

# Terminologie

- Een *shot* of *take* is één ononderbroken filmopname
- Een *scène* is een combinatie van verschillende shots, deze shots groeperen één handeling of gebeurtenis en zijn allemaal op dezelfde locatie en in dezelfde tijd opgenomen. Men spreekt van **eenheid van tijd, plaats en handeling** zoals in het klassieke Griekse theater. Een speelfilm van ongeveer twee uur telt 50 tot 300 scènes.
- Een of meer gegroepede scènes vormen in de film een *sequens*.

# STIJL



# STIJL VAN DE FILM

- **Vorm van de film = formeel systeem + stijlsysteem**

**STIJL:** 4 groepen filmische middelen:

- 1. mise-en-scène**
- 2. framing (beeld)**
- 3. montage**
- 4. geluid**

# 1. Mise-en-scène

- „*mise-en-scène*“ = **actie-enscenering, regie**

Mise-en-scène = regie in de zin van het creëren van de ruimte vóór de camera

Deze ruimte bevat:

- handelende *personages* of *mensen*
- het ensceneren en organiseren van de *acteurs*, *decors* en *voorwerpen* die we voor de camera binnen de frame zien, qua dramaturgie en de visuele kant
- camera-effecten en cut behoren NIET tot mise-en-scène

# De kwestie van realisme

Het is beter en nuttiger om de FUNCTIE van mise-en-scène te onderzoeken, dan gewoon zeggen dat het een of ander onderdeel (voorwerp, decor..) niet-realistisch is en dat het af te wijzen

= we kunnen beter vragen stellen naar de motivatie van dit onderdeel – waarop is het zo? Wat kan het ons vertellen?

# De aspecten van mise-en-scène

- **scène** [*setting*] – de omgeving (+ iconische tekens)
- ***kostuums en make-up***
- ***belichting***
- ***het acteren*** [*figure expression*] en gebaren (als het geheel van de houding, de expressie, de lichaamstaal, de mimiek, de gebarentaal van de acteurs en hun interactie)

# Scene - omgeving



[http://www.youtube.com/watch?v=nM975\\_Ld9S0](http://www.youtube.com/watch?v=nM975_Ld9S0)



# Scene - omgeving





# Scene - omgeving



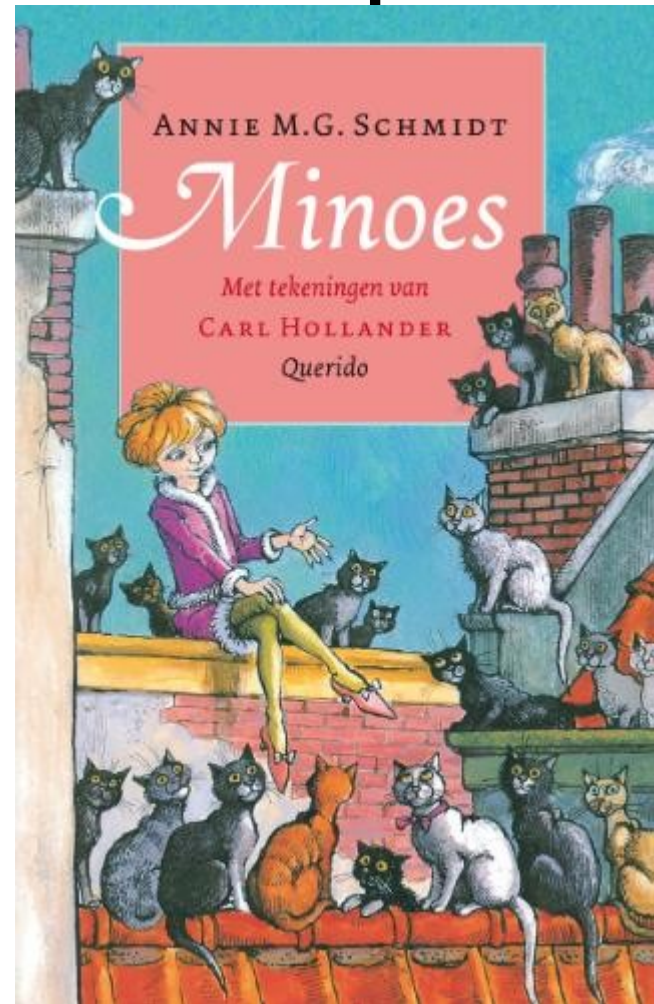
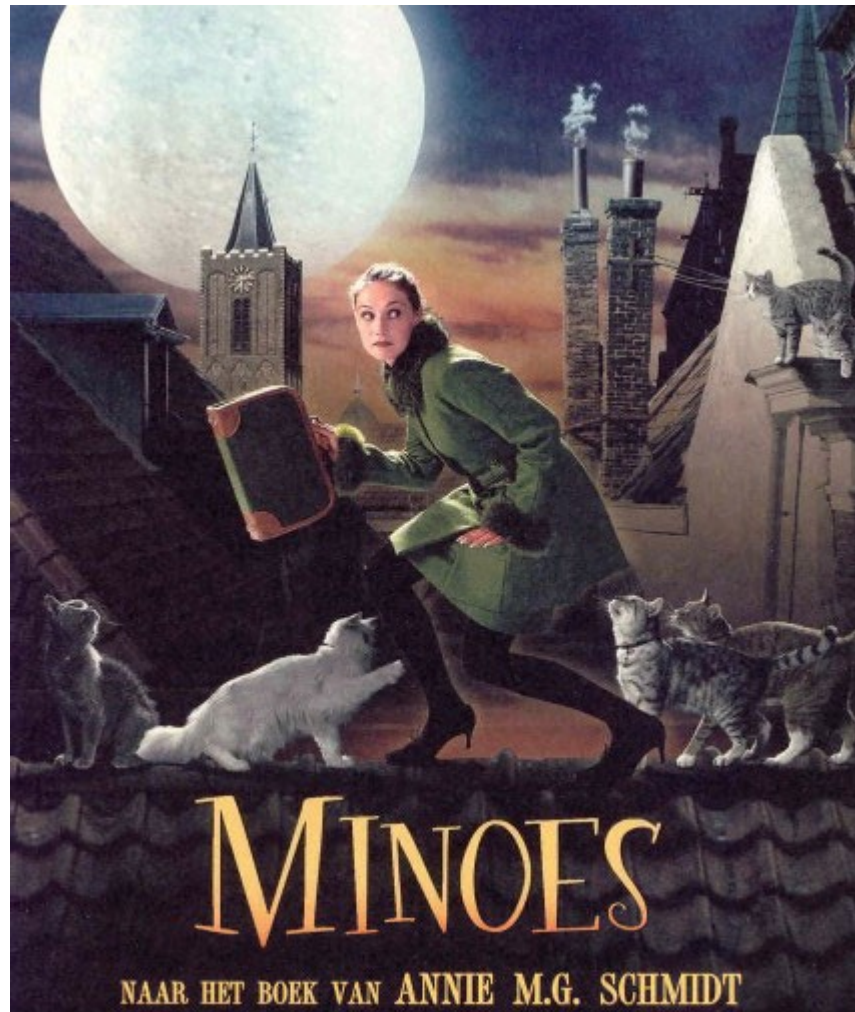
# Scene - omgeving



# Kostuums en make-up



# Kostuums en make-up



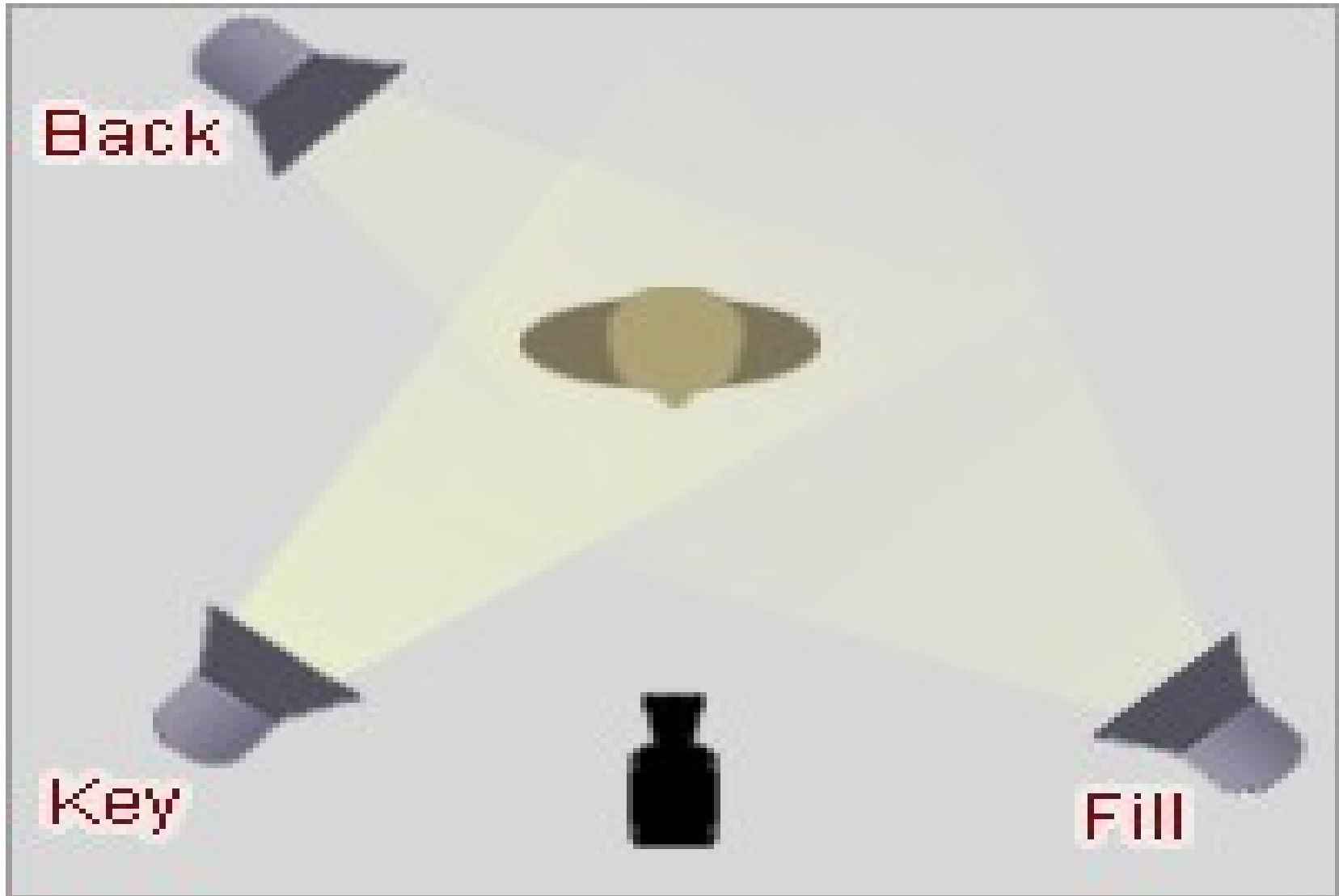
# Kostuums en make-up



# Kostuums en make-up



# Belichting



# Belichting

- ***kwaliteit*** = intensiteit van de belichting, „*harde*“ belichting maakt scherpe en zichtbare contouren, schaduwen, terwijl „zachte“ belichting is difuus – verstrooid, het verstroot contouren en lijnen
- **Richting, kleur...**



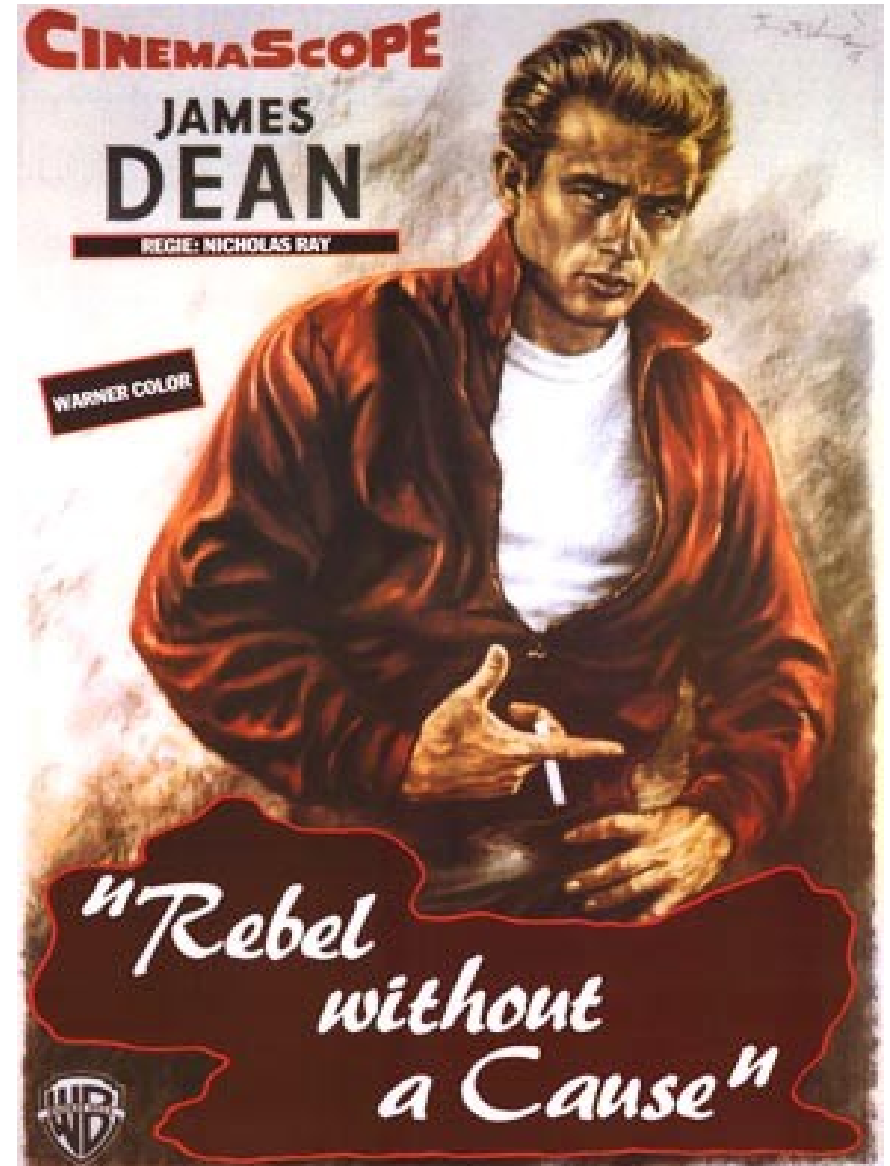


# Acteren



# Acteren

- acteren – types van het acteren:  
*geïndividualiseerd VS. gestyliseerd*
- = **naturalisme vs. niet-realisme**
- = naturalistische, psychologisch-realistische traditie (Stanislavský, Strasberg-methodes) vs. semiotische *traditie* (Brecht)



# ACTEREN

- Strasberg: bv. Robert De Niro, Harvey Keitel, Al Pacino en Christopher Walken
- <http://www.youtube.com/watch?v=jfcAuZI5Tvw>
- Vs
- <http://www.youtube.com/watch?v=2S6eUFbOfIU>

# Acteren

- Brechts “vervreemdingseffect”:
- de spelers moeten bewust afstand houden van hun rol, ze mogen zich niet te zeer inleven. In tegenstelling tot method acting (bekend uit de VS en ontwikkeld door Lee Strasberg) stellen Brechts spelers zich afstandelijk op en analyseren hun rol of de situatie zo nu en dan, waarbij ze het publiek direct aanspreken. Ook maakt hij regelmatig gebruik van een verteller die tussen scènes door de situatie op het toneel beschouwt, verduidelijkt en vragen opwerpt...
- <http://www.youtube.com/watch?v=rrxlfvI17oY>

## 2. FRAMING (beeldraam)

van dichtbij naar ver:

Big close-up (BCU): enkel hoofd (ook wel choker close-up, want geen nek)

Close-up (CU): hoofd en schouders

Medium close-up (MCU): borsthoogte

Medium shot (MS): thv het middel

Medium long shot (MLS): net boven de knieën =  
“Amerikaanse plan”

Full shot (FS): ook wel long shot, volledig lichaam

Panoramisch long shot: nog groter

# FRAMING

- Amerikaanse plan



# FRAMING

- *Establishing shot*: een shot dat de positionele relaties toont tussen de personen, objecten en de setting in een scène, dit is vaak de eerste shot van een sequentie

Mogelijkheden voor het tonen van een conversatie:

Walk and talk: zeer dynamisch

Stand and talk

Sit and talk – Dinner table sequence

# 3. Montage

- **Cross-cutting:** laat idee van gelijktijdige acties toe (bv. telefoongesprek)
- **Grabbing shots:** (Michael Bay) veel camera's, iedereen filmt maar wat en we halen er wel iets uit- Tsjechië F.A. Brabec:
  - <http://www.youtube.com/watch?v=XbCOkz0QYVg>
- **Axis of action (180 graden as)**

The 180 degree rule states that further shots must stay on the same side of the axis as the first shot. This way the characters continue to have the same spatial relationship towards each other, and continuity is not disturbed = continuïteitsmontage =>



# Montage

- Continuïteitsmontage: manier van montage zodat de actie continu blijft en het verhaal duidelijk is. Deze montage steunt op het matchen van temporele en positionele relaties.
- **Eyeline match**: a cut obeying the axis of action in which the first shot shows a person looking off in one direction and the second shows a nearby space containing what he or she sees.
- **POV shot**: point-of-view van een personage

# 4. Geluid

- Diëgetisch – behoort tot de scène en tot de handeling, we zien de bron van het geluid of muziek
- Dialogen, geluiden, muziek
- Non-diëgetisch – ook verteller!, muziek of soundtrack enz.

[http://www.youtube.com/watch?v=Z\\_5BkCvs3JA](http://www.youtube.com/watch?v=Z_5BkCvs3JA)

- 1:34

ANALYSE

# ANALYSE

<http://www.youtube.com/watch?v=Ts1x6uADFtM>