

De animatiefilm als verhaal

JEF PEPERMANS

Dummes Zeug kann man viel reden,
Kann es auch schreiben,
Wird weder Leib noch Seele töten,
Es wird alles beim alten bleiben.
Dummes aber vors Auge gestellt
Hat ein magisches Recht:
Weil es die Sinne gefesselt hält,
Bleibt der Geist ein Knecht.

(Goethe: *Zahme Xenien II*)



Op de conferentie 'Het Schoolvak Nederlands' in Amsterdam (1988) hield ik een korte lezing en workshop over hoe de (animatie)film zinvol kan worden ingeschakeld in het literatuuronderwijs. Ik demonstreerde dat aan de hand van *Sirene*, een korte animatiefilm van Raoul Servais (1). Voor dit speciale VONK-dossier over beeldtaal heb ik aan de (licht gewijzigde) tekst van die lezing een gedetailleerd scenario toegevoegd alsook een uitgebreide (maar zeker geen exhaustieve) reeks van mogelijke kijk- en verwerkingsopdrachten. Wie op deze manier wil werken, moet voor zichzelf daaruit een selectie maken (o.m. in functie van bedoelingen, leerlingen, beschikbare tijd enz.). Het spreekt voor zich dat deze werkwijze kan toegepast worden op elke (animatie)film.

Beeldcultuur

De menselijke samenleving zijn beelden en afbeeldingen al heel vroeg een rol gaan spelen. In middeleeuwse (en latere) kerken, kloosters en kathedralen hadden kapitelen, portieken en tympanen, glasramen, retabels, misericordia, wandtapijten en schilderijen niet alleen een decoratieve, maar eveneens een instructieve functie. Voor de ongeletterde Catalaanse middeleeuwer vertelde het 11de eeuwse "Tapis de la Creacio" uit de kerk-schat van Girona (zie afbeelding 1) minstens evenveel als voor ons de hele betreffende bijbel-passage.



Afbeelding 1: Het "Tapis de la Creacio": een beeldverhaal avant la lettre.

Ook in onze tijd gaat de opmars van het beeld steeds maar voort. Boeken en tijdschriften worden rijkelijk voorzien van illustraties. Media als fotografie, televisie en video worden voor steeds meer mensen gemakkelijk toegankelijk. Tegelijkertijd blijft de beeldtechniek zich aan een hoog tempo ontwikkelen: ik denk hierbij aan b.v. computeranimatie, digitalisering, Cadcam enz. We kunnen werkelijk spreken van een explosie van de beeldindustrie: het aandeel van beelden in onze samenleving en de impact ervan op ons als kijkers is niet te onderschatten.

Twee bedenkingen wil ik hierbij maken.

1. Er bestaat m.i. een niet te onderschatten asymmetrie tussen wat ik zou noemen de productieve en de receptieve 'beeldvaardigheid'. Makers van beelden (fotografen, reclamemensen, cineasten, TV-producers enz.) blijken vaak over heel wat praktische kennis te beschikken aangaande de mogelijke effecten van beelden, waarmee zij de minder gevormde, vaak naïeve kijker naar believen kunnen beïnvloeden en/of manipuleren.

2. De televisie is zonder twijfel één van de meest radicale 'indringers' onder de beeldmedia. Wie het aanbod van de verschillende TV-stations wat van naderbij bekijkt (in Antwerpen en omgeving gaat het om meer dan 20 zenders), stelt vast dat een groot deel van de zendtijd in beslag wordt genomen door zgn. 'risicoloze' programma's als b.v. kwis, spelprogramma's, tekenfilms, TV-series, zgn. 'praatshows' enz. Die programma's bevestigen in hoge mate de bestaande orde en ideologie; met het oog op populariteit en kijkdichtheid hanteren de makers ervan vaak een erg 'brave' en stereotiepe beeldtaal, die zonder twijfel vervlakkend werkt.

Beeldvaardigheid

Hierom alleen al kan men stellen dat beeldopvoeding van jonge mensen heel erg nodig is: die moeten leren de taal van het beeld te lezen, net zoals zij teksten hebben leren lezen. 'Beeld-vaardigheid' bestaat erin dat leerlingen inzicht hebben in de

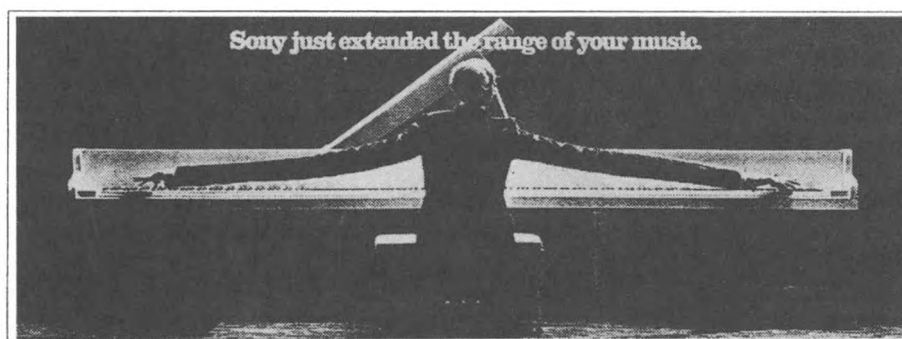
opbouw en de compositie van het beeld (het technische aspect), dat zij de 'boodschap' van het beeld begrijpen (het inhoudelijke aspect), dat zij beelden kwalitatief kunnen onderscheiden (het esthetische aspect), en dat zij de beïnvloedingstechnieken en de aanwending ervan doorzien (het pragmatische aspect).

De reclame (drukwerk zowel als film en videoclip) biedt hier een onuitputtelijke schat aan steeds maar

nieuwe beelden van het meest uiteenlopend al-
looi. Enkele voorbeelden ter illustratie. Afbeeldin-
gen 2 en 3 maken gebruik van pakkende, sugges-
tieve beelden (begräafplaats, het onmogelijk lan-
ge klavier). Afbeelding 4 is een voorbeeld van
opvoedkundig beeldgebruik: met deze cartoons,
afgebeeld op de zakjes suiker bij de koffie, werd
enkele jaren geleden in Spanje een campagne voor
burgerzin gevoerd.



Afbeelding 2: Een pakkende affiche van Greenpeace: pinguïns worden kruisen, Antarctica wordt een kerkhof. Dat wil toch niemand!



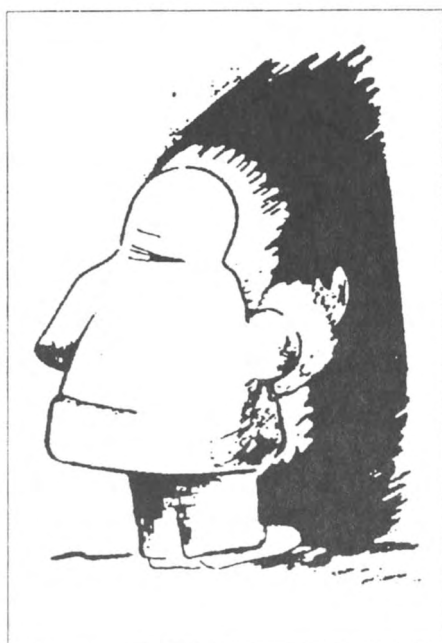
Afbeelding 3: Klavier én armen zijn onmogelijk lang, toch lijkt het beeld net echt. En het toont wat de tekst zegt: 'the range of your music'.



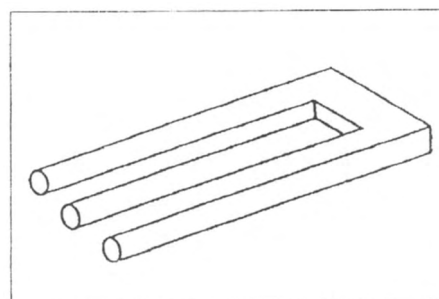
Afbeelding 4: Doordacht beeldgebruik: cartoons met zeer korte onderschriften als illustratie bij een opvoedende slogan op een voorwerp voor dagelijks gebruik.

Beeldopvoeding: een mooi woord, maar hoe moet dat dan? In feite blijken we niet eens zo veel te weten over de manier waarop wij beelden verwerken. Iedereen kent natuurlijk de 'leuke' prentjes uit de waarnemingspsychologie die de normale mechanismen van de visuele waarneming met vernuftige 'truukjes' a.h.w. voor de gek houden (zie afbeeldingen 5, 6 en 7).

In ons alledaags kijken doen zich dezelfde 'deficiënties' voor, d.w.z. dat wij vaak dingen niet zien die er toch zijn en omgekeerd. Zo kunnen veel mensen zich vrij goed de Schepping van Adam voorstellen zoals Michelangelo die schilderde op het plafond van de Sixtijnse kapel, maar vrijwel niemand weet dat Eva er ook op staat. Het tafereel is zo opgebouwd dat onze ogen naar het midden



Afbeelding 6: Indiaan en Eskimo in één beeld.



Afbeelding 5: De 'onmogelijke drie balk' van Oscar Reutervård (1934)



Afbeelding 7: Als Margareth dit dubbelportret van haar omkeert, zal ze niet meer lachen...

en naar de linkerhelft worden getrokken. (Eva bevindt zich rechts bovenaan, onder de linkerarm van God de Vader).

Kijken en verwerken

Ons inzicht in beeldverwerking is beperkt, omdat er in feite nog niet zoveel onderzoek naar verricht is. Weidenmann 1987 geeft daarvoor twee redenen op:

1. het beeld is een informatiedrager met een zeer hoge complexiteit: daardoor is het moeilijk te manipuleren in een experimenteel onderzoek;
2. er bestaat een wijdverbreide naïeve opvatting als zou het beeld een 'gemakkelijk' medium zijn, waarover verder onderzoek in feite niet nodig is.

De hiervoor genoemde voorbeelden betreffen stilstaande beelden; als het gaat om bewegende beelden (film en televisie) schiet onze kennis over beeldverwerking zeker tekort.

Het medium film geeft ons de illusie van beweging door projectie van 24 beelden per seconde, telkens onderbroken door een korte 'black-out'. Wij zien dus in feite afwisselend een beeld en dan even niets (wie in de bioscoop een film van pakweg 100 minuten bekijkt, zit een klein uur in het donker). Die korte tijds�pannes zonder beeld zouden ons de tijd geven om de opgenomen beelden te verwerken. Toch krijgen wij de illusie van een doorlopende beweging doordat ons oog beurtelings een beeld opneemt en dat dan verwerkt. Die verwerking gebeurt in ons zintuiglijk geheugen, dat ongeveer 4 beelden per seconde verwerkt. Elke beeldopname duurt ongeveer 50 msec., de verwerkingstijd van de beelden neemt ongeveer 200 msec. in beslag.

Televisiebeelden gaan iets sneller, nl. 25 beelden per seconde. Elk van die 25 beelden is opgebouwd uit 2 halve beelden (de ene helft bestaat uit de pare, de andere helft uit de onpare lijnen). Een televisiebeeld bestaat dus uit 50 halve beelden,

die zonder onderbreking na elkaar worden getoond. Volgens sommigen zou dat continu bombardement van lichtpunten en lijnen en de nerveuze montage van beelden (in de reclame-videoclip duurt één beeld nooit langer dan 3 seconden) ons waarnemings- en verwerkingsvermogen (te?) zwaar belasten.

Beelden vertellen een verhaal

Van beelden gaat een sterke aantrekkingskracht uit: dat geldt voor alle leeftijden. Die aantrekkingskracht kan in het onderwijs worden gebruikt om jongeren 'gemakkelijker' tot lezen (in casu kijken en lezen) te brengen. Film is immers een moderne tekstsoort, die met zijn eigen middelen licht, kleur, klank en geluid, beeldopbouw, cameratechniek, montage enz. vaak boeiende, aangrijpende, indrukwekkende verhalen vertelt. Om die verhalen goed te lezen moet de leerling goed kunnen kijken: lezen en beeldopvoeding gaan hier samen.

Wat doet de kijker in feite? Uit een reeks beelden die hem getoond worden, construeert hij een verhaal, d.w.z. een mentale voorstelling van personen en gebeurtenissen, waarbij hij zich bewust of onbewust met één of enkele personages identificeert. Hij vult personen en karakters in, legt onderlinge relaties, construeert een handlingsverloop en plaatst dat alles in tijd en ruimte. M.a.w. hij beantwoordt de vragen: wie, wat, waar, wanneer, waarom, hoe. De kijker brengt samenhang tussen naast elkaar geplaatste beelden en creëert zo betekenis: daarbij is hij voortdurend bezig te anticiperen op beelden en terug te koppelen naar reeds geziene beelden (cfr. voorspellend lezen: een combinatie van top-down en bottom-up processing). Die kijk- en interpretatiehandelingen (zingeving) zullen meer nodig zijn naarmate de maker van de beelden camera- en montagetechniek op een eigen, uitdagende manier durft gebruiken (cfr. de snelle montage in huidige film).

Didactisch ingrijpen in het kijken

Het medium video biedt een aantal mogelijkheden om in dat 'leesproces' in te grijpen. Het videobeeld is immers in hoge mate manipuleerbaar. Stillen van de beeldband biedt de kans om uitvoerig te anticiperen op beelden (en terug te koppelen naar de geziene beelden); herhaling van een filmsequentie of vertraagde weergave ervan leidt tot intenser kijken. Tenslotte is het ook mogelijk een sequentie over te slaan en te laten invullen op grond van wat wel gezien werd. Beeld- en klankkanaal kunnen ook gescheiden worden: dat verschaft de kijker/luisteraar inzicht in de wederzijdse complementariteit van beeld en klank (de 'semantische discrepantie').

Die technische ingrepen maken de leerling vertrouwd met de filmcode, d.w.z. de eigen manier van de film om bepaalde betekenisinhouden en effecten te creëren; denk hierbij b.v. aan een opeenvolging van filmsequenties, de manier waarop flashback, droombeelden e.d. worden weergegeven enz.

De bedoeling van dit alles ligt op 3 vlakken:

1. **leesvaardigheid**: de leerling leert een moder-

ne tekstsoort (film) lezen; hij krijgt inzicht in beeldopbouw, beeldd samenhang, montage enz.

2. **mediagedrag**: 'beeld-leesvaardigheid' maakt de leerling weerbaar t.o.v. de massale druk van de (beeld)media in onze samenleving;

3. **algemene taalvaardigheid**: in allerlei besprekings- en verwerkingsopdrachten gebruikt de leerling taal om zijn indrukken, ervaringen en interpretatie mondeling en/of schriftelijk te verwoorden.

De animatiefilm Sirene

SCENARIO

1. Tegen een rode achtergrond zien we een haven met grote kranen (eerst algemeen zicht, dan dichterbij, tenslotte close up). Ze grijpen kisten en slikken die als het ware in. Twee grijpers van kranen beginnen met elkaar te vechten; de opgepikte kist valt tegen de grond en breekt open. Er rollen enkele granaten uit, het water in.

2. Grote prehistorisch uitziende vogels vliegen voorbij. Aan het water zit één visser. Als hij zijn



hengel ophaalt, hangt er slechts een visgraat aan. Bij de tweede ophaal wordt de visgraat van de hengel weggegrist door zo een archeopteryx: tegelijk klinkt er een aangstaanjagend geluid!

3. Dan horen we plots fluitspel in de verte. Tussen de kranen verschijnt (de schim? van) een zeilschip, zonder tuigage. Het beeld kleurt blauw. De fluitspeler staat op het zeilschip. Het boegbeeld van dit schip is een meermin, die weer spiegelt in het water. Fluitspeler in close up.

Het spiegelbeeld van de meermin in het water wordt levend. De fluitspeler houdt op met spelen. De zeemeermin zwemt rond. Ze keert zich om, en blaast in 2 keer de zeilen bol. Ze blaast een derde maal, en nu wordt het anker gelicht en knappen alle touwen af.

4. Opnieuw kleurt het beeld rood. Een vogel vliegt en hapt. Weer zien we kranen en vogels. De kranen grijpen één na één in het water. Sirene duikt onder water.

De vogels vliegen dreigend rond, steeds dichterbij de kijker toe. Er volgen een achttal zware slagen, met stilstaande beelden van kranen en vogels.

De visser haalt zijn hengel op tussen de kraan-grijpers. Ook de kranen halen hun gripper op: enkel visgraten! Dan haalt een gripper Sirene op; als de kraan haar wil opslokken, valt zij met een ijselijke gil naar beneden. De visser en de fluitspeler kijken angstig toe. Sirene stort te pletter op de kade.

5. De visser loopt naar een telefooncel. De cel is bezet (met gesloten deur), we zien onder de deur alleen een dameskleed, witte kousen en lichte schoenen. De visser trommelt op de deur. Als die opengaat, komt Sinterklaas (sic!) eruit en stijgt ten hemel. De visser telefoneert (jabbertalk) met uitvoerig handenspel.

6. We horen het geluid van een sirene; twee agenten komen aangereden op een tandem. Ze kij-

ken even en blazen dan samen op hun fluitje. Een lange zwarte auto komt eraan, enkele heren in het zwart stappen uit. Ook zij bekijken Sirene: met twee vergrootglazen waarin eerst twee ogen, dan twee vraagtekens verschijnen.

Dan volgt een doktersonderzoek: uit de zwarte groep komt een hoofd met een stethoscoop waarmee Sirene beluisterd wordt. De dokter dicteert zijn rapport (in jabbertalk), dat door een zwarte heer van het groepje getypt wordt. Het blad van de typemachine wordt verder doorgedraaid en plooit door. Daardoor wordt de getypte tekst zichtbaar (ondersteboven): in memoriam Sirene.

Tenslotte worden de nodige foto's gemaakt. Eerst een foto van Sirene die dood op de grond ligt. Bij het flitslicht zien we een visgraat. De groep zwarte heren stelt zich op als voor een jachttrofefoto, één van hen neemt Sirene bij de staart en houdt ze omhoog als een trofee. Uit het fototoestel komt een vogeltje, de fotograaf rammelt even met zijn toestel (geluid van muntstukken?). Dan neemt hij drie foto's. Telkens krijgen we a.h.w. een röntgenopname van de groep (beendergestel, longen en ingewanden, tenslotte vormen ze samen een soort dinosaurius waarvan we ook het geraamte zien). Bij de laatste foto wordt de camera naar de kijker gericht; na het flitslicht verschijnt er een doodshoofd.

7. De visser staat er schuldig bij. Drie rechters stellen vragen, de visser schudt van neen. Hij toont zijn visvergunning, die door de rechters verscheurd wordt. De visser zelf breekt zijn hengel in twee.

Twee agenten nemen hem bij de schouders, en schudden hem door elkaar: dat beeld wordt een grote vleermuis. Dan een zeer hol, echoënd geluid (cfr. gevangenis). De visser wordt geboeid.

8. Met krijt wordt het silhouet van Sirene op de grond getekend door een agent (accordeonbeeld en -geluid). Een ziekenwagen komt

aangereden, met sirene! Er arriveert ook een auto van de Zoo, met alarmbel. Twee groepen witte verplegers stappen uit en beginnen te twisten over het lijk van Sirene. Ze doen a.h.w. aan koordtrekken met het lijk (geluid: een zaag!) De hoofdrechtter steekt de handen in de lucht (kijk naar zijn hoofddekse). Uit de hemel daalt Vrouwe Justitia (het hele embleem) neer. De rechtter neemt het zwaard en hakt de knoop (het lichaam) door. De vogels vliegen kriesend op (protest?). Elke groep witkielen neemt een halve Sirene mee: de dokters het bovenlichaam, de Zoo het onderlichaam en de staart. Het zwaard gaat terug op zijn plaats, en het hele rechtscollege stijgt ten hemel, weer onder triomfantelijk trompetgeschal. De visser bengelt onderaan, in de boeien.

9. Op de grond blijft het silhouet van Sirene achter. Opnieuw klinkt er fluitspel. Het zeilschip komt terug in beeld, het beeld kleurt weer blauw. De fluitspeler zien we in een bootje, op de kade, en tenslotte naast het silhouet. De maan breekt door de wolken en werpt de schaduw van de fluitspeler naast die van Sirene. Hij tekent zijn eigen schaduw (hand in hand). Aan de sterrenhemel wordt een bootje getekend, dat naar de aarde vaart. De twee silhouetten stappen erin, omarmen elkaar. Het bootje verdwijnt in de sterren.

OPDRACHTEN

VOORAF:

Waarom doet het woord sirene jullie denken? Waarover zou de film zoal kunnen gaan?

BIJ 1:

Welke sfeer wordt er gecreëerd? Hoe gebeurt dat? Wat is je daarbij opgevallen? Wat gebeurt er? Waar en wanneer speelt het gebeuren zich af? Waaruit heb je dat opgemaakt? Wat doen de kranen? Wat rolt eruit? Hoe worden visser en water aangekondigd?

BIJ 2:

Wat voor vogels zijn dat? Wat 'vertellen' ze jou? Wat suggereren de visgraten? Aan het einde van dit stuk: stop. Hoe gaat het verhaal nu verder, denk je? Waarom denk je dat?

BIJ 3:

Partnerviewing met rapportering (A's en B's). A's zitten met de rug naar het scherm en horen alleen de geluidsband; B's bekijken de film. Nadien vertelt A aan B het verhaal dat hij op grond van de geluiden 'gemaakt' heeft; B luistert en vult achteraf aan.

Eventueel kan dit fragment opnieuw (nu met zijn allen) bekeken worden, maar dat hoeft niet. Beloof je leerlingen wel dat ze op het einde de hele film nog eens te zien krijgen (en hou je aan de belofte!).

Wat wordt er via het fluitspel, het zeilschip en de blauwe kleur gesuggereerd?

Na de close up van de fluitspeler en het spiegelbeeld van de meemin in het water: hoe denk je dat het verhaal verder zal verlopen? Welke nieuwe verhaalelementen werden er aangebracht? Hoe zullen die in het verdere verloop gebruikt worden?

BIJ 4:

Partnerviewing met rapportering (A's en B's wisselen van rol).

Nu beluistert Benkel de klankband en vertelt nadien aan A wat hij daarvan als verhaal gemaakt heeft.

Wat is volgens jou de functie van de stilstaande beelden? Welke animatietruukjes heb je gezien? En weer: wat gaat er nu verder gebeuren? Waarom denk je dat?

BIJ 5:

Beeldband stoppen net voor de telefooncel open gaat: wie zit erin, denk je? Waarom? Dan verder kijken. Vond je het grappig? Wat is de functie van het grapje?

BIJ 6:

Mogelijk voor het kijken de aandacht van de leer-

lingen vestigen op de knappe beeldtaal (ogen, vraagtekens, dokter, typemachine, foto's...): er wordt ontzettend veel verteld met enkel maar beelden, er is zeer snelle beeldwisseling.

Vertel precies wat er gebeurde in het fragment: wat is echt getoond, wat is gesuggereerd?
Hoe wordt verteld dat Sirene dood is?
Wat is de functie van de beelden van de dinosauriër?
Waarom is de laatste foto een doodshoofd?

BIJ 7:

Wat betekent volgens jou het verscheuren van de visvergunning? En het feit dat de visser zelf zijn hengel breekt?
Het lot van de visser is duidelijk: hij is schuldig en zal boeten. Welke beeld- en geluidselementen zetten dat sterk in de verf?

BIJ 8:

Welke speciale functie krijgt het geluid in dit fragment (2x sirene, geluid van de zaag, gekrijs van de vogels, trompetgeschal)?
Hoe wordt de discussie over het lijk van Sirene opgelost? Waaraan doet je dat denken (Salomon)?
Wat daalt er precies neer uit de hemel?
Eerder steeg Sinterklaas al op naar de hemel, nu het hele rechtscollege: betekent dat iets?
De bureaucratisch-juridische kant van de dood van Sirene wordt breed verteld: wat betekent die hele scène?

BIJ 9:

Wat betekent de blauwe kleur die weerkeert? Is de fluitspeler er echt? Hoe kan hij zijn eigen schaduw naast die van Sirene op de grond tekenen? Dat is toch onmogelijk! Wat betekent dat dan volgens jou?
De twee silhouetten omarmen elkaar en verdwijnen. Waarom silhouetten? Waar gaan ze naartoe?

TENSLOTTE:

Film nog eens integraal bekijken met als opdracht: let tegelijk op de vele kleine details (die het verhaal maken) en probeer het verhaal als geheel beter te 'begrijpen'.

ALGEMENE EVALUATIE:

Wat betekent het verhaal volgens jou? Welke 'boodschap' zie jij erin? Heeft het je aangegrepen? Waarom (niet)?

Wat vond je van deze manier van werken? Wat heb je geleerd over film, animatiefilm, verhaal? Zie je nu meer/anders dan voordien? Kan je de animatiefilm appreciëren? Waarom (niet)?

VERDERE VERWERKINGSOPDRACHTEN

SCHRIJFOPDRACHTEN:

- * Schrijf het filmverhaal in woorden.
- * Schrijf het verhaal vanuit het standpunt van één van de personages (visser, meermin, agent, wetsdokter, chauffeur van de ziekenwagen) of van een voorwerp (kraan, vogel, zeilschip, hengel, visgraat).
- * Schrijf een fragment uit het verhaal helemaal uit (fragment duidelijk afbakenen). Eventueel door een precieze taakverdeling met de tekst van elke individuele leerling het hele verhaal reconstrueren.
- * Schrijf wat er in de zoo en/of in het ziekenhuis met het lichaam van Sirene gebeurt.
- * Brief van de visser aan het gerecht om zijn onschuld te bepleiten.
- * Brief van Sirene en de fluitspeler vanop een andere planeet met een oproep aan de aardbewoners.
- * Rapport van de twee rijkswachters over het gebeurde.
- * Krantartikel (b.v. roddelblad, parapsychologisch tijdschrift, extreem-rechts blad) over het gebeurde.
- * Overlijdensbericht van Sirene.
- * Opsporingsbericht van Sirene, visser, fluitspeler, Sinterklaas.
- * Maak een stripverhaal van een fragment van de film.
- * Maak een promotiefolder voor de film.
- * Schrijf een gedicht n.a.v. de film.

LEESOPDRACHTEN

Zoek enkele teksten op over zeemeerminnen, zorg voor variatie in de tekstsoorten. Denk aan sprookjes, mythen en sagen, volksverhalen en legenden, gedichten, een of andere encyclopedie, liedjesteksten (er zijn verschillende Engelse zeemansliederen met de titel 'The Mermaid') enz. Ook afbeeldingen zijn dankbaar materiaal.

Als fictionele teksten vermeld ik o.m.:

- * Bertus Aafjes: De zeemeerminnen (novelle)
- * H.C. Andersen: De kleine zeemeermin (het bekende sprookje)
- * Dr. Dionijs Burger: De vreemde zeemeermin (kortverhaal)
- * Judith Herzberg: De kleine zeemeermin (libretto gebaseerd op het sprookje van H.C. Andersen).

SPELOPDRACHTEN

Heel wat fragmenten uit het verhaal kunnen nagespeeld worden; daarbij kan de opdracht zijn 'blijf bij het bekende verhaal' of 'maak er nu je eigen verhaal van'. Je kan dan variëren op het stuk met een parodie, een zwaar melodrama, een romantisch stuk, absurd theater enz.

Voorbeelden van scènes:

- * lijkschouwing door de dokters;
- * discussie tussen verplegers en mensen uit de zoo;
- * het proces van de visser.

Jef Pepermans
Blancefoerlaan 165/45
2050 Antwerpen

Noot

(1) SIRENE (1967-1968)

Technische gegevens:

Kleurfilm (Eastmancolor), 35 mm en 16 mm.

Speeltijd: 9.30 min.

Productie, scenario en realisatie: Raoul Servais

Camera en montage: Raoul Servais

Muziek: Lucien Goethals

Geluidseffecten: Frans Verstreken

Decors: Norbert Deseyn

De filmband van 'Sirene' kan worden aangevraagd bij de Dienst Audiovisuele Media van het Ministerie van Onderwijs. Catalogusnummer: 3.528

Bibliografie

Brandt, M.L. & B. Helmig: Arbeit mit video am Beispiel von Spielfilmen. München, Goethe-Institut, 1985.

Lonergan, J.: Video in language teaching. Cambridge, 1988.

Weidenmann, B.: Psychische Prozesse beim Verstehen von Bildern. Neubiberg, Universität der Bundeswehr München, Fakultät für Sozialwissenschaften, Institut für Erziehungswissenschaften und Pädagogische Psychologie, 1987.