je, naast natuurlijk toestemming om op de locatie te filmen, ook weer toestemming van de mensen nodig. Als ze van tevoren ingelicht zijn, volstaat een statement die je voor de camera opneemt: “dames en heren, wie niet gefilmd wil worden voor deze documentaire, kan nu weggaan. Als u blijft geeft u daarmee toestemming om beelden van u in onze documentaire te gebruiken”. Ook als je op straat filmt, waar je in principe geen toestemming nodig hebt, is het wel zo netjes om zo’n statement te maken.

Een productie opzetten

[...]

catering

Iedereen, behalve misschien de cameraman, die wel eens op een set voor een fictiefilm heeft meegewerkt, weet het: op de set werken betekent vooral: wachten. Veel wachten. Om dat aangenaam te maken en te houden is een goede catering onontbeerlijk. De catering zorgt voor een belangrijk onderdeel van de sfeer op de set. Er moet altijd wat te drinken zijn, koffie is bijna net zo belangrijk als stroom. Als het goed is, is de cateraar zo’n beetje de hele dag in touw en vindt iedereen het eten veel lekkerder dan thuis. De meeste filmmakers zijn ervan overtuigd dat de kwaliteit van de catering terug is te zien in de kwaliteit van de film.

Bij documentaires kun je natuurlijk geen cateraar meesjouwen, maar ook daar geldt dat je heel goed voor je crew en je subjecten moet zorgen: verlies in het meeslepende, artistieke proces niet de meest basale behoeftes van mensen uit het oog. Anders zal de medewerking steeds verder afkalven.

[...]

verzekeringen en contracten

Zodra je professioneel aan de slag gaat, gaan er zakelijke belangen meetellen en wordt alles gelijk een stukje ingewikkelder. Als je met een aantal vrijwilligers een film opneemt, maar het regent de hele week, dan probeer je de mensen een weekje later te krijgen. Bij een betaalde cast en crew heb je wel een probleem, want die extra dagen staan niet in het contract, dus daar moeten ze ook extra voor betaald worden. Als no-budget filmer weet je dat Carice van Houten als hoofdrol van je film wegens een goed betaalde klus elders op het laatste moment kan afzeggen, en ga je goedgehumtst op zoek naar een ander. Bij een professionele film is de publiciteit al in gang gezet en vrees je voor het (financiële) succes van de film.

Om je voor mogelijke organisatorische en financiële rampen te beschermen heb je diverse contracten en verzekeringen. Zo heb je verzekeringen tegen het niet afkomen van de film, verzekeringen tegen het niet op komen dagen van mensen, verzekeringen tegen verlies van of schade aan opgenomen filmbeelden, verzekeringen tegen slechte weersomstandigheden, en natuurlijk gewoon ongeval- en schadeverzekeringen. Het gaat te ver om die in dit boek te behandelen. Wie echter bij belangenverenigingen

navraagt, zal modelcontracten kunnen vinden, en welke verzekeringen je het beste af kunt sluiten kun je altijd het beste bij collega's navragen.

grime

Grime is geen vereiste in zowel fictie als documentaire, maar oneffenheden in de huid worden op video genadeloos uitvergroot. Een beetje poeder op het gezicht zorgt ervoor dat het publiek niet wordt afgeleid door poriën, mee-eters en pigmentverschillen. Die zien we al genoeg in homevideo's.

Voor fictiefilms is het een goed idee om een grimeur te zoeken, ook als je geen budget hebt. Tenzij je een film met een rauwe *look* of een documentairstijl maakt, wil je toch dat de acteurs er goed uitzien. Zelfs als ze lelijk moeten zijn, wil je dat ze mooi lelijk zijn. Er zijn in Nederland veel cursussen (theater)grime. Mensen die net zo'n cursus hebben gedaan staan vaak te popelen om het geleerde in praktijk te brengen. De basis van tv-grime is dezelfde als die van theatergrime, maar veel subtieler. Maak dat een beginnend grimeur duidelijk: liever geen grime dan te veel!

Ook bij documentaires is het handig om altijd een paar potjes basisgrime bij je te hebben, omdat video nu eenmaal erg onflatteus kan werken. Je hoeft de dingen niet mooier te maken dan ze zijn, maar ook niet lelijker.

Les 9. Opnameleiding

Tijdsplanning

Als opnameleider ben je verantwoordelijk dat de planning gehaald wordt. Dat betekent dat je mensen achter hun voddën aan moet zitten als het allemaal weer eens te langzaam gaat. Wat je vooral *niet* moet doen is de mensen opjagen. Stress zorgt ervoor dat er fouten worden gemaakt waardoor je nog meer tijd kwijt raakt. Als je te weinig tijd hebt moet je niet sneller werken, maar juist rustiger worden. Je kunt beter de regisseur proberen tot rust te brengen en eens relaxed maar diep na te denken over alternatieven, dan hem te vertellen dat hij een uur achterloopt op schema, wat hij waarschijnlijk zelf ook wel door heeft. Acteurs mag je al helemaal niet aanspreken op het tijdsschema, behalve als je het vermoeden hebt dat de regisseur niet in de gaten heeft dat hij zijn acteurs overbelast of te lang laat wachten.

Wat je wel kunt doen, is mensen van tevoren te vragen hoeveel tijd ze nodig hebben voor de voorbereiding, daarover onderhandelen, tijdlimieten geven, en ervoor te zorgen dat die nageleefd worden. Loopt het echt mis? Las een koffiepauze in en overleg met de regisseur en de cameraman hoe jullie het gaan oplossen. De regisseur zal altijd zeggen dat ze het wel halen, en dat ze elders de verloren tijd wel inhalen. Dat is niet zo. Laat hem een lijstje maken van shots die hij kan missen (als je hem het pistool op het hoofd zou zetten, want natuurlijk kan hij er anders geen missen) of samen kan voegen, en beloof dat als hij werkelijk de verloren tijd inhaalt, hij ze alsnog mag schieten. Help na te denken over simpeler alternatieven. Maak duidelijke en goede afspraken en laat iedereen zich er aan houden.

Hou ook het stresshormoonniveau, de moeheid en de honger op de set in de gaten. Las een anti-stresspauze in als dat nodig is. Je zult er op niet populair door worden bij de regisseur, dus zeg hem nog maar eens dat stress en moeheid uiteindelijk meer tijd kosten dan een pauze. Als de film af is zal hij je gelijk geven.

Les 10. Montage

[...]

titels

Zoals op pagina 5 uitgelegd, kun je openingstitels vóór het begin van de werkelijke film plakken, tussen de eerste en de tweede sequentie plakken, of over de eerste of tweede sequentie heen ‘superimposen’ (titels over bestaande beelden heen leggen).

Alles is mogelijk en het één is niet beter dan het andere. Waar je je alleen bewust van dient te zijn is dat bijzondere titelsequenties altijd van tevoren gepland zijn en vooral mooi zijn door een uniek ontwerp van de beelden, de prachtige opnames of de heftige scène – kortom, door het beeld. En dus niet door titels in flitsende lettertypes gemaakt in standaard montagesoftware.

Vaak kun je aan de openingstitels al zien dat een film door een amateur is gemaakt. Je ziet dan:

- Titels die veel te lang blijven staan. Een titel waarop maar één ding staat, zoals de naam van de regisseur of de titel van de film, dient hooguit drie à vier seconden leesbaar in beeld te staan en dat is al lang! Als de openingstitels langer staan dan dat het publiek gewend is gaan ze hem twee of drie keer kan lezen en zijn ze al verveeld nog vóór je film begint. Als je de titel over beelden heen zet kunnen ze in principe iets langer blijven staan omdat er andere dingen te zien zijn – maar niet veel! Beter te kort dan te lang (op de titel van de film na).
- Rare lettertypes *zoals deze* of *zoals deze*. Als je er zeker van bent dat een bepaald opvallend lettertype echt specifiek bij jouw film hoort (*meisjeszorgen*), doe dan alleen de titel van de film zelf in dat lettertype. De rest in een duidelijk leesbaar, mooi maar niet opvallend lettertype.
- Titels in rare, ondoordachte kleuren. Je moet een goede reden hebben om geen witte of crème titels te gebruiken. Andere kleuren zijn vaak domweg lelijk.
- Een rollende aftiteling (die van beneden naar boven door het beeld loopt) die veel te langzaam voorbij komt. Als het zo langzaam gaat dat je alle teksten eenvoudig kunt lezen, moet je sneller. Neem als ijkpunt dat alleen de allersnelste lezer alles kan lezen – de rest mist net een naam of twee – of (veel) meer. Beter te snel dan een fractie te langzaam.

De basisregel bij titels is dus: hou het strak, helder en vlot.

En controleer minstens drie keer of je geen spelfouten in de namen hebt gemaakt.

Non-lineair monteren

[...]

hardware en software

Om te kunnen monteren heb je een montagecomputer nodig. Die kun je voor tonnen kant-en-klaar kopen, maar met een goede thuiscomputer met een FireWirepoort en goede montagesoftware kom je er ook. Een videobewerkingskaart is meestal niet eens nodig. Zo'n kaart geeft je wel meer power en soms ook meer mogelijkheden. Als je camera het ondersteunt, is een HDMI aansluiting te prefereren voor HD beelden. Je moet dan wel een HDMI-kaart voor in je computer hebben.

Wat hoe dan ook een goed idee is, is een tweede computermonitor of een extra tv die als videomonitor kan dienen. Je computerbeeldscherm raakt bij computermontage altijd bijzonder snel vol met allerlei vensters en wordt al gauw onoverzichtelijk. Meestal verklein je dan het videovenster om met de muis bij de software te kunnen terwijl de video speelt. Daardoor kun je niet meer goed zien of de beelden wel scherp zijn en verlies je een deel van de impact van de beelden. Een tweede scherm, zij het een tv, zij het een extra computermonitor, is daarom dé oplossing. Je computer moet dat wel aankunnen. Je hebt daar meestal een extra videokaart of een videobewerkingskaart voor nodig. Met een extra tv kan de software de videobeelden afspelen op de tv, terwijl je op het computerscherm de software bedient. Met een extra computermonitor kun je het videovenster verplaatsen naar de extra monitor. Dat kan met vrijwel alle montage-software.

Er zijn veel verschillende bruikbare softwarepakketten, beginnend rond de 100 euro. De gratis software die bij Windows en goedkopere videobewerkingskaarten zit is bedoeld voor vakantie filmpjes, en onbruikbaar voor ons. Praktische tips omtrent (aanschaf of huur van) hard- en software vind je in Appendix E.

[...]

captures

[...]

Als je camera en de software elkaar niet goed begrijpen, kan de camera niet aangestuurd worden vanaf de computer. In dat geval is captures een kwestie van de camera een shot laten afspelen, en de montagesoftware de opdracht te geven om het op te nemen. Het lijkt op kopiëren tussen twee videorecorders: je drukt bij de een op 'play' en bij de ander op 'record'. Bij de computer heet die knop misschien 'capture' of 'digitaliseer' in plaats van 'record', maar het idee is hetzelfde. Je kopieert je shots van band naar harde schijf. Een batch digitize is dan niet mogelijk.

[...]

titels

Titels kun je uitstekend in de meeste videomontagesoftware maken. Zoals gezegd is er meestal een apart titelspoor waar je ze op kunt plaatsen. Je kunt ze gewoon intypen,

of je kunt bestanden uit andere software inlezen en als een *overlay* (transparante laag) over je beeld zetten.

Veel amateur filmmakers en advertentiemakers voor montagesoftware geloven dat titels een van de belangrijkste onderdelen van de film en van de montagesoftware zijn, waarin je vooral alle mogelijkheden moet benutten. Maar de mogelijkheden die de meeste, zelfs de duurdere, montagesoftware biedt, zijn tamelijk armoedig. Als je niet een speciale titelsequentie hebt ontworpen, kun je geneigd zijn toch iets bijzonders van de titels te willen maken. Doe het niet. Dat is specialistenwerk waar je professionele software voor nodig hebt. Hou de titels strak, simpel en vlot.

Je dient ervan bewust te zijn dat de titelgeneratoren die in montagesoftware zitten, zelfs bij de wat duurdere pakketten, vaak lelijke titels maken waarin je bijvoorbeeld beeldinterferentie (zie *[verwijzing in originele boek beschikbaar]*) ziet. Het kan erg schelen om je titels in grafische software te maken (je maakt er dus plaatjes van, in plaats van tekst, bijvoorbeeld TIFF, beter geen JPEG) en deze dan in je montagesoftware over je beeld heen te zetten, al dan niet scrollend. De titels krijgen er vaak zachtere randen van, het trillen verdwijnt en het ziet er professioneler uit. Probeer het eens uit bij jouw montagesoftware.

Nieuwe Les: Genres

Alle belangrijkste taken “achter de camera” zijn in de afgelopen lessen behandeld. In deze laatste les volgt nog een kleine introductie in een aantal genres. Deze introductie is verre van volledig, en nodigt vooral uit tot nadenken en zelf ontdekken. Er zijn vele genres. Wat de kenmerken van elk genre zijn, is niet te zeggen. Elke filmmaker denkt daar anders over. Billy Wilder, een van de grootste Amerikaanse regisseurs ooit, zei: “Ik weet nooit wat voor genre de film heeft die ik maak. Ik maak gewoon een film waar ik zelf van hou. Pas als de eerste viewings zijn, weet ik het. Als het publiek steeds lacht, heb ik een komedie gemaakt.” Genres lopen in elkaar over, sterven uit of worden ontdekt. Een enkele keer ontstaat er een genre doordat een groep filmmakers een aantal stijlfspraken vastleggen (Dogma 95). Meestal ontstaat een genre doordat een goede film inspireert tot soortgelijke films met dezelfde stijl- of inhoudelijke kenmerken.

Het is dus maar zeer de vraag of je een film in een bepaald genre moet willen maken. Het gevaar ligt op de loer dat je dan toch vooral andere films probeert te kopiëren, in plaats van iets te maken wat uniek voor jou is. Toch zijn er veel filmmakers die ervan uitgaan dat ze een romantische komedie, een splatterfilm of een thriller willen maken. Ze zullen daarbij echter nooit een lijstje pakken met eisen waar dat genre aan voldoet. Een genre is geen formule. Het is een classificatie, meestal achteraf, en een idee in het hoofd van de maker. Deze les wil dus geen les zijn, maar slechts een inspiratiebron. Omdat genres zo sterk overlappen, is het heel goed mogelijk dat een filmmaker die een splatterfilm wil maken meer aan het kopje “komedie” en “actiefilm” heeft dan aan het kopje “horror”.

De reden waarom dit hoofdstuk niet een onderdeel is van de les regie fictie, is omdat een genre veel verder gaat dan alleen de regie. Een genre wordt bepaald door scenario, camera, licht, geluid, acteurs en regie.

Comedy

Het genre *comedy* bestaat eigenlijk niet. Het is een toevoeging bij een ander genre. Zo heb je de romantische komedie, de sitcom (situation comedy, zoals FRIENDS), splatter-comedy, actiecomedy en de tragikomedie.

Er wordt wel gezegd: “komedie is tragedie van een afstandje”. Als je erom kan huilen, dan kun je er – met wat meer afstand – om lachen. Als iemand die je niet kent uitglijdt over een bananenschil, waar een skateboarder naar kijkt zodat hij een lantaarnpaal niet ziet waardoor zijn skateboard er na een botsing met de paal vandoor gaat, die tegen een statige mevrouw opvliegt waardoor zij haar rollator moet loslaten die tegen een verhuizer die met touw en blok bezig is een achttiende-eeuwse tafelpiano op te takelen botst, waardoor hij het touw loslaat en de antieke tafelpiano valt en via een vensterbank van valrichting wordt veranderd, zodat hij bovenop de uitgegleden man terecht komt die zijn nek breekt, dan is dat een komische dood. Als het je eigen geliefde betreft, vind je het toch minder komisch.

Goede humor doet pijn. Goed drama doet ook pijn. Wat dat betreft is er niet zo heel veel verschil. Wat een goed uitgangspunt is voor een verhaal, is een goed uitgangspunt voor een komisch verhaal. Het opbouwen van het verhaal van een komedie of van een serieus verhaal verloopt volgens hetzelfde proces. Het grote verschil zit hem erin dat de komedie zichzelf minder serieus neemt, dat de gevolgen van de pijnlijke gebeurtenissen (meestal) minder ernstig zijn, of minder serieus worden genomen. In HOT SHOTS! PART DEUX wordt de draak gestoken met het aantal doden dat in deze film valt, door een videogame-achtige ‘body count’ (lijkteller) in beeld te zetten. Groot knippert de tekst: “Meeste doden in een film ooit!”. Het is uitermate grappig, juist omdat het om iets gaat wat in feite gruwelijk is. Door afstand te nemen wordt het iets waar we om lachen.

soorten humor

Daarmee komen we ook bij de vraag: wat is humor? Waarom lachen mensen? Er zijn verschillende soorten humor, die vrijwel allemaal onder te verdelen zijn in twee categorieën. De eerste categorie kennen we al als baby. Als je als ouder een baby in de lucht gooit en weer opvangt, kraait hij van pret omdat het gevaarlijk lijkt, maar het niet is. Als een vreemde het doet is de kans groot dat de baby gaat krijsen: hij is niet zeker dat het veilig is. Het is dezelfde reden waarom we in een achtbaan gaan zitten of willen bungeejumpen of naar geweldsfilms kijken. Het lachen is de opluchting over iets wat eigenlijk pijnlijk, naar of ellendig zou moeten zijn, maar dat lekker niet is. De tweede categorie humor is het doorbreken van een verwachtingspatroon: het is allemaal niet wat het lijkt te zijn.

- *Taboes*. Een grap over gehandicapten, over seks of een racistisch mop komt aan de taboes die leven in onze maatschappij. En daarom trekt het ons aan. Het mag niet,

het is 'gevaarlijk' (want je kunt er bijzonder pijnlijke reacties op krijgen) en dus is het leuk – behalve voor mensen die het thema (al dan niet terecht) serieus nemen. Daarom is een racistische grap ook niet leuk als hij door een echte racist wordt gemaakt: hij neemt de grap zelf te serieus. Meestal valt er dan een pijnlijke stilte of wordt er geforceerd gelachen door andere racisten. Uiteraard is het voor sommigen de kunst de grens tussen humor en taboe op te zoeken. Hoe ver kun je gaan? Kinderen doen dat bijvoorbeeld met poep- en piesgrappen. Het is natuurlijk een scheidslijn die niet vastligt, want iedereen heeft andere grenzen. Daarom zal het altijd zo zijn, dat wat de een leuk vindt, voor een ander vermoeiend, infantiel of schokkend zal zijn. Persoonlijke smaak heeft veel met grenzen te maken.

- *Leedvermaak.* Eigenlijk ook een taboe: je mag niet lachen over het leed van anderen. Maar we doen het massaal, elke dag weer. Niet alleen bij 'De Leukste Thuisvideo's', maar ook op straat, bijvoorbeeld als iemand zich vreselijk overdreven heeft opgedirkt of naar een vrouw kijkend die tegen een lantaarnpaal loopt. We lachen erom omdat 'dat mens niet normaal is' of omdat 'het net goed is voor zo'n vent'. Maar meestal vinden we zo iemand in feite vooral zielig. En dus(!) lachen we. Veroordeel leedvermaak echter niet te hard: het is een heel instinctieve reactie bedoeld om makkelijker met leed om te gaan. Het duidelijkste voorbeeld daarvan is dat mensen die om hun eigen fouten en hun eigen leed lachen – kortom, leedvermaak om zichzelf hebben – steviger in het leven staan dan zielenpoten en klagers. Leedvermaak is verreweg de meest voorkomende vorm van humor.
- *Imitatie en parodie.* Als iemand Frans Bauer heel goed na kan doen, vinden we dat meestal leuk. Omdat het net Frans Bauer is, maar toch net niet. Hoe beter, hoe leuker. Toch kan Frans Bauer zelf het beste Frans Bauer nadoen. Maar dat is op de een of andere manier toch niet zo grappig, want dat is gewoon Frans Bauer. Juist als het net niet is wat het lijkt, word je telkens op het verkeerde been gezet. Het is daarmee een vorm van het doorbreken van verwachtingspatronen. Je kunt natuurgetrouw imiteren, waardoor het doorbreken subtiel is, of juist heel erg overdrijven, waardoor het doorbreken van het verwachtingspatroon heel wat minder subtiel wordt, zoals we in Café de Wereld prinses Máxima met een uzi kunnen aantreffen. Meestal krijg je het beste effect door de imitatie zo serieus mogelijk te nemen, maar met overdrijvingen.
- *Overdrijving.* Een katholiek die veel kinderen heeft is niet per se grappig. Een katholieke vrouw die tijdens het afwassen haar tachtigste kind baart en ondertussen met haar hele kinderschare "Every Sperm Is Sacred" zingt, is dat wel (MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE). De overdrijving is leuk, omdat het telkens weer een doorbreken van een verwachtingspatroon is. Steeds weer blijkt de kinderschare groter dan je dacht. Steeds weer komt er een horde onschuldig zingende kindjes tevoorschijn, en als die op zijn, komen er hele hordes nonnen, politieagenten en anderen meedoen aan het ballet.
- *Uit zijn context halen.* Zet een opgedirkt, verwend stel dat gewend is op zijn wenken bediend te worden op een onbewoond eiland en de mogelijkheden tot grappen hopen zich op. Doe een heel serieuze talkshow over verslavingen, en behandel de verslaving aan het "muis zijn" (Monty Python). Zet de imitatie van de zingende Frans

Bauer tussen de koeien en je hebt een absurde situatie. Ook deze soort humor valt onder de categorie 'de verwachting doorbreken'. Daarom werkt de grap van Frans Bauer sterk als je begint met een shot op óf de koeien, óf op Frans Bauer, en dat je door bijvoorbeeld uit te rijden pas later ziet dat de situatie niet zo is als je aanvankelijk dacht.

- *Verrassing.* Iemand loopt over straat en er valt plotseling een gewicht van 10 ton op zijn hoofd. Een houthakker zingt over hoe stoer het houthakker-zijn wel niet is maar gaat naadloos over in het zingen hoe fijn het is om meisjeskleren te dragen. Een Teletubbie loopt voorbij en wordt plotseling door de jager van Roodkapje afgeschoten. Uiteraard is dit het summum in de categorie 'de verwachting doorbreken'.
- *Taalgrappen.* De onschuldigste vorm van grappen, ook gebaseerd op 'de verwachting doorbreken'. Persoonlijk hou ik er wel van, maar ik moet toegeven: de meeste taalgrappen zetten weinig doden aan de zeik. Q.E.D.

Wat hebben we nu aan zo'n opdeling in categorieën? Niet veel, humor valt niet aan te leren. Maar het geeft ons gereedschappen om je grappen aan te scherpen. Als we weten dat humor op ellende en op verwachtingspatronen gebaseerd is, weten we dus dat we sterkere grappen kunnen maken door de situatie in de grap ellendiger te maken (tot de juiste grens), en door verwachtingen groter te maken alvorens ze te doorbreken.

Bovendien is humor een onderdeel van je stijl. Door over je humor na te denken, kun je consequenter zijn in het soort humor dat je brengt. Als je een goede grap hebt, die toch niet helemaal lekker voelt, komt het misschien omdat het soort humor niet past binnen de rest van je scenario.

oprecht

Of je van absurde humor houdt zoals van Monty Python, van 'eenvoudige' (tussen zeer grote aanhalingstekens) humor zoals Tineke Schouten, of van subtiele humor zoals in de films van de grootmeester Jacques Tati of in de series THE OFFICE en EXTRAS... één ding valt op. Goede humor is nooit gekunsteld, maar oprecht. Ieder personage, of het nu een typetje is of een natuurgetrouw mens, is volstrekt overtuigd van zichzelf. De grootste zonde die een acteur, regisseur of schrijver dus kan begaan, is een grap te willen 'plaatsen'. Een grap of komische situatie komt 'spontaan' voort uit de situatie, uit de personages en vooral uit oprechte verlangens. Een goede grap wordt niet gemaakt door personages, maar overkomt de personages. Zelfs een scherpe oneliner valt het personage ter plekke in en is een reactie op wat daar vlak voor gebeurde.

timing

Iedereen die met humor te maken heeft, zweert erbij dat humor volledig afhankelijk is van een goede timing. Toch zijn komieken die geroemd worden om hun briljante timing, zelden met die timing bezig. Volledig geïmproviseerde comedy in het theater bewijst al decennia dat een goede timing vooral met spontaniteit te maken heeft. De meeste humor zit namelijk in hoe mensen (schijnbaar) spontaan reageren op iets. Een

verkeerde timing kan een goede grap volledig onleuk maken, omdat het niet spontaan lijkt. In film moeten we het meestal doen met nepspontaniteit. Spontaniteit kun je in de montagekamer meestal goed nabootsen, omdat je de controle hebt over timing, geluid en beeld. Een goede timing heeft vooral met de snelheid van de denkprocessen en het associatievermogen van zowel het personage als de toeschouwer te maken. Maar gelukkig hoeft je dat allemaal niet te weten of te analyseren. Of een grap werkt of niet, dat voel je. En anders merk je het direct aan iedereen die in de montagekamer over je schouder meekijkt.

Wat je zult merken tijdens de montage, is dat een goede grap op de set in de montagekamer soms helemaal niet werkt. Of dat er in de montagekamer dingen hilarisch blijken te zijn die op de set helemaal niet opvielen. Timing werkt in close-ups anders dan in het echte leven. Het is daarom nogal van belang dat je er bij de opnames rekening mee houdt dat je tijdens de montage aan de timing moet kunnen sleutelen. Zorg ervoor, dat pauzes kunnen worden weggesneden, ingevoegd of verlengd. Daarom zul je veel coveren (zie pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**). Je moet niet bang zijn om de stiltes die op de set vielen, radicaal weg te snijden of juist enorm op te rekken om het juiste resultaat te krijgen.

Niet alleen op de set en in de montagekamer zijn timing van belang. Het begint al achter de schrijftafel. “Hoe komt u er nou bij dat al die dieren op uw vakantievideo ‘dangaroo’ heten?” “Nou, er stond een bordje ‘Oll enimuls ar dangeroes’ bij de ingang van de jungle!”. Dat loopt voor geen meter. Domweg omdat je niet van het publiek kunt verwachten dat ze hun lachen inhouden tot de acteur de grap heeft uitverteld. De clou van een grap, daar bouw je naar op en hij zit dus altijd *helemaal* aan het einde. “Nou, er stond een bordje bij de ingang van de jungle (*opbouw, spanning kweken: bordje? wat zou er opstaan?*) met ‘Oll enimuls ar dangeroes!’” (Ingeblikte lach.)

Horror

Het is opvallend dat veel horror tegenwoordig humoristisch en over-the-top is. Daarnaast lijkt het wel een sport om er zo veel mogelijk referenties naar andere (horror) films te maken. Daar is natuurlijk allemaal niets mis mee. Maar wie terugdenkt aan grote klassiekers als *THE EXORCIST*, *THE SHINING*, *POLTERGEIST*, *CARRIE* en *ROSEMARY'S BABY*, zal moeten beamen dat je het genre ook veel serieuzer kunt nemen. Uiteraard is dat een smaakkwestie. Maar er is een heel groot voordeel aan het niet te serieus te nemen van je eigen genre: het is makkelijker te maken. Als er niets te lachen valt, zijn onbedoelde inzakkers in de spanning en verhaalfouten onvergefelijk. Als het publiek goed kan lachen, vergeeft het eerder lacunes in het verhaal en in de spanningsopbouw. Want spanningsopbouw, dat is natuurlijk waar het om gaat in horror.

onderwerp

Het is van belang na te denken wát nu werkelijk zo eng is. Natuurlijk kun je naar zombies grijpen, maar, zoals Hitchcock in *THE BIRDS* laat zien, is het heel goed mogelijk iets heel anders – doodgewone vogels – te gebruiken om mensen de stuipen op het lijf te jagen. Sterker nog, vogels zijn zó gewoon en overal aanwezig, dat het verdomde eng wordt als ze plotseling je vijanden worden. Vogels kun je niet ontlopen in het dagelijks leven. Zombies wel. In *THE BLAIR WITCH PROJECT* wordt je het feit dat je gewoon naar

huis kunt lopen ontnomen. In andere films (POLTERGEIST) is juist je eigen huis de bron van al het kwaad. Geen grotere nachtmerrie dan iets dat altijd voor veiligheid heeft gestaan, dat zich tegen je keert.¹⁰

suggestie

Het belangrijkste zijn niet de zombies, de monsters, de geesten, de demonen, de kettingzagen of het bloed. Er zijn diverse uitermate spannende films waarin “het kwade” uiteindelijk helemaal niet wordt getoond (zoals CURSE OF THE CAT PEOPLE of THE BLAIR WITCH PROJECT). Zeker als beginnende filmer omarm je Kuleshov ferm. Want de fantasie van de kijker is enger dan welk filmbaar monster ook. In horror is suggestie je grootste wapen. De *suggestie* dat er monsters/geesten/demonen zijn. De *suggestie* dat je elk moment gegrepen kan worden. Door te laten zien hoe weinig lichaamsdelen van een onschuldige wandelaar er zijn overgebleven na zijn dagelijkse blokje om in het park, geef je de *suggestie* hoe gruwelijke een monsterconfrontatie moet zijn. De vreselijke vijanden en de gebeurtenissen zelf hoef je allemaal niet of nauwelijks te laten zien. Je kunt volstaan met bewegende struiken terwijl het windstil is, vreemde geluiden, schaduwen of de politie die afgerukte armen opruimt en de rest van het lichaam niet kan vinden. Als je van heel goede huize komt, kun je zelfs in de slotconfrontatie met suggestie voldoen. Dan moet je wel goed weten wat je doet. Want uiteraard roept het telkens net-niet tonen van het gevaar een enorme verwachting op die het publiek ingelost wil zien. Men verwacht dat men het op een gegeven moment wel te zien krijgt. Als je die verwachting niet inlost, ben je aan het spelen met het publiek. Als je je daarvan bewust bent, kan dat mooie cinema opleveren.

Uiteraard is de opbouw van enorm belang als je spanning wilt creëren door suggestie. Net als in elke film gaat alles van kwaad tot erger. Het begint met wat schijnbaar onschuldig slaapwandelen van een kind, en het eindigt met een heel leger zombies uit een niet goed geruimd kerkhof. Verschil met de klassieke verhaalopbouw is dat in horror een groot deel van de standaard oorzaak-gevolgopbouw meestal verborgen is voor de hoofdpersonen en de kijker. Pas aan het einde van POLTERGEIST komen we te weten waar alle ellende nu werkelijk door komt.

Horror werkt vaak met zowel verwachting en verrassing (zie pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**). De klassieke Bear on the Beach is natuurlijk het schoolvoorbeeld van horror door spanningsopbouw. Maar uiteraard wil je je in een goede horrorfilm regelmatig lam schrikken, en grijpen we terug naar de verrassing. Doordat het publiek weet dat ze in een horrorfilm zitten, is het bijna niet meer nodig om de beer vooraf te laten zien. Spelende kindjes op het strand? Laat het lang genoeg zien en de spanning is te snijden: hier móet wel iets naars gaan gebeuren...

10. Muziek kan hier erg bij helpen. Als je eerder een vrolijk thema op het moment van de kus bij het huwelijk van de twee hoofdpersonen hebt gebruikt, dan kun je dezelfde melodie, maar dan sterk vervormd en eng gemaakt, gebruiken op het moment dat hij haar wil kussen, en zij een zombie blijkt. Om een eng moment aan te kondigen, kun je ook die melodie gebruiken terwijl de bas in een andere toonsoort een heel andere basloop speelt. Dat geeft een *unheimisch* en dissonant effect dat aankondigt dat er een duistere onderlaag zit in het getoonde. Kortom, dat er iets niet goed zit met wat ooit vertrouwd en positief was.

Zie verder ook “thriller” op pagina 50.

op de set

Uiteraard willen we op elk gebied zo veel mogelijk gebruik maken van het feit dat de grootste engheid in het hoofd van de kijker zit. Dus suggestie vinden we op elk gebied: scenario, decoupage, licht, geluid en spelregie.

In beeld wordt in horror vaak met donkere, harde schaduwen gewerkt. En niet alleen omdat veel engs zich 's nachts afspeelt. Alles wat je niet kunt zien, is een potentiële bron voor veel engs. Het fijne daarvan is dat je uitentreuren met licht mag spelen. De Film Noir (Amerikaanse B-films, ontstaan in de jaren vijftig) danken hun naam er aan, en dat was nog niet eens horror, dat waren meestal misdaadfilms. Op hun hoogtepunt waren dat staaltjes van zwartwitfotografie die je tot de hogere beeldende kunst kunt rekenen. Neem veel productietijd om te kunnen spelen met licht en schaduw. Zorg voor goede film-/videolampen. Lange, harde schaduwen hebben natuurlijk een geweldig effect. Zorg voor contrastrijke beelden. Dus weinig middentonen, veel zwart en donkere kleuren en als contrast daar veel wit tussen, bijvoorbeeld van felle straatlantaarns in de donkere nacht. Wees niet bang om meer dan het halve scherm zwart te laten. We hoeven *juist* niet alles te kunnen zien.

Denk na over wat je laat zien. Als je een sportbink door de tandwielen van een molen wilt laten vermalen, is de reactie van zijn ernaast staande vriendin daarop niet alleen makkelijker te filmen, maar laat ook het echte horrorwerk over aan het voorstellingsvermogen van het publiek. Maar waar ligt de grens tussen “la” filmen (alleen de reactie laten zien, de bloedige gebeurtenis helemaal buiten beeld laten) en briljante suggestie? Dat moet je elke keer opnieuw bepalen. Veel heeft ook te maken met het geluid. Als je goed sportbinkvermorzelgeluid hebt, hoeft je misschien helemaal niets te tonen. Misschien film je voor de zekerheid nog de laatste bloedige hand die tussen de tanden verdwijnt (zodat je je goed kunt voorstellen wat er met de rest van het lichaam is gebeurd). Misschien heb je eerder in de film al laten zien wat er met de pop van een onoplettend kind gebeurt als het tussen die onstopbare tandwielen terecht komt. Dan kan het publiek zich nog veel beter voorstellen wat er met het lichaam van de sportbink gebeurt... Deze vorm van set-up/pay-off is natuurlijk uitermate dankbaar in horror en wordt veel toegepast. Hoe meer we kunnen invoelen en weten over een gruwelijke gebeurtenis, hoe minder we ervan hoeven te laten zien als ze uiteindelijk plaatsvindt.

Zorg dat je een heel goed storyboard hebt. Wees je ervan bewust dat in de montage heftige momenten minder goed kunnen werken dan je van tevoren misschien dacht. Zorg dus dat je ruim voldoende materiaal en mogelijk wat alternatieven hebt.

Bij reactieshots zoals hierboven omschreven is het van belang dat de acteur of actrice (scream queen) reageert op wat er gebeurt. In eerste instantie denkt ze misschien nog dat ze wat kan doen, dan ziet ze dat het te laat is, en dan ziet ze haar geliefdes hoofd verbrijzeld worden. Er zitten vaak verschillende fases (schakelpunten) in een reactie. Het is sowieso aan te raden veel verschillende soorten reacties op te nemen, zodat je in de montagekamer de keuze hebt. De muziek, de geluidseffecten en de timing kunnen erg bepalend zijn voor wat de beste reactie is.

slasher en splatter

Splatter zou je kunnen classificeren als de minder subtiele variant van horror. Weinig suggestie, veel bloed. Je moet dus goed in je sfx (speciale effecten) en de rode verf zitten. Juist doordat alles getoond wordt, en de suggestie voor een groot deel ontbreekt, wil splatter nogal eens de humoristische kant opgaan. Het gaat minder om het eng, het gaat meer om het effect, het bloed. Veel bloed. Nog meer bloed. Het mikt meer op de adrenalinestoot dan op de spanningsopbouw.

Slasher is de subtielere variant van splatter. Ook hier gaat het regelmatig over kettingzaagmoordenaars, maar het verhaal en de verhaalopbouw zijn belangrijker. Er is zelfs wat ruimte voor psychologie. Kort gezegd is er minder bloed, maar als het vloeit is het heftiger, juist omdat het publiek meer meeleeft met de personages. In Hitchcocks *PSYCHO*, dat wel als de moeder van het slashergenre wordt gezien, vindt welgeteld één bloedige moord plaats. Dat is niet veel. Maar deze moord is wel de meest geciteerde moord uit de filmgeschiedenis. De krijgende violen die erbij horen kent iedereen – ook wie de film niet heeft gezien.

Thriller/suspense

Een thriller is vaak geworteld in de misdaad, maar er zijn ook psychologische thrillers, oorlogsthillers, samenzweringsthillers en een enorme hoeveelheid andere varianten. Zelfs een horrorfilm is een soort thriller.

Wat al die subgenres verbindt is natuurlijk het feit dat het spannend is. Nou is elke goede film spannend, maar een thriller is spannender dan spannend. Spanning, in filmjargon beter bekend als *suspense*, is het hoofdingrediënt.

verhaalstructuur

Bij thrillers werk je met dezelfde truc als bij horror: suggestie. Of het nu geluid, licht of beren op stranden is: het gaat er vooral om om verwachtingen op te wekken en niet duidelijk te maken wanneer die ingelost zullen worden. En dus is bij een thriller je grootste vriend een goede opbouw en een gedegen structuur.

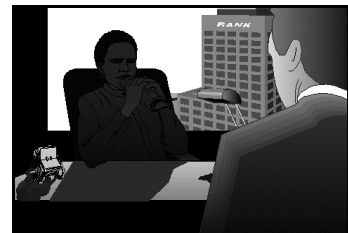
Een verschil met horror is, dat je minder met verrassingen zult werken en veel meer met verwachtingen. Zoals op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** wordt uitgelegd, was Hitchcock, the master of suspense, vooral fan van het fenomeen verwachting. Toch zou je misschien zijn beroemde scène met het vliegtuigje in *NORTH BY NORTHWEST* als ‘verrassing’ kunnen zien. Het vliegtuigje wordt namelijk niet aangekondigd. We hebben immers niet van tevoren een slechterik in een vliegtuig zien opstijgen, en we weten dus niet wat Cary Grant te wachten staat. Toch wordt de kijker niet echt verrast door het vliegtuigje. Voor het vliegtuigje komt, wijst er al van alles op dat er iets helemaal mis zit. Alleen al het feit dat Cary Grant zo lang alleen staat te wachten maakt dat de kijker niet gelooft dat dit goed kan gaan aflopen. Omdat het wachten zo lang duurt, wordt het spannend, en worden er verwachtingen opgeroepen. Het gaat hier dus toch om verwachting, en niet om verrassing. Het zou verrassing zijn als het vliegtuigje er al zou zijn op het moment dat hij uitstapte.

In feite breekt Hitchcock in die scène een filmregel: namelijk dat je alles weglaat wat niet interessant is, zoals wachten. Wachten kan heel interessant zijn, als een personage geen tijd heeft, of als hij onzeker is of zijn geliefde wel op de boot zal zitten. Maar in dit geval heeft Cary Grant geen verwachting. Hij wacht alleen maar. En daardoor weet het publiek al snel dat er iets niet klopt – anders had Hitchcock het wel weggelaten!

Langere shots dan normaal werken vaak spanningverhogend. Er gebeurt nu iets... toch? Ja? Nee! Nog niet... Nu dan? Wat duurt dit lang, er gebeurt nu vast iets... Aaah, ik hou het niet meer vol! Er móet nu toch iets gebeuren? Of...? Dit is een fenomeen dat we vaak zien bij suspense. Juist omdat er een filmconventie wordt gebroken, wordt het spannender.

spannende plaatjes

Op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** vonden we al een aantal regels die je kon breken om meer spanning in je shots op te roepen. In de les Licht leerden we dat we altijd gezichten constant belichten. Bij thrillers, detectives en misdaadfilms is het heel goed mogelijk om gezichten (van bad guys) duidelijk onder te belichten, zodat ze onherkenbaar worden. En dus *creepy*. In spannende situaties zul je dus vaak dingen *niet* helder in beeld brengen. Onderbelichte delen van het beeld, onverwachte kaders, objecten die voorin beeld voorbij schuiven – alles wat helpt om het plaatje minder duidelijk te maken, kan het spannend maken. Het is dezelfde reden waarom sommige mensen bang zijn in het donker: wat je niet ziet, daar heb je geen controle over. Dat neemt niet weg dat je plaatje wel verzorgd moet zijn. Meer zelfs dan als alles gewoon zichtbaar is. Het is geen kwestie van het diafragma iets dichtknijpen of gewoon wat lampen uitdoen. Hoe meer je in beeld donker of onduidelijk maakt, hoe bewuster je het plaatje moet samenstellen. Je werkt met composities (opstelling van mensen en objecten) en contrasten (licht en schaduw). Je moet heel goed afwegen wat je precies wel en niet laat zien.



onderbelicht gezicht en een leeg bureau: deze persoon deugt niet

Daarnaast werk je bij suspense vaak met close-ups. Zoals gezegd benadrukken close-ups emoties en betrokkenheid. Door gezichten nadrukkelijk van dichtbij te filmen, word je scène al gauw spannend. Uiteraard doe je dit alleen in scènes die ook spannend moeten zijn – als je te veel close-ups gebruikt gaat het effect verloren. Ook langzame rijders werken in het algemeen goed om spanning op te wekken, omdat ze de eerder genoemde “te” lange pauzes benadrukken. Ook kun je de camera goed op voyeuristische plekken opstellen – alsof je je als toeschouwer ergens verstopt hebt om mee te kijken.

acteurs

Het is van belang dat je in spannende situaties de acteurs niet het werk laat doen, maar de découpage. Machtverhoudingen, emoties, angst: als de acteurs het te veel uitspelen wordt het al snel ongeloofwaardig. De découpage kan precies vertellen wat er aan de hand is, de acteur kan strak of zelfs onderkoeld spelen. De spanning moet bij

het publiek zitten, meestal niet bij de personages. Zeker met beginnende acteurs kun je beter eenvoudige, technische opdrachten geven (“kijk naar dit punt, loop dan daarheen”), dan een psychologische, emotionele analyse te doen.

muziek

Muziek is essentieel in een goede spanningsopbouw. Om de muziek ideaal aan te laten sluiten bij die opbouw, is speciaal gecomponeerde muziek een heel grote pre, al wist Kubrick bij onder andere *THE SHINING* te bewijzen dat een goed gebruik van bestaand werk minstens evenveel nekharen kan doen rijzen. (De moderne klassieke muziek is dan favoriet aangezien die confronterender is dan elke andere muzieksoort.) Aan kinderen kun je goed zien dat muziek, naast licht en timing, de grootste factor vormt in de ervaring “spannend”. De muziek kondigt, hoe subtiel ook, aan dat het mis zal gaan, en dat voelen ze haarfijn aan. De handjes gaan al vaak lang voordat het werkelijk spannend wordt voor de ogen. Klassieke aankondigers van spanning zijn de lange, lage toon, of juist de zachte, schrille hoge toon. Maar ook dissonanten, en met name dissonante variaties op eerdere muziek doen de truc.

Tragedie, (melo)drama en romantiek

Een tragedie is van oorsprong een verhaal waarbij het slecht afloopt met de hoofdpersoon zonder dat hij er veel tegen kan doen. Het lot (of de Goden, of de maatschappij) zit hem tegen. Hij zal worstelen wat hij waard is, maar het loopt niet goed af. Een bekend voorbeeld is *ROMEO EN JULIA*.

Een melodrama is een film waarin emoties een sterke rol hebben. Het woord ‘melodrama’ heeft vaak een negatieve connotatie, in de vorm van ‘overdreven’ (doe niet zo melodramatisch), maar het is een genre op zich waarin grootse films zijn gemaakt, zoals de onvermijdelijke klassiekers *GONE WITH THE WIND* en *REBEL WITHOUT A CAUSE*. Maar ook de meeste soaps zijn melodrama. Thema’s zijn vaak liefde, dood, opoffering en lijden. Een melodrama heeft als eigenschap dat het genre zichzelf heel serieus neemt. Het publiek leeft daardoor sterk met de personages mee. Er kan wel humor in zitten, maar die humor komt dan uit de personages voort, niet uit de makers van de film. Een knipoog door de makers leidt de kijker af van de dramatische inhoud.

De term “drama” als genre is misleidend, want alle fictie op toneel of op een filmdoek is per definitie drama. Toch wordt drama soms als een apart genre gezien, namelijk als melodrama zonder melo. Dat betekent dat het zichzelf minder serieus neemt. Er zit vaak meer humor in, al neemt het niet de overhand. De thema’s zijn dezelfde als bij melodrama, maar de ellende is meestal minder groot. Als voorbeelden moet je denken aan romantische films of menige kostuumfilm.

Wat alle drie de genres bindt is dat er een hoop ellende in voorkomt. Wat niet zo gek is, want zoals we weten is drama gelijk aan conflict en conflicten zijn meestal vrij ellendig. Echter, bij deze genres ondergaat zowel de protagonist als de toeschouwer de ellende ook echt en doet het hem ook wat, hetgeen bij bijvoorbeeld een actiefilm meestal niet of nauwelijks zo is. De protagonist ondergaat dan ook altijd een forse

verandering gedurende de film. Aan het einde is hij zeker niet meer dezelfde als aan het begin van de film.

structuur

Een ander punt dat je ter overweging dient te nemen, is dat je met emoties hele thrillerachtige constructies kunt maken. Door met verwachtingen te werken wordt elk drama spannend. Twee mensen moeten samenwerken, maar we weten dat de vrouw verliefd op haar collega is. Hoe gaat dat aflopen? De actrice hoeft niets speciaals te doen, het publiek zal continu haar gedrag in het licht van haar verliefdheid bezien. Bij (melo)drama is dit een veel voorkomend mechanisme.

Toch komt ook de verrassing vaak voor. Het draait in (melo)drama om de personages en die hebben meestal een hele backstory die het publiek (nog) niet kent. Daar komt vaak onverwacht gedrag uit, dat we pas later verklaard krijgen. Zo kan een vrouw die haar vermiste dochter na tien jaar terugziet, zich omdraaien en weglopen. Een hele film lang zal de dochter en het publiek zich afvragen: waarom?

Een bekende structuurvorm binnen drama en de romantische komedie (maar ook daarbuiten) is de *ontdooiing*. Twee mensen kunnen elkaar niet uitstaan, maar komen steeds dichterbij elkaar en worden eventueel zelfs verliefd. Bekende voorbeelden zijn 48 HRS, AS GOOD AS IT GETS en ONE FINE DAY. Punt is, dat ontدooien per definitie niet werkt als drama, aangezien in een film het conflict (en dus de spanning) steeds verder oploopt – niet afbouwt. Het is dan ook een lastige vorm van drama. Er zijn twee manieren om “ontدooiingsdrama” aan te pakken. (In de praktijk worden deze twee manieren ook door elkaar heen gebruikt.) De eerste manier is dat het oplopende conflict in iets externs zit. De twee moeten bijvoorbeeld samen boeven pakken. Doordat ze op elkaar zijn aangewezen, krijgen ze steeds meer respect voor elkaar, maar ze komen (samen en apart) steeds verder in de problemen als het gaat om de boeven, hun relatie met hun baas en het thuisfront. Net als in een huwelijk groeit de liefde met de overwonnen obstakels. De ontدooiing is dan bijzaak, het vangen van de boeven hoofdzaak. De tweede manier is dat je de ontدooiing zelf als bron neemt voor verdere conflicten. De ontدooiing is dan waar de film ook werkelijk over gaat. Als je jezelf hebt voorgenomen iemand te haten, en je begint sympathie te krijgen, dan ben je geneigd onnodig hard die sympathie te ontkennen, waardoor de conflicten nog heftiger worden. En juist omdat er meer sympathie komt, worden de beide partijen door die conflicten ook meer gekwetst. Dit gaat van kwaad tot erger totdat men op het einde er niet onderuitkomt om de sympathie of liefde daadwerkelijk uit te spreken, meestal in een vrij heftige climax, waarin de gegroeide vriendschap of liefde in zijn geheel op het spel wordt gezet.

In elk romantisch drama of romantische komedie draait het erom: krijgen ze elkaar of krijgen ze elkaar niet. De algemeen heersende mening is dat men elkaar aan het einde moet krijgen, zeker bij de romantische komedie. Als je echter van komedies met een zwart randje houdt, hoeft dat natuurlijk niet. Sterker nog, dat is een regel die wat mij betreft veel vaker gebroken zou moeten worden.

Het bizarre van een romantische film is dat het gaat over twee mensen die elkaar moeten gaan krijgen en daar anderhalf uur screentime voor nodig hebben. Eigenlijk is

de liefde er al vanaf het moment dat ze elkaar zien. Ook als ze elkaar vervolgens alleen maar verrot schelden: voor iedereen is het duidelijk dat de vonk er is. Toch mogen ze elkaar pas aan het einde echt krijgen. Wat houdt ze tegen? Dat moet wel een verdomd goede antagonist zijn, want anders gelooft niemand dat ze niet direct het huwelijksbootje induiken. Die antagonist kan van alles zijn. Rivaliserende families (ROMEO EN JULIA), klassenverschil (TITANIC), trauma's van eerdere mislukte liefdes (ONE FINE DAY), of domweg het besef niet hebben dat je van de ander houdt (WHEN HARRY MET SALLY...). Wat je ook kiest, je moet de antagonist bijzonder helder voor ogen hebben. Vaak is het iets in de personages zelf. Een onverwerkt verleden, een karaktereigenschap die ze moeten overwinnen. Alle hindernissen die de geliefden tegenkomen, komen voort uit die hoofdantagonist. Als je dat niet helder voor ogen hebt, gaat je film al gauw "zwabberen".

Merk op dat in alle bovengenoemde films de geliefden elkaar al eerder 'krijgen' dan aan het einde. Het moment van de eerste zoen is ongedefinieerd. Romeo en Julia zijn al halverwege het verhaal met elkaar getrouwd, maar het loopt alsnog helemaal mis. Harry en Sally slapen op driekwart van de film met elkaar, maar dat loopt ook niet goed af. Jack en Rose vinden elkaar al snel aan boord van de TITANIC, maar hun families, een verloofde en een zinkende boot zitten hun verdere geluk dwars.¹¹ Waar een romantische film naar toe werkt, is dat de geliefden elkaar werkelijk kunnen hebben, zonder hindernissen van buitenaf of van binnenuit. Het grote happy end, waarin zowel de geliefden zelf als hun omgeving werkelijk voor deze grote liefde gaan. Dat is het uiteindelijke doel. De antagonist zorgt er uiteraard voor dat dat niet lukt, of pas helemaal op het einde.

romantiek

Zoals eerder gezegd is liefde filmisch gezien weinig interessant. De enige interessante momenten zijn *falling in love* en *falling out of love*. *Together in love* is op zich saai. Toch ontkom je er niet aan. Als je niet het gevoel krijgt dat twee mensen van elkaar houden, kan het je ook niet zo veel schelen als hun liefde op het spel staat. Dus moet je liefde tonen.

Hiervoor heb je een aantal mogelijkheden. De liefde kan buitengewoon zijn. Bijvoorbeeld ongekend heftig of na dertig jaar nog steeds enorm teder. Maar de liefde kun je ook in contrasten zoeken. Twee mensen die veel met elkaar ruziën moeten ook wel veel van elkaar houden, anders zouden ze wel uit elkaar gaan. Liefde ligt heel dicht bij woede, haat en jaloezie. En als laatste mogelijkheid kun je speels conflict (plagerijen) toevoegen aan de liefde, want zoals we weten is drama conflict, maar dat conflict hoeft lang niet altijd serieus te zijn. In het magisch-realistische melodrama TRULY MADLY DEEPLY spelen de hoofdpersonen een liefdevol spel waarin ze elkaar overtroeven in hoeveel ze van elkaar houden: I love you truly. I love you truly madly. I love you truly

11. Merk overigens op dat ze zelfs in TITANIC – de ultieme dit-loopt-niet-goed-af-film – nog een happy end weten te smokkelen in de vorm van een soort droom. Terecht overigens, want de antagonist is overwonnen. De zinkende boot heeft eigenlijk niets met het liefdesverhaal te maken, anders dan dat het het klassenverschil doet verdwijnen en zo helpt de antagonist overbodig te maken.

madly deeply. En zo voegen ze telkens om de beurt een nieuw woord toe tot het er zo veel zijn dat niet meer te onthouden is – om elkaar vervolgens pesterig te verwijten dat ze het vergeten woord niet gemeend kunnen hebben, want als je het echt had gemeend, vergeet je het niet. De scène laat ons eigenlijk alleen zien hoeveel ze van elkaar houden en hoeveel plezier ze samen hebben op dat moment. Hij kan zo lang duren door het spelletje en de verwijten. Daarom willen we zelfs in zoetste liefdesscènes altijd (liefdevolle) pesterijtjes, gestoei en verwijten zien.

emoties

Al vaak is er in dit boek geroepen dat je niet de mensen op het doek moet laten huilen of lachen, maar de mensen in de zaal. Dat geldt voor deze genres natuurlijk helemaal. Op pagina 30 wordt hier uitgebreid op ingegaan.

Ten overvloede wil ik toch nog een keer benadrukken dat je door middel van close-ups vaak sterker emotioneel kan werken dan door het spel van de acteur. Laat Kuleshov zijn werk doen.

ontboezemingen

In deze genres komen regelmatig emotionele ontboezemingen voor. Alle niet uitgesproken emoties moeten er op een gegeven moment toch uit, het liefst in een explosie. In het vuur van het schrijven denk je als scenarioschrijver al gauw dat het heel heftig en mooi is als iemand roept “ik haat je” of “ik hou van je”. Maar meestal blijkt het in de praktijk tamelijk oninteressant of nog erger: potsierlijk melodramatisch uit te vallen. Ook hier kun je beter met suggestie werken, of op zoek gaan naar een originelere manier om het te zeggen. De manier waarop een kapper het haar van zijn cliënte kamt kan al “ik hou van je” zeggen – en door middel van een blik in de spiegel kan het duidelijk zijn dat de cliënte hem heeft verstaan. Je kunt iemand “ik hou van je” aan laten treffen in grote blauwe letters op zijn geliefde Citroën DS. Of je gaat naar het andere extreem: confronterende eerlijkheid. De schaamte voorbij. “Ik heb zulke moederlijke gevoelens voor je” kan een geweldige zin zijn als je hem absoluut niet verwacht en als hij volstrekt ongepast is. Hoe je het ook doet: het is van belang om over emotionele ontboezemingen niet te makkelijk te denken. Wie dat wel doet, creëert namelijk melodrama in de verkeerde zin van het woord...

Actie/misdaad

Qua structuur werkt een actiefilm op dezelfde manier als de thriller. De actie op zich is leuk, natuurlijk, maar wordt pas echt spannend als er iets op het spel staat, als het publiek verwachtingen heeft en meeleeft met de hoofdpersonages. Als je niet om de hoofdpersonages geeft, zul je ook niet met ze meeleven. Een actiefilm moet altijd beginnen met een goed hoofdpersonage, een duidelijk doel (het bewuste en onbewuste doel vallen meestal samen bij actiefilms), en een sterke en geloofwaardige antagonist. Daar komt dan vanzelf de actie uit voort. Veel beginnende filmmakers beginnen met een idee voor een paar actiescènes en verzinnen daar dan snel een verhaaltje omheen. Met alle rampzalige gevolgen van dien.

MacGuffin

Overigens is het meer van belang dát er iets op het spel staat, dan wát er op het spel staat. Hitchcock introduceerde daarvoor de term MacGuffin. Om de wereld te redden moet er een koffertje worden bemachtigd. Wat de inhoud van de koffer precies is, doet er niet toe. Als hij niet wordt bemachtigd loopt het verkeerd af, dat is wat telt. Je film kan over een zeldzame diamant gaan, zonder dat je hoeft uit te wijden over de finesses en de historie van de diamantslijperij en deze in het bijzonder. In een actiefilm zitten we meestal niet op uitleg te wachten, maar om gemotiveerde mensen die tot actie overgaan. Eén zinnetje uitleg volstaat meestal.

nevenschade

In een actiefilm willen we actie zien en het is natuurlijk ongeloofwaardig als er, zoals in het A-TEAM, nooit iemand bij gewond raakt of gedood wordt. Aan de andere kant kun je in een film ook niet ongelimiteerd mensen afknallen. Er is een soort natuurlijke grens zowel aan wat de *good guys*, als aan wat de *bad guys* kunnen maken. Ga je die grens over, dan zal je film ongeloofwaardig, of – veel erger! – potsierlijk worden. We hebben geen traditie van enorme (politie)achtervolgingen en shoot-outs in de Nederlandse en Belgische straten zoals die in Amerika wel regelmatig voorkomen. Dat is voor ons als bewoners van die straten maar goed ook, maar voor ons als filmkijker en -maker is dat jammer. Want *American style* actie wordt er al snel ongeloofwaardig door. Aan de andere kant: zo'n extra 'grens' is voor een goede filmmaker natuurlijk een extra uitdaging!

Over het algemeen wordt er in actiefilms weinig moeilijk gedaan over nevenschade. Omstanders die het niet overleven zijn een detail. Voor de vorm kan de protagonist zich er nog even over opwinden. Wat je verhaal wel een stuk interessanter kan maken is als de nevenschade er wél toe doet. Als een omstander die omkomt de zus van de protagonist blijkt, dan krijgt je verhaal plotseling een heel interessante wending.

bad guys en misdaad

De beste actiefilms zijn de films waarin ook de bad guys een eigen verhaal hebben. Laat ze nooit alleen ten dienste van het verhaal slecht zijn. Ze zijn uit zichzelf slecht en hebben een goede reden om hun misdaden te plegen die verder gaat dan dat ze vroeger op school werden gepest. Macht en geld zijn goede redenen om slechte dingen te doen, maar het helpt enorm om te weten waarom geld en macht zo belangrijk voor hem zijn. Je hoeft dat niet uit te leggen aan het publiek (kan wel), maar als de scenarist, de regisseur en de acteur weten wat de slechterik drijft, wordt een bad guy veel geloofwaardiger. Een bad guy die menselijk lijkt is nu eenmaal enger dan een bad guy die niets menselijks meer heeft, want die hoef je niet serieus te nemen. De grote test – “heb ik een goede bad guy?” – is: als ik het verhaal vanuit de bad guy zou vertellen in plaats vanuit de good guy, blijft het dan overeind staan? Zie ook pagina's **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** en 7.

actiescènes

Wie actiescènes zoals botsingen, ontploffingen en vechtpartijen wil regisseren, moet vooral goede actiescènes uit bestaande films bestuderen. Bekijk ze keer na keer, liefst zonder geluid. Ook vertraagd en beeld voor beeld. Wie dat doet, zal al snel ideeën krijgen voor zijn eigen actiescènes.

Wat je in ieder geval zult zien is, dat er vrijwel altijd met een enorm snelle decoupage wordt gewerkt. Korte shots wisselen elkaar snel af. Veel van die shots zijn (medium) close en/of anderszins subjectief om de impact te vergroten. Soms is wat er in zo'n kort shotje te zien is, niet eens duidelijk. Het geluid en Kuleshov maken samen dat de kijker weet waar het over gaat, zelfs als het beeld alleen maar uit een vage beweging bestaat. Als je het geluid uitzet, ziet de actie er plotseling een stuk minder samenhangend uit.

Het voordeel van die korte shots is tweërlei: ten eerste gaat alles snel en maakt het de actie dus erg dynamisch. Ten tweede scheelt het een hoop praktische rompslomp. Een auto-ongeluk bestaat uit allerlei shots van bijvoorbeeld voeten op rempedalen, koplampen die iemand verblinden, schrikkende gezichten, een auto die uitwijkt, een auto die er rakelings langs gaat, een auto die op een boom afrijdt, een airbag die uitklapt... Al die shots zijn relatief simpel te maken. De shots met enig gevaar, zoals de auto's die vlak langs elkaar rijden en de auto die op de boom afrijdt, kun je veilig maken door langzaam te rijden en de shots in de montagekamer te versnellen (mits er geen beweging in de achtergrond zit!). De impact van de auto op de boom kun je met geluid nabootsen. Als je vlak daarvoor de auto met grote vaart (in de montagekamer versneld) tot 20 centimeter voor een boom hebt zien rijden, weet je dat die niet meer kan remmen en geloof je de impact onmiddellijk.

Een goede actiescène vergt minutieuze planning. Als (een deel van) de actie maar één keer uitgevoerd kan worden (een botsing waarbij een auto schade oploopt), film je met meerdere camera's. Hoe dan ook is een duidelijk storyboard een vereiste. Zie voor een voorbeeld uit de film *VET HARD!* appendix C op pagina **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** Je moet heel goed nadenken over wat je allemaal laat zien, hoe je met je decoupage snelheid en impact kan suggereren die er in het echt helemaal niet is (veiligheid eerst!), en dat het ook nog allemaal continu lijkt. Elk shot moet je van tevoren vastleggen, want op de set improviseren is uitermate lastig en geeft nooit zo'n goed resultaat als een minutieus uitgewerkt storyboard waarbij je op papier meerdere varianten hebt uitgetest. Natuurlijk is het uitstekend om op de set ook nog extra shots te schieten als je op nieuwe ideeën komt. In de montage kan elk shot, ook elk mislukt shot, bruikbaar of zelfs onmisbaar blijken. Draai altijd meer shots dan je denkt nodig te hebben.

Actiescènes zijn tegenwoordig soms bijna videoclips wat betreft stijl. Mede dankzij regisseurs als John Woo wordt er tegenwoordig lustig gespeeld met cameraposities, de as en de tijd. Je kunt daarbij denken aan slow motion, stukken actie die herhaald worden vanuit verschillende gezichtspunten, camera's die mee doen aan de choreografie van de actie, en bewust extreem over de as gaan. Toch zijn dat technieken die je als beginnende filmmaker niet gelijk moet willen gebruiken. Het is al moeilijk genoeg een actiescène tot één continu geheel te krijgen waar de kijker ook echt in meegaat. Als je

een aantal keren een actiescène *straight* gedecoupeerd en geschoten hebt, en je krijgt het gevoel te pakken, kun je gaan spelen met de stijl.

stunts

Stunts laat je over aan specialisten. We kennen allemaal de verhalen van acteurs die hun stunts zelf doen. Geloof er niet te veel van. En als ze hun stunts inderdaad zelf doen, dan worden die stunts uitgedacht en voorbereid door specialisten zodat ze veilig zijn. Wie geen stuntman kan inhuren heeft altijd nog die andere stuntman: Kuleshov.

Wat je wel zelf kunt doen, zijn gevechten choreograferen. Uiteraard wordt er in films niet raak geslagen, al moet dat wel zo lijken. Het moment dat een vuist een gezicht lijkt te raken is een strak vastgelegd shot waarbij de camera op een positie staat waardoor je niet goed kunt zien dat de vuist in werkelijkheid vrij ruim langs het gezicht gaat. De heftige reactie van de “geslagene” en het geluid zorgen er samen voor dat het overtuigend overkomt. Zet bij het kijken naar zo’n shot maar eens het geluid uit en bekijk hem desnoods vertraagd.

stijl

In plaats van de standaard actiescène decoupage kun je er juist ook voor kiezen om de hele actie (met name gevechten) vanuit lange, wijdere shots te filmen. Hierdoor krijg je geen flitsende actie, maar rauwere actie, die soms meer impact heeft omdat het er veel realistischer uitziet. Het is dan net alsof het documentaire is. Er lijken geen typische filmtrucjes in te zitten – al zitten die er uiteraard wel in, vooral het geluid zal nep zijn.

geluid

Ook bij actiescènes mag je het belang van geluid en suggestie niet onderschatten. Wat vaag is in beeld, wordt door geluid helder gemaakt. De geluidseffecten worden meestal achteraf of los van het beeld opgenomen, om de simpele reden dat actiegeluiden in film meestal mooier klinken dan in de werkelijkheid. Zo klinken vuistslagen in films *altijd* hard, terwijl in werkelijkheid de hardheid niet in de decibellen, maar in de pijn zit. Snelle armbewegingen kunnen tegenwoordig niet meer zonder (al dan niet subtiele) woesh-geluiden. Toch is het zeer aan te raden direct geluid op te nemen, al is het alleen al als set noise of guide track.

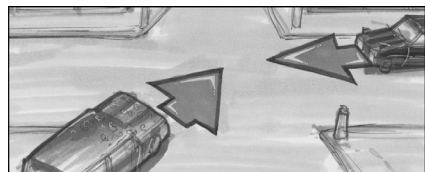
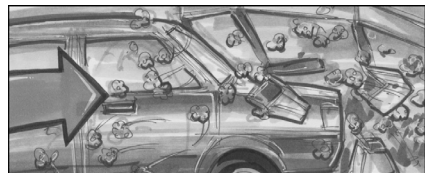
achtervolgingen

Een speciale vorm van actie is de achtervolging, en dan met name de autoachtervolging, al gaat veel van het hieronder besprokene ook op als twee mensen achter elkaar fietsen of rennen. De moeder van alle autoachtervolgingen is die van de film *BULLIT* uit 1968. Het was een van de eerste realistische autoachtervolgingen die gefilmd werd (daarvoor deed Hollywood het met stilstaande auto’s in de studio met achtergrondprojectie), en duurt bijna tien minuten. Als je de scène bekijkt vallen er een aantal dingen op. Er zit geen muziek bij en de shots duren vrij lang, waardoor het resultaat erg realistisch lijkt. Het is enorm effectief. Het lijkt daardoor misschien ook alsof het vrij eenvoudig te filmen was, maar schijn bedriegt: ze hebben er drie weken over gedaan.

Uiteraard is deze film veertig jaar oud en tegenwoordig wordt er meestal sneller en flitsender gefilmd. Toch blijft die achtervolging tijdloos en werkt nog steeds, mede dankzij het geweldige geluid. Maar zelfs in hedendaagse films als *THE FAST AND THE FURIOUS* is een race of achtervolging niet zestig shots per minuut. Achtervolgingen duren meestal een aantal minuten, en dus kunnen de shots langer duren. Daardoor kunnen er zelfs nog subplots uitgewerkt worden: in de achtervolgde auto ruziën de geliefden en zweren elkaar, *als* ze dit overleven, voorgoed uit elkaar te gaan. Pas bij de (bijna-)ongelukken en andere spannende momenten gaat het tempo van de shots omhoog.

Een ander verschil tussen *BULLIT* en huidige achtervolgingen, is dat men het tegenwoordig bijna niet meer zou wagen om zoveel 'van buitenaf' te filmen. De truc bij de hedendaagse achtervolging is om zo dicht mogelijk bij de personages te blijven, en de kijker onderdeel te laten zijn van de achtervolging, in plaats van een toeschouwer. Alhoewel een shot van een rustig overstekende bejaarde met rollator terwijl de vogels fluiten tussendoor niet mag ontbreken, waarbij langzamerhand het motorgeraas luider wordt...

Een hoge snelheid kun je op verschillende manieren suggereren.



Achtervolgingssequentie uit VET HARD! Veel shots óp de as; hoofdrichting is van links naar rechts. Storyboard door Lawrence I. Kelatow. Decoupage Tim Oliehoek en Rolf Dekens. Producent en ©: Fu Works BV.

- *Shots óp de bewegingsas.* Een auto kan recht op de camera afrijden of er juist vanaf, of je kijkt vanaf de bumper, de motorkap of de achterbank in de rijrichting of juist naar achteren.
- *Telelens van opzij.* Door redelijk close de chauffeur van opzij te tonen met een telelens zal alles in de achtergrond sneller voorbij lijken te komen.
- *Groothoeklens in overzichtshots.* Bij een groothoeklens lijken afstanden groter dan ze zijn, dus snelheden ook.
- *Objecten in de voorgrond.* Je kunt ook zijwaarts met een camera-auto meerijden en verschillende obstakels tussen de lens en de auto laten passeren, zoals auto's die de andere kant op rijden of overstekende bejaarden.
- *Minder bewegingsonscherpte.* Tegenwoordig maakt men ook veel gebruik van draaien zonder of met minder bewegingsonscherpte (kleinere sluitertijd), waardoor ook alles sneller lijkt te gaan. Het geeft een beetje apart effect waar je van moet houden.
- *Draaien met minder fps* (beelden per seconde) waardoor het beeld bij afspelen versneld wordt; of in de montagekamer de beelden versnellen. Tricky, want het ziet er vaak nep uit. Zeker als er in de achtergrond van alles te zien is. Je kunt daar tijdens de opnames rekening mee houden, door in de achtergrond alles traag te laten zijn. Kleine versnellingen (10 à 20%) kun je altijd proberen, die werken meestal redelijk overtuigend.
- *Geluid.* Heftig motorgeluid, slippende banden en/of continuïteitsbevorderende, heftige muziek helpen altijd.

De as is belangrijk bij achtervolgingen. Je hebt diverse assen. Uiteraard is er de bewegingsas. Dat is het grootste deel van de tijd de belangrijkste as. Overigens is dit ook de as waar je heel vaak (bijna) óp zult zitten. Bijvoorbeeld in een POV van de bestuurder, of met de camera op de motorkap filmend naar voren of juist naar achteren. Veel voorkomend zijn daarnaast shots vanaf de achterbank over de schouder van de bestuurder. Ook de auto die recht op de camera afrijdt, of juist recht van de camera wegrijdt zijn shots op de as. Shots op de as hebben drie duidelijke voordelen. Ten eerste komt, zoals gezegd, de snelheid het beste over als de camera op de as staat, omdat het de meest subjectieve shots zijn. Ten tweede blijft een auto lang in beeld zonder dat de camera hoeft te bewegen. En als laatste kun je in een volgend shot altijd naar de andere kant van de as als je wilt of als dat zo uitkomt. Naast de bewegingsas heb je een as tussen twee inzittenden van dezelfde auto, en als de auto's (schuin) naast elkaar rijden, tussen de auto's of tussen de bestuurders van de twee auto's. Uiteraard kunnen deze assen elk moment belangrijker worden, bijvoorbeeld als ze elkaar aankijken vlak voor ze elkaar gaan rammen.

Is men in BULLIT nog heel netjes met de assen, tegenwoordig wordt er losser mee omgesprongen. Uiteraard is het onzin om een auto in het ene shot van links naar rechts door het beeld te hebben rijden, en in het volgende shot dezelfde auto precies de andere kant op. Maar als je een totaal filmt van auto's die van links naar rechts voorbijrijden, kun je daarna best snijden naar een camerastandpunt binnen in de auto, waarbij je de bestuurder close neemt, en zijn neus juist schuin naar links staat. Dat is technisch gezien een andere scène, dus dat is geen probleem. Sowieso geldt: hoe

meer de shots verschillen, hoe makkelijker je over de as kunt gaan. En aangezien je vaak van close naar wijde totalen zult gaan, is dat niet zo'n probleem. Wel dien je zorgvuldig te plannen wat de rijrichting in het algemeen is, zelfs als de weg bochtig is. Begin bijvoorbeeld met alle auto's die van links naar rechts rijden. Ook als ze vervolgens een bocht omgaan, laat je ze in het daaropvolgende shot toch weer in dezelfde richting rijden. Dit geeft het publiek een gevoel van een "hoofdrichting", die je gebruikt in totaalshots. Je mag overigens best die hoofdrichting een paar keer wisselen gedurende de achtervolging. Daarmee kun je bijvoorbeeld verschillende fases in de achtervolging markeren, en het maakt het geheel dynamischer.

Als je jezelf echt wilt uitdagen om te analyseren hoe assen, het verleggen van assen en het overschrijden van assen goed kan werken bij achtervolgingen, moet je de klassieker *STAGECOACH* (John Ford, 1939) op de kop tikken. De aanval van de indianen op de postkoets is wereldberoemd en bloedstollend, onder meer omdat het meesterlijk gedecoupeerd is. Het is tevens de film die Orson Welles veertig keer achter elkaar bekeek als 'opleiding' tot filmmaker, waarna hij prompt de beroemdste film aller tijden maakte, *CITIZEN KANE*.

Kinderfilms

Als je een echt goede film wilt maken, schrijf je voor jezelf, niet voor je publiek. Je bent zelf je ideale publiek. Wie zich aanpast aan wat hij denkt dat zijn publiek wil, verliest zijn integriteit als filmmaker al snel.

Kinderen zijn echter een aparte doelgroep die duidelijk verschilt van jezelf. Je zult dan ook al snel de neiging hebben om je aan te passen aan hun "niveau". Afgezien van het feit dat elk kind een heel ander niveau heeft, is dat sowieso niet de methode om goede kinderfilms te maken. Een volwassene die zich aanpast aan kinderen is niet lang boeiend voor kinderen boven de vijf. Een volwassene die kind is, of althans zich kind voelt, is dat wel. Maak de film die jij als kind wel had willen zien. Ga dus niet alles simplificeren omdat kinderen het anders niet snappen. Kinderen hebben er geen enkele moeite mee als ze niet alles snappen, dat is voor hen dagelijkse kost. Ga ook niet als volwassene zitten bedenken of iets te eng is voor kinderen of niet; bedenk wat je zelf als kind eng vond, of jij zélf als kind de film die je maakt zou hebben willen zien. Als je je in jezelf als kind kan verplaatsen, dan voel je vanzelf of je scenario werkt of niet. Vraag desnoods je neefje en je nichtje wat zij zouden willen zien op de momenten dat je zelf twijfelt.

Op dezelfde manier dienen de acteurs hun personage, ook als dat een simpel personage is, serieus te nemen en moeten ze absoluut niet 'kinderlijk' spelen. Kortom: er is weinig verschil in de aanpak tussen een film maken voor kinderen of voor volwassenen. Je moet er alleen wel duidelijk gevoel voor hebben.

Onderschat kinderen niet.

Whodunnits

Onder de *whodunnit* (wie heeft het gedaan) vallen vele genres, met name genres van televisieseries. Er zijn een enorme hoeveelheid CSI (CRIME SCENE INVESTIGATION) series, maar ook advocatenseries, detectives als Poirot of Sherlock Holmes, en diverse politie-series gaan elke keer weer over het simpele feit: wie heeft het gedaan en/of hoe bewijzen we dat.

De whodunnit is in feite een vreemde eend in de bijt in drama. Immers, in een dramatisch verhaal gaat het verhaal over de protagonist(en), staat er wat voor hen op het spel en maken ze een verandering door. Zo niet bij de meeste whodunnits. Zodra de zaak is opgelost, kan iedereen naar huis en morgen is er weer een dag. De dramatische structuur wordt opgehangen aan ontwikkelingen in de zaak, zoals omschreven in het hoofdstuk Scenario.

Zolang het om 25 of 50 minuten gaat, is het goed vol te houden om te kijken naar mensen die een misdrijf op proberen te lossen. Echter, hoe langer de film of aflevering, hoe meer de persoonlijke verbondenheid van de protagonist met het verhaal gemist wordt. Over het algemeen worden Britse politieseries geroemd als absolute top in het whodunnit-genre. Dit komt mede doordat in die series altijd duidelijke persoonlijke verhalen meespelen. De rechercheur is geen rechercheur die aan getuigen vragen stelt, nee, hij stelt vragen, terwijl thuis zijn pas bevallen vrouw haar koffers aan het pakken is om voorgoed te vertrekken. Af en toe raken de persoonlijke en de misdaadverhalen elkaar en wordt het een zaak van leven en dood voor de protagonist zelf. Zelfs als de persoonlijke verhalen kleiner of zelfs afwezig zijn, dient er een emotionele betrokkenheid te zijn. In de CSI-series zie je dat al die strakke, professionele misdaadbestrijders toch regelmatig woedend tekeer gaan tegen een verdachte of op een andere manier laten blijken dat het hen raakt.

protagonist

Juist omdat het niet om de protagonist(en) zelf gaat, maar om zijn zaak, is het van belang veel aandacht aan je protagonist(en) te besteden. Hoe hou je het publiek betrokken bij een protagonist als die in feite niets meemaakt, maar alleen een puzzel oplost? Hercule Poirot, Sherlock Holmes en COLUMBO waren fascinerende figuren, niet alleen omdat ze zo slim waren, maar ook omdat ze excentriek waren. BAANTJER daarentegen spreekt aan omdat hij Oud-Hollandse Gezellige Boerenslimheid vertegenwoordigt, een boei van herkenning en voorspelbaarheid in een wereld die sneller verandert dan menigeen lief is. (Zo opgeschreven snap je ook dat Baantjer niet als succesformule bedacht is, maar bij toeval bleek te zijn waar Nederland behoefte aan had.)

vragen oproepen

De lol van de whodunnit is dat je je als kijker de hele tijd zit af te vragen: *hoe zit het nou?* Is die secretaresse wel te vertrouwen? Wat deed dat konijn in de open haard? Wie heeft het gedaan? Het maken van zo'n film is één groot spel van vragen oproepen en die later allemaal weer beantwoorden. Uiteraard kun je daarbij niet uren over dezelfde vraag doen. De ene vraag wordt beantwoord, maar roept meteen nieuwe vragen op. De andere vraag wordt beantwoord, maar het antwoord blijkt achteraf niet te kloppen.

Een scenarioschrijver is bij een whodunnit vooral met vragen oproepen bezig. Hij maakt gebruik van de verrassing, en weinig van de verwachting. Alleen als de whodunnit een thrillerachtig element krijgt – de moordenaar kan elk moment weer toeslaan – geeft de schrijver zijn publiek misschien een informatievoorsprong. Meestal geeft hij de kijker een informatieachterstand (denk aan De Cock die plots weet hoe het zit maar dat pas later zal vertellen) of hij geeft de kijker hooguit dezelfde informatie als de protagonist.

constructie

De beste whodunnit-verhalen hebben een doordachte constructie, waarin het spel van vragen oproepen uitgekookt wordt gespeeld. Uiteraard voer je daarbij de druk op doordat de commissaris binnen 24 uur resultaten verlangt, of, beter, maar net zo afgezaagd, omdat de moordenaar elk moment opnieuw toe kan slaan en dat ook doet. Door die druk op de protagonist krijgt hij een verantwoordelijkheid voor levens van anderen, waardoor de zaak direct al persoonlijker wordt.

De grote vraag is, hoe bouw je zo'n constructie? Je begint met één inspirerend uitgangspunt. Misschien een beeld van een bizarre misdaad. Bijvoorbeeld een man die dood, op zijn kop, aan een hijskraan hangt op veertig meter hoogte. Of een milieu waar je iets mee wilt. Zoals een moord in een steenrijke, verveelde juweliersfamilie. Ideeën voor uitgangspunten krijg je meestal op straat of bij de kleine berichtjes in de krant.

Als je met een sterk beeld van de moord of de misdaad begint, kun je vervolgens op zoek gaan naar interessante personages die bij de zaak horen. Op de een of andere manier zijn mensen die in een moordzaak betrokken raken altijd interessant. Het is nooit een gewone huisvader die overdag voor de NS de vertragingen op teletekst zet. Zwervers, kunstenaars, rijke mensen, zielige mensen, flamboyante weldoeners... er is altijd iets bijzonders mee. Je kunt beter eerst zoeken naar de personages dan naar de (reden voor) de moord omdat personages die uit de plot volgen al snel van bordkarton worden, terwijl als je begint met goede personages, je voor de rest van je verhaal geïnspireerd wordt. Als je protagonist nog niet bekend is, is dit ook de tijd om hem te maken. Maak een karakterdossier en geniet van het proces. Dit is je grote kans om van het verhaal een succes te maken. Wat voor iemand wordt je protagonist? Een onschuldig jongetje die een moord gaat oplossen? Een Hollandse Dirty Harry die nog bij zijn moeder woont? Een gedesillusioneerde vrouwelijke rechercheur, vlak voor haar pensioen?

Pas als je een aantal sterke en aansprekende personages hebt kun je aan het verhaal beginnen. Om te beginnen bedenk je wat er precies gebeurd is, en waarom. Je bedenkt dus als eerste dat wat het publiek pas als laatste te horen krijgt: *who done it*, en waarom. Dat 'waarom' moet overigens staan als een huis. De kijker zit al die tijd te wachten op de grote ontknoping. Als het waarom dan niet overtuigend is, is de ontknoping slap en voelt de kijker zich bekocht. Daarom moet je dat als eerste bedenken. Het is het uitgangspunt voor de rest van het verhaal.

Als je het einde hebt, kun je terugwerken naar het begin. Je hebt een aantal personages, je hebt een protagonist, je hebt de misdaad en je weet waarom. De volgende vraag is: hoe komt de protagonist erachter wie het heeft gedaan? Wat is de grote hindernis

die de protagonist op zijn weg naar de waarheid vindt? Hoe verhult de dader zijn of haar misdrijf? Wat is zijn grote troef, de reden waarom de protagonist hem steeds maar niet weet te pakken? Zo'n reden kun je op heel verschillende gebieden zoeken. Zo kan de dader onschuldig lijken omdat hij zielsveel van het slachtoffer hield; hij kan een schijnbaar perfect alibi hebben; iedereen uit de omgeving van het slachtoffer kan een even duidelijk of een duidelijker motief hebben; de dader kan iemand anders ervoor op laten draaien; of er is gewoon geen bewijs te vinden, want dat heeft de dader perfect weggewerkt. Wat het ook is: het is heel duidelijk en concreet. "Er is geen bewijs" is te vaag. Wat heeft de dader *precies* gedaan om mogelijk bewijs weg te moffelen? Welk bewijs wordt er gezocht en waarom wordt dat niet gevonden? "Iedereen zou het gedaan kunnen hebben" is ook te vaag. Hoe zorgt de dader ervoor dat iedereen verdacht is? Of als dat vanzelf gaat, omdat iedereen een motief heeft, wat is dan de reden dat de dader uiteindelijk wel wordt aangewezen?

Als je weet wat de grote hindernis in het onderzoek is, heb je ook al bijna de laatste grote doorbraak in de film waardoor de dader gevonden wordt. Wat is de aanleiding dat de hindernis uiteindelijk overwonnen zal worden? Is het een knoepje dat gevonden wordt? Een verspreking? Wat het ook is, het is altijd de 'missing link', het laatste puzzelstukje. Het kan een detail lijken, maar voor je verhaal is het waar het hele verhaal om gaat, waar je naartoe gaat werken.

Nu je het laatste puzzelstukje hebt, begin je met het maken van de rest van de puzzel. Wat zien we wel aan het begin (het vinden van het lijk in vreemde omstandigheden), welke vragen roept dat op? Welke vragen roept de arena op, het milieu van de betrokkenen? Wat is de persoonlijke betrokkenheid van de protagonist? Wat zijn logische dwaalsporen?

Al deze vragen moet je beantwoorden. Je schrijft in steekwoorden alle vragen en antwoorden die het publiek voorgeschoteld krijgt op kaartjes. Dan is het een kwestie van die kaartjes in de juiste volgorde leggen, ideeën en personages schrappen of juist toevoegen, nieuwe hindernissen en dwaalsporen bedenken... net zolang tot je een logische structuur hebt waarin alles klopt, waarin de spanning langzaam opbouwt en waarin je de motivaties van alle personages, schuldig of onschuldig, goed doordacht hebt. Dat laatste is ook waarom het belangrijk is om van tevoren duidelijke personages te hebben. De sjeu van een whodunnit zit hem in de personages. Een verveelde juwelier die de vrouwelijke rechercheur probeert te verleiden puur omdat hij daardoor verdacht wordt, wat hem amuseert omdat hij toch onschuldig is. De paniekerige zangeres die denkt dat haar carrière een boost nodig heeft en de Privé uitnodigt als de rechercheurs langskomen.

Als je de structuur in kaartjesvorm hebt, hoef je 'alleen nog' de kaartjes uit te werken in een scenario. Doe dat in stappen. Begin met één of twee samenvattende zinnen per scène. Breid elke scène uit, eindig als laatste met de dialogen. Tijdens het schrijven zul je namelijk merken dat er toch dingen mis zitten in je structuur. En dan moet je terug naar de tafel met de kaartjes. Zonde als je dan al te veel schrijfwerk moet weggoaien.

De grote valkuil bij een whodunnit is ongeloofwaardigheid. Juist omdat het een hele constructie kan zijn, worden personages en hun motieven vaak ondergeschikt gemaakt aan de plot. Dubbelcheck dus of alles logisch is, of iedereen duidelijke motieven en doelen heeft. Niet alleen de protagonist en de dader moeten kloppen, maar iedereen moet geloofwaardig zijn.

En, ten overvloede: de dader wordt *altijd* eerder geïntroduceerd. Het kan een bijfiguur zijn die maar één zin te zeggen heeft tot het moment dat hij ontmaskerd wordt, of hij kan, zoals bij het legendarische COLUMBO, de hele aflevering overduidelijk aanwezig én schuldig zijn, maar dat moet dan nog wel even bewezen worden. Maar als aan het einde duidelijk wordt wie het gedaan heeft, moet het publiek daar een 'aha-erlebnis' bij hebben. Als je de dader niet eerder hebt geïntroduceerd wordt dat een 'huh-erlebnis'.

show, don't tell

Een andere grote uitdaging bij een whodunnit (het is geen makkelijk genre om te schrijven!) is om visueel te blijven. Meer daarover op pagina 20 en verder.

research

Zodra een whodunnit maakt over een advocaat of politieagent, zit je direct aan een hoop research vast. Het is niet voor niets dat zowel Nederlands bekendste whodunnit-schrijver (Baantjer) als Nederlands bekendste misdaadscenarioschrijver (Simon de Waal) beide ook werkelijk bij de politie hebben gewerkt. Meer over research op pagina's **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.** en 15.

Maar een whodunnit hoeft helemaal niet over een detective, politieagent of het Openbaar Ministerie te gaan. Ook een huisvrouw uit Oegstgeest of drie jongens uit een Fries dorpje kunnen een misdaad oplossen. Alleen moet je dan misschien wel weer research over Friese dorpjes doen...

Overige genres

Er zijn natuurlijk nog veel meer genres, die we hier niet allemaal kunnen behandelen. Ik noem er een paar, zonder enige pretentie te hebben volledig te zijn:

- Science fiction (actie en/of drama in een fictieve, meestal toekomstige arena);
- Kostuumfilms (drama of melodrama met heel andere normen, waarden en kleren);
- Road movies (meestal drama, maar dan tijdens een lange rit met auto, motor of een enkele keer met een grasmaaier);
- Oorlogsfilm (meestal actie, soms tragedie)
- Avonturenfilm (actie op exotischer locaties)
- Magisch realisme (drama met een twist)
- Fantasy (avonturenfilm met veel sfx)
- Bio-pics (drama over bekende personen; vooral lastig om een dramatische opbouw te maken als je aan historische feiten vastzit)
- Gangsterfilms (actie-/misdadfilms vanuit de bad guy verteld)
- Musicals (willekeurig ander genre met liedjes)
- Westerns (Italianen konden ze maken, waarom dan geen Neder-Western?)

- Sportfilm (drama met wat actie met ballen)
- Chick flicks (drama of melodrama zonder ballen)
- Rampenfilms (actie met fatale afloop, althans voor alle bijrollen)

Samenvatting

- Een genre is niets vaststaands. Het kan een persoonlijk beeld zijn dat je als maker voor ogen hebt, als je dat wilt. Maar meestal is het een etiket dat achteraf op een film wordt geplakt.
- Probeer nooit je favoriete genrefilm na te maken. Maak je eigen film.
- Zorg dat je de timing van humor en van emotioneel drama in de montagekamer nog kunt bijwerken.
- Spanning roep je op door verwachtingen. Een van de manieren om dat te doen is door scènes bewust anders dan anders in beeld te brengen.
- Actiescènes doen je goed voor te bereiden met een duidelijk storyboard.
- Alles wat er heftig uit moet zien kun je faken door middel van je decoupage en goed geluid.

Appendix E. Apparatuuradviezen

Weinig mensen hebben geschikte apparatuur in huis om gelijk een dramafilmpje of een documentaire te maken. Dat wordt dus huren of aanschaffen. Je kunt alles huren, het is echter niet goedkoop. Huuradressen vind je op www.filmstart.nl. Veel universiteiten hebben een Audio Visueel Centrum waar je relatief goedkoop kunt monteren en/of apparatuur huren; ook als je niet bij de Universiteit werkt of studeert. Of je nu huurt of koopt, neem onderstaande lijst van vereisten, tips en alternatieven van tevoren goed door. Uiteraard is het doel waarvoor je de apparatuur gebruikt enorm van invloed op je keuze. Als je reportages gaat maken en je hebt niet een heel ervaren cameraman, heb je waarschijnlijk meer aan een camera met een goede automaat, dan aan een professionele camera waarmee alles kan maar die lastig is te bedienen.

Camera

- Zorg er voor dat zo veel mogelijk camerafunctionaliteiten met de hand zijn in te stellen: scherpte (liefst met afstands aanduiding op de scherptring), diafragma, witbalans, liefst ook volumeregeling en beeldversterker. Helaas kan dit meestal alleen bij (semi)professionele schoudercamera's.
- Ga Digitaal. Werk altijd met digitale camera's, en dan liefst DV of beter. Vergeet VHS en Hi-8. De enige redenen om met Hi-8 of vergelijkbaar te blijven werken is, dat je nog een goede camera hebt liggen die aan bovenstaande eis voldoet en je kunt niet een minstens net zo goede DV lenen.

[...]

- Uiteraard is HDV veel beter dan DV, maar een HDV camera is ook duurder. Het is overigens ook een goed idee om op HD op te nemen, al weet je dat het resultaat straks op een gewone dvd verspreid zal worden. De uiteindelijke beeldkwaliteit zal toch beter zijn, en tijdens de montage kun je zonder kwaliteitsverlies digitaal inzoomen als het kader je toch niet helemaal bevalt.
- De beelden die de camera opneemt kunnen worden opgeslagen op videoband, harde schijf, optische schijf of dvd of memorystick. De meeste camera's gebruiken nog steeds (digitale) videoband. Voor het resultaat maakt de keuze van de drager niet zo heel veel uit. Alleen een camera die naar dvd schrijft geeft een minder goede beeldkwaliteit, en kan bovendien een vertraging geven bij het starten van de opname, en heeft ook nog eens de grootste kans op storingen. Vermijd daarom camera's die rechtstreeks naar dvd schrijven als het kan. Camera's die schrijven naar harde of naar memorystick werken in de praktijk veel fijner. Het grootste voordeel is i.h.a. dat je de harde schijf of de memorystick direct aan de montagecomputer kunt koppelen zonder dat je nog hoeft te capturen of heen en weer te spoelen. Camera's met harde schijf worden snel goedkoper. Camera's met memorystick zijn nog duur, maar hebben absoluut de toekomst wegens de lagere storingsgevoeligheid.

[...]

- Ook moet je kijken of de camera ver genoeg kan uitzoomen naar jouw zin. Als je in kleine ruimtes wilt filmen, of de specifieke effecten van de sterke groothoeklens wilt gebruiken, zul je fors moeten kunnen uitzoomen. Bij sommige camera's kun je de lens verwisselen.

[...]

- Ben je van plan toch soms de microfoon van de camera zelf te gebruiken? Zorg dan voor een camera waarbij de microfoon meer *op* de camera gebouwd is dan er *in*, vanwege de geluiden die de camera zelf maakt (het loopwerk van de camera geeft altijd een brom of zoem in het geluid). Maak ook een proefopname in een stille omgeving om te kijken of het geluid acceptabel is. Test ook of de microfoon enigszins richtingsgevoelig is, kortom, dat hij de geluiden van een hijgende, zuchtende of astmatische cameraman niet of nauwelijks oppikt.

[...]

- Een goede stabilizer is fijn, maar geen vervanging voor een statief. Optische stabilizers zijn (vooralsnog) beter dan digitale.
- Ga je op locaties filmen waar weinig licht is? Dan wordt het aantal lichtgevoelige chips in je camera (CCD's) van belang. Een camera met één CCD levert duidelijk minder kwaliteit beelden als het donker is dan eentje met drie CCD's (3CCD). Een opvolger van de CCD is overigens de CMOS: andere techniek, zelfde idee.
- Ook iets waar je op moet letten als je op donkere locaties filmt: hoe ver kan het diafragma open? Dit wordt uitgedrukt in de F-waarde. Als de camera F1.2 à F1.4 aankan, zit je goed. Als je drama filmt zul je veel liever wat lampen bijzetten en dan volstaat F2.0 met gemak.
- Wil je mooie beelden? Dan is de allereerste (en meest vergeten) vereiste een goede lens. Gelukkig zien de meeste videocamerafabrikanten dat ook in, en gebruiken ze lenzen van goeden huize, zoals een Leica of een Zeiss. Het formaat van de CCD(s) in

je camera is ook bepalend voor de beeldkwaliteit. Hoe groter hoe beter. De formaten gaan van 1/6 inch (goed) tot 2/3 inch (perfect).

[...]

Montage

Monteren kan op een PC of Macintosh, lekker thuis. Het enige wat je nodig hebt is een niet al te oude computer, goede software en een aansluiting met je camera. Werkt je camera op (afneembare) harddisk of geheugenkaart, dan hoef je die alleen maar op je PC aan te sluiten. Werkt je camera op dvd (af te raden), dan kun je de beelden uiteraard gewoon via de dvd speler in je computer aflezen.

hardware

In alle andere gevallen heb je een verbinding tussen camera en computer nodig. Tegenwoordig gaat dat bijna allemaal via FireWire (ook bekend als IEEE 1394). FireWire is “ervoor gemaakt”, en een beetje goeie camera laat zich via de FireWire zelfs helemaal besturen door de software – terugspoelen, shots opzoeken, etc. Met een (meestal niet goedkoop) FireWire-snoertje sluit je de camera aan op de computer. Die moet dan wel zo’n ingang hebben. Op niet al te goedkope computers zit vaak van huis uit al een FireWire ingang. Maar niet altijd. Je kunt dan een FireWire-insteekkaartje kopen en die in je computer (laten) monteren, of zelfs een speciale videobewerkingskaart, die de montagesoftware kan helpen of versnellen door complexe videobewerkingen over te nemen van de computer. Sommige effecten kunnen daardoor worden gemaakt zonder te renderen, want anders niet kan. Voor een beginner volstaat een gewone FireWire aansluiting vrijwel altijd. Als je dat niet hebt, kun je misschien bij vrienden, kennissen of videoclubs in de buurt terecht. Anders kun je zelf iets aanschaffen of montagetijd huren op een (semi-)professionele set.

Als je op HD hebt opgenomen, is een HDMI verbinding aan te bevelen. Dit is een speciale verbinding die ontwikkeld is om HD-beelden ongecomprimeerd (lees: zonder kwaliteitsverlies) te transporteren. Als je toch FireWire gebruikt is het aan te raden de nieuwste generatie FireWire te gebruiken, FireWire 800 (IEEE 1394b). Omdat HD bewerking nog niet doorgedrongen is tot de consumentenmarkt, is het van belang je goed te laten adviseren om problemen (zoals erg trage capturing) te voorkomen. Ook moet je er voor zorgen dat je computer HD aankan. Dat betekent niet alleen dat de software HD aan moet kunnen maar ook dat je computer voldoende rekenkracht heeft (geen oud beestje of 250 euro aanbidding), extra veel schijfruimte heeft (plusminus 4x zoveel als bij gewoon DV), en dat je beeldscherm een hoge resolutie aankan (1440×1080 pixels), dat je computer (videokaart) die resolutie ook aankan. Je kunt gewoon monteren met lagere resoluties, maar dan zul je nooit zien of je beelden werkelijk scherp zijn of niet!

Als je intensief gaat monteren (filmpjes langer dan een paar minuten) is het wel bijzonder plezierig als je de mogelijkheid hebt om een (extra) tv aan te sluiten, die onafhankelijk van het computerscherm aangestuurd wordt. De software kan dan je video op de tv afspelen terwijl het computerscherm je werkscherm is. Dit is bijzonder

handig aangezien het beeldscherm van de computer al snel overvol raakt. De software moet hiervoor wel met de videobewerkingskaart of de videokaart die de tv-uitgang heeft, overweg kunnen, maar met een niet al te obscure kaart is dat meestal niet zo'n probleem. Overigens is dit soms ook mogelijk door de tv op je videocamera aan te sluiten die weer via de FireWire aan je computer zit; maar dat moet je eerst testen. Als je HD monteert, dien je een HDTV te gebruiken om dezelfde redenen als dat de resolutie van je computerbeeldscherm hoog genoeg moet zijn.

Een videobewerkingskaart is in principe niet nodig, maar helpt bij het inlezen van de video van je camera (en is meestal betrouwbaarder), helpt bij het renderen en het maken van (real-time) effecten. Bovendien kun je er vaak een (extra) tv op aansluiten. Wat de beste videobewerkingskaart is, is overigens niet te zeggen, aangezien er elke paar maanden wel weer een nieuwe, betere kaart uitkomt. De kwaliteit is tegenwoordig ook van de goedkopere kaarten meestal goed. De belangrijkste eis is dan ook dat de kaart, de software en de camera goed met elkaar overweg kunnen.

software

[...] Dit is de checklist die je af moet gaan voor je software kiest:

- Als ik op HDV film, kan mijn software dat aan? En heb ik ook het juiste besturingssysteem om met HD te kunnen werken? (Minimaal Windows XP met Service Pack 2 of Apple OS X 10.4.)

Appendix F. Meer leren

Cursussen

Een up-to-date overzicht vind je op www.filmstart.nl/link/nl/opleidingen.htm.

- (Vak)cursussen in Amsterdam bij de Open Studio
020-5246060, of www.openstudio.nl
- Cursussen in Amsterdam bij het Crea
020-626 2189 of www.crea.uva.nl
- Cursussen in Rotterdam bij de SKVR-BeeldFabriek,
010-436 1366 of www.beeldfabriek.org
- Cursussen in Rotterdam bij het Mediacollege,
010-880 2555 of www.mediacollege.nl
- Vakcursussen in Hilversum bij de Media-academie
035-646 6262 www.media-academie.nl/
- Vakcursussen in Hilversum bij het TV-College
035-698 2330 of www.tvcollege.nl
- Cursussen in Groningen bij Kunstencentrum Groningen
050-850 7100 of www.kunstencentrum.nl

- Cursus in Maastricht bij Kumulus Centrum voor Kunsteducatie
043-350 5656 of www.kumulus.nl
- Cursussen in Amersfoort bij Filmeducatie Amersfoort
033-456 58 88 of www.filmcursus.nl

Opleidingen

- Nederlandse Film- en Televisie Academie: (020) 5277333 of www.filmacademie.nl.
- Open Studio, Amsterdam: (020) 5246060 of www.openstudio.nl.
- Scriptschool, Amsterdam: (020) 6248635 of www.scriptschool.nl.
- Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam: www.gerritrietveldacademie.nl
- HKU: Hogeschool voor de kunsten Utrecht: (030) 2332256 of www.hku.nl.
- St. Joost Academie, Breda: (076) 5250302 of www.academiestjoost.nl
- Willem de Kooning Academie in Rotterdam: (010) 2414750 of <http://wdka.hro.nl>
- Stichting Faaam, acteursopleiding voor film en tv, <http://www.faaam.nl>

Appendix G. Begrippenlijst

afkortingen

- CCD Opnamechip(s) in camera's
 ENG Electronic News Gathering:
 rapportageploeg (1 of meer personen)

termen

Aangesneden kader

Kader waarin een gedeelte van een persoon of object buiten beeld valt

Backstory

De geschiedenis van personages en situaties die zich afspeelt vóór het begin van de film

Digibeta

Digitaal professioneel videosysteem

FireWire/IEEE 1394

Aansluiting op computer en camera waardoor via een FireWirekabel (o.a.) video overgezet kan worden

High Definition

Nieuwe standaard voor tv's en video met een vier keer zo hoge beeldresolutie, met een kwaliteit die bioscoppjectie nadert

Late-in

Het begin van een scène weglaten

Point of Attack

Moment in het verhaal dat de film begint. Alles daarvóór is *backstory*

Slatelist

Lijst waarop alle slates geadministreerd worden

Soft Focus

Een door een lens- of digitaal filter verkregen speciaal soort onscherpte, dat o.a. contouren scherp houdt, maar harde details zoals rimpels wegtovert. Voor glamourfoto's en droomsequenties.