

LESSEN *in het* DONKER

INFOPAKKET FILM voor secundair onderwijs



HET ANALYSEREN VAN BEELDEN EN FILM
INFOPAKKET VOOR TWEDE EN DERDE GRAAD
SECUNDAIR ONDERWIJS

Iedereen gaat wel eens naar de bioscoop... je kiest een leuke film uit, je gaat in de zaal zitten en geniet van een spannend, romantisch, griezelig verhaal... Anderhalf uur ontspanning. Maar hoe aandachtig kijk je naar een film? Weet je bijvoorbeeld achteraf welke muziek er gebruikt werd? Hoe de belangrijkste personages geïntroduceerd werden? Of er al dan niet haastig heen en weer geschakeld werd tussen verschillende camerastandpunten? Om maar te zwijgen van de belichting, de camerastandpunten, de kostuums, het decor, het geluid, etc. Allemaal dragen ze onbewust bij tot de totale filmervaring. Deze bundel wil leerlingen van het secundair onderwijs bewuster maken van deze verschillende facetten van de film.

Hoe kijken we naar een film? Welke informatie halen we uit beelden? Hoe kunnen we een film grondiger analyseren? Wat is het productieproces van een film? Wat doet een regisseur? Welke beslissingen moet je maken als je iets met een camera wil opnemen? Waarom worden er Oscars uitgereikt voor beste geluid van het jaar? Enz enz enz

Op al deze vragen vind je een antwoord in dit pakket:

Boeiende informatie, leuke weetjes en opdrachten voor in de klas!

Dit pakket kan een interessante aanvulling zijn op een filmbezoek maar kan ook los van een filmvisie gebruikt worden in een les rond het medium film.

Veel plezier ermee!

Heb je opmerkingen, vragen... aarzel dan niet om ons te contacteren!

LESSEN IN HET DONKER VZW
SINT-JAKOBSSTRAAT 36
8000 BRUGGE
T 050/34 91 93

info@lesseninhetdonker.be

www.lesseninhetdonker.be

Inhoud

Deel 1: Wat is film

<i>Intro: Het principe van de film</i>	4
<i>1. De Illusie van beweging.....</i>	5
Beeldmilieu	
<i>2. Woorden versus beelden.....</i>	11
<i>3. Het productieproces van een film.....</i>	13
<i>4. Filmgenres.....</i>	20
<i>5. Beleving van het 'film-kijken'</i>	21
<i>6. Drie methodes voor (de start van) een filmanalyse</i>	23
De 5 W-vragen	
De deelnemersbespreking	
De 10-vragen methode	

Deel 2: De parameters van film

<i>7. De verhalende elementen van de film.....</i>	28
Het scenario	
De scenariostructuur	
<i>8. De filmstijl: de parameters van de cinema</i>	32
De mise-en-scène	
De cinematografie	
De montage	
Het geluid	

Opmerking: 'regisseur' wordt telkens als mannelijk aangegeven maar er bestaan natuurlijk ook vrouwelijke regisseurs. Voor het gemak wordt telkens 'hij' gebruikt maar je mag dat eigenlijk lezen als 'hij/zij'.

DEEL EEN: WAT IS FILM

INTRO: HET PRINCIPE VAN DE FILM

EEN SPEELFILM¹

Een film bestaat eigenlijk niet uit bewegende beelden, maar uit allemaal kleine fotootjes. Het zijn er duizenden in totaal. Vierentwintig beeldjes per seconde. Onze ogen zien ze bij het afdraaien als bewegende beelden. Het ene fotootje vloeit over in het andere. Zouden het er minder dan zeventien per seconde zijn dan werden je ogen niet meer voor de gek gehouden en zou je afzonderlijke plaatjes zien. Als je meer dan 24 beeldjes per seconde opneemt, zie je achteraf die opname in vertraging of *slow motion*. Neem je minder op, dan krijg je versnelde beelden.

Een speelfilm van negentig minuten bestaat uit 2,5 kilometer film. Er loopt dus bijna zeventwintig meter film per minuut door de camera. Op precies dezelfde snelheid wordt de film later in de bioscoop afgedraaid. Even rekenen: 24 fotootjes per seconde, dat zijn 1440 foto's per minuut, en dus 129 600 per speelfilm van 90 minuten.

Filmprojectoren van 35mm naar digitaal:



16 mm projector



35 mm projector



digitale projector

¹ Uit 'Camera loopt... actie!' Bibi Dumon Tak

1. DE ILLUSIE VAN BEWEGING

Waarom wordt de wereld niet zwart, iedere keer als je met de ogen knippert? Omdat onze hersenen niet alles opnemen wat onze ogen waarnemen. In de 19^{de} eeuw verdiepen goochelaars, entrepreneurs en gerespecteerde natuurwetenschappers zich in het fenomeen optische illusie.

1826: DE THAUMATROOP VAN JOHN AYRTON PARIS



De thaumatroop is een schijf met aan beide zijden een andere afbeelding. Als de strakgedraaide touwtjes aan weerszijden werden losgelaten, vormden de twee losse afbeeldingen samen een afbeelding. Bijvoorbeeld een kooi op de ene kant en een vogel op de andere. Bij het rondtollen leek de vogel in de kooi te zitten.

1831: DE FENAKISTOSCOOP VAN DE BELG JOSEPH PLATEAU



De fenakistiscope (het woord betekent 'bedriegen' in het Grieks) is een schijf met 16 spleten en 16 lichtjes verschillende tekeningen. Om de beweging te zien, moet je de schijf voor een spiegel houden, met de tekeningen naar de spiegel gericht, de schijf hard laten ronddraaien en door de spleten kijken. Wat je dan ziet, is niets minder dan de eerste tekenfilm uit de geschiedenis.

1834: DE ZOÖTROOP VAN WILLIAM HORNER



De Zoötroop is eigenlijk een vereenvoudigde fenakistiscope. Je hebt geen spiegels meer nodig, en kijkt simpelweg door een gaatje van een cilinder die je laat draaien. Een erg populair speelgoed uit de 19^{de} eeuw!

28 DECEMBER 1895: EERSTE FILMVERTONING VOOR EEN BETALEND PUBLIEK.



"We dachten eerst dat het een flauwe grap was, tot we plots op het scherm een paard en een kar zagen naderen. Wat we te zien kregen was het leven op de straat. We bekeken het spektakel met open mond, met stomheid geslagen."

Zo reageerde één van de 33 toeschouwers die op 28 december 1895 de eerste openbare filmvoorstelling in Frankrijk bijwoonden. Een kaartje kostte 1,7 euro en het filmpje, gemaakt door de gebroeders Lumière, duurde 50 seconden.

Die eerste filmpjes waren gewoon beelden die men op straat gefilmd had: voorbijgangers, dieren... Vooral de beelden van de naderende trein had succes. Toen de trein dichterbij kwam op het scherm, gilden de toeschouwers het uit van de schrik. Ze dachten dat de trein vanuit het scherm over hen heen zou rijden. Ze geloofden dat wat ze zagen 'echt' was.

Dit filmpje kan je vandaag simpelweg bekijken op youtube : ["Lumière: L'arrivée d'un train à La Ciotat"](#)

Al deze uitvindingen, inclusief de film, zijn gebaseerd op het feit dat we stilstaande beelden als bewegend kunnen ervaren. Om cinema, film en televisieprogramma's in hun juiste context te interpreteren is het noodzakelijk om deze essentie van het medium te vatten, namelijk: cinema is illusie, de illusie van de beweging.

Wanneer we naar een film kijken, kijken we m.a.w. niet naar bewegende beelden, maar naar beelden die ons de illusie geven bewegend te zijn.

De volgende opdrachten zijn erop gericht 'de illusie van beweging' aanschouwelijk te maken voor de leerlingen.

OPDRACHT

Een flipboekje maken²

Nodig: tekenmateriaal + stevig papier



Het principe van film kunnen we laten zien door een strook film³ (van 8mm, 16mm of 35mm) te tonen en de leerlingen te laten zien dat het steeds kleine beeldjes zijn die iets van elkaar afwijken. Die strook wordt snel door de filmprojector gedraaid in de bioscoop en daardoor zien we de beeldjes bewegen. Deze suggestie van beweging, door het snel achter elkaar zien van iets verschillende beeldjes, wordt ook bereikt met een flipperboekje. Dit is een boekje met op elke bladzijde een tekening, waarbij elke tekening iets van de vorige afwijkt. Door de bladzijden met de duim snel voorbij te laten schieten, ontstaat beweging.

Laat dit zien aan de hand van een zelf gemaakt flipperboekje. Deel stroken stevig papier uit. Op dezelfde plaats op het papier maken de leerlingen een tekening, die steeds iets verschilt van de vorige tekening. Houdt het bij simpele onderwerpen die eenvoudig te tekenen zijn. Bijvoorbeeld een man die zijn hoed af zet, een konijn die een lange wortel opeet, een clown met balletjes, iemand die over een hek springt. Als de tekeningen (10 bijvoorbeeld) klaar zijn, nieten we de papierstroken aan elkaar vast en is het flipperboekje klaar. Als je het snel doorbladert, zie je de tekening in één vloeiende beweging.

Thaumatroop⁴



Ook een thaumatrop is leuk om zelf te maken: snij met een schaar een rond schijfje met diameter van ongeveer 7 cm uit stevig karton.

Op de ene zijde van het schijfje maak je een 'halve' tekening, bvb de rechterhelft van een gezicht. Op de andere kant van het karton teken je de linkerhelft van het gezicht, maar wel ondersteboven...! Nu maak je twee gaatjes in de rand van het schijfje, en daar maak je twee elastiekjes aan vast. Je doet het kartonnen schijfje snel om zijn as draaien en zo ontstaat het beeld van een volledig gezicht.

² Opdracht en afbeelding: zie website van het Vlaams instituut voor Animatiefilm: www.vivafilm.be

³ Als je ergens een filmstrook op de kop kan tikken bij een bioscoop in de buurt...

⁴ Afbeelding: Opdracht uit 'Geef je ogen en oren de kost' Een praktijkboek audiovisuele vorming voor het basisonderwijs (LOKV), Nederland.

Museum van cinema⁵

Tijdens deze opdracht gaan de leerlingen, verdeeld in groepen, stukjes van de ontstaansgeschiedenis van cinema naspeuren. Je geeft hen als leerkracht een of meerdere begrippen waarover ze op internet concrete informatie gaan opzoeken: tekst en beeldmateriaal. Via een korte presentatie in de klas worden de verschillende begrippen aan de andere groepjes voorgesteld. Hiervoor kunnen ze ook gebruik maken van een PowerPoint presentatie.

Dit zijn enkele belangrijke begrippen uit de filmgeschiedenis:

- Thaumatroop
- Zoötroop
- Camera Obscura
- Laterna Magica
- Fenakistiscoop
- Flipboekje
- Muybridge
- Lumière
- Edison

⁵ MAES STEVE, Uit tekstbundel bij '*Tu ne verras pas Verapaz*', een beeld&taal educatieproject

BEELDMILIEU⁶

Leerlingen staan er te weinig bij stil hoezeer wij in een beeldmilieu leven (een wereld waarin mensen omringd worden met representaties van de realiteit).

Met zijn schilderij, waarop een afbeelding van een pijp staat met de bekende tekst 'ceci n'est pas une pipe', schetste Magritte het verschil tussen een realiteit en een afbeelding van die realiteit. Het werk toont ook de verwarring tussen beiden. Wat we zien is uiteraard geen pijp, maar een afbeelding van een pijp. Door de tekst op het schilderij krijgen mensen in eerste instantie een paradox voorgeschoteld, een tegenstelling die door de dieperliggende betekenis opgeheven wordt.



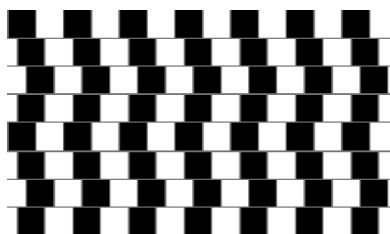
OPDRACHT

Muurcollage

Magritte indachtig kunnen de leerlingen tekeningen of foto's nemen van realiteiten. Op die afbeeldingen plaatsen ze een tekst: een gevoel dat de leerlingen hebben bij dit object (bv. Het woord 'verdriet' bij een afbeelding van een boom), een zogeheten negatie zoals Magritte dat deed bij zijn schilderij (bijv. dit is geen boom) of een creatieve herdefiniëring van een object (bijv. 'dit is een stoel', bij een afbeelding van een boom), ... De leerlingen maken met alle afbeeldingen een grote muurcollage op een zichtbare plaats op de school.

Tijdens de pauze nemen enkele leerlingen de reacties op: 'Wat betekent de muurcollage?', 'Wat wordt hier bedoeld?', 'Vind je dit werk mooi?' 'Waarom (niet)?' enz. Wijs je groep erop dat ze leerlingen van uiteenlopende richtingen en leeftijden aanspreken. Nadien worden de reacties in de klas besproken.

Planet Perplex



Er zijn alleen maar rechte lijnen in deze afbeelding, maar door de plaatsing van de zwarte en witte vlakken lijken de horizontale lijnen wel te golven.

Beelden zijn niet alleen slechts representaties van een realiteit: ze zijn bovendien multi-interpretabel. Op de site <http://www.planetperplex.com> vind je tal van prenten die er afhankelijk van hoe je ernaar kijkt en hoe je psyche functioneert, anders uitzien. Je kan met je leerlingen naar deze site surfen of de prenten zelf van de site downloaden en uitprinten. Wat zien de leerlingen in de beelden? Kan je er ook meerdere representaties van een realiteit in zien? Hoe komt dat, denk je? Wat vertelt ons dat over het realiteitsgehalte van beeldmateriaal?

⁶ MAES STEVE, Uit tekstbundel bij 'Tu ne verras pas Verapaz', een beeld&taal educatieproject

Dertig afbeeldingen?

Verdeel je groep in vier. De groepen trachten zo snel mogelijk dertig verschillende beelden te vinden in de klas. Wijs hen op het feit dat een beeld meer kan zijn dan een foto. Ook logo's op kledij, tekeningen, paspoorten, schaduwen, munten, geldbriefjes... kunnen alle representaties van de werkelijkheid zijn. De groepjes sorteren de gevonden beelden in door henzelf gekozen categorieën.

Heb je snel dertig beelden gevonden? Wat kan je daaruit besluiten? Verdeling in categorieën: Was het moeilijk? Hoe ben je tewerk gegaan? Waarom? Wat valt er op? Conclusies?

TIP

Aansluitend kan je de evolutie van het beeldmilieu duiden door met je leerlingen de verschillen na te gaan tussen bijvoorbeeld een winkel nu en vroeger. Daaruit komt vast en zeker naar voor dat vroeger de waren 'echt' getoond werden en dat geur en presentatie belangrijk waren, terwijl het nu verpakkingen en afbeeldingen zijn, die ons trachten 'te verleiden'. Bovendien weten we dat die afbeeldingen op de verpakkingen er enigszins 'anders' uitzien dan wat er uiteindelijk op ons bord komt. Denk hierbij maar aan de foto's op de verpakking van kant-en-klare maaltijden. Eigenlijk weten we dat die afbeeldingen de werkelijkheid niet weergeven. Laten we ons er toch door leiden? Beïnvloeden ze ons? Waarom (niet)?



2. WOORDEN VERSUS BEELDEN

Als je de leerlingen vraagt naar de verschillen tussen boek en film, krijg je antwoorden als: een boek lees je, een film bekijk je; bij het lezen van een boek kan je fantaseren hoe de personages en decors eruit zien; een boek lezen duurt weken, een film heb je op anderhalf uur gezien,...

En er zijn nog een aantal cruciale verschillen!

Elke lezer is een regisseur

Een boek bestaat uit letters, woorden, zinnen, soms een tekening... die iets verbeelden. Een film bestaat uit beelden en geluid.

Bij het lezen van een boek fantaseer je alle figuren en decors zelf, op basis van aanwijzingen, de beschrijvingen van de auteur.

Een film is één specifieke 'verbeelding', één mogelijke interpretatie van die aanwijzingen, nl. die van de scenarist en de filmregisseur.

Een filmmaker heeft geen tijd

Een scenarist en regisseur hebben, in tegenstelling tot een auteur, minder dan 2 uur de tijd om hun verhaal aan het publiek te vertellen. Bovendien moeten filmbeelden een bepaalde dynamiek, een zekere actie bevatten om onze aandacht vast te houden. Een filmverhaal moet onmiddellijk duidelijk zijn, terwijl je in een boek een passage kan herlezen. De lezer bepaalt zelf het tempo. Hij/ zij kan enkele dagen, weken, zelfs maanden over een boek doen.

Een schrijver kan zijn boek zo lijvig maken als hij wil. Hij kan allerlei details opnemen, uitwijdingen maken, lange beschrijvingen geven, gedachten van personages verwoorden...

Kortom, een schrijver heeft tijd en een uitgebreid instrumentarium om zijn verhaal te vertellen. Daar hebben de filmmakers geen tijd voor! In een film zit zelden een overbodig beeld. Elke persoon, plaats of handeling in de film heeft een bepaalde functie. Een film neemt je van bij het begin bij de hand om je zo snel mogelijk in het verhaal te betrekken.

Het belang van elke scène en elk beeld in een film

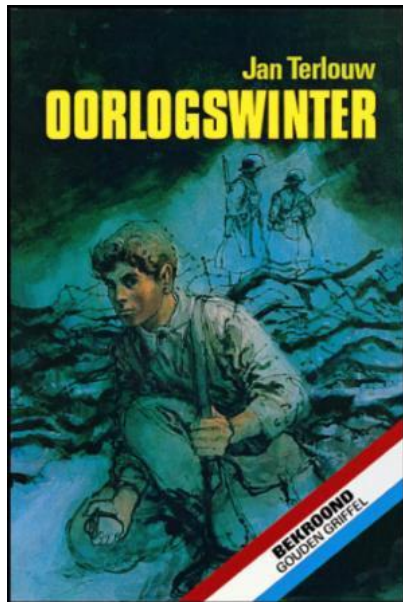
Het is belangrijk om te weten dat alle beelden in een film een betekenis hebben: elke actie, dialoog, handeling, gebeurtenis leidt ergens heen, geeft de kijker bepaalde informatie of verbindt een persoon of situatie aan een andere. De regisseur heeft maar weinig tijd om zijn verhaal te vertellen, dus zou het stom zijn om beelden of scènes toe te voegen die betekenisloos zijn. Het is dus belangrijk dat je als kijker alle beelden goed in je opneemt om het verhaal te kunnen volgen en te interpreteren.

Meer personages... meer acteurs

Vaak komen er in een boek meer personages voor dan in de film. Redenen voor dit verschil zijn: meer personages in de film wil ook zeggen dat er meer acteurs/ actrices nodig zijn, dus wordt de film duurder. De film zou ook heel lang gaan duren als al die personages aan bod moeten komen. En het filmverhaal zou te ingewikkeld worden.

Hoe zie je dat?

Het belangrijkste verschil is dat een boek zijn verhaal vertelt met woorden, en een film met beelden. Er zijn prachtige boeken geschreven over mensen die dingen denken, maar een film gaat bijna altijd over mensen die dingen *doen*. Een filmmaker moet namelijk laten zien wat er gebeurt, en gedachten kan je misschien wel lezen, maar je kan ze uiteraard nooit zien.



VRAGEN

- Wat zijn de grote verschillen tussen het schrijven van een boek en het maken van een film?
- Heb je al eens een boek gelezen waarvan je later de film zag? Wat waren de verschillen en wat vond je het best: de film of het boek? Waarom?
- Wat zou jij het liefst doen, een boek schrijven of een film maken?

Misschien zullen velen liever een film maken, omdat film een boeiender en populairder medium is, ze denken misschien ook meteen aan het werken met bekende acteurs, kortom aan het flitsende karakter van film. Het kan goed zijn hier even over uit te wijden en kort een schets te geven van het productieproces: hoeveel werk is er aan een film? Wie werkt er zoal aan mee? hoeveel geld kost het maken van een film? Hoe moeilijk is het om de eindstreep te halen?... We gaan hier op de volgende pagina's kort op in. Meer informatie vind je in ons infopakket voor lager onderwijs, te downloaden op onze website: <http://www.lesseninhetdonker.be>

3. HET PRODUCTIEPROCES

3.1. DE PREPRODUCTIE



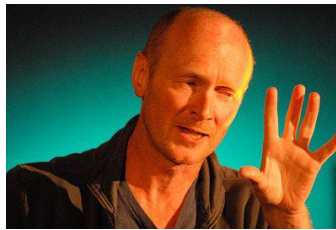
Tijdens deze fase, die maanden tot soms wel jaren kan duren, wordt het verhaal voor de film geschreven: **het scenario**.

De scenarist verzint het verhaal zelf of baseert zich op een boek, een theaterstuk, een biografie, een krantenartikel, soms zelfs een lied. In het scenario wordt alle informatie opgenomen die een regisseur later op de filmset nodig heeft: eerst en vooral de verhaallijn en daarbij ook een concrete omschrijving van de personages, het decor, de dialogen...

Bekende scenaristen:



Ted Elliott en Terry Rossio
(*Shrek*, *Pirates of the Caribbean*-films)



Paul Laverty
(vaste scenarist van Ken Loach)



Charlie Kaufman
(*Being John Malkovich*)

Voorbeeld van een stukje uit een scenario:

INT. APARTMENT, EIGHT AVE. -- CONTINUOUS

The door SMASHES OPEN, Gordon- gun drawn- takes in the scene. TWO DEAD MEN sitting at the kitchen table. They each have a HAND OF CARDS, as if in the middle of a game. ALL JOKERS. Gordon and Ramirez STARE at the CRUDE LEERS carved into their faces. Their DRIVERS LICENSES are pinned to their chests.

VOICE
Check the names.

GORDON
(checks licenses)
Patrick Harvey. Richard Dent...

RAMIREZ
Harvey Dent.

BATMAN
I need ten minutes with the scene
before your men contaminate it.

RAMIREZ
Us contaminate it? It's because of
you that these guys are dead in the
first place-

(Uit het scenario van *The Dark Knight*, geschreven door Jonathan Nolan, Christopher Nolan en David S. Goyer)

Als de scenarist klaar is met zijn scenario gaat hij op zoek naar **een regisseur** die het wil verfilmen en een producent die de financiering van de film op zich wil nemen. Scenarist en regisseur zijn soms dezelfde persoon.

Bekende producenten:



Walt Disney
(*Sneeuwitje, Dumbo, Bambi*)



Carlo Ponti
(*La Strada, Doktor Zhivago*)



Kathleen Kennedy
(*Schindler's List, The 6th Sense*)

De producent kan een bedrijf zijn, maar ook een persoon. Die investeert zijn geld in een film: als die veel volk trekt in de zalen, verdient hij aan de film, maar is de film een flop, dan is hij zijn geld kwijt. Een producent bekijkt op voorhand dus heel goed of het scenario en de regisseur goed zijn, of het een haalbaar project is en of de film volk zal trekken in de zalen.

Daarnaast neemt een producent ook de leiding op zich van de hele productie. Samen met de regisseur gaat hij tijdens de preproductie op zoek gaan naar de volledige filmploeg. Daarvoor krijgt hij hulp van **de productieleider**: die is de rechterhand van de regisseur en neemt heel wat praktisch werk op zich. Zo kan de regisseur zich zoveel mogelijk met het artistieke luik van de film bezig houden. Verder zijn er nog heel wat belangrijke mensen in **de filmploeg**: De cameraman, de geluidsman, de schminkster, de setdesigner, de decorbouwer, de acteurs, scriptgirl...

Voor het zoeken naar de acteurs wordt de hulp van **een castingbureau** ingeroepen: die mensen zijn bedreven in het zoeken naar de juiste acteur voor een rol. Soms worden acteurs gevraagd, maar meestal moeten acteurs deelnemen aan een auditie. Vaak zien ze tijdens de casting honderden tot duizenden mensen, tot ze de juiste persoon vinden. Een heel werk dus!

Verder moet ook gezocht worden naar de juiste filmlocaties, moeten de kleren voor de acteurs worden aangekocht of ontworpen, moet alle technisch materiaal worden voorzien, worden de weersvoorspellingen gevolgd, repeteren de acteurs voor hun rol...

Bekende regisseurs



Steven Spielberg



Erik Van Looy



Pedro Almodóvar

Storyboard Pitch TV Advertisement



Dit is een voorbeeld van een **storyboard**: de scène wordt gedetailleerd uitgetekend in overleg met de cameraman. Sommige regisseurs werken er nooit mee, anderen kunnen niet zonder. Meestal worden enkel die scènes uitgetekend, die erg duur zijn. Scènes met veel figuranten bijvoorbeeld, of met ingewikkelde speciale effecten.

3.2. DE PRODUCTIE



Tijdens de productie vinden **de opnamen** plaats. Vanaf dat moment kan je de werking van een film het best vergelijken met een fabriek op wieltjes. Er is een heel leger werknemers, dat niet enkel moeten werken, maar ook eten, drinken, parkeren, en dat bijna elke dag op een andere locatie.

Het is dan ook van groot belang dat iedereen grondig is voorbereid. Er mogen niet teveel zaken fout gaan, want de opnameperiode is relatief kort en alles **wat er die dagen gebeurt, kost handenvol geld** (iedereen moet betaald worden, er wordt gewerkt met kostbaar materiaal, etc.). Bovendien wat er die dagen gebeurt wordt vastgelegd voor de eeuwigheid. Een acteur die een slechte dag heeft, krijgt niet de kans om de scène op een andere dag over te doen.

Enkele filmploegen aan het werk:



The Dark Knight (2008)



The Duchess (2008)



21 (2008)

De opnameperiode van een film duurt gemiddeld **6 weken**: per week wordt er vijf dagen gewerkt. Dat zijn dus dertig draaidagen. Het zijn wel dagen van 12 uur werken per dag. In die dertig dagen moeten negentig minuten worden gefilmd: dat zijn drie minuten per dag. Makkelijk zou je denken, maar die drie minuten staan er direct op.

Neen, op de filmset rekenen ze om ongeveer **vijftien seconden 'screentijd' per uur** op te nemen. 'Screentijd' zijn de stukjes film die effectief gebruikt worden voor de film. Al de rest die wordt opgenomen zijn mislukte opnamen. Je moet rekenen dat sommige scènes wel vijf tot tien keer opnieuw worden gedaan, dus daar verlies je veel tijd mee.

Bovendien wordt een film opgenomen met één camera. Iedere keer als er in een film een ander standpunt getoond wordt, zijn er dus uren voorbijgegaan met het verplaatsen van de camera, de belichting, en verschillende stukken decor.

Hoewel acteurs vaak beweren dat filmen gelijkstaat met wachten, zijn de opnames een zeer **zenuwslopende periode**, niet enkel voor een regisseur maar ook voor de hele filmploeg.

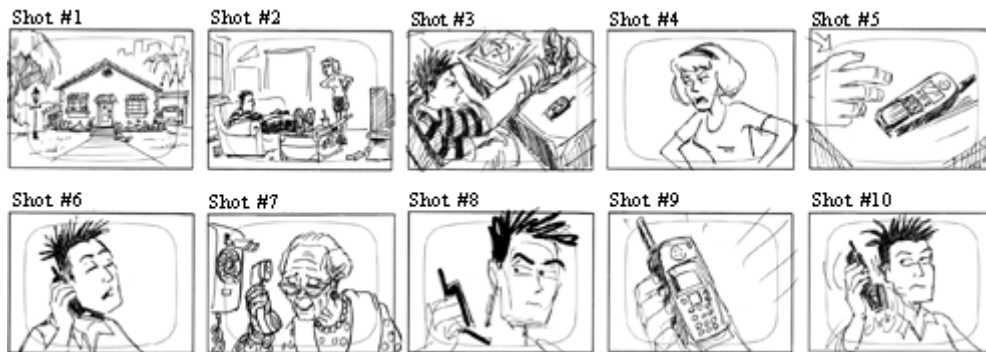
In de film '*La nuit américaine*' van François Truffaut wordt op een ludieke manier getoond hoe een speelfilm wordt gemaakt. Je volgt het reilen en zeilen achter de schermen en krijgt een goed beeld van wat er zoal op de set gebeurt. Op youtube vind je een [heerlijk fragment](#).

3.3. DE POSTPRODUCTIE



Ook na de opnamen is er nog een hele hoop werk. Nu heeft de regisseur van alle scènes opgenomen, maar uit al die opnames (rushes), moet nog een selectie gemaakt worden en in de juiste volgorde geplakt worden.

Tijd dus voor **de beeld- en geluidsmontage**. Dit proces is even belangrijk als de opnames zelf. Je mag dan wel mooie opnames hebben, als die slecht gemonteerd worden, krijg je een slechte film! De regisseur duikt dus in de montagestudio met de monteurs en dan start de postproductie, een proces van maanden...



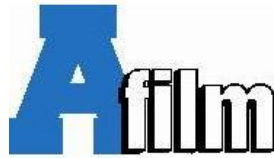
De monteur 'knijpt' de film in stukjes en plakt hem opnieuw aan elkaar volgens de aanduidingen van het scenario. Door de montage worden de beelden 'zinnol' met elkaar verbonden: ze gaan het verhaal vertellen, een idee uitdrukken. Saaie afzonderlijke beelden worden er tot een spannend, ontroerend of grappig geheel geknijpt.

Dit wordt pakkend geïllustreerd door het (Engelstalig) kort [filmpje](#) over het belang van goede montage.

Na de montage van de beelden moet ook het geluid worden gemonteerd. Het geluid wordt tijdens de opnames opgenomen, maar veel geluiden en dialogen moeten opnieuw gedaan worden (storende geluiden op de set, een mooie locatie met vreselijke akoestiek, etc.)

Voor dialogen moeten acteurs naar een geluidsstudio komen om hun tekst opnieuw in te lezen. Daarbij moeten de woorden precies passen met de lippen. Geluiden als voetstappen, lepeltjes in koffiekopjes, en krakende stoelen worden 'nagespeeld' in een geluidsstudio door zogenaamde 'foley-artists'. Alle andere geluiden (spectaculaire auto-ongelukken, landende ruimteschepen, vogeltjes die fluiten etc.) is de verantwoordelijkheid van de sound effects editor. Al deze geluiden worden (samen met de filmmuziek) tot een geheel gemixt door de geluidsmonteur.

Als de film af is, kan de film starten met zijn bioscoopcarrière. Maar het is niet de regisseur die de film in de cinema's brengt. Eens zijn film af is, wordt die aangekocht door een **filmdistributeur** die er de vertoningrechten voor betaalt aan de producent. Vanaf dan heeft de regisseur het niet meer voor het zeggen.



Logo's van enkele distributeurs

De distributeur zorgt voor **de promotie**: affiches, reclamespotjes op radio en tv, trailers –voorfilmpjes- voor de hoofdfilm in de bioscoop, persaadacht, etc. Er is meestal een première van de film waarop de filmploeg en de acteurs aanwezig zijn met veel bekende Vlamingen in de zaal. Ook zo'n feestelijke première heeft maar één doel: persaadacht!

En dan volgt de echte **filmrelease**: de dag waarop de film voor het eerst in de bioscoop komt voor het grote publiek... Dit is het spannendste moment voor de regisseur, producent en de hele filmploeg. Want de opkomst tijdens de eerste vertoning geeft meestal al een goed idee van wat de film in de zalen zal doen. Afhankelijk van het succes blijft die film dan enkele weken of enkele maanden in de zalen spelen.



Vaak wordt een film ook op **buitenlandse filmfestivals** vertoond. Daar zijn dan film distributeurs van andere landen aanwezig die bij het zien van een goede film de rechten kopen en die film dan in eigen land vertonen. Dat doen dus ook de Belgische distributeurs: zo kunnen wij films bekijken van over de hele wereld! Op de foto zie je de makers van de Britse film 'Hunger' tijdens de première op het festival van Cannes

Hoelang heeft dit hele proces nu geduurd? Gemiddeld mag je toch rekenen op een anderhalf jaar tussen het schrijven van het scenario en het uitbrengen van de film in de bioscoop. Maar dan gaat het hier over een gemiddelde commerciële film.

Voor Belgische filmmakers duurt het vaak veel langer: twee tot soms wel vijf jaar. Hier is het grootste probleem telkens het vinden van een genoeg geld. Vaak wordt beroep gedaan op de overheid, maar die heeft natuurlijk ook geen reuzenbudgetten... Daarom zie je in Belgische films ook zelden special effects, stunts, aliens of historische decors; er is gewoon geen geld voor.

Bijvoorbeeld: Zo nam het maken van de film 'Meisje' van Dorothée van den Berghe bijna vijf jaar in beslag. Voor het schrijven en herschrijven van het scenario alleen al was er twee jaar nodig. En ook het bijeenzoeken van het budget was een proces van lange adem. En je kan pas op zoek gaan naar geld als het scenario er is.

Wat kost het om een film te maken?

Het maken van een doorsnee Vlaamse film kost ongeveer 1,5 à 2,5 miljoen euro. Voor een Amerikaanse film mag je daar de komma's van tussen halen! Als het om een echt grote zomerfilm gaat, zijn de budgetten nog groter.

Een overzicht:

The Dark Knight	185 miljoen euro
Harry Potter and the Order of the Phoenix	150 miljoen euro
Mamma Mia!	52 miljoen euro
Slumdog Millionaire	15 miljoen euro
High School Musical 3 - Senior Year	11 miljoen euro
Loft	3 miljoen euro
Ben X	1,5 miljoen euro
Aanrijding in Moskou	0,75 miljoen euro

En wees er maar zeker van dat het vaak gebeurt dat een film flopt en na twee weken uit het bioscoopcircuit verdwijnt. Al dat werk voor niets want bijna niemand heeft de film gezien...?

Ja, maar heel veel films hebben nog een tweede en derde carrière: ze komen enkele maanden na de bioscooprelease op DVD in winkels en videotheken. Nog enkele maanden later kan je de film vinden op digitale tv-zenders en pay-per-view. Gemiddeld 2,5 jaar na de bioscooprelease komen films op de reguliere televisiezenders.

VRAGEN

- Wist je dat het maken van een film zoveel tijd en geld kost? En dat er zoveel mensen aan meewerken?
- Wie zijn tijdens het hele filmproces volgens jou de belangrijkste personen?

Jongeren denken vaak dat het de acteurs zijn, maar die zijn zeker niet de belangrijkste figuren in het filmproces, ook al komen ze op het voorplan te staan. Acteurs zijn 'de poppen' die door de regisseur 'gekneed' en 'geleid' worden. Een slechte regie kan dus slechte acteerprestaties opleveren... De drie belangrijkste figuren zijn eigenlijk: de scenarist –voor een goed script, de regisseur – voor goede opnamen en de producent voor het budget en de praktische organisatie...

4. FILMGENRES

Filmtheoreticus Ed Tan noemt film een 'emotiemachine': we gaan naar de film om emotioneel geraakt te worden. Het is niet toevallig dat filmgenres geassocieerd kunnen worden met de basisemotie die ze oproepen: de horrorfilm jaagt ons angst aan, de komedie doet ons lachen, het melodrama maakt ons verdrietig. Vaak baseren we de keuze van een film op de emotie die we willen beleven.

GENRES⁷

Er bestaan veel verschillende filmgenres. Elk genre heeft specifieke kenmerken. Hoe opvallender de kenmerken, des te duidelijker behoort een film tot een bepaald genre. Een kenmerk van politiefilms is bijvoorbeeld het oplossen van misdaden. Andere genrekenmerken zijn: de omgeving waar en de tijd waarin het verhaal zich afspeelt, voorwerpen, kledij, karaktereigenschappen van de hoofdpersonen, de opbouw van het verhaal... Aan de filmaffiche is ook vaak goed te zien over welk soort film het gaat.

Hier enkele eigenschappen van de verschillende filmgenres:

Avonturenfilm	Spannend, hoofdrolspelers moeten zich uit een noodsituatie redden, vechtpartijen, gevangen genomen worden, ontsnappen
Komedie	Grappig, humor, er gaat veel fout, de hoofdrolspelers komen in onmogelijke situaties terecht
Thriller	Spannend, eng, een onverwacht einde
Fantasy	Alles in de film (personages, decor, locaties, voorwerpen en verhaal) is fantasie
Western	Paarden, cowboys, indianen, helden, boeven, woeste landschappen, koeien, vechtpartijen
Gangsterfilm	Speelt meestal in de stad, pistolen, mooie vrouwen, stoere mannen, snelle auto's
Sciencefiction	Vindt plaats in de toekomst, buitenaardse wezens (aliens), onbestaande technische uitvindingen
Drama (liefdes-)	Hoofdrolspelers zijn verliefd, worden door andere personages of situaties belemmerd, het loopt vaak niet goed af.
Animatie	Personages en voorwerpen worden tot leven gebracht in fantasievolle omgevingen die niet echt bestaan (getekend, geschilderd, poppenanimatie, computeranimatie...).
Kinderfilm	Kinderen spelen de hoofdrol, verhaal en thematiek zijn op maat van kinderen.
Documentaire	Beeld geven van een politiek, wetenschappelijk, maatschappelijk of historisch onderwerp
Oorlogsfilm	gevechten en tactieken tijdens een oorlog een spelen overheersende rol
Roadmovie	de hoofdpersonen maken een reis gedurende de film
Actiefilm	de actiescènes zijn (meestal) belangrijker dan het verhaal

- Kan je bij elk genre een filmtitel geven?

⁷ Uit KLASSEFILM - Lesmateriaal 'Catch that girl', Nederlands Instituut voor Filmeducatie, 2003

5. BELEVING VAN HET 'FILM-KIJKEN'

Waarom kijken we naar films?

Wat doen we als we naar films kijken?

Hoe kijken we terug op een film?

Emoties ervaren

Betekeningen zoeken

Evalueren

'**Film is een emotiemachine**': Mensen gaan naar de film om emotioneel geraakt te worden. Daarbij speelt de keuze van het filmgenre een belangrijke rol.

Hierbij kan ook meteen gesteld worden dat die gevoelens niet alleen worden opgewekt door het verhaal, maar hoofdzakelijk door de stijl van de film: hoe werd het in beeld gebracht, welke muziek ondersteunde de beelden... kortom: door de stilistische elementen.

Daarnaast proberen we tijdens het bekijken van een film ook **een betekenis toe te kennen aan de film**. Naast het begrijpen en kunnen volgen van het verhaal gaan we als kijker vaak verder denken: wat is de moraal van het verhaal? Probeert de regisseur ons iets duidelijk te maken? Kan het gegeven in de film gelinkt worden aan een maatschappelijk fenomeen? Enzovoort.

En ten slotte gaan we een film ook **beoordelen**. De meningen over de kwaliteit van een film lopen vaak sterk uiteen. Dit komt omdat kijkers verschillende criteria gebruiken om de kwaliteit te evalueren. Grosso modo onderscheiden we **vier criteria**⁸:

1. Realisme

Een film is goed als hij in alle (of zoveel mogelijk aspecten) voor de kijker realistisch overkomt.

2. Plausibiliteit

Een film is goed als hij geloofwaardig overkomt. Geloofwaardigheid heeft ook te maken met het realiteitsgehalte van personages en gebeurtenissen: is het geloofwaardig dat A voor de derde keer gered wordt door B? De geloofwaardigheid is natuurlijk ook genregebonden: HOBBITS en andere creaturen zijn niet realistisch maar het hele verhaal van de 'The Lord of the Rings' komt wel geloofwaardig over.

3. Moraliteit

Een film is goed als hij morele waarden toont of aanprijst, die overeenstemmen met de morele waarden van de kijker. Voor vele kijkers is Tarantino's 'Pulp Fiction' een slechte film omdat hij 'gratis geweld' toont of aanprijst. De meeste films waarin geweld of seksualiteit expliciet aan bod komt, zetten kijkers aan om het moraliteitscriterium te gebruiken.

4. Artistischeiteit

Hier gaat het meer om het kunstzinnige van een film: is die goed in beeld gezet, goede muziek, bestaat er eenheid in de beelden en het verhaal... Ook op dat luik van een film gaan kijkers een oordeel geven.

⁸ TIM DESCHAUMES, 'De vorm, stijl en esthetiek van film'

VRAGEN

- Om welke reden ga je naar een film kijken?
- "Film is een emotiemachine" Wat zou dit willen zeggen? Kan je dit onderschrijven? Gaan mensen naar de film om op de een of andere manier geraakt te worden?
- Kan je volgende zin begrijpen: "Film is een betekenisemachine" Ga jij op zoek naar een betekenis achter het verhaal, een visie van de regisseur, een link naar een maatschappelijke situatie? Of ben je al tevreden als je het verhaal hebt begrepen?
- Wanneer is een film goed voor jou?
- Over welke elementen ben je kritisch als je naar een film kijkt? Heb jij eigen beoordelingscriteria?

Polsen naar interesseveld bij de leerlingen

Om te polsen naar de interesse van de leerlingen in film en genre kan het goed zijn te vragen welk genre film hen het meest boeit. Daarbij kan je ook vragen stellen over hun bioscoopbezoek. Dat geeft je als leerkracht meteen een idee van hun interesseveld en kennis rond het medium (leerlingen die enkel naar Amerikaanse kaskrakers gaan ter ontspanning zullen een kleinere basis filmkennis hebben dan leerlingen die wel eens een arthousebioscoop bezoeken).

Deze vragen kan je stellen voor je verder gaat met de filmanalyse.

- Welke filmgenres zie je het liefst? Waarom?
- Welke elementen uit dat genre spreken je het meest aan? (vb.: de actie, het geweld, de decors, kostuums, de emoties, de spanning, historische achtergrond...)
- Als je naar de bioscoop gaat, door wat laat je dan je filmkeuze bepalen? Weet je al op voorhand welke film je gaat bekijken of zie je dat wel op het moment zelf? Om welke redenen ga je zoal naar de film?
- Zie je voornamelijk Amerikaanse films of zie je ook wel eens een Europese? Welke films blijven dan het langst hangen?
- Praat je nog na als je een film hebt gezien in de bioscoop, met vrienden bijvoorbeeld?

Nog enkele algemene vragen ter aanvulling...

- Is film kunst?
- Waarom worden er films gemaakt?
- Wat is de relatie tussen film en het echte leven?
- Kan een film helpen ons eigen leven te begrijpen?
- Wat is het belang van film in ons leven?
- ...

6. METHODES VOOR (de start van) EEN FILMANALYSE

In dit hoofdstuk maken we kennis met enkele algemene methodes voor een filmanalyse in de les. Vaak zijn deze systemen op zich al voldoende om heel wat informatie, meningen en indrukken te verzamelen. Ze kunnen bovendien een aanleiding vormen voor een groepsdiscussie waarbij verder op een aantal items wordt ingegaan, volgens de inbreng van de leerlingen.

Maar deze methodieken kunnen ook dienen als een start, een uitgangspunt voor een verdere uitdieping en analyse van de film, van scènes, van de beeldtaal, camerawerk enzovoort. Voor het uitwerken van een gestructureerde filmanalyse kan je terecht in deel twee van deze bundel waar je nog veel meer informatie over het medium kan vinden dat handig te gebruiken is in de les.

1. DE 5W-VRAGEN

*'Film is suggestie, is meer tonen dan er te zien is'*⁹

Van bij het eerste beeld (generiek) worden de fundamenteën van de verhaallijn, de personages, de locatie, de sfeer en het genre van de film uitgetekend. Een geoefend kijker krijgt na enkele minuten enorm veel informatie en kan enigszins afleiden welke richting het verhaal uitgaat. Na een vijftiental minuten kan je meestal antwoord geven op de 5 W-vragen: wie, wat, waar, wanneer en waarom. Dat noemen we **de expositie** van een film.

Op zoek naar de wie-vraag zal je merken dat filmmakers het hoofdpersonage vaak en vanuit verschillende camerastandpunten in beeld brengen om de kijker snel met hem of haar vertrouwd te maken (identificatieproces). Uiteraard gaat het om standaardformules waarmee regisseurs naar believen experimenteren.

Hierbij worden alle essentiële elementen van een film aangehaald. Laat de leerlingen een antwoord zoeken op volgende vragen:

- Over **wie** gaat het verhaal?
- Over **wat** gaat het verhaal?
- **Waar** speelt het verhaal zich af?
- **Wanneer** speelt het verhaal zich af?
- **Waarom** krijgt het verhaal een plotse wending (of waardoor)?

Na het beantwoorden van deze vragen heb je de basis voor de verdere analyse. Je kan nu dieper ingaan op verschillende onderdelen van de film.

⁹ Uit een bundel bij de film *'Les enfants de l'amour'* - een educatief project van Wisper en Canon

2. DE DEELNEMERSBESPREKING: VIER ITEMS ALS UITGANGSPUNT¹⁰

Deze besprekingsvorm vereist van de leerkracht nauwelijks voorkennis. De leerkracht zal in deze bespreking enkel modereren; alles komt van de leerlingen. Het is wel belangrijk dat je als leerkracht de moderator blijft en je niet laat meeslepen in het debat. De deelnemersbespreking is een eenvoudige en doeltreffende methode om een film te benaderen.

Stap 1: de vier vragen

Bij deze methode is het de bedoeling een inventaris te maken van de emoties van de deelnemers. Wat vonden ze de meest beklievende momenten uit de film? Hebben ze vragen waar ze mee blijven zitten? En welke vormelijke aspecten zijn hen opgevallen? Kortom: het gaat om de eerste indrukken.

Als begeleider kan je voor deze opdracht vier grote papierstroken (flappen) maken of een bordmozaïek.

Op elke flap komt één van de volgende kernwoorden te staan:

Deze film maakt mij...

Beklijvende momenten...

Vorm...

Vragen...

De leerlingen krijgen de tijd om, als ze dat willen, hun bevindingen te noteren. Best is om de kernwoorden vooraf even te duiden.

Op de eerste flap kunnen ze de emoties kwijt die ze tijdens het kijken voelden. Dit kunnen inhoudelijke emoties zijn, maar ook gevoelens van appreciatie of depreciatie.

Op de tweede flap schrijven ze alle momenten die hen zijn bijgebleven, die hen het meest aangesproken of getroffen hebben...

De derde flap dient om alle voor hen opvallende aspecten te noteren over geluid, muziek, cameravoering, kleur, licht, acteerprestaties, generiek...

Bij het onderwerp 'vragen' formuleren de leerlingen zoveel mogelijk zaken die ze niet begrepen hebben. Vragen over inhoud, vragen aan de regisseur, vragen aan de personages, vragen aan de acteurs, etc.

Stap 2: de verwerking

Je hebt nu een volledige bespreking voor je: een staalkaart van wat er leeft in de groep rondom de film. De sleutelscènes, de emoties, enkele belangrijke vormelijke aspecten en de gestelde vragen zijn geïnventariseerd.

Je kan hier een verwerking aan koppelen: de leerlingen laten verduidelijken wat ze hebben opgeschreven, de andere leerlingen laten reageren... Bij het beantwoorden van de vragen kan je de leerlingen zelf naar oplossingen laten zoeken. Zorg als moderator dat de leerlingen zoveel mogelijk zorgen voor de inbreng en dat ze ook dicht op het onderwerp en de film blijven.

¹⁰ Uit een bundel bij de film 'Les enfants de l'amour' - een educatief project van Wisper en Canon

Stap 3: onopgeloste vragen en terugkoppeling

Wellicht zijn er enkele vragen die de groep niet kan oplossen. Misschien zijn het vragen die alleen de makers kunnen beantwoorden, misschien zijn het vragen die niemand kan oplossen. Film is en blijft een illusie. Sommige vragen zullen en moeten mysteries blijven. Film is ook een beetje magie.

Tijdens de terugkoppeling kan je ook verbinding maken tussen vorm en inhoud. Was het toeval dat juist die scènes het meest zijn bijgebleven? Waren er speciale aspecten (geluid, kleur, decor, muziek, cameravoering...) die de inhoud versterkten? Het kan handig zijn hier fragmenten te tonen uit de film indien je over die mogelijkheid beschikt.

3. DE 10-VRAGEN-METHODE¹¹

In deze methode worden de twee vorige opdrachten als het ware samengevoegd maar neem je als begeleider meer initiatief via het stellen van concrete vragen en subvragen. Daarbij worden enkele elementen uit de film heel gericht geanalyseerd en uitgediept.

'Kijken is een selectief proces'

Het is niet alleen zo dat verschillende mensen dezelfde film anders waarderen, ze hebben zelfs andere dingen gezien. Terwijl de film draait, is onze aandacht niet altijd even sterk. Sommige beelden nemen we duidelijk op, prenten we in en 'verwerken' we uitgebreid. Andere beelden dringen nauwelijks tot ons door, zodat we ze ons nadien niet kunnen herinneren. De geconcentreerde kijker is in staat om de belangrijkste beelden te selecteren en er de essentiële informatie uit te halen.

Enkele vragen bij het citaat 'kijken is een selectief proces':

- Wat wil dit citaat precies zeggen?
- Kan je dit citaat onderschrijven?
- Waardoor wordt je zoal beïnvloed tijdens het kijken naar een film?

(dit kunnen directe storende of kleine factoren zijn als lawaai in de buurt, vermoeidheid, verveling... of indirecte factoren: sociaal-culturele achtergrond, waardepatroon, interesses...)

- Kan je het begrijpen dat iemand een film die jij fantastisch vond helemaal de grond in boort? Waardoor komt dit volgens jou?

De 10-vragen-methode speelt hier op in. Er worden 10 vragen (inhouds-, vorm-, thema- en detailvragen) aan de groep voorgelegd. Samen trachten de leerlingen zich de shots, scènes en details weer voor de geest te halen. Deze methode traint het geconcentreerd kijken. Via tal van subvragen groeit dit concept uit tot een heuse filmverwerking, die makkelijk te begeleiden is en in een korte tijdsspanne afgewerkt kan worden.

¹¹ Uit een bundel bij de film 'Les enfants de l'amour' - een educatief project van Wisper en Canon

Deze vragen zijn verschillend van film tot film maar kunnen herleid worden tot algemene vragen:

Het is goed telkens een algemene vraag te stellen en daar dan een aantal subvragen aan toe te voegen. Hier enkele vragen op een rijtje als voorbeeld. Afhankelijk van de film die je zag met de groep, kan je de vragen aanpassen! Ook is het verrijkend om aan het eind enkele van de scènes opnieuw te tonen.

- Beschrijf de openingsscène van de film. Wat is er te zien?
- Hoe wordt het hoofdpersonage aan de kijker voorgesteld? Som enkele karaktertrekken op van die persoon. Welke personen spelen nog een belangrijke rol in de film? Kan je voor elk van hen drie typische karaktertrekken geven? Verandert het karakter van sommige personages?
- Er zijn enkele cruciale scènes in de film, kan je ze opnoemen? Wat gebeurt er in die scènes? Welke invloed hebben die scènes op het verdere verloop van het verhaal?
- Hoe brengt de camera de personages in beeld? Zie je vaak een close-up? Wat wil de cameraman daarmee bereiken? Wat is het belang van camerastandpunten?
- In welke gemoedstoestand bevindt het hoofdpersonage zich? Waardoor kan je dat verklaren? Heeft dat een invloed op de andere personages? Hoe gaat hij/zij daar zelf mee om?
- Heb je op de montage gelet? Waren er tijdsprongen in het verhaal? Flashbacks, flash-forwards? Maakte de regisseur vooral gebruik van lange of korte shots?
- Hoe klinkt de muziek? Welke invloed heeft dit op de beelden? Vond je de muziek goed? Stel je de film voor zonder muziek, hoe zou die dan overkomen?
- Wil de regisseur de kijker een boodschap doorgeven met zijn film volgens jou? Welke?
- Beschrijf de laatste scène van de film nauwkeurig. Wat gebeurt er? Hoe eindigt de film? Kon je dat voorspellen? Vind je dit een goed of een slecht einde? Is het een goed einde voor het verhaal en de personages? Vond je dat het einde de film beter of slechter maakte?
- Welk genre film is dit volgens jou? Kan je enkele genrekenmerken opsommen? Welke elementen uit de mise-en-scène zijn bepalend voor dit genre?

Deze methodiek kan gebruikt worden als start van een verdere filmanalyse waarbij je materiaal uit deel twee gebruikt om een aantal begrippen toe te lichten.

Je kan natuurlijk ook eerst deel twee overlopen in de klas en deze 10-vragen methode achteraf hanteren. Je bepaalt uiteraard zelf hoeveel theorie je eraan koppelt. Het kan ook nuttig zijn de leerlingen zelf te laten 'raden' naar betekenissen en inhoud van een aantal begrippen (met betrekking tot het filmtechnische bijvoorbeeld).

DEEL TWEE: DE PARAMETERS VAN FILM

In dit deel wordt dieper ingegaan op de filmvorm en de filmstijl. In enkele hoofdstukken beschrijven we een aantal cruciale elementen die bijdragen tot een goed filmresultaat. Het zijn elementen die je bewust of onbewust in je opneemt tijdens het kijken naar een film.

In elk hoofdstuk zijn een aantal aangepaste vragen of opdrachten terug te vinden...

De filmvorm is een globaal systeem van relaties die de kijker ziet tussen narratieve en stilistische elementen.

Narratieve elementen hebben betrekking op de ontwikkeling van het verhaal. **Stilistische elementen** hebben betrekking op de filmstijl (=technisch proces: camerawerk, mise-en-scène, montage en geluid).



Bijvoorbeeld¹²:

Als we naar *'Psycho'* kijken merken we verschillende narratieve elementen op: een vrouw steelt geld van haar werkgever; ze slaat op de vlucht; ze komt aan in een motel en ontmoet een vreemde jongeman, Norman Bates; ze wordt ogenschijnlijk vermoord door diens moeder; vrienden van de vermoorde vrouw treffen in het huis naast het motel het lijk van Bates' moeder aan; Bates wordt gearresteerd.

Daarnaast merken we stilistische elementen op: de manier waarop de camera binnenkijkt in het appartement, de mise-en-scène in de kamer van Bates vol opgezette vogels; de snelle opeenvolging van shots in de douchescène en het gebruik van muziek. Je kan de beroemde douchescène uit *Psycho* trouwens [hier](#) herontdekken!

Omdat ons brein ingesteld is op het creëren van eenheid, zoeken we ook naar verbanden tussen de narratieve en stilistische elementen. De camera filmt vanuit kikkerperspectief als het personage zich klein voelt, eenzelfde motief in de muziek dat altijd terugkomt als een personage zich eenzaam voelt, donkere en grijze kleuren in het decor als het personage zich ongelukkig voelt, vlotte montage tijdens spannende achtervolgingen, etc.

¹² TIM DESCHAUMES, *'De vorm, stijl en esthetiek van film'*

7. DE VERHALENDE ELEMENTEN VAN DE FILM

1. HET SCENARIO



Mensen hebben altijd al de onweerstaanbare drang gehad om verhalen te vertellen. Blijkbaar is dat onze favoriete manier om structuur te geven aan de wereld. Het gros van de bioscoopfilms vertelt ook verhalen; slechts een kleine minderheid van de filmproducties doet dat niet (documentaires of sommige experimentele films).

Een film wordt gemaakt met acteurs, met een camera. Er wordt muziek en dialoog opgenomen. Later is er de montage, maar voordat men kan beginnen filmen, moet men weten wat men als eindresultaat wil bereiken. Wat gaan we de kijkers vertellen en hoe gaan we dat doen? Dat moet worden opgeschreven, in de vorm van een scenario. Het is geen eenvoudige klus, maar specialistenwerk. Het wordt geschreven door **scenaristen**... DE BASIS VOOR EEN GOEDE FILM IS EEN GOED SCENARIO (op pg 13 is een stukje uit een scenario terug te vinden ter illustratie).

1.1. Wat zit er allemaal in een scenario

Het verhaal

Je vertrekt van een idee. Daar maak je een verhaal mee. Dat is een verloop van gebeurtenissen, die de kijker kunnen blijven boeien. Eerst heb je een set-up, een soort van kennismaking. De kijker komt te weten wie wie is, en waar en wanneer het verhaal zich afspeelt. Dan gebeurt er iets, iets ongewoons, dat het verhaal 'aansteekt', zoals je de lont van een kruitvat aansteekt. Via allerlei omwegen, of soms ook regelrecht, leidt het verhaal dan naar een ontknoping. Je hebt dus in elk verhaal een begin, een midden en een einde. Bijna elk scenario volgt deze structuur.

De personages

Een personage is méér dan een figuur met een naam. Zo'n personage heeft ook een geschiedenis, heeft redenen om te doen wat hij of zij doet, en niet iets anders. De personages zijn de motor van het verhaal. Een personage moet "af" zijn, net op een echte mens lijken. De kijker moet het doen en laten van een personage kunnen begrijpen.

Gebeurtenissen en sequensen

Je moet uit het hele verhaal belangrijke elementen selecteren die je in de film wilt verwerken: kiezen wat je gaat uitwerken en andere dingen weglaten. Hierbij wordt gekozen voor gebeurtenissen die het verhaal vooruit helpen. De rest wordt overgeslagen, anders wordt de film te saai. Je deelt de film op in sequensen. Een sequens is een eenheid van actie, personages, plaats en tijd. Of "er gebeurt op een bepaald moment ergens iets."

Eens het scenario in grote lijnen is uitgeschreven, moet je ook gaan bepalen hoe je de gebeurtenissen in beeld gaat brengen. Aanwijzingen over het decor, kledij, bestaande songs die je gaat gebruiken, wat de personages doen en zeggen, dat staat allemaal in het scenario.

1.2. De scenariostructuur

Het verhaal voor een film is een reeks van gebeurtenissen die zich voordoen in ruimte en tijd volgens het principe van oorzaak en gevolg. Vandaar ook de vijf W-vragen als basis van een filmanalyse (zie opdracht eerder in deze bundel): wie, wat, waar, wanneer en waarom...? Deze elementen vormen de basis van een verhaal en zijn er ook altijd in aanwezig. Zoals al werd vermeld moet de scenarist selectief zijn in de informatie die hij de kijker geeft en de gebeurtenissen die er te zien zijn.

1.2.1. Tijdsprongen

De scenarist maakt gebruik van tijdsprongen. Zo'n sprong in de tijd kan natuurlijk niet in werkelijkheid. Het kan wel in een droom, in de film, of in een boek. Dan lees je "twee weken later...". In de beginjaren van de film deden de filmmakers het ook zo: ze filmde een tekstplaatje waarop geschreven stond: 'twee weken later'.

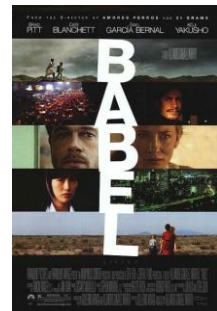
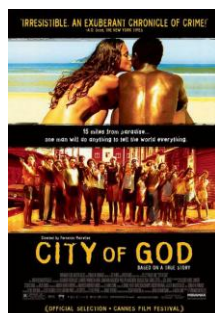
Maar stilaan raakte het publiek gewoon aan tijdsprongen. Het werd minder en minder nodig om zulke tekstplaatjes (of tussentitels) te gebruiken, en nu zie je ze bijna niet meer. Filmmakers vonden andere middelen uit om een tijdsprong duidelijk te maken. Ze filmde neerwarrelende kalenderblaadjes. Of ze lieten een zomerlandschap volgen door een winterlandschap.

Vandaag zijn de kijkers zo gewoon dat er gesprongen wordt in de tijd, dat er geen speciale verwittigingen meer nodig zijn. In *Slumdog Millionaire* van Danny Boyle bijvoorbeeld wordt er zonder probleem heen en weer gesprongen naar heden, verleden en toekomst, maar we blijven steeds begrijpen wat er aan de hand is.

De twee klassieke tijdsprongen zijn **flashback** (een sprong terug in de tijd) en **flash forward** (een sprong vooruit in de tijd). Flashbacks komen regelmatig voor, bijvoorbeeld in dit stukje uit [Friends](#). De Flash forward is zeldzamer. De film *'Eternal Sunshine of the Spotless Mind'* begint met een flash forward, al heb je dat pas op het einde van de film door, als je de beelden voor een tweede keer ziet.

Een extreem voorbeeld waarin tijdsprongen voorkomen is in de film *'Memento'*: daarin wordt het verhaal volledig van achter naar voor verteld. Tijdens het kijken naar de film zal je als kijker proberen het verhaal chronologisch te reconstrueren.

Andere films waar de chronologie van het verhaal doorheen werd gehaald:



- Kan je ook een paar voorbeelden opnoemen?

1.2.2. De duur

Ook de duur van de gebeurtenissen is belangrijk. Om te beginnen worden enkel de gebeurtenissen in beeld gebracht die belangrijk zijn voor de kijker en bepaalde informatie geven. Daarbij gaat de kijker dan verbanden leggen tussen de gebeurtenissen. Bv. Een man komt uit zijn huis en stapt in de auto, even later zien we hem in een andere stad waar hij een restaurant binnengaat en een afspraak heeft met een vrouw. Als kijker weet je dat hij in tussentijd met de auto naar die locatie is gereden, daar ergens zijn auto heeft geparkeerd en dan naar zijn afspraak is gegaan. Het is niet nodig om alles te tonen. In films worden dus alle onbelangrijke gebeurtenissen weg gefilterd.

Zo kan je een film bekijken die anderhalf uur duurt maar waarin het hele leven van een persoon wordt verteld.

De duur van de film (de tijd die je nodig hebt om een film te bekijken, meestal 1,5 à 2u) is bijna nooit gelijk aan de duur van de gebeurtenissen in de film.

1.2.3. Dosering van informatie

Een goede dosering en timing in het geven van informatie is de basis voor een sterk verhaal. De regisseur kan de kijkers onbewust manipuleren. Hij kan bepalen **hoeveel** of **hoe weinig** informatie hij de kijker meegeeft, hij kan beslissen **wanneer** hij bepaalde informatie meegeeft om daarmee specifieke effecten te bereiken: nieuwsgierigheid, spanning, verrassing...

De regel is dat je als kijker het hoofdpersonage moet begrijpen, dat je moet snappen waarom hij of zij bepaalde handelingen doet. Als dat niet het geval is, heb je te weinig informatie gekregen. Dan bestaat het gevaar dat je niet meer kan volgen en je afhaakt. Maar als je teveel informatie krijgt, wordt de film dan weer ontzettend voorspelbaar en ook dan zal je afhaken.

Hoeveel informatie wordt prijsgegeven hangt ook af van het filmgenre.

Detective

Typisch voor het detectivegenre is dat het verhaal de informatie over de misdaad achterhoudt. Zo ontstaan er hiaten met betrekking tot het motief of de identiteit van de misdadiger. Cruciaal is dat de kijker niet meer weet dan de detective: hij beschikt over dezelfde, beperkte informatie en denkt mee met de detective... wat is er gebeurd en welke bewijzen of aanwijzingen heb je?

Thriller

In een thriller krijgt de kijker vaak meer informatie dan de personages in de film: dan wordt een spanning gecreëerd. Hitchcock legde er altijd de nadruk op dat suspense afhankelijk is van de kennis van de kijker. Hij heeft daar een duidelijk voorbeeld van:

Stel: twee mensen hebben een eenvoudige conversatie aan tafel. Laten we veronderstellen dat er een bom onder de tafel ligt. Er gebeurt een hele tijd niets bijzonders en plots: BOEM!!! Een ontploffing. *Het publiek is verrast, maar voor de ontploffing heeft het een doodgewone scène gezien.*

Laten we er nu suspense van maken: de bom ligt onder de tafel en het publiek weet dat (omdat ze bijvoorbeeld zagen hoe iemand de bom daar plaatste). Het publiek weet dat de bom zal ontploffen om één uur en het is kwart voor één. Er is een klok zichtbaar in

beeld. Plots wordt de scène veel interessanter, want het publiek gaat eraan deelnemen. Het publiek wil de personages op het scherm waarschuwen: "Je moet niet spreken over zulke onbelangrijke dingen, er ligt een bom onder de tafel, en ze zal dadelijk ontploffen." In het eerste geval hebben we het publiek 15 seconden verrassing geboden: op het moment van de ontploffing. *In het tweede geval hebben we hen 15 minuten **suspense** geboden.*

Melodrama

Bij het melodrama nemen emoties een belangrijker plaats in dan bij de detective. Om de kijker een zicht te geven op het emotionele leven van alle personages, is de structuur op dat vlak helemaal anders. Het geven van informatie is eerder onbeperkt. Door het krijgen van veel informatie, lukt het de kijker beter een duidelijk beeld te krijgen van de verschillende personages en hun relaties onderling. Dit gebeurt dan ook meer om bij de kijker emoties los te maken zodat de kijker empathie of medelijden voelt voor het personage.

VRAGEN

Het is belangrijk dat de leerlingen de functie van het scenario in het hele productieproces kunnen omschrijven en ook het belang begrijpen van een goed scenario.

- Wanneer wordt het scenario geschreven en door wie?
- Wat is er zoal belangrijk bij het schrijven van een scenario?
- Hoe belangrijk zijn de personages voor het verhaal en hoe moeten ze worden voorgesteld?
- Wie maakt zoal gebruik van het scenario?
- Hoe belangrijk is het scenario voor de film?
- Wat is een flashback en flash forward? Waarom worden ze gebruikt?
- Er wordt gezegd: "een goede dosering in het prijsgeven van informatie in de film is de basis van een sterk verhaal." Waarom?

Om de vraag concreter te maken kan je volgende vraag toevoegen: Stel, je kijkt naar een thriller, geef je er dan de voorkeur aan meteen te weten welke richting het verhaal zal uitgaan en wat er zal gebeuren, of leef je liever in spanning mee met het personage zonder te weten waar het verhaal naartoe gaat?

Indien je met de leerlingen een film hebt bekeken:

- Wie heeft het scenario voor de film geschreven?
- Hoelang duurde de film (tijd die je ernaar keek) en over welke tijdsspanne liep het verhaal?
- Werden er veel gebeurtenissen weggelaten?
- Werden er veel tijdsprongen gemaakt? Zag je een flashback of flash forward?

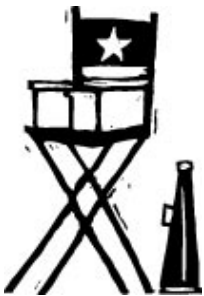
8. FILMSTIJL – DE PARAMETERS VAN CINEMA

De parameters van cinema zijn de vormelijke middelen waarover een filmmaker beschikt om het beeldmateriaal zodanig te beïnvloeden dat het bepaalde effecten veroorzaakt bij de kijker.

Filmstijl is de wijze waarop een filmmaker volgende parameters hanteert tijdens het maken van een film: de mise-en-scène, de cinematografie, de montage en het geluid.

Deze parameters bepalen hoe we als kijker een film waarnemen, verwerken en beoordelen: niet enkel de acteurs of het verhaal zijn belangrijk, maar wel de manier waarop die acteurs en het verhaal in het kader van de parameters werden geplaatst.

1. DE MISE-EN-SCÈNE



Eenvoudig gezegd is dat 'alles wat voor de camera staat'. Concreet gaat het over alles wat te maken heeft met:

1. De setting;
2. De kostumering en make-up;
3. De belichting;
4. De personages in het filmkader

De regisseur voert hier een strenge controle over en drukt zijn stempel op de mise-en-scène. (natuurlijk in nauwe samenwerking met andere mensen van de filmploeg)

Bij alle elementen van de mise-en-scène kort wat uitleg:

1.1. De setting (de locatie waar gefilmd wordt)

De setting kan een bestaande plaats zijn, maar kan ook volledig geconstrueerd worden, bijvoorbeeld in een studio. Settings hoeven niet altijd op ware grootte gemaakt te worden: veel sciencefictionfilms bijvoorbeeld, maken gebruik van miniatuursettings. Settings worden ook meer en meer digitaal opgetrokken (bv. Jurassic Park, Star Wars, Lord of the Rings...)

In een setting krijgen sommige rekwisieten (of props) vaak een belangrijke narratieve betekenis. Het speelt dan een actieve rol in het verhaal. Als het verschillende functies opneemt in het verhaal dan wordt het een beeldmotief. (Bijvoorbeeld: In 'Psycho': het douchegordijn waarachter Marions moordenaar opduikt, wordt later door Norman Bates gebruikt om haar lichaam in te wikkelen.)



Moulin Rouge (Baz Luhrmann)

1.2. De kostumering en make-up

De mogelijkheden zijn eindeloos. Kostuums worden nieuw 'uitgevonden', of ze worden geïnspireerd door de realiteit, door een periode in de geschiedenis. Ze kunnen eenvoudig of ingewikkeld zijn. Ze moeten in elk geval functioneel zijn. Hierbij kan het een of het ander aspect benadrukt worden om een betekenis te versterken (bv. Een arme die extreem sjofel gekleed gaat, een verwijfde man die extra geschminkt wordt). Ook gelaatstint speelt een rol (bv. Fris en bleek, versus getaand en gegroefd).



Sweeney Todd (Tim Burton)

1.3. De belichting

De belichting doet veel meer dan de kijker een goed zicht op de actie geven. Net zoals verschillende soorten camerabeweging de blik van de kijker naar een aspect van het beeld loodsen, kan belichting onze aandacht sturen. Belichting heeft nog andere functies: sfeerscheppen, zaken die niet aanwezig zijn suggereren, zaken die wel aanwezig zijn verdoezelen, etc. Daarbij spelen vier kenmerken van de belichting een belangrijke rol:



Laberinto del fauno (Guillermo del Toro)

- De kwaliteit van de belichting (de intensiteit van de lichtbron)
- De richting van de belichting (de weg die het licht aflegt van zijn bron naar het object dat het verlicht)
- De bron van de belichting (er bestaan heel veel soorten kunstmatige lichtbronnen, maar ook de zon als natuurlijke lichtbron wordt vaak gebruikt)
- De kleur van de belichting (er wordt maar zelden gewerkt met puur wit licht, dat koud en kil overkomt. Meestal gebruikt men verschillende kleurenfilters).

1.4. Het acteerwerk (dialogo, expressie en beweging)

De regisseur bepaalt het gedrag van de acteurs. Alvorens de opnamen worden gemaakt, repeteert de regisseur alle scènes met de acteurs. Acteerprestaties hoeven niet echt beoordeeld te worden op hun realisme maar meer op hun geloofwaardigheid in de context. Ken Loach bijvoorbeeld heeft een bijzondere manier van werken. Hij werkt voornamelijk met amateurs. Hij laat ze vaak zelf improviseren. En hij laat ze ook nooit op voorhand het hele scenario lezen. Zo blijven zijn acteurs naturel en spontaan. Andere regisseurs willen dan juist het tegenovergestelde: de acteurs moeten goed voorbereid naar de set komen, het scenario helemaal kennen en de tekst letterlijk uit het hoofd leren. Zo creëer je zeer verschillende acteerprestaties en merk je ook hoe belangrijk de rol van de regisseur hierbij is.

Beeldmotieven

In een sterke film heeft alles met alles te maken. Elementen uit de mise-en-scène geven de kijker informatie die onze verwachtingen stuurt. Bijvoorbeeld: Als je een pistool ziet, verwacht je dat die vroeg of laat zal afgaan (wat meestal ook het geval is).

Sommige regisseurs creëren beeldmotieven die in de film regelmatig terugkeren en iets vertellen over wat er zal gebeuren. Terugkerende elementen in setting, licht, personages, rekwisieten, kledij, kunnen zulke thema's of motieven vormen in de film. Ze structureren mee wat er gebeurt, of bieden herkenningspunten. Als we onderwater-beelden zien tijdens de film 'Jaws', weten we dat de haai in de buurt is en er gevaar op komst is. Dit beeldmotief wordt nog versterkt door het beroemdste leidmotief in de geschiedenis van de filmmuziek.

De trailer van 'Jaws', met verschillende voorbeelden van dit beeldmotief, vind je [hier](#).

VRAGEN

- Sta je erbij stil dat je al die factoren in je opneemt tijdens het bekijken van een film? Let je daar echt op als je naar een film kijkt of neem je het eerder onbewust in je op?
(setting, kostumering/ make-up, verlichting, acteerwerk en ook de beeldmotieven...)
- Denk je dat deze elementen bepalend zijn voor jouw oordeel over de film? Leg uit!
- Kan je omschrijven wat beeldmotieven zijn? Geef enkele voorbeelden (indien je een film zag met de klas).
- Wat is een acteur/ actrice? Welke rol speelt die in een film?
- Wat zou de reden kunnen zijn om acteur/ actrice te worden?
- Kan een acteur zichzelf spelen?
- Zijn de emoties van een acteur echt?
- Als de film door andere acteurs gespeeld zou worden, zou dat een verschil uitmaken?

2. DE CINEMATOGRAFIE



De regisseur controleert niet alleen **wat** er wordt gefilmd (mise-en-scène) maar ook **hoe** er wordt gefilmd: de cinematografie of het camerawerk. Ook daarover valt heel wat te zeggen...

In feite is het de camera die de film maakt. Wat de camera ziet, zien wij...

De regisseur en cameraman bespreken op voorhand hoe alles gefilmd zal worden, met welk technisch materiaal, welke lenzen, welke filmsoort... We bespreken de belangrijkste eigenschappen.

2.1. Het soort film (filmmateriaal)

De kwaliteit van de filmrol waarop wordt gedraaid is van groot belang. Daarbij kan een regisseur ook bepalen of hij op kleurfilm of zwart-wit film wil draaien. Het gebeurt nog maar zelden dat er op zwart-wit film wordt gedraaid, maar het heeft nog steeds een apart karakter en een artistieke uitstraling.



Het belang van het soort film je kiest wordt perfect geïllustreerd door de film 'Kill Bill' van Quentin Tarantino. De regisseur gebruikt voor bijna elk hoofdstuk een ander soort film. Zo zijn de flashbacks van het huwelijk in zwart-wit; als The Bride les krijgt van de oude vechtmeester wordt dan weer een soort film gebruikt, die doet denken aan goedkope gevechtsfilms uit de jaren '70.

VRAGEN

- Zie je graag zwart-witfilms? Waarom?
- Worden er nu nog gemaakt? Kan je een voorbeeld geven?
- Wat zijn de verschillen tussen een z/w film en een kleurenfilm in de manier waarop ze visueel overkomen op de kijker?

2.2. De bewegingsnelheid

Er werd al vermeld dat film wordt opgenomen aan 24 beelden per seconde. Als je die film dan in de bioscoop op normale snelheid projecteert, dan lopen er ook 24 beeldjes per seconde voorbij de lens. Dat is de normale bewegingsnelheid. Maar je kent waarschijnlijk ook de begrippen **slow motion** en het tegenovergestelde: **fast motion**? Om die effecten te bereiken wordt tijdens het filmen een andere bewegingsnelheid gehanteerd.

Slow motion (vertraagde beelden): om dit te bereiken loopt de camera tijdens de opnames sneller en worden meer beelden per seconde vastgelegd. Als je beelden dan normaal afspeelt krijg je vertraagde beelden. Dit wordt gebruikt bij een spannende scène bijvoorbeeld om de spanning te versterken, of bij een emotionele scène om de emoties van het personage langer in beeld te houden.

Fast motion (versnelde beelden): hier wordt de omgekeerde procedure gehanteerd: de camera loopt trager tijdens de opnames waardoor je versnelde beelden krijgt in de bioscoop als die aan de normale projectiesnelheid worden vertoond. Deze techniek wordt om uiteenlopende redenen gebruikt. Bijvoorbeeld om een komisch effect te creëren. Of in de experimentele film 'Koyaanisqatsi' wordt dit gebruikt om het hectische stadsleven in beeld te brengen. De [trailer](#) van deze film biedt voorbeelden van fast en slow motion.

2.3. Perspectiefhoudingen (gebruik van lenzen)

Een zeer belangrijk element tijdens het filmen is het gebruik van verschillende soorten lenzen op de camera die sterk bepalen hoe de setting in beeld wordt gebracht.

De drie standaardlenzen zijn **de breedhoeklens**, **de standaardlens** en **de telelens**. Tijdens de eerste jaren van de cinema, moest de camera verplaatst worden om iets van dichterbij te bekijken. Nu kan men met lenzen in en uitzoomen.



De aard van de lens bepaalt ook de scherpte en de diepte van het beeld. Vroeger werd het personage op de voorgrond scherp in beeld gebracht en was de achtergrond wazig. Dat was de standaard tot 1940, toen Orson Welles 'Citizen Kane' (foto) maakte en een nieuwe filmtechniek gebruikte, die '**dieptescherpte**' wordt genoemd, werd het mogelijk om alle vlakken scherp in beeld te krijgen.

2.4. Kadreering

Je merkt het als kijker niet meteen op, maar net als fotograferen is filmen een selectieproces: door het filmkader zie je maar een stuk van de werkelijkheid. Je krijgt altijd een idee van wat zich buiten het beeld afspeelt. Het beeldkader bevat immers altijd aanwijzingen die het buitenbeeldse suggereren. Bijvoorbeeld als je de stem hoort van een persoon die zich niet in beeld bevindt, weet je wel dat die in de buurt is. Of je ziet een schaduw van een voorwerp die zich buiten beeld bevindt. Hiernaast zie je alweer een foto uit 'Citizen Kane'. We zien welgeteld vier personen, maar hebben wel het gevoel dat er meer mensen aanwezig zijn.



VRAGEN

- Heb je tijdens het kijken naar de film gelet op een kader? Besefte je dat je maar een deel van het decor zag en dat de cameraman dat deel bewust heeft uitgekozen?
- Op basis waarvan kiest een cameraman zijn kader uit denk je?

Verder kan je dit ook eenvoudig illustreren: maak een klein kader met je vingers of snij dat uit een stuk karton en kijk erdoor: wat zie je en wat zie je niet? Welke invloed heeft dit op jouw beeld van de werkelijkheid?

OPDRACHT

Kadreren

Voor deze opdracht heeft elke leerling een grote foto nodig met veel beeldinformatie en details erop: 'totaalshots' van een stadsgezicht, een drukke winkelstraat... Die vinden ze makkelijk in tijdschriften. Verder knipt elke leerling uit het midden van een A3 blad een kadertje van 3 op 3 cm, een 'passe-partout' dus.

De leerling moet nu met zijn kadertje over de foto schuiven om er een detail uit te isoleren, dit met de bedoeling het niet zichtbare te censureren. Eenmaal dat gedaan, kleeft men de foto vast. Alle A3's worden opgehangen en de medeleerlingen moeten, aan de hand van wat te zien is in het kadertje, trachten te achterhalen wat de volledige foto toont: de omgeving, de plaats en context.

OPDRACHT

Jongeren stellen zichzelf voor via de camera...¹³

Nodig: een camera die wordt aangesloten op een Tv-toestel

De camera is gericht naar een stoel. Het Tv-scherm staat juist boven de stoel opgesteld, gericht naar de camera en de andere leerlingen die in een halve cirkel rond de camera zitten met hun gezicht naar de TV.

De leerling die zich voorstelt zit op de stoel. De andere leerlingen zien dus rechtstreeks wie zich voorstelt op het Tv-scherm. Op het beeld zien we een close-up van het gezicht. Alle jongeren komen zich nu één voor één voorstellen. Hou dit heel kort!

Voor elke opname moet het kader opnieuw aangepast worden. Vraag hierbij raad aan de leerlingen (of laat ze de camera zelf bedienen): moet de camera lager, hoger, links, rechts, groter, kleiner... Zo leren ze een gezicht te kaderen.

Bekijk de opnamen samen met de groep: Wat vind je ervan? Hoe vond je jezelf op TV? De leerlingen zullen bij de opnamen vooral de vervormingen in stem en beeld van zichzelf opmerken. Bij de andere leerlingen merken ze dit verschil minder op.

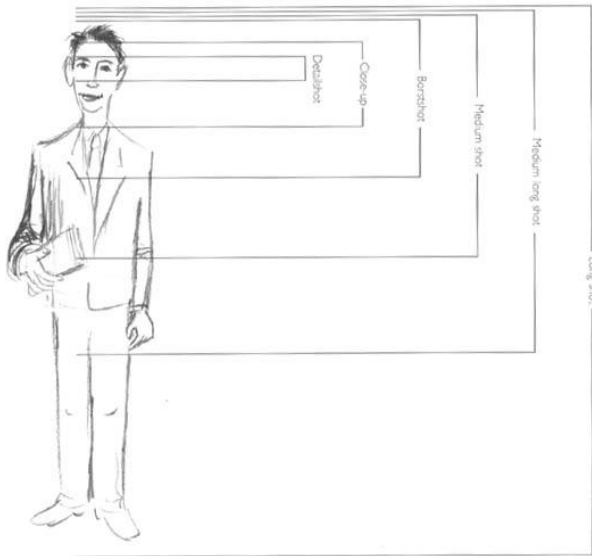
¹³ JEKINO, uit bundel 'Film snappen film snoepen'

2.5. De camerapositie

Dit heeft betrekking op de plaats van de camera ten opzichte van wat gefilmd wordt. Er bestaan heel veel soorten camerastandpunten waarbij dan niet alleen de plaats een rol speelt maar ook de hoogte en de hoek.

De bestaande standpunten zijn moeilijk af te bakenen: ze geven bij benadering aan waar de camera staat ten opzichte van het object/ de persoon.

Hier een opsomming van de meest gebruikte **standpunten** met daarnaast een omschrijving van wat precies in beeld te zien is:



Detailshot
Close-up
Borstshot
Medium shot
Medium long shot
Long shot

Extreme long shot

Personage is nauwelijks zichtbaar
Vooral gebruikt voor landschappen, steden...

Long shot

Personage prominenter aanwezig, maar de omgeving is nog steeds dominant

Plan américain Of medium long shot

personage dominant in beeld, vanaf kniehoogte
populair in Hollywood-films

Medium shot

Het personage is dominant in beeld, vanaf het middel; De mimiek wordt duidelijk

Medium close-up (Borst-shot)

Het personage is dominant in beeld, vanaf de borstkas

Close-up

Deel van het personage in beeld, meestal het hoofd, maar kan ook een hand, een been... zijn
Nadruk op mimiek, emoties

Extreme close-up (detailshot)

Nadruk op details: een oog, neus of mond of een voorwerp

2.6. Camerabewegingen

Ook camerabewegingen worden ingedeeld. Zo onderscheiden we ondermeer:



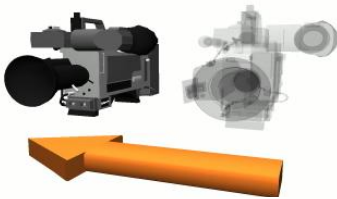
De pan

De camera blijft stil staan maar draait in horizontale zin
Afgeleid van het woord 'panorama'.



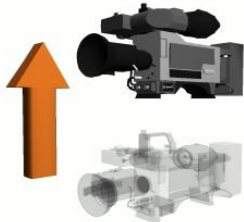
De tilt

De camera blijft stilstaan maar draait in verticale zin.



Travel (Dolly)

De camera beweegt in een bepaalde richting (voorwaarts, achterwaarts, diagonaal, circulair...) over de grond. De camera wordt op spoor of een voertuig geplaatst (dat spoor noemt men een Dolly)



Lift

De camera gaat naar boven en/of naar beneden.

Zoom shot

De camera blijft stilstaan terwijl de brandpuntsafstand van de lens verandert. Lijkt op een voorwaarts travel shot. Het verschil is dat we de gebeurtenis vanuit hetzelfde perspectief bekijken (en de camera dus niet beweegt).

2.7. Opnamehoeken

Ook de opnamehoeken spelen een belangrijk rol in het bepalen van de camerapositie.

De camera kan laag, hoog of op ooghoogte staan.

Normaal perspectief (op ooghoogte): de camera staat op ooghoogte en kijkt recht vooruit. Zo geef je de werkelijkheid weer zoals ze is.

Kikkerperspectief: bij een kikkerperspectief staat de camera laag en moet je van beneden naar boven filmen. Je kan er ook gevoelens mee uitdrukken: dapper, moedig, sterk, stoer, flink...

Vogelperspectief: De camera wordt hoger gesteld dan de normale ooghoogte. Je filmt van boven naar beneden. Zo lijkt iemand kleiner. De camera kan zich ook loodrecht boven zijn onderwerp bevinden. Ook hier kan je bepaalde gevoelens oproepen: zwak, angst, slap, flauw, verlegen...

In de eerste jaren van de filmgeschiedenis bewoog de camera nauwelijks, maar eens cameralui de mobiele kadrering hadden ontdekt, bleef zij een grote aantrekkingskracht

uitoefenen. Zonder de continuïteit van de ruimte prijs te geven, kunnen nieuwe personages en objecten geïntroduceerd worden. De cameraposities veranderen op een vloeiende manier: long shots worden medium shots, medium shots worden close-ups. De vloeiendheid van de beweging geeft de kijker de indruk een getuige te zijn die de gebeurtenissen op de voet volgt.

Mobiele kadrering wordt niet zomaar gebruikt. Het gebruik ervan heeft een grote invloed op de weergave van de ruimte.

Er zijn twee veelgebruikte mogelijkheden:

- De camera toont in close-up een detail uit de ruimte en beweegt dan achterwaarts om dat detail in de ruimte te situeren.
- Of omgekeerd: de camera geeft een overzicht van de ruimte en maakt, via een travel shot, een voorwaartse beweging en focust zich op een detail in de ruimte dat daarvoor niet (goed) zichtbaar was.

Mobiele kadrering wordt dus vaak gebruikt om de aandacht van de kijker te sturen, of om de kijker informatie te verstrekken die de personages niet hebben.

OPDRACHT

Kijken als echte cameramannen/ vrouwen¹⁴

De leerlingen staan in een kring en hebben allen een diaraampje. In het midden van de kring staat een voorwerp. De leerlingen krijgen de opdracht op verschillende manieren naar het voorwerp te kijken zoals echte cameramannen/vrouwen (van ver, van dichtbij, van boven, van onder...)

Bespreek deze test:

- Wat kan je zoal met een camera doen? (beeldgroottes, opnamehoeken bepalen, camera draaien...)
- De voornaamste beeldgroottes en opnamehoeken kunnen eens met een echte camera uitgetest worden. Sluit de camera tijdens deze oefening aan op de TV, zo kan iedereen mee volgen. Geef eventueel een korte acteeropdracht.

OPDRACHT

Storyboard maken¹⁵

In een **storyboard** worden alle opnames uitgetekend als een stripverhaal. Daarin kunnen ook al de camerastandpunten in worden uitgetekend. Het storyboard wordt niet altijd opgemaakt, want er is namelijk zeer veel werk aan, maar wel zeer handig tijdens de opnames. Je vindt een mooi voorbeeld van een storyboard op pagina 15.

¹⁴ JEKINO, uit bundel 'Film snappen film snoepen'

¹⁵ JEKINO, uit bundel 'Film snappen film snoepen'

Geef de leerlingen de opdracht om in zes shots de weg van het klaslokaal naar bijvoorbeeld de toiletten, de speelplaats, de ingang... te tekenen. Zes beelden dus, waarbij ze proberen om zoveel mogelijk verschillende camerastandpunten te gebruiken. Voor oudere groepen kan je eventueel nog een bijkomende opdracht geven om te filmen in een bepaald genre (thriller, komedie, horror). Dit genre moet niet enkel terugkomen in het eventuele verhaal dat ze eraan vastknopen maar ook in hun beelden. Hierbij kan wel wat sturing van de begeleider nodig zijn door er bvb. op te wijzen dat een subjectieve camera (als wordt gefilmd vanuit het standpunt van het personage bijvoorbeeld) soms meer kan suggereren en dus voor spanning zorgen... De bedoeling is ook dat de leerlingen ondervinden (ook al is het maar even) dat men met een camera zich creatief kan uiten.

Filmtechniek: STOP MOTION

Dit is een bepaalde cameratechniek die vaak wordt gehanteerd voor trucage en animatie. Het principe hierbij is dat de camera telkens heel kort opneemt en dan wordt uitgezet, en dit herhaaldelijke keren, waarbij telkens iets van het personage of decor wordt gewijzigd. Belangrijk daarbij is dat het camerastandpunt niet wijzigt. Deze techniek wordt ook gebruikt bij het maken van animatiefilms. Verschillende tekeningen (die lichtjes van elkaar afwijken) worden gefilmd en snel na elkaar getoond.

Een voorbeeld van de stopmotion-techniek is een [tv-spot van Electrabel](#).

OPDRACHT

'Het dansende petje'¹⁶

Nodig: een camera en TV

Je zet een leerling met een petje voor de camera. Je zoomt in tot je een close-up hebt van het hoofd en het petje van de leerling. Vanaf nu wijzig je het camerastandpunt niet meer. De leerling blijft tijdens de opnamen onbeweeglijk zitten.

Je maakt een minimale opname (opnameknop induwen en onmiddellijk weer de opname onderbreken: 'tik'-'tik'). Je verschuift het petje een beetje en maakt dan de volgende korte opname. Je herhaalt deze stappen tot het petje bijna helemaal rond is geweest.

Wanneer je de opname bekijkt, zie je het petje ronddansen op het hoofd van de leerling. Hoe meer tussenstappen je maakt alvorens het petje helemaal rond het hoofd van de leerling geweest is, hoe sterker de illusie van beweging zal zijn. Je kan deze opdracht uitvoeren met elke camera. Beschik je over een oude camera, zal je waarschijnlijk drie seconden moeten opnemen om een minimale opnametijd van een halve seconde te verkrijgen (oude camera's hebben een 'terugslag' van een tweetal seconden na elke opname).

Zo kan je nog andere trucs uithalen met de camera...

¹⁶ MAES STEVE, Uit tekstbundel bij 'Tu ne verras pas Verapaz', een beeld&taal educatieproject

- Verdwijnen en verschijnen¹⁷

Vijf leerlingen zitten op een rij, de camera staat op een statief (mag niet verplaatst worden of bewegen!) naar de leerlingen gericht. De leerlingen zitten stil. Film de leerlingen heel kort ('tik'-'tik'). Ze verwisselen van plaats of gaan eruit: kort filmen! Er komt iemand anders in de plaats: kort filmen! Zo kan je iedereen wegtoveren, anderen laten verschijnen, personen van plaats laten wisselen... Bekijk het resultaat.

- Hoe tover je iemand in een glas?¹⁸

Hiervoor moet je met het diepteperspectief spelen. Je plaats het glas heel dicht bij de camera zodat het groot lijkt en de leerling gaat zover mogelijk staan zodat die klein lijkt en het glas zogezegd over de leerlinge kan geplaatst worden...

Bekijk het resultaat.

¹⁷ JEKINO, uit bundel '*Film snappen film snoepen*'

¹⁸ JEKINO, uit bundel '*Film snappen film snoepen*'

3. MONTAGE



Drie belangrijke begrippen met betrekking tot de montage:

Wanneer een film gedraaid wordt, neemt de cameraman verschillende takes van een actie. **Een take** is een ononderbroken cameraopname waarbij een aantal frames worden belicht. In de uiteindelijke film wordt de beste take gekozen, de andere takes halen de film niet.

In de afgewerkte film noemt men een ononderbroken statisch of mobiel beeld geen take maar **een shot**. Een film bestaat uit 600 tot 1500 shots.

Een scène bestaat uit een reeks na elkaar geplaatste shots, waarin je iets ziet dat zich op eenzelfde plaats, op hetzelfde moment en met dezelfde personages afspeelt. In een film zijn er meestal 50 tot 300 scènes.

Het montageproces is even belangrijk als de opnames zelf want je mag dan bijvoorbeeld wel mooie opnames hebben, als die slecht gemonteerd worden, krijg je een slechte film! De regisseur duikt dus in de montagestudio met de monteurs en dan start de postproductie: een proces van maanden...

De monteur 'knipt' de film in stukjes en plakt hem opnieuw aan elkaar volgens de aanduidingen van het scenario. Door de montage worden de beelden 'zinnig' met elkaar verbonden: ze gaan het verhaal vertellen, een idee uitdrukken.

De montage heeft als doel de uiteindelijke "tekst" te construeren, eerst door opnames te verbinden tot sequensen, vervolgens deze sequensen te verbinden tot een volledige film.

"Het is alsof we met woorden zinnen maken en met die zinnen een tekst."

Montage is de belangrijkste parameter! Cinema ontstaat immers 'tussen' de beelden en niet enkel in het beeld, zoals dat in de fotografie het geval is. Onze hersenen 'denken' door verbanden te leggen. Cinema gebruikt geïsoleerde beelden en plaatst die in een volgorde. Op zoek naar logica verbinden onze hersenen deze informatiepunten.

Kan je bijvoorbeeld zelf de verbanden leggen tussen deze verschillende shots?



Tijdens de montage heeft de filmmaker totale controle over de keuze, de duur en de volgorde van de beelden die we te zien krijgen!

Montage verwijst niet alleen naar de manier om verschillende shots met elkaar te verbinden (het technische proces) maar ook naar het systeem met **principes en regels** volgens welke het best gemonteerd worden. Die regels moet je als monteur volgen om alles te doen kloppen zodat de kijker het verhaal kan volgen en begrijpen.

3.1. Tijdsfactoren

De shots in een film hebben een verschillende duur. Sommige zijn kort, andere lang. De duur van de shots hangt vaak ook af van het genre film. Shots in een actiefilm zijn vaker kort dan shots in een psychologisch drama, omdat de accenten anders liggen.

De duur van een beeld bepaalt mee de sfeer. Korte shots geven een dynamisch gevoel en kunnen de sterke emoties zoals woede en blijdschap overbrengen, terwijl lange shots eerder gevoelens als rust en verdriet suggereren.

- Kan je twee films met elkaar vergelijken?
- Kan je het gebruik van korte en lange shots koppelen aan bepaalde filmgenres?

3.2. Manipulatie

De volgorde van de beelden is van groot belang. De volgorde geeft het verhaal of de gebeurtenissen op een bepaalde manier weer. Een situatie kan een heel andere betekenis krijgen als die zich in een andere volgorde wordt vertoond. Een regisseur kan zijn kijkers dus manipuleren of sturen aan de hand van de volgorde van de beelden. In het geval van film ligt de montage al voor een groot stuk vast omdat die het scenario volgt.

Maar denk bijvoorbeeld aan een documentaire of beelden in het journaal: ook daarin speelt de volgorde een grote rol.

BIJVOORBEELD: Je ziet een chaos op straat, mensen betogen en schreeuwen, breken dingen af... In een volgend beeld zie je de politie optreden, mensen neerslaan en arresteren. Conclusie: er is iets gebeurd waardoor chaos uitbreekt. De politie grijpt in om orde te scheppen.

Monteer die beelden nu omgekeerd: je ziet politie optreden en mensen neerslaan en arresteren. Daarna zie je opstand en chaos van het volk. Conclusie: door het harde optreden van de politie, komt het volk in opstand en protesteert tegen de politiemacht.

Door een andere montage krijgen beelden een heel andere betekenis!

VRAGEN

- Let jij soms op de overgang van het ene beeld naar het volgende, op de sprong van het ene tijdsmoment naar het andere, of de verplaatsing van de ene naar de andere locatie?
- Kan je omschrijven hoe belangrijk de montage van een film is?
- In hoeverre kan een andere volgorde van de beelden het verhaal wijzigen of in de war sturen?
- Wat kan je met montage zoal bereiken (of juist niet bereiken)?



4. HET GELUID



Tot aan het eind van de jaren twintig van deze eeuw leefden we in het tijdperk van de 'stille' (of stomme) film: er werd geen geluid opgenomen. Het enige geluid dat je toen kon horen bij een filmvoorstelling, was dat van begeleidende muzikanten (bv. Een pianist of orkest). In sommige zalen kun je nu nog stille films met pianobegeleiding gaan bekijken.

De komst van het geluid leverde praktische problemen op: de opname-apparatuur stoorde het camerawerk. En dat was nog niet het belangrijkste probleem: veel acteurs – grote sterren uit de stille film – konden zich niet aanpassen (bv. Omdat ze een lelijke stem hadden). Spelen met geluid vroeg ook om een andere acteerstijl: minder grote gebaren en wilde bewegingen. Bij de komst van het geluid kreeg je ook nieuwe soorten van films; een genre als de musical was voordien onmogelijk.

Probeer zelf eens iets te acteren, eerst zonder, en dan met geluid. Als je dan vergelijkt, zul je snel merken waar de verschillen liggen. Je moet andere manieren gebruiken om iets duidelijk te maken, als je niet mag spreken.

4.1. Soorten van geluid

In de klankband van een film kun je drie soorten van klanken onderscheiden:

- **Geluiden: meestal echte geluiden, uit het filmverhaal**

Geluiden kunnen weergegeven worden zoals ze 'natuurlijk' zouden zijn, of ze kunnen bewerkt worden. Voorbeelden vind je in vrijwel elke film. Ook belangrijk is het weglaten van geluiden: dat heet 'stilte'.

- **Muziek: meestal achteraf toegevoegd, als een soort van commentaar, muzikale thema's, filmmuziek**

Muziek dient vaak om sfeer te scheppen, om bepaalde gevoelens duidelijk te maken, om actie of rust te benadrukken. De muziek in een romantische film is heel anders dan de muziek in een actiefilm. Sommige films herken je aan hun 'muziekje'. Van sommige films is de muziek beroemder geworden dan de beelden of het verhaal. Tv-series hebben hun eigen 'thema', of herkenningmelodietje.

- **Taal: dialogen, gesprekken, kreten**

De taal of de dialoog is meestal de belangrijkste vorm van geluid. De hoofdrolspeler zegt bv. 'Ik ga naar de stad', of 'Pas op!' of 'ik hou van jou', en de kijker weet ongeveer wat er gaat gebeuren. Als de heldin begint te gillen, weet de kijker dat er gevaar dreigt.

4.2. De bron van geluid

We zijn gewoon geluid aan een bepaalde bron of oorzaak toe te wijzen. We kennen immers de meeste geluiden wel: hoeftgetrappel, een misthoorn, een piano, druppelen van water, de bel van een telefoon,... allemaal geluiden die we herkennen als we ze horen. Soms bevindt de bron van het geluid zich buiten beeld, off-screen in het Engels.

Vaak kondigt het geluid op die manier het volgende beeld aan. Je hoort iets vóór je het ziet. Dit noemt men – weer in het Engels – een soundbridge – een geluidsbrug: het geluid maakt een bruggetje naar het volgende beeld. Je hoort een telefoon rinkelen, en

in het volgende beeld neemt iemand de hoorn op. Of je hoort een fluitsignaal van een naderende trein, en in het volgende beeld zie je de rookpluim al. Bij filmmuziek zoeken we niet naar de bron van het geluid, omdat we uit ervaring weten dat die bron niet in de film zelf zit.

OPDRACHT

Laat de leerlingen opsommen welke soorten geluiden aan bod komen in een film.

Vertel hen dat geluid even belangrijk is als de beelden. Waarom?

Demonstratie: toon een stukje van een film zonder geluid. Wat zijn de bevindingen?

Ook de filmmuziek speelt een belangrijke rol: welke?

Koop je soms de soundtrack van een film? Of ken je bekende filmmuziek?

Demonstratie: toon een filmfragment, telkens met andere muziek: hoe ervaar je dat?

Wat zou de originele muziek zijn? (Laat de originele muziek erbij horen...)

Na de beeldmontage volgt de geluidsmontage: het gebeurt heel vaak dat de geluiden bij de beelden worden versterkt omdat de originele geluiden tijdens de opnames niet duidelijk genoeg waren of er storende geluiden waren. Daarvoor moet de geluidsmonteur dus op zoek in zijn PC of hij het juiste geluid heeft zitten in zijn 'geluidenbibliotheek'. Soms worden de geluiden in de studio nagebootst met allerlei materialen. Leuk en creatief werk maar wel tijdrovend...

Probeer je zelf volgende materialen uit?¹⁹

Lopen op grind

Trappen op een plastic zak

Regen

Erwten schudden in een zeef

Hagelbui

Spijkertjes schudden in een zeef

Paardenhoeven

Met halve kokosnoten ritmisch op tafel kloppen

Zee

Ongekookte rijstkorrels in een schoendoos heen en weer laten rollen in 'zee' tempo

Golven van water

Een bak driekwart gevuld met water heen en weer bewegen

Onweer

Grote slappe stukken plaatijzer (of karton) heen en weer wapperen

Pistoolschoten

Met liniaal op tafel slaan

Knetteren van vuur

Cellofaan verkreukelen

Telefoonstem

In plastic of aardewerk beker spreken



¹⁹ Uit "Geef je ogen en oren de kost", Een praktijkboek audiovisuele vorming, LOKV Nederland

Dit pakket werd samengesteld door Lessen in het donker vzw.

Ter info:

Hoe een Youtubefragment downloaden om op te slaan op de computer of dvd:

- Ga naar volgende site: www.zamzar.com
- Klik in het midden op het tabblad 'Download Videos'
- Stap1: Kopieer het internetadres van het fragment in het vakje
- Stap2: In welk formaat wil je fragment omzetten (voorkeur: mpg bij video formats)
- Stap3: Geef uw emailadres in waarnaar de link van het omgezette fragment naartoe gezonden kan worden.
- Stap4: Omzetten
- Je krijgt dan een mail (let op dit kan eventjes duren) waar de link in zit waarmee je het omgezette fragmentje mee kan downloaden.
- Succes

Bibliografie

STEVE MAES '*Tu ne verras pas Verapaz*'

Een bundel bij het beeld- en taal educatieproject opgemaakt bij documentaire 'Tu ne verras pas Verapaz' gemaakt door Didier Volcaert en An van Dienderen
Uitgever: Canon Cultuurcel, K. Albert II laan 15, 1210 Brussel

HARRY HOUBEN en MARC HOLTHOF '*Beeld voor beeld*'

Een theoretische en praktische handleiding over beeld- en filmtaal
Uitgegeven door de Provincie Limburg, directie cultuur, Cel Beeld- en Media-educatie
Redactie – coördinatie: Bart Alders

TIM DESCHAUMES, '*De vorm, stijl en esthetiek van film*'

Bundel opgemaakt in functie van een filmcursus bij Vormingplus

STEVE MAES, PETER ADRIAENSSENS & JAN DE BRAEKELEER

'Les enfants de l'amour, KINDEREN leren zien, kinderen leren ZIEN'

Een educatief project van Wisper en Canon (Cultuurcel departement onderwijs)

"Geef je ogen en oren de kost", Een praktijkboek audiovisuele vorming, LOKV Nederland

JEKINO, bundel '*Film snoepen film snappen*' rond de thema's montage en camera

BIBI DUMON TAK

Camera loopt... actie!, 2003

Klassefilm, lesmateriaal bij de film '*Catch that girl*', Nederlands Instituut voor Filmeducatie, 2003

Enkele interessante sites rond filmeducatie:

www.ingebeeld3.be

www.pienternet.be : met heel wat links rond geschiedenis, educatie en zelf aan de slag gaan.

www.kidscam.be

www.anatomievandefilm.be

www.klassefilm.nl

www.moviezone.nl

www.jekino.be/abcvandefilm

www.kunstophetweb.nl/film