

MOVIEZONE

SEIZOEN

03 / 04

ANIMATIESPECIAL

MOVIEZONE 2003 / 2004

Half september 2003 gaat er weer een nieuw MovieZone-programma van start. In maar liefst 34 theaters verspreid over heel Nederland draaien wekelijks of maandelijks speciaal voor de doelgroep geselecteerde films. Behalve een populaire filmclub voor jongeren is MovieZone een aantrekkelijk en verantwoord onderdeel van het onderwijs. MovieZone is een project van het Nederlands Instituut voor Filmeducatie dat in samenwerking met de deelnemende theaters film een plek wil geven binnen het voortgezet onderwijs. MovieZone en CKV liggen als vanzelfsprekend in elkaars verlengde. Beide gaan uit van een eigen vrije keuze van de leerling en beide richten zich op buitenschoolse cultuurparticipatie door jongeren. In deze map is lesmateriaal voor de CKV1-les opgenomen en worden de films uit het MovieZone-programma stuk voor stuk behandeld in *fact sheets*. Deze zijn los bijgeleverd in deze map. Daarin staat informatie over de inhoud van de films, de filmmakers, de filmhistorische context en meer. Het lesmateriaal en de *fact sheets* zijn te kopiëren voor gebruik, maar ook van de site te halen (www.moviezone.nl).

ANIMATIESPECIAL. Deze brochure is anders van opzet dan de voorgaande jaren! In deze versie is de algemene lesmethode vervangen door een speciale aanvulling, de *MovieZone Animatiespecial*. Deze special besteedt uitgebreid aandacht aan de verschillende technieken en toepassingen van de animatiefilm en aan de onderscheidende elementen van deze filmsoort ten opzichte van de *live-actionfilm* (zeg maar de 'gewone' speelfilm). Dit deel van het lesmateriaal is ontwikkeld in samenwerking met het Holland Animation Film Festival. Het doel van het materiaal is het leren herkennen van de verschillende technieken en toepassingen van animatiefilm. De opdrachten zijn ervoor om de informatie over de specifieke eigenschappen van animatie te verwerken. De lesmethode van vorig jaar is natuurlijk nog steeds goed te gebruiken voor de CKV-les, zeker in combinatie met deze animatiespecial.

DE OPZET VAN MOVIEZONE. MovieZone is een initiatief van het Nederlands Instituut voor Filmeducatie en de deelnemende filmtheaters, dit jaar in samenwerking met het Holland Animation Film Festival. Het programma richt zich op de vertoning van kunstzinnige films aan een jong publiek. MovieZone levert een bijdrage aan het vergroten van culturele belangstelling van jongeren, met name voor de film in Nederland. De doelgroep is jongeren van 15 tot 25 jaar. Het project sluit aan bij het overheidsbeleid om jongeren meer met film te confronteren. MovieZone

wordt door het ministerie van OCenW gesubsidieerd. MovieZone-films worden (wekelijks of maandelijks) in 34 filmtheaters Nederland vertoond. Het programma bestaat uit twintig films die langs die theaters rouleren. De vertoning van de films is vaak op vrijdagmiddag, maar in sommige theaters op andere dagen. Ook de prijs is gericht op de doelgroep. De toegangsprijs voor een MovieZone-film is slechts € 3,50 en met een CJP of kunstvoucher zelfs maar € 2,50.

ANYZONE. Dit jaar staat het MovieZone-programma voor een deel in het teken van de animatiefilm. Niet alleen deze brochure besteedt aandacht aan animatie, ook in het programma is een aantal bijzondere animatiefilms opgenomen. De films zijn geselecteerd in een speciale MovieZone-editie, AnyZone, die voor het eerst gelanceerd is tijdens het Holland Animation Film Festival 2002. Dit tweejaarlijkse internationale animatiefilmfestival vertoont vier dagen lang in Utrecht bijzondere, historische, verrassende, artistieke, grappige, analoge én digitale gemaakte korte én lange animatiefilms op het grote witte doek. Door een jonge deskundige jury van drie net afgestudeerde animatiefilm makers werd de AnyZone Award uitgereikt aan zes animatiefilms. De AnyZone Award is een aanmoedigingsprijs voor de filmmaker. Drie van de winnende films worden in dit MovieZone-programma als voorfilm vertoond, de andere drie in het volgende seizoen.

DE RELATIE MET HET ONDERWIJS. CKV1 is dé gelegenheid om in contact te komen met verschillende kunst- en cultuuruitingen. MovieZone sluit daar uitstekend bij aan. Film is een zeer aansprekende en toegankelijke kunstvorm. MovieZone maakt het makkelijk en leerzaam om film in CKV te behandelen. Het betreft culturele activiteiten, het brengt kennis bij van kunst en cultuur en het biedt de mogelijkheid om op een leuke manier een kunst dossier samen te stellen. MovieZone kan behalve voor CKV1 ook voor andere vakken een zinnige aanvulling zijn, bijvoorbeeld omdat er onder andere Nederlands-, Engels-, Duits- en Franstalige films in het programma zitten.

Dit lesmateriaal is een aanvulling bij de methode die vorig jaar onder alle vo-scholen is verspreid. De complete methode geeft de gelegenheid om kennis te nemen van de specifieke eigenschappen van het medium film en specifiek de animatiefilm. Het lespakket zoekt daarmee nauw aansluiting bij het **Advies Examenprogramma havo/vwo CKV1**, namelijk: "De kandidaat kan zijn ervaringen met interpretaties en waarderingen van de culturele activiteiten (lees: de filmvertoning) toelichten onder verwijzing naar vorm, inhoud, functie en historische achtergronden. Hij

maakt daarbij gebruik van de gangbare begrippen-apparaten voor de verschillende kunst disciplines (lees: film)."

FILMWEDSTRIJD. Wanneer leerlingen deelnemen aan de MovieZone-filmwedstrijd maken zij kans om lid te worden van de MovieZone Jury tijdens het beroemde International Film Festival in Rotterdam. Meedoen aan deze wedstrijd kan door middel van het schrijven van een recensie, een zelfbedacht scenario of een essay, maar ook een zelfgemaakt filmpje of storyboard is welkom. Zolang het maar met film te maken heeft, maken leerlingen kans op deze geweldige prijs. Inzendingen mét een motivatie om in de jury te willen zitten, kunnen worden opgestuurd voor 1 december 2003 naar moviezone@film-educatie.nl of per post aan Nederlands Instituut voor Filmeducatie, t.a.v. MovieZone, Postbus 805, 3500 AV Utrecht. De juryleden worden geselecteerd door medewerkers van het International Film Festival Rotterdam, MovieZone en een deskundige uit de filmsector. Uiterlijk 5 januari 2004 wordt de uitslag bekendgemaakt. Voor jongeren onder de achttien jaar is toestemming nodig van school en ouders.



Storyboard van (Episodes from the Life of) Dr. Jekyll and Mr. Hyde van Paul Bush. De film had toen nog de werktitel *Psychopathology of Film*.

Animatiespecial

BEELD VOOR BEELD. Een ezel die praat, een politicus als schoothond van een president en een lichaamloos hoofd gaat op reis naar het gat in de lucht; het is allemaal mogelijk in de wereld van de animatiefilm. In tegenstelling tot een *live-actionfilm*, zeg maar de 'gewone' speelfilm (die tot stand komt door acteurs en voorwerpen in een bestaande omgeving te filmen) ontstaat een animatiefilm doordat de filmmaker een serie van stilstaande beelden zelf creëert en achter elkaar opneemt. Misschien heb je wel eens zo'n 'flipboekje' gemaakt. Een pakje papier, met op elk vellekje een tekening, die telkens een beetje verschilt van de vorige. Als je dan die verschillende tekeningen tussen duim en wijsvinger snel doorbladert, wordt beweging zichtbaar. Zo werkt het ook in de animatiefilm. Je hersenen hebben niet de tijd om te registreren dat het apart gecreëerde beelden zijn die elkaar opvolgen. De filmbeeldjes smelten als het ware samen en scheppen daardoor de indruk van een vloeiende beweging. Animatie komt van het Latijnse woord *animare*, dat bezielen betekent. Levenloze dingen als een balletje klei, een leger speelgoedsoeldatajes of uitgeknippte krantenfoto's kan een animatiefilmmaker met behulp van film 'tot leven brengen'. Men zegt wel dat de mogelijkheden van de animatiefilm alleen worden begrensd door de fantasie van de maker. Maar bedenk wel dat er vaak duizenden uren werk zitten in het maken van enkele minuten animatiefilm. De productieduur van animatiefilms verschilt dus enorm van die van live-actionfilms. Toch kan de impact van een kort animatiefilmpje minstens zo groot zijn als die van een miljoenenkostende speelfilm vol wereldberoemde acteurs. Juist omdat animatiefilms in korte tijd zoveel weten te vertellen.

De animatiefilm kent een eigen fascinerende geschiedenis. Al vanaf het begin van de vorige eeuw worden met behulp van uiteenlopende technieken de meest fantastische producties afgeleverd. Van avondvullende bioscoopfilms tot kunstzinnige korte films, van populaire televisieseries tot doeltreffende commercials en van *flashy* internewsites tot verbluffend mooie computer games, in deze *Animatiespecial* lees je er alles over! Achterin deze special staat een verklarende woordenlijst met uitleg van diverse termen.

VAN ROTSTEKING TOT COMPUTERANIMATIE. Veel animatiedeskundigen verwijzen voor het ontstaan van de animatiefilm naar de grotten van Lascaux aan de noordkust van Spanje. In deze grotten zijn prehistorische tekeningen van bizons aangetroffen die meer dan vier poten hadden om daarmee beweging te suggereren. Je zou dus kunnen zeggen dat vanaf de eerste prille kunstuitingen de mens al probeert beeld te laten bewegen. Er was hier natuurlijk nog geen sprake van echte animatie of bewegend beeld.

Wel is het zo dat animatie ouder is dan de filmkunst. De eerste technische uitvindingen om bewegingsreeksen te kunnen presenteren, waren vaak omslachtige apparaten die op kermissen met lampen en met handgeschilderde glazen dia's de eerste publieke voorstellingen van geanimeerde bewegingsreeksen gaven. Er is in dit geval wel sprake van animatie maar niet van film.

Vanaf de komst van de film maakt animatie dezelfde ontwik-

kelingen door als de live-actionfilm. Ook de geschiedenis van animatie kent een zwart-witte en een zijgende periode. Twee belangrijke personen uit de prille beginperiode van de animatiefilm zijn de Franse Emile Cohl en de Amerikaan Windsor McKay. McKay was een gevierd *cartoonist*. In zijn bekendste film *Gertie the Dinosaur* (1909) toont hij in een combinatie van live-action en animatie het ontstaans- en productieproces van animatie. De film verbeeldt een weddenschap waarmee de filmmaker aantoont dat hij door middel van stapels papier en hectoliters inkt een dinosaurus kan laten doen wat hij wil. Als een dompteur regisseert de animatieregisseur alle bewegingen van de dinosaurus, tekening voor tekening in hun allerprilste vorm. En natuurlijk wint hij de weddenschap, al een eeuw voordat wij de digitale prehistorische beesten in *Jurassic Park* (Steven Spielberg, VS, 1993) konden zien, een film waarin live-action en animatie met elkaar versmelten, iets dat tegenwoordig steeds vaker voorkomt.

Met de ontwikkeling van de technieken veranderen de mogelijkheden en de productiewijzen van film en animatie. Er ontstaan in de Verenigde Staten studio's voor de amusementsfilm, waarvan Walt Disney een belangrijke en de bekendste vertegenwoordiger is, maar zeker niet de enige. De films uit Amerika

bereiken en beïnvloeden vanzelfsprekend ook de Europese filmkunst. De individuele kunstenaars ontwikkelen hun eigen vaardigheden. In Duitsland kregen experimentele filmmakers zelfs de mogelijkheid in hun eigen avant-gardistische animatiestijl commercials te maken. De komst van televisie deed vanzelfsprekend de vraag naar series ontstaan, wat op zijn beurt de filmindustrie een impuls gaf. Wereldwijd ontwikkelden studio's en individuele filmmakers animatie tot het diverse medium dat het nu is.

MEER DAN ALLEEN TEKENFILM. Misschien denk je bij animatiefilm al snel aan de tekenfilmpjes van **Donald Duck, Tom & Jerry** en **Roadrunner**. Filmpjes die je vooral keek toen je klein was. Toch is animatie meer dan alleen tekenfilm en in veel gevallen niet bedoeld voor kinderen. Animatie bevindt zich op het raakvlak tussen film en beeldende kunst. Wat betreft de grote verscheidenheid aan producties is in de animatiefilmindustrie dezelfde verdeling aan te brengen als in de speelfilmindustrie. Naast de vrolijke gezinsanimatiefilms uit de grote Hollywood-studio's als Walt Disney en Warner Bros. worden er talloze onafhankelijke animatiefilms gemaakt met kleine budgetten. Het aantal poëtische, hilarische, spannende en experimentele films dat jaarlijks uitkomt, is enorm. Sommige daarvan zijn te zien in filmtheaters en op tv. Maar dat is slechts een fractie van de enorme hoeveelheid prachtige producties die wereldwijd gemaakt wordt.

Animatietechnieken

VOOR OF ONDER DE FILMCAMERA. Bijna alle animatiefilms worden opgenomen met een filmcamera. Hoe de camera de film opneemt, van boven of van opzij, hangt af van het materiaal: is het tweedimensionaal of driedimensionaal? 2D is de verzamelterm voor alle animatietechnieken op het platte vlak, zowel met de hand vervaardigd (traditioneel) als met behulp van de computer (digitaal). Hierbij kun je denken aan tekenfilms als **Jungle Book** (traditioneel, Wolfgang Reithermann, VS, 1967) en **South Park** (digitaal, Trey Parker e.a., VS, v.a. 1997). 3D is er in twee vormen. Steeds vaker is 3D synoniem voor ruimtelijke computeranimatie, maar oorspronkelijk staat 3D voor animatie met ruimtelijke objecten en/of karakters. Doordat het in een ruimtelijke set is opgenomen spelen filmische aspecten als licht, scherptediepte en montage een vergelijkbare rol als in de live-actionfilm.

In beide gevallen, 2D of 3D, gaat de camera beeld voor beeld te werk. Wanneer tijdens de filmprojectie de filmrol wordt afgedraaid, gebeurt dit met een snelheid van 24 filmbeeldjes per seconde. Dat wil zeggen dat 24 beeldjes van de filmstrook langs de lichtbundel schieten die op het witte doek is geprojecteerd. Het hangt af van het animatie-effect dat de filmmaker beoogt (stilstand, versnelling of vertraging) hoeveel de 24 opeenvolgende beeldjes en elkaar verschillen.



Filmstrookje van (Episodes from the Life of) Dr. Jekyll and Mr. Hyde, geprojecteerd geeft dit een beeld

ER ZIJN DRIE MANIEREN WAAROP DE CAMERA DE ANIMATIE KAN OPNEMEN:

01. De vormgeving en animatie van het beeldmateriaal ligt van tevoren klaar; de camera hoeft alleen nog alles in de aangegeven volgorde op te nemen.
02. De vormgeving van het beeldmateriaal is van tevoren voorbereid en de animatie vindt onder of voor de camera plaats.
03. De vormgeving en animatie van het beeldmateriaal vindt onder of voor de camera plaats.

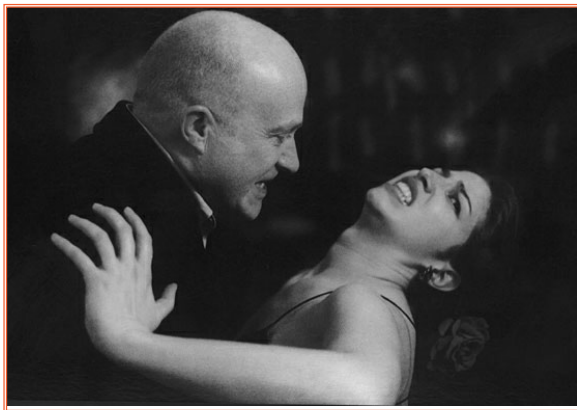
De werkwijze tijdens de opnamen wordt bepaald door de techniek die de animatiefilmmaker hanteert. Hieronder staat een overzicht van de meest gebruikte animatietechnieken.

01. VORMGEVING EN ANIMATIE LIGGEN VAST

- **Lijnanimatie.** Voor elk filmbeeldje wordt een uitgewerkte tekening op papier gemaakt. Het is een zeer bewerkelijke en tijdrovende techniek. Voorbeelden: de leader van **The Nanny**, de reclames van **Red Bull**, de videoclip **Natural Blues** van Moby, **La Linea** van Osvaldo Cavandoli (Italië, v.a. 1969), **Air** van Paul Driessen (1972).

- **Celanimatie.** In de jaren twintig van de vorige eeuw werd lijnanimatie opgevolgd door celanimatie. In die tijd werd de tekenfilm mede dankzij Walt Disney een marktproduct, dat snel gemaakt moest kunnen worden. In plaats van animatiefiguren over een wit vlak te laten wandelen, bedenken animatiefilmmakers bijvoorbeeld een straat als achtergrond. Maar het is onbegonnen werk om voor elk filmbeeldje een complete straat met huizen te tekenen – voor een filmpje van één minuut zouden dan alleen al (24 x 60 seconden =) 1440 tekeningen van alleen al de achtergrond gemaakt moeten worden. Om tijd te besparen, is een techniek bedacht waarbij bewegende delen en niet-bewegende delen van de tekening van elkaar gescheiden kunnen worden. De animatie wordt op een heldere transparante sheet getekend. Door de transparantie kan in meerdere lagen over elkaar worden gewerkt. De achtergronden blijven steeds zichtbaar en hoeven niet telkens opnieuw getekend te worden, wat veel tijd bespaart. Voorbeelden: **Woody Woodpecker**, **Roadrunner**, **Sneeuwwitje en de zeven dwergen** (Walt Disney, 1937), **The Wall** van Pink Floyd.

- **Pixillatie.** Deze techniek kenmerkt zich door de animatie met acteurs van vlees en bloed in plaats van tekeningen, poppen, objecten of digitaal gecreëerde filmsterren. De beeld-voor-beeld-acteer methode geeft de mogelijkheden tot een vreemd bewegingspatroon. Voorbeelden: (**Episodes from the Life of**) **Dr Jekyll and Mr Hyde** (Paul Bush, Engeland, 2001) uit het MovieZone-programma en de videoclip **Sledgehammer** van Peter Gabriel.



In pixillatie acteren de spelers 'beeld voor beeld'. (**Episodes from the Life of**) **Dr Jekyll and Mr. Hyde** van Paul Bush.

02. VORMGEVING LIGT VAST, ANIMATIE TER PLEKKE

Bij deze animatietechnieken is een deel van het te filmen materiaal van tevoren tot in detail uitgewerkt. Alles wat moet bewegen, wordt door de animator onder de camera stukje voor stukje verschoven en opgenomen. Elke opname moet absoluut goed zijn, omdat anders een hele scène overgemaakt moet worden.

- **Cut-outanimatie.** De tweedimensionale bewegende figuren worden uit papier of een ander vlak materiaal gesneden en kunnen over een achtergrond verschoven worden. Aan het beeldmateriaal voor de cut-outtechniek zijn nauwelijks grenzen te stellen, zowel zelf ontworpen figuren kunnen worden gebruikt als foto's uit kranten en tijdschriften. Je kunt het vergelijken met een bewegend collage. Voorbeelden: de Engelse comedyserie **Monty Python's Flying Circus** (Engeland, 1969-1974) gaf grote

bekendheid aan deze techniek door de korte humoristische cut-outfilmpjes van Terry Gilliam tussen hun hilarische (live-action)sketches, digitale cut-out in **South Park** (televisieserie en film, Trey Parker e.a., VS, v.a. 1997).

- **Silhouettenanimatie.**

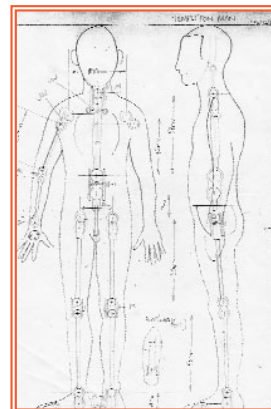
Tweedimensionale figuren worden uit zwart papier geknipt en op een lichtbak gelegd. De achtergronden worden spaarzaam aangeduid door eenvoudige zetsstukken. Meer nog dan bij de cut-outtechniek gaat het hier om de vorm van de figuren. (Denk daarbij aan het Indonesische Wajang-poppentheater, maar let wel: dat is poppenkast en géén animatie!) Een beroemd voorbeeld is **Die**



Silhouettenanimatie in **Die Geschichte des Prinzen Achmed** van Lotte Reiniger.

Geschiede des Prinzen Achmed van Lotte Reiniger uit 1926 (Duitsland), een van de eerste lange animatiefilms ter wereld uit het zijwigende tijdperk met live pianobegeleiding en helemaal met silhouettenanimatie.

- **Poppenanimatie.** Poppen die skeletjes met scharnieren hebben of gemaakt zijn van buigzaam materiaal, kunnen in talloze standen worden gezet. Al die standen, na elkaar opgenomen, zorgen uiteindelijk voor een vloeiende beweging. Tegelijk kan de camera meebewegen en samen met de belichting voor een ruimtelijke, driedimensionale werking zorgen. Bij poppenanimatie zitten de driedimensionale poppen dus niet aan draadjes vast zoals de marionetten in de sciencefictiontelevisieserie **The Thunderbirds** (Brian Burgess e.a., Engeland 1964-1966). Voorbeelden: **Dog** (Suzie Templeton, Engeland, 2001) uit het MovieZone-programma, **Loekie de Leeuw**, **Buurman & Buurman**, **Tim Burton's The Nightmare before Christmas** (Henry Selick, VS 1993).



Animeerbaar frame van het skelet van de **Templeton Man** in de film **Dog** van Suzie Templeton.

Ontwerpschetsen voor het beweegbare skelet van de man in de film **Dog** van Suzie Templeton.

Klei-animatie. Bij deze driedimensionale animatietechniek wordt gebruik gemaakt van kneedbare klei of plasticine. De gewenste beweging wordt gemaakt door steeds een kleine wijziging aan te brengen tussen de opnames. Voorbeelden: **Wallace & Gromit: The Wrong Trousers** (Nick Park, Engeland 1993), **Pingu** (Otmar Gutmann, Zwitserland, 1987).

- **Objectanimatie.** In principe is elk object te animeren. Je kunt het zo gek niet bedenken, een flatgebouw, de aarde, zolang de animatiefilmmaker het wil, kan alles geanimeerd worden.

03. VORMGEVING EN ANIMATIE TER PLEKKE

De animatiefilmmaker gebruikt bepaalde materialen, waarmee hij het beeld onder de camera opbouwt en per opname verandert. Gevolg is dat voor elk beeld het volgende beeld in de plaats komt en het daardoor eenmalig is. Ook hier moet dus elke opname goed zijn, anders kan een hele scène overgedaan worden. Deze manier van werken leent zich goed voor het creëren van vloeiende overgangen tussen opeenvolgende beelden: de voor animatie zo kenmerkende metamorfosen (zoals het digitaal *morphen* van de ene beroemdheid naar de andere zoals wel gebeurt in televisiequizzen).

- **Inkt- en verfanimatie.** Een plaat verlicht melkglas vormt de ondergrond voor inkt of verf, dat aangebracht in een dunne laag transparant is, maar in een dikke laag doorsichtbaar. Onder de camera wordt per opname het materiaal met spatels bewerkt zodat er zachtvloeiende tinten ontstaan.

- **Zand-, poeder- en kralenanimatie.** Het beeld wordt op een glazen plaat met bijvoorbeeld zand getekend en bij de opname van onderen belicht. Maar ook kunnen kralen worden gebruikt, die tijdens de opnamen een voor een voorzichtig moeten worden verschoven. Bij deze technieken kun heel je 'vloeiend' werken en daarom worden ze vaak gebruikt bij sfeervolle dromerige films.

ANIMATIE ZONDER CAMERA. Ook is het mogelijk om een animatiefilm te maken zonder dat er beeldmateriaal wordt opgenomen. Er zijn twee technieken te onderscheiden: de filmmaker neemt een blankfilmstrook en tekent direct op het celluloid met een fijn inktpenntje of de animator neemt een zwartfilm en krast per filmbeeld met een naald figuren. Blankfilm (transparant) en zwartfilm (zwart) zijn beide ongebruikte filmstroken. Deze technieken geven een etsachtig resultaat. Denk bijvoorbeeld aan de kabels (die zwart-groene strepen) die je soms bij een live-actionfilm in de bioscoop ziet als de film beschadigd is. Omdat het formaat van het filmkadertje erg klein is, is de controle beperkt. Daarom wordt met deze techniek vaak abstract gewerkt. Voorbeelden: **His Comedy** (Paul Bush, Engeland, 1994) en **Scratch** van Oerd van Cuijlenborg (Nederland, 2000).

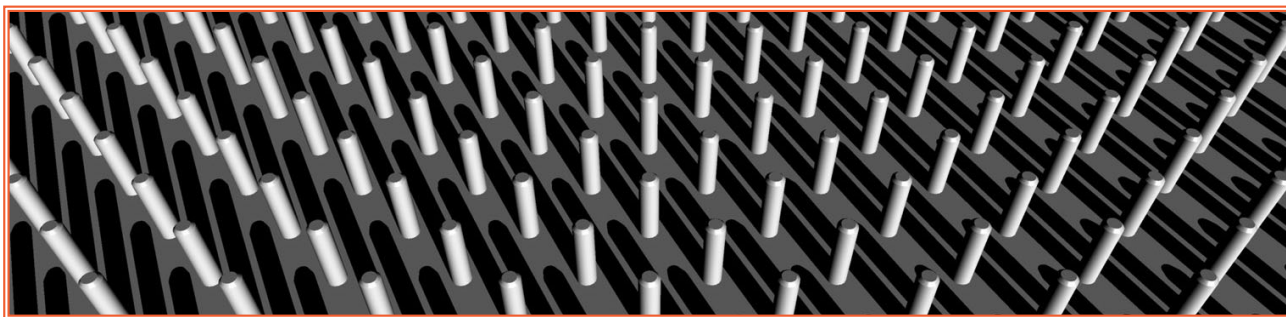
Waar kom je animatie tegen?

- **In de bioscoop en het filmtheater.** Allereerst zijn er natuurlijk de avondvullende animatiefilms, meestal de traditionele tekenfilms, maar de laatste jaren ook steeds meer de computeranimaties. Het zijn familiefilms die doorgaans in de kerstperiode in de Nederlandse bioscopen draaien. Met de feestdagen in het vooruitzicht kunnen distributeurs en exploitanten op veel bezoekers rekenen. De laatste jaren neemt de animo voor de getekende film wat af en wordt de aandacht voor en ook de productie van 3D-computeranimaties steeds groter. Dit leverde films op als **Toy Story 1 & 2**, **Antz**, **Ice Age** en **Shrek**.

Door het grote succes van de korte films met de kleikarakters Wallace & Gromit maakte de Britse Aardman-studio in 2000



3D-computeranimatie op het grote doek: **Ice Age** van Carlos Saldanha en Chris Wedge.



Abstrakte computeranimatiefilm **Barcode** van Adriaan Lokman wordt ook gebruikt voor VJ-voorstellingen.

ANIMATIE MET DE COMPUTER. Computeranimatie is de verzamelterm voor alle digitale animatietechnieken; dit is even divers als de traditionele technieken. Computer-Generated Imagery (CGI) is geheel met digitale software gecreëerde figuren en sets. CGI kan toegepast worden in live-actionfilms zoals Jar Jar Binks in **Star Wars** (George Lucas, VS, v.a. 1999), Gollum in **The Lord of the Rings** (Peter Jackson, Nieuw-Zeeland/VS, v.a. 2001) en vechtschènes in de **The Matrix**-trilogie (Andy & Larry Wachowski, VS, v.a. 1999), en ook de digitaal gecreëerde decors in deze films. De laatste jaren worden er ook korte en lange animatiefilms gemaakt met behulp van deze software. Voorbeelden: de leaders van TMF, **Barcode** (Adriaan Lokman, Nederland, 2001), **(The Rise and Fall of the Legendary) Angobilly Feverson** (Rosto, Nederland, 2001) uit het MovieZone-programma, **Toy Story 1 & 2** (John Lasseter e.a., VS, 1995/1999), **Shrek** (Andrew Adamson e.a., VS, 2001), **Monsters Inc.** (Peter Doctor e.a., VS, 2001), **A Bug's Life** (John Lasseter, Andrew Stanton, VS, 1998), **Antz** (Eric Darnell, Tim Johnson, VS, 1998), **Ice Age** (Carlos Saldanha, Chris Wedge, VS, 2002).

MENGVORMEN. Alle hierboven beschreven technieken zijn te combineren, zoals live-action ook met animatie is te combineren. Poppenanimatie is bijvoorbeeld gemakkelijk te combineren met kleianimatie, maar minder voor de hand liggende combinaties zijn ook denkbaar. **Who Framed Roger Rabbit** (Robert Zemeckis, VS, 1988) combineert op een geloofwaardige manier live-actionacteurs en cartoonfiguren. Bedenk eens wat het voor de acteurs betekent heeft om te moeten praten, bewegen en schreeuwen tegen een pas later toegevoegde cartoonfiguur. De videoclip **Sledgehammer** van Peter Gabriel is ook een heel goed voorbeeld van het samenbrengen van verschillende technieken. In deze clip worden vrijwel alle technieken gecombineerd. Gabriel acteert zelf in de pixillatietechniek en om hem heen worden objecten en karakters geanimeerd.

De ontwikkeling van digitale technieken vergemakkelijkt het productieproces in veel opzichten en vergroot het aantal mogelijkheden zodat allerlei combinaties mogelijk worden. Getekende figuren zijn digitaal in kleidecors te plaatsen, cut-out laat zich gemakkelijk combineren met tekenfilm. De mogelijkheden zijn eindeloos.

OPDRACHT. Maak zelf een flipboekje met 48 eenvoudige plaatjes (= twee seconden film) waarin je bijvoorbeeld je eigen initialen laat veranderen in een logo.

Chicken Run (Nick Park, Peter Lord), een kleianimatie van speelfilmlengte. Japan brengt al decennia succesvolle avondvullende *mangafilms* voort, maar uit het Verre Oosten komt nog meer moois. In 2003 won het Japanse **Spirited Away** (Hayao Miyazaki, Japan, 2001) een oscar voor beste lange animatiefilm. Deze film is te zien in het MovieZone-programma. Het verhaal, dat helemaal met de hand getekend is, buit de eindeloze mogelijkheden van animatie volop uit door de fantasieën van de filmmaker vorm te geven. Bizarre wezens zijn er, met losse hoofden, doorzichtige geesten en fladderende papieren poppetjes.

- **Op televisie.** Even bekend zijn de televisieseries die in opdracht van televisiestations worden gemaakt of in grote studio's. Cartoon Network is een bekend voorbeeld van een televisiestation dat zich bedient van deze markt, met name tekenfilms. Hele volksstammen lopen weg met **The Simpsons** (Matt Groening e.a., VS, sinds 1989) en **Cow & Chicken** (Robert Alvarez e.a., VS, 1997-1999). Daarnaast wordt veel gebruik gemaakt van animatie in televisiereclames en onderbrekingen, bij programma-aankondingen etc.

Soms promoveren animatiefiguren uit series naar het grote doek en andersom. De ertertjes uit de serie **South Park** verschenen vanwege hun populariteit in 1999 in de speelfilm **South Park: Bigger, Longer and Uncut**.

- **Op internet.** Voor het internet worden steeds dynamischer en wervende websites gemaakt die steeds meer geanimeerde elementen bevatten in de vorm van *banners*, bewegende logo's, *leaders*, *buttons* en korte filmpjes die het geheel aankleden.

TOEPASSINGEN

Veel animatie wordt in opdracht gemaakt, zowel voor televisie als voor bioscopen en het internet. Omdat animatie in korte tijd veel kan vertellen, abstracte dingen kan verduidelijken en met humor en relativering gevoelige onderwerpen kan behandelen, wint het medium nog steeds aan populariteit. Veelvoorkomende toepassingen op televisie zijn commercials, leaders, voorlichtingsfilms en videoclips.

Voorlichtingsfilms of industriële films kunnen gemakkelijk abstracte zaken inzichtelijk maken, of zware onderwerpen luchtig brengen. Zoals de **Veilig Vrijen**-campagnes van Postbus 51. Animatie is bij al deze uitingen een uitermate geschikte techniek. Steeds meer videoclips worden in flitsende en wervende animatietechnieken vormgegeven, ook omdat de fantastische wereld die de popmuziek veelal nastreeft met animatie valt te verwezenlijken. Denk maar aan de videoclip bij **The Dark** van Anouk, **Trouble** van Coldplay of **Shoot the Dog** van George Michael.

Voor elke spectaculaire trucage in een live-actionfilm wordt met behulp van animatie een nieuwe oplossing gezocht. Door de digitale technieken kunnen alsmat fantastischer verhalen worden verteld, waarbij trucages minder als dusdanig herkenbaar zijn. Het aantal titels dat live-action combineert met digitale technieken en daarmee een zeer geloofwaardig resultaat neerzet wordt steeds groter. Denk maar aan **The Matrix**, **The Lord of the Rings** en **Harry Potter** (Chris Columbus, VS/Duitsland, 2001/2002). Maar ook **Titanic** (James Cameron, VS, 1997), waarbij zonder animatie de boot nooit tot zinken gebracht had kunnen worden. Of **Jurassic Park** waarin miljoenen jaren geleden uitgestorven dinosauriërs via het knappe werk van animators weer het levenslicht zagen.

And last but not least natuurlijk de steeds groeiende markt van *games*. De game-industrie maakt gebruik van 2D en 3D vormgegeven karakters en decors om spannende avonturen te kunnen spelen. Animatie kent hierbij geen belemmeringen en dat is voor het vormgegeven van de vaak futuristische en fantastische werelden een groot voordeel.

GELUID

Het beeld is zowel bij live-actionfilm als animatie het meest (letterlijk) in het oog springende kenmerk, en geluid lijkt daarbij ondergeschikt. Lijkt, want niets is minder waar. Geluid is van wezenlijk belang; het ondersteunt het beeld en vertelt een groot deel van het verhaal. Geluid wijst de kijker op gebeurtenissen of een sfeer die uit de beelden alleen niet altijd af te leiden zijn. In film zijn verschillende soorten geluiden te onderscheiden: gesproken woord, geluid dat bij de gebeurtenissen past en ten slotte muziek.

De geanimeerde karakters in films krijgen ook door het geluid dat ze (lijken) te produceren bestaansrecht, gewicht en volume. Beweging van een niet-bestaand (en in veel gevallen onmogelijk en dus ongeloofwaardig) karakter maakt geloofwaardig. Als het dan ook nog geluiden produceert en spreekt, versterkt dat de geloofwaardigheid nog eens.

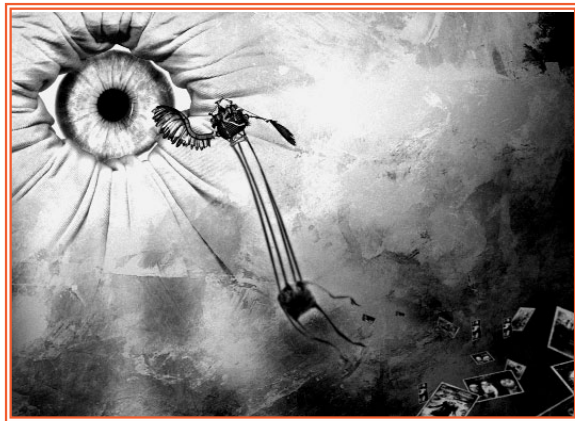
Bij live-action kan op de set tegelijk met het beeld ook het geluid worden opgenomen. De actie vindt daadwerkelijk voor de camera plaats en de acteurs produceren geluid in de vorm van gesproken woord maar ook door middel van verrichte acties, zoals het verschuiven van een stoel, kloppen op de deur, etcetera. De pratende karakters van de films van Disney bestaan alleen in stapels losse tekeningen en hebben dus in werkelijkheid nooit woorden uitgesproken of reactiegeluiden geproduceerd die geregistreerd kunnen worden. Ze zullen zoals het beeld

moeten worden bedacht, vormgegeven, gemaakt en passend bij het beeld worden gemonteerd. Dit betekent een scala aan creatieve mogelijkheden. Zo kunnen werelden ontstaan met pratende eenden en z(w)ingende koeien. Met de Amerikaanse vakterm *lip-sync* wordt het op maat praten van karakters aangeduid (en dat kan dus van alles zijn) met precies aansluitende lipbewegingen: lipsynchroon.

Het gesproken woord is erg belangrijk in film en vormt een belangrijk onderdeel van het verhaal. De animatiefilm die het klassieke Hollywoodpatroon volgt maakt dan ook veel gebruik van gesproken woord. Juist in de korte animatiefilm wordt weinig tot minimaal gebruik gemaakt van gesproken woorden.

Naast de informatie over de gebeurtenissen en personages die de kijker uit de dialogen of via een *voice-over* krijgt, helpen ze ook het verhaal te vertellen. De functie en werkwijze van de *voice-over* is in animatie en live-action gelijk.

Muziek verschild wezenlijk van gesproken woord en geluiden die bij de gebeurtenissen passen, omdat muziek in de meeste gevallen niet binnen de verhaalwereld van de film past. Muziek is iets dat los staat van de gebeurtenissen en de personages, maar wel van wezenlijk belang is in een film. Muziek dient vaak om een extra sfeer aan de beelden toe te voegen.



(The Rise and Fall of the Legendary) Anglobilly Feverson van Rosto, gemaakt in een Nederlandse studio op zolderkamerformaat.

In het productieproces van animatiefilm zijn er twee opties. Of de muziek wordt nadat het beeld klaar is onder de film 'geplakt', of de muziek was er eerder dan het beeld. Videoclips zijn van deze laatste categorie natuurlijk het duidelijkste voorbeeld; het beeld wordt bij de door de popgroep gecomponeerde en uitgevoerde muziek gemaakt. In de geschiedenis van de korte animatiefilm zijn er ook altijd filmmakers en beeldend kunstenaars geweest die met animatietechnieken muziek probeerden te visualiseren. Door de beeld-voor-beeldtechniek bestaat de mogelijkheid om beeld en geluid net als bij lip-sync sprekende figuren, naadloos op elkaar te laten aansluiten. En dat kan natuurlijk zowel figuratief als abstract. De film **Fantasia** van Disney (1940) is een bekend meesterwerk dat gemaakt is vanuit een muzikaal concept. Ook (**The Rise and Fall of the Legendary**) Anglobilly Feverson is gebaseerd op songteksten. Een *soundtrack* vormde de basis voor het ritme en tempo van de animatiefilm. Op basis hiervan werd de duur van de verschillende scènes bepaald.

Norman McLaren is een animatiekunstenaar die vaak muziek als uitgangspunt gebruikte in zijn technische experimenten. Hij ging zelfs zover dat hij het geluid animeerde. Dat is even een technisch verhaal maar illustreert wel de gedrevenheid van deze filmmaker én de mogelijkheden van het medium. Naast het beeldkader van de film zit een ruimte waarop het geluid is opgeslagen en gelijk met het beeld door de projector wordt 'gelezen' en geprojecteerd. McLaren kraste met een scherp voorwerp beeld voor beeld het geluid. Eigenlijk is dit geluid dat in werkelijkheid nooit heeft bestaan, net als de beweging die animatie suggereert.

VERHAAL

Omdat dé animatiefilm niet bestaat en toepassingen terug te vinden zijn in veel verschillende media, is het lastig om te spreken over dé verhaalstructuur in animatie. Natuurlijk zijn er naast de puur experimentele en abstracte films, leaders en promo's ook de animatiefilms die een verhaal vertellen. Denk daarbij vooral aan de animatie uit Hollywood. In deze producties vind je doorgaans heel netjes de klassieke verhaalopbouw terug. Een aantal factoren is kenmerkend voor dergelijke films:

- De personages zijn eenduidig getekend.
- Er moet een probleem opgelost of een doel nagestreefd worden.
- Dit probleem zorgt voor een confrontatie tussen de hoofdpersonen.



Coldplay: Trouble, geregisseerd door Tim Hope, Engeland, 2001 prijswinnende videoclip tijdens het Holland Animation Film Festival 2002.



Hedendaagse toepassing van animatie in de clip voor de hitsingle van Anouk: The Dark, Rosto, Nederland, 1999.

- De film eindigt met een 'alles is duidelijk'-situatie.
- Camera, licht en montage lijken afwezig, sporen van de filmproductie zijn afwezig om zo min mogelijk van het verhaal af te leiden.
- Daarbij volgt het overgrote deel van de verhalen een zevenstappenstructuur in de spanningsboog van de film: introductie van de personages - uitleg situatie - keerpunt 1 - reacties hoofdpersonages - keerpunt 2 - uitkomst - conclusies. Die structuur biedt een handvat om te begrijpen wat er in de film gebeurt. Het kijken van een film is een soort spel van verwachtingen opstellen, inlossen en bijstellen. De verwachtingen en voorkennis die helpen bij het begrijpen van de film leiden de kijker uiteindelijk naar de conclusie van de film. In die zin zijn ze onmisbaar voor waar het bij filmkijken uiteindelijk om gaat, het genieten van de film. Hollywood-films worden gekenmerkt door een werkelijkheid met veel oorzaak-gevolgrelaties. Niets gebeurt zomaar. In de artfilm is vaak sprake van een minder eenduidige werkelijkheid. Waar Hollywood-films veel op elkaar lijken, zijn er voor *artfilms* weinig kenmerken. Toch zijn er een paar opvallende aspecten die regelmatig voorkomen:
 - Een duidelijke verhaalstructuur ontbreekt vaak.
 - De psychologische ontwikkeling van de personages is belangrijk.
 - Niet alle informatie uit de film vindt een duidelijke plaats in het verhaal.
 - Door deze andere manier van een verhaal vertellen, zet de artfilm de filmkijker een 'werkelijkheid' voor waarin veel onduidelijk is.
 - Wanneer je een fragment bekijkt, word je met veel vragen geconfronteerd. Het zijn vragen waar je niet direct een antwoord op krijgt, ook niet in de rest van de film.
 - Veel artfilms kennen een open einde. Bij een open einde wordt de vraag wat de personages bereikt hebben of wat er verder met hun zal gebeuren niet beantwoord.

Met name in het gebruik van de verhaalelementen wijkt de animatiefilm af van de live-actionfilm. Bij de vragen *Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom* zijn de mogelijkheden van animatie veel breder. In live-actionfilm zijn de personages mensen van vlees en bloed. In animatiefilm kan het 'personage' (Wie) van alles zijn, van een hompje klei tot een dinosaurus en van een eenvoudige lijn tot een nauwelijks van echt te onderscheiden geanimeerd mens. Met animatie kun je alles vertellen, daarom is de invulling van de overige W's ook zo gek niet te bedenken. Daarnaast kan animatie gedeeltelijk een rol vervullen in het verhaal dat verteld wordt in een live-actionfilm. In zowel fictie als documentaire film worden soms geanimeerde sequenties gebruikt. Naast het volledig geanimeerde **Spirited Away** bevat het MovieZone-programma 2003-2004 twee live-actionfilms waarin zeer functioneel gebruik wordt gemaakt van animatie. De toegepaste animatie geeft een aparte dimensie aan het live-actionkarakter van de documentaire **Bowling for Columbine** (Michael Moore, VS, 2002) en de speelfilm **L'Auberge Espagnol** (Cédric Klapisch, Frankrijk/Spanje, 2002).



Spirited Away van Hayao Miyazaki trok in Japan in korte tijd ruimschoots meer bezoekers dan megahit **Titanic**.

OPDRACHT. Waar en welke animatie kom je tegen in de films **Bowling for Columbine** en **L'Auberge Espagnole**? Waarom denk je dat de regisseur op deze plek voor animatie heeft gekozen om zijn verhaal te vertellen? In hoeverre vind je dit animatie-intermezzo passen in de film?

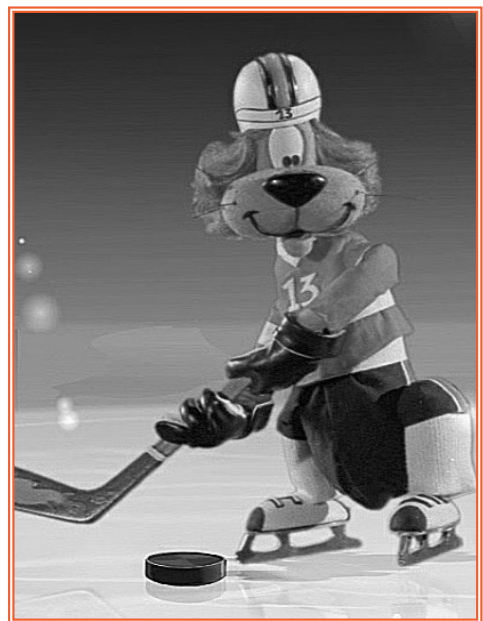
SYMBOLIEK

De manier waarop maatschappelijke normen en waarden worden weergegeven in een film heeft een bepaald effect op het publiek. Deze weer-gave brengt betekenissen voort die niet voor iedere kijker hetzelfde hoeven te zijn. De manier waarop de filmmaker gebruik maakt van symboliek in zijn film (bewust of onbewust) helpt bij het creëren van betekenissen en dus ook bij het begrijpen van het filmverhaal.

Dieper liggende maatschappelijke en culturele betekenissen zijn niet altijd een-twee-drie te achterhalen. Maar door kritisch naar een film te kijken en een aantal vragen te stellen, is wel te proberen om die te achterhalen. Een belangrijke vraag betreft de 'normaliteit' van de situaties in een film. Wordt een bepaald gedrag bevestigd of juist ter discussie gesteld? Hoe worden relaties weergegeven? Welk beeld wordt gewekt van het gezin, de klasse, man en vrouw, rassen, andere landen? Levert de film commentaar op een situatie of een gebeurtenis? Gedrag en houding worden bepaald door de maatschappij waarin iemand leeft. Omdat filmmakers willen dat hun films begrepen worden, spelen ze in op bepaalde gedragspatronen bij het publiek. De weergave is daarmee een afspiegeling van de maatschappij, waardoor levenshouding en meningen weer bevestigd worden.

Zo zit elke Hollywood-film op eenzelfde typische manier in elkaar. Hollywood-films worden gemaakt vanuit een zogenaamde patriarchale, westerse opvatting. De held in de traditionele Hollywood-film is vrijwel altijd een blanke, Anglo-Saksische man. Hij vervult een dominante rol in het verhaal ten opzichte van vrouwen en/of mannen van een ander ras (Afro-Amerikanen, indianen, enzovoorts). De standaardrollpatronen zoals we die kennen van de Amerikaanse Hollywood-film zie je ook vaak terug in de bekende westerse gezinsanimatiefilms.

Live-action is bestaande werkelijkheid, of in ieder geval een bestaande werkelijkheid zoals de filmmaker die wil laten zien. Omdat in live-action gewerkt wordt met mensen van vlees en bloed en vaak de realiteit van het gebeurde benadrukt wordt, kan deze filmsoort een sterk overtuigend of manipulatief karakter hebben. Bij animatiefilm werkt het anders. Dat wat je ziet, is niet echt maar een speciaal gemaakte wereld. De afstand die de kijker daardoor heeft met het getoonde blijft vaak groter dan bij live-action. Het verwachtingspatroon van de kijker bij animatie is anders omdat overduidelijk is dat het niet 'echt' is wat zichtbaar is op het doek. (**Episodes from the Life of Dr Jekyll and Mr Hyde** speelt duidelijk met verwachtingen over de personages. Door de gebruikte pixillatietechniek ontstaat er een eigenaardige beweging en de personages worden door verschillende acteurs gespeeld, terwijl de handeling en tekst doorlopen. De treurige beslommeringen van de personages in **Dog** wekken een droevig beeld van de gezinssituatie. Regisseuse Templeton is erin geslaagd al het menselijk leed dat je in de Britse achterbuurten verwacht in de bewegingsloze poppen te stoppen. Vuile gezichtjes, zwakke belichting en sterke dialogen maken het drama voelbaar. De animatie is hier heel functioneel: als het gespeeld zou zijn door acteurs had het wel eens een draak van een film kunnen worden.



Loekie de Leeuw, al sinds de vroege jaren zeventig een dagelijks intermezzo tussen de STER-reclames op televisie.



Nederlands/Engelse oscarwinnaar 2002, **Father and Daughter** van Michael Dudok de Wit. De 'lijntekeningen' zijn digitaal ingekleurd.



Abstracte computeranimatiefilm **Barcode** van Adriaan Lokman wordt ook gebruikt voor VJ-voorstellingen.

ANIMATIE IN NEDERLAND

Nederland kent geen grote animatiefilmindustrie. Series en avondvullende films worden weinig geproduceerd. De Nederlandse animatiefilm kent slechts één avondvullende animatiefilm: Als je begrijpt wat ik bedoel (Harrie Geelen e.a., 1983, naar een verhaal van Marten Toonder). Het aantal autonome filmmakers dat op eigen gelegenheid of op kleine studioschaal korte animatiefilms maakt, is vanaf de jaren zeventig constant. (The Rise and Fall of the Legendary) Anglobilly Feverson is een goed voorbeeld van zo'n korte film die in een klein driemansbedrijf is geproduceerd. Een ander heel bekend voorbeeld is de film *Father and Daughter* (2000) van Michael Dudok de Wit die in 2002 de oscar won voor de beste korte animatiefilm.

Eindopdracht. Verzin een animatieconcept voor een videoclip van jouw favoriete song. Geef daarbij aan voor welke techniek je kiest en waarom. Beschrijf op één A4'tje hoe het verhaal verloopt en of dat wel of niet overeenkomt met de tekst van de song. Beargumenteer daarbij je keuzes. Bepaal de sfeer van de animatie en geef de clip een titel. Maak vervolgens een storyboard voor de clip waarin je per scène uittekent wat er gebeurt.

HOLLAND ANIMATION FILM FESTIVAL

De vertoningmogelijkheden van animatie buiten het commerciële circuit zijn beperkt. Soms besteedt de VPRO op de late avond aandacht aan animatie voor volwassenen. Met het verdwijnen van de voorfilm uit de bioscopen (voorfilms kosten geld terwijl reclame, ook een vorm van korte film, daarentegen geld opbrengt) is ook daar zelden korte animatie meer te bewonderen. Dus naast de kassuccessen, doorgaans kinderfilms of iets vriendelijker, familiefilms genoemd, valt het niet mee om korte kunstzinnige animatiefilms te zien.

Wereldwijd zijn er animatiefilmfestivals die als doel hebben de animatiefilm te vertonen en te promoten. Het Holland Animation Film Festival is een internationaal animatiefilmfestival dat tweejaarlijks plaatsvindt in Utrecht. Tijdens dit festival wordt een enorme diversiteit aan animatiefilms getoond. Vier dagen lang wordt een internationale selectie van bijzondere, historische, verrassende, artistieke, experimentele, analoge én digitaal gerealiseerde animatiefilms vertoond, van cartoons tot experimentele film, van klei- tot computeranimatie. Een belangrijk onderdeel van het festival zijn de competities. Tijdens het laatste festival in 2002 koos een speciale jongerenjury films uit die nu als voorfilms in MovieZone te zien zijn (de AnyZone Awards).

De korte animatiefilm vormt een broedplaats voor ontwikkelingen en groei binnen het medium en dat leidt soms tot commerciële follow-ups. Maar dat is absoluut niet het doel. De korte animatiefilm is een kunstvorm op zich. Helaas met nog weinig bekendheid en weinig vertoningmogelijkheden. Op het Holland Animation Film Festival in Utrecht kun je in ieder geval je hart ophalen.

VERKLARENDE WOORDENLIJST

Deze lijst bevat uitleg van diverse technische en inhoudelijke film- en vakspecifieke animatiefilmtermen. In sommige gevallen heeft de term voor animatiefilm een betekenis die net iets anders kan worden geïnterpreteerd dan voor live-actionfilm. In dat geval zijn ook de algemene filmtermen opgenomen. Alle live-actionfilmtermen of -technieken zijn in principe van toepassing op animatie.

2D-animatie (traditioneel en computeranimatie), verzamelterm voor alle animatietechnieken op het platte vlak, zowel traditioneel als digitaal.

3D-animatie (traditioneel en computeranimatie), er zijn twee vormen van 3D-animatie. Steeds vaker is 3D synoniem voor ruimtelijke computeranimatie, maar traditioneel staat 3D voor animatie met ruimtelijke objecten (of karakters). Doordat het in een ruimtelijke set is opgenomen, spelen filmische aspecten als licht, scherptediepte en montage een vergelijkbare rol als in live-actionfilm (of theater).

abstracte film, ook in live-action bestaat abstracte film. Film die geen verhaal wil vertellen maar bijvoorbeeld alleen een gevoel wil communiceren of enkel een vormexperiment wil zijn. Uitgaande van de geregisteerde wereld heeft live-action al snel toch een zekere mate van herkenbaarheid. Animatie, bijvoorbeeld tekenfilm, kan enkel door registratie van totaal non-figuratieve beelden een absoluut abstracte film opleveren. Een techniek die veel is gebruikt om abstracte animatie te maken, is schilderen rechtstreeks op de filmstrook, of krassen in de zachte laag op de filmstrook. De Canadese animatiepionier Norman McLaren experimenteerde veel met deze animatietechniek. Bijzonder aan deze vorm van filmmaken is dat er helemaal geen camera bij komt kijken. Abstracte film is naast de documentaire en de speelfilm een genre. Elk genre heeft zijn eigen conventies.

Academy ratio, het formaat van een filmbeeld heeft een vaste verhouding. Deze verhouding werd door de Academy of Motion Picture gestandaardiseerd (1,33:1). Later zijn er verschillende andere verhoudingen gangbaar geworden. De verhouding van het beeld heeft sterk zijn invloed op de beleving van het beeld. In westerns benadrukt het *wide screen*-formaat bijvoorbeeld de wijsheid van het landschap. Veel van de latere beeldverhoudingen zijn inmiddels meer gangbaar dan de zogenoemde Academy ratio. Animatiefilm, en vooral de tekenfilm die sterk verwant is aan de beeldende kunsten, maakt nog veel gebruik van het Academy-formaat, dat gevoelsmatig meer overeenkomt met een tekenvel.

a-filmische elementen, alles wat in de film te zien is wat niet speciaal voor de filmopnames is neergezet, zoals landschap en architectuur. De pro-filmische elementen zijn speciaal voor de film ontworpen of gemaakt. Bij animatie is het pro-filmische aandeel doorgaans veel groter omdat er sprake is van totaal gecreëerde werelden op papier, in klei of wat dan ook.

animare (Latijn), het Latijnse woord voor bezielen. Met de animatietechniek komen dode en levenloze voorwerpen tot leven.

animate - inanimate, levende versus levenloze objecten.

animatie, er zijn veel verschillende definities van animatiefilm te vinden, wetenschappelijke en meer werkbare. Er volgen er hier enkele:

- Afgeleid van het Latijnse woord anima, wat leven betekent, of animare, wat leven inblazen betekent. Bezieling door beeld-voor-beeld-opnamen.

- Het beeld voor beeld registreren van gecreëerde bewegingsfasen, die op de gebruikelijke snelheid weergegeven, een geplande beweging laten zien (de definitie zoals gehanteerd door de beroepsvereniging van Nederlandse animatiefilmers, Holland Animation, bij een storyboardwedstrijd in 1993).

art direction, algemeen gesteld is dit de beeldende vormgeving van een film zoals die wordt geregistreerd tijdens de opnamen. Denk hierbij aan decors, rekwisieten, belichting, kostuums en make-up van de acteurs. Bij animatiefilm is de controle over de art direction veel beheersbaarder dan bij live-actionfilm. Decors, poppen (de acteurs), de kostuums, het licht en de rekwisieten worden in veel gevallen speciaal voor de film ontworpen en vervaardigd of getekend.

artwork, de originele tekeningen, achtergronden, sets, modellen en karakters die zijn gebruikt voor de animatie. Bij computeranimatie is er nauwelijks of geen origineel artwork. Storyboards, schetsen, en modelshets worden ook tot het artwork gerekend. Artwork is voor veel liefhebbers een gewild verzamelobject. Originele cells uit de hoogtijdagen van de Disney-studio's leveren op veilingen grote bedragen op en worden zelfs gereproduceerd voor de verkoop (dan worden ze merchandising in plaats van artwork).

cartoon, stijlkenmerk voor animatiefilms volgens vaste normen met vereenvoudigde karakters en vormgeving. Synoniem geworden voor tekenfilms en series uit de Amerikaanse studio's. Vaak met veel pratende dieren, humor en actie.

cell, transparant tekenvel waarop de animatie getekend wordt. Door de transparantie kan in meerdere lagen over elkaar gewerkt worden. De achtergronden blijven steeds zichtbaar en hoeven niet steeds opnieuw getekend te worden.

CGI, letterlijk: Computer-Generated Imagery. Geheel met digitale software gecreëerde figuren en sets.

close-up, als in live-action: opname van zeer dichtbij.

compositing, veel onderdelen van animatie worden apart van elkaar gemaakt. Bij traditionele tekenfilm bijvoorbeeld geven achtergronden en cells waarop de animatie getekend staat onder de camera pas een beeld van het echte resultaat. Nu de digitale technieken zo sterk hun opmars maken in de productie van animatie is er ook een nieuwe term ontstaan voor het bij elkaar komen van de verschillende onderdelen van de film. Pas na de compositing krijgt de film zijn vorm.

computeranimatie, verzamelterm voor alle digitale animatietechnieken. Dé computeranimatie bestaat niet, computeranimatie is even divers als de traditionele technieken.

cut, een directe (min of meer abrupte) overgang van het ene naar het andere shot. In live-action ontstaat dit door montage van losse shots en soms door verwijdering van ongewenst filmmateriaal. Bij animatie altijd van tevoren bedacht.

cut-out, uitgeknipte foto's of tekeningen worden onder de camera geanimeerd. Geeft vaak een wat bruusker resultaat doordat het niet zo controleerbaar is als tekenfilm. Ook wel collageanimatie genoemd.

decor, evenals de speelfilm maakt de animatiefilm gebruik van decors. Deze kunnen worden vormgegeven maar vanzelfsprekend ook uit bestaande locaties bestaan.

diëgetisch geluid, verwarrende term binnen de animatiefilm. Het betreft de stemmen, muziek of geluidseffecten die afkomstig zijn vanuit de door het beeld gepresenteerde wereld. Bij animatie moet al het geluid net als het beeld worden gemaakt omdat de objecten en karakters zelf geen geluid produceren.

direct geluid, muziek, geluid en gesproken woord dat tijdens de beeldopnamen op de set is opgenomen. Bij animatie is dat dus niets en moet al het geluid in de postproductie worden toegevoegd. Dit geeft de filmmaker de mogelijkheid tot creatieve oplossingen.

dope-sheet, zie exposure-sheet.

exposure-sheet, als de animatie aan de hand van een lijntest is getest, worden de volgorde van de tekeningen, de herhalingen, het aantal frames en de kadergrootte vastgelegd in een exposure-sheet ofwel dope-sheet, zodat op het moment van de definitieve opname een sluitend draaiboek ofwel boekhouding bestaat over het hoe en wat.

fade, als in live-action: in- en uitvloeien van een beeld vanuit wit of zwart of vanuit een ander beeld.

Flash, aanvankelijk de merknaam van een softwarepakket dat speciaal voor animatie voor het internet is ontwikkeld. Eenvoudig om mee te werken. Inmiddels staat de naam Flash ook voor digitale techniek die herkenbaar is door zijn eenvoud.

flipboekje, eenvoudigste vorm van animatie. Is al te maken op de hoes van een kladblok of studieboek. Door op elke pagina een beetje gewijzigde tekening te maken en alle tekeningen door je vingers te laten flippen, ontstaat de suggestie van beweging.

frame, kleinste filmeenheid, eigenlijk zoals één negatief op een forrolletje. Per seconde film worden er 24 beelden in de camera belicht, of 24 beelden door de projector geprojecteerd op het witte filmdoek in de bioscoop. De onafhankelijke frames worden niet als stilstaande afzonderlijke beelden waargenomen maar als een bewegingsreeks.

full animation, hiervan is sprake als daadwerkelijk alle 24 beelden voor elke seconde worden vormgegeven en alles opnieuw zou worden getekend. In werkelijkheid zijn er vele slimme trucs bedacht om het productieproces sneller en dus goedkoper te maken. Zie ook limited animation.

genre, vormen van film die algemeen herkenbaar zijn voor publiek en die zich ook bedienen van vaste vormgevingsprincipes en narratieve conventies, en zodoende helpen een ordening aan te brengen. Geldt ook voor andere cultuuruitingen. De hoofdverdeling die doorgaans gemaakt wordt, is die van speelfilm, documentaire en abstracte film. Maar fictiefilm is onder te verdelen in subgenres. Hierbij valt te denken aan musical, comedy, thriller, western, sciencefiction etcetera. Deze verdergaande verdeling is ook te maken voor animatie. Animatie is geen genre maar een techniek ofwel een ontstaansprincipe. Alle genres kunnen worden gemaakt en vormgegeven in animatie.

inbetweenen, traditionele werkwijze van de animatiefilmer. Er worden allereerst verschillende poses getekend en de tussenfasen worden daartussen getekend. In het hiërarchisch studiosysteem bepaalt de hoofdanimator de belangrijkste poses (key drawings) en assistenten vullen daarop de inbetweens in.

intellectuele montage, door verschillende shots of beelden aan elkaar te koppelen ontstaat een nieuwe betekenis.

key drawings, belangrijkste poses in de animatie, gemaakt door de hoofd-animator. Deze tekeningen zijn karakteristiek voor de figuur en zijn beweging, kortom de sleutel tot de animatie.

kikkerperspectief, als in live-action: laag camerastandpunt, als gezien vanuit een kikker, vlakbij de grond.

kleianimatie, animatietechniek waarbij gebruik wordt gemaakt van kneedbare klei of plasticine. De gewenste beweging wordt gemaakt door steeds een kleine wijziging aan te brengen tussen de opnamen.

lijntest, als er een serie animatietekeningen is gemaakt, worden ze bij wijze van test achter elkaar opgenomen om te beoordelen of de animatie is zoals de animator of regisseur dat heeft bedoeld. Er is sprake van een lijntest omdat er pas wordt ingekleurd en details worden aangebracht als de animatie is zoals beoogd. De volgorde van de tekeningen, de herhalingen, het aantal frames en de kadergrootte worden vastgelegd in het zogenoemde exposure-sheet ofwel dope-sheet. Er worden geen hoge technische eisen gesteld aan de lijntest; het is enkel een bewegingstest. Vroeger op film, later op video en nu alleen nog op de computer gemaakt, wat het maakproces erg versneld heeft.

limited animation, een slim voorbeeld van limited animation is veelvuldig toegepast in televisieseries. Alleen de hoogst noodzakelijke onderdelen worden geanimeerd, wat soms resulteert in stijf stilstaande karakters waarvan alleen de monden en ogen bewegen. Als het goed gedaan is, kan het een heel acceptabel en geloofwaardig effect geven.

lip-sync, het synchroon bewegen van de lippen van de geanimeerde karakters en de gesproken tekst waardoor de indruk gewekt wordt dat deze door de acteur wordt uitgesproken. Doorgaans wordt de tekst van tevoren opgenomen en tot in fracties van seconden uitgeschreven zodat daarna de mondbewegingen naadloos aansluitend kunnen worden gemaakt. Dit principe komt in allerlei technieken voor, tekenfilm, kleianimatie, computeranimatie, poppenanimatie etcetera.

live-action, meest voorkomende filmvorm. De camera registreert wat zich voor de camera afspeelt. Wat uiteindelijk geprojecteerd wordt, heeft in werkelijkheid ooit ergens plaatsgevonden.

loop (Engelse term), een vorm van arbeidsbeperking door het hergebruiken van een serie tekeningen. Een loopbeweging van een figuur bestaat uit steeds dezelfde stappen.

manga, populaire beeldcultuur in Japan in de vorm van strips. Inmiddels wordt de term ook gebruikt voor een genre (Japanse) animatiefilm.

medium shot, als in live-action: geeft een half totaalbeeld van de set of situatie.

mengvormen, er bestaat een scala aan technieken (zie deze lijst). Steeds vaker worden technieken gecombineerd tot mengtechnieken. Door de digitale beeld- en nabewerking van veel animaties is er nauwelijks nog sprake van één techniek per film. Er zijn zelfs mengvormen van 2D en 3D, hoe tegenstrijdig dat op het eerste gezicht ook lijkt.

merchandising, verzamelterm voor alle producten die vaak vanwege commerciële belangen op de markt worden gebracht. Te denken valt aan stickers, cd's, posters, boeken, video's T-shirts, posters, dekbedden, horloges, sloffes, pennen, schooeluis, sleutelhangers, flippo's, computergames en wat al niet meer.

mise-en-scène, alle elementen zoals ze zijn geplaatst voor de camera om te worden opgenomen: decor, karakters, rekvisieten, de bewegingen van de acteurs en de resultaten van het geplaatste licht. In de 2D-animatiefilm moet de mise-en-scène geheel worden overgebracht naar papier of cell.

modelling, in gewoon Nederlands vaak het digitaal bouwen van karakters en objecten genoemd. In tegenstelling tot bij traditioneel 3D bestaan er geen tastbare modellen. Soms enkel als prototype in de ontwerpfase.

modelsheet, afbeeldingen van een karakter in verschillende poses en vanaf verschillende kanten zodat een animator alle gegevens van het karakter tot zijn beschikking heeft. Neus, oren etcetera kunnen in de loop van een film natuurlijk niet veranderen (behalve bij Pinocchio). Met name belangrijk als verschillende animators met hetzelfde karakter werken, wat vaak voorkomt, met name in grote studio's, omdat verschillende animators verschillende scènes behandelen.

montage, principe uit de live-actionfilm dat ook in animatie gebruikt wordt. Er zijn echter verschillen. Door middel van montage worden de geregistreerde beeldreksen (shots, takes, opnamen uit één stuk) letterlijk aan elkaar geplakt en de mislukte shots verwijderd, de lengte aangepast, het ritme bepaald en het verhaal geconstrueerd. Bij animatie werkt dat iets anders. Doordat animatie een intensief proces is, zal het maken van overbodige shots en lengte tot een minimum beperkt blijven. Tijdens de opnamen kunnen de shots en scènes achter elkaar worden opgenomen zonder dat er geknipt en geplakt moet worden. In ruimere zin geeft montage ook de mogelijkheid ervoor te kiezen een verhaal chronologisch dan wel achronologisch te vertellen. In dat geval is dat voordat de film opgenomen wordt al wel bepaald, het is namelijk een belangrijk vertelprincipe.

moving storyboard, het storyboard kan op de juiste timing met geluid een goede inschatting geven van de uiteindelijke film. Voor veel filmmakers een belangrijk toetsmoment in de filmproductie en een belangrijk middel om te plannen.

multiplane camera, ingenieus systeem dat is bedacht om meer diepte in animatiefilms te verkrijgen. Het artwork wordt verdeeld over verschillende lagen onder de camera die steeds een stukje van elkaar af liggen zodat het technische principe van scherptediepte een rol gaat spelen. Vergelijk het principe met een verticale kijkdoos. Dit systeem werd ontwikkeld door Lotte Reiniger en later verfijnd door de Disney-studio's.

pan, als in live-action: horizontale camerabeweging.

pegbar, hulpmiddel voor traditionele tekenanimatie. De tekeningen moeten bij opname onder de camera precies dezelfde positie hebben ten opzichte van elkaar als bij het ontwerpen. Hiervoor is een speciaal perforatiesysteem ontwikkeld met twee ronde en een langwerpige opening waarmee de tekeningen steeds op perfect dezelfde wijze gefixeerd worden voor een juist gebruik en weergave.

pin-screen, zeldzame techniek waarin gebruik wordt gemaakt van een plaat met daarin honderden, en in sommige gevallen duizenden naalden die na animatie en opname resulteert in een zeer sfeervol beeld.

pixillatie, animatie met acteurs van vlees en bloed in plaats van tekeningen, poppen, objecten of digitaal gecreëerde filmsterren. De beeld-voor-beeld-acteer methode geeft mogelijkheden tot een vreemd bewegingspaatroom.

postproductie, alle bijkomende technische handelingen en activiteiten die na de opname nog moeten worden verricht om tot het eindproduct film te komen.

props, als in live-action: filmische rekvisieten.

rotoscopie, systeem dat is bedacht en ontwikkeld om live-actionbeelden beeld voor beeld te kunnen overtrekken. Soms gebruikt als voorstudie, soms ook resulteert deze werkwijze in een film waarmee dan een meer natuurlijke of realistisch effect kan worden bereikt. Sommige animatiepuriteinen verfoeien deze werkwijze omdat het de eigen kracht van animatie in de zin van overdrijving of juist nuancering zou ontkennen en de beweging feitelijk een bestaande is.

shot, in live-action het resultaat van een ononderbroken opname van de camera. Wat is het shot dan bij animatie? Het frame dat per keer belicht wordt of de hele film (met een goede voorbereiding is de film theoretisch in één keer op te nemen)?

still, beeld uit de film dat als foto gebruikt wordt bij recensies, voor festivalcatalogi en allerhande andere publicaties.

stop-motion, verwarrende term voor beeld-voor-beeldopnamen binnen een driedimensionale set. In die zin is stop-motion synoniem voor animatie.

storyboard, een gedetailleerd plan van het gehele filmverhaal, vaak in de vorm van een stripverhaal. Is uiterst belangrijk als leidraad tijdens het langdurige productieproces. Bovendien een belangrijk middel in de creatieve ontwikkeling van een film en vanzelfsprekend in het financiële traject van de filmproductie. Subsidënten en commerciële financiers willen weten waar zij in participeren. Het storyboard geeft inzicht in alle aspecten van de film.

tekenfilm, tweedimensionale en meest bekende animatietechniek. Ontstaat door alle mogelijke teken- of schildermaterialen in evenzoveel technieken en stijlen te gebruiken op papier of cells.

texturing, digitaal voorzien van structuur van de gemodelleerde digitale karakters en objecten.

tilt, als in live-action: verticale camerabeweging. Kan van boven naar beneden zijn en van beneden naar boven (tilt up, tilt down). Beschrijvende camerabeweging.

totaalshot, als in live-action: opname die het totaal van de scène laat zien. Afstandelijk van atmosfeer.

transformatie, een montagevorm die alleen in animatiefilm voorkomt door de vrijheid om bewegingen beeld voor beeld te kunnen maken. Eigenlijk een beeld-voor-beeld-special effect. Figuren kunnen in andere figuren veranderen via vreemde, niet-bestaande vormen. Als er inhoud wordt gegeven aan de vorm of manier waarop een in het ander verandert, is er sprake van inhoudelijke of betekenisgeving. Er is geen harde overgang van de ene take naar de andere maar een vormgegeven overgang. Met de transformatie ontstaat een animatiespecifieke vorm van intellectuele montage.

voice-over, commentaarstem bij filmbeelden.

vogelperspectief, als in live-action: hoog camerastandpunt, als gezien vanuit een vliegende vogel.

wide-screen, van de standaard (Academy) beeldverhouding afwijkend formaat (1,85:1) met een breed kader.

zoom, als in live-action: verschuiving in één beweging van groothoeklens naar telelens of andersom. De toeschouwer wordt dus langzaam naar het object toegebracht of juist andersom.

Deelnemende theaters

ALKMAAR

Filmtheater Provadja
contact: Nick van der Ham
Verdrunkenoord 12
1811 BE Alkmaar
tel: 072-5110136
fax: 072-5159793
e-mail: info@provadja.nl
www.provadja.nl

DELFT

Filmhuis Lumen
contact: Jérôme van Dam
Doelenplein 5
2611 BP Delft
tel: 015-2133659
fax: 015-2145182
e-mail: contact@filmhuis-lumen.nl
www.filmhuis-lumen.nl

ENSCHDEDE

Concordia Cinema
contact: Aad Francissen
Oude Markt 15-17
7511 GB Enschede
tel: 053-4300999
fax: 053-4312490
e-mail: info@concordia.nl
www.concordia.nl

PURMEREND

Filmhuis Purmerend
contact: Jan Albers
Postbus 154
1440 AD Purmerend
tel: 0299-471268
www.filmhuispurmerend.nl

AMSTELVEEN

Filmhuis Griffioen
contact: Roloff de Jeu
Uilenstede 106
1183 AN Amstelveen
tel: 020-4445100
e-mail: info@filmhuisgriffioen.com
www.filmhuisgriffioen.com

DEN BOSCH

Filmtheater Jeroen
contact: Mieke Nijkamp
Postbus 12345
5200 GZ Den Bosch
tel: 073-6809859
fax: 073-6124235
e-mail: info@theateraandeparade.nl
www.theateraandeparade.nl

GRONINGEN

Images
contact: Henk Klein Wassink
Postbus 41114
9701 CC Groningen
tel: 050-3136897
fax: 050-3182433
e-mail: info@images.nu
www.images.nu

ROTTERDAM

Theater Lantaren/Venster
Postbus 25 278
3001 HG Rotterdam
tel: 010-2772266
fax: 010-2772286
e-mail: educatie@lantaren-venster.nl
www.lantaren-venster.nl

AMSTERDAM

Melkweg Cinema
contact: Annelies Wielaard
Lijnbaansgracht 234-A
1017 PH Amsterdam
tel: 020-5318181
fax: 020-5318118
e-mail: receptie@melkweg.nl
www.melkweg.nl

DEN HAAG

Filmhuis Den Haag
contact: Eveline van Stuijvenberg
Spui 191
2511 BN Den Haag
tel: 070-3459900
fax: 070-3657666
e-mail: info@filmhuisdenhaag.nl
www.filmhuisdenhaag.nl

HAARLEM

Filmschuur
contact: Liesbeth Braakensiek
Lange Begijnestraat 9
2011 HH Haarlem
tel: 023-5173900
fax: 023-5173908
e-mail: info@filmschuur.nl
www.filmschuur.nl

TILBURG

Filmfoyer Tilburg
contact: Tea Keijl
Postbus 3035
5003 AD Tilburg
tel: 013-5490327
fax: 013-5430957
e-mail: info@theaterstilburg.nl
www.theaterstilburg.nl

AMSTERDAM

Rialto
contact: Flora Vallenduik
Ceintuurbaan 338
1072 GN Amsterdam
tel: 020-6623488
fax: 020-6716581
e-mail: rialto@rialtofilm.nl
www.rialtofilm.nl

DEN HELDER

Cinema 7Skoop
contact: Anita Mandemakers
Postbus 601
1780 AP Den Helder
tel: 0223-610941
e-mail: de.spiegel@worldonline.nl
www.ou.nl/open/rma/spiegel

HEERLEN

Filmhuis de Spiegel
contact: Paul van Loo
Bongerd 18
6411 JM Heerlen
tel: 045-5718735 (reserveringsnummer)
e-mail: de.spiegel@worldonline.nl
www.ou.nl/open/rma/spiegel

UTRECHT

Filmtheater 't Hoogt
contact: Iris Bosman
Hoogt 4
3512 GW Utrecht
tel: 030-2312216
fax: 030-2312940
e-mail: info@hoogt.nl
www.hoogt.nl

APELDOORN

Filmtheater Gigant
contact: Edwin de Haan
Postbus 367
7300 AJ Apeldoorn
tel: 055-5216346
fax: 055-5788797
e-mail: info@gigant.nl
www.gigant.nl

DEVENTER

Filmhuis De Keizer
contact: Willem Groot Nibbelink
Keizerstraat 78
7411 HH Deventer
tel: 0570-618822
fax: 0570-649463
e-mail: filminfo@filmhuisdekeizer.nl
www.filmhuisdekeizer.nl

HELMOND

Filmhuis Helmond
contact: Patrick Doezé
Frans-Joseph van Thielpark 6
5707 BX Helmond
tel: 0492-529009
fax: 0492-474522
e-mail: info@filmhuis-helmond.nl
www.filmhuis-helmond.nl

VEGHEL

De Blauwe Kei
contact: Jeroen van den Broek
Postbus 103
5460 AC Veghel
tel: 0413-342555
fax: 0413-365244
e-mail: info@blauwekei.nl
www.blauwekei.nl

ARNHEM

Filmhuis Arnhem
contact: Henk Bitter
Korenmarkt 42
6811 GW Arnhem
tel: 026-4459959
fax: 026-4435166
e-mail: info@filmhuisarnhem.nl
www.filmhuisarnhem.nl

DOETINCHEM

Filmhuis De Gruitpoort
contact: Ad van Niekerk
Postbus 225
7000 AE Doetinchem
tel: 0314-340943
fax: 0314-341797
e-mail: info@gruitpoort.nl
www.gruitpoort.nl

LEEUWARDEN

Filmhuis Leeuwarden
contact: mw. Jos Hamstra
Postbus 523
8901 BH Leeuwarden
tel: 058-2137396
fax: 058-2157186
e-mail: info@filminfriesland.nl
www.filminfriesland.nl

VENLO

Perron 55
contact: Tejo Merkus
Postbus 656
5900 AL Venlo
tel: 077-3266530
fax: 077-3266539
e-mail: info@perron55.nl
www.perron55.nl

BREDA

Chassé Cinema
contact: Hetty Bosman
Postbus 1135
4801 BC Breda
tel: 076-5303100
fax: 076-5303190
e-mail: cinema@chasse.nl
www.chasse.nl

DORDRECHT

Filmhuis Cinode
contact: Rinke van Hell
Sint Jorisweg 76
3311 PL Dordrecht
tel: 078-6397977
fax: 078-6397971
e-mail: info@cinode.nl
www.cinode.nl

MIDDELBURG

Schuttershoftheater
contact: Maaike Ritsema
Schuttershofstraat 1
4331 NZ Middelburg
tel: 0118-613482
fax: 0118-641134
e-mail: info@schuttershoftheater.nl
www.schuttershoftheater.nl

VLAARDINGEN

Filmtheater het Zeepaard
contact: Harriet Weststrate
Schiedamsesweg 51
3134 BB Vlaardingen
tel: 010-4340500
fax: 010-4604225
e-mail: hetzeepaard@hetnet.nl
www.zeepaard.nl

BUSSUM

Filmhuis Bussum
contact: Jan Minekus
Postbus 1312
1400 BH Bussum
tel: 035-6938694
e-mail: info@filmhuisbussum.nl
www.filmhuisbussum.nl

EINDHOVEN

Plaza Futura
contact: Wiepko Oosterhuis
Postbus 4502
5601 EM Eindhoven
tel: 040-2946840
fax: 040-2946841
e-mail: info@plazafutura.nl
www.plazafutura.nl

OSS

Cultuurpodium Groene Engel
contact: Oscar Jansen
Postbus 273
5340 AG Oss
tel: 0412-638445
fax: 0412-638015
e-mail: info@groene-engel.nl
www.groene-engel.nl

WAGENINGEN

Filmhuis Movie W
contact: Frans Lubbers
Lawickse Allee 13
6701 AN Wageningen
tel: 0317-484809
fax: 0317-484739
e-mail: movie-w@ddsw.nl
www.ddsw.nl/movie-w

ZUTPHEN
Luxor Filmtheater
contact: Jan te Lindert
Houtmarkt 64
7201 KL Zutphen
tel: 0575-513750
fax: 0575-543355
www.uitkrantzutphen.nu/luxor/

ZWOLLE
Filmtheater Fraterhuis
contact: Ben Zandringa
Praubstraat 16-18
8011 PN Zwolle
tel: 038-4220475
fax: 038-4230680
e-mail: info@filmtheaterfraterhuis.nl
www.filmtheaterfraterhuis.nl

POSTBUS 805
3500 AV UTRECHT
TEL: 030 2361212
FAX: 030 2361273
E-MAIL: MOVIEZONE@FILMEDUCATIE.NL

WWW.MOVIEZONE.NL



MOVIEZONE

NEDERLANDS INSTITUUT VOOR FILMEDUCATIE

COLOFON

MovieZone is een initiatief van het Nederlands Instituut voor Filmeducatie (NIF) in samenwerking met de deelnemende theaters. MovieZone kwam tot stand met steun van het Ministerie van OCenW en het Nederlands Fonds voor de Film. AnyZone is mede mogelijk gemaakt door het VSBfonds.

Met dank aan: Amsterdam Film Distributie, Henk Camping (Filmtheater 't Hoogt), Cinemien, CJP, Filmmuseum Distributie, Erik van Drunen (HAFF), Film by the Sea, Leo Hannewijk, (FbTS), Holland Animation Film Festival, il Luster, Independent Films, Indies Film Distributie, International Film Festival Rotterdam, Juliette Jansen (IFFR), Sonja de Leeuw (Universiteit Utrecht), Maatschappij voor Cinegrafie, Nederlands Film Festival, NFTV, Paradiso Entertainment, Public Film, RCV, Esther van Rooijen, Gerben Schermer (HAFF), Studio Boot, Universiteit Utrecht, Upstream Pictures, Herman de Wit (Nederlands Film Festival).

HOOFDREDACTIE: Angela de Kuijper
FILMTEKSTEN: Remco van Puffelen
TEKST LESPAKKET: Erik van Drunen, Oliver ten Kate
EINDREDACTIE: Anet ter Horst (met dank aan Jaap Parqui)
COÖRDINATIE: Erik van Drunen, Angela de Kuijper
ONTWERP: www.studioboot.nl
DRUKWERK: Drukkerij De Jong

BESTUUR NEDERLANDS INSTITUUT VOOR FILMEDUCATIE:

Arie Smit
Hans Onno van den Berg
Henk Camping
Simone Mager
Frank van der Putte



WWW.MOVIEZONE.NL

De films

APOCALYPSE NOW REDUX

Boottocht naar de hel in anti-oorlogsklassieker.
Verenigde Staten, 1979/2001, 197 minuten, kleur.
Regie: Francis Ford Coppola

16

L'AUBERGE ESPAGNOLE

Ervaringen uitwisselen in aangename vertelling.
Frankrijk, 2002, 122 minuten, kleur. Regie: Cédric Klapisch

BLOODY SUNDAY

Waarheidsvinding en het trekken van lessen voor de toekomst.
Engeland/Ierland, 2002, 107 minuten, kleur. Regie: Paul Greengrass

16

BLUE VELVET

Verborgene lusten in naargeestige David Lynch-klassieker.
Verenigde Staten, 1986, 120 minuten, kleur. Regie: David Lynch

BOWLING FOR COLUMBINE

Schieten uit zelfverdediging.
Verenigde Staten, 2002, 120 minuten, kleur. Regie: Michael Moore

16

CIDADE DE DEUS

Leven in de Stad van God.
Brazilië, 2002, 135 minuten, kleur.
Regie: Fernando Meirelles en Kátia Lund

16

DOG

It's a dog's life in dramatische poppenstory.
Groot-Brittannië, 2001, 6 minuten, kleur, animatie.
Regie: Suzie Templeton

ANYZONE



(EPISODES FROM THE LIFE OF) DR JEKYLL AND MR HYDE

Wil de echte Dr Jekyll opstaan?
Groot-Brittannië, 2001,
5 minuten, kleur, animatie.
Regie: Paul Bush

ANYZONE



DAS EXPERIMENT

Don't try this at home!
Duitsland, 2001, 120 minuten, kleur. Regie: Oliver Hirschbiegel

16

LE FILS

Gutsen en schuren onder een spiedend timmermansoog.
België/Frankrijk, 2002, 103 minuten, kleur.
Regie: Jean-Pierre en Luc Dardenne

GERRY

Langzaam wint de woestijn van Gerry en Gerry.
Verenigde Staten, 2002, 103 minuten, kleur. Regie: Gus Van Sant

THE GOOD GIRL

Met Jennifer Aniston als slechte vrouw.
Verenigde Staten/Duitsland/Nederland, 2002, 93 minuten, kleur.
Regie: Miguel Arteta

LILJA 4-EVER

Aangrijpend verhaal van meisje tussen hoop en hel.
Zweden, 2002, 109 minuten, kleur. Regie: Lukas Moodysson

16

MILLENNIUM MAMBO

Millenniumbug teistert mooi Taiwanees meisje.
Frankrijk/Taiwan, 2001, 105 minuten, kleur.
Regie: Hou Hsiao-hsien

MORVERN CALLAR

De één z'n dood is de ander z'n boek.
Engeland, 2002, 97 minuten, kleur. Regie: Lynne Ramsay

16

NÓI ALBINÓI

MovieZone Award naar warm IJsland.
IJsland/Duitsland/Engeland/Denemarken,
2003, 95 minuten, kleur.
Regie: Dagur Kári

MOVIEZONE
AWARD 2003

(THE RISE AND FALL OF THE LEGENDARY)

ANGLOBILLY FEVERSON

Diddybob tript zich naar de hemel.
Nederland, 2001, 10 minuten,
kleur, animatie. Regie: Rosto

ANYZONE



SEPTEMBER 11

Elf topregisseurs over de elfde september.
Frankrijk, 2002, 134 minuten, kleur. Regie: Youssef Chahine
(Egypte), Amos Gitai (Israël), Alejandro González Iñárritu (Mexico),
Shohei Imamura (Japan), Claude Lelouch (Frankrijk), Ken Loach
(Engeland), Samira Makhmalbaf (Iran), Mira Nair (India), Idrissa
Ouedraogo (Burkina Faso), Sean Penn (VS), Danis Tanovic (Bosnië-
Herzegovina)

SPIRITED AWAY

Ouders worden varkens in Japanse animatietopper.
Japan, 2001, 124 minuten, kleur, animatie. Regie: Hayao Miyazaki

VAN GOD LOS

Waargebeurde bende in een snoeiharde carnavalskraker.
Nederland, 2003, 100 minuten, kleur. Regie: Pieter Kuijpers

16

LE VÉLO DE GHISLAIN LAMBERT

Dappere ontsnappingspoging van eeuwige knecht.
België/Frankrijk, 2000, 119 minuten, kleur. Regie: Philippe Harel

Y TU MAMÁ TAMBIÉN

Dwars door Mexico in een bloedgeile tragikomedie.
Mexico, 2001, 105 minuten, kleur. Regie: Alfonso Cuarón

ZUS & ZO

Van je familie moet je het hebben in Nederlandse goedvoelfilm.
Nederland, 2001, 106 minuten, kleur. Regie: Paula van der Oest

MOVIEZONE