



Soorten camerashots - beeldkader

Wat voor shots kun je allemaal maken met een camera ?

De shotkeuze is een belangrijk element in de film. Want via het camerashot wordt betekenis gegeven aan de film. Bij speelfilms en grote producties wordt over ieder shot nagedacht. Dat is het werk van de regisseur. Hij of zij bepaalt uiteindelijk op welke plaats de camera komt te staan en welke beelduitsnede wordt gedraaid.

De manier waarop jullie de scenes in beeld brengen, bepaalt wat de kijker ziet en welke sfeer de scene meekrijgt. Hoe je de camera beweegt, op welke hoogte en vanuit welke hoek bijvoorbeeld. Dit lijkt logisch, maar toch wordt hier vaak niet lang genoeg bij stilgestaan. Je zult een aantal termen en begrippen leren die je later weer kunt gebruiken bij het omschrijven van de verschillende shots in je script-storyboard. Handig, zo weet iedereen wat de bedoeling is!



Beeldkader:
Groot Totaal - GT

Een groot totaal is een shot waarbij de kijker een overzicht te zien krijgt.

Je ziet de locatie, de acteurs; het is een duidelijk geheel.

Wat de kijker niet kan zien is bijvoorbeeld de gemoedstoestand van de acteurs en wat ze aan het doen zijn. Om dat te bereiken moet je andere beeldkaders gebruiken.



Beeldkader:
Totaal - T

Het totaal shot laat al iets meer zien; de locatie wordt gedetailleerder en het wordt steeds duidelijker wat de acteurs doen.

Als je een mooi shot maakt, zal de kijker zich er steeds meer mee kunnen identificeren. Je voelt je als kijker meer betrokken bij wat je ziet.

Nog steeds is dit niet het beeldkader wat je gebruikt om meer van de acteurs te weten te komen!

Het onderwerp is zichtbaar; maar de positie in de omgeving trekt de aandacht.



Beeldkader:
Two Shot - TS

De term 'two shot' geeft aan hoeveel mensen je in beeld wilt hebben. Wil je drie mensen, is het een 'three shot'.

De acteurs worden al wat meer zichtbaar en de kijker weet nu dat het om deze twee personen gaat en niet zozeer om het huis.





Beeldkader:
Medium Shot - MS

Met een medium shot laat je de mensen kennismaken met de acteur. Een medium shot is van middel tot en met hoofd.

Dit is een goed shot om iemand te introduceren en de emotie van deze persoon in beeld te brengen.



Beeldkader:
Head and Shoulders - HS

Met dit beeldkader breng je de persoon van schouders tot en met hoofd in beeld. Doe dit beeldvullend, en zorg dat de acteur er zo mooi mogelijk en zo duidelijk mogelijk op komt te staan. De emotie van deze persoon wordt steeds duidelijker.



Beeldkader:
Close Up - CU

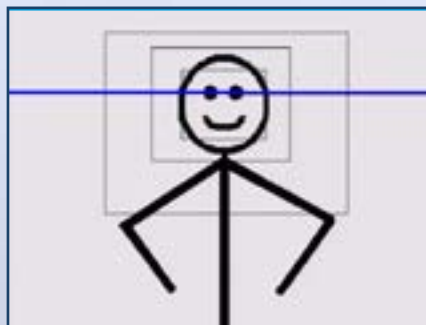
De close up is waarschijnlijk de meest bekende term. Met een close up zorg je ervoor dat de acteur alleen met het hoofd in beeld komt. Een beetje ruimer kader of een stukje van de nek erbij is niet erg, maar het gaat erom de kijker nog meer te betrekken bij deze persoon.



Beeldkader:
Extreme Close Up - ECU

Een variant op de close up is de extreme close up. Dit is (letterlijk) 'in your face'!

Met een extreme close up bereik je dat de kijker erg alert wordt; hier is wat aan de hand. Dit komt doordat je in het dagelijks leven maar af en toe zo dicht bij iemands gezicht komt. Als je emotie wil overbrengen door middel van een extreme close up komt het dus keihard over.



Beeldkader:
Tip!

Op vakantiekiekjes zie je vaak dat iemand recht de camera inkijkt met de ogen precies in het midden, dit geeft een heel onnatuurlijk beeld. Als je een persoon in beeld brengt, zorg dan dat je de ogen altijd op 2/3 of 3/4 van het beeld staan.

Daarnaast hoeft de persoon natuurlijk niet recht in de camera te kijken, vaak zie je dat de ogen net iets langs de camera gericht zijn, of duidelijk ergens anders naar kijken

Beeldkader:
Montageshot

Een shot dat gebruikt kan worden om twee stukken interviews aan elkaar te monteren of een stukje uit een interview te snijden.

Dan wordt een shot gedraaid op afstand van de geïnterviewde waarin je hem niet lipsynchroon ziet spreken.

