

Overzicht Functieomschrijving Rechthebbenden

Stichting Film Auteurs in Recht (FAIR) CBO

20 maart 2026

In aanvulling op FAIR's Repartitiereglement geeft dit overzicht de scheppende bijdrage van de **audiovisuele vormgevers**. De informatie is tot stand gekomen met medewerking van de bij FAIR betrokken vakverenigingen:

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
VISUAL EFFECTS	Nederlandse Vereniging van Visual Effects Professionals, NVX
ANIMATIE	Klankbordgroep Animatie

Per vakvereniging/klankbordgroep is op basis van het FAIR Disciplineformulier gevraagd naar:

TITELBENAMING
FUNCTIEOMSCHRIJVING
KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE
SCHEPPEND KARAKTER VAN DE FUNCTIE
SCHEPPEND KARAKTER VAN HET WERK
ARBEIDSVERHOUDING
TOELATINGSEISEN VAN DE VAKVERENIGING EN TOETSING

Het gaat om de volgende *heads of department*:

- Director of Photography
- (Cinema-)Editor
- Sound Designer & Production Sound Mixer
- Production Designer
- Costume Designer
- Make-up & Hair Designer
- Visual Effects Supervisor

- Animation supervisor / lead animation
- Lead storyboarder
- Animation art director
- Character designer
- Storyboard / animatic editor
- Animation sound design

• CAMERA

Director of Photography (DoP), cinematografer of camerapersoon

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De Director of Photography (DoP) is verantwoordelijk voor het visualiseren van het filmverhaal zoals het later door het publiek wordt gezien. De rol van de DoP valt samen te vatten als het vertalen van het filmverhaal naar een visuele vorm.

Bij fictie wordt de werkelijkheid geconstrueerd. De DoP houdt toezicht op de camera, de grip en het licht om de visuele elementen van een film op te bouwen. 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 production designer, de kostuumontwerper, de haar & make-up ontwerper, en de visuele effect supervisor om de visuele stijl van de film en de betekenis van de beelden te conceptualiseren en te realiseren. De DoP bepaalt samen met de regisseur de filmstijl en de keuze van de shots, alsmede het filmformaat waarin gewerkt wordt en het type opnamemateriaal, en samen met de production designer de sfeer van de film.

Bij documentaire dient de onvoorspelbare werkelijkheid zich aan. De DoP heeft hier de taak nabijheid en intimiteit te creëren, al vóór de camera loopt, bij binnenkomst: oogcontact, een hand, het breken van spanning. Zonder vertrouwen blijft de camera buiten. Met vertrouwen ontstaat toegang tot wat niet te ensceneren valt. De alertheid (camera klaar) is er vervolgens continu tijdens en buiten de opname. De DoP beslist hierbij in fracties van seconden hoe een moment wordt vastgelegd. Camera, licht, kadrering en beweging vallen samen in het moment. De keuze is direct en onomkeerbaar. Zo ontstaan de scènes die de film dragen. Documentairebeelden maken is observatie, perceptie en interpretatie. Twee DoP's op dezelfde plek zouden dan ook andere beelden maken.

Een regisseur kiest met de DoP naast vakmanschap dan ook voor een manier van kijken. Hierin ligt de artistieke signatuur van de DoP.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN VAN DE DoP

Eén van de kenmerken van de DoP is een uitgebreide betrokkenheid en creatieve input tijdens de voorbereiding van de filmproductie, oftewel het vormen van een visie op het te visualiseren verhaal. De camerastijl, keuzes in beweging, plaatsing van de camera, mise-en-scene - het plaatsen van alles wat zich vóór de camera afspeelt - en keuze voor locaties vloeien hieruit voort.

Het departement waar de DoP leiding aan geeft bestaat doorgaans uit cameracrewleden die ondersteunend werk verrichten om het beeld te realiseren zoals het bedacht is. Deze groep, verdeeld over het camera-, licht- en gripdepartement, wordt aangestuurd door de DoP. Het gaat om¹:

- Focuspuller of 1st AC
- Camera-assistent of 2nd AC
- DIT (Digital Image Technician)
- Gaffer
- Grip
- Drone-, Steadicam-, Gimbal- of camera operator
- Colorist

¹ Zie de omschrijving in de bijlage onderaan dit document.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT

Het scheppend karakter blijkt uit de werkwijze en de kwaliteit van het beeld. De DoP vormt aan de hand van het scenario, eigen inspiratie, locatiebezoek, moodboards, schetsen, en decoupage een beeldvisie waardoor het filmwerk gaandeweg zijn visuele vorm krijgt. Met inachtneming van de beschikbare tijd en het beschikbaar budget is de DoP verantwoordelijk voor het beeld. Lenskeuze, cameraplaatsing en camerabeweging, kader, beeldverhouding en lichtgebruik in kleur, karakter, richting en intensiteit—geven het verhaal op unieke wijze vorm.

De DoP overlegt met de andere makers over de keuze van locaties, op welk moment van de dag er gedraaid wordt en over kleuren in de set, de kleding en make-up. Voor sommige scènes zijn visueel effects nodig. Het goed uitvoeren van deze shots valt - in overleg met de VFX-supervisor, onder de verantwoordelijkheid van de DoP. Het maakproces ontwikkelt zich daarbij in gezamenlijkheid tot beeld wat er eerder niet was, oftewel de *evolution of the script*.

Het scheppend karakter blijkt ook uit de waardering voor de discipline. Zoals de creditvermelding en prestigieuze prijzen voor camera zoals het Gouden Kalf, César, Oscar, Golden Frog, ASC Award, de Robby Müller Award, etc. Daarnaast organiseerde Eye Filmmuseum in 2016 een groots opgezette tentoonstelling over het werk van de Nederlandse en internationaal bekende DoP Robby Müller. Dit onderstreept dat het werk van een DoP ook door buitenstaanders wordt erkend als een zelfstandige kunstvorm. Een recent voorbeeld is de aandacht voor Hoyte van Hoytema in *Zomergasten*. Hoytema ontving een Oscar voor zijn uitzonderlijke prestatie voor de film *Oppenheimer*. In Polen is jaarlijks een wereldwijd bekend camerafestival Camerimage.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER?

Cameravoering is geen objectieve registratie, maar een keuze als gevolg van uitvoerige voorbereiding. Elke DoP maakt door interpretatie van de eigen waarneming andere keuzes. Wat de camera ziet, heeft altijd betekenis. Licht en schaduw bestaan maar de cameraperson bepaalt waar deze in beeld zullen vallen. Ruimte bestaat maar de DoP bepaalt waar deze begint en waar deze ophoudt. De DoP put hierbij uit eigen inspiratiebronnen. Wat de camera ziet is nooit neutraal; het is het standpunt en de visie van de cameraperson dat zich voordoet als de waarheid. Dus wat de cameraperson ziet, is niet per se zichtbaar maar voor de kijker voelbaar. Zoals cameraman Emanuel Lubezki zegt: “de camera zal moeten ademen net als de karakters. En als de camera ademt dan leeft ze, en als ze leeft dan creëert ze, niet alleen beelden maar ook ervaring en emotie.”

ARBEIDSVERHOUDING

De DoP werkt zelfstandig en is meestal Zzp'er of staat aan het hoofd van een eigen onderneming. De DoP is verantwoordelijk voor het cameradepartement en verzamelt een groep van gespecialiseerde personen om zich heen tijdens de voorbereiding en draaiperiode.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN TOT DE VAKVERENIGING?

De Nederlandse Society of Cinematographers (NSC) is een vakvereniging met een kwaliteitsoormerk naar internationaal voorbeeld en kent twee verschillende lidmaatschapsvormen: members en associate members. De Members hebben minimaal aan drie speelfilms of documentaires voor de bioscoop gewerkt als DoP en hebben daarvoor de bijbehorende credit ontvangen. De DoP is werkzaam als eindverantwoordelijke voor het beeld van een film en mag - toegelaten als 'Member' - de afkorting NSC achter zijn of haar naam voeren. Aangesloten leden of Associate members zijn DoP's of ondersteunende cameraprofessionals.

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

Aspirant-leden dienen te worden voorgedragen of aanbevolen door twee Members. Vervolgens worden willekeurig vijf NSC-leden uitgenodigd om deze voordracht te steunen of, indien zij daar reden toe zien, af te wijzen. Het bestuur toetst de geldigheid van de credits en onderzoekt of de

kandidaat een professionele beroepsethiek in acht neemt. De leden van de NSC moeten hiermee instemmen tijdens de jaarlijkse Ledenvergadering. Members hebben daarmee hun bekwaamheid en kwaliteit bewezen.

• 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 negentig 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 dialogoscène heen te snijden, waarbij het beeld af en toe kort 'bevriest', 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 lussen, 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 scenes 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."*

ARBEIDSV ERHOUDING

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 vijf 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 actief in aan montage verwante vakgebieden, zoals postproductie of geluidsnabewerking. Daarnaast kent de vereniging bijzondere leden, een status die door het bestuur wordt verleend. Hiertoe behoren onder andere 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 en Production Sound Mixer

Sound Designer

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De sound designer is het hoofd van het geluidsdepartement en inhoudelijk verantwoordelijk voor hoe een verhaal in geluid wordt verteld. Deze professional is verantwoordelijk voor het conceptuele en technische vormgeven van het geluidsbeeld van een audiovisuele productie. De wereld die de kijker hoort, is volledig geschapen door de sound designer.

De sound designer vertaalt de visie van de regisseur en het scenario naar een eigen artistieke invulling, die de vertelling versterkt, de sfeer bepaalt en de kijker meeneemt in de wereld van de productie. Hij of zij stuurt het geluidsdepartement aan, bestaande uit functies zoals:

- Dialoog- en geluidseffecteneditors
- Foley-artisten
- Re-recording mixers

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE?

De sound designer is betrokken vanaf de preproductie tot en met de postproductie en speelt een centrale rol in het creatieve proces. Tijdens de preproductie analyseert de sound designer, samen met de production sound mixer, het scenario. Samen ontwikkelen zij een geluidskoncept dat past bij de visuele stijl en dramaturgie van de film. Dit concept wordt verder uitgewerkt in samenwerking met de regisseur en andere creatieven. In de postproductiefase is de sound designer verantwoordelijk voor het ontwerpen en creëren van geluidseffecten die de wereld van de film verrijken en geloofwaardig of eigen maken.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

De sound designer maakt artistieke keuzes die bepalen hoe het publiek de film ervaart. Door het ontwerpen van unieke geluiden, het manipuleren van bestaande geluiden en het creëren van een eigen geluidswereld, voegt de sound designer een laag toe aan de vertelling die de emotionele beleving, de spanning en de betrokkenheid van de kijker stuurt.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER?

Het werk van de sound designer is scheppend, omdat het geluid bedenkt, ontwerpt en vormgeeft. Hierbij speelt creativiteit een centrale rol: de sound designer moet in staat zijn om nieuwe geluiden te creëren die passen bij de visuele en narratieve wereld van de film. Dit proces vereist een diep begrip van geluid als artistiek medium en de vaardigheid om geluid in te zetten als vertelinstrument.

ARBEIDSVERHOUDING

De sound designer werkt doorgaans als zelfstandige of als onderdeel van een geluidsstudio. In sommige gevallen is de sound designer in loondienst bij een postproductiebedrijf of geluidsstudio. De sound designer brengt een team van gespecialiseerde geluidspersonals samen en leidt deze groep tijdens het creatieve proces. De sound designer stuurt dit team aan en draagt de eindverantwoordelijkheid voor het geluidsbeeld van de film. Daarnaast werkt de sound designer nauw samen met de regisseur, editor en componist om ervoor te zorgen dat het geluid en de muziek perfect op elkaar zijn afgestemd en de vertelling versterken.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

Binnen het vakgebied bestaan professionele netwerken en verenigingen, zoals de Dutch Film Sound Association (DFSA) en internationale organisaties zoals CAS (Cinema Audio Society) en AMPS. Deze organisaties zetten zich in voor de ontwikkeling van het vakgebied en professionele standaarden. De DFSA kent verschillende lidmaatschapsvormen: student-lid, aangesloten lid en volledig lid. Om in aanmerking te komen voor het volledig lidmaatschap dient de sound professional een motivatiebrief te schrijven en een CV te overleggen waaruit minimaal 60 maanden ervaring in het geluidsvak blijkt. Daarnaast is een positief advies van twee volledige leden vereist. Het DFSA-bestuur toetst de aanmeldingen van aspirant leden.

Production Sound Mixer

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De Production Sound Mixer (PSM) is het hoofd van het geluidsdepartement tijdens de opnames. De PSM is verantwoordelijk voor het vastleggen en vormgeven van het geluid tijdens de opnames van een film of audiovisuele productie. De PSM bepaalt hoe dialogen, atmosfeer en andere geluidsbronnen worden opgenomen, en vormt zo het geluidsbeeld waaruit de film later wordt opgebouwd.

Door het beoordelen, interpreteren en analyseren van het scenario creëert de PSM een plan voor de geluidswereld van de productie. Via de keuze en plaatsing van microfoons, de opnamebenadering en de balans tussen geluidsbronnen bepaalt de PSM hoe stemmen, ruimtes en gebeurtenissen worden ervaren, en hoe zij de dramaturgie van een scène ondersteunen.

Waar de DoP het visuele perspectief van een scène bepaalt, bepaalt de PSM het akoestische perspectief van de film. Dit akoestische perspectief is een vormgevend element van het audiovisuele werk. De PSM werkt nauw samen met de regisseur, de DoP en andere Heads of Department om ervoor te zorgen dat geluid en beeld gezamenlijk bijdragen aan de vertelstructuur en emotionele impact van de film.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE?

Production sound mixing omvat de kunst, techniek en praktijk van het vastleggen van dramaturgisch bruikbaar geluid tijdens de opnames van een audiovisueel werk. De PSM is vaak al in de preproductiefase betrokken en analyseert het scenario vanuit een geluids- en dramaturgisch perspectief. In overleg met de regisseur ontwikkelt de PSM een strategie om dialogen, sfeer en ruimtelijkheid zo vast te leggen dat zij optimaal functioneren in montage en postproductie.

Omdat sound designers en re-recording mixers meestal pas later in het proces worden betrokken, bepaalt de PSM in de voorbereidingsfase vaak de eerste uitgangspunten van het geluidsbeeld. Deze keuzes vormen de basis voor het latere geluidsontwerp en worden in de praktijk aangeduid als "Sounddesign On Set". Tijdens de opnames neemt de PSM het geluid op en maakt vaak een voorlopige mix voor dailies en montage. Het opgenomen productiegeluid en het gekozen perspectief vormen zo de basis waarop montage, geluidsontwerp en eindmix verder worden ontwikkeld. Daarnaast zorgt de PSM voor opnameomstandigheden die authentieke acteerprestaties mogelijk maken, zodat timing, emotie en nuance in de dialogen behouden blijven.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

De PSM maakt tijdens de opnames artistieke keuzes die bepalen hoe een scène door het publiek wordt ervaren. Door keuzes in microfoonplaatsing, perspectief en opnamebalans bepaalt de PSM hoe nabij of afstandelijk personages klinken, hoe de akoestische ruimte van een scène wordt

ervaren, en hoe dialoog, stilte en omgevingsgeluid de dramatische focus van een moment ondersteunen. Deze keuzes bepalen het akoestische perspectief van de scène en beïnvloeden daarmee direct de emotionele beleving van het verhaal. Daarnaast draagt de PSM bij aan het behoud van acteerprestaties door subtiele elementen zoals ademhaling, timing en overlapping van dialogen vast te leggen.

HOE HEEFT HET WERK EEN SCHEPPEND KARAKTER?

De PSM interpreteert het scenario en maakt artistieke keuzes bij het vastleggen van geluid, rekening houdend met de dramatische intentie van de scène en de latere mogelijkheden in montage en postproductie. De manier waarop dialogen, atmosfeer en ruimte worden opgenomen, bepaalt in belangrijke mate hoe scènes in de montage functioneren en hoe de geluidsafdeling in postproductie het geluidsbeeld verder kan ontwikkelen. Het productiegeluid vormt daarmee niet alleen een technische registratie, maar ook een creatieve basis voor de uiteindelijke soundtrack van het audiovisuele werk.

Internationaal worden bij de Academy Awards drie kernrollen binnen filmgeluid erkend: production sound mixer, supervising sound editor en re-recording mixer. Deze disciplines leveren gezamenlijk de creatieve bijdrage aan de uiteindelijke soundtrack van een film.

ARBEIDSVERHOUDING

De PSM werkt als hoofd van het geluidsdepartement tijdens de opnames en stelt een team van gespecialiseerde geluidsprofessionals samen. In vrijwel alle gevallen zijn zowel de PSM als de overige teamleden freelancers.

Het departement bestaat doorgaans uit:

- boom operator(s)
- sound assistant(s) / utility sound technician(s)
- wire technician(s)
- playback operator(s)

De PSM stuurt deze crew aan en draagt de eindverantwoordelijkheid voor het geluid tijdens de opnames. Daarnaast werkt de PSM samen met het assistant director-departement en het productieteam om randvoorwaarden te creëren waarin een verantwoorde geluidsopname mogelijk is en het geluidsbeeld van de film optimaal kan worden gecreëerd.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

De functie van PSM vereist een combinatie van artistieke fijnzinnigheid, technische expertise en organisatorische en communicatieve vaardigheden. DE PSM beschikt doorgaans over ruime ervaring binnen film- en televisieproducties en draagt de eindverantwoordelijkheid voor het geluid tijdens de opnames.

Binnen het vakgebied bestaan professionele netwerken en verenigingen, zoals de Dutch Film Sound Association (DFSA) en internationale organisaties zoals CAS (Cinema Audio Society) en AMPS. Deze organisaties zetten zich in voor de ontwikkeling van het vakgebied en professionele standaarden. De DFSA kent verschillende lidmaatschapsvormen, zoals student-lid, aangesloten lid en volledig lid. Om in aanmerking te komen voor het volledig lidmaatschap dient de PSM een motivatiebrief te schrijven en een CV te overleggen waaruit minimaal 60 maanden ervaring blijkt. Het DFSA bestuurt toetst de aanmeldingen van aspirant leden.

OPMERKINGEN

De creatieve keuzes die de PSM tijdens de opnames maakt, bepalen hoe dialogen, ruimte en perspectief door het publiek worden ervaren, en hoe acteerprestaties in hun oorspronkelijke vorm behouden blijven. Het door de PSM gecreëerde geluidsbeeld en akoestische perspectief vormen een vormgevend element van het audiovisuele werk en beïnvloeden rechtstreeks de uiteindelijke soundtrack van de film. Daarmee levert de PSM een wezenlijke en scheppende bijdrage aan het geluidsbeeld en een artistieke invulling aan het audiovisuele werk.

• ART: DRIE AFZONDERLIJKE DEPARTMENTEN

A. PRODUCTION DESIGN

B. KOSTUUMONTWERP

C. MAKE-UP/HAIR DESIGN

A. PRODUCTION DESIGN

Production designer

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De production designer is verantwoordelijk voor het volledige visuele concept van een film wanneer het gaat om stijl, kleur, licht, tijdperiode, sfeer, vorm en materiaal. De production designer fungeert als een architect en is verantwoordelijk voor alle filmsets. De production designer vertaalt het geschreven filmverhaal naar een inhoudelijk visueel vormgegeven verhaalwereld.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN

De production designer ontwerpt binnen het beschikbare budget en de beschikbare tijd, in nauwe samenwerking met de regisseur en de DoP, de visuele inhoud van het beeld. Het kader van werkzaamheden van een production designer omvat het ontwikkelen, vormgeven en bewaken van het complete visuele concept van een film. Dit omvat research, ontwerp, art direction, samenwerking met regie, cinematografie, visual effects, kostuumontwerp en hair & make-up. Daarnaast omvat het de aansturing van het art department en het toezicht op de uitvoering van alle visuele elementen, zoals sets, props, decor en locatiekeuzes. De stijl van de production designer wordt verder ontwikkeld en uitgevoerd door de volgende subdisciplines²:

Art Director

Set Decorator

Construction Manager

Productie Art Department

Rekwisiteur/Property Master

SCHEPPEND KARAKTER

De production designer is verantwoordelijk voor de visuele vertaling van het geschreven verhaal. Hierbij ontwikkelt deze professioneel beeldmateriaal—zoals schetsen, collages, concept art, moodboards, technische tekeningen en digitale renderings—samen met het art department. Dit materiaal dient als basis voor de samenwerking met regie, de DoP, de kostuumafdeling en VFX, om zo een helder beeld te creëren van wat er uiteindelijk op film wordt vastgelegd. De filmset is de plek waar het geschreven verhaal visueel en auditief tot leven komt. De production designer zorgt, in nauwe samenwerking met de set decorator, art director en construction manager, dat de filmset de inhoudelijke kwaliteiten van het verhaal weerspiegelt.

² Zie de omschrijving in de bijlage onderaan dit document.

Tijdens het ontwerpproces spelen verschillende factoren een rol, zoals:

- Gedegen research;
- De keuze om op locatie of in de studio te draaien;
- Locatiekeuzes;
- Keuzes op het gebied van licht en kleur per set en voor de film als geheel;
- De beslissing welke sets praktisch worden gebouwd en welke digitaal (VFX) worden toegevoegd;
- Het visualiseren van de sets voordat ze daadwerkelijk worden gerealiseerd.

Kortom: de production designer heeft een scheppende rol. Deze professional ontwerpt en geeft het visuele universum van de film vorm, van concept tot uitvoering. Door originele ideeën te ontwikkelen en creatieve keuzes te maken, creëert de production designer een complete verhaalwereld die zonder deze artistieke inbreng niet zou bestaan. Alles wat in een filmbeeld te zien is, ontstaat uit weloverwogen keuzes die in dienst staan van het verhaal. Architectuur, kleuren, texturen, vormen, lichtval, rekwisieten en props zijn zichtbaar omdat de production designer, samen met het art department, hier een ontwerp voor heeft gemaakt op basis van een inhoudelijke ontwerpvisie.

Voorbeelden:

De War Room in Kubrick's *Dr. Strangelove*: production designer Ken Adam doorliep een intensief ontwerpproces om de verhalende essentie van deze ruimte te vatten.

Het werk van Benedict Schillemans in Jeroen Krabbé's *The Discovery of Heaven*: met maquettes, deels gebouwde sets en bluescreen-techniek creëerde hij een Piranesi-hemel. Zijn inbreng maakte Mulisch' "onverfilmbare" boek toch filmisch mogelijk (Filmkrant, 24-06-2014).

Drie casussen:

Historische film: Via research naar architectuur, interieurs, kleding, objecten en kleurgebruik creëert de production designer een geloofwaardige, visueel consistente wereld die het publiek in de juiste tijdperiode plaatst.

Sciencefictionfilm: Zonder bestaande referenties ontwerpt de production designer een nieuwe werkelijkheid: architectuur, technologieën, materialen en kleurtaal. Met concept art, 3D-visualisaties en prototypes wordt een overtuigende, fictieve wereld gevormd.

Intiem drama: Ook in realistische films is de inbreng scheppend. Door onderzoek naar personages en emoties bepaalt de production designer hoe ruimtes, rekwisieten, kleuren en licht de dramatische werking versterken.

Conclusie: Het werk van de production designer heeft altijd een creatieve kern. In elk genre creëert deze professional een visuele wereld die het verhaal ondersteunt, verdiept en betekenis geeft.

ARBEIDSVERHOUDING

De production designer werkt meestal zelfstandig of als freelancer, maar kan ook in dienst zijn van een productiebedrijf.

TOELATINGSEISEN

Er zijn geen vaste toelatingseisen voor de functie van production designer. De filmgeschiedenis laat zien dat deze rol wordt vervuld door mensen met uiteenlopende achtergronden. Zij komen bijvoorbeeld uit de kunstwereld (als schilder of beeldhouwer), hebben een architectuurachtergrond, of zijn afgestudeerd in Production Design (bijvoorbeeld aan de Nederlandse Filmacademie), of in bezit van een AV-opleiding aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, de Gerrit Rietveld Academie of St Joost. Anderen hebben een media-opleiding op MBO- of HBO-niveau gevolgd.

Kortom: je kunt deze functie uitoefenen als je in de praktijk je waarde hebt bewezen. Dit blijkt wanneer je wordt gevraagd voor commercials, videoclips, films of series. In het veld wordt je beoordeeld op hoe je een project vormgeeft en afrondt—zowel inhoudelijk, praktisch als financieel.

B. KOSTUUMONTWERP

Costume designer of kostuumontwerper/ster

FUNCTIEOMSCHRIJVING

De kostuumontwerper is een belangrijk onderdeel van het creatieve filmteam. Deze professional creëert de kostuums voor personages en figuratie en brengt scènes in balans door middel van textuur, kleur, vorm en stijl. De kostuumontwerper versterkt de persoonlijkheid van een personage, vooral wanneer deze een veranderende sociale status of tijdsperiode doormaakt, via het visuele ontwerp van kleding en accessoires. Binnen de grenzen van de regisseursvisie kan de kostuumontwerper het lichaam van een acteur vervormen of versterken. Daarnaast zorgt de kostuumontwerper ervoor dat de ontwerpen acteurs in staat stellen te bewegen zoals de rol vereist.

KADER VAN WERKZAAMHEDEN

De kostuumontwerper is het hoofd van het kostuumdepartement. Deze professional ontwerpt binnen de beschikbare tijd en het budget, in overleg met de regisseur en de production designer, om ervoor te zorgen dat alle elementen van het algehele productieontwerp op elkaar aansluiten. Daarnaast onderhoudt de kostuumontwerper nauw contact met de key haar- en make-up designer over de algehele stijl en het uiterlijk van de personages.

De kostuumontwerper zoekt inspiratiebronnen en voert uitgebreid onderzoek uit naar visuele en historische beelden. Hij of zij organiseert kostuumpassen en voert gesprekken met acteurs die de desbetreffende personages spelen, om zo tot een samenhangend geheel te komen.

Daarnaast stelt de kostuumontwerper het kostuumbudget op en is verantwoordelijk voor alle kostuums en accessoires. Ook maakt hij of zij de indelingen van de garderobes voor alle personages. De kostuumontwerper stuurt het kostuumteam aan en bewaakt de visie over het totale ontwerp.

Taken:

- Het ontwikkelen van een concept en visie voor de kostuums;
- Het ontwerpen van unieke stukken of het selecteren van bestaande kleding;
- Het beheren van budgetten, teams en planning;
- Het samenwerken met acteurs, regisseurs en andere afdelingen.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

De kostuumontwerper is verantwoordelijk voor het uiterlijk van alle personages en figuranten die te zien zijn op beeld. De rol van de kostuumontwerper is om een personage te helpen creëren, om ze

geloofwaardig te maken en tot leven te brengen door de kracht van kleding. Kostuumontwerp draait om samenwerking en communicatie met regisseurs, acteurs, het kostuumteam en het publiek.

Kostuums vertegenwoordigen veel meer dan alleen kleding; ze zijn essentieel voor het vertellen van verhalen en het toevoegen van diepte aan personages. Kostuums kunnen identiteit, sociale status en innerlijke conflicten aangeven en helpen het publiek om zich dieper met personages te verbinden. De keuze van kleur, stof en stijl is niet willekeurig: elke selectie is het resultaat van een weloverwogen beslissing die de persoonlijkheid en reis van het personage weerspiegelt.

Kostuums communiceren de sociale status, het beroep en de emotionele reis van een personage, waardoor de verhaalvertelling wordt versterkt. Visuele aanwijzingen in kostuums geven morele waarden van personages aan, wat het begrip van het publiek bevordert. Authentieke kleding uit een bepaalde periode creëert een culturele en historische context, waardoor de geloofwaardigheid van het verhaal toeneemt. Kostuums beïnvloeden de prestaties van acteurs en helpen hen hun personages authentieker te belichamen. Kleur- en ontwerpkeuzes in het kostuum bepalen de stemming en toon en vormen de perceptie van het publiek.

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

De kostuumontwerper draagt actief bij aan de visuele constructie van het verhaal, de personages en de wereld waarin zij leven. De ontwerper vertaalt abstracte concepten uit het script naar een fysieke vorm die de kijker direct begrijpt. Dit scheppende karakter blijkt uit de volgende aspecten:

- Visuele karakterisering: Kostuums onthullen de persoonlijkheid, sociale status en achtergrond van een personage nog voordat er een woord is gesproken.
- Narratieve ontwikkeling: Door veranderingen in kleur, stijl of textuur kunnen kostuums de emotionele groei of "reis" van een personage gedurende de film symboliseren.
- Wereldbouw: Kostuums creëren de context voor een specifieke tijd, cultuur of zelfs een volledige fictieve wereld (zoals fantasy of sciencefiction), waardoor de omgeving geloofwaardig wordt.
- Symboliek en sfeer: Kleuren en materialen worden strategisch gebruikt om de sfeer van een scène te versterken of verborgen thema's in het plot te communiceren.

Voorbeelden:

- In *Joker* (Todd Phillips, 2019) draagt Arthur Fleck witte sportsokken, wat meteen het beeld schetst van een tragisch figuur die in een mottig flatje bij zijn overbezorgde moeder woont. Het is een subtiele, maar krachtige visuele aanwijzing voor zijn geïsoleerde en kwetsbare positie.
- In *Jackie* (Pablo Larraín, 2016) liet kostuumontwerper Madeline Fontaine zich inspireren door het iconische roze bouclé pakje van Chanel dat Jackie Kennedy droeg op die fatale dag in 1963. Ze kopieerde het pakje niet een-op-een, maar paste het aan op cameravoering, beoogde sfeer, lichtinval en het lichaam van Nathalie Portman. Het resultaat was een transformatie van actrice naar presidentsvrouw, waarbij elk kostuum bijna een personage op zich vormde.

Eigenzinnige benaderingen:

- Sandy Powell toonde in *The Favourite* (Yorgos Lanthimos, 2018) een rock-&-roll-twist op historische kostuums. Omdat er nauwelijks originele kostuums uit de achttiende eeuw bewaard zijn gebleven, ontwierp ze stukken in de Queen Anne-stijl, maar met diepzwarte

glanzende stoffen en contrasterende helwitte kanten ruches. Deze aanpak leverde haar een Oscar op.

- In *Poor Things* (Yorgos Lanthimos, 2023), verzorgd door kostuumontwerper Holly Waddington, is sprake van een extravagante deconstructie van de Victoriaanse mode. De kostuums focussen op Bella Baxters groei en bevrijding, met overdreven silhouetten (zoals enorme pofmouwen), felle kleuren (vooral mango-geel) en onverwachte materialen die organische vormen en moderne esthetiek combineren.

Belangrijke kenmerken van de kostuums in *Poor Things*:

- Deconstructie van de Victoriaanse tijd: De film speelt zich af in een fictieve Victoriaanse setting, maar Waddington verwerpt de restrictieve regels van die periode, zoals het korset.
- Overdreven silhouetten: Grote, volumineuze mouwen en gelaagde kledingstukken creëren een sterke, onnatuurlijke vrouwelijke vorm.
- Kleur en textuur: Felle, ongebruikelijke kleuren, met name mango-geel voor zon en groei, gecombineerd met texturen geïnspireerd op interne organen.
- Groei en evolutie: Bella's kleding verandert met haar ontwikkeling; van simpele, bijna kinderlijke outfits naar complexe, volwassen, maar nog steeds excentrieke looks.
- Praktische en bizarre details: Shock-achtige effecten, ingebouwde zakken voor leidingen bij Dr. Godwin, en een mix van "normale" kleding met onverwachte elementen.
- Modern en draagbaar: Hoewel extravagant, zijn de stukken ontworpen om tijdloos en zelfs modern over te komen, waardoor ze vandaag de dag gedragen zouden kunnen worden.

ARBEIDSVERHOUDING? WERKT HET LID ZELFSTANDIG OF IS SPRAKE VAN EEN ARBEIDSRELATIE?
Een kostuumontwerper werkt zelfstandig en is meestal Zzp'er of staat aan het hoofd van een eigen onderneming.

TOELATINGSEISEN

Er zijn geen vastgestelde toelatingseisen of verplichte diploma's voor het vak van kostuumontwerper. Als ontwerper is het echter wel belangrijk om de basisprincipes van kledingmaken onder de knie te hebben. Het begrijpen van constructie en hoe kleding in elkaar zit, is essentieel om effectief met je team te kunnen communiceren. Tijdens een pasbeurt moet je bijvoorbeeld weten waar je naaister of kleermaker het over heeft en wat hij of zij wil doen om een ontwerp te laten werken. Basisvaardigheden zoals het zomen van kleding, knopen aannaaien, wassen en strijken zijn onmisbaar voor een goede samenwerking.

Kennis van textiel en historische kostuums wordt sterk aanbevolen. Er zijn wel opleidingen die je kunt volgen, zoals aan de Nederlandse Filmacademie, waar kostuumontwerp nog steeds onder production design valt, maar waar wel aandacht aan het vak wordt besteed. Daarnaast zijn er gespecialiseerde theater- en vormgevingsopleidingen, zoals die aan de Toneelacademie Maastricht, waar je je kunt specialiseren in kostuums en samenwerkt met acteurs en regisseurs. Deze opleidingen leiden op tot scenograaf/kostuumontwerper, met een focus op theater, maar vaak met mogelijkheden voor film. Ook mode- en designopleidingen, eventueel aangevuld met cursussen en workshops gericht op film- en tv-styling, bieden een goede basis. De focus ligt hier op creatief ontwerp, technische vaardigheden (zoals naaien en patroontekenen) en het begrijpen van storytelling voor film.

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

Toegang tot het vak van kostuumontwerper verloopt vaak via ervaringen of aanbevelingen van regisseurs, production designers en uitvoerende producenten. Werkervaring wordt beoordeeld op

basis van eerder gemaakt werk, het aantal jaar ervaring en het type productie waarin men heeft gewerkt, zoals hedendaagse films of periodefilms.

C. HAIR & MAKE-UP DESIGN

Key Hair & Make-up, Hair & Make-up Designer, Make-up haarontwerper

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.

WAT IS DE CORRECTE FUNCTIENAAM?

De benamingen Haar- en make-up, Head of Department, Key haar en make-up en Hair and make-up design worden door elkaar gebruikt, waarbij zowel Engels als Nederlands wordt toegepast. In aftitelingen of voortitels overheerst doorgaans het Engels.

Er bestaat een verschil tussen Key hair and make-up en Hair and make-up design. De designer heeft een overkoepelende functie en is eindverantwoordelijk, maar is niet persé op set aanwezig tijdens de dagelijkse draaidagen. Deze rol is vergelijkbaar met die van een kostuumontwerper.

In Nederland wordt meestal niet gewerkt met een ontwerper die niet op set aanwezig is. Hier is key haar en make-up of haar- en make-up Head of Department doorgaans de hoogste functiebenaming. Deze persoon heeft de dagelijkse leiding, is aanwezig op set en draagt de eindverantwoordelijkheid. Hij of zij is verantwoordelijk voor het ontwerp, de dagelijkse uitvoering, en alle aanvullende taken op het gebied van budget, inkoop, planning en continuïteit.

FUNCTIEOMSCHRIJVING

Key haar en make-up is eindverantwoordelijk voor het aangezicht van elk personage en figurant die in beeld te zien is. Deze persoon vertaalt het script, met de daarin beschreven personages, naar een werkbaar ontwerp dat past bij de gekozen cast. Hiermee wordt de inhoud van het script visueel vormgegeven via de personages.

Hierbij worden de volgende aspecten in acht genomen:

- De tijd waarin het script zich afspeelt (jaartal, land, plaats, sociaal milieu);
- De wensen en verbeelding van de regisseur;
- De verhaallijn en daarmee de karakterontwikkeling van de personages;
- Gebeurtenissen binnen het verhaal die van invloed zijn op het uiterlijk (bijvoorbeeld een ongeluk, weersomstandigheden, een feest, veroudering);
- De gekozen cast, die fungeert als het 'palet' waarmee gewerkt wordt;
- De haalbaarheid van het ontwerp binnen de gestelde tijd;
- Overleg met andere beeldbepalende afdelingen, zoals production design en kostuumontwerp.

Daarnaast is Key haar en make-up eindverantwoordelijk voor het afgesproken budget en voor het samenstellen van het gehele departement, inclusief alle collega's die daarin werken, zoals haar- en make-up op set, assistentie voor figuratie, en het maken van een planning hiervoor.

Wat betreft budget en planning voor assistentie onderhoudt deze persoon regelmatig contact met de productie en voorziet deze van informatie en voortgang hierover.

WAT IS HET KADER VAN WERKZAAMHEDEN BINNEN DEZE FUNCTIE?

De Key haar en make-up ontwikkelt het ontwerp in nauw overleg met de regisseur en in samenwerking met production design en de kostuumontwerper. Dit gebeurt binnen een afgesproken tijdsbestek en een vastgesteld budget. Key haar en make-up staat aan het hoofd van het departement en is verantwoordelijk voor de samenstelling ervan, evenals voor het informeren van assistentie over stijl, inspiratie en andere relevante aspecten. Het ontwerp ontstaat door gesprekken met de regie en stijlmeetings met andere afdelingen, zoals DoP, production design en kostuumontwerp. Inspiratie wordt gehaald uit boeken, films, foto's, schilderijen, sfeerbeelden en eigen creativiteit.

Het definitieve ontwerp wordt gevormd tijdens testdagen met de beoogde cast, waarbij gebruik wordt gemaakt van diverse materialen. Dit omvat make-up in de breedste zin (inclusief middelen voor leeftijdsveranderingen zoals verjonging of veroudering), special make-up (zoals verwondingen en littekens), haarwerk (pruiken, haarstukken, gezichtshaar) en eventueel prosthetics. Afhankelijk van de vaardigheden van de key haar en make-up worden prosthetics zelf toegepast of wordt een specialist ingehuurd.

Tijdens de testen wordt nauw samengewerkt met de kostuumontwerper en de regisseur. Tijdens cameratesten wordt het ontwerp getest op beeld, met gebruik van licht en lenzen zoals die tijdens de draaiperiode zullen worden toegepast. De resultaten worden besproken met de regisseur, DoP, kostuumontwerper en production designer. Op basis van deze beelden wordt het ontwerp aangepast en aangescherpt.

Gedurende de gehele draaiperiode is de key haar en make-up eindverantwoordelijk voor het behoud van het ontwerp op dagelijkse basis. Dit omvat alle uiterlijkveranderingen op specifieke scriptdagen, het waarborgen van continuïteit tijdens shots en gedurende het verloop van de film.

WAARUIT BLIJKT DAT DEZE FUNCTIE EEN SCHEPPEND KARAKTER HEEFT?

Key haar en make-up is verantwoordelijk voor het aangezicht van elk personage en elke figurant die in beeld te zien is. Door middel van gedegen voorbereiding en onderzoek naar beeldmateriaal wordt het script omgezet in zichtbare personages, waardoor een visuele vertaling van het script ontstaat.

Tijdens de draaidagen op de filmset is de Key haar en make-up dagelijks eindverantwoordelijk voor de correcte uitvoering van het ontwerp. Hierbij wordt rekening gehouden met de ontwikkeling van het karakter en de continuïteit binnen de draaidagen. Om dit te waarborgen, moet een uitgebreide administratie worden bijgehouden, zowel in aantekeningen als in beeldverslag.

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

Elk personage dat in een filmbeeld te zien is, ontstaat uit weloverwogen keuzes die in dienst staan van het verhaal. De aanpassing van het gezicht of haar kan heel natuurlijk of bijna onzichtbaar zijn, maar dit betekent niet dat er geen werk aan te pas komt. Bij bepaalde producties kan het grootste compliment zijn dat het lijkt alsof er geen haar- en make-up is toegepast, zoals in *Rietland* van Sven Bresser (nominatie Gouden Kalf voor beste haar en make-up).

Soms zijn personages fantasievol en wordt er een groot beroep gedaan op het creatieve ontwerp en de vertaling van het script door Key haar en make-up, zoals in *Prospero's Books* van Peter Greenaway (winnaar Gouden Kalf voor beste speelfilm).

Een personage kan ook tot stand komen door het gebruik van prosthetics om het gezicht van de acteur aan te passen aan het karakter, zoals de 'boksneus' en schele ogen van Matthias Schoenaerts in *Rundskop* van Michael R. Roskam (nominatie Oscar voor beste buitenlandse film).

Films die zich in een bepaalde periode of land afspelen, waarbij de omstandigheden van het personage van grote invloed zijn op hun uiterlijk, zoals in *Sweet Dreams* van Ena Sendijarević (winnaar Gouden Kalf voor beste speelfilm) en *Brimstone* van Martin Koolhoven (winnaar European Film Award voor beste haar en make-up).

Ook leeftijden en verschillende jaartallen waarin een film zich afspeelt, hebben een grote invloed op het uiterlijk van de personages. In de serie *Droom van de jeugd* is te zien hoe de personages sprongen maken in leeftijd en zich in verschillende tijdvakken bevinden, wat een bepaalde mode met zich meebrengt. Hierbij is gewerkt met haarwerk, kleurlenzen (om de overgang naar een andere acteur vloeiend te laten verlopen) en verouderingstechnieken.

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

Een key haar en make-up werkt zelfstandig binnen de door de producent gestelde voorwaarden, zoals vastgelegd in het productiecontract. Tijdens het werk onderhoudt deze professional nauw contact met de regisseur, gebaseerd op een creatieve afstemming (het zogenaamde 'creatieve contract').

TOELATINGSEISEN?

Er zijn geen vastgestelde toelatingseisen of verplichte diploma's voor de functie van Key haar en make-up. Wel zijn specifieke vaardigheden en kennis essentieel:

Technische vakkennis en materiaalkennis:

- Decoratieve make-up: Kennis van huidproducten (zoals foundation) en kleurproducten (oogschaduw, blush, lippenstift).
- Speciale make-up: Kennis van producten zoals lijmen, alcoholgebaseerde producten, verouderingslatex, zweet, vuil, tatoeages en andere niet-standaard make-up.
- Haar: Kennis van knippen, stylen, bewerken en de benodigde producten en apparaten (zoals krultang, föhn). Ook kennis van kleuren en permanenten is vereist, hoewel hiervoor een specialist kan worden ingezet.
- Haarwerk: Kennis van pruiken, toupets, haarstukken, snorren, baarden en bijbehorende materialen zoals lijmen, klemmen en tape. Voor maatwerk haarwerk wordt een specialist ingezet, maar basiskennis is noodzakelijk voor de juiste uitvoering van het ontwerp.
- Special make-up: Kennis van verwondingen, littekens en het verloop hiervan binnen de verhaallijn. Ook kennis van prosthetics (zoals siliconen voor gezichtsveranderingen) is een pré. Het vervaardigen hiervan wordt uitbesteed aan specialisten, maar basiskennis en het kunnen werken met prosthetics op set is belangrijk.

Omgang met cast:

De make-upkamer fungeert vaak als een safe space voor de cast. De Key haar en make-up moet een rustige, betrouwbare basis bieden, zowel bij de start van de dag als gedurende de draaidag. Vertrouwen, betrouwbaarheid, rust en overzicht zijn essentieel in de relatie met de cast.

Administratieve en logistieke kwaliteiten:

- Het bijhouden van administratie voor continuïteit (klopt haar en make-up met eerder gedraaide scènes? Is er een logische ontwikkeling zichtbaar?).
- Het maken van een deugdelijke planning voor assistentie en afstemming met de productie.
- Het inzichtelijk bijhouden van budget en uitgaven.

Creatief oplossingsvermogen:

Tijdens de draaiperiode wordt constant een beroep gedaan op het creatieve oplossingsvermogen van de Key haar en make-up, bijvoorbeeld bij weersomstandigheden (regen, wind), persoonlijke omstandigheden van de cast (vermoeid uiterlijk, koortslip) of wijzigingen in de planning (zijn benodigde spullen zoals haarwerk of prosthetics klaar en inzetbaar?).

HOE WORDEN DEZE TOELATINGSEISEN GETOETST?

De meeste vaardigheden van een Key haar en make-up worden beoordeeld aan de hand van eerder gemaakt werk, zoals te zien in bioscopen of op televisie. Daarnaast spelen ervaringen en aanbevelingen van regisseurs en uitvoerend producenten een belangrijke rol.

Werkervaring kan worden afgemeten aan opleidingen, cursussen of stages die zijn gevolgd, het aantal jaar ervaring en het type productie waarin men heeft gewerkt (bijvoorbeeld hedendaagse of periodefilms). Tijdens de haar- en make-up testdagen en de voorbereidingsfase wordt duidelijk of de gekozen Key haar en make-up over voldoende kwaliteiten en vakkennis beschikt voor het gevraagde werk. Dit blijkt uit het presenteren van een helder en haalbaar voorstel. In de daaropvolgende draaiperiode zal duidelijk worden of deze persoon ook daadwerkelijk over de benodigde kwaliteiten beschikt om het beoogde ontwerp dagelijks goed uit te voeren.

• VISUAL EFFECTS

Visual Effects Supervisor, VFX-supervisor

FUNCTIEOMSCHRIJVING

Een VFX-Supervisor is verantwoordelijk voor het creëren van visuele effecten in films, televisie en andere vormen van media. De functieomschrijving van een VFX-supervisor 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-supervisor spelen een cruciale rol in het tot leven brengen van verbeelding en visuele 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-supervisor 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-supervisors maken 3D-modellen en animaties, inclusief personages, objecten en omgevingen, en zorgen ervoor 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-supervisors 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-supervisor 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-supervisors 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.

De film *Parasite*. Om ervoor te zorgen dat de filmmakers volledige controle hadden over het maken van de film, is ervoor gekozen om het huis — waar bijna de hele film zich afspeelt — volledig te omringen met chromakey-schermen. Door deze aanpak konden de makers de sfeer van de film geheel naar eigen inzicht vormgeven. Zo werd het verhaal optimaal verteld, precies zoals zij dat voor ogen hadden.

Het resultaat was dat de kijker exact denkt en voelt wat de makers op dat moment beoogden. Een groot deel van de shots in de film is daarom met visual effects bewerkt, terwijl veel kijkers zich hier niet van bewust zijn geweest.

Aan de andere kant staan films als *Avatar* en *Avatar 2: The Way of Water*, waar elk beeld van de film is bewerkt met visual effects of zelfs volledig uit visual effects afkomstig is. Toch zijn de aanpak en stijl van deze films zo realistisch dat het lijkt alsof ze op de traditionele manier zijn gefilmd.

De afgelopen dertig jaar hebben visual effects een enorme vlucht genomen, dankzij de groeiende mogelijkheden die computers bieden. De volgende stap, is de samenwerking tussen VFX-artisten en AI-gestuurde tools (kunstmatige intelligentie). Dit zal waarschijnlijk leiden tot een snellere werkwijze, waardoor er meer kan worden geëxperimenteerd en tot in detail kan worden gewerkt. Het gevolg hiervan zal zijn dat visual effects nog realistischer worden en nog meer mogelijkheden bieden. Toch mag niet de vergissing worden gemaakt dat de computer deze visual effects creëert. Het zijn de visual effects-artisten die deze effecten maken en ervoor zorgen dat ze passen binnen het verhaal van de film. De computer is hier slechts het gereedschap dat wordt gebruikt. Hoewel dit gereedschap steeds geavanceerder wordt, zal het zonder de artist niet leiden tot goede verhalen.

Daarom is het werk van visual effects een scheppende activiteit, waarbij het oog, de ervaring en het inzicht van de individuele artist leiden tot het gewenste resultaat.

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

De leden van de NVX verschillen sterk in hun arbeidsverhouding: een deel is freelance en neemt eigen projecten aan, meestal relatief kleine projecten. Andere leden zijn ook freelance, maar werken

voornamelijk voor VFX-bedrijven, zowel nationaal als internationaal. Dit kan op locatie, online of in een combinatie daarvan. Deze leden werken vaak aan grotere projecten, meestal met grotere teams van VFX-artisten.

Weer andere leden zijn in dienst bij VFX-bedrijven en werken exclusief aan de projecten van dat bedrijf. Dit geldt zowel voor Nederlandse als internationale bedrijven. Sommige van deze leden werken volledig online terwijl ze in Nederland wonen, anderen wonen in het buitenland.

Tot slot zijn er leden die eigen VFX-bedrijven hebben, waar ze mensen in dienst nemen om samen aan projecten te werken. Deze projecten kunnen Nederlandse producties, coproducties of volledig buitenlandse producties zijn.

WAT ZIJN DE TOELATINGSEISEN?

De NVX kent vier lidmaatschapsvormen: actieve leden zijn minstens vijf 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 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 tien 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 met een kwaliteitsoormerk zoals de NSC, NCE, etc. Animatie is de *new kid on the block* en als genre in ontwikkeling. Onderstaande informatie met betrekking tot de makers van animatie is tot stand gekomen met medewerking van **FAIR's klankbordgroep animatie** bestaande uit FAIR-bestuurder Kasper Oerlemans, animatiemaker Sem Assink en een afgevaardigde van de Kunstenbond ISA (voorheen Caspar de Kieft van Damd). Ook animatieproducent Michiel Sniijders heeft inhoudelijke bijgedragen. Aan de hand van recente producties is een shortlist van zes hoofdfuncties opgesteld en opgenomen in FAIR's Repartitiereglement in 2025. Het gaat om:

- Animation supervisor / lead animation
- Lead storyboarder
- Animation art director
- Character designer
- Storyboard/animatic editor
- Animation sound design

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 een productioneel-inhoudelijke aanpak. De lead-animator geeft leiding en instructies aan een team van animatoren. De lead animator instrueert op basis van *work packages* en regie-visie en bepaalt o.a. welke animatie geaccordeerd dient te worden door de regisseur.

Lead Storyboarder

De lead storyboarder is de persoon die (i.s.m. regisseur, scenarist en een adviserende DoP 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) het 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'.

Animation Art Director

De art director is de persoon of het team dat letterlijk en figuurlijk tekent voor het ontwerp. De art director heeft designs, ontwerpen en schetsen gemaakt voor het totaalbeeld van de film, nog voordat de productie van start gaat. De art director stuurt meerdere crewleden en sub-teams aan: de uitvoering van de art direction wordt meestal gedaan door een grote groep andere ontwerpers, zoals background designers, setbouwers (bij stop-motion) en belichters (voor 3D-CGI), enzovoort. Als er geen aparte vermelding van de art director op de aftiteling staat, blijft deze toch de persoon wiens ontwerp aantoonbaar het definitieve beeld heeft bepaald. Ook bij bestaand ontwerp — bijvoorbeeld een animatie gebaseerd op een strip of dergelijke — kan een art director nog steeds de filmcredit claimen. Vaak is immers een herontwerp nodig geweest om de verfilming mogelijk te maken.

Character Designer

Een deel van het algehele ontwerp betreft het ontwerp van de karakters. Vaak, maar niet altijd, valt karakterontwerp onder de art direction en kan het door die functie worden geclaimd. Regelmatig is echter een specialist betrokken die de ontwerpen van de art director herontwerpt, specifiek voor de animatie. Het gaat hierbij niet om een rigger of modeller, maar om de persoon die door creatieve input bijvoorbeeld 2D-schetsen omzet in 3D-ontwerpen. Bij het claimen van de filmcredit is het van belang dat er aantoonbaar inhoudelijke en/of artistieke meerwaarde is gecreëerd. Ook bij bestaand ontwerp — zoals een animatie gebaseerd op bestaande karakters — kan een character designer nog steeds de filmcredit claimen. Vaak is immers een herontwerp nodig geweest om de verfilming mogelijk te maken.

Storyboard/animatic Editor

In veel gevallen is er bij animatie sprake van ‘montage vooraf’, dus nog vóór de animatieproductie. Het merendeel van de editing vindt plaats tijdens de vervaardiging van het storyboard en animatic. Ook de montage van fases zoals ‘blocking’ en/of ‘lay-out’ in 3D-CGI-producties wordt hierbij gerekend. De editor plaatst bovendien de ingesproken dialoog in de montage en vervaardigt doorgaans diverse ‘iteraties’ van de productie gedurende het hele proces. In het geval dat een aparte cinema-editor (deels) voltooide animatie (her)monteert, deelt deze de credit met de storyboard-/animatic-editors. Bij de beoordeling van de claim wordt met name gekeken naar waar de meeste artistiek-inhoudelijke meerwaarde wordt gecreëerd, maar ook naar de duur van de werkzaamheden.

Animation Sound Designer

De sound designer is bij animatie degene die het gehele audiolandschap bepaalt. De sounddesigner heeft een inhoudelijke visie op de film, die wordt uitgewerkt via alle aspecten van geluid: muziek,

foley, effecten en mixage. De sounddesigner werkt samen met diverse disciplines of voert deze zelf uit. Omdat er niet in alle gevallen een aparte sound designer wordt genoemd naast de componist, maar het werk van de foley-artist in animatie zeer creatief en inhoudelijk is, kan deze persoon in dat geval via die credit de sound design claim doen.

Bijlagen

BIJLAGE CAMERA | Omschrijving ondersteunende crewleden

Focuspuller of 1st AC

Houdt scherpte bij en organiseert camera-apparatuur tijdens test en opname

Camera-assistent of 2nd AC

Ondersteunt de focuspuller, bedient clapperboard en registreert camera-administratie.

Digital Image Technician - DIT

Beheert cameradata, zet bestanden over en controleert ze; toont materiaal op set via show LUT

Gaffer

Hoofdbelichter, voert het lichtplan van de DoP uit en stuurt het lichtteam aan

Grip

Beheert fysieke ondersteuning van de camera, bedient dolly/kranen en waarborgt veiligheid van materieel op complexe locaties

Drone-, Steadicam-, Gimbal of Camera-operator

Voert specialistische camerabewegingen uit; in sommige gevallen kan een DoP ook een camera operator gebruiken die de shots uitvoert

Colorist

Past na montage kleur, contrast en belichting aan; werkt in overleg met DoP en regisseur, vaak voorbereid via show LUT-tests op set

BIJLAGE ART | PRODUCTION DESIGN

De stijl van de production designer 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.

Set Dresser (stand-by art director/props)

The Standby Prop Lead 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 Rekwisiteur

Decorbouwer

Scenic Painter

Grafisch Ontwerper

Storyboard Tekenaar

Concept Tekenaar

Werktekenaar, enzovoort

Art Department-assistenten, zoals runners, swing gang etc.

Financial controller

BIJLAGE ART | KOSTUUMONTWERP

Assistant kostuumontwerper/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, enzovoort.

BIJLAGE ART | HAIR & MAKE-UP DESIGN

Make-up/Hair artist

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

Special Make-up/Hair designer

A special effects make-up 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 make-up artists use make-up and prosthetics to give performers abrasions, wounds, deformities, animal features, etc

Binnen het vakgebied make-up/hair design kunnen o.a. de volgende functies aangesloten lid worden:

Make-Up/Hair Supervisor
Make- Up/Hair assistent
Special Make-up/Hair assistent enzovoort.