

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 voormalig Sovjet-Unie een tekort aan alles, en zeker aan film. Maar een goed filmmaker, hoe werkloos ook, blijft met film bezig. Praat erover. Denkt erover. Ontwikkelt nieuwe theorieën.

Eén 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 ervoor: 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 Sovjet-filmerij 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.



Alleen de voorste man is scherp.



Extra lamp: meer licht, kleiner diafragma, meer scherptediepte: beide personen zijn scherp(er).

we stellen scherp op de ogen van iemand op precies vier meter afstand. Bij een open diafragma is dan bijvoorbeeld alles wat zich tussen de 3.75 en 4.25 meter afstand van de camera bevindt, scherp. Met een kleiner diafragma, en dus met meer licht, krijgen we een grotere scherptediepte – bijvoorbeeld alles tussen de twee en de zes meter. Daarom werken we bij graag met veel licht, en ‘gooien’ we vervolgens het diafragma dicht. De kans dat er onbedoeld iets onscherp is, wordt zo verkleind. Aan de andere kant is een beeld waarin alles scherp is, ook erg plat. Een onscherpe voor- of achtergrond geeft een illusie van diepte in je beeld. En dat ziet er ‘filmischer’ uit. Dat kan een reden zijn om juist met een groot diafragma te werken.

Sluiterijd

Een andere manier om de hoeveelheid licht te bepalen, is door de sluitertijd (shutter speed). De sluitertijd is de tijd dat een film of de videochip belicht wordt, dus hoe lang er voor elk beeldje licht op de film of chip valt. Hoe langer de tijd, hoe meer licht er binnenkomt. Bij fotografie worden veel verschillende sluitertijden gebruikt. Bij video is in verreweg de meeste gevallen de sluitertijd constant. Nederlandse televisies (volgens de PAL standaard) vertonen



Als alles scherp is, is je beeld ook ‘platter’.



Dutch tilt

Normaliter worden dutch tilts gebruikt in videoclips, heftige scènes en scheve Point of Views. De laatste jaren zien we steeds vaker scheve kaders terwijl de scène op dat moment helemaal niet heftig is, puur als hippe vorm. De ooit experimentele videoclipsstijl doet steeds meer zijn intrede in drama, dus ook het scheve kader. Het is een smaakkwestie, maar onthoud: hoe schever, hoe heftiger het effect; en hoe meer je camera-voering opvalt als stijlform, hoe meer het kan

afleiden van de inhoud van je shot. Een mooi voorbeeld hoe je een dutch tilt kunt gebruiken vinden we in de BATMAN-televisieserie uit de jaren zestig, waar opnames van de slechteriken telkens nét een beetje scheef waren, terwijl opnames van de helden altijd kaarsrecht waren.

Betekenis van het kader

Bij toneel kijken we vanaf een afstandje naar wat er allemaal gebeurt. Niemand vertelt ons waar we naar moeten kijken of op welke details we moeten letten. Bij film gebeurt dat juist wel: de camera is immers het oog van de kijker. Een dutch tilt haalt de vaste vloer onder ons vandaan. Een close-up dwingt ons naar een bepaald persoon of object te kijken, en nergens anders naar. Een totaal laat ons zien wie precies waar staat en geeft dus vooral overzicht, maar neemt daarmee ook afstand van het gebeuren. Een regisseur en zijn cameraman sturen de ogen van de kijkers. Ze bepalen waar het publiek zijn aandacht aan mag geven.



Een totaal geeft overzicht, een close-up stuurt aandacht, benadrukt situaties, personen en emoties.

Dat een close-up van een verdrietig persoon meestal indringender is dan een groot totaal, zal duidelijk zijn. Omdat je als toeschouwer niet de mogelijkheid hebt om van een afstandje toe te kijken, maar op de huid van het personage zit, ben je meer betrokken. Daarom is een close-up een *subjectiever* shot dan een wijd shot. Een typische beginnersfilm bestaat uit louter mediums met af en toe een totaal: doodsaai. Voor *suspense* (het opwekken van spanning) gebruik je veel close-ups. Ook is de close-up bij fictie geschikt om iets te benadrukken. Je kunt bijvoorbeeld een conversatie tonen in mediums, tot het moment dat er een leugen wordt verteld. Als je dan naar een close-up gaat, hoeft de acteur niet meer te acteren dat hij liegt (wat er meestal vreselijk uitziet), maar wordt het door de close-up voelbaar gemaakt. Ook als



De betrapte minnaars.



De bedrogen echtgenoot.

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 betrap.

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: "door wie worden ze begluurd?" Het tweede is het verhaal van de bedrogen echtgenoot – de vragen die we ons zelf stellen zijn vragen die hem aangaan: "wat ziet hij, wat gaat hij doen, wordt hij ook gezien?"

Pas dus goed op met achtergrondgeluiden. Als je achtergrondgeluid in je scène hebt dat je tegelijk met het directe geluid opneemt, dan moet dit geluid in alle shots van de scène constant en continu zijn, anders kun je het niet aan elkaar monteren. Verkeer op een drukke autoweg iets verderop is waarschijnlijk continu genoeg om in de montagekamer aan elkaar te snijden, een middeldrukke provinciale tweebaansweg is daarentegen rampzalig. Als er op de set niet-constante bijgeluiden zijn, en deze zijn niet te omzeilen door bijvoorbeeld richtmicrofoons, dan moet je als eerste de locatiemanager ontslaan, en vervolgens de hele scène in één shot opnemen, met mogelijk inserts zonder geluid. Je kunt natuurlijk ook nasynchronisatie overwegen.

Voorbereiding

Als je op locatie filmt, dan is het zaak om van tevoren op zoek te gaan naar bronnen van ongewenste bijgeluiden. Denk daarbij niet alleen aan autoverkeer van de straat, maar ook geluiden die je als mens al snel niet meer hoort, maar die wel degelijk op de band komen te staan, zoals airconditioning, ijskasten en computers. Zorg ervoor dat je die uitschakelt voor je gaat opnemen, als dat mogelijk is. Het is aan te raden om als geluidsman mee te komen met de regisseur of de locatiescout als de locaties van tevoren bekeken worden op geschiktheid. Zo kun je een locatie afkeuren als er teveel bijgeluiden zijn, maar ook de locatie inventariseren op akoestiek en kleine bijgeluiden. Zo kun je alvast een besluit nemen over hoe je er het beste geluid op kunt nemen en kom je niet voor onverwachte verrassingen te staan.

Gewenste bijgeluiden

Stel, je wilt het geluid van een overvliegend vliegtuig in je scène. Of achtergrondmuziek bij een scène in een café. Of welk achtergrondgeluid dan ook. Dan zul je die los op moeten nemen.

■ **Gewenste achtergrondgeluiden moet je los van het beeld opnemen, en achteraf in de scène monteren.**

Dat geeft soms bizarre situaties, zoals bij het opnemen van een cafésceñe. Je neemt alle dialoog op *zonder* geroezemoes en achtergrondmuziek. Alle figuranten moeten dus spelen alsof ze het heel gezellig hebben, terwijl het in feite doodstil is op de set! Soms kan diffuus achtergrondgeroezemoes wel direct worden opgenomen, als het tenminste diffuus genoeg is om in te kunnen monteren zonder dat je de overgangen hoort. Als je er in de montage ook nog muziek overheen zet lukt dat vaak heel aardig. Maar meestal neemt men geen risico – een hoge dameslach kan dodelijk zijn in de montage – en moet iedereen in de achtergrond dus zijn gesprek mimen. Pas in de montage wordt het gehelesfeergeluid – muziek en geroezemoes – er bijgezet. In de COSTA!-serie zitten een aantal discoscènes met dialoog. Deze werden ook in stilte opgenomen. Dat betekende dat iedereen moest dansen zonder muziek – die werd alleen pal voor de opname eventjes aangezet zodat de discogangers de maat en stijl van de muziek te pakken hadden. De acteurs die moesten praten, moesten dat heel hard doen, omdat ze – in de film – de muziek moesten overstemmen. Het is alleen erg onnatuurlijk en tamelijk bizar om heel hard te praten tegen iemand die heel dichtbij staat, terwijl verder om je heen iedereen in stilte staat te dansen. Als vanzelf begonnen de acteurs dan

Het is van belang om de plekken waar de acteurs zitten, staan of bewegen, licht genoeg te maken. De aandacht van de kijker gaat immers naar de lichte gedeelten in beeld. Zorg er daarom ook voor dat grote witte vlakken in het beeld opgevuld worden, liefst met schaduwen, of, als schaduwen onlogisch zijn (bij suggestie van bijvoorbeeld tl-licht of bewolking) door kamerplanten, schilderingen, vage objecten in de voorgrond, of andere creatieve oplossingen.

Een punt van aandacht zijn de schaduwen. Zelfs al zitten je personages in een huiskamer met vier schemerlampen, een tv en een lamp boven de tafel: probeer hooguit één duidelijke schaduw te laten zien. Meer schaduwen levert een onverzorgd plaatje op en leiden af, zelfs al kloppen die schaduwen met de natuurlijke lichtsituatie. Er zijn bijna altijd meerdere schaduwen, maar zorg dat het niet opvalt. Gebruik meer zacht licht en invullicht.

Bewegende personen uitlichten

Bewegende personen licht je uit op hun belangrijkste punten, dus meestal daar waar ze stilstaan. Dat geldt zowel voor totalen als voor closere shots. Tussen die lichte punten is het mooi om licht en donker elkaar te laten afwisselen. De mensen worden dan al lopend nu weer eens donker, dan weer licht. Uiteraard moet dat wel kloppen bij de sfeer van de locatie en de scène.

Ooglicht

Een in beginnersfilms vaak verwaarloosde lamp is het *ooglicht*. Dat is een lamp die uitsluitend dient om een lichtpuntje in het oog van de acteur te krijgen. Soms lukt het al met een zaklantaarn, maar het liefst gebruik je een grote, zachte lichtbron. De reflectie van de lamp geeft een wit puntje in de ogen, wat een effect van 'diepe' of vochtige ogen geeft. De acteur krijgt er meer uitstraling door en het publiek wordt als vanzelf meer emotioneel bij hem betrokken. Het ooglicht is daarom onmisbaar bij huilscènes. Uiteraard is een ooglicht weinig zinvol bij grote totalen.

Natuurlijk licht gebruiken

De zon is de meestgebruikte lichtbron in film. Zoals gezegd kun je de zon natuurlijk als key gebruiken, maar ook, via natuurlijke reflecties of via een reflectiescherm, als fill.



Zonder en met ooglicht.



Invullicht van de zon door reflectiescherm.

Boven: geen invullicht; midden: reflectiescherm op enige afstand; onder: reflectiescherm dichtbij.

De eerste regel van interactie is: acteren is reageren. Acteurs vergeten wel eens dat alles wat hun personage overkomt, nieuw en onverwacht moet zijn. Ze zijn te veel bezig met hun tekst, hun subtekst, hun doel of hun haar. Als de regisseur dan ook nog te veel met de camera en de mise-en-scène bezig is, krijg je een onnatuurlijke scène waarin de teksten voorgelezen lijken. Hoe lastig zijn eigen rol ook is, of hoe heftig zijn eigen woorden ook zijn, de tekst van zijn medespeler moet uiteindelijk belangrijker voor de acteur zijn dan die van hemzelf! Hij moet altijd blijven reageren op wat er om hem heen gebeurt. En wat er om hem heen gebeurt moet hem *raken*. Daarmee bedoel ik niet dat hij emotioneel of huilerig hoeft te worden, maar dat het *iets met hem doet*. Hoevéél hij geraakt wordt, is afhankelijk van de scène; en in hoeverre hij laat zien dat hij geraakt wordt, al helemaal. Het kan bij beginnende acteurs soms helpen om te laten zien hoe eenvoudig het is om je te laten raken, en dat je door álles geraakt kan worden, zelfs door een simpel "hallo":

"Hallo!"

"Jonathan!!! Je leeft nog!!!"

De overgang tussen nietsvermoedend op de bus staan wachten en het totaal verbijs-terd zijn na het "hallo" is het schoolvoorbeeld van reageren en je laten raken. Als je hoofdpersonage nu denkt Jonathan vermoord te hebben, maar deze blijkt de moordaanslag overleefd te hebben, wordt het nog veel interessanter:

"Hallo!"

"... Hoi."

De acteur wordt eerst geraakt door de ontdekking dat Jonathan in leven is, en dat zijn snode plan dus mislukt is, maar beseft vervolgens dat zijn verbazing een schuldbeken-

tenis is. Hoewel zijn innerlijke reactie niet heftiger zou kunnen zijn, probeert hij er niets van te laten zien. In komedies kun je vaak dat interne proces helemaal op het gezicht van de mislukte moordenaar aflezen, maar als je de instructie geeft dat na de eerste schrik een simpele korte stilte voor "hoi" volstaat, krijg je waarschijnlijk een realistischer en mooiere ketting van reacties te zien.

Een stap die veel acteurs overslaan is het *beseft*. Als er tegen een personage wordt gezegd: "de oorlog is uitbroken", zijn acteurs geneigd direct te reageren. Dat ziet er niet natuurlijk uit. De reactie is vaak te snel. Een reactie begint met het laten doordringen van wat er zojuist is gezegd. Het helpt om de acteur te instrueren in zijn hoofd de boodschap die hij zojuist kreeg letterlijk te herhalen. Laat hem letterlijk "De oorlog is uitbroken?" denken. En dan pas zijn tekst.

Status

Een tweede manier om aan een overtuigender interactie te werken is door middel van *status*. Onder 'status' verstaan we in drama de psychologische machtsverhouding tussen mensen. Een koningin heeft typisch een hoge status, passend bij haar maatschappelijke positie. Maar dat hoeft niet. Status in drama hoeft niets met de sociale status te maken te hebben. Een slaaf kan een hoge status hebben (SPARTACUS) terwijl zijn meester een lage status heeft – en een zweep om die te compenseren. Tussen vrienden is het statusverschil vaak gering, maar het is er altijd. Bij een groep jonge vrouwen zie je vaak dat de knapste als vanzelf de hoogste status heeft. Vooral in cafés en dansgelegenheden is het interessant om te kijken wat voor statusspelletjes er tussen mannen of vrouwen onderling gespeeld worden, en tussen de seksen al helemaal. Wie goed kijkt ziet overtuigend bewijs dat we rechtstreeks van de open afstammen.

Een camera als publiek

Is acteren voor de camera anders dan acteren op het toneel? Ja. Want film heeft Kuleshov (zie pagina 011 en pagina 075). Onze favoriete Rus toonde al haarfijn aan dat wat een acteur speelt, verbluffend weinig te maken kan hebben met hoe het publiek hem ziet. Regel één voor een acteur is dan ook:

■ **Jouw beste spel en wat het shot nodig heeft zijn vaak twee compleet verschillende dingen.**

Soms wil een regisseur dat je binnen komt lopen, een knik geeft, en weer wegloopt. Dan doe je dat. Al weet je niet waarom, al weet je niet wat voor een emotie je personage zou moeten hebben, of waarvoor het shot gebruikt gaat worden. Dat zijn allemaal zaken die uiteindelijk door de editor, de regisseur en Kuleshov samen worden bepaald. Je moet er dus op vertrouwen dat als de regisseur zegt dat het goed is, het dan ook werkelijk goed is. Dat jij zo graag een traan eruit wilde persen wat net niet lukte, is waarschijnlijk irrelevant.

Op toneel moet een acteur anderhalf uur vol maken. Een spanningsboog creëren, een opbouw maken. Dat gebeurt bij film in de montagekamer. Bij de meeste televisieseries en veel films wordt daarom zelfs niet eens vooraf gerepeteerd, wat bij toneel natuurlijk ondenkbaar is. In film speel je kleine stukjes. Dat zorgt ervoor dat filmacteren in veel aspecten veel technischer is dan toneelacteren.

Daarnaast kan de camera veel dicht op je huid zitten. Zodra jij in beeld bent, zeker in een single shot of in een over the shoulder, dan heb je een solo te acteren. Al is je tegenspeler aan het spreken, de camera staat op jou gericht dus iedereen kijkt naar jou. Tenminste – als er iets te zien is dat interessant genoeg is. Want anders kun je er zeker van zijn dat het shot wordt weggegooid. Het publiek betaalt en wil dus iets interessants zien. Op toneel kun je als acteur – samen met het publiek – naar je sprekende tegenspeler kijken en wachten tot het jouw beurt is om wat te doen of te zeggen. Dat is niet goed acteren, maar het stoort niet, want iedereen heeft de keuze en kijkt dus naar de meest interessante acteur. Bij film wordt die keuze door de editor gemaakt, dus als je niet interessant genoeg bent om naar te kijken, wordt het shot niet gebruikt. Zelfs al ben je aan het praten. Als je mede-acteur mooi reageert in zijn luistershot, zal hij vaker en langer in beeld zijn dan jij tijdens je eigen teksten!

Jij bent het personage

Een ander gevolg van dat de camera zo dicht op je huid zit, is dat je eigenlijk maar één soort personage kunt spelen, zeker als het om realistische personages gaat (dus niet om typetjes). Jezelf. De camera is meedogenloos. En ziet dus jou. Jouw intrinsieke reacties, jouw typische maniertjes, jouw manier van kijken. Er is geen afstand, zoals in het theater, waarmee je veel kunt verbloemen. Daar is niets mis mee. Jack Nicholson kan ook maar één soort personage spelen, met vaak veel dezelfde maniertjes – maar hij blijft een feest om naar te kijken. Natuurlijk zijn er uitzonderingen te vinden. John Malkovich, Johnny Depp, Philip Seymour Hoffman, Daniel Day Lewis en Billy Bob Thornton zijn bijvoorbeeld meesters van werkelijke

Scenario en regie documentaire



De titel van dit hoofdstuk roept direct al vragen op. Bij een documentaire zet je toch de camera bij interessante gebeurtenissen neer en dat plak je dan toch achteraf aan elkaar? Als je van tevoren kunt opschrijven wat er in je documentaire zit, is het toch geen documentaire meer?

Het antwoord daarop is ja en nee. Ja, er zijn documentaires die gemaakt worden, deels of volledig, vanuit een exact scenario. Bijvoorbeeld reconstructies van gebeurtenissen of biografieën. Voorbeelden daarvan zien we dagelijks op National Geographic Channel en Discovery Channel. Hoe een dramatisch vliegtuigongeluk heeft kunnen gebeuren, of hoe een moord door de politie werd opgelost. Maar er zijn ook documentaires over bijvoorbeeld het leven van een bekende Nederlandse levensliedzanger, waarbij weinig of niets van tevoren gepland kan worden. En toch is ook daar een 'scenario' voor: het treatment. Hoe zit dat?

Het maken van een documentaire bestaat uit:

1. Een basisidee
2. Research
3. Het plannen van visueel bewijs dat opgenomen moet worden
4. Het visueel bewijs herkennen en opnemen op het moment dat het gebeurt
5. Het opgenomen materiaal selecteren en structureren tot een visueel pleidooi

bijzonderheden door met de betreffende afdelingen, zodat zowel jij als de cameraman weet voor welke scènes je een steadycam nodig hebt en hoeveel dagen dat in totaal zal zijn, op welke dagen welke locaties beschikbaar zijn, et cetera.

Om een goed draaischema te maken houd je in eerste instantie rekening met (in volgorde van belangrijkheid):

- INT/EXT, DAG/NACHT
- Weersomstandigheden, tijdsgebondenheid licht (schemering!)
- Locaties, reistijden, opbouw- en afbreek-tijden
- Screentime van de scènes
- Complexiteit van de scènes en voorbereidingstijd (special effects, moeilijk te acteren scènes, aanpassen bestaande locaties, et cetera)
- Efficiënte verdeling van acteurs en crew over de draaidagen
- Belasting van de acteurs (close-ups niet laat in de nacht, shots die veel van de acteurs vragen niet als laatste, maar ook niet als eerste)
- De eerste dag is een opstartdag: niet te moeilijk, maar zeker ook niet te makkelijk, anders begint de crew niet met een goede motivatie. Begin nooit op een zondag, er ontbreekt altijd wel wat op de set op de eerste draaidag, en de meeste winkels en verhuurbedrijven zijn op zondag dicht.

Hoe een draaischema er uit zou kunnen zien, zie je hiernaast.

Benodigde tijd voor het opnemen van een scène

Als je als ambitieuze amateur of beginnende semi-prof de zaken goed aanpakt – dus met behoorlijke apparatuur, licht, een goede decoupage, een redelijke crew met een goede opnameleider, bereidheid flink dóór

te werken en een goede voorbereiding zoals acteursrepetitie – kun je met de volgende checklist je opnametijden berekenen. Deze checklist gaat van filmen op locatie uit, niet in de studio.

- Reistijd naar en van de set
- Uitladen en opbouw:
 - Een half tot een heel uur, afhankelijk van de complexiteit van de scène.
 - Indien licht benodigd (INT of EXT - NACHT): een à twee uur extra opbouw-tijd, afhankelijk van de complexiteit van het licht.
 - Tijd die nodig is om de locatie aan te passen voor de film.
- Vervolgens, per shot:
 - Indien er niet wordt opgenomen vanuit dezelfde camerapositie als het vorige shot: een kwartier tot een half uur ombouw-tijd (plus, indien licht benodigd, nogmaals een half tot een heel uur). De hoeveelheid tijd is evenredig aan het verschil in kader/opnamehoek/plaats van handeling. EXT/DAG scènes zijn sneller omgebouwd.
 - Opname- en repetitietijd: afhankelijk van de complexiteit van het shot (vooral wat betreft de camera: pans, tilts, focus pulls, rijders et cetera, maar ook wat betreft de acteurs): vijf minuten (zeer eenvoudig shot) tot drie kwartier (zeer moeilijk shot).
 - Scènes met dieren, boten en kinderen kosten gemiddeld vier keer zo veel tijd.
- Afbreken en inladen:
 - Afbreektijd crew: kwartier tot half uur.
 - Tijd die benodigd is om de locatie in oorspronkelijke staat terug te brengen en schoon te maken.