

Alles wat je wilde weten over het maken van een video met [STORYDEPARTMENT \(&FRIENDS\)](#)



Stap 1

Je krijgt uitleg over het doel van de video. We verkennen samen de mogelijkheden: is er een verhaal, zijn er mensen die willen meedoen, kunnen we op locatie filmen. Jij checkt bij je organisatie of de beslissers ook toestemming geven. Zeggen jullie allemaal ja, dan gaan we naar stap 2.

Stap 2

Ik houd een voorgesprek met mensen die meedoen, of mensen die mij informatie kunnen geven voor het script. Dit kan live, via Zoom of per telefoon.

Stap 3

Het verslag van het voorgesprek heet met een chic woord debriefing: je krijgt 'm te lezen en kijkt of de informatie klopt. Op basis hiervan maak ik een script, dit bespreek ik met de opdrachtgever. We bespreken of er bijvoorbeeld veiligheids-/ kleding- of andere voorschriften zijn om mee rekening te houden bij het filmen.

Stap 4

Praktisch overleg: wanneer zullen we komen filmen, welke plekken zijn geschikt voor een interview. We prikken een datum en regelen dat er tijdens de filmdag iemand is als aanspreekpunt (vanuit jullie). Iedereen die meedoet krijgt een tijdschema zodat hij weet wanneer hij verwacht wordt. Dit heet met een chic woord: callsheet.

Stap 5

Filmdag! We gaan aan de slag volgens draaiboek. We beginnen vroeg, bouwen een setje op voor interviews – die we meestal als eerste filmen. Daarna filmen we op diverse plekken in en om het gebouw nog wat extra scènes met handelingen en dergelijke. Een videodraaidag duurt meestal bijna een hele werkdag. We verwacht dat er tijdens de filmdag iemand beschikbaar is als contactpersoon. Mensen die niet in beeld willen kunnen dit aangeven, daar houden we rekening mee.

Stap 6

Iedereen die in beeld komt, tekent een formulier dat we het beeld mogen gebruiken. Deze formulieren zijn voor de opdrachtgever en worden daar opgeslagen.

Stap 7

Jullie krijgen de gemonteerde video te zien en kunnen feedback geven. Mochten er bezwaren zijn, dan komen we samen tot een oplossing.

Stap 8

De video is klaar. **Champagne!**