

10-SLAGENANALYSE

2004

1. DE CAMERA

1.1 KADER

1.1.1 *Beelduitsnede*

Totaalbeeld, close-up, close-close-up

Compositie, Wat zijn de sterke punten?

1.1.2 *inhoud van het beeld in het kader.*

Wat laat je zien van het beeld? Hoofd, voeten. De keuze heeft te maken met de regie.

1.1.3 *Lenskeuze*

Kies je telelens of groothoek. De keuze heeft te maken met gevoel voor Ruimte (ruimtelijk gevoel).

1.1.4 *Scherpte of scherptediepte*

Waar ligt de aandacht?

1.1.5 *Compositie*

Als wij praten over compositie dan heeft dat te maken met gevoelens, met subjectieve zaken als zeggingskracht en schoonheid.

1.2 STANDPUNT

1.2.1 *Standpunt van de camera*

Je kunt kiezen voor een hoog, laag, voor ooghoogte. De keuze heeft te maken met compositiekeuze en zeggingskracht.

1.2.2 *Standpunt in de ruimte ten opzichte van het onderwerp*

Je kunt een subjectief standpunt innemen. De filmer laat duidelijk zien dat hij betrokken is bij het onderwerp, er spreekt duidelijk een gevoel voor het onderwerp uit (sympathie, antipathie). Je kunt ook een objectief standpunt innemen. De filmer registreert, geeft informatie zonder dat duidelijk is wat hij er zelf van denkt of voelt.

1.2.3 *Van statief of uit de hand*

De keuze heeft te maken met emoties. Onbedoelde bewegingen van de filmer worden zichtbaar en kunnen emoties oproepen.

1.3 CAMERABEWEGINGEN

Enkele begrippen: pan (draaien), tilt (kantelen), crane (liften), rijder (rijden), zoom (het in- en uitzomen). En je kunt de camera **niet** bewegen. Je kunt ook allerlei combinaties maken.

1.4 ALGEMEEN

Denk bij dit onderdeel aan de rijkdom en de dynamiek van het beeld. Je kunt statische beelden maken en je kunt dynamische maken. Ga eens bij je zelf na waar je zelf mee werkt. Zijn er veel statische beelden of juist niet.

2. HET GELUID

2.1 SOORTEN VAN GELUID

Je kunt geluid direct opnemen (*life*). Denk aan de spraak, geluid van de omgeving e.d. Je kunt indirect opnemen. Je kunt later muziek, effecten, commentaar toevoegen. Je kunt het “lifegeluid” weglaten, je kunt stiltes toevoegen.

2.2 DE FUNCTIE VAN HET GELUID

Geluid kan het visuele beeld ondersteunen, kan spanning toevoegen, kan de kijker met andere ogen doen kijken, kan gevoelens oproepen, kan de betekenis van het beeld veranderen.

2.3 HET PERSPECTIEF

het geluid kan veraf of dichtbij zijn. Het geluid kan een gevoel van ruimtelijkheid oproepen.

2.4 HET GELUIDSSCENARIO

Wat voor soorten geluiden horen wij in de film? Hoe is daar gebruik van gemaakt ? Hoe is de verbinding tussen de verschillende geluidslagen?

2.5 DE MIX

Hoe zit de film geluidstechnisch in elkaar?

2.6 DE VOORSPELBAARHEID

Hoe voorspelbaar was het geluid dat wij hoorden? Heeft de filmer gebruik gemaakt van niet verwachte geluiden en daardoor iets toegevoegd aan de film?

3. DE LOCATIE

3.1 DE CONTEXT

De omgeving waarin de actie zich afspeelt, is de context. De context heeft invloed op die actie. Ook hier gaat het om gevoelens en niet om feiten. Het zijn interpretaties. Plaats een idee dat je wilt filmen eens in een rustig restaurant en in een snelrijdende taxi. Voel het verschil.

3.2 DE KENMERKEN

3.2.1 *Betekenis van de locatie*

Bedenk eens een paar ideeën en plaats die ideeën in verschillende lokaties. Wat merk je op?

3.2.2 *Dynamiek van de locatie*

Bedenk eens een paar ideeën en plaats die in verschillende locaties. Wat merk je op.

3.2.3 *Functionaliteit van de locatie*

Bedenk eens een paar ideeën en plaats die in verschillende locaties. Welke conclusie trek je t.a.v. de functionaliteit?

Ga altijd na waarom je een idee plaatst in die bepaalde locatie. Vraag je altijd af waarom je kiest voor die bepaalde locatie.

3.3 HET BEELD

Nog een moeilijk te onderscheiden begrip. Het gaat hier om het uiterlijk van de locatie.

3.4 SETDRESSING EN ARTDIRECTIE

Setdressing gaat over de extra toevoegingen aan de locatie. De artdirectie gaat over de kwaliteit van het gemaakte decor.

3.5 ANALYSE

Kijk naar de inhoud van de actie en bepaal vervolgens hoe die inhoud zich verhoudt tot de plek waar de actie zich afspeelt.

4. CAST

4.1 HET ACTEREN

Hoe goed speelt de acteur zijn rol?

4.2 DE ACTEUR

Voor een film zoekt men de juiste persoon. Men doet aan typecasting.

4.3 DE COMBINATIE VAN ACTEURS

Welke kenmerken zet men tegenover elkaar? Man-man, ouderen-jongeren, blank-zwart, groot-klein, stadsmens-dorpsmens enz.

4.4 DE FIGURANT

Wat voor 4.3 geldt, geldt ook voor dit onderdeel. Figuranten zijn beeldbepalend.

4.5 HET REGIECONCEPT

Als je weet wie de acteur is, krijg je meer inzicht in je film en kun je het scenario en het regieconcept steeds verder ontwikkelen.

5. HET LICHT

Bij de analyse van het licht zijn altijd 5 aspecten te onderscheiden.

5.1 DE HOEVEELHEID LICHT

5.2 DE KLEURTEMPERATUUR VAN HET LICHT

Het gaat hier om het licht van een kaars naar de volle zon. Moet het licht gefilterd worden? Moet er een witbalans gemaakt worden?

5.3 DE ESTHETIEK VAN HET LICHT

Als aan de twee voorwaarden voldaan is (functioneel licht) komt de vraag aan de orde of de sfeer en de kleur van het licht op de locatie aan de wensen voldoen (AANDACHT, SFEER, DIEPTE, KLEUR, EMOTIE, SCHOONHEID).

5.4 AANDACHT

Wat licht je eruit? Licht de aandacht daar waar ze moet liggen?

5.5 RUIMTE

Licht en schaduw.
Licht en donker.

6 TEKSTBEHANDELING

6.1 Soorten tekst

6.1.1 *Geschreven tekst*

De tekst kan in het beeld of buiten het beeld.

6.1.2 *Spontane tekst*

De tekst kan in het beeld of buiten het beeld zijn.

6.2.2.1 Problemen

Bij geschreven tekst draag je al snel te veel informatie over. De tekst kan ook al snel te statig worden: boekentaal. Streef naar zo veel mogelijk gewone spreektaal. Vermijd moeilijke en deftig aandoende woorden. Bij de spontane of gesproken tekst is moeilijk te sturen in de montage.

Wanneer ben jij to the point?

6.2.2.2 Vragen

Wordt er niet iets verteld wat al te zien is?

Wat mis je, als de tekst er niet zou zijn?

Hoe verhoudt de tekst zich tot beeld en geluid?

6.2.2.3 Binnen of buiten beeld vertellen

Als je een stromende rivier laat zien en het gaat over de schoonheid van de natuur dan vertel je niet meteen hoeveel ton water er per seconde doorstroomt, maar vertel je dat Monet haar nog heeft geschilderd. Of dat Marsman haar nog bezongen heeft. Gaat de maker van de film uit van de vraag wat de kijker moet weten of voelen?

6.2.2.4 Noodzakelijkheid

Taal is nodig voor wat niet te verbeelden is.

7 DE MONTAGE

Het is van belang dat je nadenkt over de manier waarop de vertelstructuur in elkaar zit. Als alle opnames gemaakt zijn dan is het nodig om tekst en opname op elkaar af te stemmen.

7.1 HET SCENARIO

Hoe schrijf je een scenario? Welke keuzes maak je? Het scenario heeft twee belangrijke kenmerken:

- het levert de vertelstructuur voor de film
- het levert de letterlijke tekst die gesproken zal worden

7.2 DECOUPAGE

De regisseur bespreekt met de scenarioschrijver en de cameraman welke veranderingen in beeld en tekst noodzakelijk zijn. Als jij een film maakt, ben je cameraman, scenarioschrijver en regisseur tegelijk. Waar moeten overgangen geplaatst worden? Welke volgorde houden wij aan?

7.3 VERTELCONSTRUCTIE

Hoe ziet de tekst er precies uit? Ook vragen van allerlei praktische aard komen hier aan de orde.

8 DE REGIE

8.1 KIEZEN

De regisseur kiest voor de manier waarop aan het scenario vorm wordt gegeven. Door de keuzes van de regisseur wordt het scenario omgezet in een film. De keuzes betreffen alle eerder behandelde aspecten:

- Cameravoering
- Geluid
- Casting
- Locatie
- Artdirectie
- Licht
- Decoupage
- Scenario
- Montage

8.2 TAAK VAN DE REGIE

Het is de taak van de regie om alle losse onderdelen tot een eenheid te smeden. Al tijdens het opnemen zorgt de regisseur dat de onderdelen op elkaar afgestemd zijn. Elke medewerker moet exact op de hoogte zijn van het doel van de film. Een ieder moet weten dan hij dezelfde film werkt.

De regie schept ruimte waarin acteurs tot hun recht komen en geeft hen ruimte voor inspraak. Uiteindelijk beslist de regisseur.

8.2.1 HOE VIND JE DE REGIE TERUG IN DE FILM?

Je dient dan te letten op de verhouding tussen alle ingrediënten die ons in de film worden aangeboden. Het lijkt mij een moeilijke opgave.

9 HET SCENARIO

9.1 HOE VIND JE HET SCENARIO TERUG IN DE FILM?

Ook hier staan wij voor een moeilijke opgave. Misschien kun je navertellen wat de film heeft laten zien.

9.2 AANDACHTSPUNTEN

Hoe ziet de spanningsboog van de film eruit? Hoe loopt de informatievoorziening? Wanneer wordt er iets verteld? Wat wordt er verteld? Maak de film jou nieuwsgierig? En komt de film daarmee op het juiste moment?

9.3 DE KWALITEIT VAN DE TEKST

Belangrijke vragen:

- Geeft de tekst nieuwe informatie?
- Geeft de tekst het verhaal een nieuwe dimensie?
- Wat voegt de tekst toe aan het verhaal van de film?

10 VAN IDEE NAAR VORMGEVINGSCONCEPT

Wanneer je naar een film kijkt, vraag je je zeker af wat het basisidee van de filmmaker is geweest. Welk uitgangspunt heeft hij gekozen? Hoe is de filmmaker omgegaan met zijn basisidee? Welke filmsoort heeft hij gekozen? Speelfilm, documentaire, genrefilm (thriller, horror, komische film). Wat is de toon van de film? Is hij grappig, ernstig, eng? Wat voor soort muziek is er gekozen? Klassiek, rock and roll, popmuziek, dansmuziek, eigen composities. Hoe is de montage? Continu, associatief. Ook hier is het moeilijk dit in de film terug te zien. Er kunnen algemene stadia worden onderscheiden in de weg van idee naar vormgevingsconcept.

10.1 INSPIRATIE

Waardoor is de filmer geïnspireerd? Was het een uitspraak, een ontmoeting, een artikel, een liedje, een schilderij, een standbeeld, een boek?

10.2 BETROKKENHEID

Wat greep hem zo aan? Hoe sterk is de betrokkenheid? Hoe sterk is zijn motivatie en hoe sterk zijn zijn motieven?

10.3 DE KEUZE VAN HET ONDERWERP

Iemand kan geïnspireerd zijn door een zonnewijzer en besluiten een film over de tijd te maken.

10.4 RESEARCH

Hij leest meer over het onderwerp, hij begint te schrijven en geeft al schrijvend vorm aan zijn onderwerp.

10.5 VORMGEVING

Hoe moet het verhaal verteld worden? Hoe preciezer deze eerste fase doordacht wordt, hoe beter het verhaal wordt.