

DIY MUSIC VIDEO

een handleiding voor het
maken van je eigen videoclip



DIY Music Video

Wikipedia: 'Do It Yourself is een *houding* waarbij mensen dingen zelf in de hand nemen in plaats van het aan 'experts' (zoals grote bedrijven) over te laten.'

Deze handleiding is bedoeld voor beginnende en semiprofessionele muzikanten die een videoclip willen maken. Als je doelmatig te werk gaat kan je met een klein budget en een kleine crew al een hele toffe clip maken. Hopelijk geeft de handleiding houvast en ideeën om je goed op weg te helpen.

Inhoud

- Videoclip?
- 1. Ideeontwikkeling
- 2. Voorbereiding
- 3. Opnames
- 4. Montage
- 5. Distributie

Videoclip?

Een videoclip is een korte video ter promotie van een band. Een videoclip is een samenspel van muziek en bewegend beeld.

Muziek is het eerste en meest bepalende ingrediënt van een videoclip. Het is de basis en inspiratiebron voor het tweede ingrediënt, het beeld. Het beeld geeft de muziek een extra dimensie. Het is een visuele vertaling van de muziek en vaak ook een aanvulling erop.

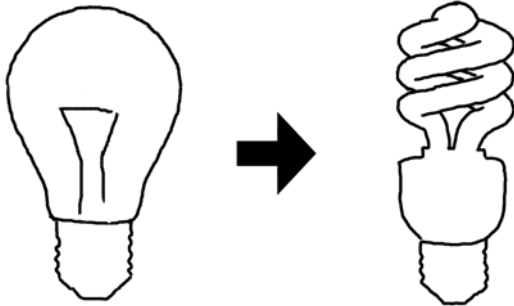
Met beeld kun je andere dingen overbrengen dan met geluid, zoals hoe sexy de bandleden zijn of hoe je hip kunt dansen. In een goede videoclip versterken beeld en muziek elkaar, doordat bijvoorbeeld het tempo van het beeld aansluit bij het tempo van de muziek, of juist niet.

Het beeld kan op vele manieren worden gemaakt, met 3d-animatie, stop-motion (klei-animatie, tekeningen, krantenknipsels etc.) of met het meest gangbare live-action. De keuze voor een bepaalde techniek is afhankelijk van het te vertellen verhaal en van tijd, budget en vaardigheden van de maker(s).

Mogelijkheden te over. Aan de slag!

1. Ideeontwikkeling

In deze fase van het productieproces kies je een nummer, kom je met je idee, schrijf je een synopsis en een scenario en teken je een storyboard.



Stap 1. Kies een nummer

Selecteer met je bandleden een nummer. Het nummer moet een goed beeld geven van wat je allemaal in huis hebt, maar mag niet te lang zijn. Is het geselecteerde nummer langer dan vier minuten, overweeg dan een kortere video-edit te maken. Dit maakt de kans dat er voortijdig wordt gezapt aanzienlijk kleiner. De kijker moet na het zien van de video méér willen, niet minder.

Met de selectie van het nummer is de videoclip al halverwege. De tweede helft bestaat uit beeld, en begint met een idee.

Stap 2. Genereer een idee

Een goed idee komt niet altijd uit de lucht vallen. Organiseer een brainstormsessie om tot een idee te komen of om een bestaand idee te verbeteren. In een brainstormsessie kunnen deelnemers elkaar inspireren en zo tot nieuwe, betere ideeën komen. Uit de vele ideeën kies je ten slotte het beste.

Werkwijze:

- Bepaal wat je met de videoclip wilt bereiken.
- Analyseer de muziek.
- Noteer álle ideeën.
- Evalueer de ideeën en maak een keuze.

Kies vervolgens een bij het idee passende techniek. Het is mogelijk verschillende technieken door elkaar te gebruiken. Uiteraard moet bij deze keuze rekening worden gehouden met de uitvoerbaarheid. Een geloofwaardige live-action ruimtewandeling is lastig te produceren, maar dezelfde scène is met stop-motion goed te doen.

Video/film

Bewegend beeld wordt realtime opgenomen met een video- of filmcamera. Een film- of videocamera neemt eigenlijk heel snel achter elkaar foto's. Bij het afspelen, het even snel achter elkaar laten zien van deze foto's, ontstaat de illusie van beweging. De meeste camera's kunnen ook geluid opnemen. Deze techniek is geschikt voor een realistische weergave van de (geënceneerde) werkelijkheid. Voordeel van deze techniek is de snelheid waarmee een video gemaakt kan worden. Je kunt je videoclip opnemen in de tijd die nodig is om het nummer te spelen.

Animatie

Ook bij animatie ontstaat de illusie van beweging door verschillende stilstaande beelden snel achter elkaar te laten zien. Het verschil met video en film is dat de beelden bij animatie niet realtime zijn opgenomen. Er zijn veel verschillende animatietechnieken, zoals stop-motion, cel-animatie, 3d-animatie etc. Animatie is vooral geschikt voor niet-realistisch werk. Groot voordeel is dat het meest fantastische scenario op het kleinste zolderkamertje te verwezenlijken is. Nadeel is dat animatie erg arbeidsintensief kan zijn.

Stap 3. Schrijf een synopsis

Een synopsis is een korte (half A4), tot de verbeelding sprekende en enthousiasmerende omschrijving van de videoclip. Een synopsis helpt bij het beoordelen van het idee en bij het werven van medewerkers en sponsors.

Vraag feedback op je schrijfwerk aan je bandleden en enkele kritische buitenstaanders. Neem voldoende tijd om de synopsis te perfectioneren. In deze fase zijn aanpassingen nog eenvoudig, maar later in het proces zijn ze lastig, onmogelijk of onbetaalbaar.

Als je synopsis na drie versies nóg geen positieve reacties oplevert, ga dan terug naar stap 2. Ben je tevreden, verwerk dan je synopsis tot een scenario.

Stap 4. Schrijf een scenario

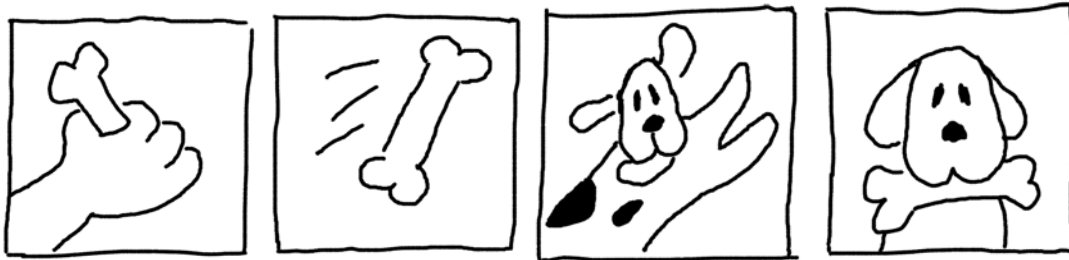
Een scenario is een gedetailleerde, chronologische omschrijving van álles wat er in de videoclip te zien en te horen is. In een scenario staan géén dingen die je niet kunt zien of horen, zoals gevoelens. Een scenario is opgesplitst in scènes. Een scène is wat zich ononderbroken afspeelt op één locatie. Wanneer het verhaal zich verplaatst naar een ander moment in de tijd of naar een andere locatie, begint de volgende scène.

Het scenario geeft alle betrokkenen een nauwkeurig beeld van de videoclip en van wat er allemaal nodig is voor de opnames. Acteurs gebruiken het scenario om zich voor te bereiden op hun rol en de artdirector kan bepalen naar wat voor soort locaties hij op zoek moet.

Op basis van het scenario maak je vervolgens een storyboard.

Stap 5. Teken een storyboard

Een storyboard is de videoclip in plaatjes en lijkt sterk op een stripverhaal. Ieder plaatje van een storyboard verbeeld een shot (doorlopend videofragment van één camera). De shots samen vormen de scènes. Met behulp van een storyboard kun je van tevoren je camerastandpunten, camerabewegingen en de duur van een shot bepalen. Ook kun je de lichtbronnen en eventuele transitie (overgangen) aangeven. Houd bij het maken van een storyboard rekening met je budget. Vogelperspectief is leuk, maar helikopters zijn prijzig.



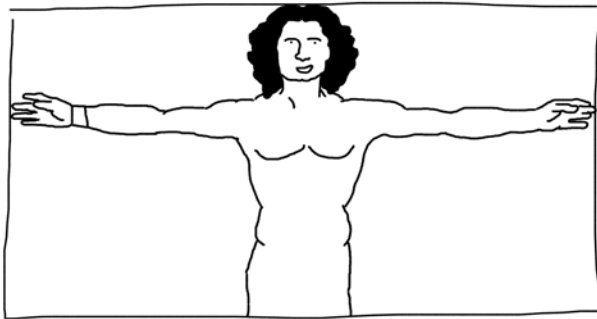
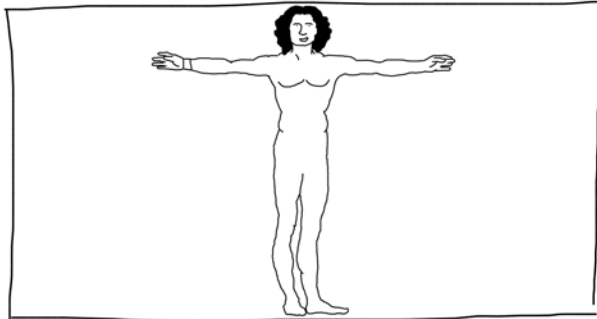
Het camerastandpunt is bepalend voor de betekenis van een shot. Er zijn drie soorten camerastandpunten: objectief, subjectief en point-of-view (pov). Een objectief shot laat het publiek ‘meekijken’ vanaf de zijlijn. Een subjectief shot laat het publiek ‘first person’ kijken door de ogen van een personage in de video. Een pov is een objectief shot dat nét niet subjectief is: het publiek staat als het ware vlak naast een personage. In veel videoclips richten de bandleden zich direct tot het publiek: ze kijken in de lens (pov). Dit heeft tot gevolg dat het publiek zich persoonlijk aangesproken voelt.

Afhankelijk van wat je in een shot wilt laten zien, kies je voor een *totaal*, *medium* of *close-up* in combinatie met een hoger of lager standpunt. Een totaal wordt vaak gebruikt aan het begin van een scène, zodat het publiek zich kan oriënteren. Een medium-shot is het meest voorkomende en heeft een combinatie van de voordelen van een totaal en een close-up. Een close-up is in te zetten om, bijvoorbeeld, een goed beeld te geven van een gezichtsuitdrukking. Naast de soms praktische noodzaak heeft een hoger of lager standpunt ook betekenis. Een laag standpunt maakt het onderwerp dominant en een hoog standpunt maakt hetzelfde onderwerp ondergeschikt.

Naast de betekenis van een camerastandpunt is het van belang dat een shot goed aansluit op het vorige én volgende shot in de montage. Wanneer je twee sterk op elkaar lijkende shots na elkaar zet, lijkt de inhoud te verspringen. Dit heet een jump-cut, en die wil je niet, tenzij je nummer jump-cut heet. Wanneer shots elkaar slecht opvolgen, raakt het publiek gedesoriënteerd. Probeer de video in beweging vóór je te zien. Als de beelden elkaar logisch opvolgen, ben je klaar voor de volgende fase.

Het is soms moeilijk te bepalen welk shot het beste werkt op een bepaald moment. Bovendien kan tijdens de opnames of in de montage blijken dat een opname toch niet werkt zoals verwacht. Neem daarom ook alternatieve shots op.

Een goed storyboard is erg handig in alle volgende fasen van het productieproces. Tijdens de opnames kun je het gebruiken als checklist, zodat er niet te veel of te weinig wordt opgenomen. Als je het storyboard tijdens de opnames netjes hebt gevolgd, kun je het in de montage eenvoudig nabouwen.



Totaal, medium en close-up

2. Voorbereiding

In de voorbereiding worden de rollen verdeeld, de benodigdheden geïnventariseerd en verzameld, de acteurs geselecteerd en de locaties en kostuums bepaald.

Stap 1. Stel een crew samen

De *crew* is iedereen die betrokken is bij de opnames. In tegenstelling tot de *cast* komt de crew niet in beeld. De samenstelling is afhankelijk van het scenario en de beschikbare manschappen. In sommige gevallen bestaat de crew uit één persoon, maar in de meeste gevallen worden ten minste de volgende rollen verdeeld:

Producent

De producent is verantwoordelijk voor alle organisatorische en zakelijke aspecten van de productie. Hij zorgt ervoor dat er aan het eind van het proces een videoclip is.

Regisseur

De regisseur is verantwoordelijk voor alle creatieve aspecten. De regisseur maakt het storyboard, doet de casting en instrueert acteurs en crew.

Director of photography

De DOP is verantwoordelijk voor camera en licht. De DOP werkt nauw samen met de regisseur.

Artdirector

De artdirector is verantwoordelijk voor alles wat in beeld te zien is: locaties, decors, props (invulling van decors), haar, make-up, kleding etc. Ook de artdirector werkt nauw samen met de regisseur.

Stel je crew samen uit vrienden en familie. Vraag oma koekjes te bakken. Bijna iedereen vindt het leuk om mee te werken. Als producent, regisseur, DOP en artdirector de crew goed aansturen, kan iedereen iets bijdragen.

Zorg voor, na en vooral tijdens de opnames goed voor je medewerkers. Wanneer een opnamedag te lang duurt of de koffie te koud is, raken mensen gedemotiveerd. Het is erg belangrijk dat iedereen goed weet wat er verwacht wordt en wanneer. Als de opnames uitlopen, en dat gebeurt vrijwel zeker, breng dan iedereen zo snel mogelijk op de hoogte. Wanneer de videoclip af is, nodig dan alle medewerkers uit voor een premièrefeestje en geef ze een dvd mee. Dit wordt erg gewaardeerd. En... zorg dat alle medewerkers correct op de aftiteling staan!

Stap 2. Inventariseer en verzamel

Inventariseer alle benodigdheden voor de opnames. Maak op basis van het scenario en storyboard een overzicht per scène. Denk hierbij aan het volgende: crew, cast, apparatuur, voorwerpen, locaties, transport, weersomstandigheden, catering, kleding, decor, make-up.

De lijst van benodigdheden zal er per videoclip totaal anders uitzien. Het volgende komt echter op vrijwel iedere lijst voor.

Camera

Een camera is eenvoudig te verkrijgen. In de meeste mobiele telefoons zit er één, in sommige zelfs twee. Hoewel zeker bruikbaar, is een mobiele telefoon als camera niet altijd ideaal. De beeldkwaliteit is meestal onvoldoende. Ook digitale fotocamera's beschikken vaak over een videofunctie. De kwaliteit hiervan is over het algemeen al veel beter dan die van mobiele telefoons. Voor de meeste video's is een echte videocamera nog altijd de beste keuze.

Licht

Hoewel vaak over het hoofd gezien, zie je zonder licht niet veel. Licht is essentieel. Over het algemeen geldt: meer is beter. Voor video's althans. Bouwlampen zijn een gemakkelijk te verkrijgen en betaalbare lichtbron. Een andere goedkope en krachtige lichtbron is de zon. Deze is echter niet altijd beschikbaar en, zeker in combinatie met wolken, wat onbetrouwbaar. Een goede manier om inzicht te krijgen in hoe licht gebruikt wordt, is een uurtje MTV kijken en noteren waar het licht vandaan komt.

Geluid

In veel videoclip wordt alleen het geluid van de muziek gebruikt. De muziek is al af, dus dat is makkelijk. Om zang en instrumenten in de video lip-sync te krijgen, speelt de band mee met de cd. In de montage worden de video-opnames gesynchroniseerd met het originele geluid. Vergeet gettoblaster en batterijen niet.

Cast

Voor de meeste videoclipen bestaat de cast voornamelijk uit de bandleden. In sommige videoclipen bestaat de cast uit action-figures. Ook die zijn goed verkrijgbaar. Wanneer je acteurs of dansers nodig hebt, kun je een auditie organiseren. Vergeet niet langs te gaan bij de lokale theater- en dansschool. Voor welwillende figuranten kun je natuurlijk terecht bij je eigen fanclub. Een grote groep figuranten kan zich over het algemeen maar kort concentreren, zorg dus dat ze niet te lang hoeven te wachten en dat de opnames niet te lang duren.

Locaties

Een videoclip kun je overal opnemen. Tot je wordt weggestuurd. Wanneer je buitenshuis opnames maakt moet je rekening houden met tegenvallende weersomstandigheden. Camera's kunnen slecht overweg met overmatig water. Locaties moeten vaak worden aangepast aan de wensen van de artdirector. Doe dit alleen in overleg met de eigenaar van de locatie. Laat alle locaties achter zoals je ze hebt aangetroffen. Maak vooraf eventueel foto's als geheugensteuntje.

Wanneer je lijst compleet is, verdeel je de verantwoordelijkheid voor het verzamelen over de medewerkers. De producent is de eindverantwoordelijke. Wanneer iets moeilijk te vinden blijkt, bespreek dit dan zo snel mogelijk en zoek een alternatieve oplossing. Een snelle auto is niet per se een Ferrari.

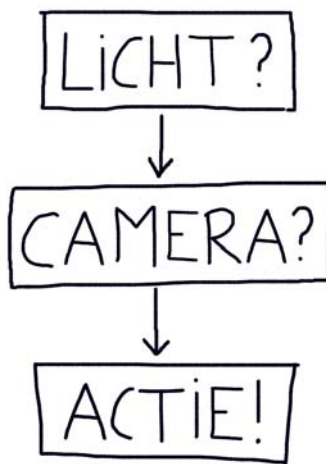
Stap 3. Maak een planning

Maak een strakke planning voor de opnames. Een goede planning is cruciaal voor soepel verlopende opnames. Soepel verlopende opnames zijn cruciaal voor een goed eindresultaat en tevreden medewerkers. Probeer draaidagen aaneengesloten te plannen. Dat is minder belastend voor de betrokkenen en het budget. Vergeet niet pauzes en uitloop in te plannen. Zorg dat iedereen de planning tijdig heeft en zich bewust is van zijn verantwoordelijkheden. Als één persoon niet op tijd is, zit iedereen te wachten.

3. Opnames

Hoewel de opnames het belangrijkste moment van een videoproductie lijken, zijn ze eigenlijk niet meer dan de uitvoering van wat in de vorige fases tot stand is gekomen. Bij een perfecte voorbereiding hoeft er tijdens de opnames niets meer te worden besloten. Gelukkig is geen enkele voorbereiding perfect en zal er tijdens de opnames ruim voldoende noodzaak zijn voor improvisatie.

De avond vóór de opnames is het de taak van de director of photography het storyboard door te bladeren en accu's op te laden, van de cast en regisseur om het scenario nog eens open te slaan, van de art director om de laatste hand te leggen aan het decor, van de producent om de centen te tellen en van oma om koekjes te bakken.

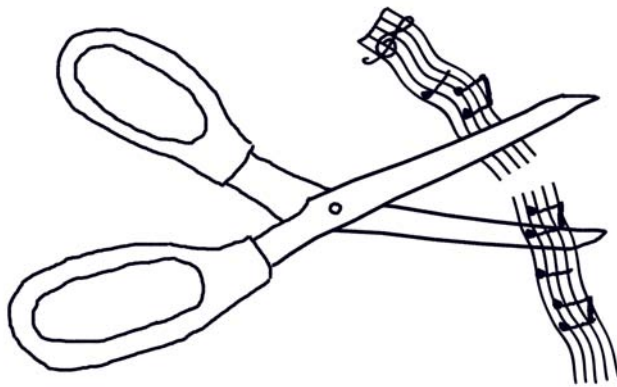


De dag van de opnames begint de artdirector met het gereed maken van het decor. Ondertussen maakt de cast zich klaar voor de opnames. Wanneer decor en cast klaar zijn, doorloopt de regisseur met de cast de op te nemen scène(s) in het decor. Dit geeft de director of photography de tijd om licht en camera af te stellen. Zo mogelijk wordt de scène vervolgens nog een keer gezamenlijk gerepeteerd. Als de tijd het toelaat, kan de scène meerdere keren worden opgenomen, zodat in de montage de beste opname (take) kan worden gekozen. Wanneer de regisseur tevreden is, of de producent het tijd vindt, begint het proces opnieuw voor de volgende scène.

4. Montage

Voor de montage, het samenvoegen van alle beelden en geluiden, heb je een computer nodig. Deze heb je natuurlijk zelf, en anders heeft de buurman er wel een. Verder heb je montagesoftware nodig. Je kunt Windows Movie Maker (MS Windows) gebruiken of iMovie (Mac OS). Deze softwarepakketten zijn eenvoudig in gebruik en bieden voldoende mogelijkheden voor een mooie montage. Wie meer wil, kan zich verdiepen in Adobe Premiere Pro (MS Windows, Mac OS) of Final Cut Pro (Mac OS).

Wanneer de computer en software draait, is het tijd om alle benodigde beelden en geluiden op de computer te verzamelen. Hoe dit in z'n werk gaat, is afhankelijk van de gekozen techniek. Video- en fotocamera's zijn met een FireWire- of usb-kabel aan de computer te koppelen, waarna je het beeld met de montagesoftware kunt 'inladen'. Tekeningen en dergelijke kun je digitaliseren door ze in te scannen. De muziek kun je kopiëren van de cd. Wanneer je alle benodigde beelden en geluiden hebt verzameld, kun je gaan monteren.



De muziek is de basis van de videoclip en kun je direct op de tijdlijn plaatsen. Daar hoeft verder niets meer aan te gebeuren. Vervolgens plaats je aan de hand van je storyboard de beelden bij de muziek. Wanneer je geen storyboard hebt gebruikt, omdat je beeld bijvoorbeeld alleen bestaat uit een live-registratie, inventariseer je eerst al het beeldmateriaal, waarmee je gaandeweg het beeld invult.

Het is verstandig eerst een grove montage te maken en deze pas te gaan verfijnen wanneer al het beeld op de tijdlijn staat. Wanneer alles in grote lijnen staat, kan namelijk al blijken dat een bepaald deel anders moet. Het verfijnen bestaat vervolgens uit het nauwkeurig timen van de overgangen (cuts of transities) van het ene naar het andere shot. Een goede timing kan, net als in muziek, het verschil maken tussen een matige en een briljante video.

Wanneer de montage af is, kunnen er nog allerhande vrolijke video-effecten en overgangen worden toegevoegd. Doe dit niet. Deze effecten worden vaak gebruikt 'omdat het kan', maar zien er over het algemeen erg goedkoop uit.

Nadat je geen overbodige effecten hebt toegevoegd is de video klaar. Gefeliciteerd!

5. Distributie en promotie

Wanneer je video af is kun je op zoek naar een wereldwijd publiek. Je kunt een dvd maken en rondsturen, maar sneller en goedkoper is het je video op internet te zetten, bijvoorbeeld op YouTube of Vimeo. Vervolgens kun je iedereen de link sturen en de video op je Hyve of MySpace plaatsen. Als het een beetje meezit, krijg je binnen enkele weken een telefoontje van een groot platenlabel, of een filmstudio. Zo niet, dan heb je in elk geval een mooi visitekaartje gemaakt voor boekers, muzikliefhebbers en platenlabels.

Contactgegevens

Bij vragen over de handleiding of de workshop:

Popcentrale

Lijnbaan 151

Postbus 1190

3300 BD Dordrecht

www.popcentrale.nl

projecten@popcentrale.nl

PJ PARTNERS, bureau Kunst en Cultuur

Postbus 11117, 3004 EC Rotterdam

Thurledeweg 95, 3044 ER Rotterdam

www.pjpartners.nl

Tekst & ontwerp:

Visual Music

Noordendijk 173 A13

3311 RN Dordrecht

www.visual-music.nl

Tekstredactie:

Tekstbureau TekstBaken

www.tekstbaken.nl