

CAMERAVOERING

Naast een goed verhaal en een vlotte montage is de keuze van het camerastandpunt en de vulling van het vlak zeer belangrijk. Een juist camerastandpunt en een goede vlakvulling maken je film het aankijken waard.

Het maken van een film is leuk, maar als anderen er met veel genoegen naar kijken is het nog veel leuker. Een film kunnen we aantrekkelijker maken door het keizen van de juiste:

**Beelduitsnede,
Beeldvulling (Gulden snede),
Camerastandpunt,
Camerabeweging.**

Dit gaan we vanavond oefenen met assistentie van

Beelduitsnede

We onderscheiden	Totaal
	Half totaal
	Close-up
	Macro

Beeldvulling / vlakindeling

Verdeel het vlak d.m.v. 2 horizontale en 2 verticale lijnen. Plaats de sterke punten van het beeld op de snijpunten van deze lijnen, b.v. de ogen.

Camerastandpunten

Grofweg kunnen we de camerastandpunten indelen in 3 gebieden :

- Op ooghoogte
- Onder ooghoogte (kikvorsperspectief)
- Boven ooghoogte (vogelperspectief)

Camerabeweging

Hoofregel: de beweging moet plaatsvinden **vóór** de camera en niet **met** de camera. Hoewel rust in de hantering van je camera de videobeelden ten goede komt, wil dat niet zeggen dat je de camera niet mag bewegen, als het maar een doel heeft. Bijvoorbeeld:

- Je wilt iets onder de aandacht brengen
- Je wilt de gulden snede handhaven,
- Je wilt een object volgen.

Dus blikpunt verandering.

Een camerabeweging geeft geen verwarring (b.v. van plaats) bij de kijker.

Een camerabeweging zal altijd extra aandacht van de kijker opeisen, omdat zijn gezichtsveld (door jou) in een bepaalde richting wordt gestuurd. Hierdoor worden verwachtingen gewekt, je moet de kijker met de camera wel naar iets interessants brengen, dus doelgericht.

Camerabeweging wordt veel toegepast in establishing-shots.

VASTE