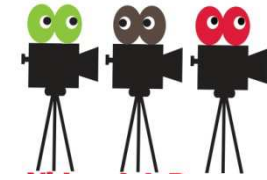




Bewegen met de camera (dynamische shots)



Cameravoering:

1. Waar staat de camera? (standpunt)

- ❖ Vogel/kikker/normaal perspectief
- ❖ T.o.v. de actielijn (objectief (info) versus subjectief (betrokken), POV (emotie))



2. Wat ziet de camera?

- ❖ Kader: Totaal, medium, CU.
- ❖ Compositie, Gelaagdheid (in een bewegende auto)



3. Wat doet de camera? (beweging)

- ❖ De kijker de film intrekken (de kijker raakt betrokken, wie is de hoofdpersoon?)
- ❖ Moet wel functioneel zijn (waarom, waar naar toe bewegen)
- ❖ Verbindende shots (stil → bewegen → stil). Vaak ook alleen af-en-toe (speelfilms)

Aanpak: verhaaltje/découpage, uitproberen, plattegrond, storyboard,
..., filmen, monteren.



Oefening: wat is de functie van



Totaal shot	Establishing
Medium shot	handeling
Close up	Emoties, details van een handeling
Laag standpunt	Belangrijk persoon
Ooghoogte standpunt	neutraal
Hoog standpunt	kleinerend
Persoon veel in beeld	hoofdpersoon
Cam. beweging die eindigt op 1 persoon (of object)	Het verhaal gaat daar verder op
Een persoon volgen (medium)	Als kijker je identificeren met die persoon, spanning, insluiper
Van totaal naar CU (en v.v.)	Aandacht op die persoon leggen
Point-Of -View	Maximaal subjectief
Over the shoulder (OTS)	Meer subjectief



Voorbeeld



Voorbeeld2_MOOI_Big Lebowski Titelsequentie.mp4

<https://www.youtube.com/watch?v=83zPKIRSh1s>





Wat valt er op?



-
- ❖ Veel CU
 - ❖ Veel bewegingen (rustige ...)
 - ❖ Rijder naar achteren (bal volgen, scene verlaten, steeds meer mensen in beeld)
 - ❖ Tilt van onder naar boven (naar gezicht emotie)
 - ❖ Pan (schoenen medium naar CU) aandacht naar de schoenen sturen
 - ❖ Bal CU die op je afkomt uit de machine



Kaders (beelduitsnede)



Totaal (T)
Establishing



Medium
(M)



Close-up
(CU)



Close-up
(CU)



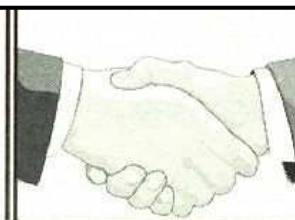
Medium Close (MC)



Kneeshot



Klein medium



Close-up



Extreme CU (ECU)



Single/Two-shot & OS



Single (*Timboektoe*)
shot



Two-shot

Over Shoulder
(OS)





Standpunt en perspectief



Kikkerperspectief
maakt groot en sterk



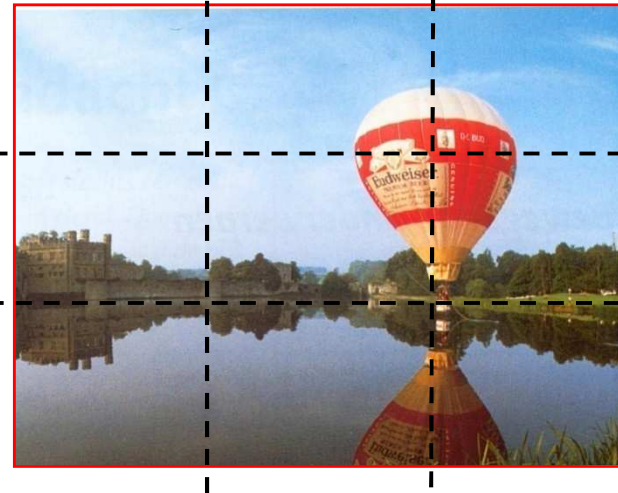
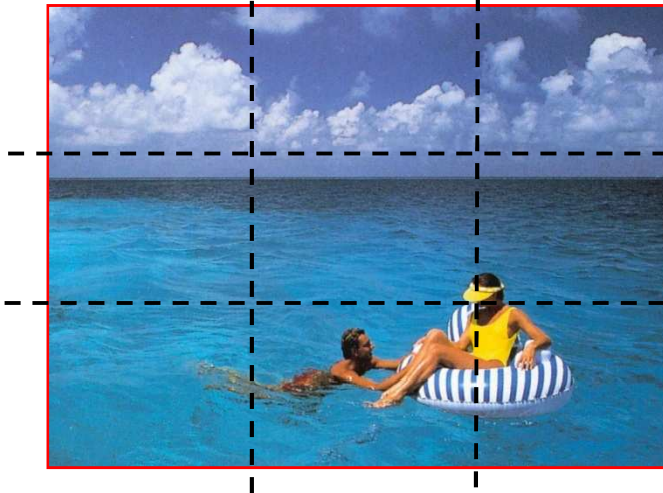
Ooghoogte
is neutraal



Vogelperspectief
maakt klein



Sterke punten



- Regel van derden: aandacht kijker eerst naar 'sterke punten' op circa 1/3 (horizontaal & verticaal)
- Plaats onderwerp(en) op sterke punten
- Ook horizon op circa 1/3
- Nadeel: automatische scherpstelling niet bruikbaar



Ruimte in de kijk- of bewegingsrichting



- Houdt ruimte in de kijkrichting



Zo niet !

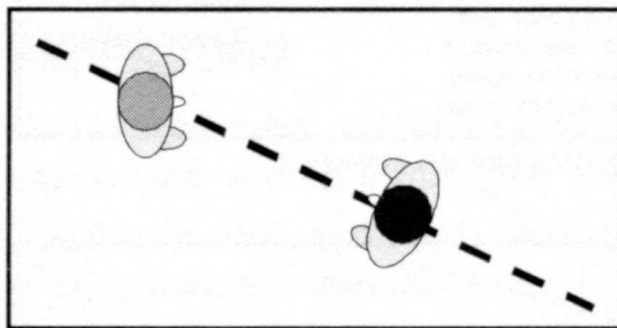
- Houdt ruimte in de bewegingsrichting



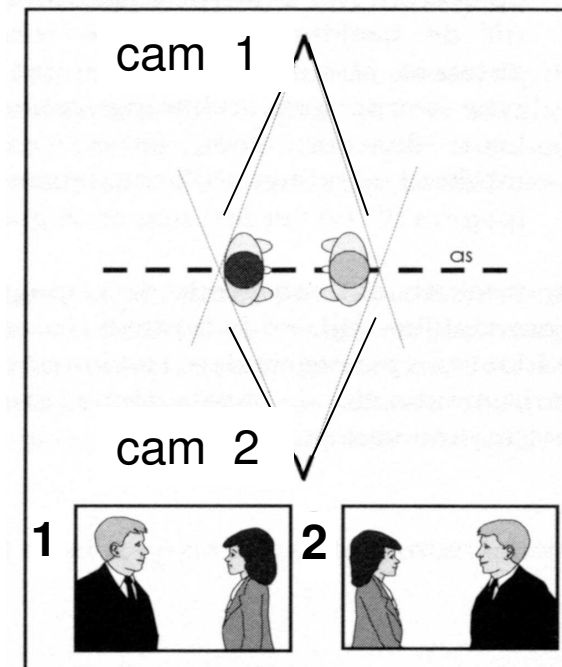
Zo wèl !

Dramatische as 1/6

- Niet over de dramatische as/lijn (= kijkrichting) gaan.



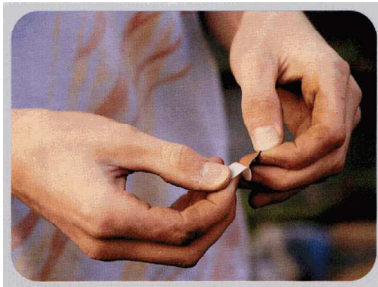
Dramatische as



Inderdaad: over de as



Voorbeeld *découpage* (beeldverhaaltje)



**Vraag: Welke
shots zou je ook
weg kunnen laten?**



5-shots systeem



5-shots-systeem:

- Videojournalistiek : 5 basisshots die (als het ware) het oog volgen:
(1) (wat) hameren (**HANDEN**), (2) wie is er aan het timmeren (**HOOFD**),
(3) in wat voor *setting* gebeurt dat (**OVERZICHT**), (4) Hoe beleeft de
hoofdpersoon dat (**OVER-THE-SHOULDER**), (5) Het tafereel vanuit een
ander perspectief (**ANDERE HOEK**).
- Vormen samen een klein (beeld)verhaaltje,
- Geeft beelden die altijd zijn te combineren (geen springers)
- Eenvoudig → automatiseer dit bijvb.
- Wel voor situaties met actie, niet voor (statische) interviews. → **Demo filmpje**



Handen



Hoofd



Overzicht



Overschouder



Andere Hoek



Hoe/wanneer bewegen (de *dynamische* shots)



- ❖ Een beweging van een object volgen (bowlingbal, koekjesschaal, vooruit/achteruit)
- ❖ Je eigen (loop)beweging volgen (rijder)
- ❖ Achteruit bewegen → je ziet steeds meer (voorbeeld bowlingbaan)
- ❖ Een kijk/blik-richting volgen (2 personen kijkend naar elkaar, 1 persoon + object)
- ❖ Opstaan, gaan zitten (tilt)
- ❖ Het perspectief veranderen en/of establishen (voorbeeld AVO workshop)
- ❖ Afstand nemen (van een persoon, van een situatie) → einde van de film
- ❖ Tijdsoverbrugging (voorbeeld: van-links-naar-rechts pannen over een (medium opname van een) persoon (en terug)) → **voordoelen**.

Sowieso uit de hand, Voor mobiel: Gimbal.

Zorg voor voldoende loopruimte

(springers vermijden) Wissel per shot van lokatie + kader !





Oefening (klassikaal)



1. Verhaaltje

Twee personen zitten aan een tafel, de een biedt de ander een koekje aan (“Koekje?”) [blikken wisselen]. Die twijfelt (“niet goed voor de lijn” en schuift het bordje van zich af), de ander dringt nogmaals aan (houdt het bordje voor zijn gezicht),.... Tot “Dan niet!” en neemt er zelf één!

2. Uitproberen (camera op scherm, bedenk de bewegingen),

3. Schets de plattegrond (whiteboard, incl. de assen),

4. Storyboard (whiteboard),

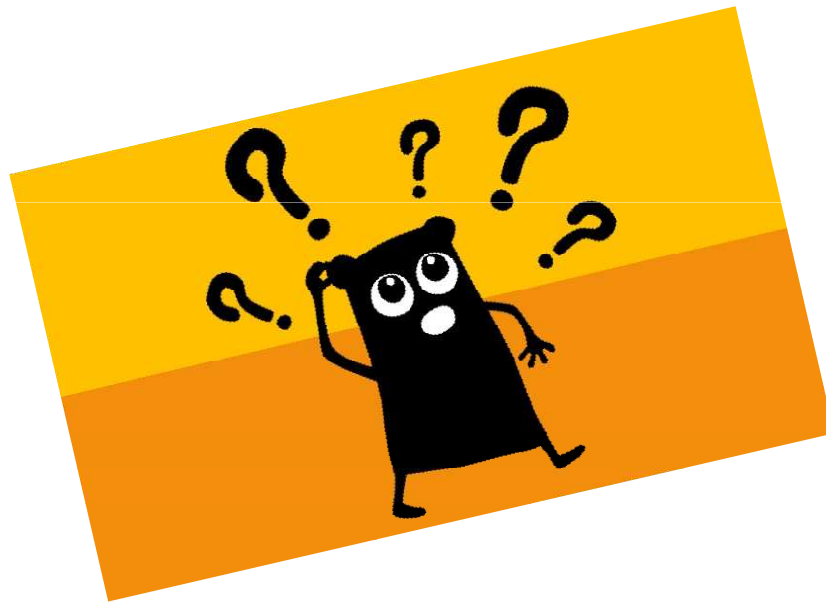
5. Filmen

6. Monteren (thuis)





Slot



Hands-out
Vragen?
Aanpak?