



ROC Zeeland Inleiding films maken





Inleiding Films maken



zeeland opleiding Mediavormgever – versie 1.5 mei 2008

Bronnen:

Films maken, zesde druk juni 2007][Roemer B. Lievaart][ISBN 978-90-805551-5-0
Films maken][Freddy Eduard][<http://members.chello.nl/freddy33/filmmaken.htm>





Inhoud

Inleiding.....	4
1. Het idee / verhaal	5
Spanning	5
Betrokkenheid	5
Manier van vertellen	5
Nieuwsgierigheid	5
2. Van idee naar scenario.....	6
Het begin.....	6
Van idee naar premisse.....	6
Van premisse naar synopsis.....	7
Van synopsis naar treatment.....	7
3. Scenario.....	8
Opzet.....	8
Oefening Scenario-schrijven.....	9
Scenario Software.....	9
Draaiboek.....	10
Decoupage / mis-en-scène.....	10
Kuleshov.....	11
Over de as.....	11
4. Pre-productie.....	12
Productie Informatie.....	12
Call-Sheet.....	12
5. Productie.....	13
Filmen.....	13
Take.....	13
Take-111 (honderd-en-elf).....	14
Continuïteit.....	14
6. Post-productie: Montage en Editing.....	15
Het tempo van de film.....	15
Inserts.....	16
7. Post-productie: Geluid.....	17
Het gebruik van effecten.....	18
Foley-track.....	18
8. Woordenlijst.....	19



Inleiding

"Film maken is een ambacht, waarin niets aan het toeval wordt overgelaten. Van elke lamp die je neerzet, van elke pink die een acteur optilt, wéét je wat de functie is. Film maken bestaat uit het toepassen van eindeloos veel regels. Goed film maken lukt pas als de regels in je bloed zitten. Beter film maken bestaat uit het weer loslaten van de regels – en het weten waarom."

Roemer B. Lievaart

Een film / documentaire / videoclip / animatie vertelt een verhaal met beelden. Om het verhaal zo goed mogelijk te vertellen, kun je niet zo maar beginnen met maken (tenminste niet echt verstandig). Je zult alles goed moeten uitdenken en plannen.

Het proces van het maken van een commerciële film is grof op te delen in een aantal fases:

0. Het verhaal / idee
1. Synopsis
 - max 4. A4'tjes, beeld van het verhaal
 - premisse (tagline)
2. Scenario schrijven (alle scènes)
 - interieur, exterieur
 - tijdstip op de dag
 - locatie
 - scène-nummer
 - karakters, wie wanneer, waar?
 - dialoog
 - belangrijke omstandigheden (set, props, evt. regie aanwijzingen)
3. Financiering / marketing
 - producent vinden
 - budgettering
 - subsidies verwerven
 - fonds-werving
4. Pre-production
 - crew samenstellen
 - decoupage (met cameraman)
 - mis-en-scene (positie acteurs)
 - planning, callsheets
 - groeperen scènes (meestal per locatie)
5. Production
 - filmen
 - promotie & trailer (ook weer fases 4, 5, 6, 7)
6. Post-production
 - montage, editing
 - geluid afmixen / soundtrack
 - dubbing
 - na-synchronisatie
 - Foley-track
7. Film productie, definitieve film overzetten op celluloid / video



1. Het idee / verhaal

Een verhaal vertellen, of dit nu in een boek, film of mondeling gebeurt, heeft weinig nut als de mensen die naar het verhaal luisteren/kijken/lezen (vanaf hier: kijkers) niet betrokken zijn en het verhaal niet de moeite waard vinden. Je moet er dus voor zorgen dat de mensen graag je verhaal willen horen, maar hoe doe je dat? Er is een aantal factoren die een verhaal aantrekkelijk maken:



Spanning

Als de kijker op het puntje van zijn stoel zit tijdens de film, zal hij zeker de afloop willen weten. Dit kan natuurlijk niet non-stop het geval zijn, maar het is wel aan te raden een aantal spannende momenten in te bouwen. Denk hierbij aan een achtervolging, beroving of iemand die verdwaalt. De spanning kan mede opgebouwd worden door middel van muziek en cameravoering.

Betrokkenheid

Als de kijker zich betrokken voelt bij het verhaal zal hij eerder willen blijven kijken dan als het een 'ver van mijn bed' show is. Houd dus de doelgroep in gedachten, dus voor wie je het verhaal maakt, en breng elementen in de film waarmee de doelgroep zich kan identificeren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een verliefde hoofdpersoon of een jongen die nog niet mag autorijden omdat hij te jong is (maar het wel doet).

Manier van vertellen

Ook de manier van vertellen is van belang bij het vertellen van een verhaal. De meeste verhalen verlopen chronologisch, dat wil zeggen van begin naar eind. Maar het kan ook heel spannend zijn om hiermee te spelen en eerst de afloop van een verhaal te laten zien en dan langzaam voor de kijker onthullen hoe dit gekomen is. Maar denk ook aan bijvoorbeeld de stijl van vertellen, langzaam of snel, veel of weinig informatie geven, muziek, sfeer en dergelijke.

Nieuwsgierigheid

Zorg dat de kijker altijd wil weten hoe het verhaal afloopt en niet halverwege wegloopt. De kijker moet nieuwsgierig blijven naar wat er gaat gebeuren. Dit bereik je door de informatie die je wilt geven in een filmpje te 'doseren'. Dit betekent dat je niet alle informatie die je kwijt wilt in de eerste minuut van je filmpje stopt, maar het goed verspreidt over de hele film. Ook kun je een aantal elementen introduceren die de kijker nieuwsgierig maken, zoals een jongen die mank loopt of een meisje dat is weggelopen. De kijker zal dan willen weten hoe dit zo gekomen is.

Alle genoemde elementen hierboven staan in relatie met elkaar. Dat betekent dat ze allemaal samenwerken aan het geheel. Als je bijvoorbeeld de spanning goed opbouwt zal de kijker ook betrokken blijven en als je het verhaal goed vertelt, blijft de kijker geïnteresseerd.





2. Van idee naar scenario

Als je eenmaal in je hoofd hebt wat je wil gaan schrijven, met wie, waar en wanneer zoals je dat bedacht hebt in fase 0, kun je beginnen met het eigenlijke schrijven van de film. Het schrijven van een film is niet hetzelfde als een boek en daarom is het zaak een bepaalde volgorde aan te houden. Hieronder wordt beschreven welke volgorde je het beste kunt aanhouden.

Het begin

Een film heeft altijd een verhaal als hoofd ingrediënt. Maar een verhaal kan niet gelijk aan het begin van de film beginnen. Dingen als plaats, tijd en personages moeten worden geïntroduceerd om het verhaal begrijpelijk te maken. Er zijn verhalen die op zich niet ongewoon zijn maar wel door de personages die het dragen. Het begin van een film is in de meeste gevallen een introductie.

Een uitzondering vormen de films die niet chronologisch verlopen maar tegen het einde van het verhaal openen. In zo'n film valt de kijker binnen op een bepaald moment zonder enige introductie. Dan wordt door middel van flashbacks de hele voorgeschiedenis langzaam duidelijk. Deel van deze geschiedenis is als gewoonlijk een introductie.

Omdat een kijker normaal gesproken slechts tien procent onthoudt van wat hij ziet is spreiding belangrijk. Probeer niet alle noodzakelijke informatie in een scène van twee minuten te proppen. Vooral in een film met meer dan vier hoofdpersonen kan het echt geen kwaad om ze ook afzonderlijk te laten zien. Vergeet daarbij niet dat de onderlinge relaties die in de film steeds duidelijker worden, wel moeten voortkomen uit de introductie. Geef als het ware de basisstructuur aan van de onderlinge relaties. Relaties tussen mensen spelen in veel films een belangrijke rol en maken films over het algemeen interessant.

Elk personage heeft een geschiedenis en een achtergrond waardoor hij is gevormd. De scenarioschrijver kent die achtergrond en de kijker niet. Dat is geen probleem. De kijker hoeft alleen maar het personage te kennen tijdens de film. De scenarioschrijver moet de hele achtergrond kennen om te weten hoe en wat het personage denkt en doet. Een personage in een film doet normaal gesproken geen dingen zonder reden.

Van idee naar premisse

Ieder verhaal van de narratieve (verhalend) film is gebaseerd op een idee. De film wil iets uitdragen; heeft een boodschap aan de kijker. Als je aan welke kijker dan ook totaal geen boodschap hebt, moet je niet aan een scenario beginnen. Dat klinkt erger en moeilijker dan het is. In theorie kan een film over alles gaan zolang er maar een idee achter zit. Deze grondgedachte heet de premisse en is van cruciaal belang.

De premisse is vaak een zinnetje dat de boodschap van de film verwoordt. Goed formuleren komt hierbij goed van pas. Vaak is het een standaard uitdrukking of spreekwoord. In theorie kun je zelfs als premisse nemen: elk klokhuis bevat pitten. Het gaat er alleen om dat je daarmee een interessante film kan maken.

Denk eraan dat de hele film als primair doel heeft voor zichzelf, het duidelijk maken van de premisse. Voor de kijker is het primaire doel dat de film het bekijken meer dan waard is. De kijker hoeft niet te weten wat de premisse is. Niet voor de film en daarna nog niet. De premisse is een hulp voor de scenarioschrijver om voortdurend te kunnen kijken of hij nog bezig is met de premisse. Zonder premisse kan het gebeuren dat je een film maakt die nergens heen gaat.

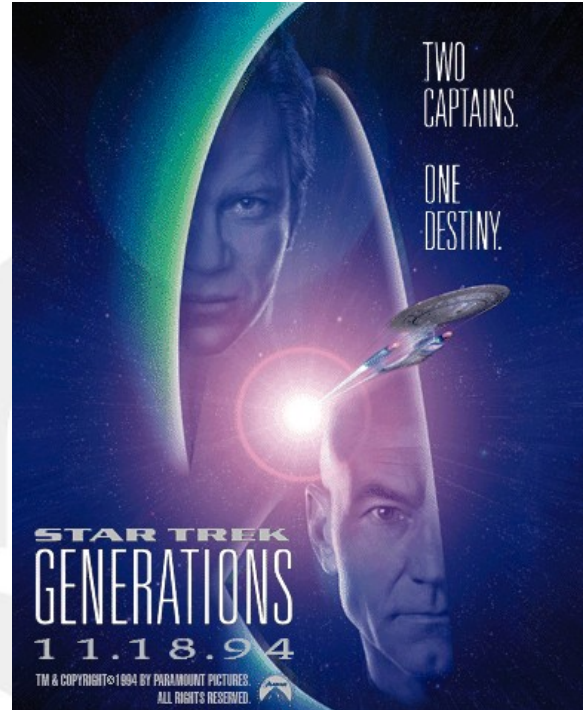




Van premisse naar synopsis

Omdat een idee minder interessant is dan een verhaal, zijn er films. Om de premisse in een verhaal te vertalen is misschien wel het moeilijkste van het hele verhaalschrijven. Alles moet namelijk kloppen. In het echte leven kloppen dingen sowieso wel maar nu moet je dus iets maken dat niet bestaat en toch klopt. Verder moet je er op letten dat je de premisse niet uit het oog verliest. De premisse is hier al van belang omdat die de leiding bepaalt van het verhaal. Het verhaal moet de premisse duidelijk maken en niet opeens een heel andere kant op gaan. Hoe leuk dat ook is om te schrijven, het werkt voor de kijker verwarrend en dat is niet de bedoeling. Houd je strikt aan de premisse. Je kunt hier en daar natuurlijk wel een uitstapje maken, maar kom binnen afzienbare tijd terug bij de premisse en sluit het uitstapje altijd af. Over losse eindjes struikel je altijd in een synopsis en dus ook in je scenario.

Maak van je synopsis geen complete roman. Het is meer een samenvatting. Ga er geen dagen aan zitten om het hele verhaal in alle details op papier te krijgen. Het gaat erom dat een beetje duidelijk wordt wat er gebeurt en wanneer. Je moet niet tijdens het schrijven van je scenario gaan bedenken hoe het verder moet. Voor een gemiddelde film van honderd minuten is anderhalf A4tje meestal wel voldoende. Dit kan verschillen. In een synopsis is een dialoog een dialoog maar in een scenario kan het lang of kort zijn. Hoe minder actie hoe korter je synopsis.



In een synopsis staan in ieder geval de volgende dingen:

- korte beschrijving van de inhoud / het verhaal;
- introductie van de hoofdpersoon, de eventuele tegenspeler en de belangrijkste bijfiguren;
- beschrijving van het gebeurde dat centraal staat;
- de ontwikkeling die je hoofdpersoon doormaakt;
- de ontknoping;
- korte typering van de stijl;
- toelichting op de structuur: vertel je lineair, gebruik je voortdurend flashbacks.

Na het maken van een synopsis kun je ervoor kiezen gelijk een scenario te maken, maar je kunt als tussenstap ook eerst een treatment maken. Als je tijd wil besparen en gelijk het scenario wil maken, ga dan naar het document over scenario's. Wil je eerst een treatment schrijven lees dan verder.





Van synopsis naar treatment

Een treatment is de derde stap om van een idee naar een scenario te komen. Als de synopsis helemaal klopt kun je het verhaal in scènes gaan onderverdelen zodat je gelijk weet hoeveel scènes je hebt. Dat is dus het treatment. Een hele lijst met scènes en kort beschreven wat er gebeurt per scène. Met een treatment kun je bepalen of er misschien te veel of te weinig scènes in je scenario zitten. Voor wie het leuk vindt is het mogelijk om te bepalen hoe lang je film ongeveer gaat duren. Als je boven de zestig minuten zit heb je al een lange speelfilm volgens het Filmfonds.

Het is niet de bedoeling dat je precies opschrijft wie wat zegt en waarover het helemaal gaat. Je schrijft gewoon de essentie van de scène en wie wat bespreken. Een scène van vijf minuten kun je in vier zinnen samenvatten. Zo kom je er snel achter welke scènes eigenlijk helemaal geen functie hebben en dus weg kunnen worden gelaten. Niets is zo erg als scènes zonder functie die de vaart uit je scenario halen.

Als je goed in je hoofd hebt hoe je scenario eruit komt te zien, kun je dat treatment overslaan, maar voor de eerste keren is het handig.



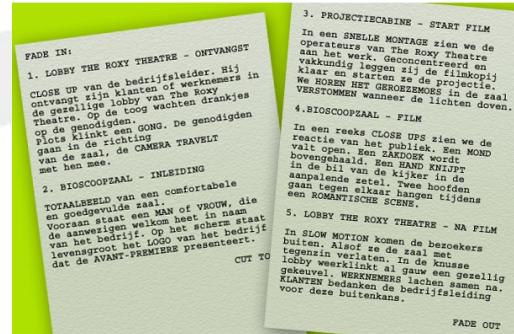
3. Scenario

Vanuit het treatment en/of synopsis kun je je scenario gaan schrijven. Probeer een werkbaar scenario te schrijven. Dit bevat: Alle scènes (genummerd) achter elkaar opgeschreven, de locaties, de rollen (karakters), de situaties en alle teksten. Je kunt het scenario verder met aantekeningen uitwerken, zoals: sfeer, muzieksoort, de geluiden, de vervoermiddelen in de film, alternatieven enz.; dit noem je een uitgewerkt scenario. Verder zijn bij een scenario de spanningsboog en de sleutelscènes¹ belangrijk.

Opzet

Een scenario bestaat dus uit scènes. Elke scène heeft een uniek nummer zodat daar tijdens het filmen naar verwezen kan worden. Daarnaast wordt aangegeven of een scène binnen of buiten worden opgenomen (Interieur of Extérieur). Ook de locatie staat beschreven.

Hieronder staat een voorbeeld van een scène.



38. INT. AVOND. HUIS FRED & MONJA

Fred zit op de bank naar het nieuws op de televisie te kijken. Monja komt de kamer binnen en heeft een stuk papier en een glas in haar hand. Er ontstaat een gespannen sfeer. Monja zet het glas op tafel en loopt naar de televisie en zet deze uit.

FRED

Wat doe je?

Fred kijkt verwonderd en Monja is bezig met naar woorden te zoeken.

MONJA

Ja, ik weet niet hoe ik het zeggen moet.

FRED

Wat is dat voor een brief. Heeft het soms met die brief te maken?

MONJA

Dit is een brief van van Geert Geert wil dat ik bij hem kom...?... (aarzelend en timide)

¹ Sleutelscenes zijn onmisbare scènes die het verhaal een bepaalde wending geven.



Een scenario is bedoeld voor alle Crew- en Cast-leden. In veel gevallen is het belangrijk om voor het filmen het scenario met de crew en vooral de cast door te nemen. Tijdens het doornemen van het scenario kunnen dan individueel (per persoon) aantekeningen gemaakt worden. Denk dan aan het type spel zoals: boos, lachen, verveeld, schrikken enz. Zie ook hierboven bij 'aarzelend en timide' in het stukje scenario. Ook kan er door de crew de bijzonderheden worden opgeschreven, zoals: kleding, visagie (theater-make-up), de camera-voering en verder alle andere dingen die voor een crew-lid van belang zijn. Later kan men desgewenst een aparte lijst maken.

Het scenario dient ook om de scènes vooraf te repeteren. Tijdens het repeteren komen er veel bijzonderheden aan het licht.

Oefening Scenario-schrijven

Een goede en snelle manier om inzicht te krijgen in het scenario-schrijven is, om een bestaande korte film (of commercial) zelf om te zetten in een scenario. Neem een film die je goed vindt en al een gevoel bij hebt.

1. Neem een bestaande korte film op video op.
2. Analyseer het filmverhaal. (wie, wat, waarom, waar etc)
3. Schrijf in grote lijnen het verhaal op, (het Filmverhaal) om inzicht te krijgen in de verhaallijnen.
4. Analyseer elke scène apart en schrijf dan telkens het stukje scenario precies zo na
5. Je hebt nu het volledige scenario nageschreven van een bestaande film.

Ga nu bedenken hoe je het scenario zo kunt herschrijven dat het spannender, of juist gevoeliger wordt.

Let wel op, je kunt geen rechten ontfemen aan wat je zelf veranderd in een bestaand verhaal. (scenario) Het blijft dus altijd van de ander!

Je hebt nu inzicht gekregen in een bestaand filmverhaal en scenario. Ga nu zelf een vergelijkbaar verhaal bedenken in hetzelfde genre. Schrijf eerst het filmverhaal volledig op en ga dan aan de hand van het filmverhaal een scenario uitwerken.

Scenario Software

Om het schrijven van een scenario te vergemakkelijken, kun je gebruik maken van scenario-software. Dit heeft als voordeel dat de opmaak van je scenario vanzelf gaat en de indeling van de tekst goed leesbaar is. Daarnaast heb je ondersteuning bij het selecteren van de namen van je karakters en kun je een overzicht genereren van alle geschreven scènes. Zo houd je overzicht over alle scènes bij een groot script en kun je makkelijk scènes omwisselen mocht het verhaal dan beter verteld worden.

Een open-source pakket voor scenarioschrijven is bijv. CeltX.

Dit kun je downloaden op <http://www.celtx.com/>

Met CeltX kun je:

- je complete scenario uitwerken;
- een profiel opstellen en schrijven voor al je karakters;
- locaties die je reeds gevonden hebt beschrijven en tonen;
- het storyboard wat je wellicht wilt maken invullen;
- en een planning maken wanneer je welke scène gaat opnemen en met wie.





Draaiboek

Als alle onderdelen zijn ingevuld kun je een draaiboek samenstellen. Dit is de planning voor de opname-dagen van de film (draai-dagen). In het draaiboek komen per dag de volgende dingen te staan:

- De scènes onderverdeeld in shots; alle scènes en de shots zijn genummerd. 38.119 is scène 38 en shot 119 van die scène;
- De locaties per shot;
- Een korte omschrijving zoals: Monja komt kamer binnen met brief (geen tekst);
- De camera-positie / beweging van een bepaald shot.

Decoupage / mis-en-scène

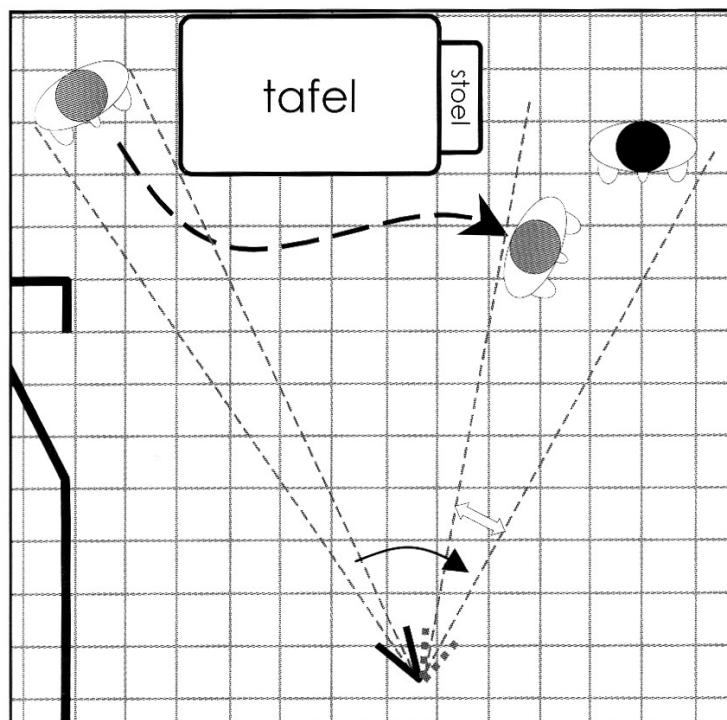
Om elk shot zo goed mogelijk in beeld te krijgen en te verfilmen moet nagedacht worden over het hoe en wie waar van de scene. Elk shot kan je op verschillende manier filmen.

Zoals bijv.:

- Vanaf een afstand met 1 camera, gehele set in beeld;
- of bij een dialoog, eerst de ene acteur en daarna de andere.

Dit bepalen, hoe een scène uiteindelijk gefilmd gaat worden en de samenhang tussen de verschillende shots, heet decoupage. In de meeste gevallen zal een regisseur dit samen met zijn cameraman doen en met hem bespreken wat de beste manier is om de shots op film te krijgen.

Wanneer een scène is gedecoupeerd, gaat de regisseur (eventueel met de acteurs samen) bepalen op welke positie de acteurs moeten gaan staan of welke beweging hij / zij moet maken om alles mooi in beeld te krijgen. Dit heet de mis-en-scène.



Een plattegrond van een shot met bewegende en stilstaande acteur





Kuleshov

Een goede decoupage van je film kan net zoveel vertellen als de handelingen die je filmt. Als je tijdens de decoupage al bedenkt hoe je het wilt gaan monteren, kan dat je veel tijd schelen en mooiere beelden opleveren. Dit komt uiteindelijk het verhaal en de snelheid van je film ten goede.

Elk shot wordt beïnvloed door zijn voorgaande en navolgende shots. Een beroemd onderzoek van een Russische onderzoeker Lev Kuleshov ging als volgt.

Kuleshov filmde als eerste een man die ernstig voor zich uitkeek. Dit shot kopieerde hij drie keer, maar elke keer plakte hij er een ander shot middenin: de eerste keer een bord pap, de tweede keer een doorkist met een dood kind erin en de derde keer een vrouw. Elk van deze versies werd aan een ander publiek vertoond. Elk publiek was het er over eens: deze man was een groot acteur. Het eerste publiek vond dat hij overtuigend hongerig kon kijken, het tweede dat de man oprecht droevig kon kijken en het derde dat hij zo sereen verliefd kon kijken. Deze ontdekking heet nu nog het Kuleshov-effect.

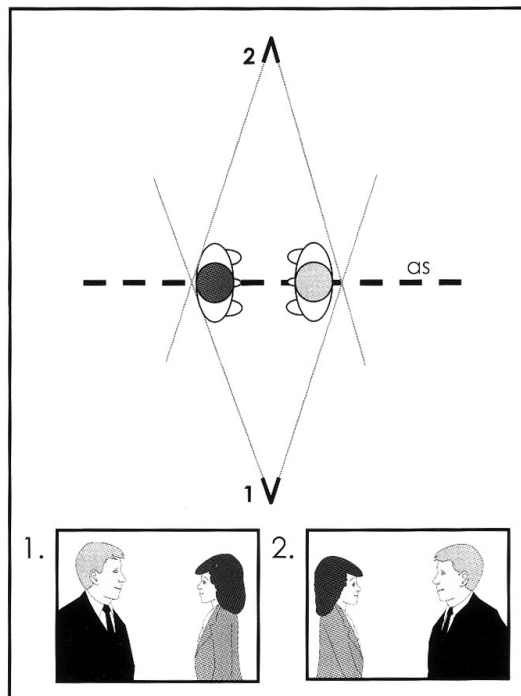
De volgorde van de shots is dus net zo belangrijk als wat ze vertellen. Dus door goed te decouperen kan je veel vertellen met beeld.

Over de as

Een belangrijke regel bij het filmen van bijvoorbeeld een dialoog tussen twee acteurs is:

nooit over de as gaan.

Bij de dialoog staan de acteurs tegenover elkaar, zodat je denkbeeldig een lijn kunt trekken tussen de twee acteurs. Dit wordt de as genoemd. De regel is nooit hier overheen te gaan met het camera standpunt wanneer je afwisselend de ene acteur filmt en daarna de ander enz. Wanneer je over de as zou gaan, wordt voor de kijker links – rechts en rechts - links. Dat is verwarrend en kan de dialoog verstoren en de kijker uit het verhaal van de film halen. Wanneer je aan één kant blijft, blijft voor de kijker links - links en rechts - rechts.



Over de as:
links wordt rechts en rechts wordt links.





4. Pre-productie

Nadat je het scenario geschreven en uitgewerkt hebt, kunnen de voorbereidingen beginnen. Nu komen de meer praktische dingen aan bod, zoals planning van de locaties en alle gegevens van de acteurs en crew-leden.

Productie Informatie

In de Productie Informatie is alles terug te vinden wat met de film te maken heeft en wat later gebruikt kan worden bij het maken van de aftiteling.

De lijst bevat:

- De Cast (de acteurs) met hun naam, adres en telefoonnummer;
- Alle Crew-leden op met naam, adres en telefoonnummer;
- Alle film-locaties met adres en indien aanwezig, het telefoonnummer;
- De routebeschrijving;
- Alle instellingen die hun medewerking hebben verleend. (Gemeente, Brandweer, Politie enz.)
- Alle anderen die hun bijdrage hebben geleverd aan de film; denk dan aan sponsors, verhuurbedrijven, de buurvrouw die haar hond heeft uitgeleend voor de film enz.

Het voordeel hiervan is: dat de crew-leden die allemaal zo'n map krijgen, altijd iedereen kunnen bereiken als er wat mis dreigt te gaan. Ook is het natuurlijk makkelijk als ze weten waar ze (op een bepaalde dag) moeten zijn. Zie ook Call-Sheet

De Productie Informatie Map kan ook worden samengevoegd met het draaiboek. In dat geval zit alles bij elkaar en krijgt naast de crew ook de cast dit document.

Call-Sheet

De Call-Sheet (daglijst) is een A4-tje met alle gegevens erop die nodig zijn voor de volgende draaidag (film-opnamedag). De Call-Sheet wordt aan het einde van de vorige draaidag gegeven aan alle crew- en cast-leden.

Op de Call-Sheet staan o.a, de volgende gegevens:

- Wie, waar en hoe laat bepaalde acteurs en crew-leden aanwezig moeten zijn.
- één dag van het draaiboek met de bijbehorende scènes / shots, eventueel aangepast op een veranderde situatie
- Hoe het geregeld is met het vervoer.

Je zal waarschijnlijk niet alles al ruim van tevoren kunnen plannen. Dingen kunnen uitlopen, of op een andere locatie moeten worden gefilmd. Scènes kunnen worden geschrapt of toegevoegd; vandaar de Call-Sheet; je kunt pas zeker weten aan het eind van een draaidag wat je de volgende dag kunt gaan doen.





5. Productie

Op dit moment heb je je scenario helemaal uitgewerkt, is er een planning voor de scènes, zijn alle scènes gedecoupeerd en heb je de nodige productie informatie klaar liggen. Nu kan begonnen worden met het produceren van de film, precies volgens het draaiboek wat je hebt gemaakt.

Filmen

Wanneer je gaat filmen, wil je alles zo mooi mogelijk in beeld brengen. Alles wat je positioneert op de set en er omheen, zoals extra verlichting en decorstukken, plaats je zo dat je alleen het belangrijkste in beeld hebt. Alles wat in beeld komt op de uiteindelijke film, heet het Kader. Alles wat binnen het kader staat, komt dus in de film en alles wat er buiten valt niet. In de meeste gevallen is het beeld wat je camera en monitor geeft groter dan het kader, zodat je precies kunt bepalen wanneer iets binnen of buiten het kader valt. Dingen die vaak nog net binnen het kader vallen, zijn bijvoorbeeld de boom (microfoon aan een hengel) of een licht-unit.

Let bij het filmen van de shots op:

- beeldcompositie (plaatsing van de acteurs en objecten in beeld);
- perspectief in het beeld;
- objecten close-up filmen of juist veraf;
- gebruik maken van natuurlijk licht / lichtinval;
- ooghoogte bij acteurs op ongeveer 2/3 van je kader;
- objecten scherp / onscherp in beeld wat diepte geeft.

Take

Een Take is één camera-opname. Gewoonlijk worden er meer takes opgenomen om één goed shot te krijgen; dit kan o.a. zijn omdat er iets met het geluid niet in orde is, of dat een acteur zijn tekst niet goed zegt. Het kan ook zijn dat de regisseur of de cameraman/vrouw een ander standpunt met de camera uit wil proberen om zo later bij de montage een keuze-mogelijkheid te krijgen. Een take krijgt een eigen volgnummer tijdens de opname. (38.119.2)

Het is handig om bij een grotere productie alles te noteren; hiermee voorkom je eindeloos zoeken op de tapes naar dat ene stukje wat net goed was tussen de vele anderen stukjes opname. Bij Film (35 en 16 mm) en bij video-opnamen waarbij apart het geluid wordt opgenomen, is het gebruik van een Clapper-Loader (Klapbordje) een handig hulpmiddel om het geluid synchroon met de film te krijgen tijdens de montage. Bij 35 of 16 mm. film speelt er nog iets mee, je kunt door het mee gefilmde klapbordje zien welke scène, opname en take het is.

Bij video is het een stuk makkelijker, je hoeft de ruwe tape maar af te draaien en je vindt het stukje wel. Bij video kun je het beste de tellerstand noteren; dat kan tijdens het opnemen, maar het kan ook achteraf gedaan worden als je in alle rust de tape afdraait op zoek naar de goede stukjes.





Take-111 (honderd-en-elf)

In de professionele filmwereld is er een gebruik om bij Take-111 even stil te staan en een glaasje champagne met de cast en crew te nuttigen. Take-111 is een bijzonder moment bij het opnemen van een film. Het is een beetje te vergelijken met de bouw; als daar het hoogste punt wordt bereikt, wordt dat ook gevierd.

Continuïteit

Zorg ervoor dat tijdens de opnames één persoon in de crew aanwezig is, die zich bezig houdt met de continuïteit van de scènes en de gehele film. De meeste scènes zul je door elkaar opnemen en zul je moeten bijhouden wanneer welke acteur iets aan heeft qua kleding, of waar een bepaald object staat in het shot dat gisteren reeds is opgenomen en wanneer het dag en wanneer nacht is. Doe je dat niet, dan zul je merken bij de montage dat je kan zien dat alles door elkaar is opgenomen en dat wil je niet. Om er dus voor te zorgen dat het lijkt of je de hele film in zijn geheel hebt opgenomen, is er tijdens het opnemen van de verschillende scènes iemand aanwezig die de continuïteit bewaakt. Deze persoon kan foto's maken van de set, noteren welk tijdstip op de dag het is en hoe een acteur heeft bewogen of draagt aan kleding.



6. Post-productie: Montage en Editing

Als alle scènes van je scenario verfilmd zijn, kan je de film gaan monteren. In de meeste gevallen zijn de scènes niet in een chronologische volgorde gefilmd, dus zul je de scènes in de juiste volgorde moeten zetten zoals je in het scenario hebt beschreven.



In veel zelf gemaakte filmpjes zie je dat er tussen twee scènes gebruik wordt gemaakt van een zogenaamde 'fade'. Dit is om de film als één geheel over te doen komen. Door dit in de hele film door te voeren, bereik je echter het tegenovergestelde. Kijk nog maar eens goed naar een willekeurige film, er wordt weinig gebruik gemaakt van fades. Een fade-to-black of fade-to-white wordt wel gebruikt, maar het meest wordt een hard-cut gebruikt. Dit is een overgang waarbij je van de ene scène naar de andere gaat.

De beste manier om de verschillende manier van monteren te leren kennen, is films en series op televisie aandachtig bekijken en analyseren hoe van het ene shot naar het volgende gaan en wat de camerabewegingen zijn. Gebruik hierbij bijv. een video- of harddiskrecorder. Neem de film op en bekijk

en time de shots nauwkeurig. Neem meerdere films op die je analyseert. Bekijk ook het verschil in opbouw, scène- en shotvoering, camera-standpunten, sleutel-scènes, spanningsopbouw enz. Op deze manier heb je de allergrootste filmmakers tot je beschikking.

Het tempo van de film

Het beeldwisselingstempo van de film kan behoorlijk verschillen, van wel 4 vier wisselende beelden per seconde, tot Long-Shots, welke wel een minuut of langer kunnen duren.

Een snel gesneden film(pje) kom je vaak voor bij commercials en bij video-clips; hierbij spelen de in hoog tempo wisselende beelden een bepaalde rol.

Een traag gesneden film zie je vaak bij romantische en cowboy films, waarbij je als kijker de tijd krijgt om jezelf te kunnen identificeren met een bepaald karakter. (alsof je in een dagdroom iemand anders bent) Ook bij documentaire-films tref je die traagheid van beeldwisselingen aan.

Voorbeelden:

1. Je loopt op een landweggetje en plotseling zie je een konijn in het weiland naast je, dan kijk je ook minstens een aantal seconden naar het konijn en daarnaast kijkt je ook naar de omgeving om een volledig beeld te krijgen. Zo werkt een Long-Shot ook, het object zien en zijn omgeving.
2. Bij een bekende cowboy-film zie je de held en de slechterik elkaar minutenlang (in Close-Up) in de ogen kijken, terwijl de klok afloopt. Hier is de traagheid bedoeld om de spanning zo hoog mogelijk op te voeren.

Met muziek en of geluidseffecten kun je een bepaalde spanning meestal nog verder verhogen.



Inserts

Inserts zijn stukjes film in een ander stuk film gemonteerd. Voorbeeld: Bij een scène tussen twee in gesprek zijnde mensen, welke zich binnen afspeelt, wordt er aan de deur gebeld. Hierbij zie je wie er aanbelt, terwijl het geluid van de stemmen te horen is in de film. Bij een insert wordt een stukje film (meestal zonder bijbehorend geluid) tussen een ander opname geplakt.

Een insert kan dienen om iets duidelijker, spannender, een bepaalde wending te geven, of zelfs om de film in dit gedeelte sneller te maken. Bij spannender kan je denken aan een (heel) bekende scène waar een vrouw achter een beetje doorschijnend douche-gordijn zich staat te wassen. De inserts laten een naderende moordenaar zien met een groot mes op hoofd-hoogte (hoofd-hoogte om het effect te vergroten), die de zich van niets bewuste douchende vrouw (altijd jong en knap) belaagd.





7. Post-productie: Geluid

Beeld is natuurlijk het meest opvallende bij een film. Geluid lijkt meestal een ondergeschikte rol te spelen. Toch zijn geluiden erg belangrijk voor een film. Ze zetten de beelden extra luister bij en spelen een ondersteunende rol. Het zou voor een film een stuk moeilijker zijn om het verhaal over te brengen als er geen geluid was. Geluid wijst de kijker op gebeurtenissen of een sfeer die uit de beelden alleen niet altijd is af te leiden.

De geluiden die bij de gebeurtenissen in de film passen, kunnen twee functies hebben. De eerste functie is de meest voor de hand liggende; laten horen wat je ziet. Rijdende auto's, stromende rivieren, rinkelende telefoons, dichtslaande deuren enzovoorts. De tweede functie van dit soort geluiden is het vestigen van de aandacht op details en dingen die nog niet in beeld zijn. Je kunt het geluid horen van een auto die aan komt rijden, terwijl de auto nog niet in beeld is. Je verwacht dan dat die auto zeer binnenkort wel in beeld is. Net als dialogen helpen geluiden het verhaal van de film te vertellen.

Muziek verschilt van gesproken woord en geluiden, omdat muziek in de meeste gevallen niet binnen de verhaalwereld van de film past. Muziek is iets dat los staat van de gebeurtenissen en de personages, maar wel van belang is in een film. Muziek dient vaak om een extra sfeer aan de beelden toe te voegen. Om deze reden verschilt het gebruik van muziek in films. Romantische scènes zullen meestal lieflijke melodieën bevatten terwijl actiescènes worden ondersteund met muziek die extra spanning toevoegt aan de beelden. Ook kan muziek worden gebruikt om herkenning op te roepen bij de kijker.

Maar hoe weet je nu welke muziek en geluiden bij welke situaties passen? Hieronder enkele richtlijnen:

- Laat een scène bepaalde apparatuur in werking zien, laat deze dan ook horen. Bijvoorbeeld een telefoon, wasmachine of kraan.
- Bepaal wat je met de scene wilt uitbeelden en voeg daarbij passende muziek. Achtervolging-snelle muziek, kus-romantisch, actie-energieke muziek.
- Je kunt mensen ook op het verkeerde been te zetten door muziek te gebruiken die verwacht wordt bij een bepaalde situatie en vervolgens de scène een heel ander verloop te laten nemen
- Je kunt ipv een muziekplaat ook een loopje laten horen, dit is stukje muziek dat steeds achter elkaar wordt gespeeld.
- Gebruik eigen muziekkennis en -ervaring en verwerk die in de film. Ze hebben vast wel een plaat die ze mooi vinden en automatisch associëren met een bepaalde situatie. Bijvoorbeeld de plaat die je altijd keihard speelt voordat je uitgaat!
- Als ze niks weten, laat ze dan een vergelijkbare scène uit een film zoeken en kijk welke muziek ze daar gebruiken. **Let wel altijd op copyright!**

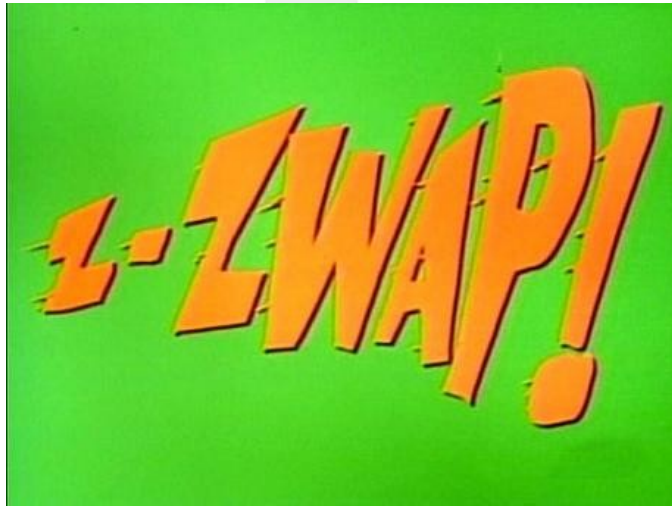




Het gebruik van effecten

Bij het gebruik van effecten in de film is het volgende belangrijk:

- Let op het volume van het effect. Zorg dat het volume past bij de rol die het geluid speelt. Is het belangrijk, laat het dan harder klinken.
- Zorg dat het realistisch is. Als een personage een zachte klap krijgt, laat het dan niet klinken alsof hij door een profboxer knock-out wordt geslagen.
- Gebruik hetzelfde effect niet te vaak. Als een bepaald effect te vaak wordt gebruikt, valt het bij het publiek op een gegeven moment op dat het nep is.
- Gebruik niet te veel effecten door elkaar. Als je meerdere effecten door elkaar wilt gebruiken, zorg dan dat de volumes bij elkaar passen.
- Time de effecten goed zodat je niet te vroeg of te laat het effect hoort.
- Verlies niet uit het oog wat je wilt bereiken met het effect. Zorg dat het een functie heeft.



Foley-track

Geluiden, zoals het dichtslaan van een deur of hoge hakken op een stoep, zijn meestal zacht, slecht of niet te horen op de uiteindelijke opnames. Dit is simpelweg omdat de focus bij de opnames ligt bij de dialoog tussen de acteurs en het in beeld brengen van die dialoog. Die geluiden zijn dan te zacht om goed te kunnen horen.

Dat soort geluiden worden vervolgens door speciale acteurs na-gedaan met verschillende voorwerpen. Dit worden Foley-artists (genoemd naar Jack Foley) genoemd. Deze geluiden door de hele film wordt de Foley-track genoemd.



8. Woordenlijst

Spanningsboog	Een spanningscurve die door het verhaal loopt en die een climax heeft bij het plot; denk hierbij als het bijv. een romantische film wordt, aan: krijgen ze elkaar of krijgen ze elkaar niet?
Sleutelscènes	Onmisbare scènes die het verhaal een bepaalde wending geven. Voorbeeld: Drie vrienden willen gezamenlijk op vakantie en zijn druk met de voorbereiding hiervan bezig. Plotseling krijgt een van de vrienden een fataal ongeluk. Door het ongeluk gaat het verhaal een andere kant op dan je zou denken. Voorbeeld 2: Bij een ogenschijnlijk goede relatie, zegt een van de partners dat hij of zij een ander heeft. Het verhaal krijgt daardoor een andere wending.
Plot	Einde van de film waarin alles duidelijk wordt
Shot-List	Cameralijst
INT.	is een binnen-opname
EXT.	is een buiten-opname
Continuïteit	Zorgen dat alles op tijd en op de juiste manier verloopt
Crew	Iedereen die niet in beeld is bij een film
Cast	Iedereen die wel in beeld is bij een film (acteurs en figuranten)
Synopsis	Een Synopsis is in het kort opgeschreven waar de film over gaat; bijv. voor een folder, om een producent of omroep te vinden en ze te interesseren in jouw film. Een Synopsis is bedoeld voor promotie-doeleinden van je filmplannen.
Castingbureau	Een soort uitzendbureau dat bemiddeld tussen film / televisiemakers en acteurs / figuranten
Quit-Claim	Verklaring van afstand van alle rechten op een bepaalde productie
Foto-film	Gefilmd Beeldverhaal Filmbeelden bestaande uit enkel stills, met vertel stem en toegevoegd ander geluid.
Cameravoering	Uitvoerige uitleg op site 1
Take	Eén opname met de camera / zie ook Take 111