

WHAT IS

FILM



INHOUD

DEEL 1

HOE WORDT FILM
GEMAAKT?

4

DEEL 2

WAT IS FILM?

12

DEEL 3

HOE IS FILM
ONTSTAAN?

20

DEEL 4

LEREN OVER FILM

28

VOORWOORD

Er worden heel wat boeken geschreven over film. Het is dan ook een veelzijdig en spannend medium. De magie van het bewegend beeld, het spel met licht, de illusie van werkelijkheid: velen laten zich erdoor betoveren.

Deze uitgave is bedoeld om meer te weten te komen over het fenomeen film. Het beschrijft film in het kort en is bedoeld als kennismaking met alle facetten van het rijke medium film. Handig voor docenten, ouders, bibliothecarissen, icc'ers, opa's en oma's, de oppas, educatief medewerkers, begeleiders, of gewoon leuk voor uzelf.

De uitgave is opgedeeld in verschillende delen. In deel 1 wordt uitgelegd hoe film gemaakt wordt.

Deel 2 gaat over filmtaal en in deel 3 wordt de ontstaansgeschiedenis van film kort uiteengezet.

Tot slot vindt u achterin tips op welke manier u film kunt gebruiken in een educatieve setting. Als voorbeeldmateriaal zijn een aantal opdrachten toegevoegd. Deze opdrachten zijn bedoeld voor jongeren in de leeftijd van 9-14 jaar. Er is ook een jongereneditie van *Wat is film* waarmee ze zelfstandig aan de slag kunnen.

Vetgedrukte woorden in de tekst verwijzen naar de woordenlijst achterin. Ook kunt u daar een lijst vinden met links naar verdere informatie over film.

Wij wensen u veel plezier met *Wat is film*.

DEEL 1

HOE WORDT FILM GEMAAKT?

INLEIDING

De meeste mensen denken bij de productie van een film alleen aan de fase waarin de camera's draaien en de acteurs hun rollen spelen. Al spreekt deze productiefase het meest tot de verbeelding, de preproductie en de postproductie zijn minstens even belangrijk voor de totstandkoming van een film. Tijdens de voorbereidende fase, de preproductie, wordt de film uitgewerkt op papier, en worden de mensen en de middelen bijeengebracht die nodig zijn voor de verdere productie. In de productiefase draait alles om de daadwerkelijke filmopnames, waarna tot slot het opgenomen materiaal in de postproductie wordt be- en verwerkt tot de film die uiteindelijk in de bioscoop te zien is. In dit hoofdstuk worden de verschillende fases toegelicht.



...HEEL VEEL SCHRIJVEN

Een film kan gebaseerd zijn op een oorspronkelijk idee of op een bestaand verhaal, bijvoorbeeld een roman. Op basis van het idee of het boek wordt eerst het filmverhaal geschreven met daarin alle personages en ontwikkelingen. Vervolgens wordt het **scenario** geschreven, waarin het filmverhaal wordt onderverdeeld in **scènes**, de afgeronde stukjes in de film. Bijvoorbeeld een scène waarin kinderen ontbijten in een keuken gevolgd door een scène in de badkamer waarin ze hun tanden poetsen. In het scenario staan regieaanwijzingen: waar en wanneer de scène zich afspeelt (binnen/buiten; dag/nacht); wie wat precies zegt en hoe de acteurs moeten spelen.

Een scenario wordt altijd op dezelfde manier vormgegeven. Zo is voor iedereen die ermee moet werken duidelijk wat de bedoeling is. De volgende stap is dat het scenario wordt uitgewerkt in een script. Bij het script kan een **storyboard** gemaakt worden, waarin alle **shots** schetsmatig zijn uitgetekend. Zo kan de regisseur vooraf duidelijk maken aan de rest van de **crew** hoe er gefilmd gaat worden.





Martin Koolhoven aan het werk op de set

van *Oorlogswinter* (2008)

...HEEL VEEL MENSEN

Een filmproductie maakt gebruik van verschillende soorten vakmensen zoals een cameraman, een geluidsman, een kostuumontwerper en een decorbouwer. Bij grote producties zijn er bovendien veel extra mensen nodig om alles goed te laten verlopen.

De cameraman is in zo'n geval de baas over een grote groep mensen die de camera's bewegen, filmrollen verwisselen en de belichting regelen. Hoe groter de filmproductie, hoe meer mensen er nodig zijn om voor alle medewerkers te zorgen, de catering zorgt voor het eten, administratief medewerkers zorgen ervoor dat iedereen zijn gage (loon)

krijgt uitbetaald. In de goedgeoliede machine die een filmproductie idealiter is, zijn een paar mensen onmisbaar. De regisseur is verantwoordelijk voor de wijze van acteren, de artistieke kwaliteit en het uiterlijk van de film. Ook de hoofdrolspelers zijn belangrijk, vooral als het filmsterren zijn. Hun populariteit bij het publiek kan doorslaggevend zijn voor het succes van de film. De stille motor achter elke filmproductie is de producent. Hij is verantwoordelijk voor al het regelwerk, maar bovenal degene die het geld werft en beheert. Vanwege zijn financiële belang in de film, is zijn woord meestal wet.



Regisseur Fons Rademakers

geeft aanwijzingen op de set

van *Dorp aan de rivier* (1958)



Daan Schuurmans speelt in *Briefgeheim*

en is een bekende Nederlandse acteur



Tijdens de film *Kikkerdril* (2009) van Simone van Dusseldorp werd vaak buiten in de natuur gefilmd

...HEEL VEEL REGELEN ...EN HEEL VEEL GELD

Voordat een speelfilm gemaakt kan worden, moet er eerst veel geld op tafel komen. De 'big budget'-films uit Hollywood kosten al snel 20 tot 200 miljoen euro. Een paar treetjes lager zit de low budget-film, die zelfs in Nederland al snel meer dan honderdduizend euro kost. Meestal wordt een film in Nederland financieel mogelijk gemaakt door fondsen van onder andere de overheid en televisieomroepen. Wanneer het geld binnen is, kan de producent beginnen met de preproductie, waarin de voorbereidingen getroffen worden voor de opnames. Locatiescouts zoeken geschikte locaties; zij vragen toestemming om op een bepaalde plek te filmen (bijvoorbeeld in een winkelcentrum of een woonhuis). In de studio worden decors gebouwd, en aangekleed met toepasselijke **rekwisieten**. Dan zijn er de audities, waarbij met behulp van **screen-**

tests gekeken wordt welke acteurs het best de personages kunnen vertolken. Vaak heeft de regisseur al een bekende acteur of actrice voor de hoofdrol in zijn hoofd. Het voordeel van bekende acteurs of actrices is dat zij grote publiekstrekkers zijn. Hiermee kan een deel van de investering terugverdiend worden. Voor de minder belangrijke rollen worden meestal typetjes gecast. Aan de hand van het scenario en rekening houdend met praktische beperkingen (bijvoorbeeld de beschikbaarheid van een acteur of locatie) wordt het draaiboek gemaakt. Daarin staat precies wanneer welk shot opgenomen zal worden. Zo weten de **cast** en de **crew** wat er op welk moment moet gebeuren.

EN... ACTIE!

Na al deze voorbereidingen breekt eindelijk het moment van de opnames aan. Met behulp van het storyboard wordt bepaald hoe de **filmset** moet worden ingericht. De camera wordt op de juiste plek gezet, de belichting aangepast de acteurs aangekleed en opgemaakt, en het decor voor zover het in beeld komt, wordt op orde gebracht. Dit kost veel tijd, daarom worden shots die op dezelfde locatie spelen achter elkaar opgenomen, in plaats van in de volgorde van het filmverhaal. Dan begint op het teken van de regisseur de opname van het shot. Meestal zijn er meerdere **takes** nodig voordat de regisseur tevreden is; er gaan dingen mis bij de techniek of het acteren kan beter. Uiteindelijk wordt vaak tien keer meer opgenomen

dan er in de film terechtkomt. Tijdens de opnames is de scriptgirl (m/v) een grote hulp. Hij/zij houdt bij waar welke scènes op een opnameband staan en let bovendien op de **continuïteit**: een personage met een paardenstaart dat de deur binnengaat in het ene shot, moet in het volgende shot, waarin zij diezelfde deur uitkomt, nog steeds een paardenstaart dragen, ook als de opnames in de tussentijd zijn gestopt.



Camervoering tijdens de film *Als twee druppels water* (Fons Rademakers, 1962)

...KNIPPEN EN PLAKKEN

Tijdens de postproductie wordt het opgenomen filmmateriaal bewerkt tot de uiteindelijke film. In de montagekamer kiest de **editor** samen met de regisseur voor elke scène de bruikbare takes, die vervolgens in de gewenste volgorde worden gemonteerd. Voor veel regisseurs is de montage de meest beslissende fase en daarom erg lastig. Ideeën die in het scenario en tijdens de opnames goed leken, blijken in de montage toch niet te werken. Soms wordt een ruwe montageversie vertoond aan een proefpubliek. Op basis van hun reacties wordt de montage aangepast: een scène wordt korter gemaakt of

juist langer wanneer het publiek het verhaal niet meer begrijpt. Zo kan de uiteindelijke versie van de film sterk afwijken van het oorspronkelijke scenario. Behalve het beeld wordt ook het geluid gemonteerd en bewerkt. Soms blijken de **dialogen** niet goed te klinken en moeten de acteurs deze opnieuw inspreken. Muziek en geluidseffecten worden pas in de postproductie toegevoegd, omdat tijdens de opnames geluidscontinuïteit tussen de shots niet te verwezenlijken is. Met behulp van andere **computeranimaties** wordt het beeld bewerkt om bepaalde **special effects** of locaties geloofwaardiger te maken. Dit gebeurt vooral bij de duurder producties. Tijdens de postproductie van de film *Minoes* (Vincent Bal, 2001) werden onder andere de stemmen van de katten ingesproken en hun bekjes digitaal bewerkt, zodat het lijkt alsof ze echt zelf praten.



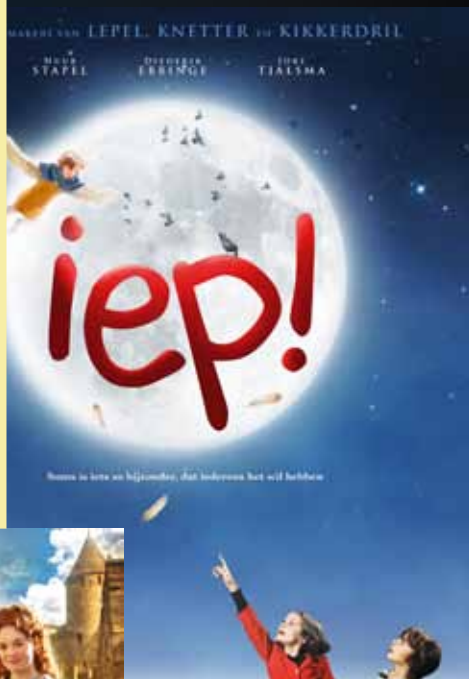
Clapboard van de film *De aanslag*

(Fons Rademakers, 1989)

...DE MAGIE BEGINT

Nog voor de film in de bioscoop draait is de promotie al op gang gekomen. De sterren uit de film geven interviews; er wordt een opvallend filmaffiche ontworpen en overal opgehangen; televisie en bioscopen vertonen de **trailer**. Vlak voor de première krijgen journalisten de kans om de film te zien, opdat ze – hopelijk lovende – recensies zullen schrijven. Ook de première zelf is vaak

iep! (Rita Horst, 2010)



een evenement, waarbij grote en kleine beroemdheden over de rode loper het premièretheater betreden. Na alle media-aandacht is het de bedoeling dat het publiek in groten getale naar de bioscoop gaat om de film te bekijken. Filmprijzen geven de film extra aantrekkingskracht; vooral een prestigieuze prijs als de 'Academy Award' (oftewel de 'Oscar') kan een film en de filmmakers een gouden toekomst geven.

Brief voor de koning (Pieter Verhoeff, 2008)

DEEL 2

WAT IS FILM?

INLEIDING

Eigenlijk is film niets meer dan snel achter elkaar geprojecteerde foto's met geluid erbij. Maar het is de bedoeling dat het publiek dit zo snel mogelijk vergeet. Om een verhaal zo effectief (ontroerend, eng, aanstekelijk) mogelijk te maken, worden alle filmische middelen ingezet om de illusie die film is, in stand te houden. In dit hoofdstuk worden die filmische middelen uit de doeken gedaan en wordt duidelijk dat niets in een film aan het toeval wordt overgelaten.

Mensen zijn vaak al onbewust bekend met de 'filmtaal'. Ze begrijpen dat het decor informatie geeft over de personages of over het **genre**; dat de camera niet altijd vanaf dezelfde plaats filmt; dat er tijdsprongen tussen twee shots gemaakt kunnen worden; dat de muziek hun vertelt of een scène spannend is of juist komisch. Door bewust te worden van deze filmcodes, kun je reeds aanwezige kennis beter inzetten en zie je meer.

PERSISTENCE OF VISION

Filmkijken is mogelijk door het fenomeen 'persistence of vision': de traagheid van het oog zorgt ervoor dat een beeld in het oog wordt vastgehouden als het alweer weg is. Hierdoor lijken beelden die snel achter elkaar werden vertoond, in elkaar over te vloeien. Een film bestaat uit een reeks foto's die met een snelheid van (standaard) 24 beeldjes per seconde worden vertoond, zodat er een illusie van bewegend beeld ontstaat. Bij de traditionele vertoningsmethode (via een filmprojector) wordt de filmstrook echter niet in één vloeiende beweging langs de lamp van de projector getrokken, want dan zouden de beelden een uitgesmeerde waas worden (vergelijkbaar met wat je ziet wanneer je snel rond-draait). De truc is juist dat het licht niet constant door de filmstrook schijnt, maar onderbroken wordt (één keer terwijl het beeld stilstaat en één keer als er een nieuw beeldje voor de lamp schuift). Doordat je oog het beeld blijft zien als het alweer weg is, merk je niets van de lichtflikkering. Dit betekent dus wel dat een bioscoopbezoeker de helft van de tijd naar zwart beeld zit te staren!



De illusie van beweging is niet anders bij een digitale film dan bij een analoge filmstrook. Ook een digitale film bestaat uit losse beeldjes (die elk opgebouwd zijn uit beeldpunten of pixels) die door de snelheid van wisseling een beweging suggereert. Door met een bepaalde frequentie beeld te laten veranderen bereik je immers hetzelfde als met het steeds opnieuw "voorzetten" van een analogoog beeldje in een filmprojector.



Beweging van een rennend paard
(Eadweard Muybridge, 1878)

MISE-EN-SCÈNE

Mise-en-scène betekent letterlijk: in scène gezet. Het is een term uit het theater en het behelst alles wat voor de camera staat en beweegt: de setting, **rekwisieten**, belichting en de personage. De setting is de ruimte waarin het verhaal speelt. Dit kan een decor zijn dat speciaal voor de film is gebouwd of een bestaande locatie. In beide gevallen is er nooit 'zomaar' voor een bepaalde setting gekozen. Het heeft een functie binnen het verhaal, roept een emotie op of zegt iets over de personages. Ook het kleurgebruik en de weersomstandigheden zijn daarin een belangrijke factor. De artdirector is verantwoordelijk voor de vormgeving van de setting. Om een geloofwaardige setting te creëren, worden er losse spullen toegevoegd, de rekwisieten. Ook deze kunnen een symbolische functie hebben. (Bijvoorbeeld 'Het zakmes' in de gelijknamige film van Ben Sombogaart uit 1991, die de verbroken band tussen twee vrienden symboliseert.)

De belichting is essentieel voor het maken van goede opnames, het kan bepalend zijn voor de sfeer van een scène of zelfs een los shot. Tot slot zijn er de personages. Daarbij is natuurlijk het acteren belangrijk, maar ook de kostuums en de grime (de make-up) geven extra informatie over het personage (Bijvoorbeeld het teken op Harry Potters voorhoofd: het laat zowel het verlies van zijn ouders zien, als zijn bijzondere kracht.).



Long shot

Close-up



CAMERA

Bij het cameragebruik wordt gelet op afstand, **perspectief** en beweging. De afstand tot het gefilmde object wordt niet alleen bepaald door de plaatsing van de camera maar ook door het gebruik van lenzen die het gefilmde object dichterbij halen of verder weg plaatsen. De meeste scènes hebben een standaardopbouw van shots met verschillende camera-afstanden: het eerste shot is een 'long shot', dat de ruimte toont waarin de scène zich zal afspelen. Dit wordt ook wel het 'establishing shot' genoemd. Door dit shot weet de kijker in welke omgeving de personages zich bevinden. In het volgende shot, een 'medium (long) shot', komen de personages en hun handelingen goed in beeld. Daarna volgt er een 'close-up' van het personage, zodat zijn emoties duidelijk worden.

PERSPECTIEF

Het standaardperspectief is vanaf ooghoogte. Vanuit het vogelperspectief kijkt de camera neer op degene die gefilmd wordt. Meestal heeft dit het effect dat de gefilmde in een ondergeschikte positie wordt geplaatst. Het kikvorsperspectief heeft juist het tegenovergestelde effect: het van onderaf gefilmde personage is doorgaans dominant en straalt macht uit. Het gebruik van een 'point of view-shot', is een bijzonder effectieve manier om **identificatie** met het personage tot stand te brengen: de camera neemt de positie in van het personage. Je ziet wat het personage ziet.

Tot slot kan met behulp van rails, kranen en liften elke gewenste camerabeweging gemaakt worden: naar boven en beneden, van links naar rechts of meebewegend met het personage.



Medium long shot

MONTAGE

Bij de montage beslist men: welke takes worden gebruikt, in welke volgorde moeten ze staan en hoe verloopt de overgang tussen de shots. De meeste shots worden direct achter elkaar gezet. Dit wordt een harde overgang of een 'cut' genoemd. Bij de overgang naar een nieuwe scène wordt er soms een 'over-vloeier' gebruikt waarin het ene shot langzaam in het volgende overgaat. De overgang tussen scènes kan ook plaatsvinden via een 'fade out' en een 'fade in'. Het ene beeld gaat dan niet over in het andere beeld, maar het beeld verdwijnt langzaam in een (meestal zwart) vlak. Het beeld van de nieuwe scène komt daarna langzaam naar voren door het (zwarte) vlak heen.

Tijdens de montage wordt dus de volgorde en de selectie van de shots bepaald, en de wijze waarop de shots in elkaar overgaan. Parallelmontage maakt het mogelijk om scènes door elkaar te snijden die tegelijkertijd op verschillende locaties spelen. Zo kan er spanning worden opgewekt. (Bijvoorbeeld: een klaslokaal met ketende kinderen



Een spannend moment in de film
Oorlogswinter (Martin Koolhoven, 2008)

en een boze leraar die door de gang richting het lokaal loopt).

Door keuzes tijdens de montage kan tijd worden opgerekt of juist ingedikt. Tijd rekken kan een film spannender maken; zo kan een bijzonder moment dat in werkelijkheid snel voorbij is, extra aandacht krijgen. Wanneer bijvoorbeeld in een film na precies één minuut een bom dreigt af te gaan, zou het zonde zijn hier ook slechts één minuut film aan te besteden. Deze minuut duurt daarom meestal veel langer. Bij het oprekken van tijd wordt er vaak gebruik gemaakt van parallelmontage.

Niet elke handeling is interessant om helemaal in beeld te laten zien. Dergelijke handelingen kunnen ingekort worden door middel van tijd indikken. Dit kan door een paar goede shots te kiezen, zodat een handeling niet van begin tot eind in beeld gebracht hoeft te worden. Een fietstocht naar school bijvoorbeeld kan al in twee shots duidelijk worden verbeeld: het opstappen en de aankomst bij school.



Een scène uit de film *Briefgeheim*
waarin de hoofdrolspelers een
spannende achtervolging inzetten

GELUID

Geluiden in een film ondersteunen de beelden. Niet alleen door een bepaalde sfeer op te roepen maar ook door de aandacht van de kijker vast te houden en te richten op een bepaald aspect. In film zijn drie soorten geluid: gesproken woord, omgevingsgeluid (en geluids-effecten) en muziek. De gesproken woorden geven veel informatie over het verhaal; door de dialogen tussen personages, maar soms ook door een **voice-over**. Deze voice-over kan een alwetende verteller zijn, die alle ontwikkelingen vertelt of commentarieert. Soms is de voice-over de stem van een hoofdpersonage en geeft deze meer inzicht in zijn of haar gedachten. De omgevingsgeluiden vormen de akoestische ondersteuning van de setting. Zo geeft het geluid veel informatie over de dingen die niet in beeld zijn. Maar een geluid kan ook een voorbode zijn van een handeling die wel in beeld is. (Bijvoorbeeld: een piepende deur wordt gevolgd door iemand die binnenkomt).

De toegevoegde muziek vergroot de emotionele impact van het beeld. Zo kan een beeld van een zwemmend kind door de toevoeging van spannende muziek het idee geven dat er iets ergs met het kind gaat gebeuren, terwijl vrolijke muziek juist het idee geeft dat alles in orde is en het kind van zwemmen houdt.



In de film *Lang en gelukkig* roept dit
telefoongesprek mede door de muziek
een lieflijke sfeer op

DEEL 3

HOE IS FILM ONTSTAAN?

INLEIDING

Men kan stellen dat de behoefte van mensen om de werkelijkheid vast te leggen wel moest leiden tot de uitvinding van film. De voorgeschiedenis van film, waarin verschillende ontwikkelingen uiteindelijk tot een eerste filmvoorstelling leidden, wordt precinemaperiode genoemd. Sommige historici laten deze periode beginnen met de eerste schaduwspelen waarmee mensen elkaar vermaakten bij het haardvuur, anderen blijven dicht bij huis. Het is ondoenlijk om een volledig overzicht te geven van ruim honderd jaar filmgeschiedenis, toch is een korte kennismaking zeer de moeite waard.

Vooraf de vroege cinema is intrigerend: op het eerste gezicht is deze heel anders dan de huidige cinema. Zonder kennis van de ontwikkelingen in die eerste jaren echter, valt de stand van zaken van nu niet te begrijpen.

De komst van het geluid (± 1927) en de ontwikkeling van de kleurenfilm brachten de 'moderne' film een stuk dicht bij.

De opkomst van de televisie (rond 1950) en de digitale revolutie (jaren 90) hebben ook hun weerslag gehad op de voortdurende ontwikkeling van film.

PRECINEMA [TOT 1895]

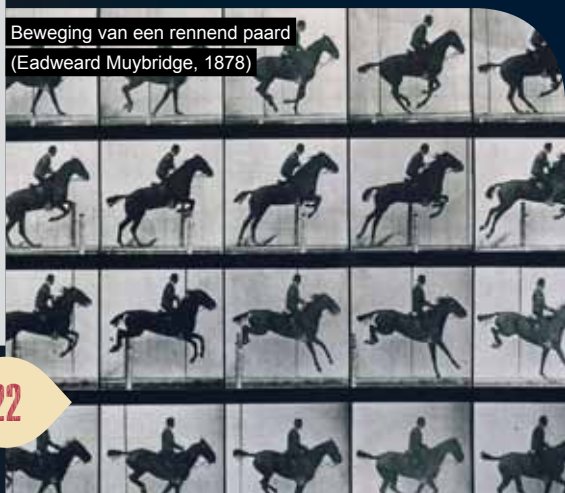
Het ontstaan van film was mogelijk door het samenbrengen van verschillende inzichten en ontwikkelingen. Een aantal hiervan wordt hieronder uitgelicht. Ten eerste was er het inzicht dat dankzij de traagheid van het menselijk oog beweging kan worden gesuggereerd door een snelle opeenvolging van losse plaatjes. Dit 'persistence of vision'-principe werd gebruikt in populair optisch speelgoed zoals de thaumatrope (1824) en de zoötrope (1833). Bij de thaumatrope lijken twee plaatjes die snel na elkaar te zien zijn, samen één geheel te worden. De zoötrope laat een reeks beelden achter elkaar zien, zodat de illusie van beweging ontstaat.

Het tweede ingrediënt was de mogelijkheid om beelden achter elkaar te projecteren. Bijvoorbeeld met de toverlantaarn waarmee al sinds de zeventiende eeuw op glas geschilderde prenten konden worden geprojecteerd. De derde belangrijke impuls was de uitvinding van de fotografie in 1828, die het mogelijk maakte om een enkel beeld uit de werkelijkheid vast te leggen. De belichtingstijd bedroeg in eerste instantie enkele uren, zodat alleen onbewegelijke objecten konden worden vastgelegd op de gevoelige plaat. In 1878 was de belichtingstijd zo kort dat de fotograaf Eadweard Muybridge met een reeks fotocamera's de beweging van een rennend paard in afzonderlijke foto's vast kon leggen.

De toverlantaarn projecteert glas-
geschilderde prenten op de muur

De volgende stap was de ontwikkeling van een flexibele filmstrook van celluloid die de glazen platen in de camera verving. Zo werd het niet alleen mogelijk om beweging vast te leggen als een reeks foto's op een strook, maar ook om die beweging achter elkaar te laten zien. Verschillende uitvinders hebben een bijdrage geleverd aan de ontwikkeling van de filmstrook. Uiteindelijk was het de beroemde uitvinder Thomas Edison die de 'bewegende foto's' aan de man bracht met zijn succesvolle kinetoscopes (1891). De korte filmpjes in deze kijkkasten konden echter maar door één persoon tegelijk worden bekeken. De laatste stap werd gezet door de gebroeders Lumière. Zij bouwden een filmcamera, de cinématograaf, die ook gebruikt kon worden als projector. Hiermee hielden zij op 28 december 1895 in een Parijs' cafe een filmvoorstelling voor betalend publiek. Deze gebeurtenis wordt gezien als de geboorte van de cinema.

Beweging van een rennend paard
(Eadweard Muybridge, 1878)





Filmstill van de film *Le voyage dans la lune*.
(*Reis naar de maan*, Georges Méliès, 1902).

VROEGE FILM [1895-CA. 1910]

In eerste instantie lag de aantrekkingskracht van film vooral in het medium zelf. De 'bewegende foto's' werden als attractie op kermissen vertoond. Het publiek zag programma's met verschillende soorten films: over reizen en exotische locaties, nieuwsberichten (vaak nagespeeld), grappige sketches of **trucages** en sprookjesachtige danses. De filmvertoner stelde zelf zijn programma samen en gaf uitleg tijdens de voorstelling. Soms draaide hij, op verzoek, de filmpjes extra snel af of achterstevoren. Van het begin

af aan zijn films grofweg in te delen in **fictie** en **non-fictie**, oftewel speelfilm en documentaire. De gebroeders Lumière legden met hun camera's het echte leven vast en worden daarom als de eerste documentairefilmers gezien. Georges Méliès, van oorsprong goochelaar, gebruikte zijn camera om wonderlijke verhalen te verbeelden. Met behulp van sprookjesachtige decors, maar vooral door slimme trucs met de camera, creëerde hij fantasierijke scènes. Door het succes ontwikkelde de film zich snel: er kwamen vaste filmtheaters, het publiek 'leerde' de filmtaal kennen en de filmmakers maakten steeds meer gebruik van filmische middelen als montage en wisselende camerastandpunten. De films werden steeds langer en de verhalen complexer.



Enkel beeld uit de filmstrook van *Terra Nova*
(Gerard Rutten, 1932). Links van het beeld
staat het geluidsspoor

DE KOMST VAN HET GELUID

De films die tot dan toe zijn gemaakt worden zwijgende, stille of stomme films genoemd, maar het was allerm minst stil tijdens de filmvoorstellingen. Muzikanten zorgden live voor passende muzikale begeleiding en overstemden zo tegelijk hinderlijke geluiden in het theater (van de projector, het publiek of de straat). Een **explicateur** gaf uitleg bij de films en in sommige theaters werden live geluidseffecten gemaakt bij de film. In EYE worden regelmatig stille films vertoond met live pianobegeleiding.

De stille films hebben een herkenbaar uiterlijk. Opvallend is het gebruik van **tussentitels** en de manier van acteren. Het publiek kan uiteraard de **dialogen** van de acteurs niet horen. Om het verhaal toch over te brengen, gebruikten de acteurs sterk aangezette mimiek en grote gebaren. Geluid bij de film zorgt ervoor dat het allemaal nog echter lijkt. In het begin werd het geluid los opgenomen. Het stond bijvoorbeeld op een plaat, die afgespeeld werd op een aan de projector verbonden platenspeler. De film moest gelijk met het geluid lopen, maar dat ging wel eens mis. Bijvoorbeeld als de plaat oversloeg. Het duurde tot ongeveer 1927 voordat er een methode gevonden werd om een geluidsspoor toe te voegen aan de filmstrook. Toen *The Jazzsinger* in 1927 onder het motto 'You ain't heard nothing yet' een hit werd als eerste lange geluidsfilm, was niet iedereen enthousiast. Muzikanten en explicateurs, die soms zelf erg beroemd waren geworden, verloren hun baan. Daarnaast rezen er allerlei problemen bij het maken van geluidsfilms. Zo bleken de camera's te veel herrie te maken en moesten de acteurs wel heel dicht bij de microfoon blijven om hun dialogen goed verstaanbaar te maken. Deze technische problemen werden snel opgelost, maar een aantal filmsterren kwam de komst van geluid niet te boven. Soms bleek hun stemgeluid niet geschikt vanwege bijvoorbeeld een buitenlands accent, anderen konden zich niet aanpassen aan de subtielere manier van acteren die de geluidsfilm nu eenmaal vereist.

KLEURENFILM EN ANDERE ATTRACTIES (VANAF 1930)

Bij oude films wordt vaak aan zwart-witbeeld gedacht. Toch werd er al vanaf het begin geëxperimenteerd met kleur. De filmstroken kregen een kleurenbad in de tint die paste bij de scène, bijvoorbeeld blauw voor nachtelijke scènes en groen voor natuurbeelden. Een andere, zeer arbeidsintensieve methode was het met de hand inkleuren van de filmbeelden. Omdat dit zoveel werk was, werden over het algemeen alleen esthetische beelden zoals fantasiescènes met danspartijen ingekleurd.

Aan het begin van de jaren dertig werd het Technicolor-systeem geïntroduceerd, waarmee kleuren konden worden opgenomen. De film *The Red Shoes* (1948) van Powell & Pressburger is in Technicolor opgenomen. Het was een dure techniek en daarom werden lang niet alle films in kleur gefilmd. Bovendien associeerde het publiek kleurenfilm met fantasie en spektakel, niet met realisme. Toen de televisie in de jaren vijftig zijn intrede deed en een steeds grotere concurrent werd van de bioscoopfilm was kleur één van de manieren voor

film om televisie te overtroeven in beeldkwaliteit; televisie was toen nog in zwart-wit. De techniek was bovendien vereenvoudigd en goedkoper. Naast kleurenfilm werden ook andere technieken ingezet om de bezoekers terug te krijgen in de filmtheaters: verschillende breedbeeldformaten (widescreen, Cinemascope, Cinerama), verbeterd geluid, **3D-effecten** en andere extravagante experimenten. Tegenwoordig is kleurenfilm de standaard en valt het juist op als een regisseur ervoor kiest om in zwart-wit te filmen.

Een balletscène uit *The Red Shoes* opgenomen in Technicolor (Powell & Pressburger, 1948)



DIGITALE REVOLUTIE EN VERDER...

De technische ontwikkeling van film heeft nooit stilgestaan, maar sinds het einde van de jaren tachtig is er bijzonder veel veranderd onder invloed van de toenemende digitalisering. De computertechniek is geïncorporeerd in bijna elk facet van de filmproductie en ook de filmdrager is niet langer per se een strook celluloid, maar vaak een dvd of een digitaal bestand dat kan worden gedownload via internet. **Computeranimaties** lijken zo levensecht dat het steeds moeilijker wordt onderscheid te maken

tussen wat er echt voor de camera bestond en wat later digitaal is toegevoegd. Computergames worden steeds populairder en ook dat heeft zijn weerslag op film. Sommige games vormen inspiratie voor speelfilms (bijvoorbeeld 'Lara Croft') en andersom gaan games steeds meer op film lijken. Sterker, er zijn ook games die rechtstreeks van film zijn afgeleid. Filmen met digitale camera's is goedkoper, omdat er geen duur filmmateriaal wordt gebruikt. Bovendien zijn digitale camera's lichtgevoelig zodat er geen aparte belichting gebruikt hoeft te worden. Ook het monteren gaat gemakkelijker en sneller met behulp van de computer. Zo wordt het mogelijk voor eigenzinnige filmmakers, maar ook voor uzelf en uw leerlingen, om zonder grote budgetten bijzondere films te maken.



Film in ontbinding

DEEL 4

LEREN

OVER FILM

INLEIDING

Vandaag de dag kijkt iedereen (wel eens) films. Vooral jongeren gebruiken dagelijks allerlei media waarin film een rol speelt. Ze zien films overal: op tv, in de bioscoop, op de computer en via mobiele telefoons. Met de komst van onder andere internet, Youtube, smartphones en betaalbare digitale camera's is het daarnaast ook nog makkelijker geworden om zelf de camera in de hand te nemen en te filmen. Door film bewust te bespreken en beleven, leren jongeren beelden te 'lezen', begrijpen en gebruiken. Deze uitgave biedt achtergrondinformatie voor leren over film. Hieronder vindt u enkele concrete tips om met film in een educatieve setting aan de slag te gaan.

FILM BESPREKEN

Door vragen te stellen activeert u de aanwezige kennis bij jongeren en stimuleert u betrokkenheid met het onderwerp. U moedigt ze tevens aan zich te uiten en hun mening te geven over wat ze zien.

Voorbeeldvragen bij achtergrondinformatie uit *Deel 1: Hoe wordt film gemaakt?*

- Kennen jullie boeken die zijn verfilmd? (*Voorbeelden Harry Potter, Oorlogswinter, Iep!, Briefgeheim*)
- Hoeveel denken jullie dat het maken van een film kost? (*Een dure Nederlandse film uit 2008 was Brief voor de Koning van regisseur Pieter Verhoeff. De producent van de film, EyeWorks, heeft ruim 7,5 miljoen euro bij elkaar gebracht om de film te kunnen maken.*)
- Noem eens een paar acteurs? (*Dat lukt vast wel*). Kennen jullie ook regisseur? (*Misschien een paar zoals Steven Spielberg.*) En... een filmproducent?
- Kunnen jullie bedenken waarom buitenopnames zo lastig kunnen zijn? (*Voorbeelden: voorbijgangers, verkeersgeluiden, wisselende weersomstandigheden, dingen die in de weg staan voor de camera.*)
- Hoe komen jullie erachter dat er een nieuwe film in de bioscoop komt? (*Voorbeelden: door affiches, trailers, via vrienden of internetreclame.*)
- Hoe kies je welke film je wilt zien?

FILM BELEVEN

Mensen leren door te denken én te doen. Hieronder vindt u voorbeeldopdrachten voor jongeren die u kunt toepassen in een educatieve setting.

Opdracht over camera, perspectief en montage

Deze opdracht is bedoeld om jongeren inzicht te geven in het gebruik van camerastandpunten. De jongeren maken op een tekenvel drie kaders waarin ze het door hen gekozen shot kunnen tekenen. Lees de onderstaande situaties voor aan de groep en laat de jongeren de camerastandpunten kiezen waarmee deze situaties het beste in beeld gebracht kunnen worden.

- Twee teams voetballen op schoolplein (long shot, geeft overzicht van de spelers en het schoolplein)
- Een meisje krijgt de bal en probeert te scoren (medium shot, laat de handeling zien)
- Goal! Het meisje is erg trots op zichzelf (close-up, emoties zijn zichtbaar)



Verschrikte hoofdrolspelers uit de stille horrorfilm
The Cat and the Canary (1922) van John Willard

U zou de jongeren op weg kunnen helpen door de bedoeling van het shot uit te leggen: overzicht geven, een handeling of juist een emotie laten zien. Bespreek de opdracht aan de hand van een paar duidelijke tekeningen of foto's. Deze drie shots achter elkaar gemonteerd geeft de standaardopbouw van een filmscène. Met behulp van een digitale (foto)camera kan deze scène worden 'opgenomen' tijdens het speelkwartier.

Opdracht bij *De komst van het geluid*

In deze opdracht maken de jongeren kennis met de mogelijkheden en beperkingen van stil spel. Verdeel de groep in twee kleinere groepen en maak ruimte voor een toneelvloer met het publiek frontaal ervoor. Elke groep krijgt een situatie die ze op moeten voeren voor de andere groep. Ze moeten het zo duidelijk spelen dat de andere groep kan raden wat de situatie is. Na uiterlijk tien minuten oefenen begint het optreden dat ongeveer drie minuten mag duren. Help de jongeren op weg door

zelf de rolverdeling to maken. Benadruk dat er geen enkel geluid mag worden gemaakt. Eenvoudige **rekwisieten** zijn toegestaan.

- Tijdens een dansfeest komt een meisje aan dat niet de goede kleren draagt. Iedereen lacht haar uit. Het meisje huilt. Dan komt er een fee die het meisje troost en haar een geweldige nieuwe outfit geeft. Nu wordt ze door iedereen bewonderd.
- Een koning op een troon verveelt zich. Hij vraagt zijn bange onderdanen om de beurt voor hem op te treden. Hij blijft ontevreden laat de beul steeds de mislukte artiest wegvoeren.

FILMEDUCATIE IN HET BASIS- ONDERWIJS

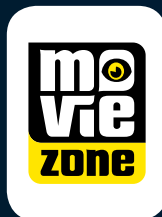
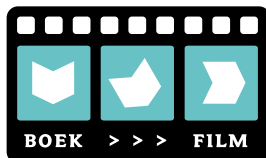
Zou u graag iets met filmeducatie in uw klas willen doen, maar weet u niet hoe u dit het beste aan kunt pakken? EYE Film Instituut Nederland heeft diverse concrete lespakketten ontwikkeld voor op school of in de bioscoop. Enkele voorbeelden zijn:

- Avonturen in het donker: lessen over film
- Klassefilm
- Fietsen en Dieren

Kijk op filmeducatie.nl of eyefilm.nl voor meer informatie.



**AVONTUREN
IN HET DONKER**
lessen over film



FILMEDUCATIE IN HET VOORTGEZET ONDERWIJS

Ook voor het voortgezet onderwijs heeft EYE Film Instituut Nederland divers educatief aanbod, zoals:

- MovieZone
- Allemaal film
- Boek en film

Kijk op filmeducatie.nl of eyefilm.nl voor meer informatie.

EN VERDER...

Kijk voor alle andere mogelijkheden (workshops, lezingen voor volwassenen) ook op filmeducatie.nl en eyefilm.nl

WOORDENLIJST

3D-EFFECTEN Driedimensionale effecten. Optisch effect dat ervoor zorgt dat het beeld diepte lijkt te hebben. Publiek moet hiervoor een speciale bril dragen.

CAST Alle mensen die meespelen in de film.

COMPUTERANIMATIES Met behulp van de computer (dus digitaal) gemaakte beelden die worden gebruikt om de opgenomen filmbeelden te veranderen of te vervangen. Zie verder bij 'Knippen en plakken' en 'Digitale revolutie en verder'

CONTINUÏTEIT Onveranderlijkheid in beeld en geluid tussen twee shots. Zie verder bij 'En...actie!'.

CREW Alle mensen die meehelpen bij het maken van de film. Zie verder bij 'Heel veel mensen' en 'En...actie!'.

DIALOGEN Tekst die wordt uitgesproken door acteurs.

EDITOR Man of vrouw die de film monteert. Zie verder bij 'Knippen en plakken' en 'Montage'.

EXPLICATEUR Persoon die tijdens de filmvoorstelling aan het publiek uitleg geeft bij de film. Vooral bij stille film. Zie verder bij 'De komst van het geluid'.

FICTIE Film gebaseerd op een verzonnen verhaal (speelfilm). Zie verder bij 'Vroege film'.

FILMSET Plek waar de opnames plaatsvinden. Zie verder bij 'En...actie!'.

GENRE Ordening van films aan de hand van gemeenschappelijke kenmerken op het gebied van inhoud en vormgeving (bijvoorbeeld western of horrorfilm).

IDENTIFICATIE Proces dat ervoor zorgt dat filmkijkers dezelfde emoties ervaren als het personage in de film.

KADRERING Beelduitsnede, de omlijsting van het te filmen shot door de camera. Zie verder bij 'Camera'.

LENS Geslepen glas dat het opgenomen beeld vervormt waardoor het bijvoorbeeld dichterbij of verderaf lijkt te zijn. Zie verder bij 'Camera'.

NON-FICTIE Film gebaseerd op feiten (documentaire). Zie verder 'Vroege film'.

PERSPECTIEF Hoek en positie van de camera ten opzichte van de personages en objecten. Zie verder bij 'Camera'.

PROJECTIE Belichten en vergroten van de filmbeeldjes in een projector zodat een film te zien is op een wit vlak in een donkere zaal met publiek. Zie verder bij 'Persistence of vision'.

REKWISETEN Losse gebruiksvoorwerpen waarmee het decor wordt aangekleed. Het kunnen bestaande dingen zijn die voor de film bij elkaar zijn gezocht of voorwerpen die speciaal voor de film zijn gemaakt. Zie verder bij 'Mise-en-scène'.

SCÈNE Een afgeronde eenheid binnen een film die zich in een ruimte afspeelt en een handeling laat zien. Zie verder bij 'Heel veel schrijven' en 'Camera'.

SCENARIO Het filmverhaal, onderverdeeld in scènes met uitgeschreven dialogen. Zie verder bij 'Heel veel schrijven'.

SCREENTEST Tijdens de audities spelen de acteurs een stuk voor de camera, zodat er bepaald kan worden of een acteur geschikt is om een bepaald personage in de film te spelen. Zie verder bij 'Heel veel regelen... en heel veel geld'.

SHOT Klein deel van de film dat onafgebroken is opgenomen met de camera. Zie verder bij 'Camera'.

SPECIAL EFFECTS Elementen in de film die niet of moeilijk in de werkelijkheid zijn te verwezenlijken. Deze worden mogelijk gemaakt met behulp van trucs tijdens de opnames en door (digitale) bewerking tijdens de postproductie.

STORYBOARD Soort stripverhaal waarin alle shots uitgetekend zijn. Bij de geschetste shots staan ook regie-aanwijzingen. Zie verder bij 'Heel veel schrijven'.

SYNCHROON GELUID Geluid dat gelijk (synchroon) met het beeld loopt. Zie verder bij 'De komst van het geluid'.

TAKE Het daadwerkelijk opnemen van een shot. Er worden meestal meerdere takes van een shot genomen. Zie verder bij 'En...actie'.

TRAILER Smaakmakend reclamefilm-pje ter promotie van een nieuwe film. Zie verder bij 'De magie begint'.

TRUCAGE Manier om ongewone dingen to laten gebeuren in de film met behulp van de camera, decor en montage. Bijvoorbeeld objecten en mensen laten veranderen of verdwijnen. Zie verder bij 'Montage'.

TUSSENTITEL Zwart beeld met tekst dat in stille film werd gebuikt om korte stukken dialoog weer te geven of situaties te verklaren. Zie verder bij 'De komst van het geluid'.

VOICE-OVER Commentaarstem bij de filmbeelden. Kan ook de stem van een personage zijn, maar wordt normaal gesproken niet door de (andere) personages gehoord. Zie verder bij 'Geluid'.

OVERZICHTS- WERKEN

Movie history: A survey

Douglas Gomery, Clara Pafort-Overduin
Routledge, 2011

Film art: An introduction

David Bordwell, Kristin Thompson
McGraw-Hill, 2009

Looking at movies: An introduction to film

Richard Barsam, W.W. Norton, 2007

Close-up: Wereldgeschiedenis van de film

Mark Cousins, Van Holkema &
Warendorf, 2004

Canon van de Nederlandse film

Kees Driessen, Nederlands Film
Festival, 2007

Film in Nederland

Rommy Albers, Jan Baeke, Rob
Zeeman, Ludion, 2004

WEBSITES

www.eyefilm.nl

www.avontureninhetdonker.nl

www.filminnederland.nl

www.filmeducatie.nl

www.allemaalfilm.nl

www.klassefilm.nl

www.moviezone.nl

www.luikerwaal.com

Auteur: Marion de Graaff
Redactie: Merel Gilsing,
 Florine Wiebenga
Eindredactie: Mariska Graveland
Grafisch ontwerp: Autobahn
Met dank aan: Benelux Film Distributors,
 A-Film en Independent Films

© 2011 Uitgave van EYE Film Instituut Nederland

EYE Film Instituut Nederland wordt financieel ondersteund door het ministerie van OCW.

EYE Film Instituut Nederland ontwikkelt en coördineert educatie over film en andere media in Nederland en levert diensten voor kennisontwikkeling en deskundigheidsbevordering op dit gebied.

www.eyefilm.nl

Ondanks het door EYE Film Instituut Nederland in acht nemen van alle zorg welke redelijkerwijs ter zake van het achterhalen van de auteursrechthebbenden geveerd kon worden, kunnen er derden zijn die menen enig recht te kunnen laten gelden met betrekking tot in deze folder afgebeelde werken. Voor zover deze derden tevens menen dat zij ten onrechte niet van dit gebruik op de hoogte zijn gesteld, wordt hen uitdrukkelijk verzocht EYE Film Instituut Nederland hiervan in kennis te stellen.

In deze uitgave zijn stills gebruikt uit de volgende films:

Iep (Rita Horst, Nederland 2010)
 Distributie: Independent Films
Briefgeheim (Simone van Dusseldorp, Nederland 2010)
 Distributie: A-Film
Kikkerdril (Simone van Dusseldorp, Nederland 2009)
 Distributie: A-Film
De brief voor de Koning
 (Pieter Verhoeff, Nederland 2008)
 Distributie: Benelux Film Distributors
Oorlogswinter
 (Martin Koolhoven, Nederland 2008)
 Distributie: Benelux Film Distributors
Lang en Gelukkig
 (Pieter Kramer, Nederland 2010)
 Distributie: Independent Films
Le voyage dans la lune
 (Georges Méliès, Frankrijk 1902)
 Productie: Star Film
Terra nova
 (Gerard Rutten, Nederland 1932)
 Productie: Filmmaatschappij Electra

The Red Shoes

(Powell & Pressburger, GB 1948)
 Distributie: EYE Film Instituut Nederland
The cat and the canary
 (John Willard, VS 1927)

In deze uitgave zijn productiefoto's gebruikt uit de volgende films:

Dorp aan de rivier
 (Fons Rademakers, Nederland 1958)
 Productie: Nationale filmproductie Maatschappij
Als twee druppels water
 (Fons Rademakers, Nederland 1962)
De Aanslag
 (Fons Rademakers, Nederland 1986)
 Productie: Fons Rademakers productie
Oorlogswinter
 (Martin Koolhoven, Nederland 2008)
 Distributie: Benelux Film Distributors

