

Filmtechnische aspecten van het monteren

Auteur: Lau Hopmans, Video Club Borne (Januari 2006).

1. Introductie

Het doel van dit memo is een overzicht te geven van de belangrijkste aspecten voor het monteren tot een 'soepel en continu lopende' film en tips te geven voor opnametechnieken hiertoe. Vervolgens om met oefeningen zelf enkele belangrijke montage technieken aan te leren. Maar vooral: **zelf (leren) kritisch (blijven) kijken.**

Filmtechnisch: voor de uiteindelijke film op zich, onafhankelijk van het gebruikte montage-programma.

Soepel en continu soepele, niet-voelbare lassen (soms merk je ze niet eens op, "continu monteren"). Is i.h.a. gewenst. Soms bewust juist wèl voelbare las: video-clips, scène-overgang (andere tijd en/of plaats, begint vaak met een establishing shot) hebben i.h.a. wel een (gewenste) zichtbare las.

Voor dit overzicht is gebruik gemaakt van:

- Eigen ervaring
- AVO cursus montage van Henk Koster (oktober j.l.)
- Boek Roemer B. Lievaart "Speelfilms maken", hoofdstuk 10 'montage' (aanrader)
- Gebruikershandboek 'Pinnacle Studio 8', bijlage D 'Nuttige aanwijzingen'

Enkele opmerkingen vooraf:

- Ze zeggen wel: "de film wordt gemaakt of gebroken in de montage. Je kunt van slechte opnamen nooit een goede film maken, wel van goede opnamen een slechte film. De editor heeft dus relatief veel invloed op het eindresultaat.
- Genoemde aspecten zijn specifiek voor mijn (vaak geregisseerde) films, bedenk zelf wat je kunt gebruiken voor je eigen (vakantie,- familie-) films.
- Filmen, dus ook monteren, is een verhaal vertellen. De montage maak je eigenlijk al voor een deel door de keuze van de opnames. Er is dus een sterke wisselwerking, daarom m.i. altijd voorbereiding nodig (hoe ver je daar in gaat, bepaal je zelf!)
- Genoemde aspecten staan los van het gebruikte montage programma.

Tenslotte: regels zijn uitgangspunten, je wijkt ervan af zodra je een goede reden hebt.

Vooraf **zelf (leren) kritisch (blijven) kijken.**

Voor het monteren tot een 'goed-lopende' film zijn heel veel aspecten van belang en het is lastig om voor jezelf een overzicht te krijgen. Daarom heb ik wat structuur aangebracht door:

1. het onderscheid tussen:
 - algemene opmerkingen (hoofdstuk 2),
 - montage technieken/methoden (hoofdstuk 3),
 - aspecten m.b.t. het beeld alleen (hoofdstuk 4),
 - aspecten m.b.t. het geluid alleen (hoofdstuk 5),
 - de combinatie van beeld en geluid (hoofdstuk 6),
 - opname methoden (hoofdstuk 7).
2. (binnen een aantal hoofdstukken) een onderscheid tussen:
 - de keuze van de opeenvolgende shots moet logisch zijn,
 - het maken van 'soepele' overgangen (het snijpunt),
 - de afwerking.

2. Algemene opmerkingen

Waarom snijden?

- Praktische redenen: scène-overgang; in beeld houden van personen/voorwerpen.
- Dramatische redenen: iets anders laten zien (spreker, luisteraar); betrekkingaspect (schrikkende dame->CU van een muis); decoupage (verloop van de aandacht).
- Vormredenen: beeldverversing (anders te saai); persoonlijke stijl (laag/hoog tempo, spanning/actie)

- Zorg voor een rode draad in je verhaal.
- Kies je thema niet te groot, wat kun je (praktisch) aan?
- Verhaalopbouw: standaard is
 - 25% inleiding c.q. set-up: thema duidelijk maken, personen introduceren, etc.
 - groot middendeel met ontwikkelingen
 - laatste 10% voor ontknoping en ‘napraten’
 Binnen deze delen (vooral in het middendeel) mogen weer onderdelen zitten die een apart verhaaltje of ontwikkeling vormen, mits ze verband houden met het onderwerp (zie ook ‘hoofdstukjes’ hieronder)
- Deel de montage op in behapbare stukken: scènes (hoofdstukjes) van 2-5 minuten die je ieder op zich monteert en later¹ achter elkaar zet. Verdeel, voordat je gaat monteren, de beschikbare shots over de hoofdstukjes. In Premiere maak ik aparte mappen voor ieder hoofdstuk en monteer vervolgens ieder hoofdstuk één voor één, in Studio gaat dit niet en zul je dit op papier moeten doen.
- Binnen een scène moeten de shots allemaal een verband met elkaar hebben die voor de kijker logisch is.
- De selectie van de uiteindelijke stukjes film liefst in fases (vergt wel discipline):
 - a. spotten (bekijken van de opnamen) en verwijder de sowieso slechte takes² en shots (bijvoorbeeld deze niet inlezen in de computer),
 - b. verdeling slates³ over de hoofdstukjes (je maakt eigenlijk een montagescript),
 - c. 5-10 shots op volgorde plaatsen (storyboard),
 - d. van ieder shot de beste stukjes uitzoeken,
 - e. eventueel volgorde van shots wijzigen,
 - f. snijpunten maken (de film krijgt nu zijn ritme).
 - g. nabewerken van het beeld (zie hieronder).
 - h. afwerking van het geluid (zie hieronder).
- Stel de selectie niet onnodig uit, maar selecteer in een zo vroeg mogelijk stadium.
- Wees kritisch bij de selectie van shots: zoek liever alternatieven voor technisch slechte (bewogen, slechte belicht, niet scherp) shots. Noodoplossing: maak stills (foto’s) van een teveel bewogen shot.
- Zelf begin ik met de keuze van de muziek en deze op de tijdlijn te plaatsen. Bij het plaatsen van de overgangen kun je dan gelijk rekening houden met de maat.
- Om te zorgen dat het eind van een scène/de film samenvalt met het einde van de muziek, is werken van achter naar voren weer handig.
- Vergelijk het monteren eens met het componeren van een stuk muziek: zoek naar de juiste cadans, juiste afwisseling (refrein-couplet), het juiste tempo, etc.

Logische keuze (en lengte) van de opeenvolgende shots:

- Hoe loopt het aandachtspunt (persoon die iets geeft -> CU van het geven -> CU van een gezicht etc.), dus maak binnen een scène een decoupage in shots,
- Wat kun (als kijker) mogelijk verwachten als volgend shot.

¹ Vanuit deelmontages een ‘Export to avi’ en avi-bestanden weer teruglezen in de hoofd-montage.

² Takes: herhalingen van een shot, een shot is van ‘camera aan’ tot ‘camera uit’. De in de computer ingelezen takes worden ook wel ‘clips’ genoemd.

³ Slates: alle takes van alle shots.

- Kies het juiste tempo. Vaak genoemde richtlijnen voor shotlengtes zijn: groototaal: 8 sec, totaal 5 sec, halftotaal:4 sec, close-up 2 à 3 sec, maar ik zit zelf i.h.a veel korter. Het tempo van de films is ook afhankelijk van de leeftijd van de doelgroep en de tijdgeest (tempo komt steeds hoger te liggen).
- Streef naar emotie in je film (spanning, iets moois, iets triests).
- Als richtlijn: tempo vertragen bij spanning, tempo verhogen bij actie.
- Zoek naar tegenstellingen in je montage: spanning versus actie, arm versus rijk, etc.

Het maken van 'soepele' overgangen (het snijpunt):

- I.h.a. vinden we dat overgangen soepel, liefst onopgemerkt, moeten zijn. Er zijn echter ook stromingen die juist overgangen duidelijk neerzetten. Zij laten gewoon zien dat het gemonteerd is (is dan dus de gekozen stijlform).
- I.h.a snijden op momenten zonder beweging (dus niet tijdens een handeling/beweging)
- In een doorlopende beweging d.w.z. de beweging loopt door over 2 shots (medium → CU òf CU → medium). Als goed uitgevoerd, dan valt de las nauwelijks op! Met name:
 - Snij aan het begin van een beweging (als zittende persoon net gaat opstaan),
 - CU → Wijd: herhaal 2 frames (“stukje terugnemen”)
 - Wijd → CU: laat 2 frames weg (nl. bewegingen in CU lijken groter)
 - Van Wijd ‘opstaan persoon’ naar CU ‘volgende ogen van een ander persoon’ kan ook.
- Niet binnen een camera-beweging (pan/zoom/tilt/etc). Echter van de ene naar de andere pan kan weer wel.

Let op het *aandachtspunt* in het beeld (vaak het gezicht, de ogen, pratende mond, bewegende hand/onderwerpen).

- Rondom het aandachtspunt moet de overgang ‘matchen’, soepel en continu zijn (denk aan houding/kijkrichting van personen).
- Zet het aandachtspunt in 2 opeenvolgende shots op circa dezelfde plaats in het beeld. Denk aan de sterke punten (1/3) bij het opnemen!
- Let op continuïteit rondom het aandachtspunt (onderwerp/achtergrond).

3. Montage technieken/methoden

- Time-lapse tussen twee scènes tempo verhogen door alleen te laten zien wat dramatisch interessant is, tussenliggende stappen hoeven niet getoond te worden, maar worden door de kijker zelf wel ingevuld. Voorbeeld: ‘persoon verlaat het huis’ → ‘persoon stapt de kroeg binnen’ (de afgelegde weg wordt niet getoond).
 - Time-lapse binnen een scène: ‘persoon loopt de eerste tree van de trap op (en het beeld uit)’ → ‘(persoon loopt het beeld in) en loopt de laatste tree van de trap af’. Eventueel een ander shot (iemand die toekijkt) ertussen plaatsen (=intercut).
 - Crosscutting: het door elkaar monteren van twee scènes (2 handelingen). Voorbeelden: de achtervolger en de achtervolgde, twee geliefden die uiteindelijk bij elkaar komen, trouwzaal met het ombouwen van de trouwauto (beide scènes zijn dan elkaar’s intercut).
 - Monteren op de maat van de muziek: shotwisselingen op de eerste tel van de maat zorgen voor een soepeler lopende montage.
 - Beeld-insert: het geluid loopt door, het beeld wordt vervangen (vaak gebruikt, bijvoorbeeld bij de nieuwslezer)
 - Geluid insert: het beeld loopt door, het geluid wordt vervangen (nauwelijks gebruikt)
 - De verschoven las:
 - J-cut: het geluid voortrekken (t.o.v. het beeld, wordt vaak gebruikt)
 - L-cut: het geluid ondersteken (geluid loopt, t.o.v. het beeld, langer door, wordt minder gebruikt)
- Denk hierbij aan spraak, maar ook aan muziek.

4. Aspecten m.b.t. het beeld alleen

Logische keuze (en lengte) van de opeenvolgende shots:

- Probeer de beelden in een logische volgorde te monteren. Dit hoeft niet altijd chronologisch te zijn.
- Totalen tonen de plaats van handeling en laten de relaties tussen de personen en onderwerpen zien, CU's tonen het (beeld) verhaal.
- Film is suggestie: je hoeft niet alle tussenstappen te laten zien.
- Zorg in al je montages voor variatie in beeld-uitsnedes (totaal-medium-CU) en standpunten.
- Zet de mooiste shots in het begin (gelijk de aandacht trekken) en aan het eind (de laatste beelden blijven het best hangen bij de kijker).
- Progressie: ieder shot moet iets toevoegen aan je verhaal.
- Hou de actielijn in de gaten: niet over de as gaan (tenzij zichtbaar). Soms op te lossen door het beeld van één shot te spiegelen (flip horizontaal).
- Continuïteit: zijn de veranderingen van (achtergrond, voorwerpen, personen logisch in de tijd? Bijvoorbeeld veranderende weersomstandigheden, flesje bier dat ineens voller is, lengte van vingernagels die variëren (zie ook www.moviemistakes.com).
- Speel met de kijkrichtingen van de personen. Voorbeeld: 'medium shot 2 pratende personen' → 'CU linkerpersoon kijkt op naar rechter persoon' → 'rechterpersoon zegt iets'
- Voor westerlingen zijn (blikpunt) bewegingen van links naar rechts logischer dan van rechts naar links (we lezen van links naar rechts).
- Wisselen van tijd en/of plaats (van scène dus) d.m.v. fade out/in, met een CU van een persoon, met een symbool (klok, glas leeg, sigaret op etc) of met veranderingen van licht
- Doseer de informatie die je in één beeld geeft (niet teveel tekst, picture-in-pictures etc.)
- Beperk het gebruik van camera-bewegingen (pans, zoom), ze vertragen vaak de film. Alleen gebruik als met een duidelijk doel (pan naar de hoofdpersoon in een scène)
- Zet niet meerdere pan's direct achter elkaar. Indien meerdere in de film, hou dan dezelfde richting aan (bijvoorbeeld altijd van links naar rechts).
- (red/lap-middel): cut-away = tussenshot met neutraal (d.w.z. staat los van de handeling) karakter. Voorbeeld: 'persoon die kijkt' → 'shot van de klok' → 'tweede shot van de persoon die kijkt'

Het maken van 'soepele' overgangen (het snijpunt):

- Voorkeur voor harde lassen (is filmtechnisch mooier en daarmee hou je het tempo voldoende hoog), maar het is uiteindelijk je eigen keuze.
- Cross-fades zijn mogelijk bij een serie shots die bij elkaar horen (serie schilderijen van een tentoonstelling, serie details van een gevel).
- I.h.a. niet snijden tijdens een bewegingen/handeling naar andere shots (snijpunt altijd voordat de handeling begint respectievelijk pas nadat de handeling afgelopen is)⁴
- Snijden in bewegingen kan wel, maar dan moeten de bewegingen 'doorlopen' (dezelfde stand van het onderwerp, dezelfde richting op bewegen), dus alleen bij strenge regie tijdens de opnamen.
- Bij het 'snijden in één handeling' m.b.t. van medium/totaal + CU: vaak mooier om iets tijdverdichting toe te passen (wordt wat vlotter).
- Voorkom springers (bij tijdverdichting).
- Niet alleen het onderwerp (bijvb. een persoon), maar ook de achtergrond kan springen. Voorbeelden zijn een horizon die op verschillende hoogtes ligt, 2 shots met een net iets ander camera standpunt. Vaak op te lossen met het tussenplaatsen van close-ups.
- Snij vlak na het moment dat iemand opkijkt of naar een ander persoon kijkt (oogcontact, geeft POV⁵ effect)

⁴ Het wisselen van de beelduitsnede (totaal – CU – totaal -..., het zgn. 'snijden-in-de-beweging') tijdens de handeling (met de handeling steeds in beeld) is uiteraard wél goed toepasbaar (m.n. de las aan het begin van een beweging).

- Vraag je af ‘wat trekt de aandacht van de kijker?’ (= belangrijkste aandachtspunt)
- Verspringt het aandachtspunt⁶ niet teveel tussen beide shots (bijvb. van rechts op het scherm (eerste shot) naar links op het scherm (tweede shot)); voorkom heroriëntatie voor de kijker.
- Continuïteit: let met name op het aandachtspunt: is bijvoorbeeld de gezichtsuitdrukking, de gezichtsstand en de lichaamsstand van een persoon gelijk voor en na het snij-moment?

Afwerking:

- Minimaliseer kleurbalans verschillen (met name bij gebruik van meerdere camera's)
- Kleine correcties op beelduitsnede (microfoon in beeld?).

5. Aspecten m.b.t. het geluid alleen

Besteed expliciet aandacht aan de geluidsmontage (wordt m.i. bij amateurs vaak onderschat)

Logische keuze (en lengte) van de opeenvolgende shots:

- Commentaar (VO=Voice-Over): vertel niet wat de beelden al laten zien, de informatie moet aanvullend zijn.
- Gebruik niet teveel commentaar tekst (richtlijn maximaal 40-60%)
- Zorg voor voldoende afwisseling tussen ‘informatie geven’ en ‘informatie laten bezinken’ (gebruik evt. een ander als proef-kijker)
- Doseer de informatie die je in één informatieblok geeft (maak ze niet te lang, spreektaal, geen schrijftaal, geen of niet teveel getallen/jaartallen).
- Maak de muziekkeuze in overeenstemming met het thema van de film.
- Gebruik niet de hele film door muziek, zoek naar juiste afwisseling tussen muziek, live-geluid, voice-over en stiltes (even geen muziek).

Het maken van ‘soepele’ overgangen (het snijpunt):

- Bij een dialoog: geen beeldovergang midden in een zin, maar tussen de zinnen in.
- Ook overvloeiërs in het geluid kunnen scènes met elkaar verbinden.

Afwerking:

- Laat geluid altijd inkomen en uitfaden.
- Juiste uitsturing (gebruik audio niveau indicatie)
- Hou een flinke afstand tussen de sterkte van de commentaarstem (VO) en de live/achtergrond muziek.
- Verminder zonodig brom (hoog-doorlaatfilter) en (camera-motor)piepjes (laag-doorlaatfilter)
- Let op de continuïteit van het geluid (bijvoorbeeld extra achtergrondgeluid opnemen en toevoegen).

6. De combinatie van beeld en geluid

Logische keuze (en lengte) van de opeenvolgende shots:

- Beeld en geluid mogen niet te ver uit elkaar lopen (als dat het geval is, spreken we van de schaar van Bender). Voorbeeld: het beeld toont de schattige huisjes terwijl we vertellen hoe lekker het aan het strand was.
- Het beeld bepaald meer wat de kijker onthoudt dan het geluid en het commentaar. Het beeld is dus leidend.

⁵ POV = Point Of View (het is alsof de camera een persoon is die naar iets of iemand kijkt)

⁶ Aandachtspunt: punt in het beeld dat de (eerste) aandacht trekt (vaak de ogen, een beweging)

Het maken van 'soepele' overgangen (het snijpunt):

- de verschoven las:
 - J-cut: het geluid voortrekken (t.o.v. het beeld, wordt het meest gebruikt)
 - L-cut: het geluid ondersteken (t.o.v. het beeld, wordt minder gebruikt)
 Denk hierbij aan spraak, maar ook aan muziek.
- Laat het eind van de muziek samenvallen met het eind van (een hoofdstuk van) de film (werk m.b.t. de muziek dus van achter naar voren).

Afwerking: -

7. Opname methoden

- Een belangrijke keuze is m.i. of je straks gaat monteren met
 - Alleen handeling-gerelateerde tussenshots: veel snijden in bewegingen, dus maak eerst totalen van de handeling, daarna medium en CU opnamen van dezelfde handeling. Vaak is er wel een herhaling: demonstraties worden herhaald, meerdere coupletten in een muziekstuk.
 - Neutrale en/of niet handeling-gerelateerde (externe) tussenshots (d.w.z. steeds afwisselend een shot van de handeling, een extern/neutraal shot, ...etc)
 - Twee handelingen die elkaar gaan afwisselen (crosscutting, zie hierboven)
 Uiteraard zijn ook combinatie mogelijk, maar je zult de benodigde shots wel moeten opnemen.
- Bij regie werkt de volgende (Amerikaanse decoupage) methode goed:
 - De gehele handeling in totaalshot opnemen (mastershot, kun je dus altijd op terugvallen)
 - De gehele handeling (of delen ervan) opnemen in medium/CU.
- Beginnen en eindigen met 'lege' kaders (d.w.z. geen bewegende personen of voorwerpen in beeld, zie ook 'time-lapse' montageteknik hierboven). Deze 'lege' stukjes kun je altijd gebruiken voor een overgang (geven namelijk. nooit springers).
- Maak voldoende Close-Ups (2-3 maal zoveel als je denk nodig te hebben). Met CU's heb je minder snel last van springers dan met medium/totaal shots. Daarnaast komen CU's beter over op het uiteindelijke scherm dan medium shots en totalen.
- Varieer je standpunt regelmatig (andere positie kiezen). Kies ook eens minder voor de hand liggende standpunten (vogel/kikker).
- Denk ook eens aan het Point-Of-View (POV) standpunt
- Geen pan en zoom, tenzij een goede reden. Je kunt niet snijden in een pan of een zoom en beiden vertragen de film dus erg (m.a.w. wordt snel saai).
- Maak aparte opnamen (wilds) van achtergrondgeluid, sfeergeluid. effect geluidjes (iets dat valt, dichtslaande deuren)
- Maak aparte beeld+geluidopnamen van de stemmen (d.w.z. zonder achtergrond muziek, die zet je er in de montage weer onder)
- Niet in/uitzoomen tijdens de opname (alleen om het kader te wijzigen)
- Bij gebruik van meerdere camera's en close-ups van sprekers: beeld en geluid op dezelfde camera (synchronisatie)
- Bij herhaling met 1. totaal opname, 2. CU opname : let op dat het blikpunt op circa dezelfde positie ligt.
- Let op de compositie van je beeld (zoek een ruimtelijk beeld: weglopende perspectieflijnen, beeld-lagen, voor/achtergrond, herhaling) en op de sterke punten.
- Zorg voor ruimte in de kijkrichting.
- Let op dat de juiste achtergrond (neutraal of juist niet, geen takken die uit de hoofden komen)
- Neem bij optredens, minimaal 1 nummer intergraal op (gebruik je als basis)

- Bij optredens moeten de close-ups synchroon zijn met de uiteindelijk te gebruiken muziek. Voor totalen valt dit minder op.
- Bij koppels van meerdere spelers: de koppels niet wijzigen (maakt crosscutting mogelijk)
- Iemand brengt iets weg, dan ook dezelfde persoon zet dat ergens neer (handeling moet in de montage afgemaakt kunnen worden, voorbeeld 'spullen uit de keukenkastjes halen versus de tafel dekken')