

EN ACTIE!

Hoe maak je een digitaal (erfgoed)filmpje?

Met een filmpje promotie maken voor een activiteit, een erfgoedobject in de kijker zetten of een oud filmfragment in een nieuw digitaal jasje gieten: klinkt leuk. Maar... hoe begin je eraan? In dit artikel overlopen we hoe je eenvoudig een verhaal kan ontwikkelen, welke materialen en welke toepassingen je kan gebruiken om te filmen en hoe je filmpjes kan publiceren op het internet.

Platformen zoals YouTube zijn razend populair bij jongeren tussen 18 en 34 jaar en genereren elke dag voor miljarden uren aan weergaven. Filmpjes over erfgoed zijn er echter nog zeldzaam. Nochtans is filmpjes maken en publiceren tegenwoordig helemaal niet zo moeilijk meer. Want zeg nu zelf, als die snotneuzen dat kunnen...

In het voorjaar van 2018 organiseerden de partners van Erfgoed in de Praktijk een starterscursus waarin de deelnemers leerden welke mogelijkheden er zijn om zelf de eerste stappen te zetten om een filmpje te maken. Dit artikel is een neerslag van de inhoud van deze cursus die ook werd aangevuld met de vele tips en adviezen die we meekregen van de deelnemers.



In april 2005 werd met 'Me at the zoo' de eerste video ooit op YouTube geplaatst. Tien jaar later is het platform razend populair bij jongeren.

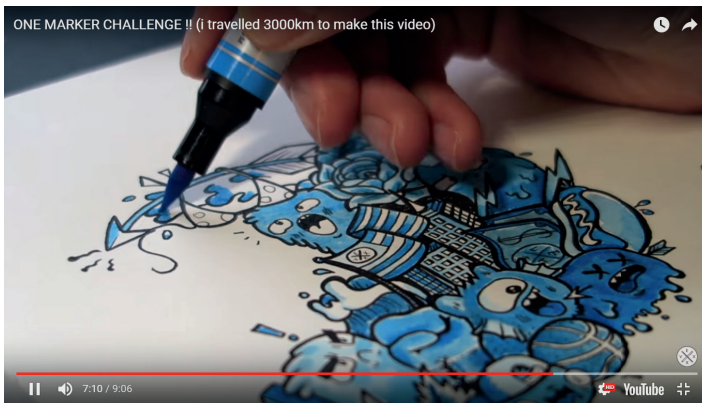
DREMPELS

Wanneer we een kijkje nemen op YouTube, merken we dat lokale geschiedenis of lokaal erfgoed niet veel aandacht krijgen. De gebruikers en producenten op het platform zijn doorgaans jongeren, terwijl lokale erfgoedverenigingen voornamelijk bestaan uit zestigplussers die niet zijn opgegroeid in de digitale cultuur. Omdat filmen vroeger een tijdrovende, technische en dure aangelegenheid was, bestaan er nog altijd een aantal misvattingen over.

Ja, je kan veel tijd investeren in het maken van een film, hem technisch hoogstaand maken of er veel geld voor betalen als je hem laat maken. Maar tegenwoordig kan je zelf met je smartphone heel goedkope en kwalitatieve beelden maken en is er heel wat gratis materiaal beschikbaar op het internet. Ook montagesoftware werd steeds toegankelijker en gebruiksvriendelijker en via de digitale snelweg kan je het resultaat bovendien heel snel en eenvoudig verspreiden over heel de wereld.

In wat volgt, willen we niet één manier tonen om een filmpje te maken. Integendeel, we willen net aantonen dat filmpjes maken heel eenvoudig kan en op heel veel verschillende manieren. Veel mensen die starten met filmen, spiegelen zich aan Hollywoodproducties of afgeborstelde tv-opnames. Die zijn een prima inspiratiebron, maar als vereniging met weinig middelen kan je daar wellicht alleen van dromen.

Wat je ook in het achterhoofd moet houden is dat filmpjes maken een leerproces is, je doet dat niet perfect van vandaag op morgen. Iedereen kan woorden op een papier schrijven, maar daarom ben je nog geen schrijver. Of iedereen kan wel met verf kliefen op een doek, maar dat maakt je nog geen schilder. Geef jezelf dus de tijd om nieuwe dingen bij te leren!



De negentienjarige Vince Okerman haalde dit jaar nog de media met het maken van video's waarin hij aan het tekenen is. Eén zo'n filmpje bracht hem al 2.800 euro op.¹

LEESTIPS!



Via-dia stories. Aan de slag met digitale verhalen

Vormingplus regio Antwerpen ontwikkelde een werkboek in het project 'Via-stories/dia-stories'. Dat is een project waarin bewoners een digitaal verhaal maakten over hun buurt. Ze definiëren een digitaal verhaal als een korte multimedia-montage waarbij beeld, geluid en gesproken tekst worden gebruikt om een boodschap over te brengen, vertrekkende vanuit het standpunt van de verteller(s) en met een duur van 2 à 4 minuten. In deze brochure willen ze de methode meegeven aan groepen, verenigingen en organisaties die op een gelijkaardige manier aan de slag willen gaan.

<http://www.via-dia.be/wp-content/uploads/2013/03/Via-dia-Stories1.pdf>



Vertel je eigen verhaal met digital stories. Praktijk voor het maken van een digitaal verhaal

Deze praktijkfiche van Mediawijs, Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid, geeft een algemeen overzicht van de praktijk *digital storytelling*, met tips over het gebruik binnen onderwijs, jeugd- of volwassenenwerk.

https://mediawijs.be/sites/default/files/wysiwyg/vertel_je_eigen_verhaal_met_digital_stories.pdf

STORYTELLING

De kunst van het verhalen vertellen kennen we tegenwoordig onder de hippe term *storytelling*. Passen we dit toe in een digitale context dan heet het *digital storytelling*, of hoe je digitale toepassingen kan inschakelen om je verhaal te vertellen. Of het nu gaat om bijvoorbeeld een film, presentatie, artikel of boek: in al deze gevallen probeer je via een verhaal de aandacht van je toeschouwer of lezer vast te houden en je boodschap over te brengen. Er bestaat jammer genoeg geen magische formule om dit voor elkaar te krijgen, al zullen consultants je dat graag doen geloven.

Omdat kapstukken toch ook handig kunnen zijn, geef ik er een aantal mee. Een voor de hand liggende tip is op zoek te gaan naar voorbeelden en ze te imiteren. Als je bijvoorbeeld een reportage wil maken, kijk dan eerst eens naar een aantal goede reportages en bedenk welke elementen deze juist zo goed maken. Als je lezers wil informeren, is het goed om de zogenaamde topische vragen (de vijf W's; wie – wat – waar – waarom – wanneer) in je achterhoofd te houden: zorg dat je kijker op het einde van het filmpje een antwoord heeft op deze vragen. Iedereen wéét bijvoorbeeld dat een goede tekst is opgebouwd uit een titel, inleiding, midden en slot, maar je wil geen cent geven aan iedereen die het vergeet als hij/zij aan het schrijven is. Een heldere structuur loodst je publiek eenvoudig door je verhaal, of dit nu via tekst, beeld of live is.

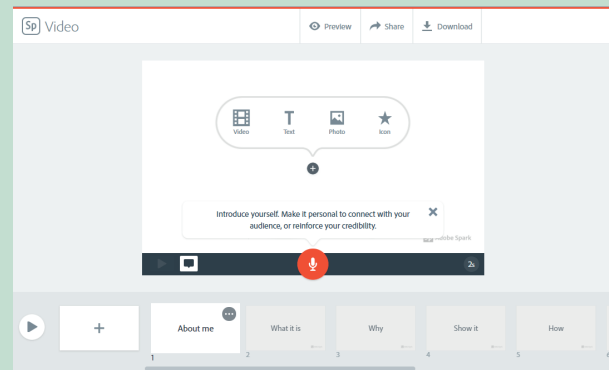
Die hele structuur hangt natuurlijk ook af van het opzet van je project. Welk soort verhaal wil je vertellen? Wordt het een promotiefilmpje of een verslag? Wil je mensen informeren of net animeren? Ga je een oud filmpje voorzien van commentaar? Dit zijn slechts enkele van de mogelijkheden, maar het is meteen duidelijk dat ze elk een eigen aanpak vragen om hun boodschap duidelijk te maken.

Een van de deelnemers wees ons op een bestaande online cursus van Peter Perceval met tips and tricks om een goed verhaal op te bouwen (<http://inspiringspeech.be/>). Het gaat hier voornamelijk om spreken, maar er wordt ook de raad gegeven om dit zo te doen dat de toehoorder het zich volledig visueel kan voorstellen. Zo bekom je meteen een bruikbaar verhaal als basis voor je filmpje. In dezelfde lijn vond ik het boek *To the point* presenteren van Edouard Gruwez met bijhorend stap-

penplan best wel interessant om je inhoud goed te modelleren naar een verhaal. En niet te vergeten: in 2015 organiseerden we met Erfgoed in de Praktijk reeds een cursus rond digital storytelling onder de titel *Ga digitaal met je (erfgoed)verhaal*. Het samenvattend artikel van lesgever Johan Vencken kan je nog steeds downloaden op onze website: https://www.heemkunde-vlaanderen.be/images/Bladwijzer_14_augustus_2015_digitaalverhaal.pdf

TIP!

Montagesoftware reikt je vaak ook voorbeelden aan waarvan je het stramien kan volgen om je eigen verhaal te vertellen. Adobe Spark (<https://spark.adobe.com/>) heeft verschillende eenvoudige templates beschikbaar die zijn opgebouwd rond vragen. Een voorbeeld daarvan is het *show-and-tell*-sjabloon hieronder, dat bestaat uit zeven slides en bijhorende vragen. Als je deze allemaal beantwoord heb je meteen een gestructureerd verhaal dat je kan presenteren aan je publiek!



1. *About me*: stel jezelf voor. Geef het een persoonlijke toets om verbinding te maken met je kijker en je betrouwbaarheid te verhogen.
2. *What it is*: toon je project en datgene wat je wil voorstellen. Licht de interessantste kenmerken toe.
3. *Why*: vertel waarom je ermee bezig bent of waarom je het wil delen. Waarom ben je erdoor gepassioneerd?
4. *Show it*: vertel waarom het speciaal is of toon hoe het de wereld beter maakt.
5. *How*: hoe ben je op het idee gekomen?
6. *Why I'm sharing it*: waarom vertel je dit? Vertel wat de relevantie is voor je kijker.
7. *Call to action*: wat wil je dat je kijker doet? Lid worden van je vereniging? Helpen met een project? Een boek kopen?

Hoe je het dus draait of keert, een goed en overtuigend verhaal met een duidelijke kernboodschap moet steeds de basis zijn van je filmproject. Als dat niet het geval is, maakt het niet veel uit hoeveel energie je steekt in de afwerking van je project, want het zal wellicht toch zijn doel voorbij schieten. Wanneer je werkt aan je verhaal of scenario, hou je best het devies *keep it short and simple* in het achterhoofd. Er zijn ook andere gelijkaardige varianten zoals *less is more* of het schrijversadvies *kill your darlings* (schrijven is schrappen), maar allemaal hebben ze ongeveer dezelfde boodschap: hoe eenvoudiger je het houdt, hoe duidelijker het verhaal zal zijn.

Waarom dat zo is, wordt duidelijk als je een beetje begrijpt hoe ons geheugen functioneert. Ons geheugen wordt tegenwoordig ingedeeld in drie delen: het sensorisch geheugen, het werkgeheugen en het langetermijngeheugen.² Met het sensorisch geheugen bedoelen we onze zintuigen die voortdurend een enorme stroom aan informatie verwerken, maar deze slechts voor een zeer korte tijd kunnen 'onthouden'. Aan het andere uiteinde bevindt zich het langetermijngeheugen, dat veel minder informatie kan opslaan, maar wel voor langere tijd. Het werkgeheugen koppelt ondertussen een deel van de nieuw binnengekomen informatie met informatie uit het langetermijngeheugen.

Wat mensen precies onthouden van een ervaring of boodschap heb je nooit volledig in de hand, maar als je verhaal coherentie mist wanneer het verwerkt wordt door het werkgeheugen of geen aansluiting vindt bij eerdere ervaringen, dan is de kans klein dat het in het langetermijngeheugen terecht zal komen. Denk dus eerst goed na over de kernboodschap die je wil overbrengen, werk die goed uit en denk pas daarna aan de concrete uitvoering ervan.

VAN SCENARIO NAAR STORYBOARD

Het scenario is een beschrijving van wat je toeschouwer te zien zal krijgen. Centraal in het verhaal staat zoals gezegd je kernboodschap. Daar rond moet je dan een verhaal ontwikkelen. Hoe? 'Gewoon doen', gaf regisseur Jan Verheyen mee in een krantenartikel. 'Het leuke aan film is dat er niet echt regels zijn. En als er al regels zijn, moet je je er niks van aantrekken. Een goed verhaal is een goed verhaal. [...] Over de techniek van het schrijven zelf wordt veel koude kak verkondigd. Je bent niet ver-

plicht om het hele scenario uit te schrijven. Begin gewoon met een *treatment*, een samenvatting van het verhaal. Waar je begint, waar je wil uitkomen en hoe je daar geraakt. Vijf à tien pagina's is goed genoeg.'

Wel, we zouden het zelf niet beter kunnen zeggen. Staar je als beginner niet blind op allerlei formele vereisten. Je scenario moet vooral een praktisch hulpmiddel zijn om je gedachten te ordenen, zodat je een logisch en coherent verhaal kan ontwikkelen. Hoe lang je scenario moet zijn, hangt af van de lengte van je film(pje). Voor een kort reclamefilm-pje van pakweg een halve minuut, is een scenario misschien zelfs overbodig. Als je moet samenwerken met anderen, dan komt een scenario wel van pas, zodat zij ook jouw gedachtegang kunnen volgen. Wil je toch wat laagdrempelige richtlijnen over het schrijven van een scenario, dan kan je misschien hier eens een kijkje nemen: <https://nl.wikihow.com/Een-filmscript-schrijven>.

Om een visuele voorstelling te maken van je scenario, kan je een storyboard maken. Door te tekenen, een collage te maken of wat te schetsen op de computer, kan je aan je verhaal al een concrete visuele invulling geven. Hierdoor krijgt je verhaal nog meer vorm en diegenen waarmee je samenwerkt ook een beeld van waar je naartoe wil.

TIP!

Voelt het schrijven van een verhaal of scenario toch wat onwennig? In je gemeente of in je omgeving zijn er ongetwijfeld personen die er meer ervaring mee hebben en die je graag vooruit helpen. Klop eens aan bij een lokale toneelvereniging of misschien ken je wel iemand die in de televisiewereld werkt. En wie weet... Misschien zijn de acteurs van de toneelvereniging later ook nog bereid om te figureren in je project!

BEELDMATERIAAL VINDEN

Denk je bij het maken van een film-pje ook meteen aan lange draaidagen, gezeul met een camera en ander materiaal en ingewikkeld technisch gedoe? Door je eigen beeldmateriaal te maken, zorg je voor een persoonlijke touch en kan je de beelden beter afstemmen op je doelgroep en je eigen wensen. Toch hoeft je niet per se zelf aan het filmen te slaan om een film-pje te maken: je kan dat ook per-

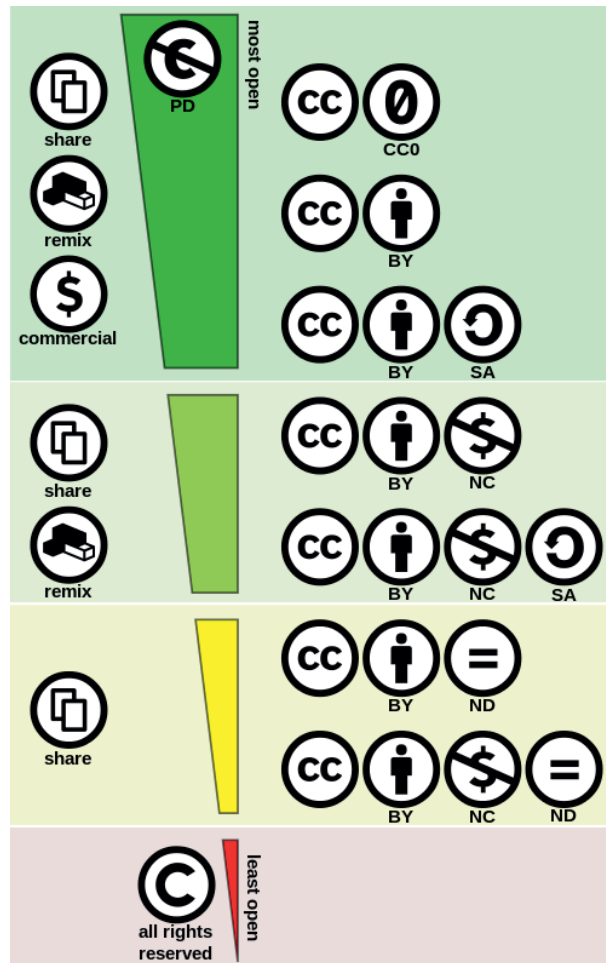
fect van achter je computer door het gebruik van rechtenvrij beeldmateriaal, door het maken van animaties of door stockbeelden te kopen. Aan jou om telkens de afweging te maken wat de beste aanpak voor jouw filmproject is. Hoeveel tijd en geld heb je beschikbaar?

Uiteraard mag je niet zomaar lukraak foto's en filmpjes van het internet downloaden, het meeste materiaal is auteursrechtelijk beschermd. Wees hiermee voorzichtig, zeker als je jouw filmpje later online wil gaan publiceren. Wanneer je niet wil betalen voor beelden, moet je op zoek gaan naar materiaal dat behoort tot het publieke domein onder een CC0-licentie. Er zijn verschillende websites die dergelijk materiaal (foto's en video's) aanbieden, bijvoorbeeld:

- Wikimedia commons: <https://commons.wikimedia.org>
- Pixabay: www.pixabay.com
- Morguefile: www.morguefile.com

Op websites zoals www.flickr.com kan je ook filteren op afbeeldingen die commercieel mogen hergebruikt worden. Voor geluidsfragmenten gelden overigens dezelfde voorwaarden, je mag niet zomaar mp3-tjes op YouTube gaan downloaden om te gebruiken in je montage. YouTube heeft een speciale pagina met muziek die je rechtenvrij kan hergebruiken: <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>.

Er zijn ook verschillende websites waar je beelden tegen betaling kan aankopen. Enkele voorbeelden zijn Shutterstock (www.shutterstock.com), Adobe Stock (<https://stock.adobe.com>) of Getty Images (www.gettyimages.be). De kwaliteit van dit materiaal is hoog, maar dat betaal je ook. Voor een fragmentje van pakweg een halve minuut, ben je al snel zestig euro kwijt.



Bovenstaande grafiek geeft het spectrum van de creative commons-licenties weer tussen publiek domein (boven) en 'alle rechten voorbehouden' (onder). <https://creativecommons.org/>

DIGITALISEREN VAN OUDE FILMS

Het is natuurlijk ook mogelijk dat je in je collectie nog over oude opnames beschikt op verouderde dragers zoals super 8 of VHS. Deze kan je digitaliseren om te hergebruiken in een nieuw project. Dit klinkt erg technisch of ingewikkeld, maar je kan deze tegenwoordig bijvoorbeeld bij Hema laten digitaliseren voor prijzen vanaf 22 euro. (Erfgoed) professionals of videografen zullen hier misschien de wenkbrauwen bij fronsen en kwaliteitseisen naar voren schuiven. Maar met digitaliseren is het zoals met het bewaren van objecten: het kan altijd beter en professioneler. Voor kleine verenigingen of particulieren is dit echter niet altijd haalbaar, tenzij ze kunnen aankloppen bij de gemeente of erfgoedcel voor financiering.

We hebben in Vlaanderen met Packed (www.packed.be) een expertisecentrum dat inhoudelijke ondersteuning biedt bij het produceren, delen en bewaren van digitale culturele content. Via de cul-

turelerfgoedstandaardentoolbox (CEST – www.projectcest.be) wil Packed je richtlijnen en hulpmiddelen aanreiken om zelf aan de slag te gaan. Je vindt er bijvoorbeeld een gevalstudie uit Oostende over de technische aspecten van het digitaliseren van 8mm films (https://www.projectcest.be/wiki/Publicatie:De_digitalisering_van_8mm_films) en een uitgebreide richtlijn over het digitaliseren van video-opnames (https://www.projectcest.be/wiki/Richtlijn:Video_digitaliseren). Wil je de lat dus hoger leggen, lees deze stukken dan zeker eens na en aarzel ook niet om contact op te nemen met Packed als je met vragen blijft zitten.

TIP!

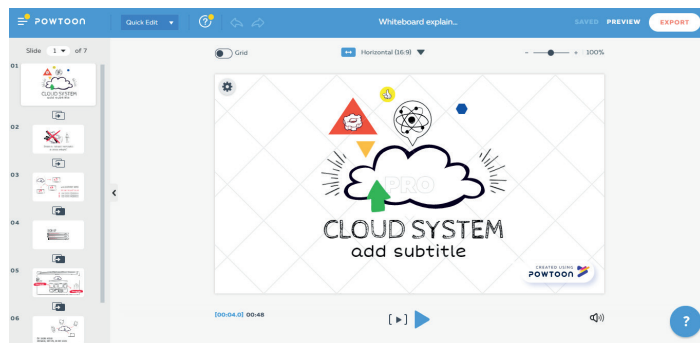
Voorzie een oud filmpje van gesproken commentaar van ondertitels waarin je beschrijft wat er te zien is en wat daar opvallend aan is. Een voorbeeld vind je in dit filmpje over de intrede van Sinterklaas in Oosterhout in 1931: <https://www.youtube.com/watch?v=sST0hqpMUfs>.

HOE MAAK JE ONDERTITELS?

Ondertitels zijn een eenvoudige manier om je video toegankelijk te maken. Er zijn verschillende manieren om ze aan te brengen. Je kan bijvoorbeeld werken met een .srt-bestand dat je maakt in de kladblok op je computer, met de website www.captiongenerator.com of rechtstreeks in YouTube. Hoe je dat doet, zie je op deze pagina: <https://www.kuleuven.be/onderwijs/onderwijsbeleid/limel/helpplatform/video-verspreiden>.

ANIMATIES EN STOP MOTION

Er bestaan ook websites waar je eenvoudig animaties (cartoons) kan maken, zoals PowToon (www.powtoon.com). Deze animaties zijn bijvoorbeeld zeer goed geschikt voor het aankondigen, uitleggen of demonstreren van diensten, methodes of producten. Het maken ervan is niet moeilijker dan het maken van een powerpointpresentatie en met een simpele druk op de knop kan je jouw animatie meteen publiceren op YouTube of Facebook.



Powtoon is een platform om eenvoudig animaties te maken.

Op de website van Powtoon vind je bovendien veel tips om een goede webvideo te maken. Wist je bijvoorbeeld dat je filmpjes op het internet best zo kort mogelijk houdt? Powtoon raadt aan om je verhaal te vertellen binnen de 90 seconden en al in de eerste 10 seconden duidelijk te maken waarom de video interessant is voor de kijker.

Een andere manier om filmpjes te maken die zich situeert op het grensgebied tussen animatie en film is de techniek van *stop motion*. Het komt erop neer dat je frame per frame een foto maakt, die je dan nadien aan elkaar monteert om de beweging te creëren of andere speciale effecten. Bekende voorbeelden zijn verschillende films van regisseur Tim Burton zoals *The nightmare before christmas* en *Corps Bride*, maar bijvoorbeeld ook de vele filmpjes die gemaakt werden met Lego. Kijk maar eens naar deze versie van Napoleons veldtocht naar Rusland: <https://www.youtube.com/watch?v=4tsECG64W7g>.

Geïnspireerd door twee projecten van The National Archives (UK), waarin jongeren enkele mooie animatiefilmpjes maakten op basis van archiefdocumenten, organiseerde FARO in het Liberaal Archief eerder dit jaar ook een workshop over stop-motion met archiefdocumenten. Hier vind je een voorbeeld over de Slag aan de Somme: <https://faro.be/blogs/bart-de-nil/verhalen-over-de-somme-archiefeducatie-op-zijn-best>. Hoe ze de workshop aanpakten, kan je zien in een fotoreportage op Flickr (<https://www.flickr.com/photos/faronet/sets/72157693225226895/>).

Je kan stop motion met een gewone camera maken, maar er bestaan ook speciale apps voor je smartphone die je daarbij kunnen helpen. Een voorbeeld voor Android is Picpac, op een Apple kan het bijvoorbeeld met iMotion.



Stopmotion met archiefdocumenten, 8 februari 2018 in het Liberaal Archief, Gent. © FARO

ZELF FILMEN

TOVEREN MET EEN GREEN SCREEN

Een van de deelnemers van onze vorming wilde zelf aan de slag met een *green screen*. We hadden daar zelf nog niet over nagedacht, maar vonden het wel een prikkelende gedachte. Toevallig kwamen we enkele maanden later terecht in een korte kennismakingsworkshop van Linc vzw rond deze techniek. Deze organisatie had in 2017 een project ontwikkeld om tijdens de Jeugdboekenmaand in bibliotheken te gaan experimenteren met een *green screen*-pakket. De actie was zo populair dat ze het hele pakket met handleiding en demomateriaal nu gratis ontlend aan andere organisaties die ermee aan de slag willen. Meer informatie vind je op <https://www.linc-vzw.be/nieuws/alles-om-zelf-een-green-screen-activiteitte-organiseren>.

Ga je zelf aan de slag met filmen dan zijn er een aantal zaken waar je als beginner op kan letten. Bij Mediawijs ontwikkelde men daarvoor zelfs een interactieve video, waarin regisseur Stijn Coninx, monteur Philippe Ravoet en cameraman Danny Elsen aan het woord worden gelaten om in het kort de geheimen over hun beroep uit de doeken te doen (<https://mediawijs.be/tools/beeldtaal-interactieve-video-onderwijs>). Ze vertellen je in een kwartier alles wat je moet weten over kadraging, perspectief, licht en kleur, montage en geluid en muziek. De video is oorspronkelijk ontwikkeld voor leerkrachten die beeldtaal willen gebruiken in hun klas, maar het uitgangspunt is natuurlijk om mensen met weinig tijd en ervaring de basisbeginselen van het filmen bij te brengen.

Als er meerdere personen betrokken zijn bij je filmproject, dan is het zeker handig om een draaiboek op te stellen waarin je vermeldt wie – waar – wanneer moet zo zijn, zodat de opnames vlot en efficiënt kunnen verlopen. Op het moment dat je van start gaat met filmen, zal misschien ook blijken dat je idee, scenario of storyboard toch niet praktisch haalbaar is. Pas deze indien nodig aan aan de realiteit.



Voor de sessie bij Herita in Antwerpen maakte Jan Cassimon, voorzitter van KFKM Filmclub Mechelen een compilatiefilm over erfgoedonderwerpen in Mechelen. Je vind het filmpje nog terug via deze link https://www.youtube.com/watch?v=_OpymDb-27Jo.

MATERIAAL

Welk materiaal je ervoor nodig hebt, hangt helemaal af van je eigen wensen en behoeften. Je kan er zover in gaan als je wilt. In principe heb je genoeg aan een smartphone met camera om van start te gaan. iPhones of iPads staan erom bekend dat ze mooie en scherpe beelden maken, maar eveneens om hun iets duurdere prijskaartje. Er bestaan zelfs speciale lenzen die je op je smartphone of tablet kan plaatsen.



Regisseur Steven Soderbergh filmde 'Unsane' volledig met de Iphone. http://www.standaard.be/cnt/dmf20180202_03335419
Door nicolas genin from Paris, France - Cropped version from a photo posted on Flickr as 66ème Festival de Venise (Mostra), CC BY-SA 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8902054>.

Je kan ook overwegen om een afzonderlijke camera te kopen, je vindt al modellen vanaf 200 euro. De prijzen voor camera's kunnen ver oplopen: amateurcinemasten vertelden tijdens de cursus dat ze gebruik maakten van camera's van enkele duizenden euro's. Alles hangt ervan af waarvoor je het toestel wil gebruiken en hoe vaak je dat zal doen. Dat zijn afwegingen die je zelf moet maken. Als je de komende jaren verschillende films wil maken en je wil dat zo goed mogelijk doen, dan kan je bijvoorbeeld een duurdere aankoop overwegen.

We kregen ook de tip dat een GoPro-camera een handig en budgetvriendelijke optie zou zijn om mooie beelden mee te maken. Een GoPro is een stevige multifunctionele camera die bestand is tegen extreme omstandigheden op het gebied van beweging, weer en water. Je vindt hiervan al modellen vanaf 200 euro. Ze zijn in eerste instantie bedoeld om actie in beeld te brengen, en je kan ze dus ook handenvrij bedienen. Maar je kan er niet mee inzoomen en de geluidskwaliteit zou ook niet altijd even goed zijn.

TIP!

Bij Heemkunde Vlaanderen gingen enkele collega's zelf aan de slag met het maken van een tutorial over het plooiën van een zuurvrije archiefdoos. Ze gebruikten daarvoor een smartphone, statief en de montagesoftware Filmora van Wondershare. Tijdens het filmen stootten ze op volgende aandachtspunten die we graag meegeven:



- Zorg dat je camera recht staat
- Zorg dat er geen storende elementen in beeld staan op de achtergrond
- Denk aan de juiste lichtinval of zorg voor extra belichting
- Kies het juiste perspectief om handelingen goed in beeld te brengen
- Bekijk hier het resultaat: <https://www.youtube.com/watch?v=RIQijudTA7Y>

Het aanschaffen van een statief is zeker een meerwaarde als je filmt en bovendien niet zo duur. Je krijgt zo meteen veel meer stabiliteit en rust in de beelden die je maakt. Je vindt er al voor zo'n 50 euro. Als je binnen filmt kan je ook voor extra belichting zorgen: zo'n set vind je al vanaf 200 euro. Welk toestel je ook gebruikt, videobeelden nemen behoorlijk wat geheugenruimte in beslag, waardoor de aanschaf van extra geheugenkaarten geen overbodige luxe is!

MONTAGESOFTWARE

Verschillende mensen zetten hun eerste stappen in videobewerking met het gratis programma Windows Movie Maker, dat vroeger gratis werd geleverd bij computers waarop het Windows besturingssysteem was geïnstalleerd. Sinds vorig jaar wordt deze toepassing niet meer ondersteund en is men bij Microsoft overgestapt naar de app Microsoft Foto's, die ook de mogelijkheid bevat om video's te maken en te bewerken met muziek, tekst, beweging, filters en 3D-effecten. Ook concurrent Google heeft met Google Foto's een app waarmee

je eenvoudig en zelfs automatisch foto's en beelden kan samenvoegen tot een filmpje of animatie. Wist je trouwens dat je een Powerpointpresentatie ook kan opslaan als videobestand?



Voor je van start kan gaan met monteren van zelfgemaakt materiaal, moet je het eerst overzetten van je smartphone naar je computer. Dat kan je met een eenvoudige micro-usb-kabel zoals hier is afgebeeld. <https://www.seniorweb.nl/tip/tip-foto-android-smartphone-overzetten-naar-pc>

Tijdens de vorming overliepen we nog een aantal andere voorbeelden van montagesoftware en toonden we van enkele hoe je ze kan gebruiken. Welk programma je best gebruikt hangt veel af van je persoonlijke voorkeur en ook van het besturingsprogramma waarop je werkt. Er bestaat zeer uitgebreide software waar je bijna alles mee kan, zoals Adobe Premiere Elements, Final Cut pro of Sony Vegas, maar dan moet je wel de tijd hebben om het te leren. Wie zich daaraan wil wagen, verwijzen we graag door naar de talrijke online instructiefilmpjes en tutorials over deze programma's.

Op zoek naar gratis programma's die je kan gebruiken? Neem dan eens een kijkje op deze pagina en oordeel zelf! <https://www.lifewire.com/best-free-video-editing-software-programs-4128924>

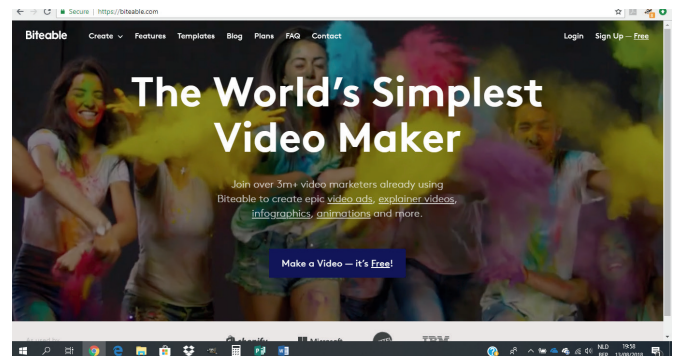
TIP!

Tijdens de vorming kregen we ook de vraag welke opties er zijn om videobestanden uit te wisselen met anderen, bijvoorbeeld om hen een preview te laten zien. Voor het delen van grote bestanden zijn er verschillende mogelijkheden. Je kan het verzenden: dan is Wetransfer (www.wetransfer.com) wellicht het bekendst. Het heeft echter een limiet van 2 GB. Concurrent DropSend (www.dropsend.com) richt zich expliciet op uitwisselen van video en kan bestanden verzenden tot 8 GB.

Je kan de bestanden ook delen via bijvoorbeeld Google Drive of Dropbox. Bij Google Drive mag de bestandsgrootte zelfs oplopen tot 5 TB. Een andere mogelijkheid is het uploaden van de video op YouTube, bijvoorbeeld op de Google-account van je vereniging, en het filmpje privé laten staan zodat alleen de bestuursleden het kunnen zien. Hoe je dat doet lees je hier: <https://www.seniorweb.nl/tip/tip-youtube-video-alleen-met-bekenden-delen>

Het is een evolutie dat steeds meer software ook in een browserversie wordt aangeboden. Het grote voordeel is dat je dan niet langer afhankelijk bent van één specifiek toestel om op te werken, maar dat je in principe vanop elke computer kan verder werken. Zo zijn er de afgelopen jaren verschillende websites ontstaan die een basis videobewerker aanbieden, die zeer geschikt is om snel een filmpje in elkaar te boksen. Vaak bieden ze ook stockmateriaal aan, al dan niet tegen betaling. We bespraken in onze vorming Adobe Spark, Biteable en Renderforest.

In het digitale wereldje gaan de ontwikkelingen echter snel. Toen we in het voorjaar van 2018 onze cursus gaven, was Biteable (www.biteable.com) nog een relatief goedkoop alternatief omdat je met \$10 per maand toegang had tot een mooi archief aan stockbeelden en animaties. Op het moment dat we dit artikel schreven, was de prijs echter al verdrievoudigd tot zo'n \$30 per jaar. Gelukkig kan je de voorbereiding desnoods op een gratis abonnement maken, en het betalende abonnement na een maand opnieuw annuleren nadat je de video gedownload hebt.



Adobe Spark (<https://spark.adobe.com>) mikt met digital storytelling op meer dan video alleen. Je kan er bijvoorbeeld ook snel banners, affiches of websites ontwerpen. Je kan zelf beeldmateriaal toevoegen. Dit kan zowel materiaal zijn dat je zelf hebt gemaakt, gratis online beschikbaar is of stockbeelden van Adobe. De editor heeft natuurlijk zijn beperkingen. Zo kan je het lettertype of de overgangen van de beelden niet zelf kiezen, waardoor alle filmpjes dezelfde stijl hebben. Spark is er echt op gericht om in een kort tijdsbestek een filmpje te maken. Is je project complexer dan dat, dan zal je wellicht naar Adobe Premiere Elements moeten gaan.

Ook Renderforest (www.renderforest.com) zit in dezelfde lijn, al werk je daar meer op basis van vastgelegde sjablonen waar je de tekst, afbeeldingen en logo's wat kan aanpassen naar je eigen stijl om een verhaal te vertellen. Bij elk van de besproken voorbeelden zit een gratis variant, waar je dan wel een watermerk of reclame van de website moet bijnemen. Renderforest heeft als voordeel dat je kan betalen per export: heb je dus maar één filmpje nodig, dan hoeft je niet meteen een abonnement te nemen.

TIP!

Heb je al eens overwogen om een 3D ontwerp te maken van een historisch gebouw in je gemeente? Enkele jaren geleden organiseerden we met Heemkunde Vlaanderen al eens een cursus rond de 3D-ontwerpssoftware SketchUp. Het leuke is dat dergelijke software ook een optie heeft om te wandelen (of vliegen) doorheen je virtueel gecreëerde 3D wereld en daarvan een video-opname te maken. Je hebt dit wellicht al wel eens gezien wanneer een (binnenhuis)architect plannen laat zien aan een klant. Maar ook met erfgoedonderwerpen kan je er je voordeel mee doen. Op onderstaande website demonstreert Wiezenaar Rik Vermeir enkele van zijn realisaties: <http://erfgoed-in-3d.be/index.html>

VIDEO'S VERSPREIDEN

Is het maken van filmpjes in dit digitale tijdperk een pak eenvoudiger dan twintig jaar geleden, dan geldt dat ook voor het verspreiden ervan. Dankzij het internet zijn er verschillende manieren om je filmpje te delen met je publiek. Het verspreiden van dit soort beeldmateriaal wordt ook steeds belangrijker, denk maar aan nieuwe trends zoals Facebook Live.

Het bekendste platform is YouTube waar je als gebruiker gratis video's kan publiceren en bekijken. Het bestaat nog maar sinds 2005 en kent als medium onder jongeren een sterk toenemende populariteit. Zo bleek Digimeter 2018, een onderzoek dat het mediagebruik van de Vlaming in kaart brengt, dat YouTube in deze doelgroep populairder was geworden dan Facebook.



Een video of post maken

Een filmpje publiceren op YouTube kan in enkele klikken.

De standaardlengte van een YouTube-video is maximaal vijftien minuten. Maar wanneer je je Google-account verifieert kan je die duur fors optrekken tot twaalf uur beeldmateriaal of een bestandsgrootte van 128 GB. Hoe je dat doet lees je hier: https://support.google.com/youtube/answer/71673?hl=nl&ref_topic=2888648

Eenmaal je video op YouTube is geplaatst, kan je hem eenvoudig op verschillende kanalen delen: je kan hem bijvoorbeeld embedden op je website of delen op Facebook of Twitter. Je kan de video ook rechtstreeks op Facebook plaatsen, maar dan mag hij niet langer duren dan twee uur of niet groter zijn dan 4 GB.

Een ander bekend platform om video's op te plaatsen is Vimeo (www.vimeo.com). Qua functionaliteit is er voor de doorsnee gebruiker weinig verschil met YouTube. Het verschil tussen beide zit hem in het businessmodel: bij YouTube worden er inkomsten gegenereerd via reclame, terwijl dat bij Vimeo wordt gedaan met abonnementsformules.

BESLUIT

Dit artikel is niet meer dan een bondige inleiding op het fenomeen van digitale filmpjes, die door de opkomst van het internet en smartphones momenteel alomtegenwoordig zijn in onze maatschappij. Wie er zich in verdiept, begint aan een boeiende ontdekkingstocht in een wereld die nog volop in evolutie is en waar je veel plezier aan kan beleven.

We wezen er in het begin van het artikel al op dat heemkunde en lokaal erfgoed (nog) niet goed vertegenwoordigd zijn op platformen zoals YouTube. Zoals wel vaker het geval is bij nieuwe maatschappelijke trends, zijn het de jongeren die de beweging in gang moeten zetten. Ook nu zien we dat platformen zoals YouTube voornamelijk een jong publiek trekken, terwijl de oudere generaties nog blijven hangen in oude gewoontes zoals het traditionele televisiekijken.

In dat opzicht lijkt het dus eerder een kwestie van tijd voor het lokale erfgoed en de verenigingen die er mee bezig zijn, het medium van de digitale film een volwaardige plaats hebben gegeven in hun aanbod. Recent onderzoek toont immers nog steeds aan dat de Vlaming interesse toont in lokaal historisch onderzoek.³ Het aanpassingsproces zou voor erfgoedverenigingen bovendien niet al te moeilijk moeten verlopen, want hoewel er een technische aanpassing nodig is, is de budgettaire impact klein en begeven ze zich op voor heemkundigen bekend terrein: dat van het vertellen van verhalen.

Rob Bartholomees
Consulent Heemkunde Vlaanderen

¹ 'Jonge Vlaming is sensatie op YouTube: tekeningetje posten, en tot 2.800 euro vangen', *De Standaard*, 19 februari 2018.

² Edouard Gruwez, *To the point presenteren* (Tielt, 2014).

³ *Prisma, veld- en toekomstanalyse cultureel erfgoed*, <https://faro.be/blogs/pers/prisma-veld-en-toekomstanalyse-cultureel-erfgoed>.



Dit artikel verschijnt naar aanleiding van de cursus 'En actie! Hoe maak je zelf eenvoudig een digitaal (erfgoed)filmpje?' die in het voorjaar van 2018 werd georganiseerd door Erfgoed in de Praktijk, een samenwerkingsverband van FARO, Herita, Heemkunde Vlaanderen, Stichting Open Kerken, Familiekunde Vlaanderen en het Davidsfonds. Rob Bartholomees was de lesgever.