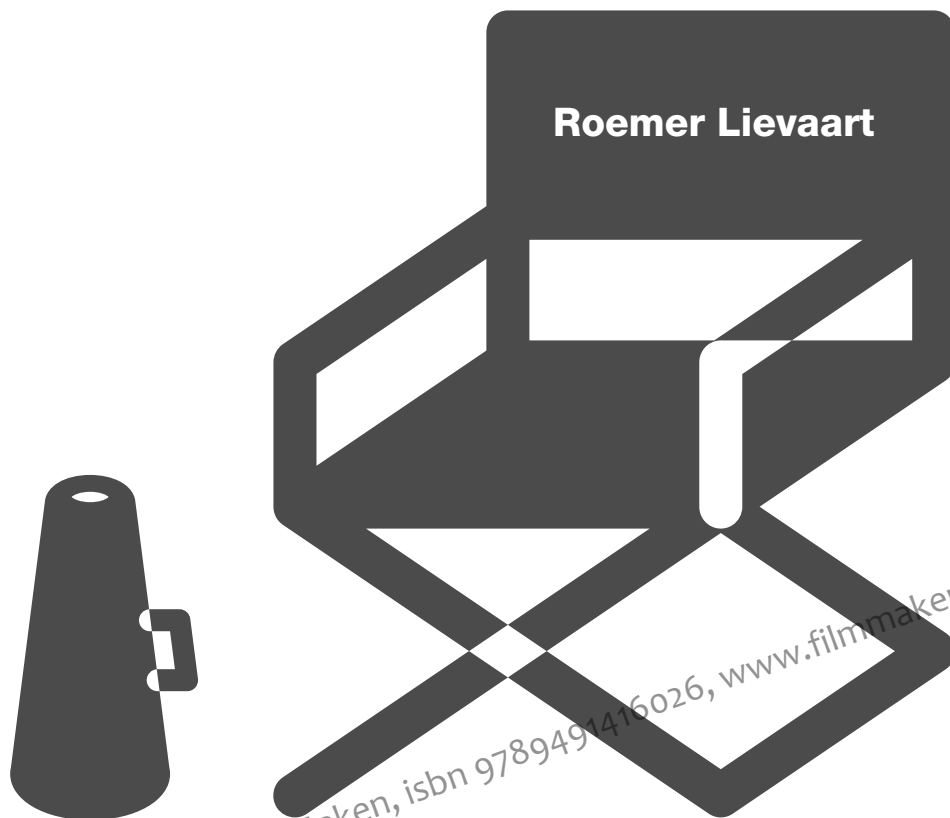


Alles over het maken van speelfilms,
documentaires en opdrachtfilms.
Van scenario tot montage.
Twaalfde druk, augustus 2024.



Voorbeeldpagina's van Films Maken, isbn 9789491416026, www.filmmaken.nl

FILMS MAKEN



Filmmaken is een ambacht, waarin weinig aan het toeval wordt overgelaten. Van elke lamp die je neerzet, van elke pink die een acteur optilt, wéét je wat de functie is. Filmmaken bestaat uit het toepassen van eindeloos veel regels. Goed film maken lukt pas als de regels in je bloed zitten. Beter filmmaken bestaat uit het weer loslaten van de regels – en het weten waarom.

R.B.L.

Voorbeeldpagina's van Films Maken, isbn 9789491416026, www.filmmaken.nl

INHOUDSOPGAVE

Woord vooraf	008	Decoupage non-fictie	140
Stel...	011	Samenvatting	142
Camera	013	Grip	145
Basisprincipes van het filmen en foto ...	014	Filmen in een auto	152
Videokenmerken	017	Samenvatting	155
Bediening	022	Geluid	157
Scherpstellen	033	Functies van geluid en muziek	158
Cinematiek	037	Soorten geluid	159
De camera als partner	038	Dynamiek	160
Samenvatting	039	Geluidsapparatuur	161
Het shot	041	Vorbereiding	168
Kaders	042	Opname	169
Camerastandpunt en perspectief	045	Geluidscontinuïteit	178
Point of view	049	Geluid achteraf	181
“Niet in de camera kijken!”	051	Geluidsmontage en -nabewerking ...	184
Beeldcompositie	052	Samenvatting	189
Beeldcompositie voor gevorderden .	056	Licht	191
Lenzen	062	Functies van licht	192
Zoomen	066	Basiskennis licht	193
Camerabewegingen	069	Basiskennis lichtopbouw	198
Bewegingen binnen het beeld	074	De kunst van het belichten	211
Ad hoc shots	075	Lichtopbouw fictie	212
Vorm en inhoud	078	Lichtopbouw non-fictie	217
Samenvatting	080	Lampen en hulpmiddelen	218
Decoupage	083	Hulpmiddelen	221
Geschiedenis	084	Suggereren met licht	224
Eén of meer camera's?	087	Low-budgetalternatieven	226
Plattegrond	089	Samenvatting	228
Basisprincipes	091	Scenario fictie	231
Decoupage speelfilm	104	Wat is een scenario?	232
Twee decoupagemethoden	116	Drama	238
Stijl	119	Structuur speelfilm	242
Storyboard	120	Personages	259
Shotlist	129	Toets je verhaal	265
Tips voor de beginner	130	Beeldend schrijven	276
Openingssequentie, titels	130	Dialogoog	280
Voorbeeld fictie decoupage	133	Samenvatting	284

Regie fictie	287	Breakdown documentaire	405
Stijl van de film	288	Organisatie	406
Op de set	290	Locaties	408
Acteursregie	291	Draaischema fictiefilm	410
Casting	293	Draaischema documentaire	412
Repeteren	296	Call sheets	413
Scènes analyseren	300	Vastgelegde toestemming	414
Acteurs ondersteunen	304	Een productie opzetten	416
Dialogoog	310	Financiering	419
Interactie	311	Distributie en marketing	421
Werken met amateurs	315	Samenvatting	425
Kinderen	318		
Figuranten	318	Opnameleiding	427
Samenvatting	319	Opnameprotocol	428
		Tijdsplanning	430
Acteren voor de camera	321	Administratie op de set	431
Zelf leren acteren	323	Samenvatting	435
Bezieling	326		
Techniek	329	Montage	437
Acteerstijlen	340	Montageprincipes	438
Jezelf uit de weg helpen	342	Het montageproces bij fictiefilms	449
Op de set	344	Het montageproces bij documentaires	451
Castings	347	Het montageproces bij opdrachtfilms	457
Samenvatting	349	Wat is montage?	460
		Aan de slag	461
Scenario en regie documentaire ..	351	Leren monteren	473
Op zoek naar de waarheid	352	Beeldcorrecties	474
Documentairegenres	354	Kleurcorrectie/color grading	475
Visueel bewijs	355	Vfx	478
Het schrijven van een documentaire ..	360	Samenvatting	480
Opnames	369		
Interviews	374	Genres	483
Reconstructies	378	Komedie	484
De uitdagingen van een documentaire ..	379	Horror	488
Het echte werk	380	Thriller/suspense	491
Samenvatting	381	Tragedie, (melo)drama en romantiek ..	493
		Actie/misdaad	496
Opdrachtfilms	383	Kinderfilms	502
Soorten opdrachtfilms	383	Whodunnits	503
Doelgroep	386	Overige genres	506
Opdrachtgevers	387	Samenvatting	507
Scenario/uitgangspunten	388		
Opdracht	389	Appendix Camerakeuze	509
Opnames	390	Videocamera, of ...?	515
Samenvatting	393		
Productie	395	Begrippenlijst	521
Taakverdeling	395	Literatuurlijst	528
Breakdown fictiefilm	401	Index	529

Voorbeeldpagina's van Films Maken, isbn 9789401416026, www.filmmaken.nl

STEL...

Stel, je bent een talentvol filmmaker, maar je leeft in een tijd dat er nauwelijks geld of filmmateriaal voorhanden is.

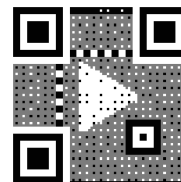
Vlak na de Eerste Wereldoorlog was er in de voormalige Sovjet-Unie een tekort aan alles en dus ook aan film. Maar een goed filmmaker, hoe werkloos ook, blijft met film bezig. Denkt erover. Praat erover. Ontwikkelt nieuwe theorieën.

Een van die noodgedwongen theoretici was een zekere Lev Kuleshov. Hij vroeg en kreeg een paar meter film van de sovjetautoriteiten om een paar van de theorieën die hij en zijn vrienden bedacht hadden, uit te proberen. Hij filmde een acteur die ernstig naar iets keek. Dit shot kopieerde hij drie keer, maar elke keer plakte hij er een ander shot voor: de eerste keer een bord pap, de tweede keer een doodkist met een dood kind erin en de derde keer een glimlachende jongedame.

Elk van deze drie versies werd aan een ander publiek vertoond. Elk publiek was het erover eens: deze man was een groot acteur. Het eerste publiek vond dat hij zo overtuigend hongerig kon kijken, het tweede dat de man zo oprecht droevig kon kijken, en het derde dat hij zo sereen verliefd kon kijken.

Deze ontdekking, het Kuleshov-effect, bracht een revolutie in de sovjetfilmerij teweeg. De montage, de volgorde van de shots, was minstens zo belangrijk als de inhoud van de shots. De kijker ziet niet wat er gebeurt, maar vooral wat hij *denkt* dat er gebeurt.

De belangrijkste les die een filmmaker kan leren, is dat het grootste deel van een film zich in het hoofd van de kijker afspeelt – en dat ook dat deel te regisseren valt.



kijk.video/kuleshov

■ **Beeld zegt meer dan duizend woorden! Zie je een QR-code als hierboven in dit boek? Richt de camera van je telefoon of tablet erop om een video te bekijken.**

Op Android moet je misschien een QR-app installeren, zoals Google Lens. Geen camera, werkt het niet, of wil je op je pc kijken? Je kunt ook het [kijk.video](http://kijk.video/kuleshov) adres in je browser intypen.

Decoupage

▶ Alle mooie shots en camerabewegingen ten spijt kunnen we nog steeds geen film maken. Een film is nu eenmaal meer dan een verzameling losse shots. De shots moeten tezamen een betekenisvol geheel vormen. Het ontwerpen van dit geheel, dus de shots en hun samenhang, heet *decoupage* (in het Engels: *blocking*). In de decoupage wordt de *mise-en-scène* (welke acteur gaat waar staan en beweegt zich wanneer waarheen, in het Engels: *staging*) vastgelegd, tezamen met alle cameraposities, -instellingen en -bewegingen. Decouperen is kortom het bedenken hoe elke scène eruit moet komen te zien en hoe je dat gaat filmen. De decoupage is de kern van het speelfilms maken. Het is ook waar we de basale ontdekking van Kuleshov (zie pagina 011) leren te gebruiken, waardoor de decoupage meer vertelt dan de handelingen die je filmt.

Uiteindelijk bepaal je in de montage pas echt hoe een scène eruit komt te zien. Maar het zal snel duidelijk worden dat je niet zomaar wat mooie shots kunt maken om die achteraf in de montage op een leuke manier aan elkaar te plakken. Of je nu tijdens de decoupage al precies bedenkt hoe je de scène zult gaan monteren, of dat je tijdens de montage pas wilt kijken hoe je de verschillende opgenomen shots door elkaar wilt snijden: vóór je aan de opnames begint moet je een helder beeld hebben van de decoupage.

Op het eerste gezicht lijkt het plannen van de shots iets voor fictiefilms te zijn. Bij een documentaire of opdrachtfilm film je meestal werkelijke gebeurtenissen en kun je dus niet van tevoren plannen wat er in beeld gaat gebeuren. Voor een deel is dat waar. Maar ook bij een documentaire moet je de beelden in de montagekamer aan elkaar kunnen plakken, en ook bij een documentaire zegt soms de manier waarop je dat doet meer dan wat er in beeld gebeurt. Juist omdat je niets kunt plannen en tijdens het filmen zelf moet improviseren, moet je de basisregels van het decouperen goed kennen.



De betrapte minnaars.



De bedrogen echtgenoot.

Het bekendste voorbeeld van een shot dat vragen oproept, is het inleidende shot van een POV. We zien iemand in een medium close ergens intens naar kijken. De vraag die de kijker zich direct (bewust of onbewust) stelt is: “waar kijkt hij naar?”

Als je een scène begint met de shot van een hand die een pistool pakt, is de vraag direct: “wie pakt dat pistool en wat is hij ermee van plan?” Als je te veel ruimte achter iemand laat in een one shot is de vraag: “wat gaat daar straks verschijnen?” Als je iemand laat aanbellen bij een onbekende deur, kun je hem rustig even laten wachten, terwijl het publiek zich afvraagt: “wie gaat er straks opendoen?” Als je echter de deur al eerder hebt gezien werkt het shot waarin de beller wacht niet. Tenzij het dringend is. Dan werkt het wel. Want dan is de vraag: “is hij wel thuis?”

Zodra je je bewust wordt van de vragen die je oproept met je shots, zul je merken dat de volgorde van de shots heel belangrijk is. Kijk eens naar de foto's hiernaast. In het eerste voorbeeld zien we een soort POV, maar zonder inleidend shot. We zien een zoenend paartje. Door de hand vragen we ons af: *wie* is er aan het kijken? Een van de zoeners kijkt op. Wat ziet ze? Nu zien we de kijkende man. We hebben antwoord op beide vragen: het is haar man die de twee geliefden betrappt.

Neem nu de andere volgorde. Nu zien we de kijkende man als eerste. De vraag die dan gesteld wordt is: “wat ziet hij?” In het tweede shot krijgen we antwoord: hij ziet zijn vrouw met een ander zoenen. De vraag die zich dan opdringt is: “gaat hij weg of zullen ze hem zien?” In shot 3 komt het antwoord: ze zien hem.

Merk op dat het om dezelfde shots gaat, maar dat ze toch een heel ander verhaal vertellen. (Had ik u al eens voorgesteld aan de heer Kuleshov?) Het eerste is het verhaal van de betrapte minnaars. Hen zien we het eerste en we stellen vragen uitgaand van hen: “wie be-gluurt deze mensen?” Het tweede is het verhaal van de bedrogen echtgenoot, en de vragen die we ons-zelf stellen gaan uit van hem: “wat ziet hij, wat gaat hij doen, wordt hij ook gezien?”

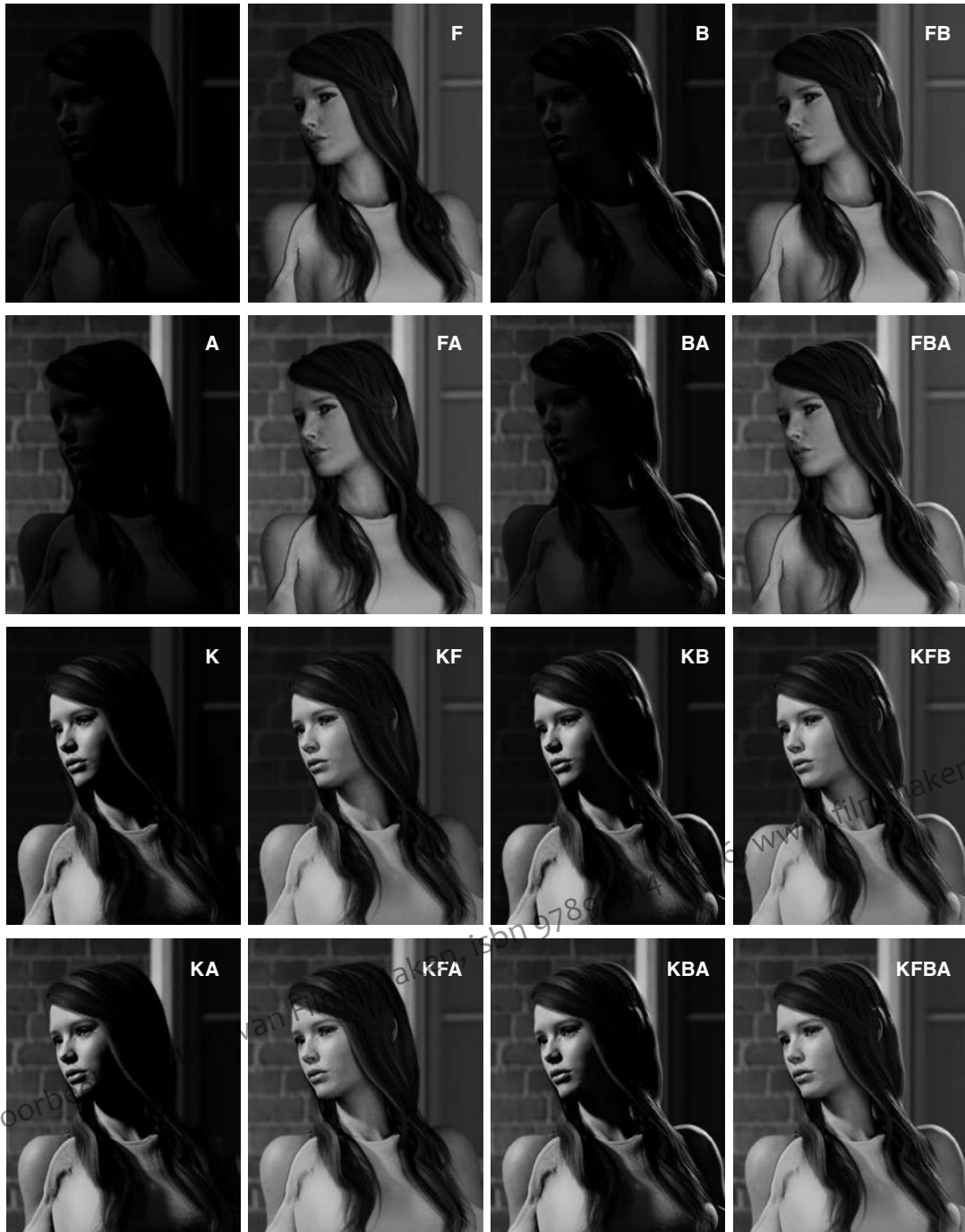
Licht

▶ Als je vraagt wat het meest essentiële onderdeel van film is, zal een scenarist het scenario noemen, de regisseur de regie, de camera operator het beeld en de geluidstechnicus de catering. Maar uiteindelijk gaat het om het licht. Zonder licht geen film. Beelden bestaan uitsluitend uit licht en variaties in licht. Licht is het meest fundamentele onderdeel van film.

Maar dit geheel terzijde.

Tot dusver zijn we ervan uitgegaan dat er op de plek waar we filmen al licht aanwezig is. Bijvoorbeeld wanneer we overdag buiten filmen. Binnen zijn er lampen of tl-licht. Maar dat geeft niet altijd een mooi beeld. Zeker tl-licht is ongeschikt om mee te filmen: het levert lelijke kleuren op. Daarom gebruikt men filmlampen die je kunt opstellen, richten en filteren. Met lampen kun je de lichtsituatie corrigeren, aanvullen of zelfs naar eigen hand zetten. Binnen en soms ook buiten.

Ook als je zonder lampen wilt werken, bijvoorbeeld omdat je het budget niet hebt of omdat je snel wilt werken, is basiskennis van belichten bijzonder praktisch. Met die basiskennis, natuurlijke lichtbronnen, een goede camera en een paar goedkope hulpmiddeltjes zoals een plaat pepschuim, kun je al uitstekende resultaten behalen.



LICHT

*De driepuntsbelichting plus achtergrondbelichting. K = Key, F = Fill, B is Back, A = Achtergrond.
Zonder fill heb je sterke slagschaduwen, hetgeen nacht suggereert, zonder backlight is het plaatje platter.*

Toets je verhaal

Bij zowel korte als lange films is het moeilijk om voor jezelf te bepalen of het scenario als film “gaat werken”. Hoe bepaal je of een scenario een goede film kan worden? Daar zijn geen absolute regels voor, drama is subjectief. Maar er zijn hulpmiddelen. Zoals de eerder behandelde structuur. Bij deze een aantal vragen die je jezelf kunt stellen over je verhaal. Ook deze vragen zijn vooral hulpmiddelen die je helpen na te denken over hoe je script beter kan. En niet alle vragen zijn op elk script van toepassing. Maar als je een vraag niet met “ja” kunt beantwoorden, is er reden om goed na te gaan of je de vraag met “ja” zou móéten beantwoorden of niet. Zo ja, dan heb je een prima aanknopingspunt om je script te verbeteren.

- ▶▶ Heeft mijn film eigenheid?
- ▶▶ Ontstijg ik alledaagsheid?
- ▶▶ Ga ik ver genoeg?
- ▶▶ Heb ik een sterk begin?
- ▶▶ Voldoet mijn einde?
- ▶▶ Verandert mijn protagonist?
- ▶▶ Heeft mijn protagonist een doel?
- ▶▶ Neemt mijn protagonist de zaken in eigen hand?
- ▶▶ Is er een “want anders”?
- ▶▶ Worden relaties op de proef gesteld?
- ▶▶ Vertel ik mijn verhaal met beelden?
- ▶▶ Heb ik een sterke opbouw?
- ▶▶ Heb ik voldoende research gedaan?
- ▶▶ Heb ik een duidelijke mening over de arena?
- ▶▶ Wat vertel ik met deze film?
- ▶▶ Heb ik clichés vermeden?
- ▶▶ Onderschat ik mijn publiek niet?

Acteren voor de camera

▶ Kun je een handleiding schrijven voor acteurs? De Rus Constantin Stanislavski deed in de vorige eeuw een poging. Zijn boeken worden bijna honderd jaar later nog steeds vertaald, uitgegeven én gelezen. De Amerikaan Lee Strasberg nam veel van zijn ideeën over en ontwikkelde “The Method” die hij toepaste in zijn “Actors Studio”, een wereldberoemde opleiding voor acteurs die onder anderen Marilyn Monroe, Bradley Cooper, Al Pacino, Robert De Niro, Meryl Streep en Tom Hanks tot zijn ijverige studenten mocht rekenen, om er maar een paar te noemen. Dit zogenaamde “method acting” is vooral bekend geworden door de inspiratiebron (“bezieling”) die de acteurs gebruiken: je brengt jezelf in dezelfde (emotionele) staat als de personages, bijvoorbeeld door je sterk in te leven, dezelfde ervaringen te ondergaan als het personage of door sterk terug te denken aan soortgelijke situaties uit je eigen leven. In het gebouw van Strasberg zijn heel wat jeugdtrauma’s blootgelegd...

Maar na het lezen van Stanislavski ben je toch nog geen acteur. Een doorzetter, dat wel, maar nog geen acteur. En hoewel method acting in de Verenigde Staten nog steeds razend populair is, vooral onder de allergrootste acteerkanonnen, is het toch een beetje grootheidswaan om over “The Method” te spreken. Grootheid Sir Laurence Olivier zat zich aardig aan medegrootheid en method-actor Dustin Hoffman te ergeren tijdens de opnames van MARATHON MAN. Toen Hoffman zichzelf verwarloosde en niet sliep, om zich zoveel mogelijk met zijn personage te identificeren, merkte Olivier droogjes op: “Boy, it’s called *acting*.”

Om gelijk nog maar een citaat van Olivier erin te gooien: “All this talk about The Method, The Method! What method? I thought each of us had our own method!” En zo is het natuurlijk. Iedere acteur moet zijn eigen krachten en zwakheden leren kennen, de genres en stijlen waarin hij zich thuis voelt, en zijn persoonlijke mix van techniek, bezieling en zelfvertrouwen. Net als bij het regisseren zijn daar wel een paar algemene technieken en valkuilen bij aan te wijzen – anders zou dit hoofdstuk niet bestaan – maar acteren leer je vooral door het veel te *doen*. En van acteren voor de camera leer je extra snel – omdat je het weer terug kunt zien en zo van je eigen fouten kunt leren.

Voorbeeldpagina's van FilmMaken.nl
 ISBN 9789491460267 www.filmmaken.nl

de (bijna-)ongelukken en andere spannende momenten gaat het tempo omhoog.

Een ander verschil tussen BULLIT en huidige achtervolgingen, is dat men het tegenwoordig bijna niet meer zou wagen om zoveel “van buitenaf” te filmen. De truc bij de hedendaagse achtervolging is om zo dicht mogelijk bij de personages te blijven en de kijker onderdeel te laten zijn van de achtervolging, in plaats van een toeschouwer. Alhoewel een shot van een rustig overstekende bejaarde met rollator, terwijl de vogels fluiten, niet mag ontbreken, waarbij natuurlijk langzamerhand het verre motorgeraas luider wordt...

Een hoge snelheid kun je op verschillende manieren suggereren.

Shots óp de bewegingsas. Een auto kan recht op de camera afrijden of er juist vanaf, of je kijkt vanaf de bumper, de motorkap of de achterbank in de rijrichting of juist naar achteren. Een kikvorsperspectief helpt daar ook nog eens bij.

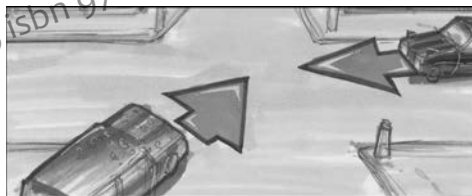
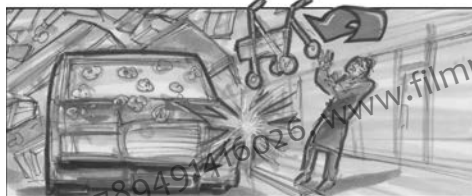
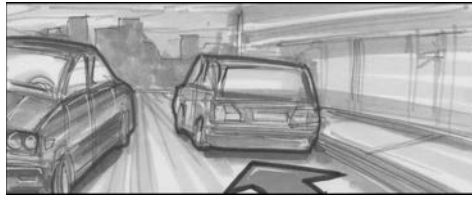
Telelens van opzij. Door redelijk close de chauffeur van opzij te tonen met een telelens zal alles in de achtergrond sneller voorbij lijken te komen. Verticale objecten die voorbischieten, zoals lantaarnpalen, helpen.

Groothoeklens in overzichtshots. Bij een groothoeklens lijken afstanden groter dan ze zijn, dus snelheden ook.

Objecten in de voorgrond. Je kunt ook zijwaarts met een camera-auto meerijden en verschillende obstakels tussen de lens en de auto laten passeren, zoals auto's die de andere kant op rijden of overstekende bejaarden.

Achtervolgingssequentie uit VET HARD! Veel shots óp de as; hoofdrichting is van links naar rechts.

Storyboard: Lawrence I. Kelatow. Decoupage: Tim Oliehoek/Rolf Dekens.



Termen

De meeste termen worden uitgebreider in het boek behandeld: zie de index. Ook termen die niet in deze lijst staan vind je wellicht in de index. Afkortingen

Aangesneden kader:

Kader waarin een gedeelte van een persoon of object buiten beeld valt

Academy ratio: 4:3

beeldverhouding

Afstoppen: Lamplicht

tegenhouden

Analoge video/audio:

Ouderwetse audio of video, waarbij het signaal in dezelfde golfvorm wordt opgeslagen als waarmee het ook naar de speakers of de beeldbuis gaat. Ondergaat kwaliteitsverlies bij kopiëren of uitzenden (vergelijk digitaal)

Anamorphic: Horizontaal

“ingedrukt” beeld, dat bij de projectie of bij vertoning op een tv weer uitgerekt wordt. Op deze manier kan de film widescreen toch opgeslagen worden op een drager die eigenlijk geen widescreen aankan

Antagonist: Persoon, ding,

plek, gegeven dat de protagonist dwarszit in het bereiken van zijn doel

Arena: Locatie waar de film zich

afspeelt en die een duidelijke invloed heeft op het verhaal

Art director: Verantwoordelijke

voor de “aankleding” van de film, (decor, set-dressing, kostuums, meubels, props)

Auteursfilm: Film waarbij de

regisseur zelf het scenario heeft geschreven, meestal met een duidelijke, eigen stijl

As (bewegingsas, dramatische as): Denkbeeldige lijn in de

richting van de beweging, in de kijkrichting van personages, of tussen personages

B-roll: secundaire beelden.

Bijv. voor visuele context, illustratie bij een voice-over of cutaways.

Backstory: De geschiedenis

van personages en situaties die zich afspeelt vóór het begin van de film

Barndoor: Klepjes op lamp om

licht te richten

Beeldformaat: Beeldverhouding

Beeldhoek: Lensinstelling;

kleine beeldhoek is telelens, grote beeldhoek is groothoeklens

Beeldverhouding: De verhouding

tussen de hoogte en de breedte van het beeld. Een breedbeeld-tv heeft een verhouding van 16:9, een ouderwetse tv van 4:3

Best Boy: Eerste assistent (m/v)

van grip of gaffer

Betacam: Professioneel

videosysteem

Betrekkingaspect:

Eigenschap van na elkaar geplaatste beelden die samen meer vertellen dan de losse beelden

Bi-color: lampen die dag- en

kunstlicht geven.

Blocking: decoupage

Body double: Stand-in bij

(meestal) blootscènes

Boom: Microfoon in hengel

Boom check: Het testen op

welke hoogte de boom (of zijn schaduw) in beeld komt

Bouncen: Licht indirect via

een reflectiescherm of muur richten

Brandpuntsafstand: Afstand

waarop je met de betreffende lens een gat in een papier kan branden met zonlicht. De brandpuntsafstand bepaalt het type lens

Breakdown: Productionele

analyse van een scenario

Call sheet: Pagina waarop staat

wie wanneer op de set moet zijn en waar ze aan moeten denken

Camcorder: Camera en

video-recorder in één

Capturen: Het inlezen van

videotape in de computer

Cast: De acteurs en figuranten

Casting: Het testen (laten

auditeren) en aannemen van acteurs

Chroma key: Het vervangen

van een egaal gekleurde achtergrond door een willekeurig ander beeld

Chroma subsampling: vermindering

van kleurinformatie van je beeld

Clapperloader: Houdt slatebord

in beeld, bewaart SD-kaarten, zorgt voor camera-apparatuur en -administratie

Claus: Een stuk dialoog van één

personage tot iemand anders spreekt of einde scène.

Clip: Een in de computer ingelezen

shot of geluidsfragment

Continue montage: Montage

met een kloppende continuïteit

Index

2.0 audio 185, 186, 472
 2K, 4K, 8K, etc. 018
 5.1 audio 185, 187, 472
 100 Hz televisies 198
 720p, 1080i, 1080p etc 018, 021

A

- Aandachtspunt 441, 443
 beeld uit trekken 442–443
 gulden snede 057
 lichtcontinuïteit 192
- Aandacht sturen 116
 aandachtspunten 442
 color grading 476
 contrasten 059–060
 door geluid 159
 door licht 195
 lijnen 056
 scherpteverlegging 035
- Aangesneden kader 522
- Academy ratio 522
- Accu 023, 515
 opladen 412
- Achtergrond 060, 097
 belichten 199
- Achtervolgingen 499–502
 filmen in auto 152–155
- Acteren 321–349
 acteerstijlen 340–342, 487
 ademhaling 338
 audities. *Zie* Castings
 bezieling 326–348
 castings 347
 concentratie 329
 doel 327
 dronkenschap 340
 ego 342–348
 elementaires 325
 emoties 336
 feedback 324
 fysieke reacties 335
- gedachtespoor 336–337
 geweld 346
 gezichtsuitdrukking 337–338
 hyperrealistisch 341
 inlevend 341
 intimiteit 345
 James Bond 335, 336
 karakterdossier 326
 karikaturaal 341
 klemtonen 330
 leren acteren 323–348
 less is more 326, 338
 lichaamshouding 337–338
 mening 314–315
 Method Acting 321
 mood board 326
 muzikaliteit 336
 naturalistisch 340
 ontspanning 329–330, 343
 onzekerheid 342
 opdelen van scène 336
 reageren 331–332
 research 326
 Stanislavski 321
 stem 324
 stemvolume 331
 subtekst 328
 technische aanwijzingen 345
 tekstbeheersing 330
 verantwoordelijkheid 344
 voorbereiding 342
 vooronderzoek 326–327
 zelfbewustzijn 342
 zelfcensuur 343
 zuchten 338
- Acteurs
 amateurs 315
 blanco's 315, 379
 terugkijken 430
 vinden 293
- Acteursregie 291–318
 beat 303
- camera 051
 casting 293
 dialoog 310, 311
 doel 301–302, 308
 emoties 301, 302, 305, 307–308,
 308–309, 315
 eye locked 309
 figuranten 318
 fysiek 298–299, 314
 improvisatieopdrachten 295, 298,
 300, 301
 interactie 311–315
 karakterdossier 297
 kinderen 087, 318, 418
 lezingen 297
 lopen en stoppen 035
 mise-en-scène 109–110
 opbouw 308
 overacteren 305
 repetitie 296
 rolinterview 297
 scène-analyse 301
 schakelpunten 303–304, 490
 sidecoaching 306
 soap 301
 status 048, 096, 098, 298,
 312–314
 subtekst 304, 311
 vijf W's 300–301
 vooroordelen 314–315
- Actie! 429
- Actiecamera 518
- Actiefilm 131, 496–502
- Actiescènes 497–498
- Add-on lens 518
- Ademhaling 338
- ADR. *Zie* Nasynchronisatie
- Afstoppen 224
- Akoestiek 158, 164, 169, 174, 179–
 181, 185
- Aktes 242–250
- Amateurs 315–317
- Amerikaanse methode 117