

***Emoties
met
camerawerk***

***Ilse Kors
1781860***

Studio Seminar blok A 2021

***Beoordelaars: Dagmar Donners
Caro Termote***

Inhoudsopgave

Inleiding.....	3
Context en Scope.....	3
Methode en Aanpak.....	4
Uitvoering en Experimenten	5
Storytelling	5
Camerawerk deskresearch	6
Experimenten emoties, camera beweging en montage	7
Soorten short movies	9
Storyboard.....	10
Film scene analyses	11
Interview.....	13
Proces en feedback verwerking	14
Eind product	15
Evaluatie en conclusie	16
Aanbevelingen.....	19
Bronnen	20
English Summary	21
Dankwoord	21
Bijlage 1 The Shot List.....	22
Bijlage 2 Interview	23
Bijlage 3 Eindproduct shots	24
Bijlage 4 Dutch Design Week.....	30
Bijlage 5 soorten acteren notities	31

Inleiding

Het vertellen van verhalen brengt een meeslepende ervaring mee die mensen helpt even te ontsnappen aan de werkelijkheid. Een manier om dit te doen is met een film.

Maar hoe maak je eigenlijk een film? Mijn interesse voor filmen is begonnen bij het filmen van Tiktoks. Maar ik zou graag meer onderzoek willen doen in hoe ik een film op professioneler niveau kan brengen.

Ook is dit voor andere filmmakers relevant, zodat zij ook kunnen zien hoe camerawerk en montage toepasbaar is voor het overbrengen van emoties op de kijker.

Dit is een verslag van onderzoek dat ik gedaan heb naar camerawerk en hoe ik hiermee emotie over kan brengen op de kijker. Zodat de kijker helemaal in de film op kan gaan en duidelijk meekrijgt wat de personages in de film voelen. Mijn hoofdvraag luidt als volgt: "Hoe maak ik een short movie waarin de emoties van de hoofdpersoon in het camera werk en montage terug komen?"

Om mij te helpen deze hoofdvraag te beantwoorden heb ik de volgende deelvragen geformuleerd:

- Wat voor soorten camera bewegingen zijn er?
- Wat voor soort hoeken/ perspectieven zijn er?
- Wat voor emoties passen bij welk camerawerk?
- Hoe kan je beeld kaders gebruiken in een short movie?
- Hoe bedenk je een verhaal en werk je die uit tot een storyboard?
- Hoe hebben andere films gebruik gemaakt van camerawerk om het juiste gevoel over te brengen?

Ik heb hierop antwoord gekregen door experimenten en deskresearch te doen met camerawerk. Ook heb ik benchmark creation onderzoek gedaan naar hoe andere short movies een verhaal vertellen. Ik heb een expert interview gedaan en ben naar de Dutch Design week gegaan voor inspiratie. Ik heb moodboards gemaakt over emoties in films en welk camerawerk daar bij past. Verder heb ik nog geëxperimenteerd met het filmen van een short movie en stijlen van acteren.

Context en Scope

Als een film goed gefilmd en ge-edit is blijft de aandacht van de kijker bij de film en gaat de kijker helemaal op in de film. (Matt, n.d.)

Dit is relevant voor andere filmmakers zodat zij ook kunnen zien dat het belangrijk is om de juiste camera en montage manieren te gebruiken omdat dit ook erg veel effect kan hebben op de kijker en de hele sfeer van de film.

Het soort short movie dat ik wil gaan maken is een spannende humoristische film van ongeveer 2 minuten. Ik wil hierin de kijker de emoties van de acteurs laten zien, zonder monoloog te gebruiken en niet met professionele acteurs te werken. Hierdoor moet ik vooral gaan focussen op camerawerk en montage om de juiste emoties over te laten komen.

Methode en Aanpak

Ik zal mijn onderzoek beginnen met deskresearch en literatuur studie naar camerawerk en hoe je deze kan toepassen in een short movie. Ik heb voor deze methodes gekozen omdat online heel veel informatie staat over filmen en wordt het makkelijk uitgelegd voor amateurs.

Voordat ik mijn eigen short movie ga maken ga ik experimenten doen met het filmen van bepaalde perspectieven, beeldkaders en camerabewegingen. Om hiermee bekend te raken en te onderzoeken of ze het juiste effect hebben op de kijker en de juiste emotie overbrengen.

Ik ga benchmark creation toepassen om tot een geschikt verhaal te komen. Ik heb hiervoor gekozen omdat het bekijken van andere short movies erg leerzaam kan zijn en dan kan ik hier ook inspiratie uit putten. Ook ga ik onderzoek doen naar andere films en hoe deze werken met camerawerk en montage.

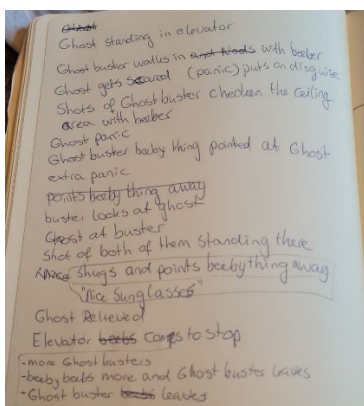
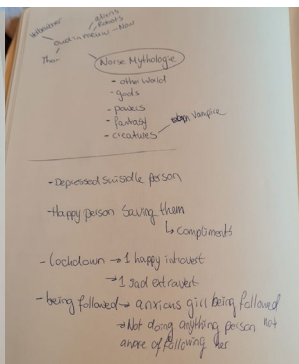
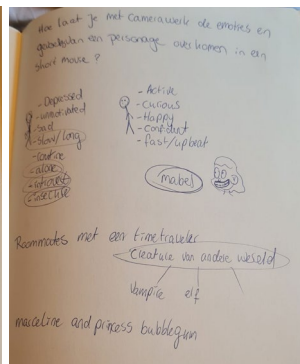
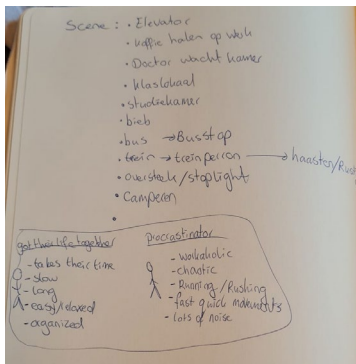
Verder ga ik nog voor inspiratie naar de Dutch Design Week, dit is een beurs voor designers in Eindhoven. Hier wil ik inspiratie gaan op doen voor het exposeren van mijn product.

Ook ga ik nog een interview doen met iemand die ervaring heeft met filmen.

Uitvoering en Experimenten

Storytelling

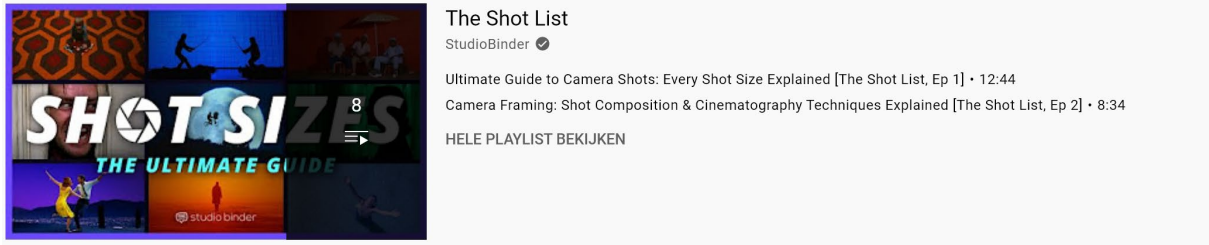
Om een short movie te maken moet je eerst een verhaal bedenken. Eerst was mijn plan om het Noorse Mythologie verhaal 'Freya's unusual wedding' te verfilmen. Maar dit verhaal vond ik ongeschikt omdat emoties hier niet centraal staan, daarom heb ik gekozen om een eigen short movie te schrijven. Om op ideeën voor verhalen te komen heb ik benchmark creation toegepast en ben ik gaan brainstormen over ideeën.



Omdat ik met de film emoties wil laten overkomen kies ik twee personages die totaal andere emoties hebben. Het verhaal waar ik voor heb gekozen is een spook en een spokenjager in een lift. Waarin het spook super bang is maar de spokenjager helemaal niets door heeft.

Camerawerk deskresearch

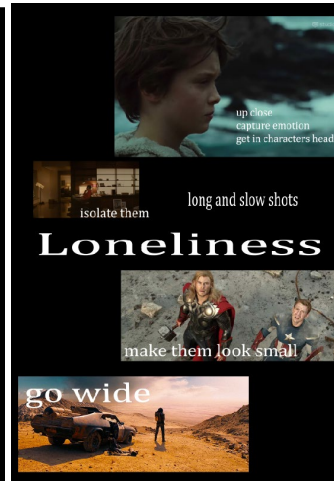
Om meer te leren over camera beweging heb ik deskresearch gedaan. Op het Youtube channel 'StudioBinder' staan 8 video's die 'the shot list' heten. Deze video's geven uitleg over beeldkaders, camera bewegingen, compositie, focus, diepte en perspectieven. Zie bijlage 1 voor mijn conclusies.



(StudioBinder, Youtube, 2020)

Experimenten emoties, camera beweging en montage

Om te onderzoeken wat voor soort camera werk bij welke emotie past heb ik verschillende moodboards gemaakt.



COMEDY

CHILL

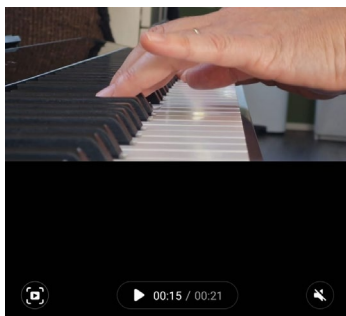
LONG STEADY



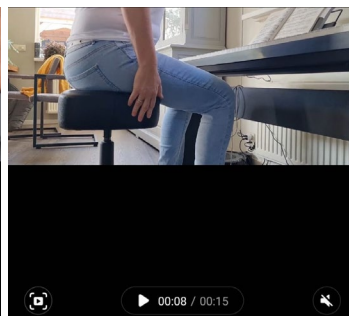
UPBEAT BUT NOT TOO FAST

(Look, 2017)(Rienks, 2016) (Binder, 2017)

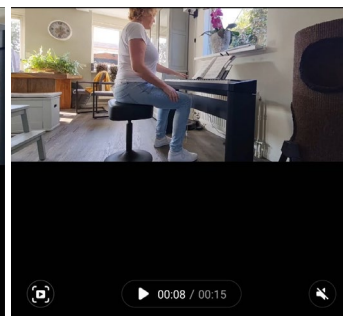
Ook heb ik een experiment gedaan met beeldkaders, perspectief, hoek van filmen en snelheid van cuts.



Close up



Mid shot



wide angle



Point of view piano toetsen



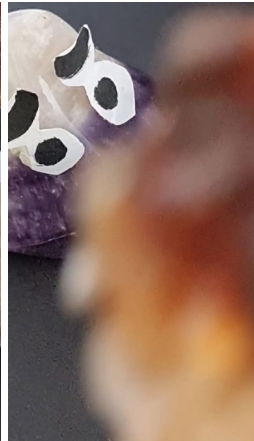
point of view piano speler



Low angle



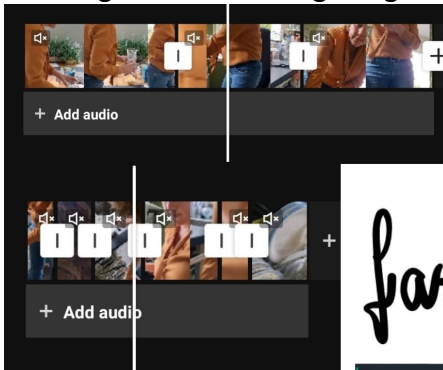
high angle



over the shoulder



low angle



Slow

Die eerste krijg ik gwn een rustig gevoel van, dat alles goed georganiseerd is.
En die tweede is echt chaos

Sooften Cuts

fast

You Video (0:12)
This one is nice, it's kinda relaxing. Nah, relaxing is the wrong word. Like, yknow, it feels nice

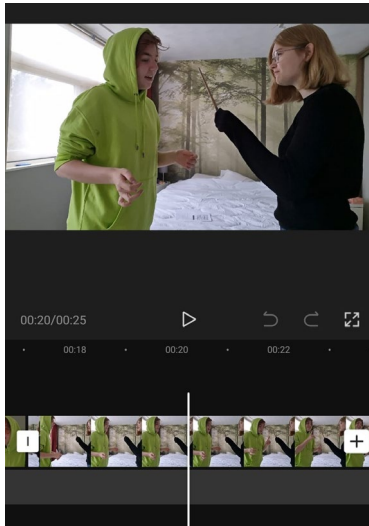
You Video (0:03)
Stress/paniek/haast

You Video (0:03)
Je krijgt er gewoon bijna stress van

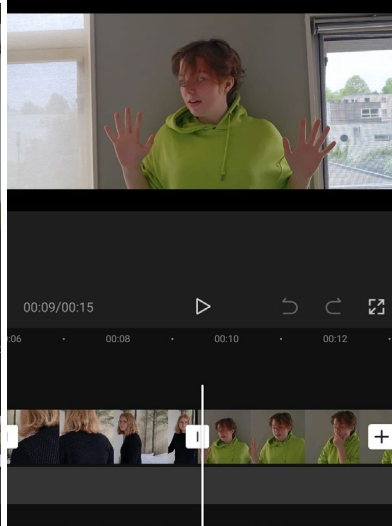
Bij die 2e echt haast, holy dat ging snel!

Soorten short movies

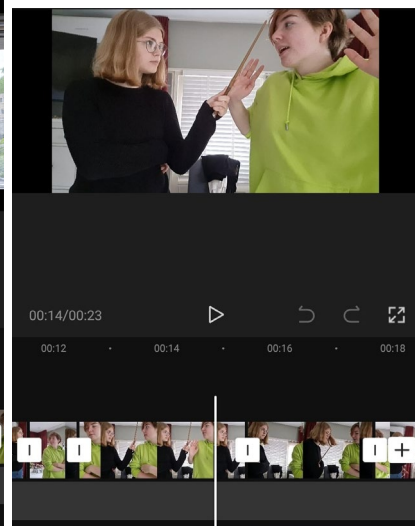
Er zijn verschillende stijlen met film, om te experimenteren wat voor soort stijl ik wil gebruiken heb ik onderzoek gedaan naar verschillende stijlen en van elke stijl die mij interessant leek een scene te filmen.



Monoloog



beeldend



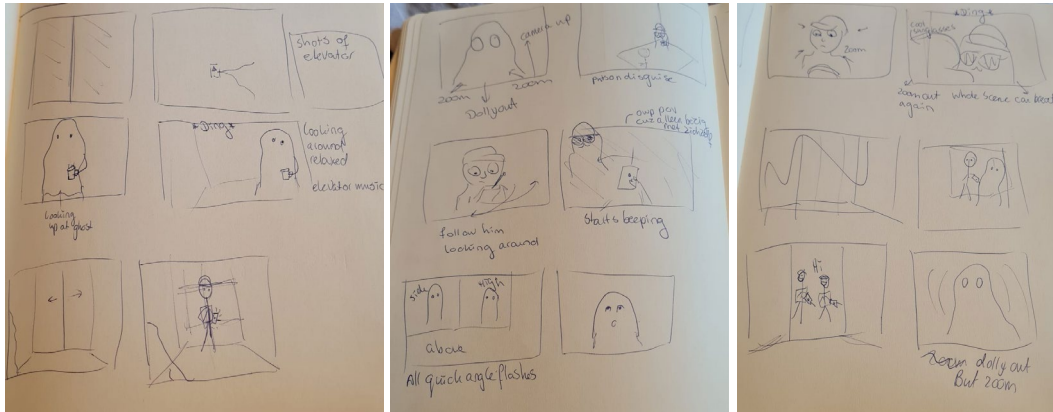
sit com

Hier uit blijkt dat als je een film zonder monoloog maakt je het meest gebruik moet maken van emoties en camera werk. Daarom heb ik gekozen om geen monoloog in mijn short movie te gebruiken.

(Wikipedia, 2021) (Swift, 2019) (Aldredge, 2020) (Tribune News Service, 2017)

Storyboard

Voordat ik ga beginnen met filmen moet ik eerst een storyboard maken.



- Ghost
- 
- Anxious → fast shots, focus only on Ghost, zoom in
 - Weak → High angle, boom shot up, tilt
 - Fear → Close ups, Dolly: zoom out
 - Relieve → Dolly out
 - Alone → Wide shot, close ups
 - Chill → Neutral shots, eye level

- Ghostbuster
- 
- only attention for Ghost scanner *per shot*
 - relaxed *wide shots*
 - Suspicious *close up, mid shot show surroundings*
 - Dumb *see background*

Ook heb ik voor de twee personages een bepaalde emotie gegeven die over moet komen in de short movie en ook wat voor soort camera en montage werk daar bij past. Het spook moet relaxed, stressend en opgelucht overkomen. De spookjager moet een beetje droog overkomen, relaxed maar ook zoekend naar een spook.

Film scene analyses

Mid close up
- unaware of situation

Full body shot
aware of situation

Close up
- important detail

Beeld kaders

Pirates of The Caribbean

Comedy

Wide shot
- shows situation

Situation
No emotion

Close up
emotion

mid shot = emotion + omgeving

Wide shot = omgeving

Angle

STAR WARS

Low angle = meer power

High angle = weak

emotion? → Mask
low angle → powerfull

emotion + omgeving



Interview

Ik heb een interview gedaan met Jasmin van Emmerloot, omdat zij audio visuele vormgeving heeft gestudeerd en dus ervaring heeft met filmen.

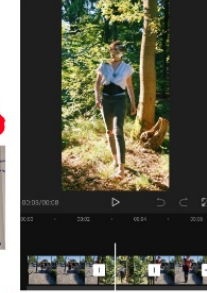
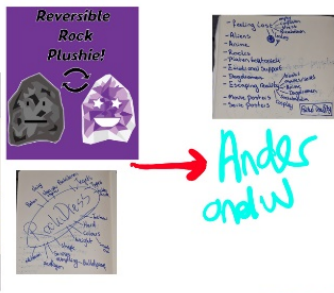
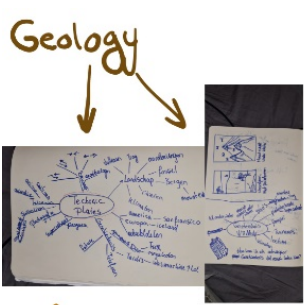
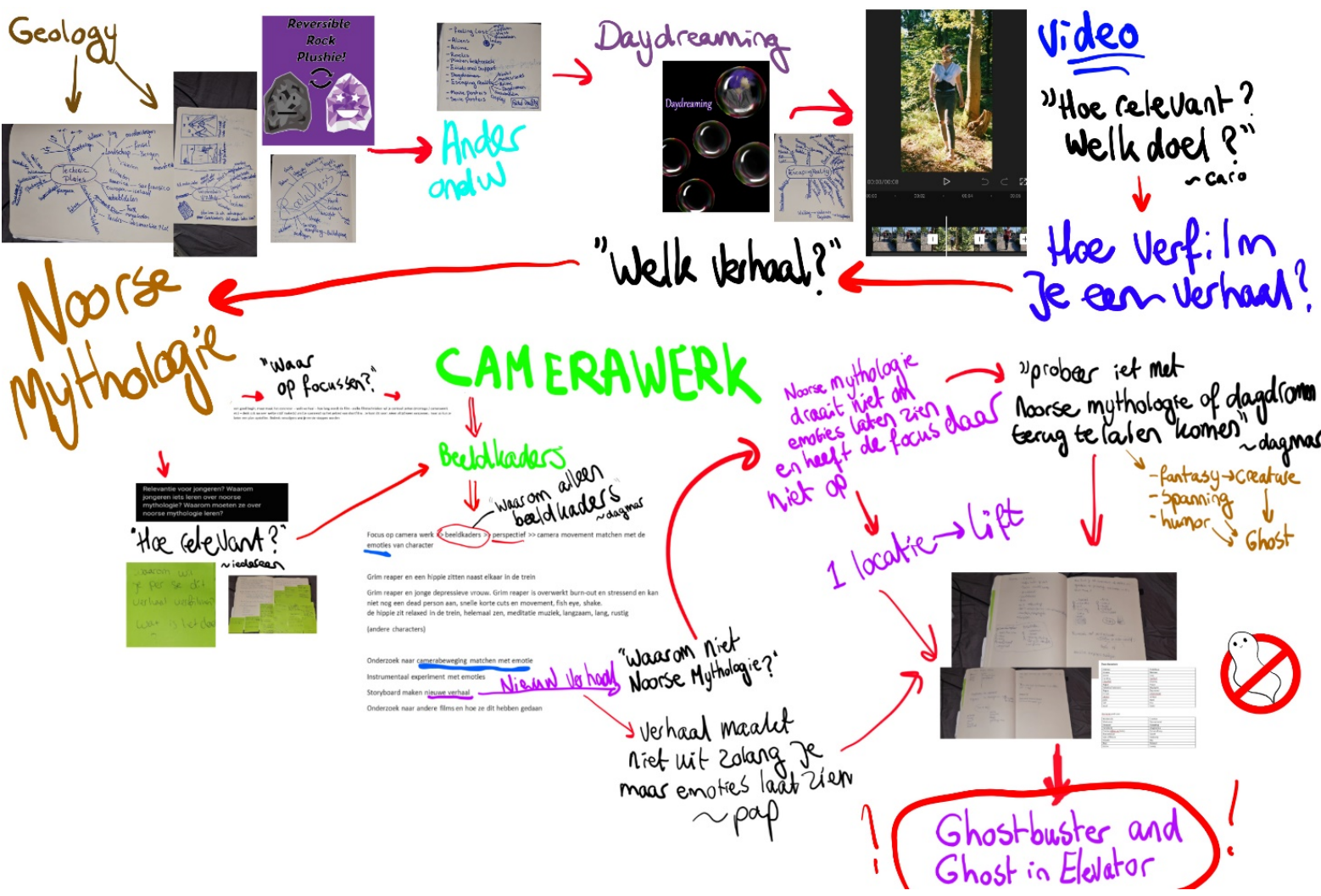
“Hoe laat je een film er professioneel uit zien?”

”door achter elke shot een reden te hebben en na te denken wat je over wilt laten komen”

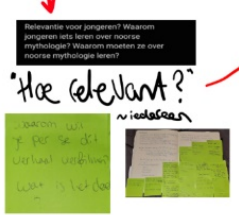
Proces en feedback verwerking

Ik begon mijn proces met allemaal onderwerpen zoals geologie en dagdromen. Ik heb hier niet voor gekozen omdat ik hier op vast liep en geen maatschappelijke relevantie voor kon formuleren in mijn hoofdvraag. Ik ben hierdoor wel tot de conclusie gekomen om een video te gaan maken.

Door feedback is uiteindelijk het idee gekomen om een verhaal te bedenken waarin ik focus op camerawerk.



Noorse Mythologie



Focus op camera werk < beeldkaders > perspectief >> camera movement matchen met de emoties van karakter

Grim reaper en een hippie zitten naast elkaar in de trein

Grim reaper is jonge depressieve vrouw. Grim reaper is overwerkt burn-out en stressend en kan niet nog een dead person aan, snelle korte cuts en movement, fish eye, shake.

de hippie zit relaxed in de trein, helemaal zen, meditatie muziek, langzaam, lang, rustig (andere characters)

Onderzoek naar camerabeweging matchen met emotie

Instrumentaal experiment met emoties

Storyboard maken nieuw verhaal

Onderzoek naar andere films en hoe ze dit hebben gedaan



Eind product

Voor mijn eind product heb ik een video gemaakt waarmee ik gelet heb op het camerawerk. Voor elk shot heb ik nagedacht over het soort camera werk. De uitleg voor elk shot en de feedback op mijn video staat in bijlage 3.

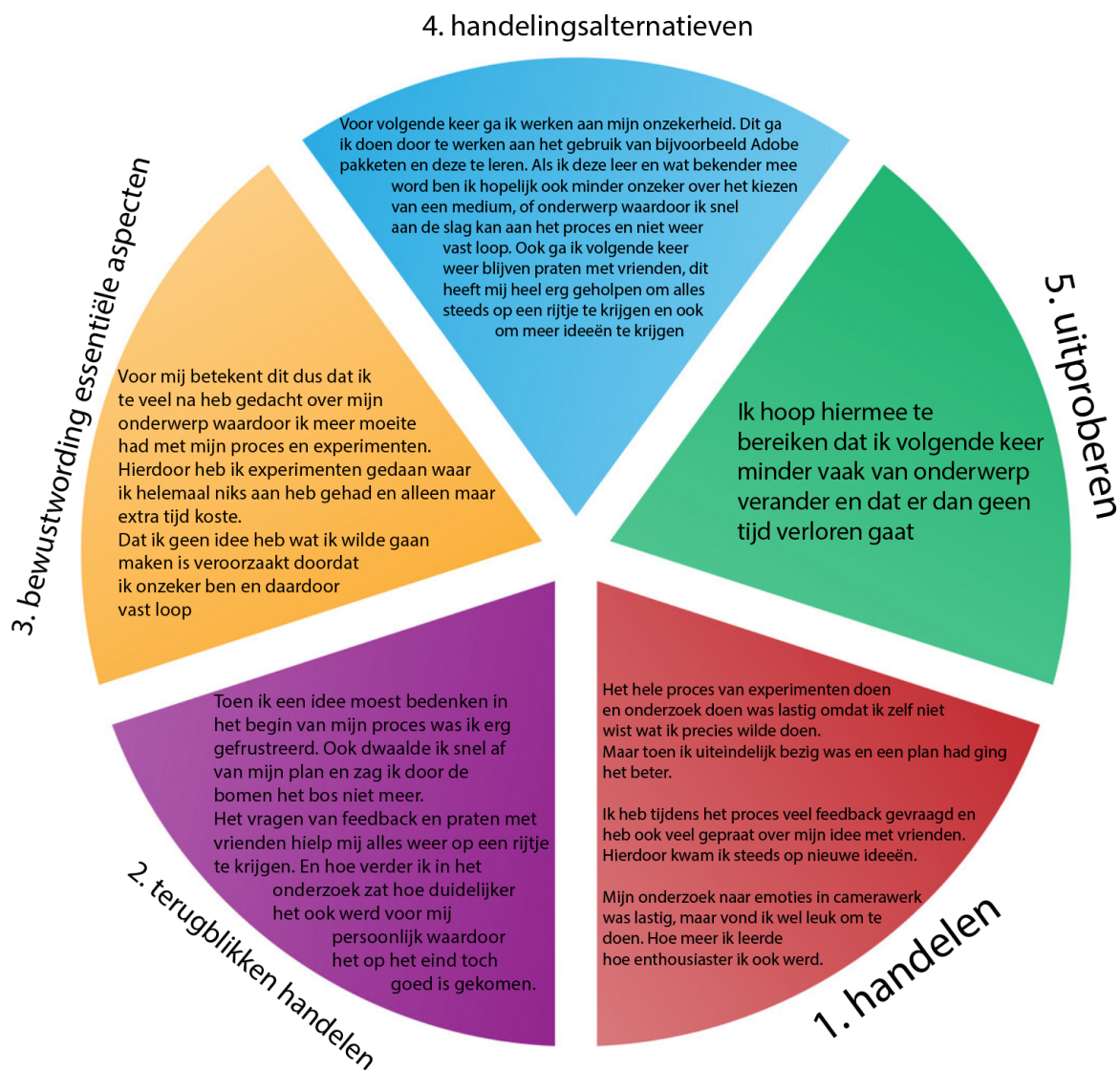
De uiteindelijke short movie is naast dit PDF bestand bijgevoegd als mp4.



Evaluatie en conclusie

Door middel van beeldkaders, montage, camerabeweging, perspectief en verschillende hoeken kan je emoties over laten komen met het camera werk en montage. Zo laten close ups vaak veel emotie zien maar dan zie je de achtergrond niet. Terwijl het gebruik van wide shots juist veel meer informatie geeft over de achtergrond en niet over de emoties. Als je een lage camera hoek gebruikt laat dit een personage machtiger overkomen. Maar als vanuit een hoge hoek filmt, geeft dit juist het idee dat een personage zwakker is. Door deze kennis in te zetten tijdens het filmen kan je emoties dus over laten komen in camerawerk. Kijk voor het resultaat naar mijn short movie in de bijlage.

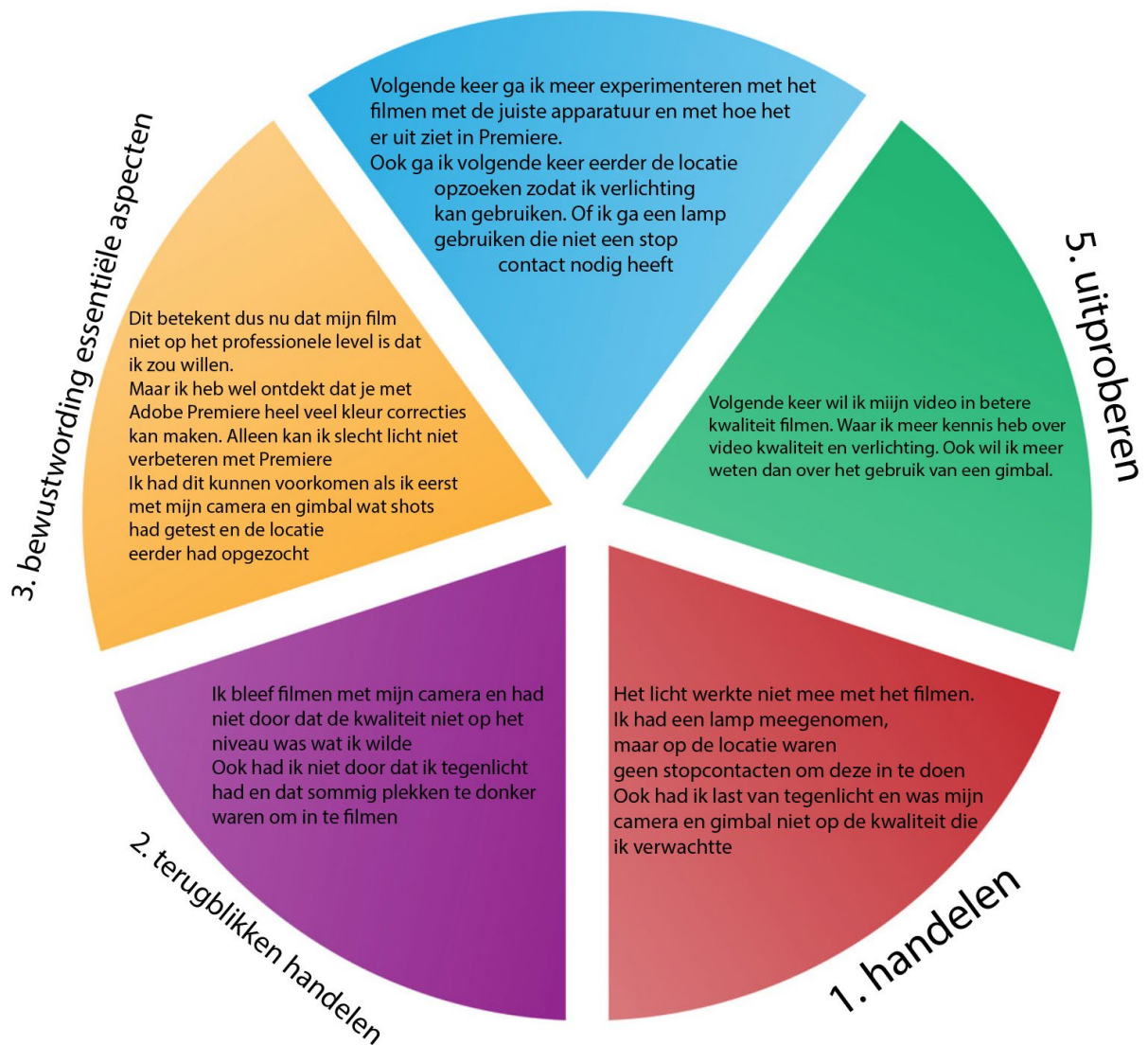
Ik heb met het Korthagen reflectie model gewerkt om te reflecteren op mijn proces en eind werk. Ik heb met name mijn technische vaardigheden, film ervaring en creatieve proces geëvalueerd.



4. handelingsalternatieven



4. handelingsalternatieven



Aanbevelingen



Bronnen

- Aldredge, J. (2020, 6 10). *guide to basic film genres*. Opgehaald van premiumbeat.com: <https://www.premiumbeat.com/blog/guide-to-basic-film-genres/>
- Binder, S. (2017, 4 17). *Youtube*. Opgehaald van How to Shoot Movies About Loneliness Like Spike Jonze: <https://www.youtube.com/watch?v=CHD2e3jkkJA>
- Look, T. C. (2017, 3 8). *youtube*. Opgehaald van how to make an audience cry: https://www.youtube.com/watch?v=y4ObTpA_Vkw
- Matt. (sd). *the-importance-of-camera-gimbals-and-drones*. Opgehaald van onpointvideo: <https://onpointvideo.ca/best-practices/the-importance-of-camera-gimbals-and-drones/>
- Rienks, M. (2016, 1 3). *Youtube*. Opgehaald van What Having Anxiety Feels Like: <https://www.youtube.com/watch?v=nCgm1xQa06c>
- StudioBinder. (2020, 5 4). *Youtube*. Opgehaald van Ultimate Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained [The Shot List, Ep 1]: <https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc>
- StudioBinder. (2020, 5 25). *Youtube*. Opgehaald van Camera Framing: Shot Composition & Cinematography Techniques Explained [The Shot List, Ep 2]: <https://www.youtube.com/watch?v=qQNiizuXjoM>
- StudioBinder. (2020, 6 29). *Youtube*. Opgehaald van Ultimate Guide to Camera Angles: Every Camera Shot Explained [Shot List, Ep. 3]: <https://www.youtube.com/watch?v=wLfZL9PZI9k>
- StudioBinder. (2020, 6 27). *Youtube*. Opgehaald van Depth of Field Explained: Ultimate Guide to Camera Focus [Shot List Ep. 4]: <https://www.youtube.com/watch?v=ZGNUqNFfD8M>
- StudioBinder. (2020, 10 5). *Youtube*. Opgehaald van Ultimate Guide to Camera Movement — Every Camera Movement Technique Explained [The Shot List Ep6]: <https://www.youtube.com/watch?v=liyBo-qLDeM>
- Swift, L. (2019, 11 11). *types of acting explained*. Opgehaald van filmconnection.com: <https://www.filmconnection.com/blog/2019/11/11/types-of-acting-explained/>
- Tribune News Service. (2017, 12 22). *Jumanji smartly mixes action humor*. Opgehaald van dailygazette.com: <https://dailygazette.com/2017/12/22/jumanji-smartly-mixes-action-humor/>
- Wikipedia. (2021, 10 19). *Comedic_genres*. Opgehaald van Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Comedic_genres

English Summary

This is a research essay for the study CMD, Hogeschool Utrecht, year 2, Seminar. For this project I did research about emotions in movies and how to match camera work and editing with the emotions on the screen.

My research question is:

- “How do I make a short movie where you can see the emotions of the main characters through camera work and editing?”

To answer this question I used desk research and benchmark creation. I also did multiple experiments for camera work with framing, perspective and angles and I analysed movie scenes to see how they showed emotions through camera work. When you use framing, angles and camera movement you can create emotions with camera work.

My end product is a short movie where you can see the emotions of a ghost and a ghostbuster in an elevator.

Dankwoord

Dank aan mijn docenten Caro Termote en Dagmar Donners voor de feedback en de proces begeleiding.

Ook dank aan mijn opa en oma, Ine en Bertus van der Vlugt, voor het helpen met acteren als amateurs.

Ten slot wil ik Myrthe van de Grint bedanken voor het helpen met mijn experimentele films.

Bijlage 1 The Shot List

Angles

Low angle (below subject eyeline looking up at them, make subject look more powerful, think about hero's or villains, boss. Look down from tower)

High angle (everything above eye line, beats character down, heighten de imbalance of power from characters. Make them look weak, look up at tower)

Overhead shot/Birdseye view (above character, shows directly above them, show complex movements, show crime scene, disconnect from scene)

Dutch angle (turns image off balance, unease, mania, crazy, terror, bewilderment, magnify tension, boiling point)

Eye level shot (common used, natural height, doesn't impose judgement on character. Dynamic, monologue straight into camera, breaking 4th wall, makes connection between watcher)

Shoulder level shot (during conversations, becomes over shoulder shot a lot, shows height difference, power difference, romantic, shows affection a bit more)

Hip level shot (cowboy a lot, shows gun holsters that way, tense and exciting way,)

Kneel level shot (sees camera from characters knees high, kind of low angles, follow character through environment, shows characters details that wide angle might didn't)

Ground level shot (all down on the ground, or maybe a bit below ground, low angle upward tilt, following from ground, walking)

Framing

Single (one character, alone in frame, one character is focus in from. Clean single is when no other character is visible, isolation. Dirty single shows limit preents of other characters. Can happen to close up medium or wide shot)

Two shot (two characters in frame, both faces must be clear, visual relation between two characters. Hate love or imaginary relationship)

Three shot (multiple people)

4 shot

5 shot, etc

Crowd shot (a lot of people in frame)

You always show peoples relationship in every shot with more people

Over the shoulder (to show conversation. Perspective both sides, includes watcher in moment)

Point of view shot: shark pov, camera home video pov, pov audio, see what they hear and see

Insert shot: pov shots first person pp, shows object, to emphasize object

Depth of field

Deep focus (when everything is in detail, both characters and environment, important details in background, more visual info for viewer, for groups, dynamic action on multiple places, allows action to stay in full view, ensure every element is equally clear, action in for middle and back ground)

Shallow focus (only shows one thing in focus, soft other details are in back or for ground or both. Romantic effect, element with meaning, isolate a subject, guides attention to character or object, influence over someone, empathize something, don't overdo it)

Soft focus (keeps nothing in focus, nothing is 100% sharp, lens with Vaseline, heighten beauty of character, atmosphere to dreams or flashbacks, surreal dreamlike)

Rack focus (changes focus in shot, transitioning between different objects in focus. From one character to an other, when character looks at something)

Split dioptr (two object and area between them out of focus, special lenses, when important info between for and background, rarely used, unnatural effect)

Tilt shift (special lens, bends light, distortion, small frame in focus other part blurry, rare)

Shots:

Establishing shot (wide enough for whole view, environment, transition between scenes, when you have to introduce a new world, can show the time it is, transition to new location.)

Master shot (confirms location and geography, shows and where they are together in a relationship. Shows everyone, shows how close people are or how distant. shows emptiness when someone is alone)

Wide shot (subjects far from camera to show relation between location. Scale of subject. Making subject appear lost, lonely, overwhelmed. Special relationships, use depth and size)

Full shot (full body shot, most of the time subject in centre of the frame, efficient because you can use full body language and facial expressions)

Medium full shots (cowboy shot because gun holster, head to waist shot, confident or dangerous characters)

Medium shot (neutral, captures shot similar to how we interact normal, above waist, just above head, beginning of chest, intimate, still something of the environment, dig in characters eyes without losing environment)

Medium close up shot (mid chest tot head, reducing distraction, intimate with character without physicality, Thanos snap > room for Thanos face and gauntlet, and show reaction of Thanos when he snaps)

Close up (here is johnny, eye level, shows characters feelings, empathy, dramatic, time of decision, anxiety)

Extreme close up (specific area, mostly eyes are focus, or focus on prop that's important, crucial objects, empathies)

Camera movement

Static (no movement, tripod, dialog, show actors performance, show exact composed shots, trap a character, show helplessness from character, cold perspective, unsettling,)

Pan (rotates left or right, follow characters actions, reveal information, slow builds anticipation, rapid one heightens energy)

Whip pan (fast turns, shows relationships between characters, good timing, transition between time and space)

Tilt (camera goes up or downwards, give character dominance or vulnerability, reveal information like a character or setting or scale)

Push in (moves camera towards subject, emphasising moment, this is important, push in on objects, or text, direct attention to a detail, capture character thought process, communicate internal conflict, more tension,)

Pull out (deemphasises character, disconnects, reveal context scene or setting or characters. Detach us from a scene or film, final shot. Negative emotions like isolation abandonment, highlights helplessness)

Zoom (moment in camera, zoom in or zoom out, reveal context when you zoom out, or eyes cant zoom, unnatural movement, draw attention to specific detail. Slow zoom for horror movies to create unease)

Crash zoom (fast zoom, dramatic, or comedic effect, comedy, drama)

Dolly zoom (camera moves and zooms, vertigo effect, dolly in while zooming out, grow in background but sale the same, shows conflict. Dolly out while zooming in, foreground becomes dominant over background, highlight growing relationship, tunnel vision, bringing background closer, psychological effects)

Camera roll (dissociating, unsettling, match movement, in moments like panic, conflict, when villain gets throne, reinforce theme)

Tracking shot (moves camera through scene, follow character, move with character, where is character going, what will happen when they get there, get audience in scene, specific actions, build tension)

Trucking shot (when camera moves left or right to follow character from side view)

Arc shot (camera orbits around subject, horizontal or vertical, dynamic when they all stand still, makes a unit, keep focus on subject, underscores tension and panic. Which more speed you get a dizzy effect to create characters mental state)

Boom shot (camera up or down, reveal information, or follow characters, show world around them)

Random movement (camera shake, incidental zoom, documentary look, immersive for watcher, makes personal, happening in real time, anything can happen, nothing planned, panic)

Mixing static and random intensified characters mood

Bijlage 2 Interview

Feedback storyboard

Total shot is slim, in cartoon stijl, huis laten zien
“fuck the rules” maar doe het wel goede argumenten
Sound effecten, maak het intens.
Spong bob sounds
Maak het cartoon style
Big time rush heeft sound effect
Freesound.org

Wat voor opleiding heb je gedaan?

Audio visuele vormgeving en animatie

Wat heb je geleerd op je opleiding

Fuck the rules, zolang je het kan beargumenteren

Hoe kan je het professioneel laten lijken?

Door achter elk shot een reden te hebben. En na te denken wat je over wilt laten komen

Tips voor colour?

Bij vrolijk warm
Negatief koud
Maar is een regel dus hoef je niet te volgen

Premiere?

Tutorial en shortcuts opzoeken

Hoe kan je makkelijk scherpstellen?

Snel bewegen, auto scherpstellen, manual en zelf aanpassen, inzoomen. Markering
Canon Spiegel reflect digital inzoomen
Zoom effect downloaden

Welk programma gebruik je voor animatie?

After effects

Kan je in after effects tekenen?

Meestal in illustrator maken en dan in after effects zetten
After effects heb je knop smooth transition en dan word alles smooth

Hoe start je met het maken van een animatie hoe pak je het aan?

Storyboard, Meestal in illustrator eerst tekenen
Poppetjes animeren, let in illustrator op dat elk lichaam deel in een andere layer is
Officieel maak je een voet boven been en onderbeen, en dan in after effects kan je het roteren.
Vuur/ lightning animeren > tutorial of overlay

Stijlen filmen

Edgar Wright

Veel zoom ins en editen op muziek

Waarom vind je hem dan cool

Hij doet stukjes snel achter elkaar en daardoor hou je de aandacht van de kijker erbij

Hoe kan ik de aandacht van de kijker erbij houden

Humor en korte shots

Hoe kort is een “kort shot”

Max 5 seconde bij stilstaand shot

Muziek toevoegen in movie?

Zelf spelen of vragen om rechten

Bijlage 3 Eindproduct shots



Close up

Ik heb gekozen voor de close up zodat je het "Ghost Buster" logo goed kan zien en de kijker door heeft dat dit belangrijk is



Full body shot en tracking. Ik volg het personage hier mee door de scene. Doordat het een full body shot is kan je ook nog de omgeving zien. Maar omdat je nog niet ziet waar hij naar toe loopt bouwt dit al spanning op. Ook wil ik laten zien dat het personage kalm is. Daarom heb ik ook voor een wide shot gekozen, om een claustrophobisch idee te vermijden



Knie level shot, dit shot wordt vaak gebruikt in cowboy films om het spannend te maken. De camera is hier laag zodat het personage er machtiger en sterker uit ziet. De Ghost Buster is zelf verzekerd en zo moet hij ook overkomen. ook gebruik ik een tilt omhoog die het gebouw laat zien. Zodat de kijker ziet waar het zich afspeelt



Ik heb voor dit shot gekozen omdat je hier de focus legt op de spook scanner die de Ghost Buster aan het volgen is. De Ghost Buster heeft eigenlijk bijna alleen maar oog voor de scanner en let niet super goed op zijn omgeving. Daarom is het belangrijk om deze goed te laten zien.



Ik maak weer gebruik van een tracking shot, in combinatie met een dolly out. Ik wil hiermee laten zien dat het personage naar binnen gaat. Maar ik laat niet zien waar hij precies naar toe loopt, zodat het spannend blijft. Het is weer een full body/ knie level shot zodat je het hele personage goed ziet. Maar ook de omgeving. Dit laat ook weer zien dat het personage rustig en kalm is.



Medium full shot. Dit shot wordt veel gebruikt in cowboy films zodat je nogsteeds de gunholsters ziet. Het word vaak gebruikt voor gevaarlijke en zelfverzekerde personages. Ook gebruik ik een Boom shot up, om het personage nog goed te laten zien en dat het duidelijk is dat dit een "Ghost Buster is"



Dit is een statisch shot van boven. Ik wil dat het spook er niet eng uit ziet en dat het minder macht heeft dan de ghost buster. Een shot van boven geeft de illusie dat het spook niet veel kracht heeft maar best zwak is.



Dit is een shot op eye level, en een medium beeldkader. Omdat dit shot erg neutraal is wil ik dat de kijker door heeft dat het spook gewoon relaxed is.



Ik heb voor dit shot gekozen omdat het een shot is op heup hoogte. Waar de angle laag is en de camera omhoog kijkt. Dit laat weer zien dat de Ghost Buster zelfverzekerd is. Ook is het een lang shot waardoor hij wel relaxed lijkt en niet gestressed. Ik heb voor dit kader gekozen omdat de focus op de ghost buster ligt maar het ook duidelijk is dat hij naar de spoken scanner kijkt in zijn hand.



Ik heb voor deze medium close up gekozen omdat ik hiermee weer een neutraal shot wil creëren waardoor de kijker ziet dat het spook relaxed is en niet perse machtig of zelfverzekerde.



Door een close up te doen van de lift die de Ghost Buster open doet bouw je de spanning op omdat de kijker al weet dat het spook in de lift staat. Ook geeft dit duidelijk aan dat de Ghost Buster dus ook de lift in wil.



Dit is een medium shot, omdat het duidelijk moet zijn dat de Ghost Buster iets volgt en iets heeft gevonden. Daarom laat ik met dit shot ook deels zijn omgeving zien. Ook is de camera iets lager dan oog level waardoor de Ghost Buster iets meer macht heeft.



Dit shot is weer van een lagere angle zodat de Ghost Buster groter en machtiger is dan hij is ook lijkt dit op het perspectief van het spook waardoor je kan zien wat het spook ziet. Maar omdat het in dit shot draait om de Ghost Buster en dat hij nogsteeds relaxed is, is het een statisch shot.



Dit is een Dolly in random movement shot met een high angle. Ik heb gekozen voor de high angle omdat het spook hier klein en bang eruit moet zien. Het vele bewegen van de camera laat ook de paniek zien van het spook. En de Dolly in moet laten zien dat het spook helemaal in zichzelf trekt en moet een claustrofobisch en angstig effect hebben. Waardoor je als kijker de angst ziet.



Dit shot is een two shot. Omdat alle bij de personages in het beeld zijn. Hierdoor zie je de situatie goed. Het shot is weer van een hoge angle gefilmed omdat het hierdoor lijkt op een beveiligings camera. En krijg je als kijker het idee dat je mee kijkt als 3e persoon. De camera staat stil maar het is wel met de hand gefilmed waardoor de kijker door heeft dat het relaxed is maar ook een beetje ongemakkelijk.



Dit shot is gefilmed vanuit het perspectief van de Ghost Buster. Ik heb hier voor gekozen om te laten zien dat de Ghost Buster helemaal niet bezig is met het spook die naast hem staat maar alleen maar oog heeft voor de scanner in zijn hand die naar het spook zoekt. Het is een langzaam gemonteerd beeld met niet snelle bewegingen om aan te geven dat de Ghost Buster nog steeds relaxed is.

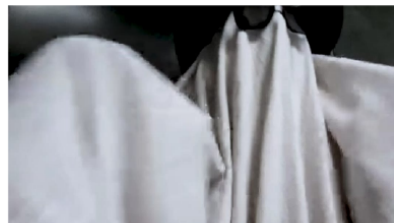


Deze 4 shots veranderen allemaal heel snel van beeld en zijn snel gemonteerd. Ik wil hiermee laten zien dat het spook in paniek is.

Ook zijn het veel close ups, deze shots laten angst het beste zien en geven meestal ook emotie mee.

Omdat de actrice niet haar gezichtsuitdrukkingen kon gebruiken moest ik in deze shots dus vooral op camera werk focussen om de paniek te laten zien.

Ook maak ik voor dit shot gebruik van een snelle dolly in. Hiermee laat je zien dat het spook weer helemaal in zichzelf trekt en dus angstig is





ik heb voor de extreme close up gekozen zodat je de spanning ziet die op dat moment er is. Als kijker moet je het idee krijgen dat de Ghost Buster eindelijk door heeft dat het spook naast hem staat. En door een close up te doen zie je de emoties van de Ghost buster goed.



Een andere close up van de lift zelf, omdat deze aftelt bouw je hier ook spanning mee op bij de kijker. Het is een close up zodat je alleen hier naar kijkt als kijker en je niet de rest van de situatie ziet op dat moment zodat het spannend blijft.



Deze extreem close up is erg belangrijk. Je moet als het ware hiermee de angst in de ogen van het spook laten zien. Omdat het met de hand gefilmed is zie je het beeld een beetje mee trillen met het spook waardoor de angst van het spook ook te zien is. Omdat er ook gebruik gemaakt wordt van een Dolly in word je nog meer mee getrokken in de angst van het spook en zie je deze ook extra goed



Hier heb ik weer gebruik gemaakt van een heup hoogte shot. Ik wil dat de Ghost Buster hier groter lijkt dan het spook alweer. Maar het moet wel duidelijk zijn dat hij nog kijkt naar het spook daarom is het een dirty single shot omdat je de Ghost Buster goed ziet en het spook maar een beetje.



Dit shot is gefilmed vanuit het perspectief van het spook. Zodat je duidelijk kan zien dat de Ghost Buster de lift verlaat. Het beeld is niet helemaal statisch waardoor het nog steeds niet helemaal relaxed lijkt



Dit is een medium shot waar er een beetje beweging in het camera werk is. Doordat het beeld niet statisch is kan je de paniek en stress van het spook nog een keer goed zien.



Dit shot laat zien dat de deuren dicht gaan, dit beeld staat stil en geeft hierdoor al meer rust en komt al kalmer over.



Het laatste shot is een Dolly out, medium shot. De Dolly out geeft als effect dat het spook er opgelucht uitziet. Omdat je meer ruimte ziet en het niet meer een close up is krijgt je het idee dat je weer kan adem halen en is het claustrofobische angste idee weg. Hierdoor krijg je dus mee dat het spook weer rustig en opgelucht is.

I LIKE IT ITS PERFECT! 15:50

"Cool" "Angst" "Spannend"

"grappig"

FEEDBACK

Welke emoties zie je?

"fear and Ignorance"

"Je hebt wel uitleg nodig dat je anders over ging als emoties en Camera werk"

"Je ziet angst en opluchting"

"Yea you can see the emotions"

Thats awesome though i fucking love it

The elderly gentleman seems very threatening for the start

And then not so much in the final two shots

The ghost seems like a chill dude just going about his day

fkn based hij lijkt echt in actie te gaan 14:30

cool gedaan met het geluid 14:31

soms wel naar de audio levels kijken 14:31

want het ene is soms luider dan het andere 14:32

soms vind ik de foley ook te luid 14:32

cool zo dicht bij gezichten 14:32

Bijlage 4 Dutch Design Week



Bijlage 5 soorten acteren notities

Action

Avengers (superheroes)

Heeft humour....

James Bond

The Maze Runner (sci-fi)

The Hunger Games (sci-fi)

Comedy

Mr Bean (slapstick)

Naked Gun (action)

Jumanji 2019 (action, adventure, fantasy)

Guardians of the galaxy

Thor Ragnarök

The grinch (4th wall breaking)

School of rock

Sitcom

Wanda Vision (superheroes, drama, romcom)

The Thundermans (comedy, action, superhero's, drama)

Laprats (comedy, drama, action, superhero's)

Big Bang Theory (comedy)

Fresh prince of bel-air (comedy)