



# IMAGINE

**FESTIVALVERSLAG  
2022**



# INLEIDING

Imagine 2023 was in alle opzichten bijzonder en spannend. Na drieënhalf jaar was er eindelijk weer een fysiek festival, waren er gasten en konden makers, bezoekers, pers en organisatie elkaar werkelijk ontmoeten. Dat alles vond plaats in een nieuwe festivalperiode en op drie nieuwe locaties. April werd ingeruild voor eind oktober en na zeven jaar verruilden we Eye voor de combinatie van De FilmHallen, LABIII en Galerie Beeldend Gesproken. In die laatste ruimte presenteerden we ons VR-programma in de vorm van een Gallery of Explorers.

We hebben deze nieuwe periode ook aangegrepen voor een *rebranding*; na een lang traject hebben we gekozen voor KesselsKramer en met hen is de nieuwe huisstijl ontwikkeld. Naast een sterk en prikkelend woordmerk is de al lang levende wens van een beeldmerk ingelost. Met de zeeduivel hebben we een dier dat met zijn scherpe tanden griezelig oogt, maar dat ook een lampje heeft om duistere gebieden te exploreren. Wij vinden dat het perfect bij ons past!

Hoewel er in de zomer nog werd gevreesd voor een nieuwe opflakking van COVID, is de herfst rustig gebleven op dit gebied. Dat wil niet zeggen dat de effecten van de pandemie zijn verdwenen. Net als de gehele culturele sector

hebben wij te maken gehad met de nasleep van COVID. Publiekscijfers zijn nog lang niet op het oude niveau en dat hebben wij ook gemerkt. Daarbij speelde voor Imagine ook nog eens dat we na een lange afwezigheid terugkeerden in een andere periode en op een andere locatie.

Verdere effecten waren hardnekkige gevallen van griep en uitval door ziekte en, vooral, het nijpend tekort aan freelancers, stagiair(e)s en vrijwilligers. Organisatorisch is het een pittig jaar geweest.

Ondanks deze kanttekeningen kijken we met veel plezier en voldoening terug op een inhoudelijk sterk festival, dat door onze bezoekers ongekend hoog werd gewaardeerd. De gemiddelde publieksscore is nog nooit zó hoog geweest. Uit nagesprekken met locaties en partners kwam ook grote tevredenheid naar voren; we keren dan ook op alle genoemde locaties terug en zetten al onze samenwerkingen voort.

Er is, kortom, een sterk fundament gelegd waarop we de komende jaren verder kunnen bouwen. Aan ons publieksprogramma, ons aanbod voor professionals, onze verbinding met gemeenschappen in Oud-West en daarbuiten en ons almaar groeiend educatie-aanbod.



# PUBLIEKSPROGRAMMA

## SPEELFILMS EN KORTE FILMS

Met programmering in vijf zalen kreeg Imagine in 2022 flink meer programmaslots. Deels werd die gebruikt om de pauzes tussen de films langer te maken en de bezoekers meer lucht te geven. Daartoe gingen we terug van zes of zeven voorstellingen per dag naar vijf per dag. Ook dan bleef een ruimere capaciteit over, die we hebben gebruikt om van 50 naar 70 speelfilms te gaan. Door de toename van de belangstelling voor klassiekers en restauraties hebben we het programma vooral daarmee uitgebreid.

Naast de retrospectieven die onderdeel waren van Lab Rats! en het Hongkongprogramma (zie 2.2. en 2.3.) hebben we ook een aantal recente restauraties vertoond, waaronder Alex de la Iglesia's debuutfilm *Accion Mutante* en *On the Silver Globe*. Die laatste titel, een nooit voltooide film van de Poolse regisseur Andrzej Zulawski, koppelden we aan de recente documentaire *Escape to the Silver Globe*.

Bijzonder plezierig was het om twee Nederlandse speelfilms als wereldpremière te vertonen: *Sputum* van Dan Geesin en *Exhibit #8* van Ruben Broekhuis. De twee premières kregen een prominente plaats in het festivalprogramma en waren uitverkochte, feestelijke voorstellingen.

Dat het goed gaat met de Nederlandse fantastische film bleek ook uit het programma van **korte films**. De laatste jaren was het Nederlandse aanbod goed voor twee programma's, maar dit jaar was de kwaliteit zo hoog dat we drie programma's hebben kunnen maken, met dezelfde strenge selectiecriteria. Van de 18 Nederlandse shorts waren zes films een wereldpremière. In het internationale programma van korte films sprong de grote oogst aan sterke animatiefilms eruit.

We openen het festival met de Amerikaanse satire **The Menu** en sloten af met de Noorse zwarte komedie **Sick of Myself**. De films vertegenwoordigen twee zijden van het programmaspectrum: een studiofilm met grote sterren en een Europese onafhankelijke film. Het filmprogramma was zoals altijd rijk en gevarieerd naar genre, budget en geografische spreiding. In het programma van recente films waren 28 landen vertegenwoordigd, waaronder Tunesië, de Filipijnen, Litouwen, India en Uruguay.

## COMPETITIES EN WINNAARS

Met de rebranding en de zeeduivel als nieuw festivalicoon heeft ook de prijs van Imagine een andere naam gekregen; de Black Tulip Award werd omgedoopt in de Sea Devil Award. De prijs ging dit jaar naar de Tunesische film *Ashkal* van Youssef Chebbi.

De Méliès d'argent is de prijs van Méliès International Festivals Federation (MIFF) en wordt bij Imagine uitgereikt voor de beste Europese fantastische speelfilm en korte film. De Méliès d'argent voor beste speelfilm ging naar de Deense horrorfilm *Attachment* van Gabriel Bier Gislason. Bij de korte film nam de Nederlandse regisseur Ruwan Heggelman de prijs mee naar huis voor zijn film *Gnomes*. Op de slotavond nam Ruwan de prijs in ontvangst, samen met zijn producent en creature designer Richard Raaphorst. De Silver Scream Award van het Imagine-publiek ging voor de derde maal in de geschiedenis naar een documentaire. *Escape to the Silver Globe (Ucieczka na srebrny glob)* was de verrassende publieksfavoriet.

# THEMAPROGRAMMA: LAB RATS!

## ALGEMEEN

Het themaprogramma Lab Rats!, dat zicht richtte op de relatie tussen fantastische film en experimenten met het menselijk lichaam, was geïnspireerd door onze locatie LAB111 (het voormalig pathologisch-anatomisch laboratorium van het Wilhelmina Gasthuis) en viel daar ook volledig op zijn plaats. Tentoonstellingen en evenementen vonden plaats in hun natuurlijke omgeving. Het programma is goed gevallen bij het festivalpubliek en breed gecoverd in de landelijke pers.

## FILMPROGRAMMA EN FILMCONCERT

De selectie van klassiekers was vooraf al gemaakt, tijdens de research bleek dat van de jaaroogst ook veel films binnen ons thema vielen. Daaronder de publieksfavoriet *Vesper*, de Nederlandse wereldpremière *Sputum* en het nieuwe seizoen van Lars von Triers *The Kingdom*. Voor het jaarlijkse filmconcert kozen we voor *Island of Lost Souls* (1932), begeleid door de Amsterdamse drone musicus T.O.S., artiestennaam van Tos Nieuwenhuizen. De ongewone combinatie van drone en zwiigende film leverde een nieuwe, intense en verrassende interpretatie van Erle C. Kentons klassieker.

## PANELS: THINGS TO COME EN SPUI 25

In het jaarlijks terugkerende programma *Things to Come* leggen we de toekomstvisies uit de sciencefiction naast de wetenschappelijke werkelijkheid van dit moment. Als onderdeel van Lab Rats voerden bio hacker Peter Joosten en researcher Fan Jing Wu onder de noemer *Blurring the Lines of Bio and Tech* een gesprek over het huwelijk tussen het menselijk lichaam en technologische vooruitgang. Het werd een fascinerende middag over kunstmatige organen en het verbeteren van het menselijk lichaam. Het gesprek is in zijn geheel opgenomen en via onze website en YouTube terug te kijken.

Onze samenwerking met SPUI25, onderdeel van de UvA, kreeg vorm in het panelgesprek onder de titel *Het 'ik' in de steigers: van esthetica tot genetica*. Daarin debatteerden hoogleraar Liesbeth Woertman en kunstenaar en ontwerper Bertrand Burgers over de bio-engineering en genetische modificatie in dienst van een schoonheidsideaal. Met de twee panels stelden we maatschappelijke kwesties aan de orde, die de mogelijkheden, wenselijkheden en morele dilemma's van deze technologische vooruitgang blootleggen. We vinden deze kant van sciencefiction belangrijk en werken ervoor samen met New Scientist, SPUI25 en de UvA.

## WORKSHOP EN MASTERCLASS

Voor de masterclass VFX, die we elk jaar organiseren samen met de Nederlandse Vereniging van VFX Professionals (NVX) nodigden we voor de gelegenheid twee makers uit: **Daniel Marten, ofwel 13 Fingers**, is een specialist in *practical effects*, en **Murray Barber** werkt bij het in VFX gespecialiseerde Mllk uit Londen. De conversatie ging over beide manier van effecten maken, en met veel beeldmateriaal en nog meer sterke verhalen van beide gasten werd het een zeer onderhoudende middag. Bezoekers konden zelf aan de slag bij de workshop van **Eleanor Crook**, waarin zij monsters en fabeldieren konden kneden uit was. Voorafgaand aan de uitverkochte workshop hield Eleanor een fascinerend betoog waarin ze liet zien dat je voor monsters en fantastische wezens niet verder hoeft te kijken dan in natuurkundige musea.

## TENTOONSTELLINGEN

De drie tentoonstellingen in LAB111 weerspiegelden verschillende kanten van het programma. Een selectie van **prints uit Museum Vrolik** bood een morbide en fascinerende blik op het menselijk lichaam. Met **props, scènes en kostuums uit Sputum** gaf regisseur Dan Geesin extra diepte aan zijn body horror, en uit het **fotoarchief van LAB111** kwamen oude beelden van de locatie in zijn oorspronkelijke staat. Daarmee kreeg ook de festivallocatie een extra dimensie.





## MYTHEN VAN DE WERELD: HONGKONG

De keuze voor een focus op Hongkong in ons programma Mythen van de Wereld had een maatschappelijke kant; door de politieke repressie die sinds enkele jaren is geïntensiveerd staat niet alleen het huidige culturele klimaat onder druk, maar ook het erfgoed, waarvan grote delen niet passen binnen de kaders van de Chinese overheid. Naast het grote programma Lab Rats was dit onderdeel in omvang kleiner, maar met een grote impact.

### CO-CREATIE, GHOST MAP EN TALKSHOW

Voor het samenstellen van het programma is een **co-creatie** aangegaan met een aantal partijen in Nederland, in het bijzonder in Amsterdam. Centraal in het programma stond een zogeheten **Ghost Map van Hongkong**, gemaakt door de Chinese kunstenaar en ontwerper MAN Kit Lam. Tijdens de samenstelling en realisatie van het programma werkten we samen met CinemAsia, Pan Asian Community (PAC) en academici uit Amsterdam en Leiden. Onze samenwerking met de Openbare Bibliotheek Amsterdam (OBA) hebben we voortgezet in de talkshow **The Rough Guide to Hong Kong Culture and Identity** in de OBA Oosterdokskade. Het was een levendige talkshow, met filmmaaksters Doris Yeung en Yan Ting Yuen, en dr. Victor Fan, docent aan King's College in Londen. De meerderheid van het publiek in de OBA bestond uit mensen van de Chinese en Aziatische gemeenschap.

De Amerikaanse onderzoeker en auteur Grady Hendrix presenteerde bij Imagine zijn nieuwe boek over de Hongkong cinema **These Fists Break Walls** (2022) en voerde een divers publiek in zijn lezing **Hong Kong Doesn't Exist** door de geschiedenis van zowel de stadstaat zelf als zijn filmcultuur en diens prominente rol in de filmgeschiedenis.

Het **filmprogramma** bestond uit vijf films uit evenzoveel decennia en genres. Elke film werd ingeleid door een van onze gasten of co-creators: Victor Fan, Grady Hendrix, PAC en CinemAsia. Naast de klassiekers vertoonden we de recente film *Detec-*

*tive vs. Sleuths* (Wai Ka Fai, 2022) en Johnnie To's uitzinnige actiekomedie *The Heroic Trio* (1993), waarvan de 4K restauratie net voor het festival beschikbaar kwam.

## IMAGINE EXPANDED: WORLD HOPPING

Voor Imagine Expanded, waarin we het fantastische universum in digitaal formaat verkennen, hebben we in 2022 voor het eerst een aparte plek ingericht. Galerie Beeldend Gesproken, gelegen recht tegenover de FilmHallen, was gedurende het festival hét hart van het VR- en gaming-programma. Events vonden plaats in OBA De Hallen en in LAB111. Een toevoeging aan onze oorspronkelijke plannen was de samenwerking met KABOOM. Dat laatste is vooral belangrijk omdat we aan de functies van dit programma (ondergaan, leren, reflecteren) nu ook de component creëren hebben toegevoegd.

### GALLERY OF EXPLORERS, GUMBALL DREAMS, WORLD HOPPING TOURS

In galerie Beeldend Gesproken presenteerde Imagine vier programma's met 360 VR en vier interactieve VR-ervaringen. Het programma was urgent en actueel, met veel werk dat slechts een maand eerder in Venetië te zien was. Een bijzondere plaats was er voor de VR **Gumball Dreams**, waarin bezoekers in de virtuele ruimte interactie hadden met levende acteurs. Vanwege de hoge kosten werd het programma een beperkt aantal keren aangeboden. Alle slots hiervoor waren uitverkocht.

Eveneens populair waren de **World Hopping Tours**, waarin de makers Sutu en Joe Hunting de bezoekers in de virtuele ruimte meenamen voor een gesprek over hun werk. Het doel van het gebruik van de galerie was om niet alleen Imagine-bezoekers te trekken, maar ook passanten in de Hallen, voor wie de galerie makkelijk toegankelijk is. De eerste dagen van het festival moest de loop er nog inkomen, en meerdere slots bleven (gedeeltelijk) ongebruikt. Gaandeweg en tijdens het weekend kwam er een flinke verbetering en tegen het einde waren alle slots stijf uitverkocht. Voor een volgende editie is het het overwegen waard om

de galerie ook tijdens het tweede weekend open te houden.

Het programma trok ook veel bezoekers uit de professionele wereld van makers, curatoren en journalisten. De waardering voor de selectie was bij deze groep unaniem zeer hoog en een teken dat we met Imagine Expanded inmiddels een sterke en onderscheidende positie in Nederland hebben opgebouwd.

#### THE SAGA OF SAGE EN SAMENWERKING MET KABOOM

Binnen World Hopping was er een prominente plaats voor **The Saga of Sage, een hybride performance** die zowel live als in VR plaatsvindt. Al in een vroeg stadium bespraken we met makers Robin Coops en Avinash Changa de mogelijkheid om bij Imagine een pilot van dit project te presenteren. Tijdens het proces van voorbereiding opende zich de mogelijkheid om de world building van deze pilot te realiseren door middel van meerdaagse workshops.

Hiervoor zochten we samenwerking met het KABOOM festival, met wie we deze workshops gezamenlijk hebben georganiseerd. De selectie voor deelnemers was streng, wat de kwaliteit van het werk zeer ten goede is gekomen. De deelnemers aan de workshop namen ook deel aan de live performance bij Imagine in LAB111.

De performance zelf had sterk het karakter van een pilot; het project bevindt zich nog gedeeltelijk in de fase van een zoektocht en daarvan was het publiek deelgenoot. In het laatste deel van de performance werd de world building zichtbaar en werd ineens het grote potentieel van The Saga of Sage duidelijk.

Voor Imagine is dit een belangrijk onderdeel van World Hopping. Mede door de workshop hebben we een groep makers, zowel professionals als leken, bij het project betrokken, met een fraai resultaat. Dat het geen kant-en-klare voorstelling maar een onderzoeksfase betreft is ook een positief aspect, aangezien in deze discipline onderzoek en performance twee kanten zijn van het creatieve proces en we die ook beide willen laten zien.

#### REFLECTIE: LISA MESSERI, SUTU EN DEBAT DIGITAAL KOLONIALISME

Als onderdeel van World Hopping richtten we de focus op een academicus en een kunstenaar die elk op hun eigen manier zoeken naar en werken met gemeenschappen die in de virtuele wereld ondervertegenwoordigd zijn. In een **gesprek** met curator Stanislaw Liguzinski sprak **Lisa Messeri**, universitair docent aan Yale University, over het etnografische veldwerk dat zij al jaren doet en de filosofische vragen die daaruit voortkomen. In LAB111 sloten ook andere makers aan bij het gesprek.

De **Australische kunstenaar Sutu** werkt al jaren met Aboriginal-gemeenschappen en zijn **retrospectief** liet een andere interpretatie van de (virtuele) werkelijkheid zien. Helaas was het voor Sutu niet mogelijk om fysiek aanwezig te zijn, maar een World Hopping Tour en een gesprek via Zoom leverden de reflectie die we graag live met hem hadden willen hebben.

Met deze twee prominente gasten boden we reflectie op werelden en verhalen binnen VR die een alternatief bieden voor sterk op het westen geënte mainstream van het medium.

Nog meer verdieping bood het debat over **digitaal kolonialisme**, waarin makers en academici, waaronder Lisa Messeri en Payal Arora, de dominante artistieke en economische krachten in de virtuele wereld afzetten tegen alternatieve modellen waarin een grotere meerstemmigheid mogelijk is. Het werd een boeiend en scherp gesprek in OBA De Hallen/Belcampo.





# IMAGINE INDUSTRY

Na een geslaagde online pilot in 2021 organiseerden we dit jaar het sterk uitgebreide professionalsprogramma Imagine Industry voor het eerst live. Naast programma's voor **aan-komende Nederlandse talenten** en **gevestigde makers**, en het **Producing Lab** van het European Genre Forum, bracht het programma een **focus op muziek en geluid**. Voor het tweede jaar werd dit programma mede mogelijk gemaakt door een bijdrage van het VEVAM Fonds. Bijdragen waren er ook van het Lira Fonds en Stichting Buma Music in Motion.

## IMAGINE PROJECT PLATFORM

Bij het Imagine Project Platform, het programma voor gevestigde makers, bouwden we voort op de aanpak van vorig jaar; vier teams pitchten hun filmproject voor een internationale jury, en elk team kreeg een traject op maat aangeboden. In voorgesprekken gaven de makers aan wat hun project op dit moment het meest nodig heeft, en Imagine realiseerde daarvoor gesprekken en ontmoetingen. Door het uitgebreide netwerk van Imagine konden we de meeste gesprekken live of via Zoom nog tijdens Imagine realiseren. Een enkele afspraak vond nog na het festival plaats. Feedback van de makers leert dat de gesprekken opnieuw belangrijk waren voor het maakproces en bij een aantal projecten hebben experts ook vervolggesprekken afgesproken.

Een nieuw element was dat de jury niet alleen bij de pitches aanwezig was, maar ook met elk team een gesprek van dertig minuten voerde, om zo een nog beter beeld te krijgen van de filmprojecten.

De jury bestond uit producent Els Vandevorst, sales agent Ramona Sehr (The Playmaker, München) en distributeur Jean Heijl. Het project *Alice* van regisseur Jan Verdijk en producent Daniel Dow overtuigde de jury het meest en de makers daarvan gaan in juli 2023 naar de coproductiemarkt Frontières in Montreal.

## IMAGINE FANTASTIC TALENTS

Voor opkomende talenten die werken aan hun eerste of tweede korte film of webserie hebben we een talentenprogramma opgezet in de vorm van een tweedaagse workshop scenario. Met op dag één feedbackrondes met andere makers en op dag twee sessies met experts uit de industrie. De sessies werden afgewisseld met een case study en een producer's talk. Aanvullend op de workshop hadden de talenten ontmoetingen met Nederlandse componisten. Dit onderdeel organiseerden we in samenwerking met Buma Music in Motion. De vorm van een tweedaagse workshop maakte het een zeer intens proces voor de makers, die in een snelkookpan enorm veel over hun project en zichzelf hebben geleerd. Ook de gesprekken met de componisten waren enthousiast en levendig. Voornamelijk is aan dit onderdeel geen prijs verbonden. Vooruitkijkend willen we een prijs in geld of natura aanbieden aan het meest veelbelovende project, om deelname te stimuleren en meer voor de makers te betekenen. De tweedaagse workshop werd mede mogelijk gemaakt door een financiële bijdrage van het Lira Fonds.

## EUROPEAN GENRE FORUM

Sinds 2017 is het European Genre Forum (EGF), een samenwerkingsverband met de festivals Fantastic Zagreb en Black Nights Tallinn, een trainingscyclus voor opkomende Europese fantastische filmmakers, dat bestaat uit drie talent labs. Door de verhuizing van Imagine naar eind oktober vond de start van de cyclus, het Directing Lab, plaats tijdens Fantastic Zagreb in juli. Imagine organiseerde het Producing Lab, met onderdelen over financiering, juridische aspecten, coproducties en een case study. Later in het jaar volgde nog het Marketing & Packaging Lab (november, Tallinn).

Waar mogelijk hebben we kruisbestuiving tussen de diverse onderdelen gecreëerd en gestimuleerd. Zo was de case study over *Family Dinner* onderdeel van Imagine Fantastic

Talents én het European Genre Forum, en nam het team van *Alice* deel aan de workshop filmfinanciering, onderdeel van het EGF.

### FANTASTIC SOUNDS

Met Fantastic Sounds boden we een bescheiden focus op het gebruik van muziek en geluid als bijdrage aan de fantastische illusie. De Britse componist Simon Boswell gaf een geïnspireerde masterclass over zijn carrière, waarin hij werkte met Danny Boyle (*Shallow Grave*), maar vooral veel met de Italiaanse maestro Dario Argento.

De Duitse sound designer Frank Kruse werkte met de Wachowski's, Tom Tykwer en met Luca Guadagnino aan de remake van *Suspiria*. Met veel geluidsmateriaal wist Frank gecompliceerde technische kost glashelder, toegankelijk en onderhoudend duidelijk te maken aan een publiek van

professionals en nieuwsgierige leken.

Dit programma werd mede mogelijk gemaakt door een bijdrage van de Stichting Buma Music in Motion. Met hen werkten we ook inhoudelijk samen aan de masterclass van Simon Boswell en de ontmoetingen van de talenten met de componisten.

### FANTASTIC MIXER

Imagine Industry werd afgesloten met een Fantastic Mixer, waarbij makers, producenten, distributeurs, fondsen en anderen uit de fantastische gemeenschap elkaar ontmoeten. Het was een zeer goed bezocht en geslaagd element, dat mensen echt bij elkaar bracht. De Rotterdamse producent Make Way Films trad op als co-host.







# VERBINDING MET NIEUWE PUBLIEKSGROEPEN

Dit jaar hebben we een aantal initiatieven ontplooid met als doel het leggen van een verbinding met nieuwe publieksgroepen. Dit hebben we gedaan door middel van co-creatie, samenwerking met de [OBA](#), [educatieprojecten](#) en [buurtprojecten](#).

## CO-CREATIE

Het Hongkong-programma is ontwikkeld en samengesteld in [nauwe samenspraak met onze partners van Cinemasia en PAC](#). De Ghost Map van Hongkong werd gemaakt door de Chinees-Nederlandse kunstenaar MAN Kit Lam en de keuze van het filmprogramma en de samenstelling van de talkshow is een gezamenlijke inspanning geweest. Details hiervan zijn omschreven in hoofdstuk 2.3.

## SAMENWERKING MET DE OBA

Met de OBA is voor twee projecten samengewerkt: de talkshow in het Hongkong-programma en het debat over digitaal kolonialisme als onderdeel van World Hopping. Met verschillende publieksgroepen in het achterhoofd hebben we twee locaties van de OBA gebruikt.

De [centrale OBA aan de Oosterdokskaai](#) hebben we gekozen voor de talkshow Hongkong, omdat deze centrale locatie de Chinese gemeenschap in Amsterdam goed weet te bereiken. Dat bleek in de praktijk uitstekend te werken; deze gemeenschap heeft de talkshow goed bezocht. Voor het debat over digitaal kolonialisme kozen we voor [OBA De Hallen/Belcampo](#), omdat deze locatie goed bereikbaar is voor de diverse publieksgroepen waarop we ons richtten, en omdat de locatie vlakbij Galerie Beeldend Gesproken ligt, waardoor het publiek optimaal het bezoek aan de Gallery of Explorers kon combineren met reflectie tijdens het debat. Details in hoofdstuk 2.4.

De samenwerking is zowel Imagine als de OBA goed bevalen en van beide kanten is de intentie uitgesproken om de samenwerking voort te zetten.

## EDUCATIEPROJECTEN: ONE MINUTE HORROR EN MONSTERS VS. SCIENTISTS

Binnen het educatieprogramma hebben we twee projecten uitgevoerd waarin participatie en creatie centraal staan. In [One Minute Horror](#), een reeks van lessen in de klas en een

presentatie tijdens het Imagine festival, draait alles om zelf doen. Met dit project richten we ons specifiek op leerlingen van het VMBO. De cultuurparticipatie van deze groep is laag en het zelf doen én werken met horror is een laagdrempelige manier om met cultuur aan de slag te gaan. Het participatietraject binnen Lab Rats hebben we georganiseerd in samenwerking met het Nederlands Debat Instituut en was erop gericht om aan de hand van fantastische fictie het kritisch denken en debatteren aan te scherpen en zo handvatten aan te reiken om kritisch te denken over allerhande maatschappelijke ontwikkelingen. Details van beide projecten zijn te vinden in hoofdstuk 5.

## VERBINDING MET DE BUURT: WORKSHOP EN PARENTS & KIDS-MIDDAG

Met scholen en buurthuizen in Oud-West hebben we twee projecten gedaan: een open workshop Sprookjes maken en een middag voor ouders en kinderen met een filmvoorstelling en een knutselmiddag. Details zijn te vinden in hoofdstuk 5.

De hele breedte overziend hebben we met deze initiatieven nieuwe groepen aan ons weten te binden of voor ons programma weten te interesseren. De co-creatie met gemeenschappen in Amsterdam en daarbuiten zetten we de komende jaren voort en dat geldt ook voor de samenwerking met de OBA.

Ook met de educatieprojecten gaan we een meerjarige samenwerking aan met deelnemende scholen en bijvoorbeeld het debatinstituut. Daarnaast hopen we het aantal scholen uit te breiden. In de nasleep van de pandemie was het moeilijker dan voorheen om docenten uit hun scholen te krijgen.

De buurtinitiatieven zijn met groot enthousiasme ontvangen en krijgen zeker een vervolg. Dat geldt ook voor de evenementen die we rondom Halloween hebben georganiseerd met de ondernemersverenigingen van de Hallen en de Kinkerstraat.



# EDUCATIE

Tijdens de ontwikkeling naar de thema's van het festival zijn er vanuit educatie aansluitingen gemaakt met het thema Lab Rats! door middel van het programma **Monsters vs Scientists**, en met Myths of the World Hongkong in de vorm van **Amsterdam Imagined**. Het project **One Minute Horror** sluit aan bij het horrorgenre, dat binnen Imagine dominant is.

Voor **Monsters vs Scientists** hebben we een samenwerking tot stand gebracht met het Nederlands Debat Instituut. Een programma dat inhoudelijk werd samengesteld door Imagine, met een aantal korte films. Het werd een rijke les, waarin leerlingen leerden debatteren naar aanleiding van de films, aan de hand van stellingen als 'onderzoekers mogen monsters creëren om de wetenschap verder te brengen.' Er werd serieus gediscussieerd en de docent die dit programma specifiek voor zijn debatclub had geboekt, vond de koppeling tussen fantastische film en debat waardevol en komt graag terug naar Imagine.

In aanloop naar de festivaleditie van 2022 hebben we met een aantal klassen van het vmbo een pilot georganiseerd voor **One Minute Horror**. In dit project, dat zes lessen in de klas omvat, krijgen leerlingen praktisch les over filmmaken en maken zij in groepjes een eigen horrorfilm van één minuut. Dit traject omvat het schrijven van een scenario,

opnemen met de mobiele telefoon, muziek toevoegen en monteren. De combinatie van zelf maken en inhoud die dicht ligt bij de belevingswereld van de leerlingen, maakt van One Minute Horror een zeer gewild project, waarvoor inmiddels belangstelling is uit het hele land.

Tijdens het festival werden de beste filmpjes van One Minute Horror in de zaal vertoond, aan de leerlingen en een jury. Het was een uitdaging om aan het begin van het schooljaar leraren te motiveren aan One Minute Horror deel te nemen. De organisatie ervan verliep soepel en de kwaliteit van de films was – zoals te verwachten valt – uiteenlopend. De feedback van leerlingen en scholen was enthousiast en de aanwezige vertegenwoordigers van de FilmHubs toonden interesse om dit programma ook in andere filmtheaters uit te rollen.

Voor jonge kinderen organiseerden we tijdens het festival een kennismakingsworkshop Spookjes maken in het kader van Halloween, samen met De Hallen. Daarnaast vertoonden we de klassieker *The Addams Family* tijdens de parents + kids middag. De workshop was een groot succes onder jonge kinderen (2 – 8 jaar), er was zelfs te weinig plek. Veel ouders, opa en oma's maakten zo kennis met het festival, mede door de prominente plek van de workshop in de Hallen.



# PARTNERS

Zoals elk jaar werkte Imagine weer met een groot aantal partners - partijen die het festival inhoudelijk versterken of bijdragen aan het bereiken van nieuwe publieksgroepen. Vaste partners zijn al jaren **Cineville**, **CJP**, **We Are Public**, **Schokkend Nieuws** en **de Nederlandse Filmacademie**.

Voor ons wetenschapsprogramma Things to Come was **New Scientist** opnieuw onze mediapartner en voor de vierde maal werkten we samen met **SPUI 25** van de UvA. Beide samenwerkingen willen we graag voortzetten. Eveneens binnen Lab Rats! werkten we voor het eerst samen met het Nijmeegse **InScience** festival; zij verzorgden een nagesprek bij *Vesper*.

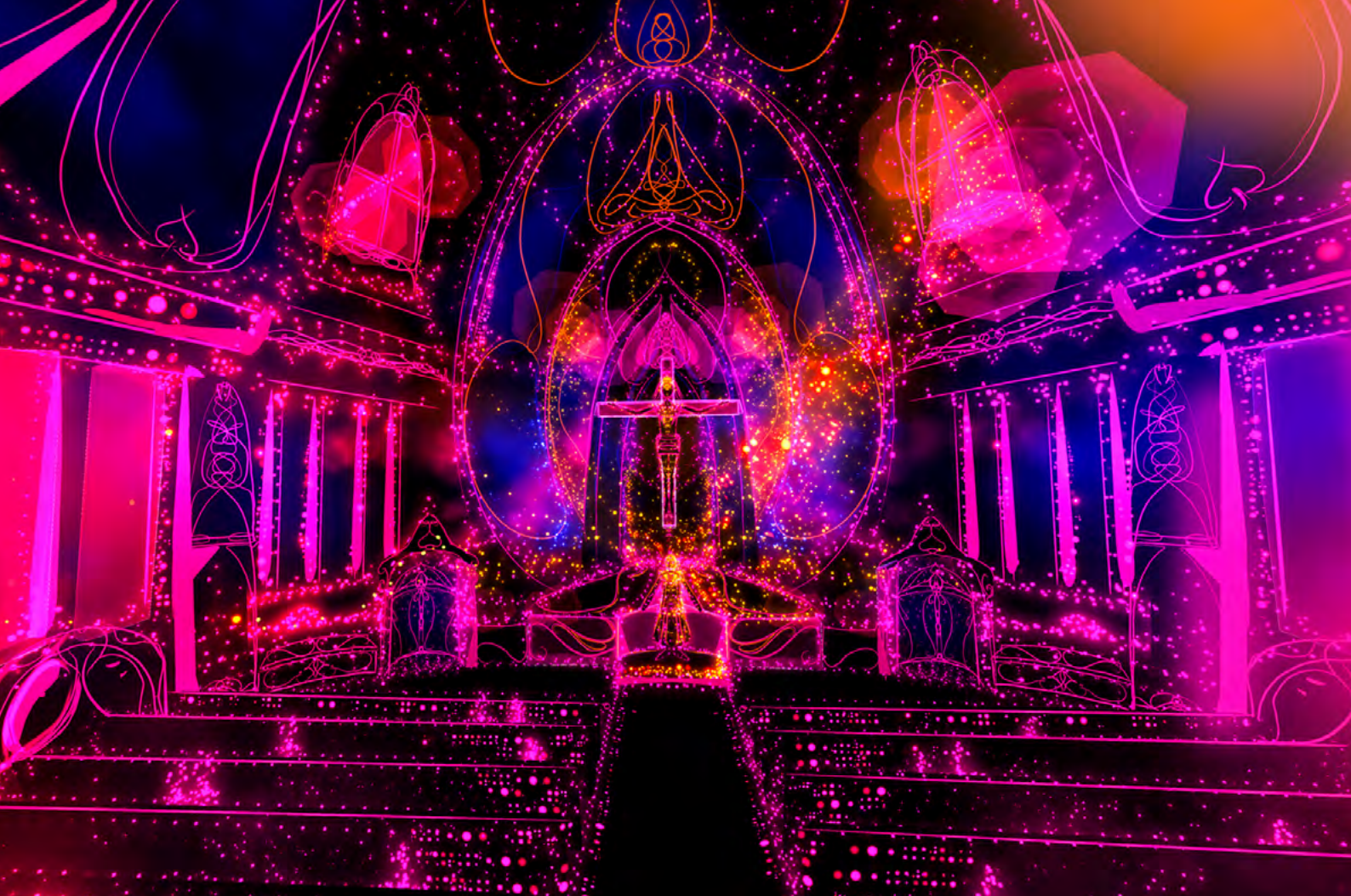
Voor Imagine Expanded was de nieuwe samenwerking met **Kaboom** een rijke en inspirerende toevoeging. Naast deze formele samenwerking is er veel contact en uitwisseling met **IDFA Doc Lab**, **Eye**, **de Filmacademie** en met individuele makers en bedrijfjes.

Met de **HKU** was er ook dit jaar een partnerschap met de afdeling gaming en *interactive* als onderdeel van World Hopping. Het partnerschap met **VERS** werd voortgezet in het gezamenlijke programma *Do's and don'ts van het genrescenario*, dat onderdeel was van Imagine Industry.

Met collega-festivals organiseerden we de inmiddels traditionele co-presentaties. **De Roze Filmdagen** verzorgde een online inleiding bij *Swallowed*, het **Leiden International Film Festival** deed dat voor *Something in the Dirt* en **CinemAsia** voor *Septet*. Zoals al gememoreerd in hoofdstuk 2.2. was CinemAsia nauw betrokken bij het gehele Hongkong-programma.

Essentieel voor de verbinding met nieuwe publieksgroepen is de OBA; niet alleen voor de locaties OBA Oosterdok en OBA De Hallen/Belcampo, maar ook doordat het met *Huis van alle talen* een inhoudelijk programma heeft dat nauw aansluit bij onze opzet van *Mythen van de Wereld*.

Voor de verbinding met scholen en buurthuizen in Oud-West werkten we nauw samen met de **beheerstichting van de Hallen** en de partij waarmee zij werken voor de kids-middagen. Zij hebben ook gezorgd dat Imagine een plaats kreeg op het online platform van buurtactiviteiten. De **winkelstraatmanager** van de Kinkerstraat/De Hallen hielp met het contact met de lokale ondernemersverenigingen en de Halloween-activiteiten.



# INTERNATIONAAL

De internationale verbinding van Imagine bestaat uit de samenwerking met [Frontières](#) in Montreal, deelname aan het [European Genre Forum](#) en het lidmaatschap van de [Méliès International Festivals Federation \(MIFF\)](#).

De samenwerking met [Frontières](#) bestaat eruit dat het winnende project van het Imagine Project Platform automatisch is geselecteerd voor deze coproductiemarkt, die in juli plaatsvindt. Imagine betaalt de reiskosten van de winnaar, Frontières zorgt voor de lokale hospitality en alles wat bij deelname hoort. Voor 2023 gaat het weer om een fysieke markt

Details van het [European Genre Forum](#) zijn te vinden in hoofdstuk 3. Hoewel we het programma nog steeds uitvoeren zonder de steun van MEDIA Creative Europe, zijn alle partners het erover eens dat we ermee door willen, gezien het belang voor de makers.

Imagine is al ruim twintig jaar actief lid van de [MIFF](#) en Chris Oosterom is sinds 2018 voorzitter van het bestuur. De competitie om de Méliès d'argent behoort tot de activiteiten van de MIFF en ook buiten het festival zelf spant Imagine zich mét collega-festivals in voor de promotie van de Europese fantastische film, door middel van online-activiteiten en twee jaarlijkse mixers, waarin professionals en pers bijeenkomen. In december 2022 is daarbij een samenwerkingsovereenkomst gesloten tussen de MIFF en FantLatam, een alliantie van fantastische filmfestivals in Latijns-Amerika. Met een Federatiebijdrage én de bijdragen van de aangesloten festivals is de MIFF ook een hoeksteen van het [Fantastic Pavillion](#), dat dit jaar in Cannes een thuisbasis wordt van makers, producenten, sales agents en festivals op het gebied van de fantastische film.



# CLUB IMAGINE

Na de zeer geslaagde editie van oktober 2021 organiseerden we in 2022 tweemaal **Club Imagine**: een weekend met films en een randprogramma in zaal 1 van LAB111. De weekenden vinden plaats begin maart en eind juni.

De editie in maart was om twee redenen bijzonder. De Finse **regisseur Hanna Bergholm** was te gast met haar film *Hatching*, die vlak daarvoor zijn wereldpremière had op het Sundance festival. In 2018 was dit een project van het European Genre Forum en het was een groot genoegen om met de regisseur de voltooide film te presenteren.

In maart was ook **Videoland Academy** te gast. Voor hun oproep voor horrorprojecten waren zes makers geselecteerd en die beleefden de aftrap van hun werk bij Club Imagine. Die bestond uit een besloten sessie en een openbare masterclass van de Belgische regisseur Fabrice du Welz. Van hem vertoonden we aansluitend zijn meest recente film *Inexorable*. Het weekend was inhoudelijk sterk en trok veel publiek.

De editie van eind **juni** hebben we bewust **kleiner** gehouden, het is nu eenmaal vaak mooi zomerweer in deze periode. De uitschieter van deze editie was de Deens-Nederlandse coproductie *Speak No Evil*. Helaas lukte het Fedja van Hûet en Karina Smulders door speelverplichtingen niet om fysiek aanwezig te zijn. Het weekend werd goed bezocht, zij het iets minder dan in maart.

Met Club Imagine hebben we een formule gevonden om door het jaar heen goed zichtbaar te zijn, om makers terug te halen met wie we een band hebben en om samenwerkingen met andere partijen mogelijk te maken.

Tijdens Club Imagine zijn er in de ochtend ook **schoolvoorstellen** georganiseerd.



# MARKETING EN COMMUNICATIE

Het festival heeft zich de afgelopen jaren door covid diverse keren moeten aanpassen, van fysiek naar hybride naar online en nu weer volledig fysiek. Met de **verandering van festivalperiode** en -locaties hebben we onze **communicatiestrategie** aan de nieuwe situatie **aangepast**. Centraal staat daarin de gedachte om niet alleen de lopende editie te promoten, maar ook te bouwen aan een community, die in de loop van de jaren kan groeien. Daarvoor hebben we in 2022 het fundament gelegd.

## REBRANDING EN WEBSITE

Het festival van 2022 voelde in veel opzichten aan als **een nieuwe start**, na covid en met alle eerdergenoemde veranderingen. Voor ons was dit het perfecte moment voor een rebranding. Na een intensief proces met bureau KesselsKramer was de nieuwe huisstijl – **een woordmerk én een beeldmerk** - vlak voor de zomer gereed. Eind juni hebben we de nieuwe look van het festival gelanceerd met een persbericht en een uitgebreide campagne op al onze kanalen. Die lancering hebben we gecombineerd met het bekendmaken van het festivalbeeld voor 2022, dat ook door KesselsKramer is gemaakt. Deze gelijktijdige lancering vormde de aftrap en de eerste push voor het festival. De strakke designregels van de nieuwe huisstijl leiden tot een **herkenbare en consistente look**, die we op alle communicatiekanalen, inclusief al onze sociale media, homogeen hebben doorgezet. Ook hebben we templates ontwikkeld, die met terugkerende content en nieuwe content het nieuwe merk verder moeten laden.

Naast alle externe communicatiekanalen heeft de **website** ook een volledig nieuw uiterlijk gekregen, zijn de koppelingen met de kassa en onze filmdatabase verbeterd, en is de site door zijn ontwerp en gebruikersgemak klantvriendelijker geworden. Dit is een proces dat we komend jaar blijven optimaliseren.

## BOUWEN AAN EEN COMMUNITY

Naast het promoten van de huidige editie zijn we ook gaan werken aan het **bouwen van een community**, die in de loop van de jaren moet groeien en moet zorgen voor een verbreding van ons bereik. Amsterdam Oud-West is een interes-

sante en levendige buurt, en het festival heeft veel baat bij verbindingen met de lokale bewoners en bedrijven. Om een fundament te leggen bij deze lokale groepen, hebben we verschillende middelen ingezet. Daarvan is de inzet van tien **Ambassadeurs** de belangrijkste. Deze cultureel actieve personen, hebben bij hun groot aantal volgers op sociale media de juiste relevantie en autoriteit, wat hen onderscheidt van reguliere influencers. Ze hebben een band met Imagine en zetten die in bij hun kring van volgers. Met de tien Ambassadeurs gaan we de komende jaren verder.

Voor de verbinding met de buurt zijn daarnaast **lokale partnerschappen** van groot belang. Die hebben we uiteraard met onze locaties zelf, maar ook met de beheerstichting van De Hallen, met ondernemers uit de buurt, met scholen en buurtcentra (via educatie en het community-programma), en met OBA De Hallen/Belcampo.

## BREDE CAMPAGNES

Naast lokale verbinding hebben we ook ingezet op **heel Amsterdam en daarbuiten**. Centraal daarin staat de digitale marketing via de website, nieuwsbrief en sociale media. Naast Facebook, Instagram en Twitter heeft Imagine inmiddels ook eigen kanalen op TikTok en het gespecialiseerde Letterboxd. Met Jean Mineur, marktleider in bioscoopreclame, hebben we festivaltrailers ingezet in de commerciële bioscopen in de Randstad, en in de NS-treinen hadden we drie weken lang een trailer draaien. Ook hebben we met Centercom een billboardcampagne op strategische plaatsen in Amsterdam gedaan.

## PARTNERMARKETING EN INTERNATIONAAL

Naast lokale partners heeft Imagine ook een groot aantal **programma- en presentatiepartners**. Die staan genoemd in hoofdstuk 6. Door de partnerschappen bereiken we ook hun achterban.

Dit jaar hebben we verbinding gelegd met een aantal internationale gespecialiseerde websites en blogs, voor verslagen van het festival. Door het internationale bereik van deze kanalen vergroten we onze internationale naamsbekendheid onder makers en in de filmindustrie.



# ORGANISATIE

Binnen het vaste team van Imagine vond een aantal wijzigingen plaats. Hoofd Marketing en Communicatie Daan van de Weijer vertrok na drie jaar naar haar droombaan bij het Boerhaave Museum in Leiden en werd opgevolgd door Rabia Sitabi Stigter, die deze functie eerder bij CinemAsia heeft gehad.

Bij de programmeurs werd onze curator openbare ruimte Jedidjah Noomen halverwege afgelost door Zuraida Buter. Jedidjah's werk als game-scenarist maakt haar nu zó gewild dat de combinatie met Imagine niet meer mogelijk was.

Imagine 2022 is **organisatorisch een grote uitdaging** geweest. Met een nijpend personeelstekort was het vinden van freelancers, stagiair(e)s en vrijwilligers moeilijker dan ooit. Productieleider Tineke Teerink hebben we kunnen aantrekken door het inschakelen van een recruiter, tweede producent Gabriël Ercicia hebben we wel via onze eigen kanalen weten te vinden.

Ondanks meerdere intensieve campagnes hebben we stagiaires pas laat weten vast te leggen, waardoor zij allemaal de rustige aanlooptijd hebben gemist en meteen in de drukte terechtkwamen.

Waar we doorgaans weinig moeite hebben met het vinden van **vrijwilligers**, deed ook hier de krapte zich voelen. Op een aantal kritieke plekken binnen het festival hebben we uiteindelijk via een uitzendbureau betaalde krachten aangehouden voor werk dat normaal gesproken door vrijwilligers wordt gedaan. Hierdoor konden alle programmaonderdelen, zowel film als de arbeidsintensieve VR, volledig doorgaan.

Met een krappe bezetting is er door een hecht en gemotiveerd team keihard gewerkt om Imagine een succes te maken en het is tekenend dat het publiek van alle perikelen niets heeft gemerkt. Vooruitkijkend zetten we alles op alles om volgend jaar beter bezet te zijn.

## DIVERSITEIT EN INCLUSIE

Binnen **het team van Imagine** is er zowel op kantoor als in de programmering pariteit in de man-vrouwverhouding. In het kleine team is onderhand een bonte verzameling aan nationaliteiten verzameld: Frans, Turks, Pools, Indiaas, Egyptisch, Surinaams, Mexicaans en Nederlands.

Op het gebied van de **toegankelijkheid** is Imagine aangehaakt bij het project dat de Gemeente Amsterdam in gang heeft gezet om festivals en instellingen beter toegankelijk te maken voor mensen met een beperking. Dit jaar hebben we na een inventarisatie van locaties de communicatie en dienstverlening aan bezoekers met een beperking verbeterd door duidelijker informatie op de website, een specifiek mailadres voor assistentie en training aan medewerkers. Komend jaar willen we ook voorstellingen gaan organiseren voor specifieke groepen met beperkingen. Voor dit onderdeel werken we samen met De Uitvoerders, die ons helpen om dit beleid stap voor stap te ontwikkelen.



# KERNCIJFERS

**AANTAL FILMS 73**  
**AANTAL KORTE FILMS 46**  
**AANTAL GAMES/VR 19**  
**AANTAL PANELS/  
 MASTERCLASSES 15**

**MEDIAWAARDE PR**  
**€163.131,-**

**BETALENDE  
 BEZOEKERS  
 FESTIVAL**  
**7145**

**TOP  
 LEEFTIJDGROEPEN**  
**18-24**  
**25-34**

**ONLINE IMPRESSIES**  
**650.000+**  
**SOME BEREIK**  
**400.000+**

**BEREIK  
 AMBASSADEURS/  
 SAMENWERKINGEN**  
**2.000.000+**