

Updates van zesde naar zevende druk

Dit bestand bevat de belangrijkste toevoegingen en wijzigingen in het boek “Films Maken” voor de zevende druk (ISBN 9789080555174) vergeleken met de zesde druk (ISBN 9789080555150).

Echter, het nieuwe hoofdstuk “Acteren voor de Camera” is hier niet ingesloten. Dit hoofdstuk is geen aanvulling of wijziging op bestaande tekst in de zesde druk, maar een geheel nieuw hoofdstuk.

De zevende druk heeft tevens honderden foto's. Veel daarvan vervangen de tekeningen uit de zesde druk, veel zijn ook nieuw. Om vele – voornamelijk praktische – redenen is het niet mogelijk die foto's allemaal hier bij te voegen. De kwaliteit van de foto's is – ook om praktische redenen – helaas minder dan in de nieuwe druk.

Alle teksten en foto's © 2009 QQleQ Dramaprodukties. All rights reserved. Het is niet toegestaan (onderdelen uit) dit bestand te kopiëren of te verspreiden. Gebruik alleen voor eigenaren van oude drukken van de boeken “Films Maken” en “Speelfilms Maken” geschreven door Roemer Lievaart.

Wij danken u voor uw klandizie en uw belangstelling.



Deze scherptedieptewetten kunnen we goed gebruiken. Met een groot-hoeklens krijg je veel meer vanzelf scherp. Dat kan heel handig zijn. Zeker bij reportages en documentaires. Met een telelens is meestal alleen datgene waarop scherpgesteld is, ook echt scherp. Alles wat zich er voor of achter bevindt, wordt wazig, en dat suggereert diepte. Daarom krijg je met een telelens meer diepte in je beeld. Ook kun je met een telelens veel mooier de scherpte verleggen en daarmee de aandacht van de kijker sturen. (Zie het voorbeeld op pagina 29.) En dat is een van de primaire taken van een filmmaker: het sturen van de aandacht van de kijker.



De kleinere scherptediepte van de telelens kun je gebruiken om de aandacht te sturen..

lenssoort en diafragma

Welke lens je ook gebruikt: door met meer licht te werken kun je met een kleiner diafragma werken, waardoor je scherptediepte groter wordt. Deze twee aspecten – licht en lenssoort – beïnvloeden de scherptediepte onafhankelijk van elkaar.

menigtes filmen

De telelens is de meest geschikte lens als je menigtes wilt opvoeren in je film. Als je een aantal mensen bij elkaar laat staan of met elkaar laat lopen, en je filmt die van een flinke afstand met een stevige telelens, dan krijg je een beeld waarin het lijkt of ze midden in een veel grotere groep staan. Doordat bij een telelens de afstanden kleiner lijken, lijken ze ook nog heel dicht op elkaar te staan of te lopen, wat mensen normaliter alleen doen als er weinig plaats is – dus in grote groepen. Een goede telelens kan zo een enorme hoeveelheid figuren schelen.



Nine is a crowd.

Bovendien kun je de hoofdpersoon, die midden in de menigte staat, dankzij de kleine scherptediepte makkelijker isoleren van de rest van de menigte. Hij is de enige die scherp is, de rest is wazig.

Zoomen

Vroeger werd er elke keer als men een andere lensinstelling nodig had van lens gewisseld. Normaalens eraf, telelens erop. Telelens eraf, andere telelens erop. Totdat de zoomlens werd uitgevonden. Eén lenzen-

Zoomen (boven) vs rijden (onder). Alleen een rijder geeft het gevoel echt dichterbij te komen.





Objectief: minder confrontatie.



Bijna op de as: recht tegenover elkaar.



Hoe dicht de camera op de dramatische as, hoe subjectiever.

Met ‘dicht op de as’ bedoelen we overigens niet de afstand tot de as, maar de hoek! (Zie afbeelding.) Als je helemaal óp de as zit, heb je een POV, of je kijkt iemand recht in het gezicht. Bij een Over The Shoulder staat de camera vlak naast de as.³³ Bij een zo objectief mogelijk shot sta je loodrecht op de as met je camera. Je kijkt dan ‘vanaf de zijlijn’ naar beide partijen, zonder meer bij de een of de ander betrokken te zijn.

Als je op de as zit, kijk je iemand recht in het gezicht. Daarom is een subjectief shot ook confronterender dan een objectief shot. Als je twee mensen in een confrontatie filmt, en je filmt het van de zijkant, lijken ze minder lijnrecht tegenover elkaar te staan, dan als je het in twee OTSs filmt.

Om de kijker langzaam maar zeker in het drama van een scène mee te nemen, wordt een scène vaak begonnen met objectieve shots, en worden de shots subjectiever naarmate de intensiteit van het drama toeneemt. Je kunt bijvoorbeeld een of twee langzame ridders maken die objectief beginnen en, met een bochtje, steeds dichters op de as komen. Bij een heftig moment in de scène kun je ook in één keer naar een veel subjectiever shot gaan.

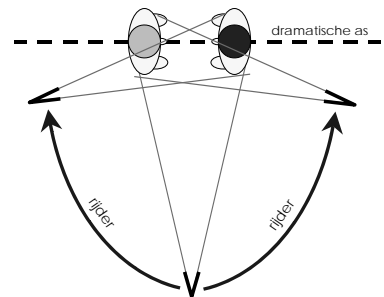
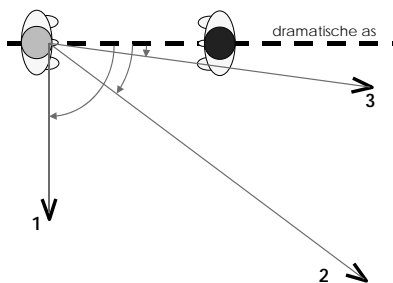
Dichters op de as zitten kan ook iemand machtiger maken geven. Zeker als je die subjectiviteit niet matcht in het tegenshot. In de twee voorbeelden van de man die tegenover de twee vrouwen zit, lijkt het in het eerste voorbeeld of de man een bepaalde autoriteit uitstraalt. In het tweede voorbeeld daarentegen lijkt het eerder of hij zich moet verantwoorden.

Links:

Camerastandpunt 1: maximaal objectief (maximale hoek met as). Standpunt 3: het meest subjectief. Standpunt 2 zit er tussenin. Het gaat dus, met nadruk, niet om de afstand camera – as, maar om de hoek tussen de as en de beeldas.

Rechts:

Tijdens de scène subjectiever worden door twee langzame ridders



33. Een shot waarbij twee mensen of voorwerpen te zien zijn, en waarbij de camera niet loodrecht op de as staat (dus in meer of mindere mate subjectief), heet ook wel een ‘getrokken Two Shot’ (getr. 2S), een term die je nog wel eens tegen komt. Een Over The Shoulder is bijvoorbeeld altijd een getrokken Two Shot.

Een extra manier om de subjectiviteit te vergroten, is door de camera binnen het gebeuren neer te zetten. De camera is de kijker, dus de kijker staat dan midden in het gebeuren.



Man op de as; vrouwen niet; kikvorsperspectief in shot 3: de man heeft autoriteit.

Omgekeerd: de man lijkt ter verantwoording geroepen te worden.

We zetten alle manieren om subjectiever te filmen nog eens op een rijtje:

- Dichter op de as
- Closer
- Kikvors- en vogelperspectief
- Non-matching shots
- Scheve kaders
- Handheld
- Betrekkingsaspect
- Camera binnen de actie plaatsen
- Camera deel uit laten maken van de choreografie
- Quasi-POV's: shots die er uitzien als POV's maar het niet zijn (geen in- en uitleidend shot). Bijvoorbeeld de camera die achter de hoofdrolspeler aansluit in zijn verkenning van het spookhuis. Of de camera als levende toeschouwer.

Natuurlijk werken de meeste van bovenstaande methodes alleen onderbewust bij de kijker. Het is niet zo dat een kijker bij een objectief shot zich ook absoluut objectief voelt ten opzichte van het gebeuren, of direct uiterst betrokken raakt bij een subjectief shot. Maar je kunt de betrokkenheid op deze manier wel bijsturen. Ook het effect van Kuleshov werkt sterker bij closere shots en als de camera dichterbij de as zit.

vragen oproepen

Een goede film blijft boeien omdat de kijker zich de hele poos afvraagt: Hoe zal het aflopen? Film is een groot vraag-en-antwoordspel. Daar speelt de scenarioschrijver mee, maar wie een decoupage maakt, moet daar ook mee spelen. Continuïteit moet de kijker zich afvragen wat er komt – en daar ook een bevredigend antwoord op krijgen. Op het moment dat de kijker zich afvraagt wat er gaat gebeuren, zijn ze actief bezig met de film, en dat is precies wat je nastreeft. Anders verslapt de aandacht.



Het bekendste voorbeeld van een shot dat vragen oproept, is het inleidende shot van een POV. We zien iemand in een medium close ergens intens naar kijken. De vraag die de kijker zich direct (bewust of onbewust) stelt is: “waar kijkt hij naar?”



Als je een scène begint met de shot van een hand die een pistool pakt, is de vraag direct: “wie pakt dat pistool en wat is hij ermee van plan?” Als je te veel ruimte achter iemand laat in een One Shot is de vraag: “wat gaat daar straks verschijnen?” Als je iemand laat aanbellen bij een onbekende deur, kun je hem rustig even laten wachten, terwijl het publiek zich afvraagt: “wie gaat er straks opendoen?” Als je echter de deur al eerder hebt gezien werkt het shot waarin de beller wacht niet – *tenzij* het dringend is. Dan is de vraag: “is hij wel thuis?”



De betrapte minnaars.



Zodra je je bewust wordt van de vragen die je oproept met je shots, zul je merken dat de volgorde van de shots heel belangrijk is. Kijk eens naar de foto's hiernaast. In het eerste voorbeeld zien we een soort POV, maar zonder inleidend shot. We zien een zoenend paartje. Door de vragen we ons af: *wie* is er aan het kijken? Een van de zoeners kijkt op. Wat ziet ze? Nu zien we de kijkende man. We hebben antwoord op beide vragen: het is haar man die de twee geliefden betraapt.



Neem nu de andere volgorde. Nu zien we de kijkende man als eerste. De vraag die dan gesteld wordt is: “wat ziet hij?” In het tweede shot krijgen we antwoord: hij ziet zijn vrouw met een ander zoenen. De vraag die zich dan opdringt is: “gaat hij weg of zullen ze hem zien?” In shot 3 komt het antwoord: ze zien hem.



De bedrogen echtgenoot.

Merk op dat het om dezelfde shots gaat, maar dat ze toch een heel ander verhaal vertellen. (Had ik u al eens voorgesteld aan de heer Kuleshov?) Het eerste is het verhaal van de betrapte minnaars. Hen zien we het eerste, en we stellen vragen uitgaand van hen: “door wie worden ze begluurd?” Het tweede is het verhaal van de bedrogen echtgenoot – de vragen die we onszelf stellen zijn vragen die hem aangaan: “wat ziet hij, wat gaat hij doen, wordt hij ook gezien?”

Decoupage speelfilm

We willen een filmpje maken. We hebben ergens een script waarin staat voorgeschreven wat de acteurs moeten doen en zeggen. Hoe zetten we dat scenario nu om in beelden? Hoe weten we waar we straks de camera moeten neerzetten? Kortom: hoe gaan we het decouperen?

een scène opbouwen

Een scenario decoupeer je per scène. Bij elke scène die je decoupeert is de eerste vraag die je jezelf moet stellen: waarom zit deze scène in de film? Pas als je de reden of de functie van de scène weet, kun je op zoek naar het belangrijkste moment: het hoogtepunt. Elke scène heeft in principe een hoogtepunt. In een liefdesscène is dat typisch de kus, in een sterfscène het moment van sterven, in een echtelijke

de man gaat zitten, begint te lezen, maar zijn blik niet van haar af kan houden is weer een logisch vervolg. Het is een uitstekend idee om hem vervolgens vanuit dat standpunt gedurende de scène steeds closer en closer te filmen – een tracking shot doet wonderen als het om langzaam tot besef komen gaat –, terwijl je het meisje juist steeds van dezelfde afstand filmt in een totaal (POV man). Dat er in dat beeld verder niet zo veel gebeurt, is prima: dat roept spanning op, vooral gevoed door het steeds closer worden van de man en de aanzwellende muziek. Behalve de totalen gebruik je natuurlijk ook een plotselinge medium close van haar als ze hem even aankijkt, glimlacht, en verder stofzuigt. Een enorm cliché, maar bijzonder effectief. Je gebruikt daar een closer shot om de heftigheid van het onverwachte oogcontact te benadrukken. Althans, heftig voor hem – háár hoeft het niets te doen. Je hebt immers voor zijn perspectief gekozen.

dialogoscènes tussen twee mensen

Zelfs actiefilms bestaan voor het grootste gedeelte uit dialogoscènes. Dialoog is nu eenmaal een van de meest voorkomende vormen van communicatie tussen mensen. Omdat het zoveel voorkomt besteden we er hier extra aandacht aan. We gaan in eerste instantie uit van een dialoog tussen twee mensen.

De twee belangrijkste keuzes die je moet maken als je een dialoog tussen twee mensen filmt, zijn:

- Hoe plaats je de acteurs ten opzichte van elkaar?
- Film je de dialoog in een Two Shot, of in twee losse shots (shot – tegenshot)?

Hoe je de acteurs ten opzichte van elkaar plaatst, zegt van alles over hun relatie en over de situatie. Als de een bijvoorbeeld de ander niet aankijkt, kan dat angst, hooghartigheid, onzekerheid, onverschilligheid of boosheid impliceren. Zet je ze tegenover elkaar, dan levert dat een veel confronterender beeld op dan als je ze in een hoek van 90° ten opzichte van elkaar zet. Hoogteverschillen geven een ongelijkwaardige

Diverse posities die allemaal een andere relatie impliceren.



relatie aan: de een staat boven de ander, of dat de ander voelt zich zo zeker dat hij geen moeite heeft om zich kwetsbaarder (lager) op te stellen.

Dan is er de keuze of je de dialoog in één Two Shot opneemt, of met twee shots: een shot op de een en een tegenshot op de ander.

De voordelen van een Two Shot zijn:

- Eenvoudiger te filmen, geen ombouw nodig van licht en camera.
- Acteurs kunnen beter doorspelen, ze mogen elkaar bijvoorbeeld in de rede vallen.
- Camera kiest één duidelijk standpunt, hetzij objectief, hetzij subjectief.

De voordelen van shot – tegenshot zijn:

- Er valt in de montage nog van alles aan te passen: de timing kan nog compleet veranderd worden, slecht geacteerde stukken kunnen weggelaten worden, de betrokkenheid van de kijker kan gestuurd worden.
- De opname hoeft niet in één keer goed; je kunt knippen.
- Je kunt makkelijker met close-ups werken waardoor je mooiere reacties kunt filmen.
- Je kunt OTSs gebruiken, die door hun subjectiviteit de betrokkenheid bij beide personages vergroot.
- Je kunt met de balans spelen door matching of non-matching shots te gebruiken.

Als je met shot-tegenshot werkt, dan zijn er weer een aantal keuzes die je kunt maken, naast de bekende keuzes zoals kader en objectief/subjectief:

- Film je met overlappende shots (zoals Over The Shoulders), of juist niet? *Overlappende shots* zijn shots waarin een deel van het tegenshot te zien is, zoals de schouder in een OTS. Dit geeft een gevoel van eenheid in de scène. Het is duidelijk dat de shots bij elkaar horen. Doe je dat niet, dan komen de acteurs los van elkaar te staan, en dat geeft een gevoel van isolatie van de acteurs. Dat heten dan ook *geïsoleerde shots*. Een psychologisch effect dat je goed kunt gebruiken, bijvoorbeeld in een meningsverschil waar de twee (psychologisch) steeds verder uit elkaar komen te staan. Je kunt ook een shot overlappend maken, en de ander geïsoleerd.
- Gebruik je matching of non-matching shots? Of varieer je daar in?

Uiteraard is de keuze niet zwart/wit. Je kunt ook een deel in Two Shot doen, en een deel met shot-tegenshot.

dialoogscènes tussen drie of meer mensen

Dialoogscènes met meer dan twee mensen zijn complexer. Je zit natuurlijk met verschillende assen. Om de uitleg eenvoudig te houden,



Overlappende shots.



Geïsoleerde shots.



Er speelt wat tussen de twee, maar ze staan (letterlijk) niet recht tegenover elkaar. Het gaat om iets wat hen beiden raakt. De overlap versterkt dat.



Twee kikvors OTSs van acteurs die recht tegenover elkaar staan met nauwelijks overlap. Dit suggereert confrontatie, zoals een meningsverschil, uitdaging, maar ook aantrekkingskracht.



De (camera)posities suggereren dat hij degene is die incasseert. Zij brengt slecht nieuws.



Hij alleen in two-shot, zij ook in one-shot. De scène gaat om haar, zelfs al is hij de enige die praat.

ga ik uit van drie personen. Als er meer personen in de scène zitten gelden dezelfde principes. Je moet voor jezelf uitmaken hoe de drie personen zich in deze scène tot elkaar verhouden:

1. Een persoon die een dialoog met twee personen heeft; de twee zijn in feite één partij. “Een tegen twee.”
2. Twee personen met onderlinge dialoog, met een derde als toehoorder. “Een tegen een met een buitenstaander.”
3. Drie personen die gelijkwaardig en onafhankelijk zijn. Deze situatie is relatief zeldzaam. “Een tegen een tegen een.”

Deze drie verhoudingen kun je met de decoupage vormgeven:

1. De twee die in feite één partij vormen, geef je meestal samen weer, en zet je tegenover de ander. Als je met OTSs werkt, kan de OTS van de eenling over de schouder van één van het duo, maar ook kun je de camera tussen de twee zetten, en zo over twee schouders (aan de linker en de rechterkant van het beeld) filmen. Dat geeft een veel sterker effect van twee-tegen-een.
2. Als je een dialoog met een toehoorder hebt, ligt het voor de hand de twee sprekers in overlappende shot/tegenshots te plaatsen, en de toehoorder in een geïsoleerd shot. Hij staat er buiten, denkt er het zijne van. Je kunt er ook voor kiezen om de nadruk bij de toehoorder te leggen. Zet dan de sprekers in een Two Shot. Wellicht zelfs een OTS Two Shot, over de schouder van de luisteraar. (Eigenlijk heb je dan situatie 1 weer.)
3. Bij gelijkwaardige personages gebruik je natuurlijk matching shots. Of dat OTSs zijn, geïsoleerde One Shots, of Two Shots, hangt helemaal af van wat je er mee wilt zeggen.

Soms is het wat moeilijker te zien welke verhouding van toepassing is. De “toehoorder” kan bijvoorbeeld best meepraten, maar boven de partijen staan. Bijvoorbeeld een politieagent die de twee ruziënde echtge-

Situatie 1:
shot met twee mogelijke
tegenshots. Het rechter
shot geeft meer een
“twee-tegen-één”.



Situatie 2:
Shot/tegenshot met
geïsoleerd shot van de
toehoorder.



Situatie 3:
Gelijkwaardige relaties.



noten ondervraagt. Daarnaast kan de verhouding zich natuurlijk gedurende een scène wijzigen.

reacties

Eigenlijk is actie niet interessant. Een bom die ontploft is een bom die ontploft. We lezen elke dag in de krant dat er zoveel doden zijn, het raakt ons niet. Wat belangrijk is, is hoe er op gereageerd wordt. Dat raakt ons wel. Een man die vertelt dat zijn dochter van zestien het winkelcentrum in is gelopen voordat de bom ontplofte, en niet weet waar ze nu is, raakt ons. In film is het al niet anders. Het publiek bouwt een relatie op met de personages, en wil weten wat de gebeurtenissen betekenen voor hen.

Regisseurs hebben vaak de neiging te veel bezig met de actie, en te weinig met de reactie. Een reactie vertelt vaak al de hele actie. Dat de gangsterbaas opstaat en begint te ijsberen hoeft je eigenlijk niet te filmen. Je kunt het laten horen terwijl we naar het gezicht van de hoofdpersoon kijken, die hem, met het zweet op het voorhoofd, met zijn angstige ogen volgt.

Zorg er altijd voor dat je reacties filmt. Al is het een wenkbrauw die omhoog gaat, of een knipper met de ogen.

aandacht publiek sturen

Als maker van een film wil je de aandacht van de kijker sturen. Jouw decoupage bepaalt waar de kijkers naar moeten kijken, wat hen moet opvallen, wat ze wel of niet mogen zien. Dat is de grote kracht van de visuele verhalenverteller. Je kunt bijvoorbeeld kleine dingen pontificaal vóór in beeld laten gebeuren – het ongemerkt vergiftigen van het whiskyglas – met in de achtergrond de ‘normale’ handeling – de voortdurende woordenwisseling tussen de staatsleiders. Natuurlijk zijn er veel meer middelen om de aandacht te sturen. De meeste daarvan zijn we al tegengekomen, sommige zullen we nog tegenkomen. Een overzicht:

- Close-ups
- Licht
- Beweging
- Scherpvertelegging (focuspullen)
- Geluid
- Contrasten
- Beeldcompositie
- Mise-en-scène en perspectief
- Vragen oproepen.

Je moet ze uiteindelijk allemaal kennen, niet alleen om de kijker te kunnen manipuleren (en wat is er lekkerder), maar ook om in de gaten te houden of de aandacht niet ongewenst naar het verkeerde wordt geleid. Als er in een verder stil shot in de achtergrond een auto komt aanrijden, krijgt die, door zijn beweging, de aandacht, en zal het pu-



Reactie!



De driepuntsbelichting in de praktijk. Boven van links naar rechts: geen licht, alleen fill, alleen back, fill en back.

Onder van links naar rechts:

Alleen key, key en fill, key en back, key, fill én backlight.

Voor het backlight zou ik zelf een spot van verder naar achter gebruiken die de hele contour verlicht en de man zo nog meer losmaakt van de achtergrond.

de kant van het hoofdlicht te staan: als het hoofdlicht links van de persoon staat, moet het tegenlicht rechts en andersom. Anders wordt de bovenkant van de linkerschouder zowel van voren als van achteren belicht, en zo'n dubbele belichting geeft lelijke 'lichtvlekken'. Als je een felle lamp voor het tegenlicht gebruikt, kun je een acteur een opvallend, oplichtend aura geven, vooral in donkere situaties. Dat is een mooi effect in avondscènes waar iemand voor een lamp staat, bijvoorbeeld de koplichten van een vrachtwagen. Als iemand 'engelenhaar' heeft zal dat door tegenlicht oplichten. Ook stoffige ruimtes worden honderd keer zo stoffig door tegenlicht. Een driepuntsbelichting zonder tegenlicht heet, heel verrassend, een tweepuntsbelichting.

Uiteraard hoeft niet iedere acteur strikt drie lichtbronnen op zich gericht te hebben. Verschillende acteurs licht je volgens de regel apart uit, maar in de praktijk kun je vaak één lamp meerdere functies geven. Eén goedgerichte lamp kan bijvoorbeeld makkelijk bij twee mensen licht invullen; en het hoofdlicht op persoon A kan tegelijkertijd invullicht zijn op persoon B. Met invullichten kun je soms tegelijk ook de achtergrond uitlichten. In de amateur-praktijk, waar meestal lampschaarste heerst, is veel van deze creativiteit vereist. Denk er overigens aan dat de geluidsman zijn hengel ook nog kwijt moet kunnen zonder schaduwen te werpen.

Elke lightsituatie is anders. Met name in nachts scènes zullen je lampen een plaatselijke lightsituatie proberen te imiteren, zoals lantaarnlicht

slot van rekening ergens vandaan komen. Je kunt in beeld zijnde schemer-, bureau- of plafondlampen gebruiken voor belichting, al dan niet voorzien van een sterkere lamp dan normaal. Als dat niet het gewenste resultaat oplevert, doe je er juist een zwakkere lamp in (of gebruik een dimmer), en gebruik je filmlampen om het lamplicht na te bootsen. Je kunt het ook andersom doen: nadat je een mooie belichting hebt gemaakt, zet je lampen in het beeld die dat licht lijken voort te brengen.

Het is van belang om de plekken waar de acteurs zitten, staan of bewegen, licht genoeg te maken. De aandacht van de kijker gaat immers naar de lichte gedeelten in beeld. Zorg er daarom ook voor dat grote witte vlakken in het beeld opgevuld worden, liefst met schaduwen, of, als schaduwen onlogisch zijn (bij suggestie van bijvoorbeeld tl-licht of bewolking) door kamerplanten, schilderijen, vage objecten in de voorgrond.



Zonder en met ooglicht.

Een punt van aandacht zijn de schaduwen. Zelfs al zitten je personages in een huiskamer met vier schemerlampen, een tv en een lamp boven de tafel: probeer hooguit één duidelijke schaduw te laten zien. Meer schaduwen levert een onverzorgd plaatje op en leiden af, zelfs al kloppen die schaduwen met de natuurlijke lichtsituatie.

bewegende personen uitlichten

Bewegende personen licht je uit op hun belangrijkste punten, dus meestal daar waar ze stilstaan. Dat geldt zowel voor totalen als voor closere shots. Tussen die lichte punten is het mooi om licht en donker elkaar te laten afwisselen. De mensen worden dan al lopend nu weer eens donker, dan weer licht. Uiteraard moet dat wel kloppen bij de sfeer van de locatie en de scène.



ooglicht

Een in beginnersfilms vaak verwaarloosde lamp is het *ooglicht*. Dat is een lamp die uitsluitend dient om een lichtpuntje in het oog van de acteur te krijgen. Soms lukt het al met een zaklantaarn, maar het liefst gebruik je een grote, zachte lichtbron. De reflectie van de lamp geeft een wit puntje in de ogen, wat een effect van 'diepe' of vochtige ogen geeft. De acteur krijgt er meer uitstraling door en het publiek wordt als vanzelf meer emotioneel bij hem betrokken. Het ooglicht is daarom onmisbaar bij huilscènes. Uiteraard is een ooglicht weinig zinvol bij grote totalen.



Invullicht van de zon door reflectiescherm. Boven: geen invullicht; midden: reflectiescherm op enige afstand; onder: reflectiescherm dichtbij.

natuurlijk licht gebruiken

De zon is de meestgebruikte lichtbron in film. Zoals gezegd kun je de zon natuurlijk als key gebruiken, maar ook, via natuurlijke reflecties of via een reflectiescherm, als fill. Sterker nog, als je een zonnige dag hebt, zijn de slagschaduwen vaak zo sterk, dat je wel moet. Uiteraard kan een reflectiescherm ook voor tegenlicht zorgen, en zo je acteurs losmaken van de achtergrond.



Het voordeel van een goed reflectiescherm is dat je ook kunt filmen als de zon ook achter de acteurs staat. Het gezicht, dat dan in de schaduw zou zijn, licht je op door de reflectie. Je bent daardoor niet gedwongen altijd 'met de zon mee' te filmen. Het wordt wel lastig als de acteurs gaan lopen.

Links: werken met reflectiescherm.
Rechts: licht door raam als key.

Ook kan het buitenlicht dat door een raam valt uitstekend als key dienen. Met een beetje geluk kan het door de muren weerkaatste licht als fill dienen, maar waarschijnlijk moet je bijlichten. Het komt ook vaak voor dat het natuurlijke buitenlicht versterkt wordt met een grote lamp. Dit heeft diverse redenen: op deze manier is het licht niet wisselvallig als er wolken voorbijrijden, heb je minder last van verschillende lichtkleuren (buitenlicht versus kunstlicht), en heb je een (meer) constante lichtsterkte.

Lichtopbouw documentaire

De theorie van licht is hetzelfde bij fictie en documentaire, maar de praktijk verschilt meestal hemelsbreed, tenzij er reconstructies worden gefilmd met een volwaardige crew. Zodra je met een crew van drie of vier man op locatie gaat filmen, en je weet niet van tevoren wat er precies gaat gebeuren, kun je het natuurlijk ook niet allemaal zo nauwkeurig uitlichten. Bovendien *wil* je meestal helemaal geen uitgebreid licht, omdat je met al die lampen een onnatuurlijke situatie creëert waarin het moeilijk is voor de subjecten om zichzelf te zijn. Standaard zul je van de natuurlijke lichtsituatie uitgaan en deze alleen indien nodig versterken of aanvullen volgens het principe van de twee- of driepuntsbelichting. Bij interviews en mogelijk in scène gezette opnames licht je vaak wat iets fraaier uit, waarbij je een standaard driepuntsbelichting gebruikt.

voorbereiding

Als cameraman bezoek je het liefst samen met de regisseur alle locaties van tevoren, rond hetzelfde uur van de dag dat jullie ook van plan zijn om de werkelijke opnames te houden, zodat je kunt zien hoe de natuurlijke lichtsituatie op video overkomt, en of deze aanvulling behoeft. Dat is bijvoorbeeld het geval als:

De regisseur is in de preproductie dus vooral bezig met overleg, inspiratie op te doen en over te brengen, anderen aan het werk te zetten, en dat werk al dan niet goed te keuren. Wat hij echt zelf moet doen is het casten van de door de casting director voorgestelde acteurs, het repeteren met de acteurs en het decouperen (samen met de cameraman). Over casten en repeteren later meer.

productie

De *productieperiode* is de draaiperiode. Hierin is de regisseur uiteraard de centrale persoon.⁸⁴ Hij is de artistiek en inhoudelijk leider.⁸⁵ Hij is degene die de crew aanstuurt, maar de crew gaat voor een groot gedeelte autonoom te werk zodra ze weten wat ze moeten doen. De cast is daarentegen geheel van hem afhankelijk, exclusief misschien figuren die door een regieassistent onder zijn hoede worden genomen. De regisseur is de enige die de acteurs mag vertellen wat ze moeten doen.

postproductie

De term *postproductie* laat zich raden. De postproductie omvat alles wat na de draaiperiode nog gedaan moet worden. Uiteraard zit hier de montage bij, maar ook zaken als distributie en PR. De regisseur is vooral betrokken bij de montage en de mixage. Hij is daar eindverantwoordelijk voor.⁸⁶ Dat betekent niet dat hij er constant bij zit, maar dat hij regelmatig beoordeelt wat de editor heeft gedaan en beslist of het anders moet. Zie 'het montageproces' op pagina 366.

Stijl van de film

Als je een film maakt, zul je keuzes moeten maken over de stijl. De stijlkeuzes die je moet maken vind je in elk onderdeel terug. De belangrijkste keuzes moet je maken over:

- Découpage en montage (zie de betreffende hoofdstukken)
- Licht en geluid (ditto)
- Acteerstijl voor elke acteur (zie pagina 290)

84. In Hollywood worden soms onbekende maar degelijke regisseurs ingehuurd om een film te maken die als grootste doel heeft een vehikel te zijn voor de roem van een ster. De ster is dan de centrale figuur. De regisseur heeft dan een zeer beperkte eigen inbreng, en wordt alleen geacht zijn werk goed te doen.

85. Zodra er echter te weinig tijd of geld blijkt te zijn, krijgt hij met de opnameleider en de productieleider te maken. Daarover in de komende twee hoofdstukken meer.

86. In werkelijkheid is ook hier de producent eindverantwoordelijk. In Nederland zal die niet zo snel de keuzes van de regisseur terzijde schuiven, maar in de VS gebeurt dat regelmatig. Van een aantal films zijn er daarom, naast de reguliere versies, director's cuts verschenen, zoals van *BLADE RUNNER*, *ALIEN* of *AMADEUS*. De term cut staat hier voor montage, dus de director's cut is de eindmontage zoals de regisseur hem graag had gewild. De versie die normaliter in de bioscoop verschijnt zou je de producer's cut kunnen noemen: de versie zoals de producent het wil. Meestal is die een flink stuk korter. Alleen bij succesvolle films wordt achteraf soms een director's cut in roulatie gebracht: mensen die gek zijn van de film komen graag nog een keer kijken om te zien wat de regisseur nog méér had willen vertellen.

- Aankleding: decor, setdressing en kleding
- Het verhaal

Ik neem een aantal stijlen door die je daarbij kunnen inspireren. Hou er rekening mee dat niet alle elementen in je film dezelfde stijl hoeven te hebben. Variatie maakt levendig. Je kunt een ingeleefde (realistische) acteerstijl hebben in een demonstratieve set (DOGVILLE).

naturalisme

Het naturalisme wil zeggen dat alles zo is als het is en dat je er niets mooier aan maakt. Je filmt op echte locaties, niet in sets. Als er een lelijk stopcontact in beeld is, laat je het zitten. Je filmt liefst zonder kunstmatig licht. Alles ziet er dan al snel uit alsof het een documentaire is. Vaak wordt er een hand held camerastijl gebruikt. Dit verhoogt het gevoel van “echtheid” maar het is ontoegankelijker dan een reguliere film die de kijker aan het handje door het verhaal meeneemt.

realisme

Realisme is de meest gebruikte stijl in film, zeker in dramatische films. Het ziet er allemaal net echt uit, maar het is in feite allemaal net iets mooier. Er wordt vaak gefilmd in een studio, en als men toch op locatie filmt, worden afleidende details (zoals dat stopcontact) weggehaald. Meestal staat de camera op statief. Alles wordt mooi uitgelicht zodat het er goed uitziet. Het geluid is optimaal. De decoupage staat volledig in dienst van het verhaal. De kijker wordt zo aan de hand meegenomen en krijgt meestal nauwelijks de tijd om zelf na te denken. Het is de werkelijkheid die ontdaan is van afleidende, niet functionele details. Alles is dus mooier gemaakt, maar op een manier dat het nog steeds erg op de werkelijkheid lijkt.

hyperrealisme

In hyperrealisme⁸⁷ wordt de werkelijkheid net iets uitvergroot. “Slightly larger than life”. Van de personages wordt door het publiek gezegd dat ze er mensen in hun omgeving in herkennen, maar dat komt omdat die herkenbare punten net zijn uitvergroot. Als een scène zich op een politiebureau afspeelt, dan zal dat een duidelijk herkenbaar politiebureau zijn, omdat alle overbodige details grondig gesloopt zijn en het bureau alle kenmerken van een klassiek politiebureau heeft. Deze stijl is zeer veel voorkomend bij komedies.

karikaturaal

In de karikaturale stijl wordt alles vergroot tot buiten het realisme. Het wordt een soort stripverhaal. Zie ook pagina 290 en pagina 399.

87. “Hyper” betekent hier “vermeerderd” of “overdreven”, niet “heel erg”. Dus “meer dan realisme”.

demonstratief

In de demonstratieve stijl doe je niet je best om het publiek te laten vergeten dat ze naar een film kijken. Sterker nog, je drukt ze er met hun neus bovenop. Dit heeft nog weinig met realisme te maken. Hierbij moet je denken aan films als *DOGVILLE* van Lars von Trier, waarin lijnen op de studiovloer de muren van de huizen van een heel dorp voorstellen, en zelfs de bomen niet meer dan cirkels op de grond zijn. De deuren bestaan uit lucht, worden dus gemimed, maar maken wel weer een realistisch geluid wat een bizar effect geeft. Maar ook Baz Luhrmann maakte met zijn immense hits *ROMEO+JULIET* en *MOULIN ROUGE* korte metten met het realisme. Verwar dat overigens niet met de werkelijkheid. *STAR WARS* is niet demonstratief, maar realistisch. Weliswaar in een ons onbekende wereld, buiten onze werkelijkheid, maar het is wel een wereld waar we in geloven en zonder moeite in meegaan. Bij de demonstratieve stijl worden de kijkers daarentegen steeds geconfronteerd met het feit dat het naar een film zitten te kijken.

Naast de sets kunnen ook je cameravoering, je mise-en-scène, je geluid en je licht demonstratief zijn. Je kunt demonstratief steeds over de as gaan zodat je het publiek even desoriënteert. Je kunt acteurs de vierde wand laten doorbreken, of je kunt een intieme vrijscène laten spelen door twee acteurs die tien meter van elkaar af staan. Je kunt acteurs met louter tegenlicht laten spelen, zodat je alleen hun silhouetten ziet. Je kunt een dialoog tonen zonder geluid, en het aan de interpretatie van de kijkers overlaten wat ze zeggen. Het zijn allemaal technieken die het publiek dwingt tot interpretatie van wat ze zien, omdat het niet vanzelf spreekt.

Tegenwoordig zie je in veel films regelmatig een aantal demonstratieve elementen terugkomen. Een scène zonder geluid, springers, twintig seconden zwart, een acteur die plots de kijker een hele poos aankijkt en niets zegt, waarna hij verder gaat met de scène. Zelfs de bloopers die je tegenwoordig af en toe tijdens de aftiteling ziet, zijn een demonstratief element, dat ons uit de droom haalt en ons eraan doet herinneren dat hier filmmakers aan het werk zijn geweest. Ik moet zeggen dat ik daar persoonlijk erg van houd, omdat het een beroep doet op mij, als kijker. Ik word een moment niet braaf aan het handje meegenomen, ik mag zelf nadenken en mijn eigen interpretaties op het getoonde loslaten. Maar het is een kwestie van smaak.

Op de set

Een regisseur regisseert in feite per shot. Dat is een vreemde bezigheid. Je hakt een lang verhaal in minuscule deeltjes. Die deeltjes moet je allemaal afzonderlijk opnemen, en als je ze in de montage weer aan elkaar plakt, moet er weer een verhaal uit komen dat er goed uitziet, begrijpelijk en boeiend is, mooie spanningsbogen heeft en nog klopt

houden. Een doel is alleen een houvast voor een acteur, meer niet. Hij mag het niet verwarren met iets wat hij moet laten zien. “Minder doen, meer voelen!” wil nog wel eens een bruikbare aanwijzing zijn als een acteur aan het overacteren is.

Heel veel beginnende acteurs, maar ook professionele acteurs, hebben ook de neiging te hard te praten. Dat maakt hun spel gelijk geforceerd. Niet elke regisseur heeft door dat je soms een enorme verbetering van het spel kunt bewerkstelligen door gewoon te zeggen dat de acteur zachter moet praten. *Meer energie, minder volume* is een goede aanwijzing. Als acteur ben je geneigd je stemvolume op het publiek – de crew – af te stemmen. Maar meestal is de microfoon veel dichterbij. Dat is een valkuil waar acteurs zelfs vele keren in kunnen trappen voordat ze gewend zijn hun stemvolume aan te passen aan het kader cq de boom. Ook als de tegenspeler op een afstand staat, zal hij geneigd zijn zijn stem op de tegenspeler te projecteren. Maar het gaat altijd om de afstand tot de microfoon.

Het verminderen van het volume kan bij overacteren een wondermiddel zijn. Als een acteur dat niet gewend is, vergt dat enige tijd voor ze het gewoon zijn. Alleen bij komedies, met name televisiekomedies, mag het volume iets hoger zijn dan normaal, dat hoort bij het genre.

Als Russell Crowe zijn mond opentrekt, verstaat de regisseur er, op een paar meter afstand, meestal niets van. Een goede regisseur vertrouwt dan op wat hij ziet en op zijn geluidsman, die aangeeft of het verstaanbaar is. Zelfs speeches voor grote groepen mensen beginnen meestal weliswaar met een luide aanhef “Burgers van Dorestad!”, maar let maar eens op hoe vaak een spreker in een film, die onversterkt voor een grote groep spreekt, na die eerste zinnen tot een volume afzakt dat volstrekt onrealistisch is, omdat mensen op vijf meter afstand het al niet meer zouden kunnen verstaan. Maar het maakt de speech wel veel persoonlijker en indringender dan het geschreeuw dat in werkelijkheid logisch zou zijn. Realisme is nu eenmaal iets wat vaak ver te zoeken is in films, effectiviteit is belangrijker.

side coaching

Waar je veel acteurs goed mee kan helpen, 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. Bijvoorbeeld in de huwelijksvoorstel-in-de-badkamer scène van de zakenman: “Kom binnen, je ziet haar haar make-up verwijderen... Besef dat je haar bedrogen hebt! En hoeveel je van haar houdt... Je voelt je véél schuldiger... Ho, je hoeft het alleen te voelen, probeer het niet te 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! Dat doet pijn... dat pik je niet! ... duw...

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 deel uit van de mise-en-scène en moeten dus liefst overeenkomen in verschillende takes (mastershots en close-ups). Lastig, maar niet onmogelijk.

Pas op voor acteurs die hun spel helemaal uit hun tegenspeler willen halen. Makkelijk te herkennen omdat ze steeds maar in de ogen van hun tegenspeler blijven kijken, terwijl er op hun eigen gezicht heel weinig gebeurt. Die acteur denkt dat hij goed bezig is, omdat hij helemaal opgaat in de medeacteur. Hij luistert intens, voelt intens. Maar er gebeurt niks in beeld, dus daar heeft de kijker geen boodschap aan. Hetzelfde kan trouwens gebeuren bij onzekere acteurs die te gespannen zijn.

Gemiddeld dient een acteur tijdens een dialoogsène rond de 50% van de tijd naar andere dingen te kijken. (Uiteraard is dat percentage volledig afhankelijk van de scène en het personage.) Geef een acteur met vastzittende ogen opdracht om regelmatig weg te kijken. Zie pagina 282.

Dialogoog

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

De acteur kent het scenario. 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 niet op de eerste plaats. 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. 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 vaak bewandeld.



Eerst acteren, dan pas de dialoog.

Dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Daarom ook wat concretere manieren om met onnatuurlijk klinkende teksten om te gaan:

- Vergeef tekstfouten altijd direct, al doet de acteur het tien keer achter elkaar fout en heb je weinig tijd. Tekstfouten horen erbij en zijn

Maak een keuze of je op of juist 'naast' de maat monteert. Op de maat monteren (bijvoorbeeld elke eerste tel van de maat een shotwissel) is nadrukkelijk en geeft, als het iets langer duurt, een hamerend effect. Op de maat monteren kan natuurlijk niet met temp-muziek.

monteren van dialoog

Veel montagewerk bij fictiefilms bestaat uit het monteren van dialoog. Er wordt nu eenmaal aardig wat gekletst in films. Hoe snijden we een lekkere dialoog? Vaak wordt simpelweg degene getoond die aan het woord is. Maar dat wordt al snel erg rechttoe rechtaan. Bovendien kan een discussie soms erg snel gaan waardoor zo'n montage niet haalbaar is. Over het algemeen houden editors de volgende regels aan:

- Normaliter laat je gewoon degene zien die spreekt – tenzij je goede redenen hebt om dat niet te doen. Zie hieronder.
- Je snijdt meestal op of vlak voor de punt van de laatste zin naar degene die daarna gaat spreken. Ook als er een stilte valt. Je pakt zo de reactie van de toehoorder. Als je later snijdt lijkt het vaak alsof de spreker controleert hoe zijn woorden vallen. (Wat soms ook precies is wat je wilt.)
- Als de reactie van de toehoorder interessant genoeg is, kun je een paar woorden vóór het einde van de zin al snijden.
- Verder snijd je liever niet midden in een zin. Op een komma snijden kan vaak wel.
- Als iemand in de rede wordt gevallen, is het goed om die tekst voor te trekken. Zo is het net of de editor ook aan het luisteren was en verrast werd door de interruptie – het imiteert het natuurlijk kijkgedrag.
- Het is goed snijden vlak na het moment dat iemand opkijkt of dat er oogcontact ontstaat. Meestal hebben pratende mensen niet voortdurend oogcontact, maar kijken ze regelmatig weg, zeker als er meer dan twee personen zijn. Zodra iemand een ander (weer) aankijkt kun je goed snijden. Je krijgt zo een soort POV effect: de persoon kijkt op en dan zien wij ook wat hij ziet. Het hoeft daarbij alleen helemaal niet om echte POV's te gaan. Let op asfouten.

Bovenstaande regels zijn uitgangspunten. Je wijkt ervan af zodra je een goede reden daarvoor hebt. Zulke redenen zijn al gauw gevonden, in diverse categorieën:



De luisteraar is soms interessanter dan de spreker.

- Dramatisch: de reactie is belangrijker dan de woorden zelf. De man die hoort dat zijn vrouw hem verlaten heeft is interessanter dan de schoonzus die dat komt vertellen.
- Afwisseling: zeker bij lange teksten willen we niet continu alleen maar de spreker zien. Het is aardig af en toe af te wisselen, dan kunnen we ook zien hoe de luisteraars reageren.
- Technisch: als je niet goed uitkomt met je materiaal, is een insert van een luisteraar een prima cutaway.