

<b>Verschil tussen narratieve / non -narratieve film</b>		
<b>NARRATIEVE FILM</b>	<- >	<b>EXPERIMENTELE / NON NARRATIEVE FILM</b>
<b>Configuratie</b>	<- >	<b>Abstract (vervreemdend)</b>
In narratieve animatiefilms spelen figuren de hoofdrol. Het zijn identificeerbare mensen, dieren die overeenkomen met wat het publiek verstaat onder klassieke mensen of wezens. Ook al zijn ze kleurrijk of eigenzinnig ontworpen hun 'klassiek'gegeven blijft herkenbaar.		Experimentele film weigert figuren te gebruiken op een manier zoals het publiek ze gewend is te zien: namelijk als middel om via een menselijk gedaante, wezen een karakter expressie te geven.
Bv. Donald Duck is herkenbaar als een eend al draagt hij een matrozen pak, een legeruniform.		Experimentele film herdefinieert bewust het 'lichaam' of weigert het te gebruiken als een illustratief beeld. Abstracte films zijn meer bezig met het ritme en de beweging op zich dan als het ritme en de beweging te gebruiken in dienst van een karakter. Om dit te bereiken maken ze eerder gebruik van abstracte vormen en structuren en niet van de vertrouwde figuren.
<b>Specifieke continuïteit</b>	<- >	<b>GEEN specifieke continuïteit</b>
Of de klassieke animatiefilm nu gebaseerd is op een bestaand sprookje of bestaand verhaal, of bestaat uit een opeenvolging van geïmproviseerde grappen, hij heeft een logische herkenbare structuur zelfs binnen het zotste denkbaar scenario.		Natuurlijk is er wel een soort continuïteit in de experimentele film. Met geen specifieke continuïteit wordt eerder het bewust afwijzen van een logische en lineaire continuïteit bedoeld en het voorrang geven aan onlogische, irrationele en soms aan een continuïteit die uit meerdere lagen bestaat.
		Als je deze 'GEEN specifieke continuïteit' als een unieke taal beschouwd die typisch is voor de experimentele animatiefilm, dan kun je natuurlijk WEL stellen dat de experimentele film een specifieke continuïteit heeft.
<b>Verhalende vorm</b>	<- >	<b>Interpreterende vorm</b>
Narratieve animatiefilms zijn opgebouwd rond een karakter, met een beginsituatie, een probleem dat zich stelt, een oplossing die moet worden gezocht en de uiteindelijke afloopt. Door de acties van het hoofd karakter wordt het publiek aangezet voor hem te 'supporteren' en sympathie voor hem te voelen.		Experimentele film geeft voorkeur aan esthetiek (schoonheid) en het non-narrative. Toch gebeurt het soms dat de esthetische conventies zo ontwikkeld worden om een andere conceptie van het narratieve te construeren.
		In de eerste plaats echter weigert de experimentele animatiefilm een verhaal te vertellen en hanteert hij een gelijksoortige taal als een schilder en een beeldhouwer.

**Vershil tussen narratieve / non -narratieve film**

		<p>Experimentele film weigert het louter weer te geven van conventionele vormen en de zogezegde 'objectiviteit' van de externe wereld (= de condities van een hyper realistische animatiefilm). Bij experimentele animatiefilm gaat de voorkeur uit naar abstracte vormen in beweging, om zo de artiest te kunnen bevrijden van de conventionele filmtaal. Zodat hij zich volledig kan concentreren op de woordenschat die 'hij' gebruikt, zonder de noodzakelijkheid om er een specifieke functie of betekenis aan te moeten geven.</p> <p>In plaats dat het publiek de vertrouwde narratieve strategieën krijgt voorgeschoteld, moet het publiek zelf het werk interpreteren volgens hun eigen inzicht, of volgens de vooraf gedefinieerde inzichten van de artiest.</p> <p>NOTA: De gebruikte abstracties en symbolen moeten een intrigerende geest en een bepaalde eerlijkheid uit ademen, en ze moeten meer betekenissen suggereren, variaties, bijna tegenstrijdige dieptes en speculaties onder de oppervlakte.</p> <p>Waarom anders verwarren? Als de kijker op een gegeven moment zegt "oh , dat vertegenwoordigt de politie en dat daar vertegenwoordigt vrijheid", dan is de revelatie even interessant als 'Amai, Donald Duck , de eend, rijdt met een auto rond en doet zijn gras af. Hij moet wel de gemiddelde Amerikaan vertegenwoordigen'</p>
<p><b>Evolutie van de content (inhoud)</b></p>	<p>&lt;- &gt;</p>	<p align="center"><b>Evolutie van materialen</b></p>
<p>De inhoud van een narratieve kortfilm concentreert zich specifiek op het opbouwen van een karakter, de verhaal constructie, het plot en het thema.</p>		<p>De experimentele film concentreert zich op de materie, de vormen, de kleuren, de structuren waaruit hij wordt opgebouwd en roept bepaalde sferen en ideeën op. Filmmakers die op deze manier werken suggereren dat deze aspecten het recht van bestaan hebben en beleefd te worden zonder dat ze moeten geplaatst worden in een bepaald kader of een specifieke mening moeten vertegenwoordigen.</p> <p>Experimentele animatiefilm geeft voorkeur aan de literaire evolutie van de materie in plaats van de narratieve en thematische vertelling. Door ons bijvoorbeeld te tonen hoe een klein puntje dat met de hand geschilderd is evolueert naar een reeks cirkels, waarbij wij (het publiek) de fysieke naturel van de verf, de kleur, de gebruikte achtergrond en de vormen die uit het punt geboren worden ervaren.</p>

## Verschil tussen narratieve / non -narratieve film

Eenheid van stijl	<- >	Meerdere stijlen
Meestal wordt er gedurende de film geen stijlbreuk gepleegd. Men hanteert van bij het begin tot aan het einde één en dezelfde tekenstijl.		Een typische karaktertrek van de klassieke animatiefilm is dat hij verteld wordt in een uniforme tekenstijl. Experimentele animatie gebruikt dikwijls verschillende stijlen en soorten animaties door elkaar. Zo kunnen de verschillende visies die de artiest heeft gemakkelijker ingedeeld worden in zijn film. Tegelijkertijd worden bewust de narratieve codes en conventies uitgedaagd en herwerkt totdat er nieuwe effecten ontstaan.
De visuele conventie, beeldtaal die gebruikt wordt is er een die overeenstemt met die van de live action films ( Long Shot, Close up, Fade In,...).		
Afwezigheid van de artiest	<- >	Aanwezigheid van de artiest
De filmmaker staat in dienst van zijn narratieve vertelling. Zijn doel is niet de conventies uit te dagen maar zijn verhaal of een verhaal te vertellen en rekening te houden met zijn publiek.		De makers van deze films willen animatie gebruiken op een vernieuwende manier, vertrekkende vanuit een zeer persoonlijke zienswijze, eigenzinnige meningen en antwoorden. Soms zijn deze 'visies' ondoordringbaar en moeilijk te interpreteren omdat ze nu eenmaal een absolute individuele expressie zijn van de artiest.
In de meeste gevallen wordt de film door meerdere personen gerealiseerd, geanimeerd. De stijl van de film wordt door alle medewerkers gerespecteerd. De persoonlijke tekenstijl wordt uitgeschakeld en moet afgesteld worden op de 'opgedragen' tekenstijl.		Dikwijls heeft de experimentele film verband met filosofische en spirituele gedachten en slaagt hij erin onverstaanbare persoonlijke gevoelens te vertegenwoordigen los van het vertrouwde taalgebruik.
Dynamische dialogen	<- >	Dynamische muziek
De basis van de narratieve kortfilm is door middel van actie het karakter te tonen, karakter wordt dikwijls ook gedefinieerd door middel van dialoog. De geluidseffecten en dialogen zijn van cruciaal belang in de narratieve kortfilm. Zij worden bovenop het beeld gebruikt en staan in dienst van het verhaal.		Experimentele film heeft een sterke relatie met muziek . Klank is belangrijk in iedere animatiefilm, maar de experimentele film gebruikt hem op een andere manier. Geen typische cartoon dialogen of geluidseffecten of muziek die de gangbare gevoelens oproept.
Dialogen worden gebruikt om snel relevante informatie mede te delen. Muziek om de gemoedstoestand van het karakter weer te geven. Geluidseffecten om de fictieve wereld tot leven te brengen en hem een realistische tint te geven waardoor hij geloofwaardig wordt.		Stiltes, ongewone geluiden en 'verknipte' dialogen worden gebruikt om verschillende soorten statements te creëren.

## OVERZICHT

NARRATIEVE KORTFILM	<->	EXPERIMENTELE KORTFILM
configuratie (samengesteld uit figuren)	<->	abstract ( bevreemdend)
specifieke continuïteit	<->	GEEN specifieke continuïteit
verhalende vorm	<->	interpreterende vorm
evolutie van de content (inhoud)	<->	evolutie van materialen
eenheid van stijl	<->	meerdere stijlen
afwezigheid van de artiest	<->	aanwezigheid van de artiest
dynamische dialogen	<->	dynamische muziek