

Deel 2 Cursus monteren:

Beeldwisselingen

Het snijden van video van het ene shot naar het andere, mag dan technisch eenvoudig zijn, inhoudelijk is dat het allerm minst. Er zijn verschillende zaken waar je rekening mee moet houden bij een beeldwisseling om de verhaallijn te bevorderen en de kijker niet te irriteren. In dit tweede deel van de serie Cursus Monteren staan we daarom uitgebreid stil bij het maken van deze beeldwisselingen. Het mooie aan het monteren van een film is, dat je niet vast zit aan de reële tijd, maar gebruik kunt maken van dramatische tijd om een verhaal te vertellen. Dat hier niet altijd optimaal gebruik van wordt gemaakt, zal je ongetwijfeld zelf wel eens ervaren hebben bij het bekijken van vakantiefilms van familie of vrienden. Vaak kenmerken deze films zich door hun extreem lange duur, omdat de maker graag alles wil laten zien wat hij of zij heeft beleefd. Vaak verwaterd na enkele minuten al de aandacht van de kijkers en herinnerd niemand zich, behalve de maker en de direct betrokkenen, een dag later nog wat hij heeft gezien. Een typisch geval van een film waar er geen gebruik is gemaakt van de dramatische tijd om het verhaal in te korten.

Vakantiefilms die gebruik maken van reële tijd doen denken aan de eerste jaren van de filmgeschiedenis waarin er nauwelijks werd geknipt. Voor die tijd was dat heel normaal en ook minder erg omdat de films erg kort waren. Pas in 1903 brengt filmmaker Edwin S. Porter hier verandering in door de film te benaderen als een serie van individuele shots. Door tussentijds van shots te wisselen kan het dramatische effect van de film worden vergroot. Door het verlaten van de reële tijd wordt het mogelijk om sprongen te maken in tijd en ruimte. Porter wisselde niet alleen tussen shots van binnen en buiten, maar maakte tevens gebruik van totaal andere shots (cutaways) om het verhaal te verduidelijken. Het enig wat hij niet veranderde was de brandpuntafstand.

In deze wijze van monteren kwam verandering tussen 1908 en 1915 door de Amerikaanse filmmaker D.W. Griffith. Hij is de eerste die de afwisseling van shots combineerde met een afwisseling in brandpuntafstand. Met de introductie van de long shot, body shot (ten voeten uit), medium shot, close up en extreme close up en technieken als parallel tonen van beelden en het door elkaar snijden van beelden (cross cutting) ontwikkelde Griffith een geheel nieuwe filmgrammatica, waardoor de editor nog meer mogelijkheden kreeg om zijn verhaal te vertellen, de dramatiek te vergroten en de dramatische tijd volledig te benutten. Al deze technieken worden tot op de dag van vandaag gebruikt bij het monteren van film.

Het is natuurlijk fantastisch dat met een druk op de knop een videoclip is te snijden of te trimmen. Een stuk lastiger is het, om het juiste moment te kiezen en om te bepalen welk beeld daarop moet volgen, zodat de overgang vloeiend verloopt. In veel gevallen zal het automatisch goed gaan en zal je instinctief aanvoelen wat het beste moment is om te snijden. Maar wat als je het even niet weet? In dat geval kunnen de ongeschreven regels uitkomst bieden. Deze zijn onder te brengen in drie categorieën, namelijk de verhaallijn, lengte van shots en ritme, ooglijn en vloeiendheid. Om deze ongeschreven regels te verduidelijken zullen we voortborduren op de verhaallijn uit het eerste deel van deze cursus over het bezoek tijdens een vakantie naar Turkije en dan met name het bezoek aan Efeze, zie hiervoor deel 1.



Het aller belangrijkste punt om van het ene shot naar het ander te gaan is dat de verhaallijn blijft kloppen. Stel dat we een overgang willen bewerkstelligen van de rij wachtende mensen bij de ingang naar de ontgravingen.

Iedereen zal aanvoelen dat een overgang van het shot met het beeld van de wachtende mensen naar een, voor de kijker, onbekende sprekend persoon een verwarring zal opleveren. De kijker zal vragen hebben als;

Waar zijn we nu? Wie is die persoon? En waar gaat dit over? Deze vragen leiden de kijker af van het eigenlijke verhaal, waardoor de interesse wordt verminderd.

Het lastige is vaak, dat je pas bij de montage er achter komt dat er niet alle shots zijn om het verhaal te vertellen. In dit geval hadden we geen shots van de ingang of van een kaartverkoper, die mooi als tussenstap hadden kunnen dienen om van buiten naar binnen te gaan.

Het mooie aan monteren is dat we zonder problemen beelden kunt gebruiken die eerder of later zijn opgenomen. Iets waar je bij het opnemen of filmen al rekening mee kunt houden is dat je een persoon volgt welke regelmatig door het beeld wandelt die de kijker als een rode draad meeneemt en veel later hebben we een beeld van diezelfde persoon die om zich heen staat te kijken bij een ontgraving. De kijker wordt aan de hand van die persoon door de opgravingen geloodst waardoor je in het frame kunt snijden naar een ander shot. De verhaallijn en de continuïteit zijn daardoor gewaarborgd, waardoor de kijker blijft kijken.

Nadat alle beeldovergangen zijn gecontroleerd of ze de verhaallijn bevorderen en dus de kijker verder brengt in het verhaal, kan je kijken naar de lengte van de individuele shots. Handig daarbij is je zelf altijd de vraag te stellen hoe lang de kijker nodig zal hebben om het shot te kunnen begrijpen.



Een establishing of overzicht shot, waarin de relatie wordt gelegd tussen de omgeving en de

onderwerpen of personen die van belang zijn om het verhaal te begrijpen, zal doorgaans langer worden getoond dan een full shot van een straat of van een omgeving. De kijker heeft bij het establishing shot immers meer tijd nodig om de personen te identificeren en de details te kunnen waarnemen die voor het verhaal van belang zijn.

Maar de lengte van een shot is ook van belang bij het tonen van close ups. Bij personen worden deze meestal geschoten om de emotie uit te vergroten (een lach, een traan, boosheid, teleurstelling) terwijl het dichtbij gefilmde objecten vaak om de details gaat (een straatnaambord, een schilderij, een bloem). Deze beelden moeten exact die lengte hebben, die nodig is om ze te begrijpen en de tekst te lezen is. Zijn de shots te kort dan mist de kijker relevante informatie, terwijl als ze te lang zijn zal de aandacht

verslappen. Zijn de shots exact op lengte, dan verkrijgt je het beste resultaat in de vorm van snelheid en dramatiek, waardoor de film aantrekkelijk blijft om naar te kijken.

Naast het bepalen van de lengte van shots, moet je ook rekening te houden met het ritme van de montage. Het ritme wordt bepaald door de gecombineerde lengte van shots. Als alle shots even lang duren wordt de film vervelend om naar te kijken. Lange shots geven doorgaans rust, terwijl shots die kort op elkaar gesneden zijn voor actie zorgen. Als je naar de verhaallijn kijkt van de film, zal je direct kunnen aangeven waar rust geboden is dan wel iets meer snelheid.



Zo mogen in ons voorbeeld de beelden van de Artimes tempel korter worden gesneden om de vaart in de film te verhogen dan de beelden geschoten in het Efeze opgraving. Een omgeving van historische opgravingen straalt per definitie rust uit en die komt het beste tot zijn recht bij iets langere rustige shots.

De rust moet niet worden overdreven door elk gefilmd ornament of object tien seconden in beeld te brengen, want dan haakt de kijker uiteindelijk af. Een goede mix tussen de omgeving en de beeldhouwwerken afgewisseld met de geïnteresseerde houding van de personages, levert waarschijnlijk het beste resultaat.

Het lastige is die beelden in te korten die je zelf mooi vindt of waar je veel moeite voor hebt moeten doen om ze te filmen. Al snel zal je je zelf horen zeggen: 'ja, maar...' en dat betekent dan vrijwel altijd dat het korter kan. Voor die dagtrip hadden we een huurauto en van de hele rit zijn er ook opnames gemaakt. De reisduur van meer dan een uur en is compleet gefilmd door de camera aan de voorruit te monteren. De beelden zijn prachtig en het liefst zou de maker alles willen tonen, al was het alleen maar omdat het een heel gedoe was om de camera goed vast te zetten en de angst die hij had om de camera te verliezen. Maar je moet er toch niet aan denken dat al die beelden een uur lang krijgt voorgeschoteld!

De kijker is hier namelijk niet in geïnteresseerd omdat het hem niet verder brengt in het verhaal en omdat het ritme van de film enorm zou worden verstoord door de enorme tijdsduur van de reis. De taak van de editor is in dat geval om deze reisbeelden zo in te korten dat alleen de essentie overblijft en het verhaal verder kan. Een paar shots uit de rijdende auto, afgewisseld met een kort shot van de pauze (lees mooie omgeving) om te eindigen met een longshot volstaat om een uur materiaal in te korten tot hooguit veertig seconden. De film wint daardoor aan vaart na de rustige beelden van de afgraving zodat de rustige beelden niet langdradig overkomen.

Als derde regel kan je naast de verhaallijn en lengte van de shots en het ritme nog kijken naar de

ooglijn en vloeiendheid van de beeldwisselingen. Hier telt de regel dat het beeld welke voor het shot is geplaatst bepaald welk beeld na het shot moet komen. Elk beeld dat de kijker ziet bevat een ooglijn. De ooglijn bepaalt de volgorde waarin we de dingen laten zien die in het beeld voorkomen. Als je een beeld ziet van een rij mensen, een straat of een bergpad zal de ogen de lijn van die rij, de straat of dat bergpad volgen tot het einde. Komen je ogen bij het einde van die lijn, dan is dat een logisch snijpunt naar het volgende shot. Net zo als een groep mensen die naar iets staan te kijken de kijker wordt dan nieuwsgierig en wil dat ook zien.

Bij dit soort beelden is de lijn vrij logisch wat minder het geval is wanneer je een stilstaand shot gebruikt van een aantal mensen of objecten. Dan is het maar net de vraag waar uw oog het eerst opvalt. Als dat niet de persoon of het object is, die voor het verhaal van belang zijn, dan kan je beter een ander shot kiezen. Daarmee voorkomen we, dat als we kort snijden de kijker het belangrijkste compleet mist doordat hij niet eens de tijd heeft gehad om het waar te nemen.

Maar wat nu als er geen alternatief shot is? Er is dan de mogelijkheid om het ongewenste gedeelte uit de video te croppen om de video daarna weer uit te vergroten. Dit is geen fantastische oplossing, omdat de kwaliteit daardoor achteruit gaat. Beter is, een shot te kiezen dat u ervoor kunt plaatsen waarvan de ooglijn aan het eind overeenkomt met de positie van het belangrijkste onderwerp of persoon in het shot daarna. De ogen van de kijker rusten immers nog steeds op die plek, waardoor de kijker automatisch naar het voor u belangrijkste gedeelte van het beeld kijkt in het shot daarna. Bij het wisselen van beelden met personen is het in de gaten houden van deze ooglijn nog belangrijker. Als in het ene shot de ogen van een persoon op een andere lijn staan dan in het shot daarna, dan levert dat een verspringing op die als lelijk wordt ervaren. In dat geval kunt u beter gebruik maken van een cutaway (een tussenbeeld) of een transitie om de overgang alsnog vloeiend te laten verlopen.

De vloeiendheid van een beeldwisselingen is van groot belang om een film als prettig te ervaren. Deze vloeiendheid kan op verschillende manieren worden verkregen. Als eerste moeten we ervoor zorgen dat de beelden die we gebruiken bij een beeldwisseling genoeg van elkaar afwijken wat betreft kadrering van personen en beelden.

Van een Long Shot naar een Medium Shot gaat prima en ook van een Long Shot naar een Close Up. Maar als je wisselt tussen een Medium Shot en een iets dat ligt tussen een Medium Shot en Long Shot, zal de verandering te klein zijn om de overgang vloeiend te laten verlopen. Het beeld zal dan ook verspringen. Hier speelt ook het belang van het hebben van voldoende tussenshots (B-rol).

Vloeiendheid wordt doorgaans eenvoudig verkregen door te knippen aan het begin van een actie. Dit kan van alles zijn. Iemand proost, kijkt op, schopt tegen een bal, schudt een hand of verlaat het frame of wijst in een bepaalde richting. Allemaal momenten die zich uitstekend lenen voor een vloeiende beeldwisseling van het ene naar het andere shot. Kies je ervoor om midden in de actie te snijden, houdt er dan rekening mee dat je in het volgende shot een paar frames terug neemt, om de actie alsnog vloeiend te laten ervaren door de kijker.

Als je deze regel van drie consequent toepast, zal je zien dat de film niet alleen inhoudelijk krachtiger is, maar dat deze tevens veel leuker is om naar te kijken door de vloeiendheid en het betere ritme er van. In het volgende deel van Cursus Monteren gaan we nog een keer stilstaan bij deze beeldwisselingen. Dan hebben we onder meer aandacht voor de verschillende trimtechnieken, het gebruik van transities, titels en geluid.

Deze serie is ook te vinden op het ledendeel van de website onder het hoofdstuk Filmtechnieken waar ook voorbeeld films te bewonderen zijn.