

Televisieproducties

Productiefases

1. **pre-productie:** alle voorbereidingen en activiteiten voor de productie
 - alle nodige activiteiten om een basisidee om te zetten naar een werkbaar concept/script
 - alle nodige productiedetails (locatie, crew en benodigdheden voor een enkele camera- of multicamera-productie)
2. **productie:** alle activiteiten waarbij een gebeurtenis wordt opgenomen
 - een crew en benodigdheden zijn noodzakelijk (behalve bij repetities)
3. **post-productie:** alle activiteiten waarbij het materiaal van de productie wordt verwerkt/bewerkt
 - video- en geluidsbewerking
 - kleurencorrectie van videoclips
 - geschikte achtergrondmuziek uitkiezen
 - speciale audio-effects toepassen
 - enkele camera-filmstijl → post-productie kan langer duren dan eigenlijke productie

Productiemodellen

- doel: zo efficiënt mogelijk van het originele idee naar de afgewerkte productie

effect-naar-oorzaak-model (*effect-to-cause*): een basisidee wordt uitgewerkt met zicht op het gewenste communicatie-effect op het doelpubliek

1. process message (een specifieke boodschap die de kijker zal ontvangen, verwerken en een betekenis aan zal geven)
 - hoe meer de eigenlijke reactie van het doelpubliek overeenkomt met de voorspelde reactie, hoe succesvoller de productie
 2. medium requirements (verzamelen van de nodige mensen, infrastructuur en materiaal)
 - specifiek benodigd personeel
 - meest effectieve opnameplaats (studio/veld)
 - noodzakelijke materiaal (studio/veldcamera's, microfoons, etc.)
 3. angle (*hoek*, een standpunt van waaruit het verhaal wordt bekeken/omschreven)
 - kan een sterke vooringenomenheid (vooroordelen) introduceren bij het publiek
 - andere benodigdheden en filmstijl zijn nodig voor andere *angles*
- ↳ werkt goed bij doelgerichte programmavormen (instructieshows, interviews, documentaires, etc.)
- ↳ werkt niet goed bij drama (ontwikkeling van karakters en conflict is belangrijker)

Productiemensen

- veel belangrijker dan materiaal
- één persoon kan verschillende functies hebben, functies overlappen en veranderen vaak

niet-technisch productiepersoneel: vertalen een script/gebeurtenis in effectieve televisiebeelden

- ook: above-the-line personnel (vallen onder een andere budgetcategorie dan technisch personeel)
- o.a. uitvoerend producer, regisseur, productiemanager, bestuurder, schrijver, kostuumontwerper, ...

technisch productiepersoneel: besturen het materiaal

- o.a. camerabestuurder, geluids- en belichtingsmensen, monteurs, video recorder (VR)-bestuurders

nieuwsproductiepersoneel: toegewijd aan productie van nieuws, documentaires en speciale gebeurtenissen

- video journalist (VJ): combineert de functies van een journalist, videograaf, schrijver en redacteur (ontstaan om geld te besparen)
- o.a. nieuwsredacteur, producent, reporter, videograaf, schrijver, monteur, nieuwsanker, weerman/vrouw, ...

Technische productiesystemen

systeem: een collectie van elementen die samenwerken om een specifiek doel te vervullen

- elk element hangt af van het correct functioneren van de andere elementen

televisiesysteem: materiaal en mensen die dat materiaal besturen voor de productie van bep. programma's

Basis televisiesysteem

- converteert analoge audio- en videosignalen naar digitale signalen

Uitgebreid televisiesysteem

- bevat meer materiaal in verschillende configuraties

multicamera studiosysteem: bevat twee of meer camera's, camera control units (CCU's), voorbeeldmonitors, een switcher, een line monitor, 1 of meer videorecorders en/of het transmissietoestel

- meestal mee geïntegreerd: computerservers, videotape machines om af te spelen, grafische generators en een editing system
- audio-gedeelte: microfoons, audio-mixers, een audiomonitor en een line-out om het geluidssignaal naar de videorecorder/transmitter te versturen

Veldproductiesystemen

- veel minder complex dan simpele studiosystemen

elektronische nieuwsgaring (electronic news gathering, ENG)

- camcorder (hele videosysteem in één toestel)
- uitgebreid systeem → externe microfoon en kleine transmitter om het signaal door te sturen naar het nieuwsstation of naar de camionette

elektronische veldproductie (electronic field production, EFP)

- één enkele draagbare EFP-camera
- één of meerdere extern opnametoestel(len)/camcorder(s) voor postproductiemateriaal

Belangrijkste materiaal

Camera

- in alle maten en configuraties

ENG/EFP-camcorders: werken hetzelfde als consumentenmodellen, maar:

- ✓ betere lenzen
- ✓ betere beeldapparatuur (zetten licht om in videosignalen)
- ✓ betere bediening

Audio

- één van de meest belangrijke elementen (geluidseffecten/achtergrondmuziek)

microfoons: zetten geluidsgolven om in geluidssignalen

- lavaliermicrofoons: kleine microfoons, vastgemaakt aan de kledij van de persoon
- handmicrofoons: groter, gedragen door de persoon of vastgezet op een statief
- lange-afstandsmicrofoons (*boom mics*): hangen vast aan een
 - ✓ *small boom* (fishpole, vastgehouden door een persoon)
 - ✓ *large boom* (bestuurder zit op een beweegbaar platform)

bedieningsapparatuur voor geluid:

- audio console: bedient de microfoons, past de volume/kwaliteit van geluid aan
- ENG/EFP: geluid is bediend door de cameraman (automatisch/bediend door een draagbare mixer)

opname- en afspeelapparatuur voor geluid:

- geluid wordt samen opgenomen met het beeld
- grote/complexere studioproducties: heel veel bewerking in post-productie (geluidseffecten/dialogoog)

Belichting

Switcher

maakt **live-editing** mogelijk

- ✓ video-inputs uitkiezen
- ✓ basistransities tussen twee videobronnen toepassen
- ✓ speciale effecten toepassen (bv. split-screens)

Video recorder

videotape recorder (VTR): wordt nog steeds gebruikt bij grote en kleine camcorders, inclusief HD

tapeless systems: harde en optische schijven en geheugenkaarten

Postproductie

- de beste shots uit het bronmateriaal kiezen en samenvoegen in een sequentie d.m.v. transitie
- kan heel ingewikkeld en tijdsintensief zijn

niet-lineaire editing (NLE): digitale bronmateriaal moet eerst overgezet worden naar de computer

- elke clip kan opgeroepen worden, ongeacht de volgorde waarin ze opgenomen zijn

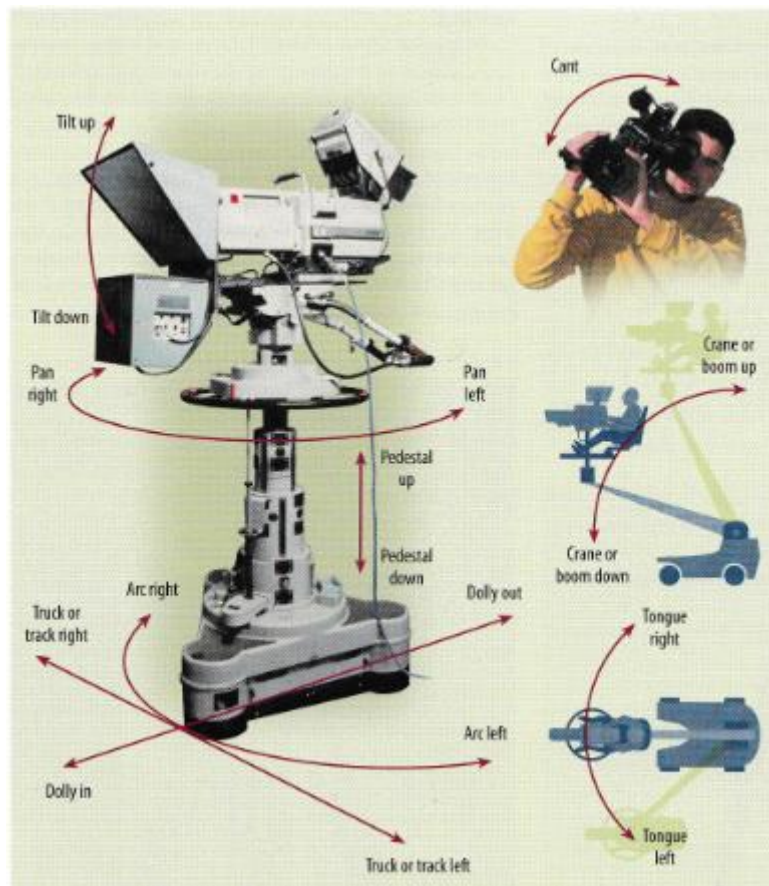
lineaire editing: analoog/digitaal bronmateriaal op een videotape

- twee VTR's met bronmateriaal
- één VTR waarop de finale edit geplaatst zal worden
- worden alle drie gesynchroniseerd door de edit controller

Beeldkadrages en camerabewegingen

Camerabewegingen

- **pan**: het camerabeeld horizontaal bewegen, van links naar rechts of van rechts naar links.
- **tilt**: het camerabeeld verticaal bewegen, van boven naar onder of van onder naar boven.
- **pedestal**: de camera verticaal bewegen (verhogen of verlagen) d.m.v. het voetstuk.
- **tongue**: de camera horizontaal bewegen d.m.v. een kraan (in een boog)
- **crane**: de camera verticaal bewegen d.m.v. de kraanarm
→ zelfde als *pedestal*, alleen kan bij *crane* de camera over een grotere afstand vliegen
- **dolly**: de camera dichterbij of verder van de scène brengen (*dolly in* of *dolly out*)
- **truck/track**: de camera horizontaal bewegen d.m.v. een kraan (in een rechte lijn)
- **arc**: de camera bewegen in een licht gebogen *dolly*- of *truck*-beweging (*arc left* of *arc right*)
- **cant**: de camera kantelen (schuin *tilten*), alleen bij hand- of schoudercamera's



Camerastatieven

- **monopod**: één enkele poot waarop een camera kan bevestigd worden
- **tripod**: steun met drie poten waarop een camera kan bevestigd worden
- **tripod dolly**: tripod met wieltjes
- **studio pedestal**: studiovoetstuk, kan de camera bewegen in alle richtingen
- **mounting head**: verbindt de camera met de statief, zorgt ervoor dat de camera kan *pannen* en *tilten*
- **camera stabilizing systems**: statieven die ervoor zorgen dat de cameraman met de camera kan lopen en springen, terwijl het beeld stabiel blijft (bv. Steadicam, bean bag)

Field of view (beeldkadrages)

- **extreme long shot (ELS)** of **establishing shot**
- **long shot (LS)** or **full shot/establishing shot**
- **medium shot (MS)** or **waist shot (taillshot)**
- **close-up (CU)**
- **extreme close-up (ECU)**
- **over the shoulder-shot (OTS):** beeld van een persoon, vanuit het perspectief van de schouder van een andere persoon
- **establishing shot:** vaststellingsshot, bepaalt de context en de relatie tussen belangrijke figuren/objecten (meestal een long shot of een extreme long shot)



Extreme long shot (ELS),
or establishing shot



Long shot (LS), or full shot



Medium shot (MS),
or waist shot



Close-up (CU)



Extreme close-up (ECU)



Over the shoulder shot

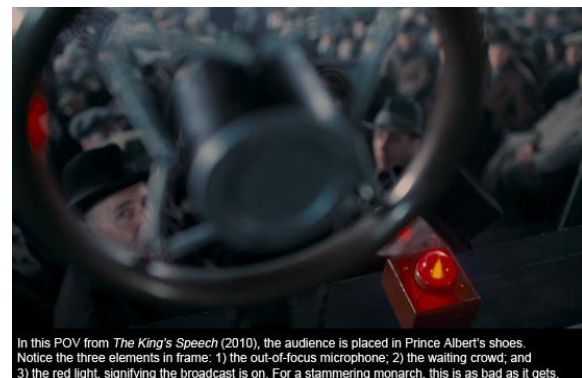
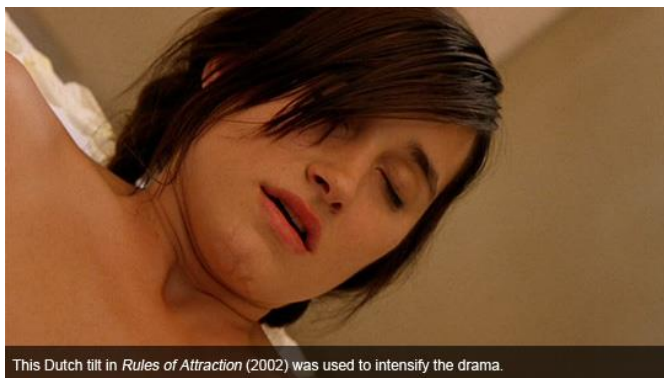
- **headroom:** ruimte overhouden boven hoofden bij long shots, medium shots en close-ups
- **noseroom:** ruimte overhouden links of rechts van een persoon als deze naar een bepaalde richting kijkt of wijst
- **leadroom:** ruimte overhouden voor een persoon als deze in beweging is

Point of view

- **subjectieve cameravoering:** de kijker waant zich in de actie (bv. d.m.v. een steadicam, verrekijker/sleutelgat voor de lens, ...)
- **objectieve cameravoering:** de camera registreert afstandelijk

Camera hoeken

- **eye level:** *normale ooghoogte*; de camera wordt geplaatst op hoogte van het onderwerp (neutraal)
- **high angle:** *vogelperspectief*; de camera wordt geplaatst onder het onderwerp (dominant/agressief)
- **low angle:** *kikvorsperspectief*; de camera wordt geplaatst boven het onderwerp (zwak/ondergeschikt)
- **dutch angle:** *canted angle*; de camera wordt diagonaal geplaatst
- **point of view:** de camera toont het beeld door de ogen van een bepaalde persoon



Overige begrippen

- **30 graden-regel**: het camerastandpunt moet altijd minimaal 30 graden gewijzigd zijn in het opvolgende shot (anders: jumpcut)
- **'Met stront kan je niet metsen'**: slecht beeldmateriaal zorgt voor een slecht eindresultaat
- **Closed Circuit Television (CCTV)**: het videosignaal wordt rechtstreeks naar een bepaald aantal monitors gestuurd en niet openbaar uitgezonden (bv. videobewaking)

Hoofdzonden

- niet-functionele vloeijs/overgangen
- niet-functionele jumpcut (30 graden-regel)
- niet-functionele zooms
- vertical video syndrome (VVS)



Licht

Functie van licht

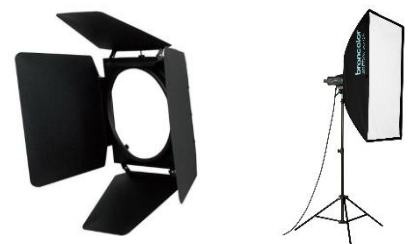
- camera moet genoeg licht hebben
 - vroeger: steeds vanaf nul beginnen met veel licht
 - nu: subtiel mooier maken van bestaand licht
- sfeer maken
 - director
 - director of photography (DOP): meesters in het maken van licht
 - ✓ staan boven camera operators, camera assistants, grip en light crew
 - ✓ bv.
 - Vilmos Zsigmond (The Deer hunter)
 - Gordon Willis (The Godfather)
 - Roger Deakins (No country for old man)...

Soorten licht

- warm vs. koud licht
 - warm licht: kunstlicht, 3200 °K (o.a. kaarsen, gloeilampen, ...)
 - koud licht: daglicht, 5500 °K (o.a. TL-lampen, ...)
- hard vs zacht licht
 - hard licht: kleine en felle lichtbron, ver van onderwerp → harde schaduwen
 - zacht licht: grote lichtbron, dicht bij onderwerp → weinig of geen schaduw

Equipment

- lampen
- statieven
- light modifiers: softbox, reflectiescherm
- barndoors
- filters: wordt gebruikt om bv. te oranje licht neutraal te maken
 - een filmcamera heeft geen 'witbalans' knop
 - wasknijpers om filters te bevestigen
 - cuttermes
- lichtmeter
 - ✓ werkt snel voor ervaren cameraman
 - ✓ is betrouwbaarder dan monitor
 - ✓ filmcamera's hebben geen hightech monitor
- kleurenmeter: gebruikt om verschillende lichtbronnen af te stemmen (bv. kunstlichtlampen met daglicht)

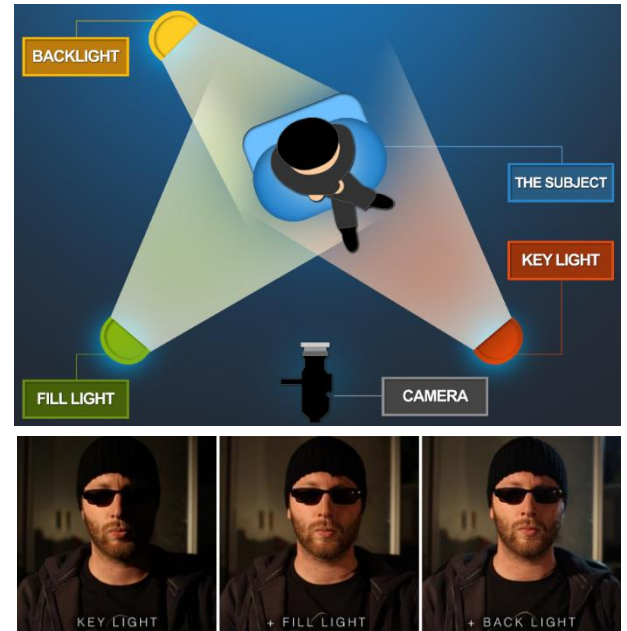


Een personage uitlichten

- **zoek een mooie locatie** → **een achtergrond met dieptes en lichtschakeringen**
 - Is er al mooi licht aanwezig?
 - Kan ik spelen met scherpte/diepte?
- **heb oog voor het bestaande licht**
- **blaas de sfeer niet weg.** (bv. halfdonker, bruin café)

3-point lighting:

- ✓ **key light:** hoofdlicht, bepaalt de sfeer
 - ↳ op ongeveer 45°
 - ↳ links of rechts (overeenstemming met aanwezig licht en decor)
 - ↳ iets hoger geplaatst dan acteur
 - ↳ hardheid hangt af van omgeving
 - ↳ niet te fel! (mag de rest niet te veel overstemmen)
 - ND-filter reduceert de lichtintensiteit
- ✓ **fill light:** opvullicht in buurt van acteur & camera
 - ↳ zachte lamp die de schaduwen van de *key light* oplicht
 - ↳ mag niet opvallen
 - ↳ is minder fel dan de *key light*
- ✓ **backlight:** effectlichtje op hoofd en schouders
 - ↳ zorgt voor diepte → de acteur komt los van de achtergrond
 - ↳ gebruik dit subtiel → komt snel onnatuurlijk over
 - ↳ kan ook gebruikt worden als rim light



Verhouding tussen *key light* en *fill light* bepaalt de look & feel

- ↳ weinig verschil: comedy, familiefilm, good feel movie
- ↳ veel verschil: thriller, drama, horror

Werk aan een mooie en sfeervolle (onscherpe) achtergrond:

- ↳ locatie
- ↳ lichtinval (echt of nagebootst, bv. door raam naar binnen)
- ↳ props (een tafellampje)
- ↳ diepte (bv. doorkijk naar een andere ruimte, mensen in achtergrond)

Omgeving met hard licht = harde key light

Omgeving met zacht licht = zachte key light

Werk altijd in deze volgorde: key light, backlight, fill light

Enkele klassieke opstellingen

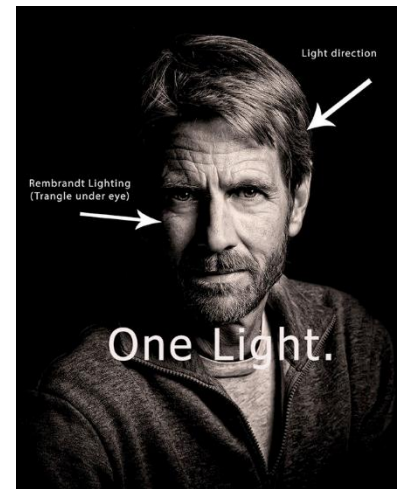
Hollywood-style butterfly lighting: glamour, zeer flatterend

- laat weinig ruimte aan acteur
- vaak zijn *key* en *fill light* een beetje overbelicht om oneffenheden van de in huid 'uit te bleken'
- ✓ Key light in verlengde van neus / hoog
- ✓ Fill light in verlengde van neus / ooghoogte
- ✓ Backlight aan overzijde
- ✓ Reflectiescherm aan andere kant v.d. camera, dichtbij



Rembrandt lighting: driehoekje op de wang, mooi en zeer filmisch resultaat

- ✓ Key light meer aan zijkant / hoog
- ✓ Fill light aan andere kant camera / ooghoogte
- ✓ Back light aan overzijde van keylight



Split lighting: key light belicht slecht helft van gezicht, mooi en vrij dramatisch resultaat.

- ✓ Key light net voorbij acteur / hoog
- ✓ Fill light aan andere kant camera / ooghoogte
- ✓ Back light aan overzijde van keylight



Premiere Pro

Creative Cloud

- abonnement
- instellingen en bestanden worden gesynchroniseerd
- regelmatige updates

Interface

- Window > Workspace > Editing
- Window > Workspace > Reset Current Workspace
- Link Media: zoeken gebeurt automatisch, maar hoe specifieker de folder die je selecteert hoe minder lang het zoeken duurt
- Project sluiten: *ctrl + shift + w*

Project Pane

project en media organiseren (*SHIFT + 1*)

- List View
- Icon View (*CTRL + dubbelklik* om een bin te openen)

Source Monitor

preview van media (*SHIFT + 2*)

- Play/pause: *SPACE*
- Mark in: *I*
- Mark out: *O*
- Afspelen van in tot out: *ctrl + shift + space bar*
- Subclip maken van selectie: *ctrl + U*
- Selectie importeren in sequence: *,* (*komma*)
- Selectie importeren en overschrijven (rest niet opschuiven): *.* (*punt*)
- Match frame: *F*

Audio Waveform tonen: Menu > Audio Waveform

Drag video/audio only: knopjes onder preview

Selectie in Source Monitor slepen in selectie in Timeline → past er mooi in (in en/of out points)

Timeline

grafische voorstelling van de sequentie, er kunnen 1 of meerdere tegelijk geladen zijn (*SHIFT + 3*)

- In- en uitzoomen:
 - o kanten van de slider
 - o *+* (*zoom in*) of *-* (*zoom uit*)
 - o Inzoomen zodat de hele sequentie op het scherm past: *\-toets*
- Hoogte van de timeline-tracks aanpassen: *scroll wheel*
- Hoogte van alle tracks tegelijk aanpassen: *shift + scroll wheel*
- Naar vorige/volgende clip springen: *up/down key*
- Playhead tijdelijk laten snappen aan begin/einde van clips: *shift + sl open*
- Selectie verwijderen + gap opvullen: *' (apostrophe)* of extract-knop in Program Monitor

- Selectie verwijderen + gap niet opvullen: ; (*semicolon*) of lift-knop in Program Monitor
- Track select forward tool (alles vanaf bep. punt selecteren): *a* key
- Selection tool: *v* key
- Snapping aa/uitzetten: *s* key
- Naar het begin/einde v.d. sequence: *home/end* key
- Audiovolume veranderen: [*en*] key (of lijn op track omhoog/omlaag slepen)

Lege ruimte (gaps) wegekrijgen/vermijden:

- rechtsklik op gap > Ripple Delete
- Ripple Edit Tool (*b* key): trimmen/frames toevoegen + gap invullen
- Rolling Edit Tool (*n* key): overgang tussen 2 clips veranderen (+ preview)
- Audio/video-attributen plakken: Edit > Paste Attributes (bv. audiovolume)
- Audio-volume anders op verschillende plekken op de track : keyframe-knop

Nieuwe sequence maken:

- Een clip in de lege timeline slepen, wordt automatisch gecreerd
- 2 of meerdere clips op de "New Item"-knop in de Project Pane slepen

Clips verplaatsen:

- verplaatsen en andere clips overschrijven: *drag*
- verplaatsen zonder te overschrijven: *ctrl + alt + drag*

Clips verwijderen:

- Lift (verwijderen + gap achterlaten): *delete*
- Extract (verwijderen + opvullen met volgende clips): *alt + backspace*
- Razor Tool (clips op 1 track splitsen): *c* key of *klik met tool*
- Razor Tool (clips op alle tracks splitsen): *shift + klik met tool*
- Ripple Tool (een clip inkorten/verlengen zonder in de volgende clips te knippen):
 - o *b* key (permanent)
 - o *ctrl + drag* (tijdelijk)
- Roll Tool (een clip inkorten/verlengen en de opeenvolgende clip mee verlengen/verkorten)
 - o *n* key

Gelinkte clips bewerken:

- Linked Selection uitschakelen d.m.v. knop links
- *alt + click* op clips (tijdelijk)

Program Monitor

visuele uitvoer van de sequentie die geladen is in de timeline (*SHIFT + 4*)

Tools

- Frame maximaliseren/minimaliseren: ~ (*tilde*)
- Workspace organiseren

J/K/L

J = achterwaarts afspelen

K = pauzeren

L = normaal afspelen

J + K = achterwaarts afspelen in slow-motion

K + L = normaal afspelen in slow-motion