

Film maken stap voor stap

KV, CKV-1 workshop film

Cursus 2006/2007
Docent: mevr. Van de Craats

Inhoudsopgave

Hoe gebruik je de camera	Blz. 3
Camera beweging	Blz. 4
“Monteren” in de camera	Blz. 4
Stap 1. idee en filmploeg	Blz. 5
Stap 2, Scenario	Blz. 6
Voorbeeld scenario	Blz. 7
Stap 3. Locaties	Blz. 8
Stap 4. Acteurs	Blz. 9
Stap 5. Spullen, kleding en apparatuur	Blz. 10
Stap 6. Découpage en shotlist	Blz. 11
Tabel 6A, Shotlist	Blz. 12
Voorbeeld 6B, plattegrond en storyboard	Blz. 13
Tabel 6B, plattegrond en story board	Blz. 14
Stap 7. Planning	Blz. 15
Stap 8. Opnames	Blz. 16
Checklist voor vertrek naar de set	Blz. 17

Les 02: Beeldtechniek: standpunt, kadrering en camerabeweging.

Inleiding.

Om je film vorm te geven is het van belang om te bedenken hoe je de camera gaat gebruiken. De camera is het oog waardoor de kijker de film gaat zien. Hoe ga je de kijker naar je verhaal laten kijken? Waar zet je de camera neer? Hoe wordt je beeldduitsnede, de kadrering? Staat de camera stil op een statief of gebruik je camerabewegingen?

Standpunt.

Waar zet je de camera neer en wat betekent dit voor het beeld dat je creëert?



Het meest neutrale standpunt om mensen op te nemen is de ooghoogte van degene die voor de cameralens staat. Bij een volwassene ligt dat punt hoger dan bij een kind. In dit geval staat de camera horizontaal op het statief en is er geen vertekening in het perspectief van het beeld.



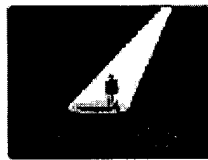
Een extreem hoog standpunt zorgt ervoor dat je op je onderwerp neerkijkt. Als kijker heb je dan het gevoel van overwicht en overzicht. Je ziet ook dat het perspectief behoorlijk vertekent. Zo'n hoog standpunt wordt ook wel HIGH ANGLE of VOGELPERSPEKTIEF genoemd.



Een extreem laag standpunt zorgt ervoor dat je tegen je onderwerp opkijkt. Als kijker voel je je klein en misschien wel onderdanig. Je ziet ook hierbij dat het perspectief behoorlijk vertekent. Zo'n laag standpunt wordt ook wel LOW ANGLE of KIKKERPERSPEKTIEF genoemd.

Kadrering.

Wat wordt je kader waaring je een shot laat zien?



GR. TOT



TOT



RUIM MED



MED



RUIM CU



CU



GR. CU



DETAIL

Een tweede middel is dat van de beeldduitsnede: hoe groot en hoe ruim zetten we iets in beeld. We onderscheiden 8 verschillende beeldduitsnedes: groot totaal, totaal, ruim medium, medium, ruim close-up, close-up, groot close-up en detail. We kunnen deze begrippen als volgt definiëren: In een totaal film je het hele object en laat je wat ruimte eronder en erboven. Het totaal geeft een overzicht, laat de ruimte of de mensen in zijn geheel zien. Een totaal wordt ook gebruikt als zgn. establishing shot: een overzichtsshot, waarmee je de kijker in de gelegenheid stelt te bepalen waar de scène zich afspeelt, wie in de scène zitten, hoe de verhoudingen zijn, etc.

In een ruime medium film je 2/3 van het object; in een medium-shot de helft; in een close-up 1/4 en in een groot-close-up 1/8. De close up laat een detail zien waar we de aandacht op willen vestigen.

Let er bij de kadrering op, dat alles op de goede plaats in het beeld staat. Ieder beeld moet prettig zijn om naar te kijken. Het accent van de beeldduitsnede moet liggen op wat je wilt laten zien. Meestal is een afgesneden hoofd of 95% lucht niet de bedoeling.

Zorg er bij close-ups en medium-shots voor dat de persoon die je filmt nog een beetje "kijkruimte" heeft.

Camerabeweging.

Naast de keuze voor standpunt en kadering kun je ook nog werken met een bewegende camera. Er zijn daarbij twee soorten beweging; één waarbij de camera op een vast punt blijft staan en één waarbij de camera zelf beweegt.

Camera op een vast punt, bijvoorbeeld een statief.

- Pan:** een horizontaal heen en weer gaande beweging van de camera die horizontaal om zijn as draait. Een pan naar rechts heet dan ook PAN RECHTS en de andere kant op PAN LINKS. Een panorama kun je daarom ook in graden benoemen; 360 graden is helemaal rond. Met deze camerabeweging kun je heel mooi de horizon van een landschap in beeld brengen.
- Tilt:** een tilt is een op of neer gaande beweging van de camera die vertikaal om zijn as draait. Een tilt naar boven heet een TILT UP, let op: het filmbeeld gaat dan naar beneden. Een tilt de andere kant op heet een TILT DOWN. Met een tilt kun je bijvoorbeeld een flatgebouw in beeld brengen.

Bewegende camera.

- Rijer:** een camerabeweging waarbij de camera naar voor, achter of opzij rijdt. De lens blijft op één hoogte. Een rijer wordt gebruikt om meer diepte in je beeld te krijgen. Omdat je de camera beweegt zullen de voorgrond en achtergrond met een andere snelheid ten opzichte van elkaar aan je gezichtsveld voorbijtrekken. (Denk aan het voorbijrazende landschap vanuit een vervoersmiddel gezien.) Je kunt een rijer terwijl je loopt, maar dat schokt nogal, met een wagentje, vanuit een rijdend vervoersmiddel of vanaf een dolly of rails. Met deze camerabeweging kun je heel mooi met een hoofdpersoon mee door een ruimte bewegen.
- Lift:** een lift is een op of neer gaande beweging van de camera. Ook bij een lift wordt er meer diepte in het beeld gebracht. De voor- en achtergrond verschuiven ten opzichte van elkaar waardoor het beeld spannender wordt om naar te kijken. (Wat letterlijk gebeurt bij liften die uitzicht bieden) Je kunt een lift maken door een camera aan een crane te hangen of met een professionele dolly.

"Monteren" in de camera (decoupage)

Decoupage betekent 'in stukken verdelen'.

Met het opnemen van materiaal alleen maak je nog geen boeiende film. Nagenoeg elke film, of het nou een nieuwsreportage is of een speelfilm, is opgebouwd uit verschillende scènes die weer opgebouwd zijn uit verschillende shots. Op deze manier worden handelingen van de hoofdpersonen in stukjes opgedeeld.

De manier waarop je decoupeert is voor een gedeelte een afgesproken beeldtaal en voor een gedeelte komt het voort uit het handschrift van de makers.

De afgesproken beeldtaal heeft zich ontwikkeld uit de manier waarop je de film als kijker boeiend, begrijpelijk en logisch vindt. Er zijn een aantal punten waarop je moet letten bij het achter elkaar plaatsen van verschillende shots.

Een paar voorbeelden:

- Een film opgenomen vanuit één standpunt en kadering is over het algemeen dodelijk saai.
- Wisselen tussen TOTAAL, MEDIUM en CLOSE-UP geven de kijker een gevoel van overzicht en betrokkenheid.
- Wisselen tussen TOTAAL en op een bijna hetzelfde standpunt opgenomen TOTAAL werken verwarrend. Het worden dan ook springers genoemd. Hetzelfde geldt voor alle andere beeldkaders; twee opeenvolgende shots mogen nooit soortgelijke camerastandpunten en kaders hebben.
- Een film helemaal opgenomen in CLOSE-UP kan erg mooi werken, maar ook erg benauwend zijn. Als kijker zit je met je gevoel helemaal in het beeld, zonder dat je weet wat er omheen gebeurt.
- Wanneer iemand rechts het beeld uitloopt kan hij niet in het volgende shot rechts het beeld weer inlopen, maar komt hij van links in. Doe je dit niet dan lijkt het alsof de persoon buiten beeld is omgekeerd en terugloopt. Kortom de richting van de beweging is belangrijk voor de logica van het beeld.

Wanneer je je opnames goed voorbereidt kun je de momenten en de manier waarop je naar een ander shot zou willen gaan al bedenken. Stel jezelf voor wat er in beeld gebeurt wanneer je op een bepaald moment naar een ander standpunt en kader overgaat. Vooral de keuze van het moment is belangrijk. Is je hoofdpersoon in beweging? Zo ja dan moet de beweging van het volgende shot op hetzelfde punt starten. Maak een lijst met de beeldovergangen en beschrijf de kaders waarin je gaat werken.

En als je alle shots precies volgens de lijst opneemt, maak je dus eigenlijk een montage in de camera.

Stap 1. Idee en Filmploeg

Het begint met een goed idee! Een kort en krachtig idee dat de moeite waard is om een film over te maken. Een idee dat je in een paar woorden kunt samenvatten. Schrijf hieronder het idee:

Tabel 1A Idee

Zorg daarna voor een team dat er zin in heeft een film te maken en waarbij de talenten van ieder teamlid zo goed mogelijk gebruikt worden. Overleg samen wie de volgende functies gaat vervullen. (Vul daarbij tabel 1B in). Het filmtalent advies zoals dat door de DVD gegeven is kan hierbij helpen. Afhankelijk van het aantal mensen is het ook mogelijk dat een persoon meer dan een functie vervult, bv zowel scenario als camera of zowel productie als catering. Scenarioschrijver, regisseur, cameraman, productie leider, Art Direction, catering, geluidsman, editor.

Tabel 1B Filmploeg

Functie	Naam
Scenarioschrijver	
Regisseur	
Cameraman	
Opnameleiding	
Art Direction/kleding	
Geluidsman	
Editor/montage	

Stap 2. Scenario

Zorg voor een kort en duidelijk verhaal dat je met de filmploeg gaat verfilmen, dit noemen we het scenario. Het kan spannend zijn maar ook droevig of misschien wel romantisch, waar gebeurd of gelogen; als het maar bij de kijker blijft hangen. En als het maar binnen een korte periode verfilmd kan worden.

In een scenario schrijft de scenarioschrijver de handelingen, de plaats van handeling, wat de mensen in je verhaal doen en de dialogen, wat ze zeggen. Kortom; alle beelden en geluiden die de kijker straks ziet en hoort, dus niet wat een persoon denkt. Je kunt zelf wat schrijven of een bestaand verhaal gebruiken en dat zo herschrijven dat je het kunt verfilmen.

Je hebt je eerste ideeën al opgeschreven. Schrijf het verhaal nu uitgebreider op en verdeel het daarna in scènes (delen die bij elkaar horen). Op pagina 7 zie je een voorbeeld hoe je dat kan doen: geef aan welke scène het is (01), waar hij zich afspeelt (int = binnen, ex= buiten), welke locatie het is (slaapkamer Peter) en welk tijdstip van de dag (ochtend). Je ziet dat handelingen en wat iemand zegt ook op aparte regels opgeschreven worden.

Later ga je de de verschillende scènes in shots opdelen (= découperen). In het hoofdstuk “Découpage en Shotlist” wordt beschreven hoe je dat kan doen. In tabel 6A kan je precies aangeven hoe je iedere scène filmt, hoe de camera staan, welk kader en welke camerabeweging. In voorbeeld 6B wordt beschreven hoe je een storyboard (=iedere shot uitgetekend met plattegrond, kader en standpunt) kan maken. Tabel 6B kan je kopiëren je kunt dan een storyboard van je eigen film maken. De tekeningen hoeven niet zo goed uitgewerkt te zijn als in het voorbeeld, het mag veel schematischer (een gezicht alleen een rondje e.d.).

Daarnaast moet je ook uitzoeken waar je gaat filmen; stap 3 locaties, wie er in de film gaat spelen; stap 4 acteurs, en stap 5; welke spullen je moet meenemen. Het is handig dit goed op te schrijven zodat je niets vergeet.

Als je alles klaar hebt ga je filmen. Stap 8 zijn de opnames, op blz 17 zie je een checklist voor al de spullen die je mee moet nemen. Deze kan je natuurlijk zelf uitbreiden. Op pagina 16 staan nog een aantal tips om tijdens de opnames rekening mee te houden.

Voorbeeld Scenario

01 INT SLAAPKAMER PETER OCHTEND

Peter wordt wakker van de wekker die voor de zoveelste keer snoozed. Met gegrom en gezocht stapt Peter zijn bed uit.

02 INT KEUKEN PETER & MOEDER OCHTEND

Peter loopt de trap af, waar zijn moeder al zit te ontbijten met een kop thee.

MOEDER

“Goedemorgen, je bent laat.”

Peter kijkt moeizaam op en gaat zitten.

JONGEN

“Ik ben niet TE laat.”

MOEDER

“Ook niet om met Kim mee te fietsen?”

Moeder glimlacht en kijkt haar zoon onderzoekend aan. Peter ontwijkt haar blik en propt snel een boterham in zijn mond en staat op.

PETER

“Tot vanmiddag!”

Terwijl Peter gehaast zijn fiets pakt, loopt zijn moeder naar de deuropening.

MOEDER

“Doe de groeten aan Kim”

03 EX PETER BIJ FIETSPAD OCHTEND

Peter staat te wachten bij twee paaltjes aan het begin van het fietspad. Hij kijkt om de vijf seconde om om te zien of Kim er al aan komt.

Enz.

Stap 3. Locaties

Kijk welke locaties er allemaal in het scenario genoemd worden, dus op welke plekken het verhaal zich afspeelt. Doe dus het werk van een locatiescout en kijk of je ergens in de buurt van de school, of bij iemand thuis, bij familie, etc. goede plekken kunt vinden waar het verhaal gefilmd kan worden. Het is belangrijk dat ook de regisseur tevreden is met de gevonden locaties en dat de geluidsman oordeelt dat de opnames niet teveel verstoord zullen worden door verkeer of ander lawaai.

De art-director kan helpen door op de dag van de opnames de plekken 'aan te kleden' zodat ze nog meer gaan lijken op de locaties uit het scenario. Zien de plekken er toch wat anders uit dan bedoeld door de scenarioschrijver, bedenk dan dat je door slechts bepaalde gedeeltes van de plek te filmen toch 'net kunt doen alsof' het hier een plek uit het scenario is.

Tabel 3A Locatie-overzicht

Plek uit het scenario	Plek waar je gaat filmen

Stap 6. Découpage en shotlist

Voordat het echte filmen begint bepaal je – op papier - hoe iedere scène uit het scenario verfilmd gaat worden. Dit heet découpage. Vooral de regisseur en de cameraman zullen zich hiermee bezighouden.

Je verdeelt iedere scène in shots, en bepaalt van ieder shot het kader en het camerastandpunt.

Om te helpen deze shots te bepalen is het handig om plattegronden te maken van de locaties waar je gaat filmen, zoals je die bij stap 3 gevonden hebt. Gebruik hiervoor Tabel 6B.

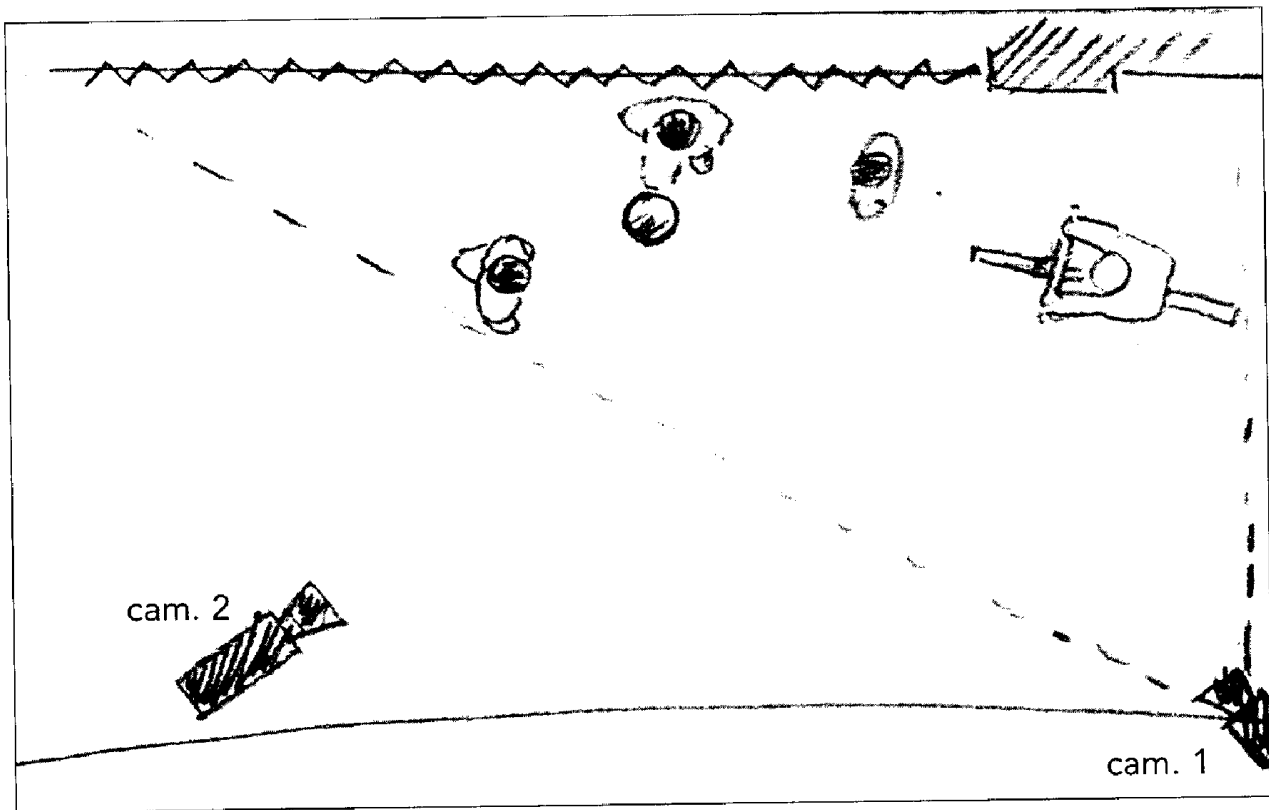
De shots leg je vast in een shotlist. (Gebruik hiervoor Tabel 6A, zie ook in het werkboek, Deel 2, Termen en Begrippen).

Daarnaast kun je ook een storyboard tekenen. Een eenvoudige schets, het hoeft er niet mooi uit te zien, als het maar een idee geeft van het beeld. (Zie voor een voorbeeld ook het werkboek bij vraag 4 van de Bedscène.) Gebruik hiervoor ook Tabel 6B.

De volgende tabellen helpen je bij de découpage. Maak als nodig kopieën zodat je de hele film kunt 'découperen'.

Voorbeeld 6B, plattegrond en storyboard

plattegrond

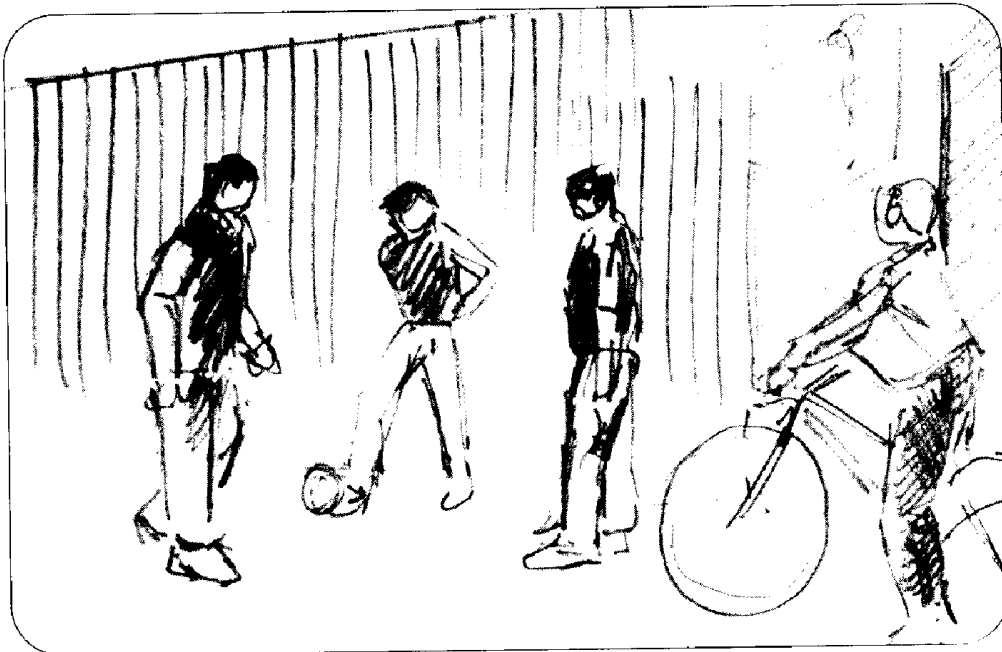


storyboard, scene2, shot 5

storyboard

Kader:.....

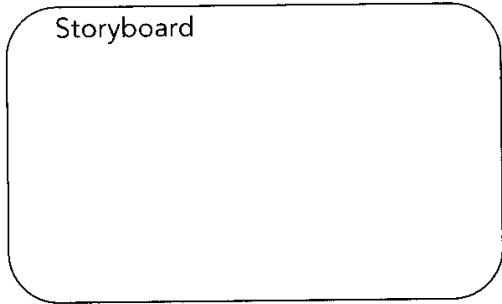
Standpunt:.....



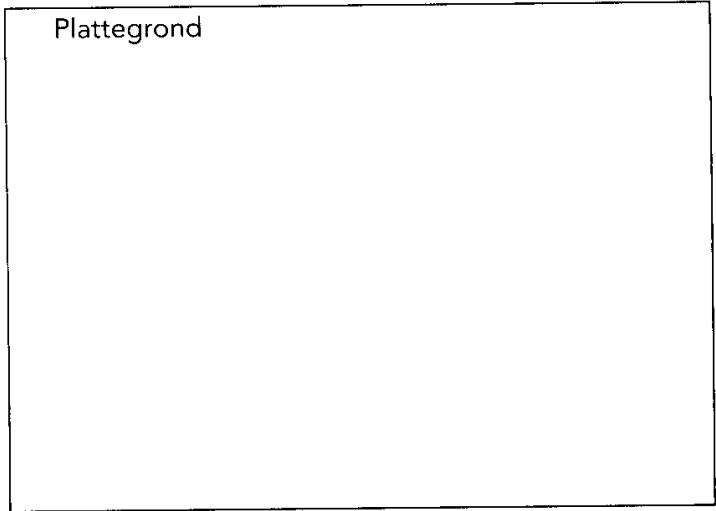
Tabel 6B Plattegronden en Storyboard

Storyboard, scène shot
Kader: _____
Standpunt: _____

Storyboard

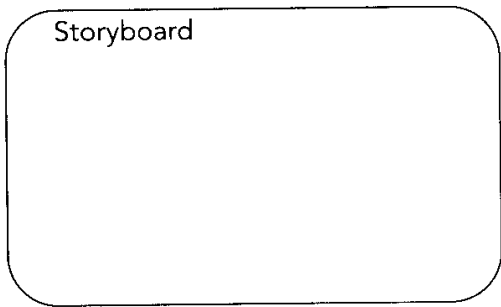
A rounded rectangular box intended for drawing a storyboard.

Plattegrond

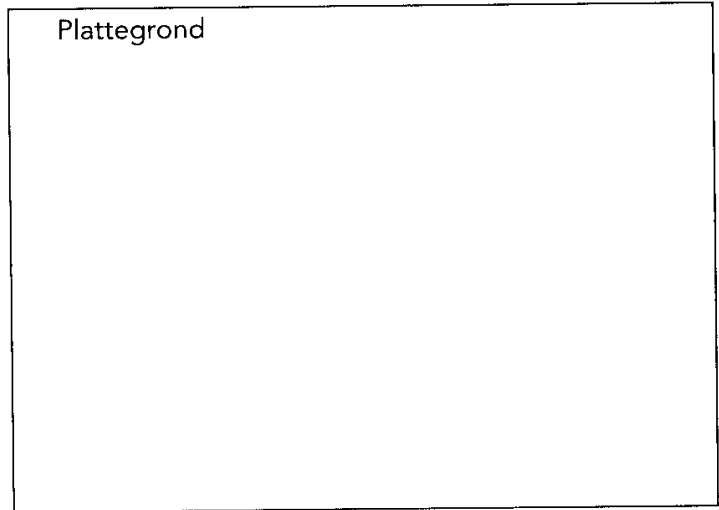
A large rectangular box intended for drawing a floor plan.

Storyboard, scène shot
Kader: _____
Standpunt: _____

Storyboard

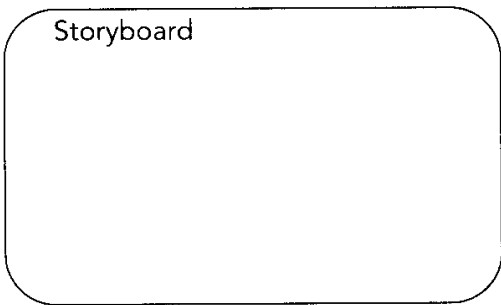
A rounded rectangular box intended for drawing a storyboard.

Plattegrond

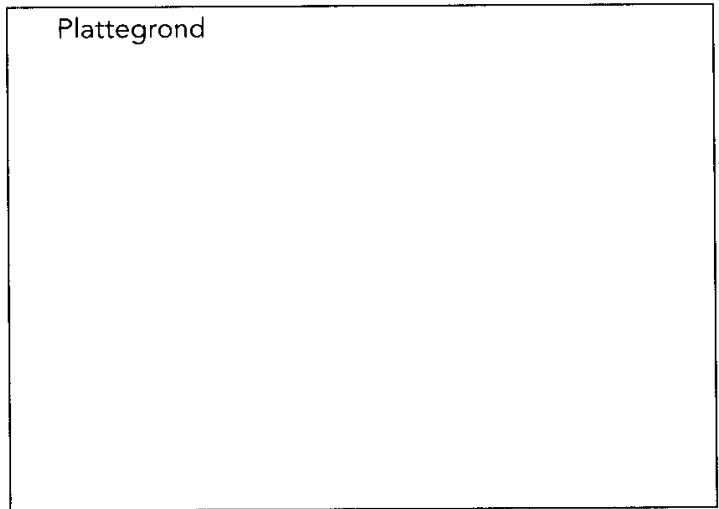
A large rectangular box intended for drawing a floor plan.

Storyboard, scène shot
Kader: _____
Standpunt: _____

Storyboard

A rounded rectangular box intended for drawing a storyboard.

Plattegrond

A large rectangular box intended for drawing a floor plan.

--

Stap 8. Opnames

En dan de opnames!

Als alle voorbereidingen in stap 1 t/m 7 goed gedaan zijn en het hele team gaat er voor, dan moet het lukken. Succes!

Om te helpen het resultaat zo mooi mogelijk te maken volgen hier een aantal tips.

- Begin 'in principe' bij scène 1 shot 1 en werk zo het scenario in volgorde af want dan weten de acteurs en de ploeg waar ze zijn in het verhaal. Soms is het echter beter hiervan af te wijken, bijv. als het handiger is om eerst alle scènes die zich op een bepaalde locatie afspelen te filmen en daarna de scènes die zich op een andere locatie afspelen.
- Houd je in ieder geval aan het verhaal zoals dat in het scenario staat beschreven. Ga bij voorkeur niet op de set opeens nog andere gebeurtenissen, dialogen of handelingen verzinnen die niet in het scenario staan. Wijk alleen af bij een briljante ingeving of in noodgeval bijv. wegens tijdsgebrek.
- Begin de eerste draaidag met een eenvoudige scène want iedereen moet er nog even 'in komen' Laat je niet afschrikken als er de eerste draaidag toch nog van alles fout gaat en de planning niet gehaald wordt, dit gebeurt zelfs bij professionele films.
- Houd een 'boekhouding' bij, waarin staat welke shots gedraaid zijn, of ze gelukt of mislukt, scherp of onscherp zijn, of en hoe vaak ze opnieuw zijn gefilmd, misschien op welke bandje en op welke 'tijdcode' ze staan, etc. Een goede boekhouding kan zeer behulpzaam zijn bij de montage (Zie tabel 8 A).
- Bekijk tussendoor de opnames, bij voorkeur op een televisie of een monitor. Controleer zowel de kwaliteit van het beeld als van het geluid.
- Zorg dat iedereen de hele dag voldoende te eten en te drinken heeft, zowel broodjes, koffie als lekkere tussendoortjes. Drop of chocola maakt het wachten tijdens lange filmdagen dragelijk. Dus catering, aan de slag!

Let er op dat er geen storende achtergrond geluiden zijn die het geluid van de opnames kunnen verpesten, zoals langstrazend verkeer, een overvliegend vliegtuig maar ook een irritant brommende ventilator of koelkast.

Zorg dat de opnames efficiënt verlopen d.m.v. een 'strengere' opnameleider en een duidelijke opnameprocedure. Bijv.

De opnameleider vraagt: *Camera klaar?*

De cameraman antwoordt (*ja of nee, meestal ja*)

De opnameleider roept het nummer van de scène, het nummer van het shot en de take: (hoeveelste keer dat het shot gefilmd wordt), dus bijv. *Scène 3, shot 5, take 2!*

Dan roept de opnameleider: *Stilte op de set! 3, 2, 1, Actie!*

De acteurs wachten 2 seconden en beginnen dan te spelen.

Na de opnames roept de opnameleider: *We zijn gestopt!* Dan pas stoppen de acteurs

Enzovoort.

Zorg ervoor dat de microfoon zo dicht mogelijk bij de sprekende acteurs wordt gehouden, maar zonder dat ie in beeld komt.

Oefen, als daar tijd voor is, een scène eerst, met de acteurs maar ook als nodig met de cameraman (die zijn camera dan niet aanzet) voordat de scène 'echt' wordt opgenomen.

Zoom niet te vaak in of uit tijdens een opname maar bepaal zoveel mogelijk het kader voordat de opnames beginnen.

Zorg dat er voldoende licht is. Film bij voorkeur niet 's avonds en als opnames binnen plaatsvinden is het handig als iemand voor wat extra lampen kan zorgen. Een bouwlamp of schijnwerper kan als filmlicht dienen.

Checklist voor vertrek naar de set

1	Camera	<input type="checkbox"/>
2	Statief	<input type="checkbox"/>
3	Decors	<input type="checkbox"/>
4	Toestemming om te filmen	<input type="checkbox"/>
5	Verlengsnoer (verdeelkastje)	<input type="checkbox"/>
6	Reserve batterij camera	<input type="checkbox"/>
7	Lichten (spots, kaarsen, etc)	<input type="checkbox"/>
8	Geluidsapparatuur (als je het gebruikt)	<input type="checkbox"/>
9	Storyboard	<input type="checkbox"/>
10	Tape	<input type="checkbox"/>
11	Camera-adapter	<input type="checkbox"/>
12	Klapbordje (als je hem gebruikt)	<input type="checkbox"/>
13	Draaiboek	<input type="checkbox"/>
14	daglijst, wie doet wat en wanneer (heet callsheet)	<input type="checkbox"/>

Belangrijke tips:

- Controleer het weerbericht voordat je besluit buiten te gaan filmen.
- Kijk of je een stroomvoorziening in de buurt hebt en neem anders reservebatterijen mee.
- Houd rekening met belichting en de zon. Film niet tegen de zon in.
- Vermijd drukke omgevingsgeluiden als vliegvelden, snelwegen en bouwplaatsen.