



Video

De  
magie  
van  
regie

door  
Glenn Mulleners

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners

### **Dit is versie 1.0 van dit rapport.**

Download de nieuwste versie van dit rapport via  
<http://www.glennmulleners.nl/vriendenlijst-verzoek/>

### **Disclaimer:**

Bij het samenstellen van dit rapport is de grootste zorg besteed aan de juistheid van de hierin opgenomen informatie.  
Glenn Mulleners kan echter niet verantwoordelijk worden gehouden voor enige onjuist verstrekte informatie in dit rapport.

### **BELANGRIJK:**

Je mag dit rapport gratis weggeven of verkopen tegen elke prijs je maar wilt.  
Het rapport mag uitsluitend in deze vorm worden verspreid, het is niet toegestaan de inhoud en/of opmaak te wijzigen, of informatie uit dit rapport op een andere wijze te gebruiken.

Plaats dit rapport op je website, geef het aan de leden van je mailinglijst of verkoop het op advertentiesites.

## Inhoudsopgave

Inleiding .....	4
Filmen .....	5
Storyboard .....	5
Kop en staart .....	5
Focus en zoom .....	5
Auto uit .....	6
Tripod .....	6
Meerdere shots .....	6
Continuïteit .....	6
Enkele belangrijke regels .....	7
Plaatsing .....	7
30° - regel .....	8
180° - regel .....	8
Bewerken .....	9
Logische volgorde .....	9
Oorzaak en gevolg .....	9
30° - regel .....	11
180° - regel .....	11
Acties .....	12
Video uitleg? .....	12
Meer informatie nodig? .....	13

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners

## Inleiding

Video's maken is niet zomaar een kwestie van camera aan en gaan (al lijkt dat soms wel zo ;-))

Video's maken kan iedereen, goede video's maken kan niet iedereen.

Dit rapport moet kort, maar toch krachtig enkele basisregels voor het maken van video's duidelijk maken. Wanneer je die regeltjes in je achterhoofd houdt wanneer je weer een video gaat maken, weet ik zeker dat de kwaliteit van je video omhoog gaat.

Veel succes!

*Glenn Mulleners*

## Filmen

Het hele proces van video maken begint met filmen. Ik ga er even van uit dat je al een verhaallijn voor je video hebt.

### Storyboard

Voordat je daadwerkelijk gaat filmen, kan het handig zijn om een storyboard te maken. Een storyboard maken houdt in dat je kleine tekeningen maakt.

Het beste gaat dit als je een vel papier pakt en daar een aantal hokjes op tekent. In die hokjes teken je vervolgens de scènes die in je video voor gaan komen.

Dit storyboard hoeft niet hoogwaardig van kwaliteit te zijn, maar door het maken van een storyboard krijg je in je hoofd al een goed beeld van de uiteindelijke video die je wilt creëren.

Het is dus niet verplicht, maar een storyboard kan je op de filmset veel tijd besparen.

### Kop en staart

Voordat je daadwerkelijk met de inhoud van de video op de proppen komt, is een goede regel om 10 seconden ervoor en 10 seconden erna ook te filmen, zonder dat er feitelijk belangrijke informatie voorkomt.

Vooraf wanneer je nog analoog werkt (met mini-DV tapes) is dit belangrijk. Op deze manier weet je zeker dat de tape goed loopt en dat je niets mist van de inhoud.

Maar ook wanneer je digitaal aan de slag gaat kan deze regel handig zijn. Mocht je namelijk net 1 of 2 seconden tekort komen om er een mooie montage van te maken, dan toon je wat kop of staart. Dit is veel beter (en makkelijker te doen) dan inhoud bijmaken door video die al voorkomt te kopiëren.

### Focus en zoom

Focussen (een voorwerp of persoon scherp in beeld krijgen) is belangrijk. Zoomen kan ook belangrijk zijn.

Bewust een bepaalde focus of zoom kiezen kan andere meningen oproepen bij het bekijken van de video.

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners

Dan is het wel belangrijk om te weten hoe je de focus en zoom moet gebruiken. De tip hierbij is:

### **EERST INZOOMEN - FOCUSSEN - UITZOOMEN**

Inzoomen is heel belangrijk hierbij. Op die manier kun je namelijk het beste scherp stellen. Zou je in uitgezoomde toestand focussen en later besluiten om in te zoomen, dan is de kans groot dat de persoon of voorwerp onscherp wordt. Altijd eerst inzoomen voordat je gaat scherpstellen dus!

### **Auto uit**

Wanneer je automatisch focussen (scherpstellen) kunt uitzetten, dan doe dit. In de meeste gevallen levert een automatische functie bedroevend resultaat op. Zeker wanneer je creatiever wilt gaan en bepaalde technieken wilt gaan toepassen moet je de automatische functies uitzetten.

### **Tripod**

Ook weer een vrij simpele, maar belangrijke tip. Gebruik een statief wanneer dat kan. Zelfs de beste cameraman (of vrouw) heeft geen vaste hand. En het oogt zoveel beter wanneer je met statief filmt.

### **Meerdere shots**

Ik adviseer je om meerdere shots te maken wanneer je gaat filmen. Op die manier voorkom je dat je video saai wordt en krijgt de kijker gelijk een beter beeld van de omgeving waar het gefilmd is. Hierbij kun je variëren van shots van lange afstand tot close-ups.

### **Continuïteit**

Het kan zijn dat je een scene over moet doen. Let daarbij altijd op kleine details zodat alles hetzelfde lijkt als eerst. Dit heet ook wel 'continuïteit'.

Een voorbeeld is het drinken uit een glas. Wanneer dit over zou moeten, vul dan de drank aan tot dezelfde hoeveelheid als in het vorige shot.

Ander voorbeeld is de haardracht. De ene keer haar links over de schouder en een fractie van een seconde later rechts is ook een fout die nog wel eens wil voorkomen bij minder professionele producties.

## Enkele belangrijke regels

Er zijn nog een aantal belangrijke regels. Wanneer één van deze regels gebroken wordt, daalt je film kwalitatief enorm. Soms worden er uitzonderingen gemaakt op deze regels, maar daar is dan altijd een reden voor.

### Plaatsing

Eerder in dit rapport sprak ik over storyboard. Bij het maken van het storyboard moest je nadenken over de manier waarop je iets in beeld gaat brengen.

Hierbij is ruimte heel belangrijk. Je staat er misschien niet dagelijks bij stil, maar wanneer iets voldoet aan de juiste verhoudingen, voelen wij ons daar een stuk prettiger bij.

Papier bijvoorbeeld. A2, A3, A4 etc. Dat zijn niet zomaar afmetingen, maar daar is over nagedacht. Deze verhoudingen komen uit de natuur (bekend als de "Gulden Snede"). Doordat het uit de natuur komt zijn we eraan gewend en voelen deze verhoudingen prettig.

Bij het maken van video heb je ook te maken met verhoudingen.

Een goede verhouding is het delen in 3.

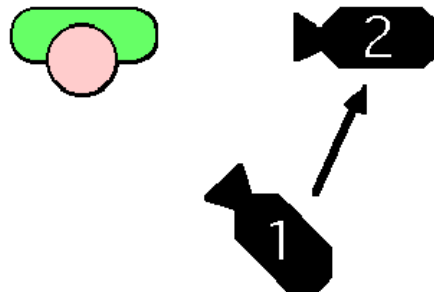
Verdeel het beeld horizontaal en verticaal in 3 gelijke delen.  
Wanneer je een close-up filmt, zorg er dan voor dat de ogen op de 1<sup>e</sup> lijn liggen.

Bij een lange afstandsshot geldt precies hetzelfde: horizon op 1<sup>e</sup> lijn.

Bovenstaande voorbeelden hebben betrekking op de verticale plaatsing. Je kunt ook nog spelen met de horizontale plaatsing. Wanneer je het onderwerp van je video in het midden zet, is het wel duidelijk dat dat het onderwerp is, maar het ziet er niet geweldig uit. Beter is waarschijnlijk wanneer je het naar links of rechts van het beeld brengt.

### 30° - regel

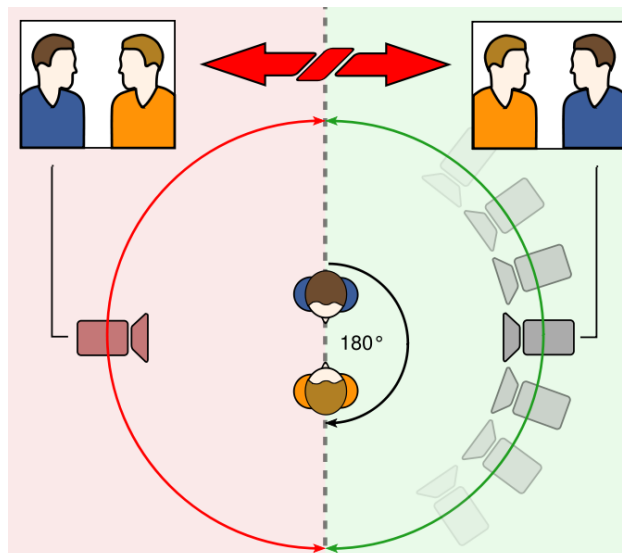
Deze regel hangt samen met de 10 seconden kop en staart. Bij het filmen moet je rekening houden met het camerastandpunt. Wanneer je 2 verschillende shots (opgenomen met camera die 30° of verder verplaatst is) direct achter elkaar zou plakken, krijg je een 'verspringing'. Daarom heet dit ook wel een 'jump cut'.



### 180° - regel

Voor de kijker is het belangrijk om zich een voorstelling te kunnen maken van de omgeving. Bij het filmen is het daarom belangrijk dat je de 180° - regel nooit breekt. Dit heeft alles te maken met een denkbare lijn tussen de persoon en een ander persoon of voorwerp.

Voor dit voorbeeld even de situatie van 2 personen. Zolang de camera aan dezelfde kant van de lijn blijft, is er geen probleem. Wanneer we de 180° -regel zouden breken, ontstaat er een rare situatie. De 2 personen zijn ineens van plaats verwisseld.



Nogmaals: regels mogen gebroken worden, maar dan moet er een specifieke reden voor zijn.



## Bewerken

Wanneer je alles gefilmd hebt, moet er in de meeste gevallen nog bewerkt worden.

### Logische volgorde

De volgorde heb je al in je storyboard vastgelegd. Wanneer dit niet het geval is, kun je tijdens het bewerken nadenken over de volgorde. In de meeste gevallen is de volgorde vrij duidelijk, maar soms kun je een andere verhaallijn creëren puur door het veranderen van de volgorde van je filmmateriaal.

### Oorzaak en gevolg

Oorzaak en gevolg kun je ook weer mee spelen. Je kunt een angstig iemand laten zien...



Om vervolgens te laten zien waarvan hij geschrokken is...

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners



Of je draait het om, je laat een geschrokken iemand zien...



Waarna je een totaal andere reactie kunt uitlokken door een ander shot te kiezen als volgende shot...



### 30° - regel

Ik heb eerder in dit verslag al uitgelegd wat deze regel inhoudt. Bij het filmen moet je er al rekening mee houden, maar bij het bewerken zeker ook. Want zelfs al heb je bij het filmen overal op gelet, wanneer jij 2 verkeerde beelden achter elkaar monteert krijg je toch een 'jump cut'. Daarbij verandert de persoon of het object plotseling van plaats.

### 180° - regel

Als je bij het filmen goed op hebt gelet, is het vrij onwaarschijnlijk dat je deze regel bij het bewerken kunt breken. Tenzij het een bewuste keus is om die regel te breken natuurlijk!

Nog even in het kort herhalen: de 180° houdt in dat de camera altijd aan dezelfde kant van een virtuele lijn (of op de lijn) blijft. Deze denkbeeldige lijn loopt van je 2 hoofdpersonen, of een persoon en een voorwerp.

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners

## Acties

Het kan voorkomen dat je eenzelfde actie meerdere keren moet overdoen bij het filmen. Een voorbeeld is wanneer je een actie vanuit meerdere camerastandpunten wilt laten zien, maar je de beschikking hebt over slechts 1 camera.

Hierbij is het van belang om de actie juist te bewerken. Anders krijg je ook een soort 'jump cut', maar dan met betrekking tot de actie.

Om uit te leggen wat ik bedoel neem ik als voorbeeld dat je acteur een kamer binnengaat. Het ene shot is gefilmd vanuit buiten, het andere shot is gefilmd binnen in de kamer.

Stel je nu voor dat je dit verkeerd bewerkt, laten we zeggen dat de acteur de deur open doet (shot vanuit buiten) en dat bij het shot van binnen de deur nog dicht is. Daar klopt iets niet, de acteur was de deur toch al aan het openen?!

Let daarom tijdens het bewerken altijd goed op acties en dat die mooi op elkaar aansluiten.

## Video uitleg?

Hoewel ik mijn best heb gedaan om een en ander zo goed mogelijk uit te leggen in dit rapport, kan ik me voorstellen dat nog niet alles helemaal duidelijk is.

In dat geval kan ik je video uitleg van Mark Apsolon aanraden. Hij legt alles vrij goed uit en heeft een brede collectie aan extra tips. Enige nadeel hieraan kan zijn dat de uitleg in het Engels is.

Je vindt Marc op YouTube via <http://www.youtube.com/user/markapsolon> of via zijn eigen website <http://www.markapsolon.com/>

Video: De magie van regie  
Auteur: Glenn Mulleners

## Meer informatie nodig?

Alle tips, trucs en technieken die ik in dit rapport beschrijf heb ik geleerd tijdens het eerste jaar van mijn studie International Media & Entertainment Management. Video is een van de onderdelen die tijdens die studie ter sprake komt.

Al blijft het daar niet bij. Ik leer te werken met software als Adobe Flash en Photoshop. Uiteraard komt het bedenken van nieuwe, creatieve concepten en de marketing daarvan ook uitvoerig aan bod.

Op mijn portfoliowebsite <http://www.glennmulleners.com> (Engelstalig) kun je voorbeelden zien van enkele dingen die ik gemaakt heb. Tevens kun je contact met me opnemen, mocht je zelf interesse hebben in een samenwerking of iets interessants te melden hebben.

### Maar er is meer!

Mijn hobby's zijn internet marketing en goochelen.

Mocht je het leuk vinden om daar meer over te ontdekken, dan nodig ik je graag uit om mijn blog te bekijken. Dan ben je altijd op de hoogte van wat ik allemaal uitvoer. Op dat blog (Nederlandstalig) post ik ook items over media.

Je kunt mijn blog vinden op <http://www.glennmulleners.nl>.

Ik hoop je daar te mogen verwelkomen!

Met vriendelijke groet,

*Glenn Mulleners*