

## Hoe gaat Studio 100 om met storyboards in pre-productie?

Om deze vraag te beantwoorden heb ik een E-Mail gesprek gehad met een regisseur van Studio 100 Gert-Jan Booy. Hij is degene die verantwoordelijk is voor de serie 'gamekeepers', daar kwam het volgende uit:

- Hoe bereidt Studio 100 opnames voor? Welke technieken gebruiken jullie daarbij? Maak je gebruik van storyboarding? Zo ja, maak je gebruik van speciale storyboarding software (bv. FrameForge)?

"Voorbereiding: er is geen standaard "Studio 100" voorbereiding, dat verschilt per regisseur.

Binnen ons systeem moet er zeer snel gewerkt worden, om de kosten laag te houden. Een afl. van 25 minuten dient in 4,5 dagen gedraaid te worden. Ook voor voorbereiding is er weinig tijd, formeel heb je daar een dag of 3 per aflevering voor. In de praktijk soms slechts 2 dagen. Dus storyboards maken duurt te lang. Dat doe ik enkel voor technisch gecompliceerde scenes, zoals in de green key studio.

Het programma "Storyboarder" heb ik wel eens geprobeerd daarvoor, maar dat duurt ook te lang aan de voorkant om in de praktijk te kunnen gebruiken. Dus ik teken het gewoon met mijn vulpotlood.

Wel gebruik ik vrijwel altijd het programma "Shot Designer" van "Hollywood Cameraworks". Hier heb ik al de vaste sets als plattegrond in ingevoerd. Hiermee genereer ik snel plattegrondjes met mis en scene en cameraposities en -bewegingen."

- Heb je nog andere ideeën hoe volumetric video gebruikt zou kunnen worden in tv- en/of filmproducties van Studio 100?

"Volumetric zou binnen Studio 100 geschikt zijn voor (delen van) muziekvideo's, clips dus. Binnen Gamekeepers voor "materialisatie" van personages, voor delen van (locatie) actiescènes en vooral in combi met virtuele omgevingen zoals Unreal Engine. Voor uitgebreide toepassing is het nog even wachten op fijnere resolutie van de 4DR avatars."

- Wat zijn moeilijke scenes om op te nemen in een "normale" productie en zijn daarom juist geschikt om op te nemen in een volumetric studio (bv. veel mensen, moeilijke angles)

""Moeilijke" situaties die met 4DR opgelost kunnen worden: spectaculaire acties van personages in ruime shots. Zoals hoog springen, op gevaarlijke plekken zijn (ergens hoog ofzo), alles met actie in combi met camerabewegingen (in virtuele omgeving).

En inderdaad het multipliceren van personages om grote groepen te creëren. "

**Conclusie:** Gert-Jan Booy wilt het liefst zo snel mogelijk te kunnen starten met filmen omdat er heel weinig tijd is om een aflevering op te nemen. Hij zegt dat het niet voor elke scene noodzakelijk is om een volledig storyboard te maken enkel voor de gecompliceerde. Hij verteld dat hij het fijn vindt als je eenmalig een template kunt maken van een set zodat deze steeds hergebruikt kan worden om tijd te besparen. Ook zegt hij dat de kwaliteit van volumetric nog niet goed genoeg is om uitgebreid toe te passen. Waar bij Gert-Jan de mogelijkheden liggen zijn in scenes waar het

gevaarlijk is om in het echt te filmen of om bijvoorbeeld het personage op verschillende plekken tegelijkertijd van verschillende kijkhoeken te laten zien.