

CAMERA-VOERING

Met camera-voering bedoelen we de opnametechniek voor wat betreft:

- de Beeldcompositie
- Camera-standpunten
- Camera-bewegingen

Beeldcompositie

Onder beeldcompositie verstaan we het zodanig in beeld plaatsen van elementen, dat het geheel prettig en evenwichtig overkomt en de indruk van diepte krijgt.

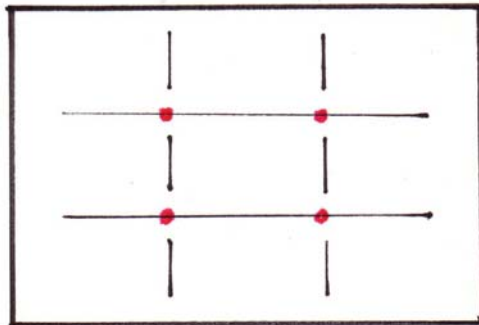
Als het ware het componeren van het beeld. Het blijft wel een persoonlijke smaak. Kijk bewust naar TV beelden, foto's of schilderstukken en vraag je af: Zou ik het ook zo gedaan hebben?

het Kader

Bij elk shot moeten we de keuze maken waarop we de aandacht van de kijker willen vestigen. Die kleine uitsnede van de werkelijkheid, dus de beeld begrenzing, noemen we het kader.

Sterke punten

Uit onderzoek is gebleken dat de aandacht van de kijker zich richt op bepaalde plekken binnen het beeldveld. Als we door het beeldscherm twee horizontale- en twee verticale lijnen trekken, zijn de snijpunten daarvan de zogenaamde "sterke punten", waar de blik van de kijker houvast zoekt.



Door belangrijke elementen juist in deze punten te plaatsen en de horizon in principe op 1/3 of 2/3 van boven te houden, maken we daarvan heel bewust gebruik. Alleen als het een speciaal doel heeft kan als horizon voor het midden worden gekozen.

Beelduitsnede

Elke beelduitsnede moet een bewuste keuze zijn! De belangrijkste benamingen van de shots geven we als volgt aan:

Groot totaal

Een groot totaal geeft een compleet overzicht van een bepaald gebied. De afstand is echter groot, zodat we er niet echt bij zijn betrokken. Het heeft objectiviteit.

Totaal

Op een totaal is het gehele onderwerp te zien.

Half totaal

Bij een half totaal is dat onderwerp half in beeld. De betrokkenheid is al groter.

Close-up

Een close-up laat het onderwerp van zeer dicht bij zien. De betrokkenheid is hierbij het sterkst. Ook bij personen spreken we van Totaal en Half totaal. De emotie is echter weer het grootst bij de subjectieve close-up's.

Pas ze daarom veel toe.

Laat bij personen beide ogen zien: altijd op 1/3 van de beeldhoogte en één oog liefst bij één van de twee sterke punten.

Snijdt een close-up niet precies op kin of kruin af, maar kadreer midden op het voorhoofd en midden tussen kin en onderlip of laat wat ruimte vrij onder kin of boven het hoofd.

Er dient daarbij steeds voldoende ruimte in de kijkrichting vrij te blijven.

Te dicht tegen de kaderrand komt vreemd over bij de kijker en van opzij gezien voelt men er zich ook niet bij betrokken.

Wel grote betrokkenheid geeft dit $\frac{3}{4}$ van voren in beeld gebrachte "Over-shouldershot."

Afgewisseld met de juiste close-up's krijgt het interview hiermee extra emotionele waarde.

Overigens zijn alle shot-benamingen relatief. Totalen als deze en in de volgende twee staan altijd in relatie tot het te filmen object.

Diepte creëren:

Bijvoorbeeld bloemen op de voorgrond geven perspectief aan het anders zo vlakke plaatje. Maar ook overhangende takken kunnen diepte creëren.

Laat lijnen diagonaal door het beeld lopen. Gebogen lijnen worden als vriendelijk ervaren en roepen een bepaalde sfeer op.

Personen op één rij, recht voor de camera, leveren een saai, plat beeld op. Door ze schuin te plaatsen wordt het interessanter.

Ook met dit hekwerk wordt diepte gesuggereerd.

Als het kan breng dan gebouwen niet frontaal in beeld; meer van opzij, is veel dynamischer.

Het onscherp houden van voor- of achtergrond is een andere vorm van diepte creëren.

Ook het verleggen van de scherpte, door in telestand te filmen, en een grote lensopening te gebruiken is een sterk stijlmiddel met dieptewerking.

CAMERA-STANDPUNTEN

Kikvors-perspectief

Als we vanuit een laag standpunt de camera omhoog richten spreken we van een kikvors-perspectief.

Het onderwerp lijkt daardoor imposanter.

Daarom plaatst men een standbeeld ook verhoogd op een sokkel: We moeten er dus wel naar opkijken.

Maar ook om bijvoorbeeld huisdieren aandoenlijker in beeld te brengen, of golven dreigender te laten zien, passen we het lage standpunt toe.

Vogel-perspectief

Vanuit een vogel-perspectief kijkt de camera op het onderwerp neer. Dit wordt veel als situatieoverzicht gebruikt.

Oog-hoogte

Het meest toegepaste en natuurlijkste standpunt is de camera op ooghoogte.

Door kinderen zó te filmen horen ze er echt helemaal bij.

Handelings-as.

De handelings-as is de denkbeeldige lijn die je kunt trekken tussen, bijv. ijsschotsen en de boot van waaruit gefilmd wordt.

Het ijs stroomt met het water mee van rechts naar links. Zouden we de camera verplaatsen en naar de tegenovergestelde kant filmen, dan zien we het ijs de andere kant op bewegen.

We hebben dan een gigantische "springer".

CAMERA-BEWEGINGEN

En zo zitten we eigenlijk vanzelf al bij de camerabewegingen. De camera altijd stilhouden, het beeld beweegt. We bewegen de camera alleen als we een speciaal effect willen bereiken. Dus altijd een statief gebruiken. Het beste is een zwaar statief, met waterpas en vloeistofkop. Goedkoper is een zg "liquid-like" kop. Is er geen statief beschikbaar, dan alles doen om het statief-ideaal te benaderen:

- stevige greep
- voeten uit elkaar
- steunen op muur, tegen boom of lantaarnpaal
- touwtje om de voet
- schouder statief

Eerst enkele mogelijkheden vanuit een vast punt: een statief.

Pan (orama)

De "Pan" of panorama is een horizontale camerabeweging met de camera van links naar rechts of omgekeerd, nooit allebei. De hoek (afstand) die men wil filmen niet te groot maken, ca 60°. Begin van de Pan: zoek vooraf een goed beeld (compositie), start de camera en houdt de camera ca 3-5 seconden stil, beweeg dan de camera zo vloeiend mogelijk, zonder schokken, gedurende 5 seconden naar een van te voren uitgezocht einde van de Pan. Dit moet ook een interessant beeld zijn. Ook nu de camera weer 3-5 seconden stil houden.

Tilt (kantelen)

Dit is een verticale beweging van de camera. Een Tilt-up is van beneden naar boven en rrrn Tilt-down is van boven naar beneden. Handelen als bij Pan beschreven.

Altijd met de beweging mee pannen of tilten !

Zoom

Vuistregel is: "nooit doen, tenzij".

Een In-Zoom (telestand) werkt vertragend en is onnatuurlijk. Alleen de beelduitsnede verandert. Bij volledig inzoomen wordt het steeds moeilijker om uit de hand te filmen, de bewegingen worden ook, bijvoorbeeld, 20x versterkt. Beter is om met de camera naar het onderwerp toe te gaan. Altijd eerst het Totaal-shot maken en daarna de close-up.

Een Uit-Zoom kan verrassender zijn als het iets nieuws laat zien. Uitgezoomd (groothoekstand) is de normale stand van de camera.

Bij optische telezoom is het lenzenstelsel verantwoordelijk voor de vergroting,

terwijl bij elektronisch zoomen een deel van het beeld wordt vergroot, wat een korrelig raster geeft.

Tips: Oefen het bedienen van de zoom tot het een tweede natuur is. Maak een zoom aan het eind van een shot, niet in het midden. Vatieer zoom-tempo en zoom-lengte. Een langzame zoom concentreert de aandacht van de kijker, een snelle zoom geeft een schokeffect.

Steady-shot: Er zijn twee systemen, optisch en elektronisch. Een camera neemt 25 beelden (foto's) per seconde op en de trillingen, bewegingen worden dan gestabiliseerd, scherp gemaakt. Steady-shot vervangt niet het statief.

Rijders

Als de camera via welk hulpmiddel dan ook verplaatst wordt, spreken we van een rijder In tegenstelling tot een "pan", "tilt" of "zoom" zijn ze veel dynamischer.

Bij een In-rijder rijdt de camera naar het onderwerp toe. Bij een Dwars-rijder beweegt die dwars op de rijrichting, terwijl die zich bij een Uit-rijder van het onderwerp verwijdert.

De camera beweegt zich bij een Mee-rijder op gelijkblijvende afstand van de meebewegende objecten.

Verder kennen we ook nog de Rondrijder.

Maar hoe we een rijder verder ook benoemen, het perspectief verandert voortdurend door de verschuiving van de voorgrond ten opzichte van de achtergrond, en dat is nou precies het spectaculaire.

De camera altijd rechtop houden bij het filmen. De mens ziet een verticale lijn altijd vertikaal, ook als we ons hoofd scheef houden. Onze hersenen corrigeren dit automatisch. Camra's kunnen dit (nog) niet.

En tenslotte: probeer betrokkenheid in de film te krijgen, zodat die de kijker blijft boeien !!!!!

- * zoek daarom naar aandoenlijke shot's.....
- * met de problemen die eraan voorafgaan.....
- * en vertoon veel actie.....

Dan wordt uw film zeker de moeite waard.