## Om je film zo boeiend mogelijk te maken kun je gebruik maken van geluidseffecten, filmmontage en cameravoering.

## Geluidseffecten

Vroeger toen er alleen nog stomme films waren zonder geluid, waren er mensen die live tijdens de film de muziek of geluidseffecten maakten. Tegenwoordig gebeurt dat op een hele andere manier.

Het geluidsspoor in films bestaat uit drie elementen: dialoog, muziek en geluidseffecten.

Geluidseffecten worden gerekend tot de speciale effecten. Het zijn kunstmatig gecreëerde geluiden die achteraf door een sound editor aan de film worden toegevoegd. Het gaat hierbij vooral om geluiden waar we normaal niet op letten, maar die ervoor zorgen dat het lijkt alsof je echt in de film zit. Deze geluiden worden niet live opgenomen omdat het belangrijk is dat er een heldere opname is van de dialoog of andere geluiden zoals de ademhaling, het zuchten of het kreunen van de acteur.

Je hebt verschillende types geluidseffecten die elk op een andere manier aan de film worden toegevoegd.

### Hard sound effects

Geluiden die in beeld komen en veel voorkomen in films heten hard sound effects. Voorbeelden hiervan zijn sirenes, geweerschoten of auto’s die voorbijrijden. Dergelijke geluiden kunnen vaak online van geluidsbibliotheken afgehaald worden.

### Background sound effects

Background sound effects zijn geluiden die niet per se op beeld te zien zijn maar die wel belangrijk zijn voor het creëren van een bepaalde sfeer. Denk hierbij maar aan het onverstaanbare gepraat van mensen op de achtergrond, het getsjilp van vogels in het bos of het mechanische geluid van machines in een fabriek. Zoals de naam al zegt zijn het echt achtergrondgeluiden die voor de juiste stemming zorgen. Ook dit zijn vaak bestaande geluiden die sound editors online kunnen verkrijgen.

### Foley sound effects

Waar het pas echt interessant wordt bij geluidseffecten is Foley. Foley is een techniek waarbij de meest specifieke geluiden worden nagemaakt. Een film zit namelijk vol geluiden die men altijd wel hoort, maar waar die nooit bewust van is. Dat is bijvoorbeeld het neerzetten van een glas, het wapperen van een vlag of het geluid dat je hoort als je een trui aantrekt. Zonder deze geluiden is de film niet realistisch meer omdat het dan te stil is. Het zijn geluiden die op beeld te zien zijn en niet zomaar uit een geluidsbibliotheek gehaald kunnen worden omdat ze zo specifiek zijn. Ze worden daarom opgenomen door speciale Foley artists die een studio hebben vol met verschillende materialen, ondergronden en voorwerpen. Ze krijgen van de editors telkens kleine stukjes film van zo’n 10-15 seconden genaamd reels. Hierbij krijgen ze ook nog aantekeningen van de geluiden die erin moeten komen. Vervolgens bepaald de Foley artist waarmee hij of zij die geluiden het beste na kan maken. Dan beginnen de opnames. De geluiden worden gemaakt terwijl de Foley artist naar de reels kijkt *(zie* [*bijlage 13*](https://youtu.be/U_tqB4IZvMk)*).*

Er zijn drie categorieën van geluiden die de Foley artist opneemt.

#### Voeten

Voetstappen zijn de geluiden die Foley artists veruit het meest opnemen. Het klinkt wellicht simpel maar er moet heel goed worden nagedacht over wat voor geluid iemands schoenen maken. Foley artists hebben daarom verschillende ondergronden, zoals hout, parket, steen of zand en een hele berg aan schoenen. Elk personage heeft zijn eigen paar schoenen en zijn eigen manier van lopen. Daarnaast is niet alleen het geluid dat de schoen maakt de reden dat het een Foley geluidseffect is, maar ook het tempo. Het geluid van voetstappen uit een geluidsbibliotheek zal zelden synchroon lopen met het beeld.

#### Beweging

Dan is er beweging. Beweging gaat vooral om het geluid van kleding die tegen elkaar aan wrijft als de acteur beweegt, of het geluid van iemand die zich door een menigte mensen heen wringt.

#### Specifics

De derde categorie bestaat uit de overige specifieke geluiden, zoals het roeren in de thee met een lepeltje, het open- en dichtdoen van een deur en het openslaan van een krant.

# Filmmontage

Zowel een boek als een film bevat dialoog die uiteraard een groot deel van het verhaal brengt. Maar het gevoel en de sfeer kan bij een boek enkel met woorden gebracht worden, terwijl dat bij een film met beelden moet. De editor formuleert als het ware de mooiste zinnen om dat gevoel te laten zien door de juiste beelden op zo’n manier te monteren, dat de meest subtiele elementen door de kijker worden opgemerkt. Montage is het brengen van het verhaal zonder woorden te gebruiken en dat is iets waar veel meer tijd en moeite in zit dan men wellicht zou verwachten.

## Cuts

Om de cuts uit te leggen is het handig om weer terug te komen op het voorbeeld van takes als zinnen. Een cut is het knippen en verbinden van shots. In een boek moeten de zinnen goed met elkaar verbonden zijn zodat het lekker leest, dat is ook zo bij een film. De overgangen van shots op elkaar moet natuurlijk aanvoelen en niet zo opvallen, anders gaat de kijker zich eraan storen en is de kans groter dat hij de zaal uitloopt. Er zijn verschillende soorten cuts die elk een eigen functie hebben.

### Straight cut

De meest simpele cut is de straight cut. Hierbij gaat zowel het beeld als het geluid van het eerste shot direct over op het tweede.

### Cut on action

Een van de belangrijkste types cut is de cut on action, ook wel de bewegingsmontage genoemd. Het wordt dikwijls gezien als een van de principes van onzichtbare montage (continuity editing), waarbij het belangrijk is dat de cut de kijker niet opvalt. De regel is dat er altijd in de beweging zelf geknipt moet worden *(zie* [*bijlage 14*](https://youtu.be/OAH0MoAv2CI)*, 0:29 – 0:58* ). Stel iemand pakt een glas water en neemt een slok, dat moet er worden geknipt op het moment dat de arm met het glas wordt opgetild. Omdat de kijker weet wat het doel van de actie is, namelijk een slok nemen, is het onnodig om die slok daadwerkelijk te laten zien. Onbewust maakt de kijker de beweging af zonder het op beeld te zien. Het verbindingsshot valt minder op wanneer de beweging niet helemaal te zien is dan wanneer die dat wel is. Ook worden de laatste twee beeldjes van het eerste shot van de beweging herhaald in het tweede shot zodat de kijker zich makkelijker heroriënteerd.

### Cut away

De cut away is wanneer er een shot te zien is, vervolgens een shot van iets of iemand anders en dan weer wie of wat er in het eerste shot zat *(zie* [*bijlage 15*](https://youtu.be/h_HDyaRXh5I)*)*. Dit kan een ingevoegd shot zijn van iets in dezelfde ruimte, maar ook iets op een hele andere locatie of ander tijdstip. De cut away wordt vaak gebruikt om de kijker te laten zien wat er gaande is in het hoofd van het hoofdpersonage, waar hij aan denkt. Dan zie je bijvoorbeeld een close-up van een vrouw, vervolgens een shot waarin je diezelfde vrouw ziet zitten op een bank naast een man die haar liefkozend omhelst, gevolgd door opnieuw een close-up van de vrouw die glimlacht. Bij dit voorbeeld laten de editors zien hoe de vrouw zich voelt. Ze denkt terug aan een goede herinnering en wordt daar zelf ook weer gelukkig van.

### Cross cut

Een cross cut wordt ook wel parallel editing genoemd. Deze techniek wordt heel veel gebruikt bij telefoongesprekken of om de spanning op te bouwen. Het is wanneer shots van verschillende locaties die tegelijkertijd plaatsvinden steeds worden afgewisseld. Bij een telefoongesprek laat het uiteraard om en om de personages zien die elkaar spreken. Om de spanning op te bouwen laten editors de kijkers toeschouwers zijn die onheil aan zien komen maar niemand kunnen waarschuwen. Dit is te zien in de vechtscène in de hotelgang in Inception, maar ook in The Godfather part II. In The Godfather part II gaat het om de scène waarin Vito Corleone zich in het flatgebouw van Don Fanucci aan het voorbereiden is om hem te vermoorden. Shots van Vito worden hier afgewisseld met shots van Don Fanucci die onwetend van wat hem te wachten staat, op weg is naar zijn appartement *(zie* [*bijlage 16*](https://youtu.be/em7EcaXPJF8)*)* . In Inception vindt wisseling plaats tussen de verschillende stages van het dromen. Wat bij die film ook goed is gedaan is het aangeven van het verschil in tijd. Per droom loopt de tijd namelijk anders. Om dit weer te geven laten editors bij het switchen tussen dromen het cruciale deel van de lichtste droom in slow motion zien *(zie* [*bijlage 17*](https://youtu.be/zI5ncQ9_wGs)*, 0:00* *– 1:28)*. Om het effect te dramatiseren worden de shots steeds korter, dit geeft de kijker meer stress omdat het het idee geeft dat de tijd dringt.

### Jump cut

Een jump cut is een veelgebruikte cut die shots laat zien van dezelfde plaats, maar op een ander tijdstip. Door veel van dit soort verschillende shots te laten zien geeft dat de illusie van het verstrijken van de tijd *(zie* [*bijlage 18*](https://youtu.be/ZWWtjs1KxOM)*).*

### Match cut

Een match cut is een cut tussen twee shots die een overeenkomend element hebben *(zie* [*bijlage 19*](https://youtu.be/AlGy1SxhLRA)*)*. Er zijn drie types: de grafical en de verbal match cut en de soundbridge.

#### Grafical match cut

Wanneer er een cut wordt gemaakt tussen twee shots die dezelfde compositie, actie of beweging hebben in hetzelfde kader *(zie* [*bijlage 20*](https://youtu.be/CWtNE8fDFQ4)*)*. Het gaat vaak gepaard met een verandering van locatie.

#### Verbal match cut

Hier worden twee shots verbonden door twee geluidseffecten die heel erg op elkaar lijken *(zie* [*bijlage 21*](https://youtu.be/Yzg0h4O7mY8)*).*

#### Soundbridge

Een soundbridge lijkt erg op de verbal match cut, maar in tegenstelling tot de verbal match cut vindt de overgang van het geluid niet tegelijkertijd plaats met die van het beeld. De audio van het tweede shot begint al wanneer het eerste shot nog te zien is *(zie* [*bijlage 22*](https://youtu.be/BE_Ev7TAYGQ)*).*

### Smash cut

Smash cuts zijn hele abrupte overgangen waarbij vaak van een heel intens shot wordt overgegaan op een rustig shot, of vice versa. Deze wordt heel veel toegepast in films op momenten waarop het personage ontwaakt uit een heftige droom *(zie* [*bijlage 23*](https://youtu.be/1RkWUo0zg88)*).*

### Invisible cut

Zoals de naam al zegt is bij een invisible cut niet te zien op welk moment de cut plaatsvindt. De las (cut) wordt op slimme manieren verhuld, zoals door een hele snelle beweging van de camera. Hij valt dan niet op door de blur van het beeld. Ook kan een invisible cut schuilgaan achter het donker of een object dat dwars door het beeld heengaat *(zie* [*bijlage 24*](https://youtu.be/JuiPGRP-m3Y)*).*

### L-cut

Wanneer de overgang van het beeld eerder plaatsvindt dan de overgang van het geluid, is er sprake van een L-cut. Als het tweede shot bezig is, is nog een klein deel van de audio van het vorige shot te horen *(zie* [*bijlage 25*](https://youtu.be/NVnT38b_jzs)*).*

### J-cut

Een J-cut is eigenlijk het tegenovergestelde van een L-cut. De audio wordt hier eerder geknipt dan de video. Dus tijdens het eerste shot hoor je al een stuk van de audio van het tweede shot voordat de overgang op het tweede shot plaatsvindt *(zie* [*bijlage 26*](https://youtu.be/VqmEwEfOVE0)*)*. Een J-cut is echter niet hetzelfde als een soundbridge, omdat bij een J-cut de audio zelf niet de verbinding tussen de twee shots vormt.

### Montage/ tegenmontage

Tegenmontage is de term die gebruikt wordt wanneer cuts niet helemaal logisch zijn omdat ze niets met elkaar te maken hebben, maar toch begrepen worden. Neem bijvoorbeeld een shot waarin je een man van achteren ziet die naar een deur toeloopt. In het volgende shot zie je een hal en een deur waar de man doorheen komt. De deur in het eerste shot staat zeer waarschijnlijk heel ergens dan de deur in het tweede shot. Maar omdat ze zo pal achter elkaar gezet zijn, maakt de kijker zelf de connectie tussen beide shots. Iedereen neemt vanzelf aan dat dat dezelfde deur is. Dat kan ook bij de audio gedaan worden. Neem bijvoorbeeld een telefoongesprek tussen twee mensen waarbij een van de twee bezig is een lang verhaal te vertellen. De kijker ziet afwisselend de spreker en de luisteraar, maar de audio loopt door. Als de audio van de spreker zou stoppen wanneer de luisteraar in beeld word gebracht, is het voor de kijkers geen luisteraar meer, maar gewoon een gezicht. Door de audio door te laten lopen snappen de kijkers dat het de luisteraar is en dat hij of zij reageert op wat de spreker vertelt.

## Transitions

De cut die hiervoor besproken is is een abrupte transitie die in de meeste films gebruikt wordt. Het ene beeld stopt plots en zonder zwart scherm start het tweede even snel als het eerste eindigde. Maar er zijn ook nog enkele andere manieren om van een shot over te gaan op een ander.

### Fade in/ fade out

Bij fade in/ fade out verandert het eerste shot langzaam in een zwart of wit scherm, vervolgens verandert dat zwarte of witte scherm weer langzaam in een ander shot*.*

Een fade out aan het eind van een film komt veel voor en heeft ook een bepaald effect op de kijker. Tegenwoordig eindigen veel films met ofwel een cut to black, waarbij het beeld met een straight cut abrupt zwart wordt, of een fade out in wit of zwart.

De cut to black is zo plots, zo abrupt. Het verhaal houdt ineens zonder aankondiging op. Deze wordt veel gebruikt maar ook de fade to black is erg traditioneel en een stuk bevredigender. Wanneer het beeld geleidelijk overgaat in zwart weet de kijker nog die laatste seconde dat de film wordt beëindigd en dat zorgt samen met de zachte overgang voor een goede en prettige afsluiting om naar te kijken.

De fade to white geeft de kijker een heel ander gevoel dan de fade to black. Het is niet duidelijk wat de personages voelen of denken in dat laatste moment en ook geeft het witte de kijker het idee dat er nog iets gaat komen, maar wat blijft onduidelijk. Waar bij het zwart de kijker zonder vragen of verwarring de zaal verlaat, moet hij of zij bij wit een eigen interpretatie maken van het einde *(zie* [*bijlage 27*](https://youtu.be/Ywiz8Q88Wrk)*, 1:40 – 2:16 en 3:22 – 4:17).*

### Dissolve

Het ene beeld gaat geleidelijk over in een ander, er vindt een zachte overgang plaats *(zie* [*bijlage 28*](https://youtu.be/DTPctDhOCzE)*).*

### Wipe

Bij een wipe wordt het shot als het ware weggeschoven uit beeld zodat het volgende shot dat er dan onder lijkt te liggen, tevoorschijn komt. Dit kan op verschillende manieren en een film die veel wipes bevat is Star Wars Episode IV A New Hope *(zie* [*bijlage 30*](https://youtu.be/cGqAu9gj_F0)*).*

## Waarom werken met cuts

Een film moet zo natuurlijk mogelijk overkomen op de kijker. In het echt ziet de mens de wereld als één lang shot, ongeknipt.

Films worden met name in korte shots opgenomen die door editors op slimme wijze aan elkaar worden geplakt.

### “Juist” monteren

Editors hebben als taak de beste volgorde te kiezen uit oneindig veel opties. Geen enkele editor zal vijf minuten aan beeldmateriaal op dezelfde manier monteren. Toch zijn er een paar regels die ze allemaal volgen.

Het eindresultaat van hun werk moet in overeenstemming zijn met de waarnemingsgewoontes en verwachtingspatronen van de kijkers. Dat betekent dat in beeld de dingen te zien moeten zijn waar toeschouwers zelf naar zouden kijken, mochten ze daar op de set aanwezig zijn. Een belangrijke regel is dan ook dat een film geen loze beelden mag bevatten. Lege beelden moeten binnen een scène worden vermeden. Als er een zittende man in beeld is die opstaat en uit beeld verdwijnt, moet er geknipt worden voordat hij het kader heeft verlaten. Je zou immers niet naar een lege stoel blijven kijken, je ogen zullen de man willen volgen.

Verwachtingspatronen van de kijker houden in dat een film moet laten zien wat de kijker verwacht te zullen zien. Dit is iets anders dan verwachtingen wat betreft de gebeurtenissen en de verhaallijn. Het is onlogisch om midden in een scène verder te gaan met een nieuwe, omdat de eerste niet is afgesloten. Dit zaait verwarring en zorgt ervoor dat de film lastiger te volgen is.

Ook moeten editors niet alles voorschotelen. Als elk detail een close-up krijgt, wordt alles al aangewezen en krijgt de kijker niet de kans om zelf eens rond te kijken. In een murder mystery is het de bedoeling dat de kijker zelf ook de ogen openhoudt om aanwijzingen te vinden. In een horrorfilm is dat net zo, het is veel leuker om iemand aan te stoten en te zeggen: ‘zag je dat ook? Daar bewoog iets! Wat was dat? Spoel eens terug’. Als editors alles nadrukkelijk in beeld laten zien kunnen kijkers nooit meer zelf iets ontdekken. ‘Suggestion is always more effective than exposition’, aldus succesvol filmeditor Walter Murch (Murch, 2001).

# Cameravoering

Bij de cameravoering manipuleert de cameraman het beeld.

## Camerastandpunt

De plaatsing van de camera ten opzichte van wat er wordt gefilmd. Er zijn drie verschillende camerastandpunten die veel gebruikt worden.

### Kikvorsperspectief

Bij kikvorsperspectief wordt de camera erg laag bij de grond geplaatst en iets omhoog gericht zodat alles van onderen wordt bekeken. Vooral een groot deel van de lucht is zichtbaar en alleen personen of objecten op de voorgrond. Dit standpunt wordt veel gebruikt om bijvoorbeeld de grootsheid van een stad als New York te laten zien. Door de camera in kikvorsperspectief te plaatsen worden de wolkenkrabbers goed in beeld gebracht en voelt de kijker zich als nietig persoon tussen alle enorme gebouwen. Kikvorsperspectief straalt kracht, moed, heldhaftigheid en grootsheid uit. Veel dictators hebben zich bij toespraken van onderen laten filmen omdat ze dan imponerend overkwamen op de onderdanen.

### Ooghoogteperspectief

Ooghoogteperspectief is het camerastandpunt dat in films voor het grootste deel wordt gebruikt. De camera staat recht in lijn met de ogen van de acteur of de ooghoogte van een object. Het is een neutraal standpunt met niet te veel afleiding zodat de nadruk ligt op wat er gebeurt of gezegd wordt. De acteur is het belangrijkste, niet de voorgrond en ook niet de achtergrond. Daarnaast is ooghoogteperspectief erg zakelijk, het wordt immers ook altijd gebruikt voor het journaal. Als kijker voel je je meer betrokken omdat je dichter bij de hoofdpersoon lijkt te staan.

### Vogelperspectief

Ten slotte is er nog vogelperspectief waarbij de camera heel hoog geplaatst is. Dit standpunt is ideaal om mooie landschappen te laten zien, je ziet dan ook dat er steeds vaker een drone wordt gebruikt voor dit soort shots. Toch is de naam een beetje verwarrend, wanneer de camera iets boven het hoofd van de acteur staat en een beetje naar beneden gekanteld is, noemt men dit ook al vogelperspectief. Vogelperspectief straalt vrijheid uit, maar ook onschuld. Daarnaast kan het de kijker een gevoel van hulpeloosheid geven.