

Wat maakt dat een shot geslaagd is?

Die vraag beantwoorden is moeilijk. Maar Neil Oseman kaart in een [artikel in RedSharkNews](#) enkele belangrijke elementen aan waaraan elke cineast moet denken als hij zijn camera opstelt.

Kleurbereik

Tv-toestellen en andere apparaten met bewegende beelden, vooral als ze geen HDR (high dynamic range)* hebben, kunnen zo'n groot dynamisch bereik als de meeste scènes in het echte leven niet weergeven. Daarom wordt vaak de raad gegeven om het contrast dat een scherm kan reproduceren optimaal te benutten door ten minste één gebied van het zwartste zwart en één van het witste wit op te nemen, met een goede verdeling van alle tinten daartussen.

Contrast maakt een beeld rijker en ook gemakkelijker te interpreteren voor het brein van de kijker, maar zoals met alle regels is het perfect mogelijk om ook deze te doorbreken met uitstekende resultaten. Bijvoorbeeld door een scène in een gevangenis volledig in de schaduw te houden, zodat wanneer de gevangene ontsnapt in het daglicht, de kijker de impact van dit hoogtepunt beter zal aanvoelen. Kleurverdeling heeft een grote invloed op de stemming en je moet er als DOP (director of photography) over nadenken welke stemming je in je film wilt overbrengen.

Kleurenschema's

Sinds Isaac Newton in 1704 het kleurenwiel uitvond, hebben kunstenaars verschillende kleurenschema's bedacht die verschillende gevoelens kunnen oproepen. De meest voorkomende kleurencombinaties die in de cinematografie worden gebruikt, zijn complementair en analoog.**

Een **complementair kleurenschema** gebruikt twee tinten die tegenover elkaar liggen op het wiel. Deze combinatie zorgt voor een maximaal contrast, punch en levendigheid. Denk aan Ripley's gele powerloader tegen de blauwe verlichting van Aliens, of de beruchte blauwgroen-en-oranje gradatie van Michael Bay's films.

Een **analoog kleurenschema** gebruikt tinten die op het wiel dicht tegen elkaar aanleunen wat een harmonieus of beklemmend effect kan geven. Denk aan het groen van The Matrix, of het rood van Mars in Total Recall van Paul Verhoeven.

Compositie

"De zogenaamde regels van fotografische compositie zijn naar mijn mening ongeldig, irrelevant en immaterieel", zei de grote Amerikaanse fotograaf Ansel Adams. Ik ga misschien niet zo ver, maar ze kunnen zeker worden overschat.

De regel van derden is bijvoorbeeld bedoeld om een gebalanceerd beeld te produceren, maar wat als je geen gebalanceerd beeld wilt? Het plaatsen van een personage in een ongebruikelijk deel van het beeldkader kan sterk verontrustend zijn en veel zeggen over de status en mentaliteit van het personage. Regels overtreden om regels te overtreden is misschien niet verstandig, maar ze in één keer doorbreken om de aandacht van de kijker te trekken, of ze subtiel maar consequent in een film doorbreken om het publiek onbewust een thema of een karaktereigenschap te laten opmerken, is een goed gebruik van deze filmische techniek.

Sommigen vinden dat camerabewegingen altijd gemotiveerd moeten zijn. Anderen willen dat ze expressief zijn. Nog anderen vinden het gewoon leuk om de camera heen en weer te bewegen om energie aan een scène toe te voegen. Zolang de beweging helpt om de kijker onder te dompelen in plaats van af te leiden, dient ze haar doel.

Diepte

Omdat de beelden in een film en op tv in één vlak liggen (monoscopisch), proberen cineasten vaak te compenseren door andere soorten diepte-aanwijzingen te versterken. Dat kan met de belichting – het gebruik van tegenlicht om een laag uit de achtergrond te verwijderen, het gebruik van kleur om lagen te scheiden of het afwisselen van lichte en donkere lagen. Wazige beelden en camerabewegingen kunnen ook worden gebruikt om een groter gevoel van diepte te creëren. Dat geldt ook voor de lenskeuze, of het nu een groothoeklens is die het perspectief overdrijft, of een zoomlens die achtergronden onscherp maakt.

Het resultaat is niet alleen impact, maar ook duidelijkheid, zodat de kijker niet wordt afgeleid van het verhaal terwijl hij probeert te achterhalen wat hij ziet. Maar nogmaals, soms wil je net het tegenovergestelde effect bereiken, namelijk de kijker desoriënteren of hem laten nadenken over wat het belangrijke element in het beeld nu is.

Productiewaarde

Een DOP heeft de verantwoordelijkheid om op film of digitale media het werk van elke andere afdeling aan de productie vast te leggen (behalve geluid!). Als de naaisters wekenlang kralen op een 'oude' jurk hebben genaaid, is een kruislicht om de textuur naar voren te brengen het minste wat de DOP kan doen. Als de make-upafdeling geen moeite heeft gespaard om de voegen in een prothese te verbergen, kan het verzachten of dimmen van de verlichting helpen. Als er een enorme set is gebouwd of een dure locatie is ingehuurd, is het waarschijnlijk raadzaam om deze in ten minste één totaalopname te laten zien.

Verhaal en karakter

Zoals ik de hele tijd al heb laten doorschemeren, is het belangrijkste dat elk aspect van de opname meewerkt aan het vertellen van het verhaal, het onthullen of versterken van een personage en het overbrengen van de gewenste algemene stemming. Dit kan zijn door alles stil en conventioneel te houden om het spel tot uiting te laten komen, of het kan zijn door een gekke kadrering, knapperig contrast en dramatische bewegingen. De mogelijkheden zijn eindeloos.

<https://www.redsharknews.com/what-makes-a-good-shot>

* **High dynamic range (HDR)** duidt op beelden met een hoog [dynamisch bereik](https://nl.wikipedia.org/wiki/High_dynamic_range) (zowel zeer donkere delen als zeer heldere delen worden goed weergegeven). Soms wordt hiervoor ook de term **high dynamic range imaging (HDRI)** gebruikt. https://nl.wikipedia.org/wiki/High_dynamic_range

** Zie ook: <https://www.sprankelonline.be/begrippenlijst/wat-is-een-kleurenwiel/>