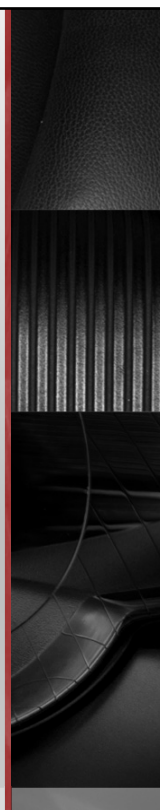


Hou de kijker vast



Hou de kijker vast

We gaan eerst naar het filmpje kijken: Good Night

[lxtw>33}syxy2fi3Y \[<zphO \[z;M](#)

Let hierbij op zaken die er voor zorgen dat je als kijker wordt vastgehouden.....



Hou de kijker vast

Wat voor zaken heb je gezien die je als kijker vasthouden in het filmpje?

Verhaal, kleurkeuze, cameravoering, découpage, montage, ritme, overgangen, beeldexpressie, vertelperspectief....



Hou de kijker vast


Wat voor zaken heb je gezien die je als kijker vasthouden in het filmpje?

Er zijn diverse punten, ik ga nu in op de volgende 2:

- De opbouw van het verhaal
- Sturen van de kijker

Er zijn dus meerdere zaken waarmee je de kijker vast kunt houden in je filmpje. Ik ga in op 2 punten

- De opbouw van je verhaal, hoe bouw je nu eigenlijk een verhaal op, waar moet je rekening mee houden en wat kan je als hulpmiddel gebruiken
- En als 2^e ga ik in op hoe je de kijker kunt sturen en daarmee gevangen houden in je filmpje



Hou de kijker vast: opbouw verhaal

3 basiselementen van het verhaal:

- **Structuur**
- 5W's + H
- Spanningsbogen

Er zijn natuurlijk een heleboel factoren voor het maken van een goed verhaal. Ik heb de volgende 3 basiselementen voor een verhaal genomen:

- Ieder verhaal wordt op een structuur gebouwd, ik geef wat structuren en we gaan bepalen welke structuur voor het filmpje gebruikt is
- Om een verhaal meer body te geven kan je gebruik maken van de 5W's en H methode. Dit geldt voor een filmpje als geheel, maar ook voor de diverse scènes
- Om de kijker echt vast te houden is er meer nodig. Met spanningsbogen sleep je de kijker mee door jouw verhaal.

Hou de kijker vast: opbouw verhaal - structuur

Voorbeelden van structuur:

- Monostructuur
1 rechte lijn
- Parallelstructuur
2 of meerdere lijnen
- Luikstructuur
Losse hoofdstukjes
- Flashbackstructuur
Tijdsvolgorde aangepast

Belangrijk: Zorg dat je de structuur voor de kijker verborgen houdt, anders valt de kijker uit je verhaal!

Structuur helpt je het verhaal op te bouwen en de verschillende elementen en gebeurtenissen in het verhaal een plaats te geven.

...

Voor alle technieken die je bij film toepast geldt: zorg dat de kijker zich er niet van bewust is omdat de kijker anders daarover na gaat denken en dus niet meer in je verhaal zit.

Welke structuur is van toepassing op het filmpje?



Hou de kijker vast: opbouw verhaal - structuur

Structuur filmpje:

- Soort Flashback structuur
 - De dromen zijn ingevoegd
- Monostructuur
 - Beschouw de dromen binnen de tijdlijn

...



Hou de kijker vast: **opbouw verhaal**

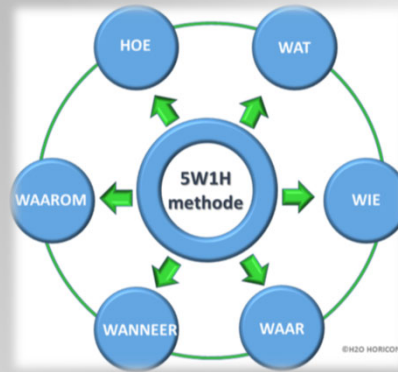
3 basiselementen van het verhaal:

- Structuur
- **5W's + H**
- Spanningsbogen

We stappen nu naar het 2^e punt binnen de opbouw van het verhaal, de 5W's en H methode

Hou de kijker vast: opbouw verhaal – 5Ws + H

Wie	Onderwerp/persoon
Wat	Onderwerp/actie
Waar	Overzicht
Wanneer	Samenhang
Waarom	Premisse
Hoe	Manier waarop



Premisse: betreft de inhoud, strekking of onderliggende gedachte van een film

De 5W en H methode is een krachtige methode om je af te vragen of je de kijker de juiste informatie of boodschap geeft.

Wie is de hoofdpersoon, wie zijn de andere in het verhaal

Wat gaat men doen, wat is de wens, wat is het probleem

Waar speelt het zich af

Wanneer speelt dit zich af, hier hoort ook bij wat is er aan vooraf gegaan

Waarom ben je daar, waarom doet de persoon dat, waarom op dat moment, het doel van het filmpje of scène

Hoe gaat het gebeuren

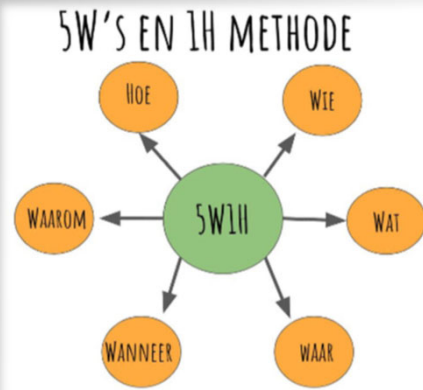
Vooraf het waarom is van belang om te voorkomen dat de kijker hier zelf iets gaat verzinnen en daarmee het verhaal niet meer kan volgen

Je kan deze methode op je gehele verhaal los laten, maar doe dat zeker ook op iedere scène.

Hou de kijker vast: opbouw verhaal – 5Ws + H

Uitwerking 5Ws + H voor Good Night

- Wie Emma
- Wat Angst kruipt in je
- Waar Thuis
- Wanneer 's avonds, 's nachts, 's ochtends
- Waarom Wil horrorfilm kijken om veilige angst te ervaren
- Hoe In je gedachten/in je hoofd





Hou de kijker vast: **opbouw verhaal**

3 basiselementen van het verhaal:

- Structuur
- 5W's + H
- **Spanningsbogen**

Het 3^e punt binnen de opbouw van het verhaal bestaat uit de spanningsbogen

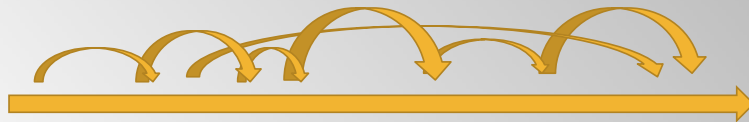
Hou de kijker vast: opbouw verhaal - spanningsbogen

Deel je verhaal in stukken (scènes) die ieder een eigen spanningsboog hebben.

Daarnaast kan je ook nog een overkoepelende spanningsboog hebben.

Afwisseling van dramatische spanning

- Af en toe even ontspannen, geef pauzes



Een spanningsboog is de tijd gedurende de kijker geconcentreerd blijft ofwel de aandacht er bij kan houden en dat is niet zo heel erg lang.

Om de kijker vast te houden is het dus verstandig om je verhaal in meerdere spanningsbogen te verdelen.

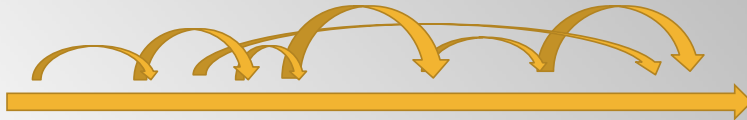
Zo krijgt de kijker een spanningsopbouw en afsluiting, waardoor de kijker weer even op adem kan komen, waarna de volgende boog kan starten.

Op de achtergrond zit er meestal wel een langere spanningsboog in het verhaal. Duurt het te lang dan raakt de kijker vermoeid en haakt af.

Hou de kijker vast: opbouw verhaal - spanningsbogen

Hoe krijg je een spanningsboog

- Suspense
 - Onzekerheid over afloop van handeling/gebeurtenis/intentie
 - Er moet iets overwonnen worden
- Verhaal vertellen is uitstellen!
 - Laat de kijker maar in het ongewisse



Hoe kom je nu aan een spanningsboog? De truc zit in het uitstellen.

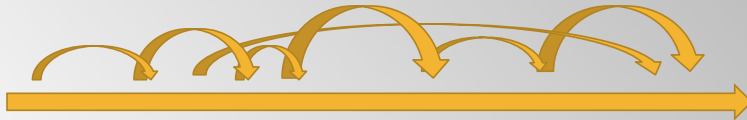
Dus geef hints, stel vragen, schep verwachtingen, geef een probleem, geef een gebeurtenis enz. en de kijker zal willen zien hoe het ingelost wordt, hoe het overwonnen wordt, hoe het afloopt, enz.

Dit hoeven zeker geen grote wereldproblemen te zijn. De angst voor het oplopen van een open trap in het donker kan al voldoende zijn.....

Hou de kijker vast: opbouw verhaal - spanningsbogen

Hoe krijg je een spanningsboog? Door afwisseling van:

- Heftige en rustige momenten
- Dag en nacht, binnen en buiten
- Emoties
 - Angstig en rustig, droevig en vrolijk, hoopvol en hopeloos, etc.
- Hoge en lage tempo's



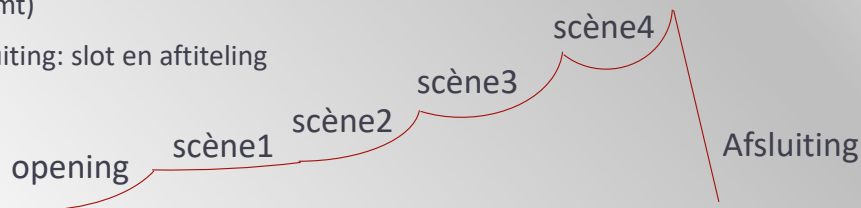
Hoe creëer je nu een spanningsboog.

Je houdt de kijker geboeid door afwisseling. Dus zorg voor die afwisseling binnen, maar ook tussen de spanningsbogen.

Hou de kijker vast: opbouw verhaal - spanningsbogen

De 6 delen van het filmpje Good Night:

- Opening: zet de sfeer en creëert een verwachting
- scène1: Emma kijkt TV – hoe gaat ze om met haar angst
- scène2: gaat naar bed – bang in het donker, bang om die open trap op te gaan, etc.
- scène3: wordt wakker van haan – ontbijt en gekke situatie in woonkamer (droomt)
- scène4: wordt wakker – moet even bijkomen → water drinken om te kalmeren (droomt)
- Afsluiting: slot en aftiteling



O: de verwachting is dat er een schrikmoment moet gaan komen ☺

1: zie hoe ze haar horrorangst overwint en het einde van de film op TV haalt

2: hoe overwint ze haar angst voor het donker? en zal ze veilig boven aan de open trap komen? het badkamergedeelte waar ze veilig en rustig doorkomt is een voorzet voor later, overigens ook het zetten van de wekker voordat ze gaat slapen....

3: wat gaat ze doen? En hoe gaat ze met de plotseling vreemde toestand in de woonkamer om?

4: hoe gaat ze met de schrik om

A: de clou zit in de wekker die gezet werd toen ze naar bed ging en die nu pas afgaat



Hou de kijker vast

We stappen nu naar punt 2:

- De opbouw van het verhaal
- Sturen van de kijker

Dat was het deel over de opbouw van een verhaal.

In het tweede deel van deze presentatie ga ik in op het sturen van de kijker.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker

Sturen van de kijker = sturen van de ogen van de kijker

Waarom:

- Op een detail wijzen
- Spanningsopbouw
- Betrokkenheid opwekken/in het verhaal trekken
- Aandacht vasthouden



Het geheel moet vloeiend, zonder de kijker af te leiden, voorgeschoteld worden

In de montage ga je aan de slag om datgene wat jij wilt, in de kijker te stoppen. Er moet op bepaalde details gewezen worden, de spanningsbogen moeten gebouwd worden, de kijker moet in het verhaal opgezogen worden en vooral de aandacht moet vastgehouden worden. De kijker moet zonder dat hij/zij dat beseft door het verhaal heen geloodst worden. Dus vloeiend zonder afleidingen.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker

De kijker niet afleiden bereik je door o.a.:

- Continuïteit
- Découpage
- Aandacht voor POI



Er zijn verschillende technieken om de kijker het makkelijker te maken om naar je film te kijken. En dus niet afgeleid wordt en erover begint na te denken. Ik ga dieper in op 3 van die technieken.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - continuïteit

Continuïteit bereik je in de montage door de knip-momenten juist te kiezen:

- Net voor of net na een eenheid (= bijv. een handeling of sub-handeling)
- Het laten doorlopen van een beweging
- Net voor een beweging (die leidt de kijker van de las af)
- Met geluid of muziek
 - Geluidseffect op of net na de las
 - Doorlopende muziek
 - Gebruik van een L- of J-cut

Een belangrijk aspect in de montage is continuïteit. Hierdoor heeft de kijker eigenlijk niet door dat er lussen zijn omdat het vloeiend overkomt.

- Een handeling opdelen in sub-handelingen is een manier om de mogelijke knipmomenten te identificeren. Bijvoorbeeld thee drinken lijkt 1 handeling, maar als je er wat gedetailleerder naar kijkt zie je allemaal sub-handelingen zoals:
 - Het naar voren buigen, arm uitstrekken, het kopje pakken, het kopje naar je mond toe brengen, blazen, een slokje nemen, enz enz. Je bent dan eigenlijk bezig met *découpage*, daar ga ik het zo over hebben.
- Door een beweging na een las door te laten lopen zal de kijker zich niet bewust worden dat er een las was.
 - Dus als de persoon de arm uitstrekt naar het kopje in een totaal, dan kan je snijden naar een medium of close-up waarin het kopje wordt opgepakt
- Als in het volgende shot en beweging plaatsvindt, dan zal de kijker direct daarop focussen en daarmee is de aandacht voor de las verdwenen
- Hetzelfde gebeurt er door een geluidseffect op of net na een las
- Doorlopende muziek plakt alles aan elkaar!
- Een L- of J-cut is daar eigenlijk een minivariant van
 - Een J-cut is een overgang waarbij het geluid of muziek van een shot net voor de las al begint
 - Een L-cut is het tegenovergestelde, het geluid van een shot loopt nog even door in het volgende shot

Hou de kijker vast: sturen van de kijker

De kijker niet afleiden bereik je door o.a.:

- Continuïteit
- **Découpage**
- Aandacht voor POI



Découpage is ook een manier waarmee je de kijker kunt sturen



Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

Découpage is het verknippen of opdelen van een scène in stukjes of shots

- Al uitgedacht in draaiboekfase
- Wijze van decouperen is afhankelijk van de sfeer of de spanning die men wil oproepen
- In montage kan er vaak gekozen worden in welke volgorde de beelden achter elkaar geplaatst worden

→ Sturen van de interpretatie van de beelden

Découpage is het opdelen van een handeling in stukjes. Als ik het voorbeeld aanhaal van het thee drinken dan kan die handeling in vele deelhandelingen opgedeeld worden. Découpage pas je toe voordat je gaat filmen en bepaald mede je shotlist! Het wordt dan ook volgens die opdeling gefilmd, maar als het goed is zijn er ook nog andere shots gemaakt uit andere hoeken en met andere kaders. Tijdens de montage kan je dan kiezen welke shots (of delen van shots) je gaat gebruiken. Die keuze bepaalt dus wat de kijker te zien krijgt en dus hoe de kijker de beelden zal gaan interpreteren.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

Actie- en reactiepatroon

De kijker de volgorde opleggen

Dialogo *découpage*

Basis: telkens de spreker in beeld

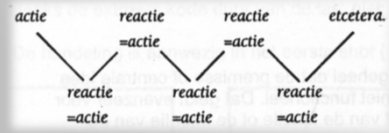
Betekenisvolle acties manifesteren zich niet alleen in de actieve spreker

Let op oogcontact/oogbewegingen

Verwachting creëren → en inlossen

Een persoon kijkt ergens naar

Laat zien waar naar gekeken wordt (POV=Point Of View)



Een volgorde is het actie- en reactiepatroon. Traditiegetrouw bij een gesprek. Probeer ook eens de niet spreker in beeld te zetten. Soms is de reactie van de luisteraar betekenisvoller dan de spreker in beeld te hebben. Ook hier is het belangrijk op de ogen te letten en te kijken wat je ermee kan doen. Bijvoorbeeld het snijmoment bepalen of het invoegen van een POV.

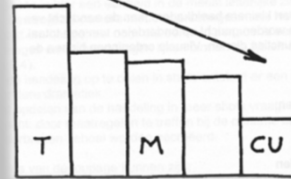
Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

- Totaal gevolgd door kleinere uitsneden

Richt de aandacht van de kijker op details (die anders verloren zouden gaan in het totaal)

Trekt de kijker (dieper) in het verhaal

→ Neem de scène in de woonkamer

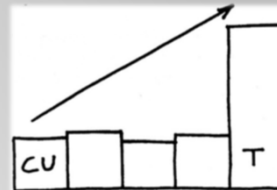


- Kleine uitsneden die leiden tot een totaal

Oproepen van een vraag die beantwoord wordt door het totaal

Toepasbaar in situaties waar een duidelijke dramatische ontwikkeling ontbreekt

→ De opening (in de tuin)



Een standaardmanier is te beginnen met een totaal. Dat geeft de kijker een overzicht. Hierna kan je details laten zien die de kijker dan vanzelf in het geheel zal plaatsen. Neem de shots in de woonkamer, die geven een overzicht van wat er gebeurt. Daarna kruip je dichterbij het personage.

Maar het kan natuurlijk ook anders. Je kan bijvoorbeeld een vraag van de kijker oproepen door te beginnen met een aantal details (close-ups) waarna het antwoord later door het totaal gegeven wordt. De opening van *Good Night* is hier een voorbeeld van, er wordt begonnen met een aantal mediums en close-ups waarna het huis pas in beeld komt.

Diverse andere volgordes zijn mogelijk, maar bedenk wel wat je ermee wilt bereiken en check of dat ook inderdaad gebeurt.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

- Ritme

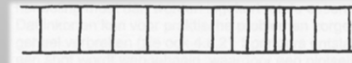
Spanning en rust

Gevoelens opwekken

Sneller → enthousiasme, haast, spanning, nervositeit, opjagen

Trager → rust, bezinning, passiviteit, gelatenheid

Wisselende spanning versterken door ritmische *découpage*



Ritme van laag naar hoog en weer naar laag in de duur van de shots



Ritme in de shots en in de duur van de shots

Een belangrijk punt om op te letten bij het weer in elkaar schuiven van een *découpage* is het gebruik van ritme. Hiermee zijn diverse gevoelens bij de kijker op te wekken en het ondersteund de spanningsbogen in je verhaal.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

Subjectieve beelden trekken de kijker in een personage:
verhoogt de betrokkenheid, zuigt de kijker in het moment

Hoe maak je subjectieve beelden:

- Dichter op de as
- Closer
- Kikvors- en vogelperspectief
- Non-matching shots
- Scheve kaders
- Handheld
- Quasi-POV (achter personage aan sluipen, levende toeschouwer)

Het laatste punt binnen *découpage* is het gebruik van subjectieve beelden.

Als je de kijker meer in het verhaal wilt trekken is het gebruik van subjectieve beelden een krachtig middel

Hoe maak je nu subjectieve beelden:

- De camera dichterbij de as brengen – daar kom ik zo op terug
- De camera dichterbij het personage (of onderwerp) brengen
- De hoek van de camera wijzigen, net iets naar boven of naar beneden filmen
- Personages niet gelijkwaardig in beeld brengen
- Scheve kaders dwingen de kijker anders naar de beelden te kijken
- Met een camera in de hand staat het beeld niet geheel stil
- Vlak achter een personage aan sluipen, of een levende toeschouwer nadoen (bijvoorbeeld van achter een struikje filmen)

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

- Hoe dichterbij de dramatische as komt hoe subjectiever
Dichterbij betekent hoe kleiner de hoek met de as
- Meest subjectief
 - Over Shoulder (bijna op de as)
 - POV (op de as, je neemt de plaats in van een personage)



Door de hoek van de camera ten opzichte van de dramatische as te variëren kan je spelen met de betrokkenheid van de kijker bij een personage. Hoe kleiner de hoek, hoe subjectiever en hoe groter de betrokkenheid.

Zit je bijna op de as dan krijg je de bekende over shoulder opnames en kijk je mee met het personage.

Ga je op de as staan dan verplaats je de kijker zelfs in het personage.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - *découpage*

Kijk filmpje

- Decoupage.mp4
- [lxtw33}syxy2fi3E{ \]LL} |X\[I](#)

In het filmpje *découpage* heb ik een paar voorbeelden op een rij gezet:

- Actie-reactie patroon
- 2x POV, de persoon kijkt naar iets, waarna je dat ook te zien krijgt
- Als laatste een combinatie van totaal naar CU via een OS naar een POV

Hou de kijker vast: sturen van de kijker

De kijker niet afleiden bereik je door o.a.:

- Continuïteit
- Découpage
- Aandacht voor POI



Een derde belangrijk punt in het sturen van de kijker is gebruik te maken van het Point Of Interest

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - POI

POI = Point Of Interest:

- POI is waar je naar kijkt (de rest valt niet echt op, maar speelt wel een rol in de beleving van de kijker)
- Zorg dus voor niet te drukke beelden, zodat de kijker snel het POI kan vinden
- Probeer bij een overgang het POI ongeveer op dezelfde plek te houden



Mooie shots, maar de aandachtspunten matchen niet goed, waardoor de man bij het shotwissel 'verspringt'.



Aandachtspunten matchen goed: je ogen blijven op hetzelfde punt gericht.

Het point of interest is de plek in een plaatje waarnaar je kijkt.

Door ervoor te zorgen dat er maar 1 POI is weet je dat de kijker daarnaar gaat kijken. Na een las gaat de kijker weer op zoek naar het nieuwe POI. Indien je dat op dezelfde plek houdt zorg je ervoor dat de kijker niet afgeleid wordt door het zoeken naar het nieuwe POI en daarmee wordt het makkelijker om naar de beelden te kijken.

Dit betekent ook dat je niet te drukke beelden moet gebruiken, omdat de kijker lang op zoek zal zijn naar het POI of, waarbij je zelf niet weet wat het POI zal gaan zijn en daarbij dus mogelijk de kijker kwijt zal raken.

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - POI

POI = Point Of Interest:

- Meerdere POI's → bedenk wel van te voren welke volgorde
- Verplaatsen van het POI
- Hou de kijker vast door zoeken te voorkomen!
- Dus, probeer in je montage het POI van het volgende shot ongeveer op de plaats van het POI van het vorige shot te krijgen

Je kan meerdere POI's hebben, maar bedenk dan wel van te voren in welke volgorde jij wilt dat de kijker ze gaat zien

Door het POI te laten verschuiven kan je de aandacht van de kijker mee verschuiven

Een POI kan verschuiven door de actie, maar je kunt het ook sturen door bijvoorbeeld de focus te verleggen.

Je houdt de kijker vast als deze niet bij iedere shotwisseling moet gaan zoeken naar het nieuwe POI!

Dus, probeer in je montage het POI van het volgende shot ongeveer op de plaats van het POI van het vorige shot te krijgen

Hou de kijker vast: sturen van de kijker - POI

Kijk filmpjes

- POI_demo.mp4
- [lxtw33}syxy2fi3Gu5FH}eIiJ<](#)
- POI scene Good Night.mp4
- [lxtw33}syxy2fi3xH0T4HzJ}8](#)

POI_demo begint met een ruwe edit. De beelden zijn al wel op de juiste lengte geknipt, maar de overgangen springen en daarmee is het verhaal niet vloeiend. Daarna is er gekeken naar het POI, bij personen is dat bijna altijd de ogen, en is alles via de ogen aan elkaar geplakt. En daarmee lijken de beelden en daarmee het verhaaltje net iets vloeiender te verlopen.

In POI scene Good Night heb ik het Point of Interest omcirkeld en wordt je nu heel bewust hoe je ogen gestuurd werden.

Hou de kijker vast

Dit waren een aantal technieken om de kijker vast te houden

Belangrijk: probeer dit zodanig toe te passen dat de kijker dit niet door heeft, want anders valt hij/zij uit het verhaal!!

Succes

Overigens kan je van al deze regels en technieken afwijken en soms moet je dat ook zeker doen, als je maar bewust bent wanneer je dat doet en waarom. Dus maak het afhankelijk van wat jij bij de kijker wilt bereiken.

Als afsluiting wil ik aangeven dat het erg belangrijk is dat de kijker het niet opvalt dat je deze technieken toepast. Valt dit namelijk wel op, dan wordt de kijker daardoor afgeleid en zit dus niet meer in je verhaal.

Neem een eenvoudig voorbeeld: een poppenkast. Je kan helemaal meegenomen worden in het verhaal en het poppenspel. Als je dan opeens een stuk van een poppenspeler ziet wordt je daardoor afgeleid en ga je nadenken over hoe die poppen bestuurd worden en daarmee val je uit het verhaal.....