



Filmen, daar zit muziek in



Frans Mulder (mulderfa@wxs.nl)

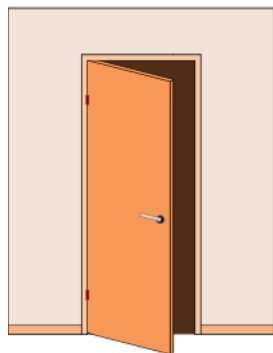
YouTube: [mulderfa1](https://www.youtube.com/mulderfa1)



Filmen, daar zit muziek in

Frans Mulder (mulderfa@wxs.nl)

YouTube: [mulderfa1](https://www.youtube.com/mulderfa1)



Uitgangspunt/Doelgroep



- De individuele, enthousiaste amateur-filmer
- Met een videocamera en beperkte accessoires,
 - Met bagagebeperkingen op reis,
 - Die rekening moet houden met medereizigers,
 - Die zelf monteert op bijv. PC, met als doel . . .
... een **excellent** resultaat



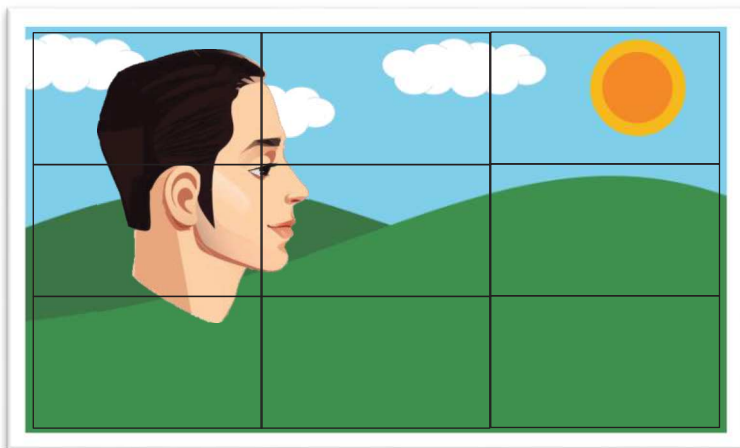
Even vooraf: Regels



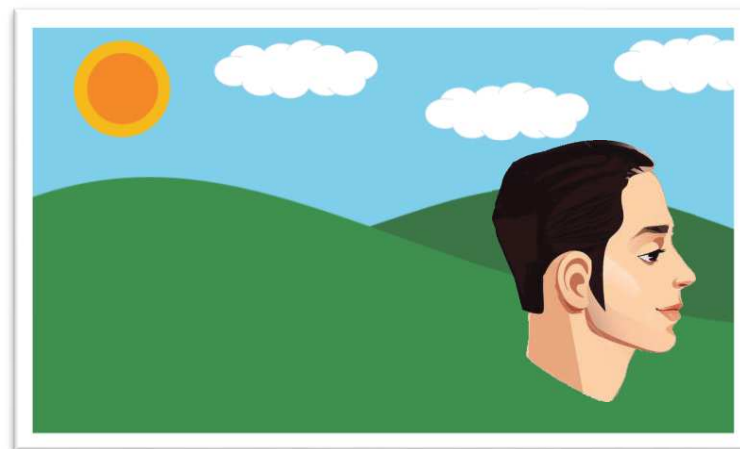
- M.b.t. Foto, Film en Video zijn vele “regels” gedefiniëerd die tot een beter resultaat zouden moeten leiden:
 - Compositie en kleur
 - Maat en ritme van de muziek
 - Etc.
- Maak U deze regels eigen, maar . . .
- Overtreed ze welbewust om uw doel te bereiken

Het beste effect wordt bereikt als de kijker aanvoelt dat een regel bewust wordt overschreden, zonder het als storend te ervaren.

Regels overschrijden

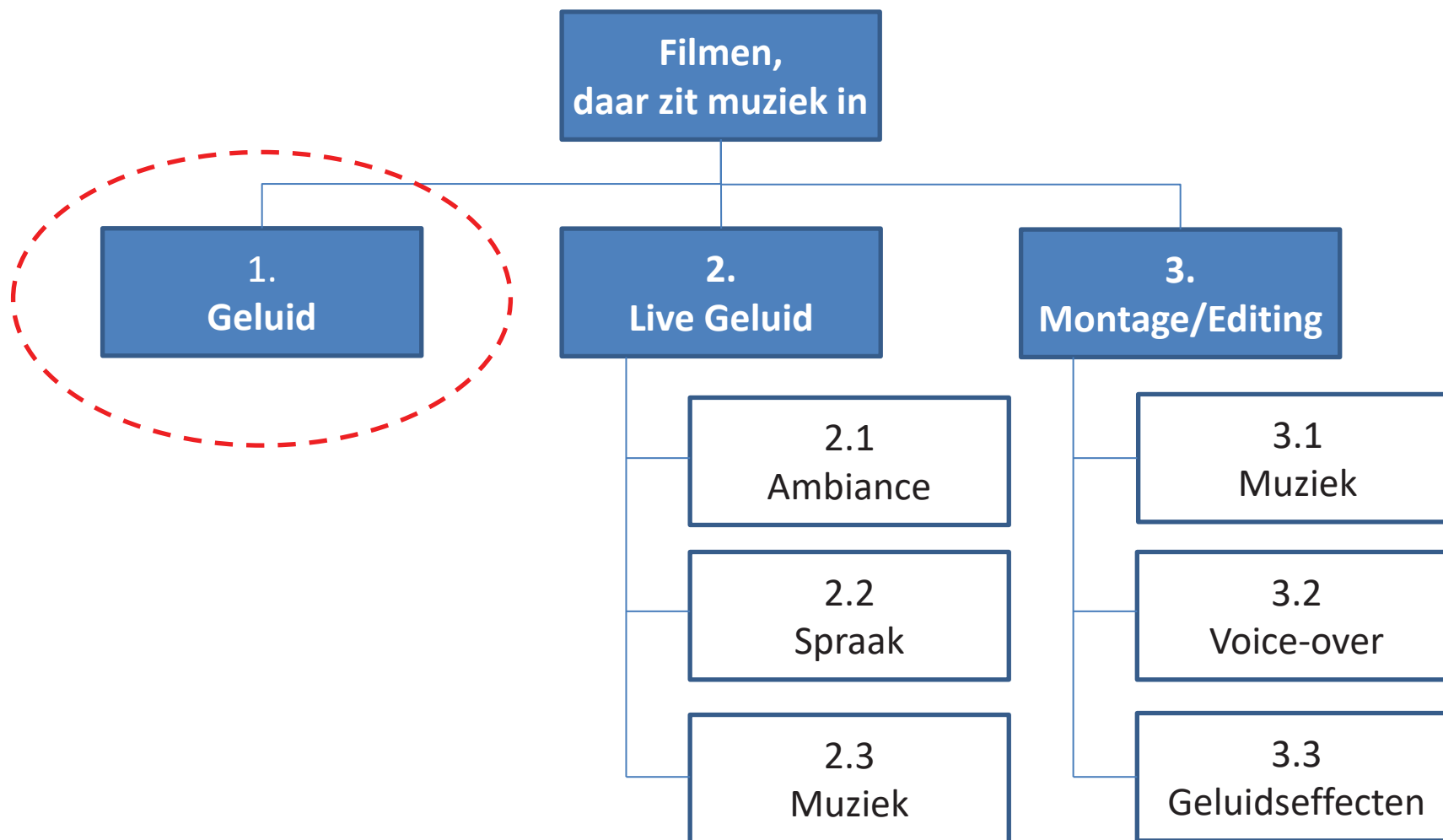


Wat zou daar in de verte te zien zijn?



Hoe uitzichtsloos kan het leven zijn . . .

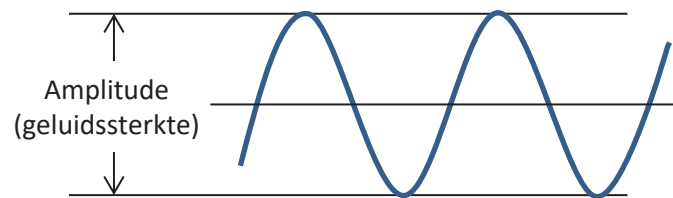
1. GELUID



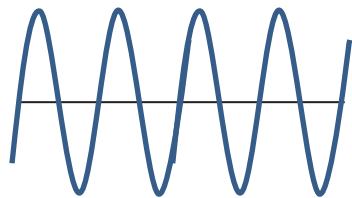
Wat is Geluid?



- **Geluid:** trillingen van de luchtmoleculen (of een ander medium zoals bijv. water)
- **Herz:** Het aantal trillingen per seconde, uitgedrukt in Herz (Hz) *) bepaalt de toonhoogte (1 kHz = 1000 Hz)



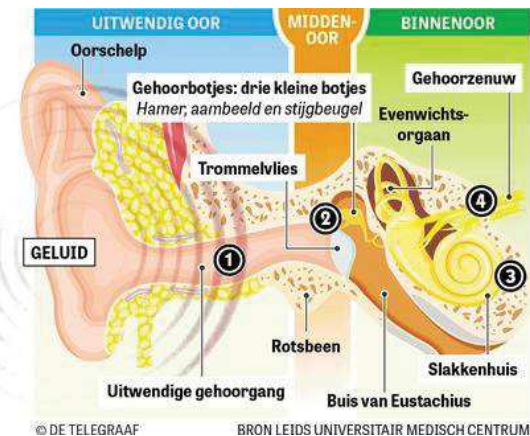
Lage frequentie = lage toon



Hoge frequentie = hoge toon

Ca. 0,33 km/s

*Snelheid licht: ca. 300.000 km/s
Filmt u iets op 1 km afstand dan is
het geluid ca. 3 sec vertraagd!*



*) Heinrich Rudolf Hertz: Duits natuurkundige (1857 – 1894)

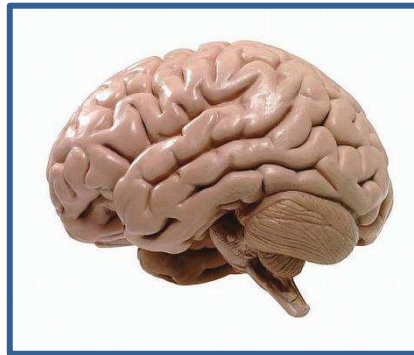
Gehoor



- Een gezond jong mens kan een bereik van ca. 20 Hz (lage toon) tot 20.000 Hz (hoge toon) waarnemen
- De combinatie van meerdere frequenties geeft een bepaalde klank(ervaring): bijv. de specifieke klank van een instrument of een stem
- Als we ouder worden, wordt het waarnemen van met name hoge tonen minder. Gevolg:
 - Verschillende geluidsbronnen en/of gesprekken zijn moeilijker van elkaar te onderscheiden. Dat bemoeilijkt de aandachtsbepaling,
 - De herkomst (richting) van het geluid is moeilijker te bepalen omdat vooral hoge tonen bijdragen aan de richtingsbepaling.



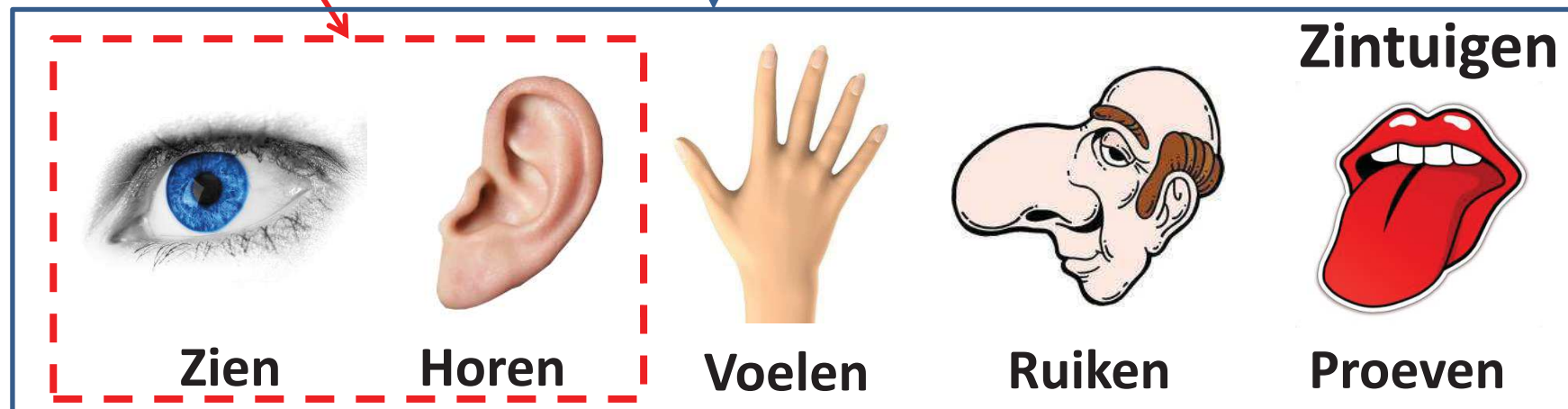
Onze Zintuigen



Brein/Geest

- Interpreteert de waarnemingen van onze zintuigen
- Relateert deze aan gevoelens, geestelijke toestand

Domein van video

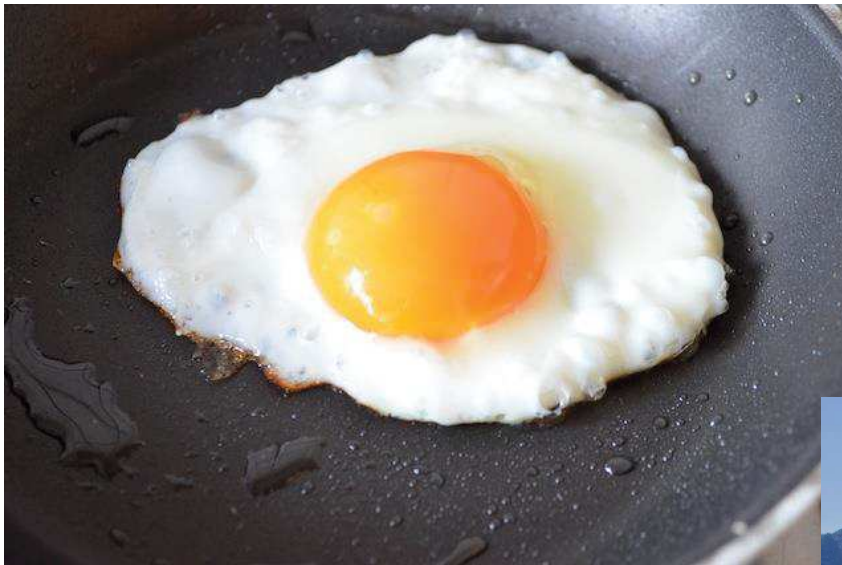


Domein van Video



- **Ons brein**
 - Geeft betekenis aan wat we waarnemen,
 - Associeert waarnemingen met vroegere ervaringen,
 - Door associaties kan het lijken dat andere zintuigen ook iets ervaren,
 - Bepaalt hoe we reageren op waarnemingen, ondermeer op basis van ons huidige gemoedstoestand.
- **Video benadert slechts twee á drie zintuigen:**
 - Zien
 - Horen
 - Voelen: d.m.v. Laag Frequentie Tonen: Low Frequency Effects (LFE)

Associatie Voorbeelden



Het **zien** én **horen** van een eitje
Dat gebakken wordt, kan reuk en
smaak ervaringen oproepen.

Bij het zien van de rechter foto,
herinneren we ons mogelijk de
vakantie van 5 jaar geleden.



Geluid bij de Film



- **Categorieën geluid**
 - Geluid (ambiance): verkeer, markt, stromend water, geluid in de natuur, geluidseffecten, piepen, brommen, etc.)
 - Muziek
 - Spraak/commentaar
- **Herkomst van geluid bij de film**
 - Live geluid: geluid opgenomen tijdens de opname
 - Naderhand, bij het editen, toegevoegd geluid
- Demo-video: **Het is de toon die de muziek maakt . . .**

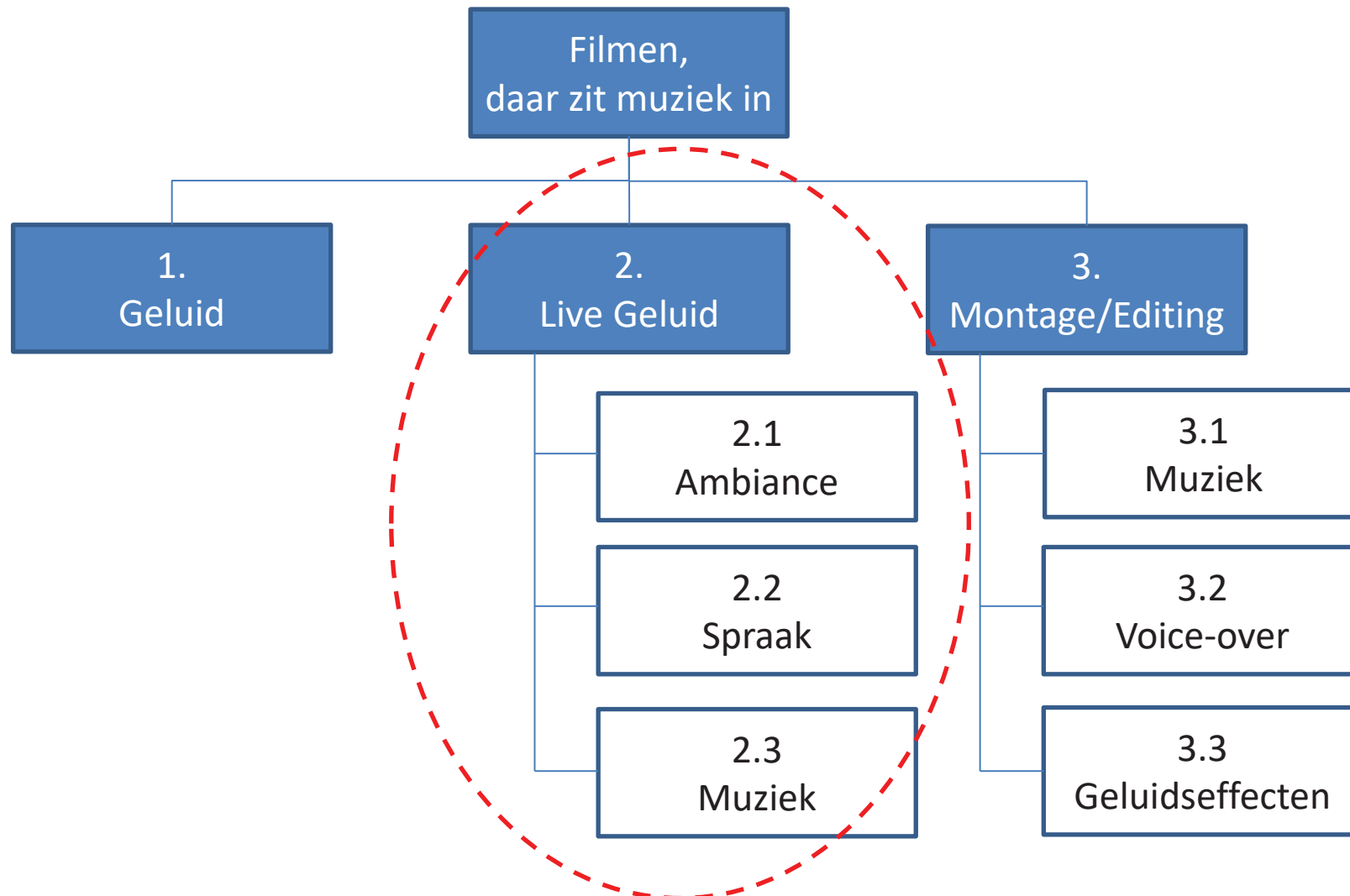
Doel van Geluid



- **Geluid (Sfeergeluid of Ambiance)**
 - Oriënterende functie en suggestie van realiteit van het beeld: “er bij zijn”
 - Versterking/verzwakking van de betekenis van het beeld: geluidseffecten
- **Muziek**
 - Stemming/sfeer oproepen om emoties te versterken
 - Verbanden leggen door dezelfde muziek terug te laten komen
 - Doorlopende muziek kan verbanden leggen tussen shots en scènes
 - Muziek kan achtereenvolgende beelden aaneen rijgen, hetgeen een zekere continuïteit/samenhang creëert.
- **Spraak**
 - Aanvullende informatie
 - Sturing van de betekenis van het beeld

**geluid kan de film maken of breken,
het is niet minder belangrijk dan het beeld**

2. LIVE GELUID



Live Geluid



- Geeft gevoel van realisme resp. betrokkenheid,
- Zorg bij de opname dat het originele geluid voldoende lang is; vooral bij omgevingsgeluid (ambiance) en zeker bij muziek,
- Voorkom storende geluiden (bijv. wind, ventilatoren, airco's)
 - ga dichterbij de gewenste geluidsbron opnemen,
 - gebruik een windkap (windjammer) met lange haren (“afrokapsel”) om de microfoon,
- Gebruik zonodig een koptelefoon om te horen wat de camera opneemt.



Windkap/windjammer



Draadloze
microfoon



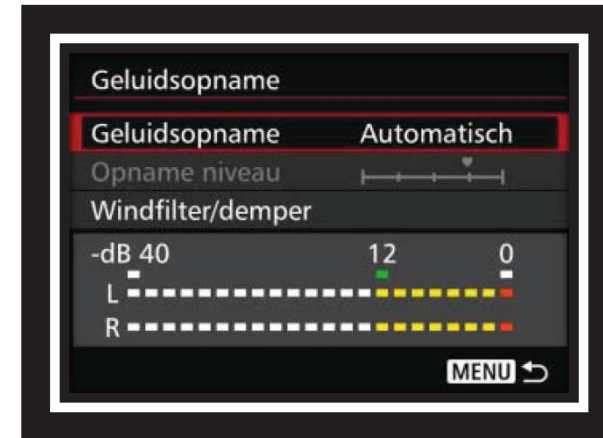
Earphone/Headphone

Geluidsopname Niveau



Stel, in het menu van uw camera, de geluidsopname in naar wens.

- **Automatisch:** het opnameniveau wordt automatisch aangepast in reactie op het geluidsniveau. **Pas op!** Bij (sterk) wisselend omgevingsgeluid, kan het opnameniveau hinderlijk gaan pulseren (→ Handmatig).
- **Handmatig** instellen van het opnameniveau: zorg dat bij de hardste geluiden de meter net niet in het **rood** gaat!
- **Windfilter:** Vermindert de lage tonen. Zet het **windfilter uit** als er geen sprake is van wind!
- **Weergave opnameniveau:** Zorg bij opnamen, waarbij het geluid een belangrijke rol speelt, dat de opnameniveaumeter steeds in beeld is.





2.1

LIVE GELUID - AMBIANCE



Voorbeelden Live Geluiden



- Live Geluiden/Ambiance:
 - Verkeer
 - Winkelcentra/markten, geroezemoes van groepen mensen
 - Stadions
 - Watervallen, rivieren en branding van de zee
 - Natuurgeluiden
 - Omgevingsgeluiden regio-gebonden kunnen zijn:
 - Markt in bijv. Enschede of Istanbul
 - Natuurgeluiden in Nederland of ergens in de jungle van Peru
- Two small, grey, stylized speaker icons with sound waves emanating from them, positioned side-by-side.
- Ter overweging:
 - Wordt tevens geluidsjager en verzamel geluiden voor uw toekomstige films
 - Laat uw camera af en toe een minuutje extra draaien om het geluid op te nemen!

Synchroniteit vereist?

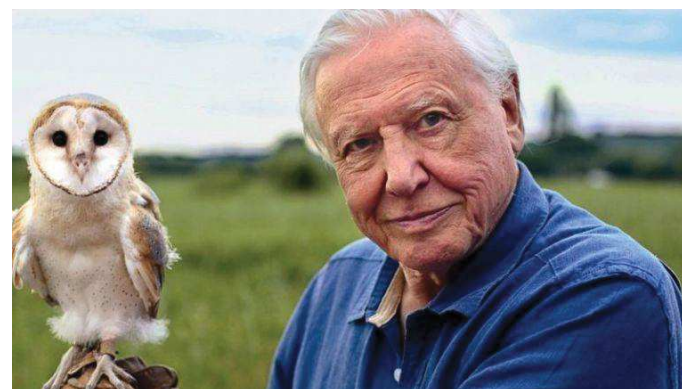


Moeten beeld en geluid in de pas (synchroon) lopen?

- **Ja** (dan beeld én geluid live opnemen), bijv.:
 - Zanger(es) of spreker in beeld
 - Roepende/schreeuwende marktkooplui close-up in beeld
 - Branding van de zee
- **Nee** (geluid kan eventueel apart opgenomen worden), bijv.:
 - Verkeer
 - Geroezemoes in winkelcentra en op de markt
 - Regen, stromende rivieren en watervallen
 - Natuurgeluiden zoals fluitende vogels (bijv. s'ochtends als er nog weinig andere storende geluiden zijn)

2.2

LIVE GELUID - SPRAAK



Gesproken informatie



Live Inspreken/Commentaar

Spreker is op locatie (af en toe) in beeld;
Eventueel te combineren met voice-over
(informerend of activistisch)



Dialoog

De sprekers zijn op locatie (af en toe) in beeld;
Conversatie resp. vraag/antwoord spel
(vriendelijk of vijandig)



Voice-over

Naderhand opgenomen; spreker is buiten beeld;
(informerend of activistisch)

Inhoud



- Geef complementaire informatie betreffende het onderwerp van de film. “Complementair” wil zeggen **aanvullende informatie** en vertel niet wat iedereen zelf al in de film ziet.
- Bespeel de overige zintuigen (reuk, smaak, gevoel): “Mmm, wat hebben ze hier lekkere zoete kersen”.
- Beperk het commentaar in de film tot bijv. zo’n 20% van de totale speeltijd. Bij korte films (korter dan bijv. 3 minuten) mag het wat meer zijn.
- Maak het verhaal niet te moeilijk of te ingewikkeld dat leidt de aandacht van de film af. Gebruik eenvoudige woorden.



Live Inspreken/Commentaar



- Ga ook eens **vóór de camera** staan, zitten, of liggen (zoals bijv. David Attenborough), om iets te vertellen.
- Zorg voor een karakteristieke achtergrond/voorgond.
- Bereid het commentaar goed voor, zodat u het uit uw hoofd, **op een natuurlijke wijze kunt vertellen** (enige improvisatie is toegestaan).
- Iemand direct naast of achter de camera kan er voor zorgen dat u natuurlijker vertelt! Doe alsof U tegen hem/haar praat.
- Zwaai niet te veel met de handen. Houd daartoe eventueel **een lokaal voorwerp in de hand**.
- Film het “hele” verhaal en monteer er bij het editen af en toe andere opnamen overheen.



De Dialoog / Het Gesprek



*Gesprekken waarbij het gesprek zelf het onderwerp van de film is
laten we hier buiten beschouwing*

Het **gesprek dat de film ondersteund** met informatie over hetgeen we in beeld zien. Gebroedelijk naast elkaar, omdat met één camera gefilmd wordt.

- Neem, op (enkele) lokatie(s), één of meer gesprekken op,
- Het gesprek mag een informeel karakter hebben maar vraagt wel enige voorbereiding: waarover gaan we het wel en niet hebben,
- Met enige creativiteit kan dit opgenomen worden met één camera en één microfoon (op de camera, los van de camera of draadloze microfoon).
- Knip eventueel het gesprek op t.b.v. verschillende opnameposities.
- Beperk de dialoog tot ca. 40% van de uiteindelijke film,
- Bij de latere montage zorgen we dat de sprekers slechts af en toe in beeld komen. Hiertoe worden er andere opnamen overheen gemonteerd.

Dialoogtekst voor video



- Laat de dialoog spontaan plaatsvinden; dat geeft een gevoel van authenticiteit
- Eventueel kan men op voorhand een dialoogtekst uitschrijven om te voorkomen dat de uiteindelijk dialoog uit de hand loopt:

#	Persoon	Tekst
001	A	Vraag of opmerking
002	B	Antwoord of toegevoegde informatie
003	A	Vraag of opmerking
004	B	Antwoord of toegevoegde informatie
	etc	etc

Het Interview



Een variant op de dialoog is het **interview dat de film ondersteund**

- Rollenspel: de interviewer gaat vragen stellen die tot antwoorden moeten leiden die additionele info verschaft m.b.t. wat we in de film zien,
- De interviewer kan:
 - in beeld zijn met opvallende microfoon,
 - de cameraman/vrouw zijn die nooit in beeld komt,
- Het is wenselijk om de vragen en antwoorden voor te bereiden,
- Bepaal de gewenste stijl van het interview: gespeeld vriendelijk, informerend, kritisch of zelfs vijandig; dit laatste levert meer aandacht op!
- Knip het interview op in delen als er met één camera wordt gewerkt,
- Ook hier zorgen we er bij de latere montage voor dat de sprekers slechts af en toe in beeld komen. Hiertoe worden er andere opnamen overheen gemonteerd.