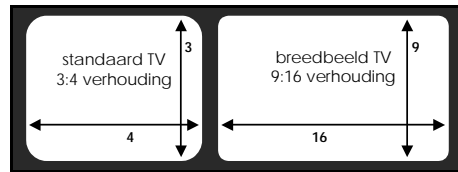


Toegevoegd in les 1 - camera

beeldverhouding

Meer dan veertig jaar lang was de standaard beeldverhouding van een televisie drie op vier, hetzelfde formaat dat ook vrijwel alle speelfilms hadden toen de televisie werd uitgevonden. Sinds de jaren negentig van de vorige eeuw is de breedbeeldtelevisie in opmars met een beeldverhouding van negen op zestien. Ze zijn bovendien intelligent genoeg om ook andere (breedbeeld)formaten aan te kunnen. De meeste videocamera's nemen echter nog steeds op met de 'ouderwetse' beeldverhouding van drie op vier. Toch is breedbeeld natuurlijker om naar te kijken. Dat heeft te maken met het feit dat onze ogen in een horizontale lijn staan, en we meer in de breedte kunnen zien dan in de hoogte. Sommige nieuwere camera's kunnen ook in breedbeeld opnemen. Als je je film in breedbeeld wilt maken, zul je ook moeten nagaan of je montageset of -software de breedbeeldbeelden van de camera wel kan inlezen en verwerken.



Beeldverhoudingen televisie

Als het technisch niet mogelijk blijkt om breedbeeldopnamen te maken, maar je wilt toch een breedbeeld-speelfilm-look aan je film geven, dan kun je altijd nog in de montage boven en onder wat van het beeld weghalen, door er zwarte balken overheen te zetten. Met een beetje handigheid is dat in de meeste montagesoftware heel eenvoudig te doen. Tijdens de opnames kun je met zwart plakband op de zoeker of de monitor ook alvast het breedbeeldkader afplakken. Deze methode heeft als nadeel dat de beeldkwaliteit minder is dan met een goede breedbeeldcamera,¹ maar heeft als voordeel dat je het beeld in de montage nog wat naar boven of naar beneden kunt schuiven als er toevallig ergens onbedoeld een microfoon in beeld blijkt te zijn gekomen.

In dit boek gaan we verder van een drie op vier verhouding uit, omdat het voor de theorie van het film maken nauwelijks uitmaakt wat je beeldverhoudingen zijn. Waar het wel uitmaakt wordt er apart aandacht aan breedbeeld besteed. Het enige wat van belang is, is dat je al vóór de eerste opname beslist welke beeldverhoudingen je film moet gaan krijgen.

stabilizer

Een alternatief voor het statief is de *stabilizer* die op steeds meer camera's te vinden is. Een stabilizer compenseert elektronisch al het geschud en gewiebel van de cameraman die uit de hand of vanaf de schouder filmt. Het effect wordt nooit zo rotsvast als met een statief, maar stabilizers worden steeds beter en het resultaat dus ook steeds bruikbaar-der.

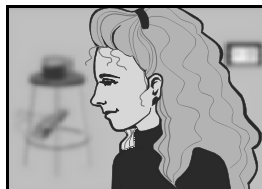
1. Met beeldkwaliteit wordt hier de beeldresolutie bedoeld. Je haalt per slot van rekening alleen maar wat aan de boven- en onderkant van het beeld weg. Bij goed breedbeeld wordt er juist wat aan de zijkanten van het beeld toegevoegd.

Je moet altijd van tevoren uitproberen hoe goed de stabilizer op je camera is, en hoe hij zich in verschillende situaties gedraagt. De meeste stabilizers zijn bijvoorbeeld (nog) niet zo goed in het corrigeren van de camerabeweging die je krijgt als je met de camera van links naar rechts draait. Het resultaat wil nog wel eens schokkerig worden. Daarentegen kan het naar voren of naar achteren lopen met een camera op de schouder met een stabilizer een mooi resultaat opleveren, vergelijkbaar met een rijdende camera op een statief op wielen. Zet de stabilizer altijd uit als je vanaf een statief filmt.

Toegevoegd en gewijzigd in les 2 – het shot

dutch tilt

Een mooi voorbeeld hoe je een dutch tilt kunt gebruiken vinden we in de BATMAN-televisieserie uit de jaren zestig, waar opnames van de slechteriken telkens nét een beetje scheef waren, terwijl opnames van de helden altijd kaarsrecht waren.



Een onscherpe achtergrond leidt niet af

achtergrond (pag 34)

toegevoegd:

Je kunt overigens een hoop lelijkheid in de achtergrond voorkomen door hem onscherp te maken. Dat gaat het makkelijkst als je met een telelens filmt (ingezoomd). Je kunt dan makkelijk een ruw decortje bouwen of verven, want als het toch niet scherp in beeld komt, zul je niet gauw zien dat het nep is – het gaat om de suggestie. Daarnaast geeft de onscherpte tegelijkertijd een gevoel van diepte.

diepte (pag 35)

uitgebreid:

Een beeldscherm is plat. Al sinds het begin van de schilderkunst probeert men diepte in platte plaatjes te suggereren. Dat schuine lijnen in het beeld interessanter zijn dan rechte, heeft er onder andere mee te maken dat horizontale en verticale lijnen nooit diepte kunnen hebben. Zet daarom liever niet iedereen op een rijtje. Maak gebruik van diepte.



Breng diepte in je plaatje



Schaduwen kunnen helpen



Een object in de voorgrond kan ook diepte creëren



Een groep iets van boven filmen geeft meer overzicht en meer diepte

Als drie mensen op een rijtje staan kun je misschien de middelste naar achteren plaatsen of de camera niet recht van voren laten filmen. Ook kunnen schaduwen helpen om je plaatje diepte te geven. Als je een groep mensen moet filmen kan het beeld veel meer diepte krijgen door de camera iets hoger te plaatsen. Daardoor krijg je meer overzicht, lijken de mensen minder op een kluitje te staan en ontstaan er meer schuine lijnen.

Diepte krijg je door een gevarieerde verdeling van mensen en grote objecten in beeld. 'Groot' is daarbij een sleutelwoord: je krijgt nauwelijks extra diepte door kleine dingetjes in de achtergrond te zetten, dat maakt eerder een rommelige indruk. In totaalshots kun je meer diepte krijgen door een object in de voorgrond te plaatsen – bijvoorbeeld de bovenkant van een stoel, een vorkheftruck of een struik. Deze is meestal onscherp in beeld, en dat versterkt het idee van diepte. Met name als je grote stukken grond of vloerooppervlak ziet, is een object in de voorgrond een goed idee om deze 'gaten' opvullen. Als het even kan heeft dat object ook nog een functie, bijvoorbeeld omdat het iets over de personages of de omgeving vertelt, of omdat het een object is dat later in de film nog heel belangrijk zal blijken.

Verder kun je diepte krijgen in je beeld door niet alles scherp in beeld te laten zijn. Een voorbeeld hiervan vonden we op pagina 12 (zie derde druk). Zoals bekend kunnen we hier de scherptediepte voor gebruiken. Die scherptediepte wordt mede bepaald door het diafragma, maar ook door de lenssoort.

waarom camerabewegingen? (pag 43-44)

Toegevoegd:

- Om een dynamische sfeer te creëren (denk aan bovenstaand voorbeeld van E.R.).
- Om de cameravoering langzamerhand subjectiever te maken: je begint de scène met een objectief shot van de zijkant en verrijdt hem steeds dichterbij naar een OS shot om gedurende het verloop van de scène de betrokkenheid van de kijker te vergroten. Ofwel: om dichterbij de actie te komen of om er overheen te gaan.
- Om een dramatisch moment te accentueren: een camera die op een bepaald moment naar de personages toe begint te bewegen kan eenzelfde effect hebben als muziek die ingezet wordt.
- Om te patsen.

Toegevoegd en gewijzigd in les 3: *découpage*

een scène opbouwen (pag 50-51)

De vier punten op pagina 51 zijn helderder gemaakt en tot vijf uitgebreid:

- Het plaatsen van de gebeurtenissen (*mise-en-scène*): het bepalen wát er getoond moet worden, en het tonen daarvan. Wat laat je daadwerkelijk zien en wat kun je aan Kuleshov overlaten?
- Het sturen van de betrokkenheid van de kijker. Vanuit welk perspectief laat je de gebeurtenissen zien? Hoe stuur je de aandacht en de emoties van de kijker?

- De lijn in de scène: het bepalen van het tempo, het overbrengen van de sfeer en het opbouwen van de spanning.
- De lijn in de film: de samenhang met andere scènes en de persoonlijke regiestijl. Een scène kun je in principe op oneindig veel manieren goed in beeld brengen. Maar een handvol goed gedécoupeerde scènes maakt nog geen verteerbare film. Het is jouw persoonlijke stijl als regisseur die bepaalt of de scène binnen de film werkt of niet. Jouw stijl bepaalt immers het tempo van de film, de mate van betrokkenheid van de toeschouwer, de humor, de helderheid, et cetera. En, niet onbelangrijk, het bepaalt het budget. Over stijl en budget later meer.
- De schoonheid van je shots. Natuurlijk wil je alles zo mooi of zo hip mogelijk filmen, maar dat heeft de laagste prioriteit. Begin altijd met de opbouw en je stijl. Binnen de beperkingen die deze je opleggen, mag je alles zo mooi filmen als je wilt, maar iemand die een deur binnenkomt recht van boven filmen puur en alleen omdat het je wel een mooi shot lijkt, zal nooit een topfilm opleveren. Shots die alleen maar mooi of cool zijn, zijn taboe.

voorbeelden

Het eerste voorbeeld op pagina 51-52 was niet bijzonder duidelijk. Er is gekozen voor een helderder voorbeeld:

We découperen een openingsscène van de nog niet bestaande film DE LEUGENAAR. Het scenario schrijft ons voor dat in deze scène de hoofdpersoon, Edo Godschalk, op een vroege ochtend met een minnares wordt betrap in het huis van zijn vaste vriendin. Zijn vriendin gooit hem, zijn kleren en zijn liefde-voor-één-nacht prompt op straat. De enige dialoog in de scène is een onsamenvangende tirade van de vriendin die weinig van belang is. Veel meer staat er niet in het scenario, we moeten dus zelf details aan de scène toevoegen. Verder moet de scène lang genoeg duren, want over deze beelden heen komen de openingstitels. Omdat het een openingsscène is, mogen we er best hele mooie shots voor gebruiken. De regel dat "vorm niet van de inhoud mag afleiden" geldt bij openingsscènes nog niet, omdat een openingsscène vooral een warmmaker voor het publiek is – het verhaal is nog bijzaak. Het hoogtepunt van deze scène is zonder twijfel het moment dat de vriendin van Edo hem met een ander in haar eigen bed ontdekt. Omdat, volgens het scenario, beide vrouwen verder geen rol meer spelen in de film, is dit dramatisch gezien niet zo'n belangrijk moment. Het is puur een introductie van het karakter van Edo. Zo zit hij in elkaar – dit soort situaties maakt hij vaker mee. Daarom hoeven we dat hoogtepunt helemaal niet heftig te maken. Dat zou verkeerde verwachtingen oproepen, bijvoorbeeld dat deze film over het verwerken van een misstap op het liefdespad gaat. Om aan te geven dat deze misstap geen ramp is maar een gewoonte, kiezen we ervoor het betrappen van de geliefden helemaal niet te laten zien. Een mogelijke découpage zou de volgende kunnen zijn:

Door het open raam op de vijfde verdieping van een oud gebouw zien we, in een totaals-hot, diagonaal op een tweepersoonsbed een naakte man (Edo) en een vrouw op hun buik liggen, slapend, de dekens half over hen heen, her en der kleren om hen heen verspreid – kortom, na een wilde nacht diep in slaap. De muren van de kamer zijn rood en geel geverfd, en ook de meubels en de schilderijen wekken de indruk van een vrouwenkamer. Op dit ogenblik lijkt het voor het publiek natuurlijk nog alsof de man en de vrouw bij

elkaar horen. De camera glijdt heel langzaam langs de bakstenen buitenkant van het gebouw als een soort lift naar beneden, langs alle ornamenten en de ramen van de onderburen waarin we afwisselend dichte gordijnen zien en huiselijke ochtendtaferelen. Ondertussen zien we de openingstitels over de beelden heen. Bij de begane grond gekomen houdt de camera stil en zien we een jonge vrouw met helblond haar rustig het kader inlopen, de voordeur met een sleutel openmaken, de hal binnen lopen en op het liftknopje drukken. Omdat het kader onveranderlijk blijft staat ook zij in een totaal. Terwijl ze op de lift wacht blijven de titels doorgaan. Als de lift aankomt en zij instapt, gaat de camera weer langzaam omhoog. Weer zien we alle gesloten gordijnen en ochtendtaferelen langzaam voorbijkomen. Een paar gordijnen wordt net opengedaan door een dikke man in ondergoed. Nog voordat de camera weer boven is, horen we geschreeuw. De onderburen kijken verbaasd omhoog. Voor de camera langs dwarrelen de kleren die we eerder nog om het bed heen zagen zwerven. Als de camera terug bij het slaapkamerraam is, zien we de hoogblonde vrouw oververhit de laatste kledingsstukken uit het raam gooien (medium) terwijl achter haar een naakte vrouw zich achter een naakte Edo probeert te verschuilen. Edo kijkt rustig toe hoe zijn kleren het raam uit worden gegooid. De camera gaat direct weer naar beneden. Weer glijden we traag langs alle verdiepingen met verbaasde onderburen, kledingstukken die zijn blijven hangen aan ornamenten en de dikke man die uit het raam hangt en naar boven kijkt om te zien wat daar aan de hand is. Als de camera eenmaal beneden is gekomen zien we daar weer de naakte vrouw die bij de open lift bijzonder ongemakkelijk staat te wachten, terwijl vlak voor de camera in een medium close Edo zijn jasje van de straat opraapt, zich kennelijk niet voor zijn naaktheid generend en de vrouw achter hem negerend. Hij doet het jasje aan, haalt de autosleutels uit zijn zak, en glimlacht. Hij loopt door, de camera draait om zijn as om hem te volgen en we zien hem van achteren terwijl hij, spiernaakt op zijn jasje na, het portier van zijn Lamborghini (met daarop een damesschoen) openmaakt, instapt en wegrijdt.

Deze hele scène wordt dus in één craneshot verteld. Openingscènes worden vaak in één lang shot met veel mooie camerabewegingen gefilmd. Het shot bestaat vrijwel alleen uit een langzame beweging recht op en neer. Het kader blijft hetzelfde, de plaatsing van de acteurs (de mise-en-scène) bepaalt of ze in totaal of in medium te zien zijn. De beweging roept vooral vragen op. Waarom gaat de camera naar beneden? Wat is daar te zien? Wie is die hoogblonde vrouw? Wat heeft ze met de naakte minnaars te maken? Waarom gaat de camera tijdens de ruzie weer weg? Hoe loopt die ruzie af? Het is bijna een plagerig shot, omdat het het publiek vooral dingen laat zien die niet bij het verhaal horen en maar heel traag prijsgeeft waar de scène over gaat. Omdat het een openingsshot is, kan dat. Vragen oproepen is een goede manier om de aandacht van het publiek vast te houden.

toch over de as gaan (pagina 60)

toegevoegd:

Een mooi voorbeeld van een filmmaker die om goede redenen soms over de as ging, is Alfred Hitchcock. Hitchcock was ervan overtuigd (en velen met hem) dat voor ons Westelingen de rechterkant van het beeld sterker is dan de linkerkant.² Hij plaatste dan ook

2. Bij volkeren die van rechts naar links lezen, is dat andersom, waardoor Hitchcocks films volgens zijn eigen theorie voor die mensen minder goed werken.

altijd in een tweestrijd het sterkste personage rechts. Nou is zo'n machtsverhouding natuurlijk niet altijd constant. Soms vindt er binnen een scène een duidelijke omslag plaats waardoor de machtsverhoudingen wisselen, bijvoorbeeld op momenten dat een bedrog uitkomt, de slechterik in het nauw een pistool weet te bemachtigen, of dat de tot dan toe onverschrokken held plots inziet dat zijn situatie uiterst penibel is. Op dat soort momenten ging Hitchcock consequent over de as om het nu sterkere personage, dat eerst links in beeld was, rechts in beeld te krijgen. Dit deed hij niet door de as te verleggen, maar juist met een duidelijke as'fout' om dat hevige moment te benadrukken waarin alles, inclusief het perspectief dat de kijker op de scène heeft, verandert. Een te soepele en onopvallende cameravoering zou de heftigheid van dat soort momenten eerder afzwakken.

Amerikaanse methode (pag 61-62)

toegevoegd:

De Amerikaanse methode wordt ook wel 'coverage' genoemd. Het deel van de scène dat je 'covert' neem je op vanuit diverse standpunten, zonder dat de uiteindelijke montage ervan vastligt.

de praktijk (pag 63)

de vijf punten zijn er zeven geworden. aan het einde van de het stukje is een extra conclusie toegevoegd.

Als beginner kun je daarom het beste van de volgende methode uitgaan:

- Découpeer de scène zoals je hem uiteindelijk, gemonteerd, voor je ziet. (Europees.)
- Alleen dialogen zonder al te veel drama kun je rustig coveren.
- Neem een geschikt shot, vaak het establishing totaal, en maak er een mastershot van door de hele scène vanuit dat camerastandpunt te filmen, zodat je bij problemen in de montage op dit shot kunt terugvallen.³
- Als je onzeker bent of je mastershot in alle gevallen bruikbaar zal zijn, bijvoorbeeld door mogelijke asfouten, maak dan van een ander shot ook een mastershot.
- Meestal zul je twee of meer losse shots vanuit hetzelfde camerastandpunt samenvoegen tot één shot, zodat de acteurs door kunnen spelen. Zo heb je ook meer materiaal waar je op kunt terugvallen in de montagekamer.
- Belangrijke momenten waar je niet zeker bent over je découpage vanuit meerdere standpunten opnemen – iets wat je door meer ervaring steeds minder zult doen.
- Plan *cut-aways*.

[...]

3. Omdat je vaak een totaal als mastershot neemt, en totalen in een scène meestal alleen aan het begin en aan het einde worden gebruikt, doen mastershots vaak inderdaad voornamelijk als 'backup' dienst. Daarom hoeft zo'n mastershot vaak niet perfect te zijn (behalve aan het begin en aan het einde). Als er tijdens de opname kleine dingen misgaan, hoef je hem dus meestal niet over te doen; de kans dat je juist dat stukje nodig hebt is maar heel klein.

Wat bijvoorbeeld vaak voorkomt is dat je een mooi inleidend shot van de scène hebt dat je precies hebt gepland. Als vervolgens de dialoog begint, ga je over op coverage.

cut-aways (pag 63)

toegevoegd:

Een goed alternatief voor de cut-away is om (een deel van) de scène een keer extra te draaien. Je maakt dan een soort reserveshot waaruit je kunt putten als je niet uit komt in de montagekamer. Zo'n shot maak je

- vanuit een andere camerapositie
- vanuit dezelfde camerapositie, maar met een ander kader (meestal flink closer, soms flink wijder – maar in ieder geval flink, om springers te voorkomen), of
- vanuit dezelfde camerapositie maar op iets anders gericht, bijvoorbeeld zijn bewegelijke handen in plaats van zijn gezicht, een ander personage, of de joint die de kring rondgaat.

matching shots (pag 64)

toegevoegd:

Hier wijk je alleen van af als je daar een duidelijke reden voor hebt, bijvoorbeeld als je de één groter, sterker of dominanter dan de ander wilt laten overkomen. Als het goed is heb je overigens vaker wel dan niet zo'n reden.

Je kunt daarbij de machtsverhoudingen binnen de scène vaak beter relatief zien. Als de gemene schurk het lieve, vastgeketende prinsesje in de kerkers van zijn kasteel opzoekt, is zijn positie al veel sterker dan het hare. Ze verweert zich nog met dat de Goede Held haar wel zal komen redden. Als hij haar vervolgens uitlacht en vertelt dat G.H. als slaaf op een galeischip werkt dat voor de kust van Chili ligt, wordt alles nóg uitzichtlozer. Haar positie zakt nog veel dieper dan hij al was. Meestal is het beter dat zakken te benadrukken dan haar aanvankelijke al machteloze positie. Ondanks de ongelijkwaardige machtsverhoudingen begin je dan met matching shots. Met de ontwikkeling van de scène mee verander je kader, hoogte of hoek om zijn toenemende macht of haar toenemende machteloosheid te benadrukken.

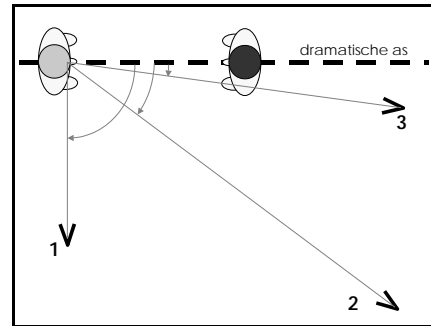
met cameravoering de inhoud versterken (pag 65)

toegevoegd:

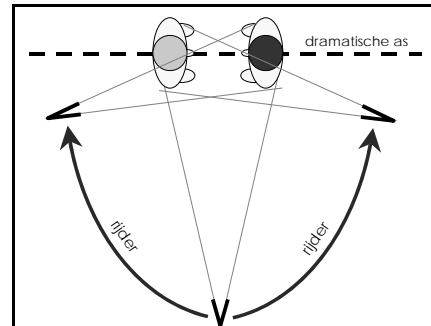
Om de kijker langzaam maar zeker in het drama van een scène mee te nemen, wordt een scène vaak begonnen met objectieve shots, en worden de shots subjectiever naarmate de intensiteit van het drama toeneemt. Je kunt bijvoorbeeld een of twee langzame ridders maken die objectief beginnen en, met een bochtje,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

perspectief (toegevoegd)

Door middel van subjectieve cameravoering kun je ook het perspectief van de scène bepalen. Perspectief in een *découpage* gaat verder dan perspectief in een shot, zoals een kikvorsperspectief of een camera dicht op de as. Als je twee *matching Over Shoulders* maakt, maak je weliswaar twee subjectieve shots, maar omdat ze hetzelfde zijn heb je toch geen keuze voor een perspectief gemaakt. Op pagina 52 (derde druk) vonden we het voorbeeld van Edo, wiens ware liefde Marja achter zijn bedrog komt, en waar we moesten kiezen uit wiens perspectief we deze scène wilden filmen. Zoals we zagen in het voorbeeld van de krakersrellen (pagina 26, derde druk) kan het gekozen perspectief een wereld van verschil uitmaken. Of je zelf een perspectief kiest, of de keuze aan de kijker overlaat door als maker juist geen partij te kiezen, is afhankelijk van de scène en het verhaal. Hoe je een bepaald perspectief weergeeft, is ook niet eenduidig. Soms zul je in de ogen van het betreffende personages kruipen door *Over Shoulders* of *POV's*. Soms wil je juist het personage zelf veel laten zien, zoals in het voorbeeld van Edo en Marja. Je laat het afhangen van de situatie en je eigen instincten daarbij. Kies bewust een perspectief en als je er een beetje gevoel voor hebt, volgt er vanzelf een *découpage* uit. Als je hoofdpersonage bang is voor een aanvaller, zul je eerder de aanvaller laten zien om het publiek mee te laten voelen in de dreigende situatie. Het angstige gezicht van de aangevallene kan namelijk makkelijk aversie oproepen, omdat degene passief is en dus laf kan lijken. (Dat kun je dus gebruiken als je de scène juist vanuit het perspectief van de aanvaller wilt vertellen.) Als de aangevallene zich kranig weert, zul je zowel de bedreiging als de dappere verzetspogingen willen tonen. Als iemand verliefd is op een ander, zul je eerder de verliefde met zijn of haar glimmende wangen tonen dan de aanbestedene, omdat het publiek eerder het gevoel van verliefdheid zal herkennen dan dat het publiek zomaar met het hoofdpersonage "mee verliefd wordt" als je de ander toont – tenzij het Katja Schuurman is, misschien. Maar het ligt subtiel. Stel dat je een scène hebt waarin een norse man eindelijk ontdekt dat hij al de hele tijd ongemerkt verliefd is op het mooie, onschuldige meisje (*THE SOUND OF MUSIC*, *MY FAIR LADY*, *JANE EYRE*, et cetera). Het perspectief van de man is daar duidelijk heel anders dan die van het meisje. Maar zelfs als je eenduidig het perspectief van de man kiest, hoe geef je dat dan weer? Misschien is de actrice zo adorabel dat een lang aangehouden shot op haar terwijl ze zingend stofzuigt voldoende is, omdat het hele publiek, man of vrouw, haar niet zal kunnen weerstaan. Zeker als de norse man door een niet al te briljant acteur wordt gespeeld. Maar misschien is juist het beeld van de stofzuigende meid



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



Tijdens de scène subjectiever worden door twee langzame rijders

volstrekt oninteressant en heb je Jan Declair om de norse man te spelen, op wiens gezicht zich hele verhalen kunnen afspelen zonder dat er een woord wordt gesproken.

Omdat zoveel afhankelijk is van de acteurs, is de kans is groot dat je de keuze, welk beeld je het meeste gebruikt, pas in de montagekamer kunt maken. De keuze van het perspectief geeft in dit soort gevallen geen uitsluitel. Je zult dus de scène grotendeels moeten coveren. Natuurlijk moet je wel van tevoren de kaders bepalen, en dat kan wel heel goed. Het is bijvoorbeeld logisch om een medium van een neuriënd, stofzuigend meisje te beginnen. In een establishing totaal kan de man vervolgens binnenkomen. Een medium recht van voren waarin de man gaat zitten, begint te lezen, maar zijn blik niet van haar af kan houden is weer een logisch vervolg. Het is uitstekend 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 kneeshot (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 mogelijk aanzwellende muziek. Behalve de kneeshots 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 – haar hoeft het niets te doen. Je hebt immers voor zijn perspectief gekozen.

Toegevoegd en gewijzigd in les 4: geluid

Zeker bij films van beginners is er nogal eens te weinig aandacht voor het geluid. Storende geluidslagen of discontinu geluid verraden onherroepelijk de amateur. Dat soort fouten vallen net zo sterk op als een discontinu witbalans (lelijke, van kleur wisselende beelden). Door slecht geluid lijken je beelden, hoe mooi ook, ook amateuristisch. Het geluid kan dus het verschil maken tussen een publiek dat het een 'leuk filmpje' vindt omdat je er zo hard aan heb gewerkt en een publiek dat echt een leuke film vindt.

emotionele suggestie (pag 78)

toegevoegd:

Ook kunnen dit soort geluiden en muziek extra perspectief aan een scène geven, doordat ze het innerlijk van een van de personages kunnen weergeven. Een man die cool op een vrouw afloopt krijgt een extra laagje als je ondertussen zijn verhoogde – en dus niet zo coole – hartslag hoort. Als binnen een heftige rechtszaak de vrouwelijke officier van justitie en de mannelijke verdachte oogcontact hebben, en de muziek verandert tijdens dat moment even van mineur naar majeur, dan suggereert dat een zeer ongepaste verliefdheid. De diplomaat die eerder getuige was van een moord, en tijdens een galadiner in Moskou wordt voorgesteld aan een Russische minister waarin hij de moordenaar herkent, laat natuurlijk niets merken. Maar de krijsende violen op de geluidsband maken ons deelgenoot van wat er allemaal door hem heengaat.

Dynamiek (pagina 80)

toegevoegd:

In THE BLUES BROTHERS zit aan het einde van de film een moment waarin de broers, opgejaagd door politie en leger, in een gebouw komen waar ze naar de hoogste verdieping moeten. Hiervoor nemen ze de lift. In plaats van met auto's scheuren en rennen kunnen ze nu alleen maar stilstaan en wachten. De shots van de sereen wachtende broers in de lift worden doorsneden met alle actie en herrie van de oprukkende legereenheden buiten het gebouw waar de broers zich bevinden. Helikopters, auto's, sirenes, sluipschutters, tanks – en dan weer plots de stilte in de lift die door het extra lijzige liftmuzakje versterkt wordt. Deze scène is niet alleen erg komisch, maar verhoogt door zijn contrasten de spanning. Juist door de herrie te doorsnijden met stilte, wordt de herrie meer herrie en daarmee dreigender.

dasspeldmicrofoons

toegevoegd:

Afgezien van dit soort praktische beperkingen hebben dasspeldmicrofoons nog een nadeel. Ze zitten zo dicht op de persoon in kwestie, dat het geluid vaak 'te close' is. Je hoort vrijwel niets van de akoestiek van de ruimte, waardoor het geluid moeilijker te monteren is als je daarnaast in dezelfde scène ook nog hengt.

Opname (pag 82 e.v.)

gewijzigd:

Geluid wordt bij film altijd los opgenomen, op een aparte geluidsrecorder, bijvoorbeeld een DAT-recorder. Bij video wordt het geluid soms apart, en soms samen met het beeld op de videoband opgenomen. Als je het simpel wilt houden, neem je het geluid samen met het beeld op de videoband op. Als je met meerdere microfoons werkt, is een mixer onmisbaar, en eigenlijk kun je dan ook niet zonder een aparte meersporenrecorder, zoals een ADAT-recorder. Je neemt dan het liefst het geluid van elke microfoon op een apart spoor op de band op. De sterkte van het opgenomen geluid van elk van de microfoons kun je dan nog achteraf wijzigen, zodat ook het personage dat veel zachter praatte dan verwacht nog verstaanbaar gemaakt kan worden. Dat lukt je niet meer als al het geluid op één spoor staat. Ook als er met meerdere camera's tegelijk opgenomen wordt ben je als geluidsman beperkt in je mogelijkheden en zul je eerder geneigd zijn het geluid apart op te nemen, zeker als die camera's bewegelijk zijn. Hoe vrijer de camera, hoe ingewikkelder het geluid.

Als je het geluid los van het beeld opneemt, vergt dat een gedegen administratie op de set, aanvullend op die van de script/continuïteit (zie pagina 24). Dat is althans een stuk minder moeite dan in de montagekamer te moeten uitzoeken welk geluid bij welk beeld hoort, en welk spoor bij welke acteur.

mono of stereo (pag 83)

toegevoegd:

Alleen sfeergeluiden die ruimtelijkheid moeten suggereren, zoals de bedrijvigheid rondom je in een haven, vogels her en der in een natuurgebied en de drukte in een station kun je beter direct stereo opnemen. Dat zijn geluiden die moeilijk achteraf nog stereo te maken zijn.

tekstoverlap

toegevoegd:

Als je de dialoog in één two-shot opneemt, geldt deze beperking natuurlijk niet. Sowieso ziet het elkaar in de rede vallen in een two-shot er vaak natuurlijker uit.

gewenste bijgeluiden

toegevoegd:

In de COSTA!-serie zitten een aantal discoscènes met dialoog. Deze werden ook in stilte opgenomen. Dat betekende dat iedereen moest dansen zonder muziek – die werd alleen pal voor de opname eventjes aangezet zodat de discogangers de maat en stijl van de muziek te pakken had. De acteurs die moesten praten, moesten dat heel hard doen, omdat ze – in de film – de muziek moesten overstemmen. Het is alleen erg onnatuurlijk en tamelijk bizar om heel hard te praten tegen iemand die heel dichtbij staat, terwijl verder om je heen iedereen in stilte staat te dansen. Als vanzelf begonnen de acteurs dan na een paar zinnen steeds zachter te praten, waardoor het shot over moest. Ze moesten telkens weer hun natuurlijke impuls om hun stemvolume aan het omgevingsgeluid aan te passen, overwinnen.

set-noise (pagina 89)

toegevoegd:

Als de geluidsman vergeten is set-noise op te nemen, kun je vaak nog wel wat set-noise uit de beeldopnames halen, namelijk uit de momenten dat er stiltes vallen. Omdat dat meestal maar korte stukjes zijn, moet je die misschien een aantal keren achter elkaar plakken.

muziek (pagina 90)

toegevoegd:

Je kunt natuurlijk ook je favoriete cd's uit de kast trekken. Dat kan heel inspirerend werken. Maar het gevaar daarbij is dat anderen niet hetzelfde voelen bij die muziek als jij, waardoor het effect voor anderen potsierlijk kan worden. Zeker met dramatische muziek moet je oppassen. Veel regisseurs en editors gebruiken tijdens de montage een paar cd's uit hun privé-collectie, in afwachting van de te componeren muziek. Dat geeft alvast het juiste gevoel bij de scènes. Deze zogenaamde *temp-muziek* wordt vooral gebruikt bij

scènes waarbij de muziek een belangrijke rol speelt, zoals montagesequenties. Zodra de muziek gecomponeerd is, wordt de temp-muziek natuurlijk weer weggehaald.

Bestaande muziek kan sowieso een heel goede inspiratiebron zijn bij elk creatief proces. Bij het schrijven, bij de *découpage*, bij het repeteren, bij het monteren – als het werkproces stopt kan het soms enorm helpen om gewoon een bijzondere cd op te zetten.

Toegevoegd en gewijzigd in les 5: licht

toegevoegd:

Maar ook als je zonder lampen wilt werken, omdat je het budget niet hebt of omdat je snel wilt werken, moet je een goede basiskennis van belichten hebben. Met alleen die basiskennis, natuurlijke lichtbronnen, een goede digitale camera en een paar goedkope hulpmiddeltjes zoals een plaat piepschuim, kun je al uitstekende resultaten behalen.

driepuntsbelichting

gewijzigd:

Met filmlicht proberen we de natuurlijke of plaatselijke lightsituaties te imiteren, te versterken of te overtreffen.⁴ De zon schijnt op een mooie dag altijd ergens van boven, maar nooit recht van boven. Het zonlicht wordt door alles om ons heen weerkaatst, waardoor er ook licht op de plekken komt waar de zon niet rechtstreeks schijnt. De meest voorkomende vorm van belichting in film, de *driepuntsbelichting*, bootst die situatie na. Volgens de driepuntsbelichting wordt ieder persoon in beeld uitgelicht met:

- *Hoofdlicht* of *key*. [...]
- *Invullicht* of *fill*. [...] Als de zon je key is, kan het hemellicht je fill zijn. Dat is echter niet altijd genoeg: een felle zon levert grote contrasten op en dan heb je meer fill nodig. Dat kan met lampen, maar ook een reflectiescherm of een plaat piepschuim op de juiste plek kan vaak genoeg zonlicht weerkaatsen om de schaduwen te temperen. In de serie *COSTA!* zaten bijvoorbeeld veel strandscènes. Die werden gefilmd onder het motto “zon, zee, strand, plaatje piep!”
- *tegenlicht* of *backlight*. Het tegenlicht, licht van achter de acteur, is in feite het minst natuurlijke licht van de drie. Of je het überhaupt nodig hebt, bepaal je in elke situatie opnieuw. Een tegenlicht geeft de acteur een soort oplichtend randje waardoor hij los van de achtergrond lijkt te komen. Het is dan ook vooral bedoeld om meer diepte aan het beeld te geven: het maakt je plaatje verzorgder. Meestal is het effect subtiel. De kijker ziet het tegenlicht niet, maar ziet wel een mooier, dieper plaatje. [...] Als je een felle lamp voor het tegenlicht



Key zonder fill geeft zwarte slagschaduwen

4. Waarbij ons niets in de weg staat om die al dan niet geïmiteerde plaatselijke lightsituatie interessanter of mooier te maken dan hij in werkelijkheid is. Net als we dat doen we met de locatie (set dressing), het verhaal (verhaalstructuur) of het gezicht van de acteurs (grime).

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 koplampen van een vrachtwagen. Als iemand 'engelenhaar' heeft zal dat door tegenlicht oplichten.

toegevoegd:

Elke lichtsituatie is anders. Met name in nachtscènes zullen je lampen een plaatselijke lichtsituatie proberen te imiteren, zoals lantaarnlicht of koplampen, en dus kan je key van heel andere plekken dan schuin van boven komen. In een kantoor moet je meestal diffuus tl-licht nabootsen. Telkens komt het principe van de driepuntsbelichting weer om de hoek kijken: hoofdlicht, invullicht, en eventueel tegenlicht. Bij het diffuse kantoorlicht heb je weliswaar vooral veel fill, maar belicht je vaak met een subtiele en diffuse key het gezicht van de personages iets extra. Om een volle maan in het open veld na te bootsen heb je daarentegen nauwelijks of geen fill nodig, maar wel een harde, witte key, die de maan moet voorstellen. Behalve als de personages onherkenbaar moeten zijn, verlicht deze key altijd de gezichten: de maan schijnt dus nooit van achteren. In een nachtelijke huiskamer zul je misschien een schemerlamp als key kunnen gebruiken (of nabootsen) en andere lampjes als fill. Een goede digitale videocamera is erg lichtgevoelig, dus bakken halogeenlicht zijn vaak helemaal niet nodig. Creativiteit wel.⁵

wijde shots uitlichten

toegevoegd:

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.

ooglicht (pag. 103)

gewijzigd:

[...] Soms lukt het al met een zaklantaarn, maar het liefst gebruik je een grote, zachte lichtbron.

camerafilts (pag 108)

toegevoegd:

- *Promistfilters.* Deze filters maken het beeld wat 'zachter', waarbij onder meer het contrast iets vermindert. Hierdoor kan video iets meer op film gaan lijken.

5. Kubrick filmde in 1975 al met een super-lichtgevoelige filmcamera (met dank aan de NASA, waarvan hij speciale lenzen leende!) zijn kostuumdrama BARRY LYNDON met louter natuurlijk licht. Voor de binnenscènes werd raamlicht en kaarslicht gebruikt. Op die manier wilde hij niet alleen de kostuums en de setting, maar ook het licht van de achttiende eeuw vangen.

Een goede cameraman blijft daarnaast ook zelf experimenteren en improviseren. Door bijvoorbeeld een stukje nylonkous voor de lens te spannen, krijg ongeveer hetzelfde effect als een promistfilter, alleen dan iets 'viezer', wat het nog meer op film doet lijken. Welk (experimenteel) filter je ook gebruikt, draai altijd van tevoren proeven. Op de set zitten te veel mensen te wachten om nog filters uit te kunnen proberen.

nacht (pag 108-109)

toegevoegd:

Een suggestie van een stad in het donker kun je goed bereiken door in de achtergrond een kerstboomversiering nonchalant op te hangen. Ook kun je zwart karton gebruiken waarachter je een lamp zet en waarin je een aantal gaatjes hebt gemaakt. Om dit te laten werken moet de achtergrond flink onscherp zijn, dus moet je filmen met een telelens. Eventueel kan een camerafilter helpen om de suggestie te vervolmaken.



Wat vage lichtjes in de achtergrond suggereren een stad of een haven

koekeloeris (toegevoegd)

De *koekeloeris* (cookaloris of cookie) is een speciaal masker met een fijn patroon, dat, net als de eerder genoemde glimmertjes, kan helpen om het beeld te verlevendigen. Dit masker geeft subtiele schaduwpatronen die bijvoorbeeld egale achtergronden minder pontificaal maken. Meestal zet je hem voor een extra lamp om een subtiele toevoeging aan de bestaande lichtsituatie te geven. Je kunt hem ook voor een key zetten, maar dat geeft een extreem lichteffect. Een koekeloeris heeft meestal een regelmatig patroon. Om meer een effect van de zon door een bladerdek te krijgen kun je ook een stuk karton nemen en een mes of een schaar, en je vervolgens voor te stellen dat je Anthony Perkins bent in de douchescène van *PSYCHO*. Flink doorhakken.

Gewijzigd en toegevoegd in les 6: scenario

Drama (pagina 118)

toegevoegd:

uitgangspunt

Ten eerste moet je natuurlijk iets hebben waarover je een film wilt maken. Veel mensen denken dat ze een gouden idee voor een film hebben, maar de waarheid is dat elk idee een gouden idee is – en dat elk idee even waardeloos is. Van elk idee kun je zowel een briljant als een miserabel scenario maken. Het gaat om de uitwerking: inspiratie, bevoelgenheid en techniek. Een goed idee is een idee dat je enthousiast maakt, waar je mee verder wilt, waardoor je beelden voor ogen krijgt. Een klein artikelje in de krant over een man die na vier dagen dood in zijn woning is gevonden met zijn kat spinnend op schoot kan genoeg zijn om een fascinatie op te roepen, maar ook een jeugdherinnering of de houding van prins Friso op een foto in de Privé kan een bron voor dramatische fantasieën zijn. Het helpt je weinig om te roepen "ik wil een film over drugsverslaving maken" of "ik

wil een spannende politiethriller schrijven". Een thema of genre is te abstract; daar kom je niet ver mee. Probeer ook nooit je favoriete film na te maken! Blijf bij jezelf, stop iets van je eigen fascinaties in je film. Wat fascineert of raakt jou als je aan drugsverslaving denkt? Hoe machteloos iemand kan worden? Het verval van de verslaafde? Ken je iemand die verslaafd is, of is geweest? En als je een politiethriller wilt maken: over wie gaat die thriller? Een politieman? Maar wat voor politieman, en waarom juist over déze politieman en geen andere? Verhalen gaan niet over thema's of genres. Verhalen gaan over concrete mensen die concreet handelen. Je moet dus iets vinden waar je fascinatie bij ligt, en die fascinatie kun je vergroten door je in het betreffende onderwerp te verdiepen. Als je naar de politie of een Jellinek-kliniek gaat en met de mensen daar gaat praten zul je al snel bijzondere verhalen horen die het waard zijn te vertellen, zij het wat aangedikt en naar je eigen hand gezet. En dan ben je al van het abstracte naar het concrete gegaan. De inspiratiebron voor *COSTA!* was een jongen die Rens heette en in Salau 'propper' was. Regisseur Nijenhuis was gefascineerd door het fenomeen 'propper' en vertrok op een zomer naar Salau om ideeën op te doen voor zijn film. Het is soms best een leuk beroep, schrijver. Regisseur Jean-Pierre Jeunet wilde van *AMÉLIE* een positieve film maken. Zijn 'research' bestond vooral uit op te schrijven waar hij van genoot in dit leven.

Zodra je een onderwerp hebt waar je enthousiast over raakt, komt de tweede stap. Je moet weten wie de hoofdpersoon is, wat hij wil, en wie of wat hem dwars zit om dat te bereiken.

arena (toegevoegd)

Bij een romantische comedy maakt het vaak helemaal niet uit, waar de film zich afspeelt. Het zou zich zowel in Praag als in Rotterdam kunnen afspelen. Soms kan de omgeving echter een essentieel en onmisbaar onderdeel van de film uitmaken. Bijvoorbeeld een onderzeeboot waar je niet uit kunt, een woestijn of het leger. Zulke omgevingen, die je bijna als een apart personage in de film kunt zien, noemen we een *arena*. De arena kan tegelijk ook een antagonist zijn, bijvoorbeeld een gevangenis waaruit ontsnapt moet worden. Bij *COSTA!* is de arena de propperswereld in Salau, die het Rens zo moeilijk maakt om eerlijk tegen zichzelf te zijn. Bij *THE GODFATHER* is het de maffiawereld waar zijn familie in leeft, waar Michael liefst niets mee te maken heeft maar niet uit kan ontsnappen. Deze arena's zijn belangrijke antagonisten.

Denk na over een arena. Soms heb je helemaal geen arena nodig, maar een goede arena is een inspiratiebron die het verhaal als vanzelf voortstuwt. Bij een film over drugsverslaving maakt het nogal uit of de arena de drugscene, de keiharde zakenwereld, een gezinnetje in een Vinexwijk of het kunstenaarscircuit is. Misschien is een heel onverwachte arena veel sterker, zoals op een vissersboot, in het koninklijk huis of op een balletacademie. Bij drugsverslaving helpt het in ieder geval om een arena te kiezen waarin men meedogenloos is en waar status of prestige telt: dat voert de druk op de hoofdpersoon op om zijn problemen te verzwijgen.

tweede akte (pag 124-125)

toegevoegd:

Als de hoofdantagonist iets in het personage zelf is, en het bewuste doel en onbewuste doel (dus) met elkaar conflicteren, dan is er een veelbeproefd recept dat je erg kan helpen de tweede akte op te zetten. Aan het begin van de tweede akte lijkt dan alles heel erg goed gaan – maar dat is vooral op het gebied van het bewuste doel. Maar dankzij de gebeurtenis in het eerste plotpoint (opvallend vaak een ontluikende liefde) gaat het steeds meer kriebelen en wordt het voor de hoofdpersoon steeds moeilijker om zijn onbewuste doel te ontkennen of niet in te zien. De twee doelen gaan elkaar dwars zitten, en de hoofdpersoon kan niet meer automatisch voor het bewuste doel kiezen, maar ook nog niet helemaal voor het onbewuste doel. Daardoor maakt hij verkeerde beslissingen die het bereiken van beide doelen steeds moeilijker maken. Alles gaat steeds verder mis. Tegen het einde van de tweede akte zit de hoofdpersoon op een absoluut dieptepunt.

Ook bij COSTA! werkt het zo. Rens en Janet worden danspartners en blijken erg goed samen te kunnen dansen en hebben veel plezier bij het trainen. Er lijkt al iets van liefde in te zitten, maar dat is Rens' normale omgang met vrouwen. En een gewone vakmatige relatie. Of gewone vriendschap. Alles behalve liefde, natuurlijk. Of...? Langzaam maar zeker beseft hij dat hij bij Janet eerlijkheid kan vinden en dat Janet zichzelf is, hoe raar ook, en dat hij dat zelf ook wil. Zo komt hij steeds meer in conflict met 'de droom': de propperswereld die juist mensen mooier, stoerder en oppervlakkiger maakt dan ze werkelijk zijn. Hij raakt daardoor in verwarring en weet niet te kiezen, waardoor hij uiteindelijk hij zowel het meisje als zijn droom verliest. Hij verlaat zijn vrienden, en gaat bij de grote rivaliserende disco werken – waar het natuurlijk niet pluis is. En Janet wil hem niet meer zien omdat hij zich, voor haar ogen, door Frida laat verleiden. Tot overmaat van ramp krijgt hij ruzie met zijn nieuwe collega's, moet ook daar weg en wordt daarnaast nog eens van aanranding verdacht. Er zit niets anders op dan af te druipen, weg uit Salau.

Ook bij AMÉLIE lijkt alles aanvankelijk wonderwel te gaan. Al haar plannetjes slagen, en ook de jongen weet ze op te sporen. Door middel van een bizarre speurtocht bij de Sacré Coeur bezorgt ze hem het fotoboek terug, op een manier die zijn fascinatie wekt. Ze speelt spelletjes met hem, en daardoor raakt hij door haar geïntrigeerd. Hij probeert haar te ontmoeten, maar zij kan niet loskomen van haar veilige anonimiteit, en blijft volharden in plannetjes, tactieken en spelletjes, die hem alleen maar vastberadener maken. Zelfs als ze hem recht in het gezicht kijkt en hij haar zegt: "jij bent het, hè?" is ze te bang om toe te geven. Haar spelletjes – die nog steeds mensen gelukkig maken – lijken haar steeds leger en nutteloser omdat ze zelf niet gelukkig wordt. Ze raakt depressief van haar eigen onvermogen om ja tegen de liefde te zeggen.

tweede plotpoint: crisis (pag. 125)

toegevoegd:

Als je het stramien gebruikt van de conflicterende doelen, dan zit je hoofdpersoon als het goed is op het moment van het tweede plotpoint op een dieptepunt. Hij kan eigenlijk niet verder van zijn (waarschijnlijk al niet meer) onbewuste doel af zitten. Het tweede plotpoint is het moment dat de hoofdpersoon een besluit neemt, en kiest voor zijn onbewuste

doel, al is dat eigenlijk kansloos. Als het bewuste doel nog steeds gehaald kan worden, gooit hij dat op dit moment weg. Een klassiek voorbeeld: de [honkbalspeler/pianist/acteur] staat op het punt om [de finale van de Super Bowl/een concert dat live over de hele wereld uitgezonden gaat worden/de grote première] te spelen, en zijn geliefde wil hem niet meer zien. Hij besluit, een half uur voor aanvang, dat zijn [wedstrijd/concert/première], ofwel zijn bewuste doel, hem niets meer kan schelen en loopt achter zijn geliefde aan, al heeft hij eigenlijk geen kans.⁶

Ook in COSTA! gebeurt dit. Rens zit al in de bus naar Nederland als hij een 'lelijk' meisje emotioneel afscheid ziet nemen van de jongen naast hem in de bus. Hij ziet de liefde tussen de twee. Op dat moment besluit hij dat ook hij voor de liefde moet gaan, achter Janet aan, al heeft hij eigenlijk geen schijn van kans (want dat Janet hem inmiddels – alweer – vergeven heeft weet hij niet). In AMÉLIE is het ook al zo'n 'klein' moment. Het is het moment dat ze naar de televisie kijkt, en een oude, zwart-witte, Russische film ziet met Franse ondertitels. De ondertitels zeggen dat Amélie het volste recht heeft om zichzelf ongelukkig te maken met anonieme spelletjes. Het is het moment dat ze voor het eerst beseft hoe ongelukkig ze zichzelf maakt door te volharden in haar anonimiteit. Ze besluit haar anonimiteit, het veilige masker van waarachter ze mensen gelukkig kon maken, op te geven. Ze besluit haar geliefde rechtstreeks te confronteren.

korte films (toegevoegd)

We hebben nu de structuur in grote lijnen behandeld. Die is vooral belangrijk bij lange films, hoewel hij ook bij kortere films uitermate nuttig kan zijn. Korte films hebben een aantal voordelen. Ten eerste geeft een publiek je ongeveer vijf tot tien minuten de kans om het te overtuigen dat je film de moeite waard is om af te kijken. Als je film dan al is afgelopen, hoef je daar dus niets extra voor te doen. Hoe korter de film, hoe minder structuur je nodig zal hebben, hoewel je ook prima in een film van drie minuten drie aktes kunt hebben.

Bij korte films tot vijf à tien minuten kun je over het algemeen rustig de structuur vergeten. Ga uit van je inspiratiebron en laat die je film dicteren, niet de structuur. Bij korte films geldt nog meer dan bij lange films dat je niet moet proberen je favoriete films of filmgenres na te bootsen. Ga op zoek naar wat het is dat alleen jij hebt met het onderwerp of de benadering ervan. Ga ervan uit dat je een film moet maken die alleen jij op die manier kan vertellen. Alleen als je echt een mooi, afgerond verhaaltje wilt vertellen zul je daarbij de driedeling gebruiken, maar misschien hoef je dat niet eens bewust te doen, en gebeurt dat al vanzelf. Hoe langer de film, hoe meer de toeschouwer meegevoerd moet worden en hoe minder publiek al te experimentele en ongestructureerde scenario's zal waarderen, dus hoe meer de driedeling je kan helpen.

6. Het kan natuurlijk ook anders. Het moment van de grote beslissing hoeft niet speciaal samen te vallen met het tweede plotpoint. In WHEN HARRY MET SALLY is het tweede plotpoint het moment dat ze met elkaar naar bed gaan waardoor alles in één keer anders wordt. Het moment dat Billy Crystal achter zijn 'kansloze' geliefde aangaat zit hier juist pal voor het einde.

Je kunt bij gestructureerde korte films rustig de eerste akte weglaten en bijvoorbeeld bij het eerste plotpoint beginnen. Dit heet een *late-in*: je komt pas laat de film in. Dit is een techniek die je ook kunt gebruiken bij het schrijven van losse scènes.

verwachting of verrassing (toegevoegd)

De bear on the beach brengt ons bij een basale vraag: geef je de kijker een informatievoorsprong of een informatieachterstand? Als de kijker gedurende de hele film precies evenveel weet als de personages, is dat saai. Je zou misschien verwachten dat de film minder spanning krijgt als de kijker meer weet dan de personages. Het tegendeel is echter waar, zoals de bear op het strand eigenlijk al aantoonde. Als je spelende kindertjes toont die vijf minuten aan het spelen zijn, en dan plotseling verscheurd worden door de bear, dan zijn die eerste vijf minuten heel lang en saai, waarna het plotseling wel heftig wordt, maar nog steeds niet spannend. Als we daarentegen van tevoren de bear hebben gezien, dan weet jij wat die kinderen boven het hoofd hangt, al weten ze het zelf niet. Vijf minuten is dan heel lang en heel spannend, zonder dat die kindertjes daar iets voor hoeven te doen. Hitchcock noemt het het verschil tussen *surprise* en *suspense*. Aangezien Hitchcock de Master of Suspense wordt genoemd, snap je ook waarom hij zo graag zijn kijkers een informatievoorsprong geeft op zijn personages: om verwachtingen te scheppen. "O, jee, als-ie dit maar doet, want anders..." Een verwant fenomeen is wat wel *dramatic irony* wordt genoemd: als kijker weet je meer dan de figuren in het verhaal en kun je dus de gevolgen van hun handelen beter overzien dan zijzelf. Zo kan de held iemand in vertrouwen nemen over het feit dat een collega betrokken is bij een complot, terwijl je als kijker al weet dat de 'vertrouwenspersoon' juist de kwade genius achter het complot is. Ook hier wil de kijker in feite schreeuwen: doe het niet! Zowel de bear on the beach als de dramatic irony spelen met die zeer basale, menselijke impuls: "Kijk uit, Jan Klaassen, achter je!"

Als je je kijkers juist een informatieachterstand geeft, dan zal je film meer verrassende momenten kennen ("Waarom doet hij dat nou?" "Waar komt die nu weer vandaan?" "Mijn god!"), wat natuurlijk bijzonder bruikbaar kan zijn. Spanning levert het echter niet op.

Als, in tegenstelling tot de spelende kindertjes op het strand, een scène voor de personages zelf al spannend is, bijvoorbeeld omdat de good guy en de bad guy beide sluipend met een pistool door een verlaten fabriek achter elkaar aanzitten, dan kan het vreemd genoeg wel weer spannender worden door juist bij het hoofdpersonage te blijven en geen informatievoorsprong of -achterstand te geven doordat je zijn tegenstander niet laat zien. Op die manier versterk je de identificatie met het hoofdpersonage die danig in spanning zit. Het publiek weet bovendien dat de confrontatie elk moment kan komen. Je hebt dan geen *bear on the beach*, maar een *gun in the drawer*.

compact (pag. 132)

toegevoegd:

Veel schrijvers hebben moeite met schrappen. Toch is het een van de leukste dingen die er is, omdat het een heel eenvoudige manier is om je werk in vlot tempo strakker, sterker en overtuigender te krijgen. Soms is het moeilijk om in je eigen werk te schrappen, omdat het in je bevoegdheid moeilijk kan zijn hoofdzaken van bijzaken te onderscheiden. Een andere, ervaren schrijver die van schrappen houdt kan dan misschien helpen.

```
LENIE op schoot bij HARM. Haar armen om zijn nek, ze
hangt aan hem. HARM speelt met haar haar op haar
voorhoofd.

                                LENIE
Morgen is de grote dag.
Eindelijk.

Stilte.

                                HARM
Je kent je tekst voor morgen?

                                LENIE
"Ja, ik wil."

                                HARM
Weet je... Ik ben nog nooit zo
gelukkig geweest. Dankzij jou.
Jij bent het beste wat me ooit is
overkomen. (pauze)

                                LENIE
Als ik het niet zo koud had zou
ik minstens zo gelukkig zijn.
```

De lol van schrappen: strakker maken en meer aan de fantasie van de acteurs en de kijkers overlaten

Toegevoegd en gewijzigd in les 7: Regie

zelfvertrouwen (pag 148-149)

gewijzigd:

Maar wat doe je, als een onzekere acteur na al deze voorzorgsmaatregelen nog steeds niet speelt zoals jij het wilt? In ieder geval: doe niet voor. Tenzij de acteur erom vraagt en misschien dan nog niet. Laat het spel uit de acteur zelf komen. Een acteur die de regisseur nadoet, is een imitator, hopend dat hij het goed doet, want eigenlijk weet hij niet waar hij precies mee bezig is. Zo iemand is nooit op zijn best. Een hoop acteurs knappen dan ook af op regisseurs die voordoen. Een acteur is anders boos dan jij, anders verdrietig, anders vrolijk. Zoek wegen om die boosheid, dat verdriet, die vrolijkheid aan te boren. Als er niet uitkomt wat je voor ogen had, probeer dan wat de acteur biedt bij te schaven. Wees ook bereid je eigen ideeën los te laten als een acteur een andere kant op gaat: misschien is wat hij doet wel even goed of beter. Zit de acteur vast, geef hem nieuwe ingangen. Bijvoorbeeld een fysieke aanwijzing of een andere visie (visies: zie verderop). Je kunt beter richtingen aangeven, ingangspunten. Misschien kun je één kleine zin voordoen om een gevoel over te brengen van wat je voor ogen hebt. Wat je natuurlijk ook voor mag doen, is hoe je het niet wilt hebben.

CASTING (pag 149)

toegevoegd:

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. Misschien moet je daarvoor een aparte scène schrijven die de belangrijkste eigen-

schappen en momenten van de rol combineert. 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.

Repeteren (pag. 149)

toegevoegd:

De gemiddelde repeteertijd bij film is één dag voor elke tien minuten screentime. Uiteraard speelt de complexiteit en de gelaagdheid van de rollen mee in het bepalen van de lengte van de repetitieperiode. Ook de ervaring van regisseur en acteurs speelt mee.

karakteranalyse (pag 150)

toegevoegd:

Je begint meestal met een aantal gezamenlijke lezingen van het scenario. Die zijn bedoeld om het scenario beter te leren kennen. De acteurs lezen ieder hun deel van de dialogen voor, de regisseur de rest. Dat kun je het beste vrij droog doen, dus zonder al te veel emotie of interpretatie. Pas daarna ga je namelijk de rollen inkleuren en uitdiepen. De acteurs moeten ieder hun personages letterlijk leren kennen. Als eerste kun je daarom samen met je hoofdrolspelers karakteranalyses maken van hun rol.

[...]

Een andere mogelijkheid is om je acteurs op zoek te laten gaan naar attributen, teksten, foto's en muziek waarvan ze vinden dat die bij het personage passen. Laat ze vertellen waarom de gekozen dingen bij hun rol horen en wat ze voor het personage betekenen. Geef ze hierbij veel vrijheid: als sommige dingen die ze aanbrengen niet kloppen met jouw interpretatie, heb je interessante discussiestof die geheid tot verdieping leidt.

[...] Laat ze vooral ook improviseren met de attributen, foto's of muziek die ze mee hebben genomen.

spel (toegevoegd)

Tijdens de repetities is het niet de bedoeling dat je elke scène perfect ingestudeerd krijgt. Als je het te goed wilt doen, zul je elke emotie, elke reactie en elke beweging vast willen leggen. Toneelacteurs zijn geneigd zo te werken, maar voor film is een grotere mate van natuurlijkheid en dus van spontaniteit nodig. Als je scènes precies gaat instuderen, zal een acteur een voorbeeld hebben dat hij op de set zal proberen na te spelen. Hij zal zichzelf gaan regisseren om dat resultaat te bereiken. Hoewel je de mise-en-scène vaak wel vastlegt, streef je wat betreft het spel niet naar resultaten, maar naar *uitgangspunten*. Als een actrice tijdens een repetitie een prachtige woede-uitbarsting krijgt die je het liefst nu al op film had gehad, roep dan niet: "dit is het!" of "Zo moet-ie zijn!". Haar spel was namelijk zo mooi omdat het spontaan opkwam – maar dat moet later, tijdens de opnames, bij elke take weer gebeuren. Als de scène "zo moet zijn" zal ze gaan analyseren wat ze allemaal precies deed wat zo goed was, en dat proberen te herhalen. Dat werkt vrijwel nooit. Probeer daarom te vinden wat er onder die mooie prestatie ligt en houd dat vast.

"Wow. Indrukwekkend! Waar haal je die kwaadheid vandaan?" "Ik dacht aan mijn ex-vriendje." Zo'n ex-vriendje is een prima ingangspunt voor een scène. Als het desondanks op de set toch niet zo heftig wil worden als tijdens de repetitie, heb je een handvat om haar weer de goede kant op te krijgen: "Hij ligt met je beste vriendin in bed!"

Natuurlijk kun je wel details uit het gerepeteerde spel meenemen. Als de actrice in woede de wekker kapot gooit, kun je makkelijk roepen: "die houden we erin!" – maar als het later toch niet zo sterk (meer) werkt moet je het er ook weer uit durven gooien.

vijf W's

toegevoegd:

Het kan voorkomen dat je op de set staat en een scène moet opnemen waarbij hetgeen eraan voorafging (en dus de vijf W's) niet helemaal duidelijk is – bijvoorbeeld omdat de voorafgaande scènes nog niet of al heel lang geleden zijn opgenomen, of omdat er een time lapse in het scenario zit voorafgaand aan deze scène. In zo'n geval kan het helpen om de voorafgaande situatie even te laten improviseren door de acteurs. Op die manier wordt het hen waarschijnlijk duidelijker waar de personages aan toe zijn dan door een uitgebreide analyse van vijf W's. Zo'n improvisatie kun je goed doen terwijl de crew het licht opbouwt.

acteurs ondersteunen (was: trucs, pag 152)

toegevoegd:

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.

Zo'n Michael Jackson-truc werkt natuurlijk maar één keer en kun je dus alleen gebruiken tijdens de opnames. Sowieso is het een goed idee niet elke scène van tevoren te repeteren – dat doodt de spontaniteit. Probeer bij de scènes die je wel repeteert, en die dus herhaald moeten kunnen worden, niet al te definitieve resultaten te boeken. Probeer vooral ingangen te vinden die tot goede, spontane resultaten kunnen leiden. "Dat is goed!" is te vaag. "Ja, raak haar schouder aan" legt alleen het resultaat vast. "Dit werkte goed. Je probeerde haar te verleiden terwijl je haar moest ontslaan, toch? Hou dat erin." De volgende keer zal hij haar misschien op een nog mooiere manier proberen te verleiden waarbij hij die schouder helemaal niet aanraakt. Vooral als je film naar het psychologische drama neigt, is het toch het mooiste 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.

status

toegevoegd:

Status kan zich op vele manieren uiten. Iemand kan een hoge status hebben doordat hij anderen afsnauwt, maar iemand die superieur glimlacht om dat snauwen, zal nog hoger zijn. Snauwen, arrogantie en stoer doen zijn eerder pogingen om een lage status te verhogen – al dan niet succesvol. Een echt hoge status uit zich in een gemak om met elke situatie om te kunnen gaan en rustig te blijven, tegenstanders de rug toe te durven keren, iemand altijd recht in de ogen te kunnen kijken, anderen voor te zijn, nooit bang te zijn, intelligentie, beleefdheid, gepaste zorgzaamheid, et cetera. Iets minder hoge status uit zich in commanderen, bemoederen, overbezorgdheid, vernederen, iemand helemaal niet aan willen kijken en andere vormen van machtsvertoon. Daarom zal een held altijd eerst verrot worden geslagen door een crimineel die zichzelf heel wat vindt, alvorens hij bij de grote maffiabaas wordt gebracht die de toegetakelde held heel vriendelijk een Cubaanse sigaar aanbiedt in zijn luxueuze kantoor. Meestal stuurt hij daarbij zijn ondergeschikte weg, die dat natuurlijk onverstandig vindt voor de veiligheid van de baas, maar uiteindelijk slaafs vertrekt. De status van de twee criminelen loopt synchroon met hun werkelijke machtsverhouding. In het bedrijfsleven is dat vaak niet anders. De mensen die echt aan de top staan zijn vaak vriendelijk, open, beleefd, en vragen de toiletjuffrouw hoe het met haar zoon gaat die ze bij naam kennen en waarvan ze weten dat hij in het ziekenhuis ligt. De mensen vlak onder de top zijn meestal alleen beleefd en vriendelijk tegen mensen die ze nodig hebben, en tegen degenen waarvan ze hebben gezien dat de meneren (m/v) van de top er vriendelijk tegen waren – en dan nog alleen in de aanwezigheid van die meneren. Het is mooi om te zien hoe zo'n subtopper, die net heeft gezien hoe de directeur met de wc-juffrouw over diens zieke zoon heeft gesproken, vaak niet verder komt dan een gemompeld "beterschap" en de toiletjuffrouw, waar hij normaal straal langs loopt, niet eens recht aan durft te kijken – een teken van erg lage status. Een lage status uit zich verder in schichtigheid, naar binnen gedraaide voeten, te veel of te weinig praten, stotteren, blozen, giechelen, de situatie niet onder controle hebben, domheid, ongemak, slaafsheid, adoratie, met anderen meepraten, na twee seconden oogcontact weer weggijken, statusverhogende momenten zoeken, et cetera. De ogen vertellen daarbij vaak het meest. Als twee vrienden van een afstandje volledig gelijkwaardig lijken, zul je van dichtbij toch vaak zien dat de een de ander recht aankijkt, terwijl de ander veel van oog wisselt bij het aankijken. Dat is vrijwel altijd degene die eerst kijkt wat de ander doet als ze in een bijzondere situatie terecht komen, bijvoorbeeld als er mooie dames op hen af komen of als er iemand in de gracht ligt en om hulp roept.

Status is de bron van het meeste drama. De strijd om maatschappelijke status is meestal niet zo interessant, tenzij hij nauw is gelieerd aan de strijd om psychologische status. Films als *WHO'S AFRAID OF VIRGINIA WOLF* en *FAMILIE* draaien louter om het verstoren en herstellen van de onderlinge statusverschillen. In *CASABLANCA* begint Humphry Bogart met een hoge status. De komst van Ingrid Bergman verstoort dat, en zijn persoonlijke neergang lijkt ingezet. Uiteindelijk verliest hij het meisje, maar omdat het zijn eigen keuze is ervaren we hem toch als een overwinnaar. Zijn oorspronkelijke hoge status is hersteld.

Opbouw en projectie (pag 157)

toegevoegd:

Ook contrasten zijn vaak mooier dan getoonde emoties. 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.⁷

Toegevoegd in les 7: Productie

tips (pag 166)

toegevoegd:

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!

Toegevoegd en gewijzigd in les 8: Opnameleiding

terugkijken op de set

Om te bepalen of de opname al dan niet gelukt is kun je bij twijfelgevallen natuurlijk de video terugspoelen en afspelen. Als je terugkijkt weet je wat je hebt, vooral op technisch gebied. Je kunt zien of de boomschaduw nu wel of niet in beeld. Toch kun je beter zo min mogelijk terugkijken op de set. Inhoudelijk kun je een shot vaak niet goed beoordelen, omdat de opname nog te vers is (zie ook 'spotten'). Nog belangrijker is dat het het werkritme verstoort. Het haalt je uit de 'flow'. Soms moet je er maar gewoon op vertrouwen dat het goed is, zeker als de tijd krap is. Je kunt ook gewoon voor de zekerheid het shot nog een keer draaien. Hoe meer materiaal je hebt om op terug te vallen in de montage, hoe beter.

terugkijken na de opnames

Veel leuker dan terugkijken op de set is het 's avonds, na de opnames, terugkijken van alles wat je die dag of de dagen ervoor heb opgenomen. Het gezamenlijk bekijken van de *dailies* of de *rushes* – het ongemonteerde, opgenomen materiaal – is een mooie manier om een opnamedag af te sluiten, het liefst onder het genot van een biertje. Het zien van geslaagde opnames geeft de crew een goede motivatie. Daarnaast is het natuurlijk een controle voor de regisseur en de crew om te kijken of alle opnames wel gelukt zijn en of er misschien toch iets over of anders moet. Over het algemeen is het bekijken van de *dailies* een aangelegenheid van de crew. De cast kun je er beter buiten houden. Zodra een acteur zichzelf ziet zal hij ontevreden zijn, dat is mensen eigen. De volgende opnamedag

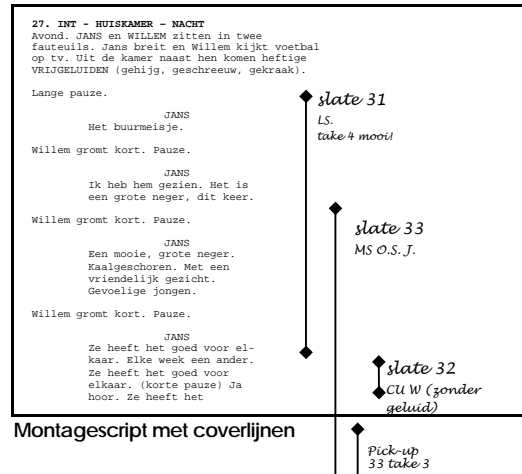
7. Hoewel het ook wel een beetje een trucje is. Zodra er een vrolijke scène is weet de ervaren filmkijker al dat er iets ergs zit aan te komen. Daarom doe je er goed aan de vrolijkheid logisch uit het voorgaande te laten voortkomen – maar dat is weer de taak van de scenarioschrijver.

zal hij dan iets proberen te veranderen. Hij gaat dan zichzelf regisseren. Dat is natuurlijk niet de bedoeling.

script/continuïteit (pag 169)

gewijzigd:

De *script/continuity-girl* (m/v) is degene die verantwoordelijk is voor die administratie. Van elke take houdt de *script/continuity-girl* ook bij wat er mis of juist goed aan was. Als het even kan houdt ze ook in een apart montagescript, een versie van het scenario met een brede kantlijn aan de rechterkant, met lijnen bij welke slates welk gedeelte van het scenario beslaan, welk kader het betreffende slate is en eventuele bijzonderheden (zie voorbeeld). Dit script gaat later naar de editor; het is onmisbaar in de montage.



Montagescript met coverlijnen

Naast de verantwoordelijkheid voor de administratie heeft ze ook de verantwoordelijkheid voor de continuïteit, dus ze let erop dat diverse takes ongeveer hetzelfde verlopen, met dezelfde kleding, posities van acteurs en props. Als een acteur in een take tijdens een bepaalde zin een andere kant op kijkt dan in de vorige takes of slates, dan noteert ze dat. Ze is er tevens verantwoordelijk voor dat de lengte van sigaretten, askegels en kaarsen in elk shot klopt, net zoals de inhoud van glazen en flessen. Een polaroid- of digitale fotocamera is een enorme hulp bij haar taak, zeker als de opname van een scène over meerdere dagen is verspreid. Je kunt ook de eerdere takes terugkijken, maar dat vertraagt het werktempo aanzienlijk. Dat doe je dus alleen als je het echt niet meer weet en het risico loopt tegen een belangrijke continuïteitsfout aan te lopen.

Toegevoegd en gewijzigd in les 10: Montage

toegevoegd:

Als er nog zwakheden in het scenario zaten, word je daar in de montagekamer met de neus op gedrukt.

Het montageproces (pag 171)

toegevoegd:

De editor kan al tijdens de opnames beginnen met het maken van een ruwe montage van de al opgenomen scènes. Dit kan een regisseur helpen om nog tijdens de opnames de resultaten van zijn ideeën en werkwijze te zien. Aan de andere kant kan het hem ook onzeker maken. Een toevallig minder geslaagde scène kan hem onterecht doen twijfelen

aan zijn capaciteiten. Bovendien bestaat het gevaar dat hij tijdens de opnames al te veel met de montage bezig is en daardoor niet meer de maximale aandacht voor zijn regie heeft. Verschillende fases van de regie gaan dan door elkaar heen lopen.

gewijzigd:

Door het precies plaatsen van de beeldovergangen krijgt de film zijn echte ritme. Hierbij is de regisseur meestal wel aanwezig, maar dat hoeft niet. Hij kan ook afstand blijven houden. Na de montage volgen dan nog de beeldnabewerking (zoals kleurcorrecties) en geluidsnabewerking.

toegevoegd:

Vooral familieleden zijn meestal net zo onbevangen als het aanstaande publiek en kunnen daarom goed zien of de film nu wel werkt of niet. Omdat ze vaak niet ervaren zijn in het formuleren van kritiek, kun je ze het beste onopvallend observeren terwijl zij naar jouw film zitten te kijken. Je ziet dan vanzelf op welke momenten ze opveren en wanneer hun in vinger hun neus verdwijnt. Dat zegt veel.

gewijzigd:

de gangbare term voor 'scannen' is 'spotten' (pag 172-173)

montagescript pag 173)

gewijzigd:

Daarnaast zorg je dat je een montagescript te pakken krijgt. Als het goed is heeft de script/continuïteit zoiets voor je gemaakt, maar misschien moet je er zelf een maken tijdens het spotten. [...] Naast wat de script/continuïteit erbij heeft gekrabbeld, is dit een prima plek om zelf je opmerkingen te noteren over de montage die je voor ogen hebt.

wanneer snijden? (pag 175-176)

- *in een beweging*

gewijzigd:

Als je snijdt van een close naar een wijd shot moet je soms ongeveer twee beeldjes terug in de beweging. Je 'herhaalt' dan twee beeldjes uit het eerste shot in het tweede shot. Ondanks dat de las dus eigenlijk net niet continu is, ervaart het publiek hem juist wel zo. Dit heet *terugnemen*. Andersom is het bij beeldovergangen van wijd naar close soms een goed idee om juist een paar beeldjes weg te laten. Dat heeft ermee te maken dat een beweging in een close veel groter lijkt dan in een wijd shot. Door het weglaten of toevoegen van een paar beeldjes corrigeer je dat effect enigszins, waardoor de overgang beter lijkt te kloppen. Het is vaak een kwestie van experimenteren of je beeldjes moet terugnemen of weglaten, en zo ja, hoeveel.

- *niet binnen camerabeweging*

toegevoegd:

Je kunt vaak goed snijden van een camerabeweging naar een andere, soortgelijke beweging. Dat kan een bijzonder dynamisch beeld opleveren, en wordt dus veel gebruikt bij hectische scènes in de zakenwereld of op de Intensive Care.

continuïteit (pag 177)

toegevoegd:

Bovendien worden in de montage scènes vaak ingekort of omgegooid en dan ontkom je al helemaal niet aan continuïteitsfouten. De dramatische continuïteit is namelijk altijd belangrijker dan de visuele continuïteit.

verschoven las (pag 178)

gewijzigd:

Als beeld en geluid wel tegelijk wisselen noemen we dat ook wel een *harde las*. Een ander belangrijk principe bij het maken van een vloeiende montage, is juist de *verschoven las*. Bij een verschoven las wisselen beeld en geluid niet op hetzelfde moment. Als het geluid later wisselt dan het beeld wordt zo'n las ook wel een *L-cut* genoemd. Meestal gaat het echter om *geluid voortrekken*, ook wel *ondersteken* of een *J-cut* genoemd, waarbij we het geluid uit het volgende shot eerder horen dan dat we het beeld zien. Zo'n verschoven las geeft een extra vloeiende overgang van shots en zelfs van scènes.

beeld: Herman	beeld: Mehmet
stem Herman	stem Mehmet

Met wat fantasie is rechts een J te zien, vandaar 'J-cut'

crosscutting (pag 179)

toegevoegd:

Crosscutten werkt vaak goed om de spanning te verhogen. Ook kun je er goed het tempo mee opvoeren omdat het makkelijk wordt om time-lapses te maken: de beide scènes zijn elkaars intercut!

monteren van dialoog

gewijzigd:

- Normaliter laat je gewoon degene zien die spreekt – tenzij je goede redenen hebt om dat niet te doen. [...]
- Je snijdt meestal op de punt van de laatste zin naar degene die daarna gaat spreken. Dus pal na zijn laatste woord; ook als er daarna een stilte valt. Als je later snijdt lijkt het vaak alsof de spreker controleert hoe zijn woorden vallen.
- Trek eventueel enkele woorden voor; maar meestal snijdt je niet midden in een zin.

toegevoegd:

Als je de keuze hebt tussen diverse kaders, neem je de closere op belangrijke en dramatische momenten om dat moment te benadrukken. Het is wel zaak uit te zoeken

wat dan het belangrijkste moment is. Vaak zijn dat de reacties! Als Yasmina tegen Mo zegt: "ik hou niet meer van je", is de reactie van Mo belangrijker dan de mededeling. Je zult dan Yasmina in een ruim kader nemen, en Mo in een close-up.

Toegevoegd Appendix E : Apparatuuradviezen

Geluid (pag 228)

toegevoegd:

- Als je geluid op een aparte recorder wilt opnemen, is DAT een heel goede keuze. MiniDisc werkt in de meeste gevallen ook prima, maar comprimeert het geluid en kan dus tot kwaliteitsverlies leiden. Er zijn ook recorders die naar een eigen harde schijf opnemen, meestal meerdere sporen. Deze zijn voorzien van een mixer. Als je inderdaad meerdere sporen tegelijk wilt opnemen, is het zaak uit te zoeken of en hoe je het geluid weer van de recorder naar de montagecomputer kunt krijgen.
- Voor het opnemen van stereo sfeergeluiden zijn MS-stereomicrofoons goed geschikt.

Toegevoegd en gewijzigd in appendix F: Meer leren

- Cursussen in Rotterdam bij de SKVR-BeeldFabriek, (010-4361366 of www.beeldfabriek.org).

Opleidingen

- Nederlandse Film- en Televisie Academie: (020) 5277333 of www.filmacademie.nl.
- Media Academie: (035) 6466262 of www.media-academie.nl
- Open Studio: (020) 5246060, of www.openstudio.nl.
- Scriptschool: (020) 6248635 of www.scriptschool.nl

Toegevoegd en gewijzigd in appendix G: Begrippenlijst

afkortingen

ADR Automatic Dialogue Replacement of
Additional Dialogue Recording:
nasynchronisatie

termen

Anamorphic

Horizontaal "ingedrukt" beeld, dat bij de projectie of bij vertoning op een tv weer uitgerekt wordt. Op deze manier kan de film widescreen toch opgeslagen worden op een drager (film of dvd) die eigenlijk geen widescreen aankan

Beeldformaat

Beeldverhouding

Beeldverhouding

De verhouding tussen de breedte en de hoogte van het beeld. Een breedbeeld-tv heeft een beeldverhouding van 9:16, een gewone tv van 3:4

Body double

Stand-in bij (meestal) blootscènes

Coverage

In coverage opnemen: zie coveren 2.

Coveren

1. (Een bepaald gedeelte van het scenario) beslaan. "Hebben we met die shots de hele scène gecoverd?"
2. Vanuit meerdere camerastandpunten opnemen om later in de montage pas te kiezen wanneer je welk shot gebruikt

Cut

1. Las, schnitt.
2. Uitroep van Engelstalige regisseurs. In Nederland zeggen we "stop"
3. Engelse term voor montage: denk aan director's cut of final cut (eindmontage)

Draairatio

De hoeveelheid film (of video) die je gebruikt om een film te maken. Als je opneemt met een ratio van 1:10 draai je bijvoorbeeld tijdens de opnames 300 minuten aan materiaal, dat je in de montagekamer tot een film van 30 minuten terugbrengt.

Format

1. Een uitgewerkt idee achter een serie
2. Een specifieke vormgeving voor een scenario. De format van een scenario is afgestemd op de format van een serie.
3. Bestandsformaat waarin videobestanden op de montagecomputer worden geschreven

J-Cut

Vershoven las waarbij geluid wordt voorgetrokken

Pixels

De afzonderlijke punten waaruit een beeld is opgebouwd. Een pixel kan maar één kleur hebben.

Player

Een (video)recorder die alleen kan afspelen of die alleen wordt gebruikt om af te spelen

Premisse

Hulpmiddel bij het schrijven van een scenario: de 'boodschap' van de film in de vorm *X leidt tot Y*; bijvoorbeeld *Liefde leidt tot de dood* (Romeo & Julia)

Scenische synopsis

Zie step-outline

Script

1. Scenario
2. Kort voor script/continuïteit

Step-outline

Korte, stapsgewijze opsomming van de inhoud van in een (te ontwikkelen) scenario, meestal bestaande uit korte samenvattingen van de individuele scènes

Stunt double

Stand-in voor gevaarlijke acties

Synopsis

Samenvatting van het scenario op één A4-tje, meestal gebruikt om het scenario of de film te verkopen

Temp-muziek

Tijdelijke, bestaande muziek, gebruikt in de montage in afwachting van de voor de film gecomponeerde muziek

Treatment

Het scenario in prozavorm verteld, meestal zo'n twintig pagina's of meer, zonder dialoog. Fondsen vragen vaak een treatment van een scenarioschrijver als tussenstap in de ontwikkeling van het scenario