

Overzicht Functieomschrijving Rechthebbenden

Stichting Film Auteurs in Recht (FAIR) CBO

14 juli 2025

Kring van rechthebbenden

Functiebegrippen en kadering van het scheppende werk per departement betrokken bij het maken van een filmwerk, of terwijl de vormgevers van filmwerken, zijn omschreven op basis van FAIR's Disciplineformulier met medewerking van de bij FAIR betrokken vakverenigingen¹ en klankbordgroep²:

- | | |
|------------------|--|
| • CAMERA | Netherlands Society of Cinematographers, NSC |
| • MONTAGE | Nederlandse Vereniging van Cinema-editors, NCE |
| • ART | Art, Costume en Make-up & Hair professionals, ACM |
| • SOUND | Dutch Film Sound Association, DFSA (voorheen VCA) |
| • VISUAL EFFECTS | Nederlandse Vereniging van Visual Effects Professionals, NVX |
| • ANIMATIE | Klankbordgroep Animatie |

Per vakvereniging/klankbordgroep is gevraagd naar:

TITELBENAMING(EN)

FUNCTIEOMSCHRIJVING

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT

OP WELKE WIJZE HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT EN WAAR DAT UIT BLIJKT

ARBEIDSVERHOUDING

WAT TOELATINGSEISEN VAN DE VAKVERENIGING ZIJN EN HOE DAT WORDT GETOETST

Hieronder wordt de invulling weergegeven per departement.

¹ Een rechthebbende hoeft geen lid te zijn van deze verenigingen om zich aan te sluiten bij FAIR. Om auteursrechtengelden via FAIR te kunnen claimen is de credit in de titelrol van een filmwerk bepalend voor auteursrechtelijk uitkering.

² Animatie kent geen vakvereniging, de informatie is tot stand gekomen met medewerking van FAIR's klankbordgroep animatie, bestaande uit Kasper Oerlemans (NVX), een informeel comité aangevoerd door Michiel Snijders. De klankbordgroep wordt tevens geadviseerd door Damd.

• CAMERA

Director of Photography (DoP) of cinematographer, cameraman/vrouw

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De "Director of Photography" DoP, cinematographer, of cameraman/vrouw is verantwoordelijk voor het visualiseren van het filmverhaal zoals het later door het publiek wordt gezien. De DoP bepaalt samen met de production designer/art director de sfeer van de film en samen met de regisseur de filmstijl en de keuze van de shots, alsmede het filmformaat waarin gewerkt wordt en het type opnamemateriaal. De DoP houdt toezicht op de camera, de grip en de elektrische afdeling om de visuele elementen van een film uit te voeren. Deze omvatten belichting, kadrering, compositie, camerabeweging, camerahoeken, filmstock en cameraselectie, lenskeuzes, scherptediepte, kleur, belichting en filtratie. De DoP werkt nauw samen met de regisseur, de productie-ontwerper, de kostuumontwerper, de supervisor van de visuele effecten en de make-up artiesten om de visuele stijl van de film en de betekenis van de beelden te conceptualiseren en te realiseren.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE

Eén van de kenmerken van de DoP is een uitgebreide betrokkenheid tijdens de voorbereiding van de filmproductie voor wat betreft het visualiseren van het verhaal.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT

De kwaliteit van het beeld, met inachtneming van de beschikbare tijd en het beschikbaar budget, vallen onder zijn/haar verantwoordelijkheid. De vaststelling van de positie van de camera, de technische instellingen in de camera, de lenskeuze, het gekozen kader, de lichtinval, kleur en structuur van het licht zijn zaken die direct bij de functie van DoP horen. Daarnaast is er overleg over kleuren in de set, in de kleding en Make-up met de andere makers. De keuze van locaties, op welk moment van de dag er gedraaid wordt en de aankleding van de set zijn allemaal elementen die in meer of mindere mate met de DoP worden overlegd.

Al deze keuzes, die voor en tijdens de draaiperiode worden gemaakt, hebben grote invloed op het eindproduct. Het contact met het postproductie-departement over deze zaken is ook een van de rollen die de DoP ten deel valt. Dit gebeurt in samenspraak met andere makers en dan voornamelijk met de regisseur. Daarbij moet de visualisatie worden uitgezet met inachtneming van de technische mogelijkheden binnen het budget. Dit wordt besproken met het productieteam en ook andere departementen zoals bv. het Art-department.

De rol van de DoP valt samen te vatten als het vertalen van het filmverhaal naar beelden.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER? WAAR BLIJKT DIT UIT?

Dat het werk van een DoP een scheppend karakter heeft blijkt uit het feit dat je er een gouden kalf of ook internationaal een Cesar of wat voor andere grote filmprijs voor is. Ook heeft Eye in 2016 een groots opgezette tentoonstelling gemaakt over het werk van DoP Robby Müller. Daaruit blijkt dat het werk van een DoP ook door buitenstaanders als een zelfstandige kunst wordt gezien.

ARBEIDSVERHOUDING

De DoP verzamelt een groep van gespecialiseerde personen om zich heen tijdens de voorbereiding en tijdens de draaiperiode. Deze crewleden verrichten ondersteunend werk om het beeld te realiseren zoals het bedacht is. Deze groep verdeeld over het camera-, grip- en lichtdepartement worden aangestuurd door de DoP.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

De NSC kent verschillende lidmaatschapsvormen. De voornaamste is het actief lidmaatschap. Actieve leden hebben minstens aan 3 speelfilms of documentaires voor de bioscoop gewerkt als DoP en hebben daar ook zodanig de credit voor gekregen. De DoP is werkzaam als eindverantwoordelijk van het beeld voor een film. De DoP die is toegelaten als 'actief lid' van de vereniging wil zich actief inzetten voor de vereniging en het vakgebied, en mag de afkorting NSC achter hun naam voeren. Aangesloten leden zijn minder lang werkzaam als DoP of werken nauw samen met de DoP als:

- focuspuller
- camera-assistent
- grip of
- gaffer

Bijzondere ereleden zijn DoP's die zich hebben bewezen en een aanwinst zijn voor de vereniging. Bijvoorbeeld Robby Müller.

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

Aspirant-leden dienen te worden voorgedragen/aanbevolen door twee actieve leden. Daaropvolgend worden willekeurig 5 NSC leden uitgenodigd deze voordracht te steunen of indien zij daar reden toe zien, af te wijzen. Het bestuur toetst de geldigheid van de credits en er wordt nagegaan of iemand er een professionele beroepsethiek op na houdt. De leden van de NSC dienen hiermee in te stemmen.

• MONTAGE

Filmeditor of Editor

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De filmeditor is verantwoordelijk voor de constructie van een film of programma uit het ongemonteerd beeld- en geluidsmateriaal, en voegt naar eigen inzicht, waar nodig, effecten en muziek toe. Hij/zij selecteert het materiaal, bouwt en boetseert, kiest vertelperspectieven binnen scènes, stuurt het tempo en het ritme van de vertelling, en bepaalt de uiteindelijke vorm en inhoud van de verhaal- en vertelconstructie. De filmeditor is betrokken bij – en deels verantwoordelijk voor – het gehele creatieve proces van het gedraaide materiaal tot en met de beeld- en geluidsafwerking, muziek en visual effects.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE

Filmmontage omvat de kunst, techniek en praktijk van het samenstellen van een effectieve en coherente sequentie uit het aangeleverde beeld- en geluidsmateriaal. De filmeditor vervult vanaf het script of filmplan tot en met het eindproduct de rol van creatieve sparring partner van de regisseur, en heeft tijdens het postproductieproces een centrale positie in de inhoudelijke aansturing van alle andere disciplines.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT

Het aaneenschakelen en tegenover elkaar plaatsen van beelden (en geluiden) tot scènes/sequenties genereert (nieuwe) betekenissen en creëert ritme; de filmeditor stuurt daarmee, door het kiezen van perspectief, de manier waarop de kijker de film emotioneel ervaart. Door middel van het (her-)structureren, weglaten of verplaatsen van scènes en/of shots, creëert en bepaalt de montage de uiteindelijke dramaturgische constructie — wat is er op welk moment en op welke manier te zien — en is daarmee de laatste 're-write' van een film.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER? WAAR BLIJKT DIT UIT?

De editor interpreteert het gedraaide materiaal, maakt artistieke keuzes bij het selecteren en tegenover elkaar plaatsen ervan, bepaalt de timing, en is medeverantwoordelijk voor het vormgeven van de film.

Voor regisseurs is het essentieel hun editor te kiezen op basis van diens artistieke inzichten en creatieve kwaliteiten. Enkele regisseurs monteren hun eigen films, maar dat is een uitzondering — net als regisseurs die hun eigen camerawerk verzorgen.

Paul Verhoeven in Volgens Verhoeven: "Mijn ervaring is: een geweldige editor kan je film wel twee keer zo goed maken." Een documentaire van American Cinema Editors uit 1958 toont hoe verschillende editors, op basis van hetzelfde materiaal voor dezelfde scène uit de TV-serie Gunsmoke, elk op hun eigen manier hun eigen keuzes maken en hoe zij daarmee elk een eigen, unieke versie van de scène creëerden. Begin jaren '90 werd een soortgelijk experiment uitgevoerd tijdens het Nederlands Film Festival, met materiaal van de speelfilm De Bunker van Gerard Soeteman.

De filmeditor (mede-)bepaalt doorgaans waar en hoe er gebruik gemaakt wordt van diëgetische en non-diëgetische muziek, en de wijze waarop deze betekenis en dramaturgische verbindingen geeft binnen de film.

In veel films combineren (en re-timen) editors verschillende elementen uit verschillende takes/shots, en creëren daarmee nieuwe, niet-bestaande shots/takes/performances. Bij het maken van documentaire films wordt het daadwerkelijke verhaal — en zeker de vertelconstructie — doorgaans pas tijdens de montage gecreëerd. Voorbeelden:

In Apocalypse Now creëerde editor Walter Murch met voor die tijd moderne videotechnieken een niet-gescripte openingssequentie, uit voor andere scènes bedoeld materiaal, synthetische geluidseffecten, en de song 'This is the end' van The Doors, om zo via een 'trip' in het hoofd van het hoofdpersonage in de film te komen.

In 12 Years A Slave creëerde editor Joe Walker een bijna ondraaglijk gevoel van tijdsduur door de aanloop naar een scène (waarin de hoofdpersoon aan een boom wordt opgehangen) kort en elliptisch te maken, waarna een enkel aangehouden wide shot van de hangende man een pijnlijke eeuwigheid lijkt te duren.

In Out Of Sight creëerde editor Anne V. Coates een sensuele sequentie door fragmenten van een liefdesscène als flash-forwards door een voorafgaande dialoogscène heen te snijden, waarbij het beeld af en toe kort 'bevroest', wat de magie van het moment intensiveert.

In Documentaires ontbreken doorgaans daadwerkelijke sterfscènes, omdat de camera er nu eenmaal niet bij is wanneer iemand plotseling een dodelijk ongeluk heeft of een overdosis slaappillen slikt. In de documentaire De Engel van Doel sterft een man en dat vertellen editors Tom Fassaert, Thabi Mooi en Axel Skovdal Roelofs met slechts een paar lassen, tot en met het wegdragen van zijn kist uit de kerk, vanuit een gigantisch topshot. De constructie van deze beelden tot deze sequentie creëert hier de vertelling.

Edward Zwick: "If you only want scènes strung together, hire an assistant. Shooting is your way of talking, the editor's first cut is his way of answering. It's dialogical. He's not just a pair of hands. He's the ego to your id. (...) He challenges you, forces you to look at your film anew. He is both scourge and savior."

ARBEIDSVERHOUDING

Vrijwel alle actieve leden van de NCE werken zelfstandig, en worden door producenten ingehuurd voor specifieke projecten. Een enkeling werkt onder een vast contract voor een postproductiebedrijf.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

De NCE kent verschillende lidmaatschapsvormen. De voornaamste is het actief lidmaatschap. Actieve leden zijn minstens 5 jaar op hoog niveau als eindverantwoordelijk editor werkzaam, willen zich actief inzetten voor de vereniging en het vakgebied, en mogen de afkorting NCE achter hun naam voeren. Aangesloten leden zijn minder lang werkzaam als editor of werken in nauw aan montage verwante vakgebieden zoals postproductie of geluids nabewerking. Bijzondere leden, die door het bestuur worden verleend (waaronder ereleden).

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

Aspirant-leden dienen te worden voorgedragen/aanbevolen door twee actieve leden. Om actief lid te worden dient iemand aantoonbaar vijf jaar (60 maanden) actief te zijn als eindverantwoordelijk editor van kwalitatief hoogwaardige longform film- en/of tv-producties (in delen van 35 minuten of langer). Het bestuur toetst de geldigheid van de credits en er wordt nagegaan of iemand er een professionele beroepsethiek op na houdt.

• GELUID

Sound Designer, Production Sound Mixer

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De Sound Designer is het hoofd van het geluidsdepartement en inhoudelijk verantwoordelijk voor hoe een verhaal in geluid verteld wordt. De Sound Designer heeft een leidinggevende rol ten opzichte van o.a.

dialog- en geluidseffecteneditors
foley artiesten
re-recordingmixers

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE?

Deze werkzaamheden worden uitgevoerd in geluidsstudio's voor geluidsmontage, foley & ADR opname en bioscoopmixage en soms ook op locatie (set).

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

Het geluidsbeeld dat ontstaat tijdens de sound design is een nieuw product en ontstaat het slechts opschonen van het productiegeluid. Er wordt met geluidseffecten en muziek iets nieuws gecreëerd dat uniek is en bepaald wordt door de visie van de sound designer.

ARBEIDSVERHOUDING

De Sound Designer kan zelfstandig werken, hetzij freelance, of als eigenaar van een bedrijf met personeel, of kan in loondienst zijn.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN DFSA?

Sound Designers komen doorgaans van de filmacademie of de HKU. Ook komt zijnstroom voor, bijvoorbeeld van de opleidingen Sonologie en Muziekregistratie. Een enkeling redt het tot de positie van Sound Designer op eigen kracht, autodidact of door zelf aan de slag te gaan na een korte introductiecursus... Eigenlijk worden deze eisen niet getoetst, maar wordt men beoordeeld op basis van persoonlijk contact en het werk dat men aflevert.

• ART

De afdeling Art bestaat uit de drie departementen:

A PRODUCTION DESIGN

B KOSTUUMONTWERP

C MAKE-UP/HAIR DESIGN

A) PRODUCTION DESIGN

Head of Department: Production Designer

Productieontwerpers zijn verantwoordelijk voor het visuele concept van een film-, televisie- of theaterproductie. Ze identificeren en ontwikkelen een ontwerpstyl voor decors, locaties, grafische vormgeving, rekvisieten, belichting, camerahoeken en kostuums, terwijl ze nauw samenwerken met de regisseur en de andere vormgevers van filmwerken. De stijl van de Productieontwerper wordt verder ontwikkeld en uitgevoerd door de volgende subdisciplines.

Art Director

An art director reports to the production designer. They design sets, oversee artists and construction workers, and help determine the overall look of a film production. During pre-production, the art director acts as a liaison between the production designer and the construction crew.

Set Decorator

The set decorator is responsible for fulfilling the production designer's vision via the "set dressing" or decor elements within a set: lighting, art, furniture, collectibles, drapery, floor coverings, technology, garden sculptures, streetlamps, etc.

Construction Manager

Construction Managers (or Coordinators) supervise the construction of sets and stages for film productions. Staying within relevant budgets, Construction Managers hire the carpenters, painters, riggers and plasterers required to complete the work.

Productie Art Department.

The Art department manager is responsible for the logistics of the art department, the controlling of the art department budget and the hiring of additional labour.

Rekwisiteur/Property Master

They are responsible for all props in the production—that includes acquiring them, keeping them organized, and making sure they're used safely. To do this, the props master leads a team of prop makers or props-department runners, and reports to the production designer.

Setdresser (stand-by art director/props)

The Standby Prop leads the standby props team during production, as distinct from props master who sources or makes props and manages their storage. They are responsible for ensuring that props are placed and used so that continuity is maintained from shot to shot and across the entire production.

Binnen het vakgebied Production Design kunnen o.a. de volgende functies aangesloten lid worden van ACM:

Werktekenaar
Assistent Production designer
Assistent Art Director
Assistent Set Decorator
Assistent Rekwisieteur
Decorbouwer
Scenic Painter
Grafisch ontwerper
Storyboard tekenaar
Concept tekenaar
Werktekenaar enz.
Art department assistenten, zoals runners, swing gang etc.
Financial controller

B) KOSTUUMONTWERP

Head of Department: Costume Designer of Kostuumontwerper/ster

Kostuumontwerpers bepalen de uitstraling van een productie door kostuums te ontwerpen voor film, toneel of televisie. Zij creëren de outfits voor hoofd- en bijrolspelers en bepalen de look van figuranten. In overleg met de regisseur en acteurs geven zij vorm aan het personage door middel van kleding, accessoires en materialen om zo de sfeer, tijdperk en persoonlijkheid van de karakters te weerspiegelen. De kostuumontwerper geeft leiding aan het department met de volgende subdisciplines.

Assistant Kostuum ontwerper/ster

Costume assistants assist the Costume Designer with the search for costumes by buying, hiring and creating. Assists the Costume Designer with fittings of actors.

Kostuum supervisor

The Costume Supervisor is responsible for the smooth operation of the Costume Department. They maintain communication with all other departments. Communicates all information to and from all members of the Costume Department and runs the crew. They manage the budget.

Kostuum op set/Set Costumer

The Set Costumer is the front line of communication between the set and the Costume Department. Anticipates needs that may occur during shooting in addition to on-camera costumes. Maintains all wardrobe and accessories. Maintains the set book by taking accurate photos and wardrobe continuity notes. Takes good care of actors.

Binnen het vakgebied Costume Design kunnen o.a. de volgende functies aangesloten lid worden:

Assistent Kostuum
Productie Kostuum
Kleermaker
Naaister
Kostuum breakdown, enz.

C) MAKE-UP/HAIR DESIGN

Head of Department: Make-Up/Hair Designer

De Make-up/Haarontwerper is verantwoordelijk voor de visuele uitstraling van alle make-up die door de acteurs wordt gedragen. De make-upontwerper werkt nauw samen met de kostuumontwerper om voor elke acteur een look te creëren die het personage visueel ondersteunt."

Key Make-Up/Hair

Key makeup artists apply makeup to lead roles and actors, and execute any particularly complicated designs. The key makeup artist delegates and oversees the makeup artists and makeup assistants, always checking to ensure the continuity of makeup throughout the film shoot.

Make-up/Hair artist

Film makeup artists devise and apply the theatrical makeup designs for actors in feature films and television. The complexity and type of design will vary depending on the production and character but good makeup artists can execute a wide array of looks across genre and period.

Special Make-up/Hair designer

A special effects makeup artist is in charge of transforming an actor's appearance when they have to look scary, undead, not-of-this-earth, bloody, beaten up, older—any transformation that requires more than what a regular make-up artist is responsible for.

Special Make-up/Hair artist

SFX makeup artists use make-up and prosthetics to give performers abrasions, wounds, deformities, animal features, etc

Binnen het vakgebied Make-Up/Hair Design o.a. de volgende functies aangesloten lid worden.

Make-Up/Hair Supervisor

Make- Up/Hair assistant

Special Make-up/Hair assistent enz.

• VISUAL EFFECTS

Head of Department Visual Effects Artist of VFX-artist

FUNCTIEOMSCHRIJVING

Een VFX-artist (Visual Effects Artist) is een professional die verantwoordelijk is voor het creëren van visuele effecten in films, televisie en andere vormen van media. De functieomschrijving van een VFX-artist kan variëren afhankelijk van het type project en de specifieke behoeften, maar over het algemeen omvat hun taak het ontwerpen, vormgeven en creëren van visuele effecten. VFX-artists spelen een cruciale rol in het tot leven brengen van verbeelding en speciale effecten op het scherm en dragen bij aan de algehele visuele kwaliteit van film-, televisie- en mediaproducties.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE

Een VFX-artist is verantwoordelijk voor het ontwerpen en creëren van visuele effecten in diverse media. In deze rol werkt de artist nauw samen met regisseurs, producenten en andere leden van het creatieve team om VFX te ontwikkelen die het verhaal en de visuele esthetiek van een project verbeteren.

VFX-artists zullen 3D-modellen en animaties maken, inclusief personages, objecten en omgevingen, en ervoor zorgen dat deze overtuigende bewegingen, texturen en belichting hebben. Daarnaast combineert men verschillende visuele elementen, waaronder live-action opnamen, 3D-animaties en speciale effecten, om een naadloze, geïntegreerde visuele ervaring te creëren.

VFX-artists creëren speciale effecten zoals explosies, vuur, rook en andere natuurlijke fenomenen om de visuele impact van scènes te versterken. Naast het technische werk, is men ook verantwoordelijk voor het aanpassen van kleurcorrectie en belichting om ervoor te zorgen dat de visuele effecten naadloos in het totaalplaatje passen. Samenwerking met andere leden van het productieteam, waaronder regisseurs, producenten en cinematografen, is van cruciaal belang om een samenhangende visuele stijl te bereiken.

Een VFX-artist is creatief en oplossingsgericht, omdat men vaak te maken krijgt met technische uitdagingen en problemen die een creatieve inslag vereisen om ze op te lossen.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

De functie van VFX-artist vereist een combinatie van technische vaardigheden en creativiteit om visuele effecten te creëren die niet alleen technisch overtuigend zijn, maar ook een impact hebben op het publiek en de algehele visuele kwaliteit van het project verbeteren. Dit scheppende karakter maakt de rol essentieel in het tot leven brengen van verbeelding en het creëren van indrukwekkende visuele ervaringen op het scherm.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER? WAAR BLIJKT DIT UIT?

Visual Effects voegt elementen toe aan het gedraaide beeld met als doel de wereld van de vertelling geloofwaardiger te maken binnen de stijl van de vertelling. De toegevoegde elementen kunnen letterlijk alles zijn wat in het beeld te zien is en op iedere denkbare manier. Voorbeelden:

Een mooi voorbeeld zijn de dinosaurussen in de Jurassic Park/World serie. Dinosaurussen bestaan niet (meer) en kunnen daarom niet gefilmd worden. De acteurs en omgeving worden wel “gewoon” gefilmd, visual effects zorgt ervoor dat de dino’s toegevoegd worden op een manier dat het volledig realistisch lijkt. Alsof het gewoon op deze manier gefilmd is.

Een totaal ander voorbeeld is de film Parasite. Om ervoor te zorgen dat de filmmakers alles volledig onder controle hadden bij het maken van de film is ervoor gekozen om het huis, waar bijna de gehele film zich afspeelt, volledig te omringen door chrome key schermen. Door dit te doen konden de makers de sfeer van de film volledig naar hun eigen hand zetten en zo ervoor zorgen dat het verhaal optimaal verteld werd op de manier die zij voor ogen hadden. Dit met als gevolg dat de kijker precies denkt en voelt wat de makers op dat moment voor ogen hadden. Een groot deel van de shots in de film is dus aangepast met visual effects terwijl veel van de kijkers zich hier niet van bewust zijn geweest.

Dan weer bijna het tegenovergestelde hiervan zijn films als avatar en avatar 2: the way of water. Hier is ieder beeld van de film bewerkt met visual effects of zelf volledig afkomstig uit visual effects. De aanpak en stijl van de film zijn zo realistisch dat het eruit alsof het op normale manier gefilmd is.

De afgelopen 30 jaar heeft visual effects een enorme vlucht genomen door de mogelijkheden die computers steeds meer hierin gaan bieden. De volgende stap die er nu aan zit te komen is de samenwerking van vfx-artist met IA (kunstmatige intelligentie) gestuurde tools. Vermoedelijk zal dit ertoe leiden dat er sneller gewerkt kan worden waardoor het mogelijk wordt om nog meer uit te proberen en in detail te gaan wat weer als gevolg zal hebben dat visual effects nog realistischer worden en nog meer mogelijkheden bieden.

Echter moeten niet de vergissing gemaakt worden dat het zo is dat de computer deze visual effect creëren. Het zijn de visual effects artist die deze effecten maken en ervoor zorgen dat deze effecten werken binnen de vertelling van de film. De computer is hier simpelweg het gereedschap wat gebruikt wordt. Toegegeven dat dit gereedschap steeds geavanceerder wordt maar zonder de artist zal dit niet tot goede vertellingen leiden. Daarom is het werk van de visual effects een creërende activiteit waarin het oog, ervaring en inzicht van de individuele artist leidt tot het gewenste resultaat.

ARBEIDSVERHOUDING? WERKT HET LID ZELFSTANDIG OF IS SPRAKE VAN EEN ARBEIDSRELATIE?

Leden van de NVX verschillen erg in hun arbeidsverhouding: Een deel is freelance, neemt zijn eigen projecten aan, dit zijn over het algemeen relatief kleine projecten. Andere leden zijn freelance maar werken voornamelijk voor vfx-bedrijven, zowel nationaal als internationaal. Dit kan op locatie zijn of online (of een combi daarvan). Deze leden werken vaak aan wat grotere projecten, vaak ook met grotere teams van vfx-artists. Andere leden zijn in dienst bij vfx-bedrijven. Zij werken exclusief aan de projecten van dit bedrijf. We hebben zowel leden die dit voor Nederlandse bedrijven doen als voor internationale bedrijven. Sommige van deze leden werken volledig online terwijl ze in Nederland wonen, andere wonen in het buitenland. Als laatste hebben we leden die hun eigen vfx-bedrijf hebben die daar mensen in dienst hebben waarmee ze samen aan projecten werken. Deze projecten kunnen zowel Nederlands, coproducties als volledig buitenlandse producties zijn.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

De NVX kent vier lidmaatschapsvormen: Actieve leden zijn minstens 5 jaar op hoog niveau werkzaam als visual effects professional, willen zich actief inzetten voor de vereniging en het vakgebied, en mogen de afkorting NVX achter hun naam voeren. Aangesloten leden zijn minder lang werkzaam als visual effects professional of werken in nauw aanverwante vakgebieden zoals postproductie of beeldmontage. Studenten leden die een opleiding volgen op het gebied van VFX of aanverwante opleidingen hebben de mogelijkheid om (aspirant) aangesloten lid te worden. Op deze manier komt men al vroeg in aanraking met het professionele vakgebied. Bijzondere leden worden aangewezen door het bestuur en/of de algemene ledenvergadering. Dit biedt de vereniging de mogelijkheid om iemand bijvoorbeeld ‘lid van verdienste’ of ‘erelid’ te maken. Alle leden onderschrijven de Erecode van de NVX.

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

Om actief lid te worden, dient iemand aantoonbaar vijf jaar (60 maanden) actief te zijn als eindverantwoordelijk visual effects professional van ten minste 10 kwalitatief hoogwaardige film- en/of tv-producties en/of commercials. Om aangesloten lid te worden, hoeft iemand niet aan de ervaringsvoorwaarde voor het actieve lidmaatschap te voldoen. Wel dient iemand te worden voorgedragen door twee actieve leden. Het bestuur toetst de geldigheid van de credits en er wordt nagegaan of iemand er een professionele beroepsethiek op na houdt.

• ANIMATIE

Animatie kent op dit moment in Nederland geen vakvereniging of instituut meer. Onderstaande informatie met betrekking tot de makers van animatie is tot stand gekomen met medewerking van FAIR's klankbordgroep animatie bestaande uit Kasper Oerlemans (NVX), Peter Alderliesten (NCE) en een informeel comité van animatieproducent Michiel Snijders. Dit comité wordt gevormd door Janneke van de Kerkhof (Submarine), Chris Mouw (UP diverse animatie features), Capibara (3D cgi studio non-VFX) en K-Ching studio (o.a. Dikkie Dick *feature*), Studio Moldybyrd, art-directors, Wouter Tulp, karakter designer, Alex Debicki Sounddesigner (tevens Jeroen Nadorp, Foley artist en Bob Wolkers, lead animator. Daarnaast adviseert Damd de klankbordgroep bestaande uit onder andere Casper de Kieft (Damd).

Aan de hand van recente producties is een shortlist van zes functies opgesteld en opgenomen in het Repartitereglement van FAIR.

Animation Supervisor / Lead Animation

Lead Storyboarder

Animation Art Director

Character Designer

(Storyboard/Animatic) Editor

(Animation) Sound Design

De klankbordgroep is gevraagd te reflecteren op de shortlist bestaande uit 6 functies van animatie die relevant zijn voor in Nederland gemaakte werken.

Animation Supervisor / Lead Animation

De lead animator vertaalt in de regel de instructies van de regisseur naar het 'acteren' van alle animatoren. De lead animator is al in een vroeg stadium betrokken bij de productie en bepaalt mede met de regisseur wat de animatie-stijl is en hoe zich dit vertaalt naar productioneel-inhoudelijke aanpak. Lead-animator geeft leiding en instructies aan een team van animatoren. Lead animator instrueert op basis van *work packages* en regievisie en bepaalt o.a. welke animatie geaccordeerd dient te worden door de regisseur. Beoogde adviseurs: Lewis van der Werf, Anneke de Graaf

Lead Storyboarder

De lead storyboarder is die persoon die (i.s.m. regisseur, scenarist en een adviserende D.O.P. en editor) het storyboard vervaardigt naar aanleiding van het script. De lead storyboarder stuurt veelal een team aan dat scènes en shots en sequenties onder diens aanwijzing uitwerkt. Gedurende diens werkzaamheden wordt de (geanimeerde) cameravoering, mise en scène en (later) ritme van de productie bepaald. Veelal werd / wordt in NL het storyboard door twee of drie mensen gedaan zonder dat daar een 'lead' is vermeld. In dat geval delen zij de lead 'credit'. Beoogde adviseurs: Esther Heerikhuisen, Gijs van der Lelij

Animation Art Director

De art director is die persoon of dat team dat letterlijk en figuurlijk tekent voor het ontwerp. De art director heeft designs / ontwerpen en schetsen gemaakt voor het totaalbeeld van de film voordat deze in productie gaat. De art director stuurt meerdere crewleden en sub-teams aan: de uitvoering van 'de art direction' wordt veelal gedaan door een grote groep andere ontwerpers: background designers, set-bouwers (stop-motion) en belichters (3D cgi) etc. Indien er geen art director apart op de aftiteling staat van de productie is de art director nog steeds degene wiens ontwerp aantoonbaar het definitieve beeld heeft bepaald. Bij bestaand ontwerp - i.e. een animatie op basis van een strip of dergelijke - kan een art director nog steeds de FILM-credit claimen. Vaak is een herontwerp nodig geweest om verfilming noodzakelijk te maken. Beoogde adviseurs: Leo de Wijs, Moldybyrd Studio

Character Designer

Deel van het algehele ontwerp is dat van de karakters. Vaak, maar niet altijd, is het karakter ontwerp onderdeel van de art direction en kan deze door die functie geclaimd worden. Echter is er ook regelmatig vaak een specialist betrokken die de ontwerpen van art director her-ontwerpt ten behoeve de animatie. Het betreft hierbij niet een 'rigger' of 'modeler' maar enkel die persoon die door creatieve input bijvoorbeeld de 2D schetsen omzet in in 3D ontwerp. Ook hier is het bij de claim van belang dat er aantoonbaar inhoudelijk artistiek meerwaarde is gecreëerd. Bij bestaand ontwerp i.e. een animatie op basis van een bestaande karakter(s) kan een character designer nog steeds de FILM-credit claimen. Vaak is een herontwerp nodig geweest om verfilming noodzakelijk te maken. Beoogde adviseurs: Paco Vink, Wouter Tulp

(Storyboard/animatic) Editor

In veel gevallen is er bij animatie sprake van 'montage vooraf'. Vooraf aan de animatie-productie. Merendeel van de editing vindt plaats tijdens de vervaardiging van storyboard en animatic. Ook de montage van fases zoals 'blocking' en of 'lay out' in 3D cgi producties wordt hierbij gerekend. De editor plaatst ook de ingesproken dialoog in de montage en veelal vervaardigt de editor diverse 'iteraties' van de productie gedurende het hele proces. In het geval een aparte cinema editor (deels) voltooide animatie (her)monteert, deelt deze de credit met storyboard/animatic editor(s). Bij de beoordeling van de claim wordt met name gekeken waar de meeste artistiek-inhoudelijk meerwaarde wordt gecreëerd, maar ook naar de duur van de werkzaamheden. Beoogde adviseurs: Job ter Burg, Erik Verkerk

(Animation) Sound Designer

De sound designer is bij animatie die persoon die het gehele audio landschap bepaald. De sound designer heeft een inhoudelijke visie op de film die uitgewerkt wordt middels alle aspecten van geluid: muziek, foley, effecten en mixage. Sounddesigner werkt samen met diverse disciplines of voert deze zelf uit. Omdat er niet in alle gevallen een aparte sounddesigner genoemd wordt naast de componist, maar het werk van de foley artist in animatie zeer creatief en inhoudelijk is, kan deze persoon in dit geval middels die credit de sounddesign claim doen. Beoogde adviseurs: Alex Debicki, Bram Meindersma