

VAN DE MARGE NAAR HET CENTRUM

DE NEDERLANDSE ANIMATIEFILM EN DE DIGITALE BEELDCULTUUR

Gepubliceerd in *Ons Erfdeel* 2009/3.

Zie www.onserfdeel.be of www.onserfdeel.nl.

Er lijkt de laatste jaren een renaissance aan de gang van het genre van de korte animatiefilm in Nederland. Nog niet eerder waren zoveel producenten actief. De uiterst beperkte groep filmmakers die zich vanaf de jaren zeventig in Nederland met animatiefilm bezighield, heeft de afgelopen vijf jaar gezelschap gekregen van een groeiende groep jong en enthousiast talent. Dit heeft alles te maken met de digitalisering van de beeldcultuur die de productie, distributie en vertoning van films ingrijpend verandert. De middelen en technieken voor het maken van animatiefilms worden steeds gebruiksvriendelijker en zijn voor iedereen betaalbaar. Een enorm verschil met de situatie van nog maar tien jaar geleden. Dankzij de technologische vooruitgang zijn animatiefilm-makers in staat vrijwel alle aspecten van het filmmaken onder eigen controle te brengen.

Was er in de jaren negentig nog een duidelijke waterscheiding tussen computeranimatie en traditionele animatietechnieken, anno 2009 vloeien beide werelden naadloos in elkaar over. De rostrumcamera is vervangen door de digitale kleinbeeldcamera die elk beeld haarscherp kan registreren. De opkomst van digitale media heeft voor een geweldige golf van vitaliteit en vernieuwing in de animatiewereld gezorgd.

Een opvallende exponent van de digitale beeldcultuur is Adriaan Lokman, een computeranimator “pur sang”. Zijn creativiteit vindt zijn weg naar de computer: niet via traditionele middelen als potlood, papier en scanner, maar via toetsenbord, muis en tekentableau. *Barcode* (2002), een semi-abstracte driedimensionele computeranimatie, was zijn eerste vrije film — een laat, maar bijzonder succesvol debuut. *Barcode* heeft in zijn intentie en uitvoering veel weg van de experimentele films van Walter Ruttmann en Hans Richter die aan het begin van de twintigste eeuw door middel van

TON GLOUDEMANS

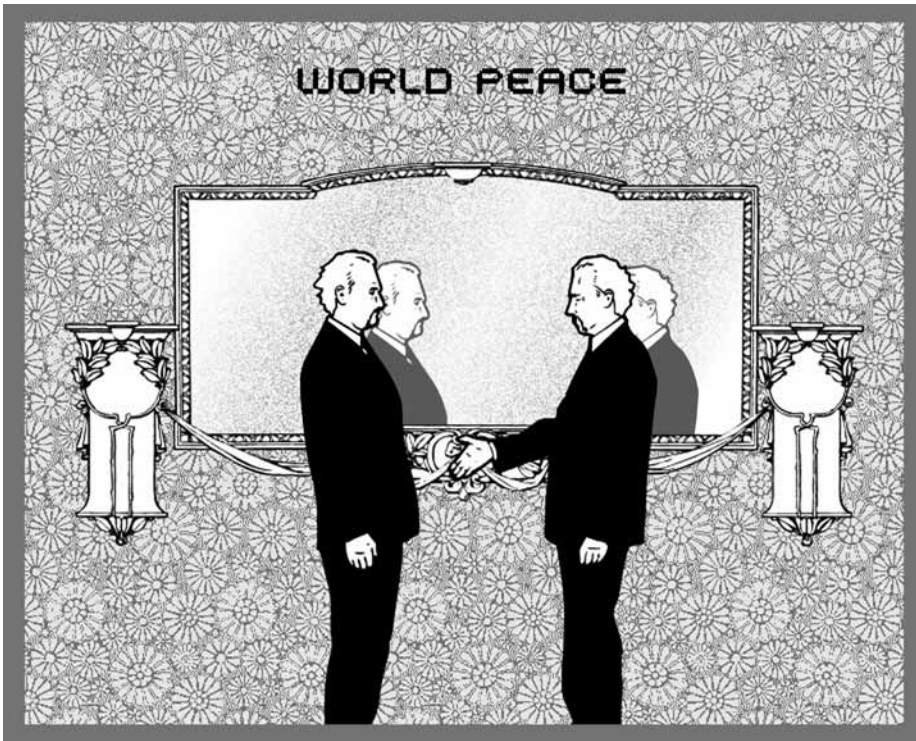
werd geboren in 1958 te Oss. Studeerde Nederlandse taal- en letterkunde en theater, film en televisiewetenschap. Publiceerde verscheidene boeken en artikelen over animatiefilm en multimedia.

Adres: Rafeissenlaan 27, NL-3571 TB Utrecht

montage en animatie de ritmiek en muzikaliteit van de film centraal stelden. In *Barcode* gebruikt hij geen overweldigende visuele effecten of transformaties, maar zoekt hij de eenvoud op. *Barcode* is een heel serene film, gemaakt in zwart-wit met een hoofdrol voor licht en schaduw.

Ook in zijn meest recente film *Forecast* (2006) is een belangrijke rol weggelegd voor licht en schaduw. *Forecast* voert ons mee in de fascinerende wereld van wolken op de klanken van een speciaal voor de film gecomponeerd muziekstuk van Oscar Dillen. Kleurrijke wolken botsen op elkaar en lijken te strijden om het luchtruim als waren het karakters van vlees en bloed. Uiteindelijk lost de onophoudelijk in beweging zijnde watermassa op en keert de vrede terug in de wereld van lucht en waterdamp. Ook in deze film gebruikt Lokman abstracte, door de computer gegenereerde beelden om een verhaal te vertellen en creëert hij een perfect evenwicht tussen de mathematische precisie van de gebruikte techniek en de emotionele respons die zijn beelden teweegbrengen.

Momenteel werkt Lokman aan een nieuwe film met als titel *Chase*. *Chase* is een Nederlandse-Franse coproductie, een logisch gevolg van het feit dat Lokman enkele jaren geleden de hectiek van de stad Rotterdam inruilde voor de rust van het Franse platteland. In *Chase* laat hij zich inspireren door achtereenvolgende scènes die ons in talrijke speelfilms op het puntje van onze stoel doen zitten. Lokman “vertaalt” scènes uit bekende films in geometrische vormen, schaduw, licht, beweging en geluid. *Chase* belooft een fascinerende film te worden, waarin de spanning van de actiefilm een abstracte kwaliteit zal krijgen.



Han Hoogerbrugge, *World Peace*, 2006.

Een andere opvallende exponent van de digitale beeldcultuur is de animatiefilmmaker annex multimediakunstenaar Rosto. Hij ontving in 2005 op het Filmfestival van Cannes voor *Jona / Tomberry* de Grand Prix Canal +. Zijn jongste film *Thee Wreckers: No Place Like Home*, over een eenogige voormalige tv-presentator die samen met zijn inmiddels overleden *sidekick* kijkt naar herhalingen uit betere tijden, beleefde in 2008 zijn première op het Holland Animation Film Festival te Utrecht.

Toont Lokman in zijn werk voorkeur voor het serene, Rosto zoekt visuele rijkdom en soms zelfs overdaad. Je zou zijn films bijna barok kunnen noemen, ware het niet dat al die beelden niet gericht zijn op het behagen van het oog, maar veel meer op het creëren van een staat van verwarring. Driedimensionale en tweedimensionale computeranimaties, fotomontages, filmcollages, grafische toevoegingen, digitale effecten en kleurverschuivingen — met al die verschillende elementen creëert Rosto een sfeer die doet denken aan de duistere wereld in de verhalen van Edgar Allen Poe. De films van Rosto hebben veel weg van een monologue intérieur of beter “subintérieur”. Wanneer er een machine zou worden uitgevonden om onze dromen, nachtmerries en waanvoorstellingen direct op celluloid vast te leggen, dan zou Rosto waarschijnlijk de eerste zijn om er een te kopen.

Naast animatiefilmmaker is Rosto ook musicus en internetkunstenaar. Zijn internetsites kunnen als een verlengstuk van zijn films gezien worden, niet om zijn films volgens moderne marketingprincipes te promoten, maar om zijn ideeën, beelden en muziek op een nieuwe manier te exploreren.

Dat het internet ook het belangrijkste platform van een beeldend kunstenaar kan zijn, bewijst Han Hoogerbrugge. Tot halverwege de jaren negentig werkte Hoogerbrugge als schilder en cartoonist. De aanschaf van een computer met internetaansluiting zorgde voor een radicale wending in zijn manier van werken. Hij legde zich toe op het maken van internetanimaties voor zijn website. Medio 2008 verscheen bij BIS Publishers in Amsterdam een boek en bijbehorende dvd met en over zijn werk met als titel *Modern Living. The Graphic Universe of Han Hoogerbrugge*.

Hoogerbrugge maakt als basis voor zijn animaties gebruik van videobeelden waarin hij zelf als acteur optreedt. Bij deze techniek, ook wel “rotoscoping” genoemd, worden live-action beelden beeld voor beeld met de hand overgetrokken. Het resultaat is een getekend beeld dat een heel natuurlijk bewegingspatroon volgt. Zijn getekende alter ego is gedepersonaliseerd: een man in zwart pak gestoken en ontdaan van geschiedenis, identiteit en context. Hij is alleman — vergelijkbaar met de almaar terugkerende man met bolhoed in de schilderijen van René Magritte — geen persoon, maar een icoon van de moderne mens. Het decor waarin deze alleman geplaatst wordt is abstract. Soms is er één of zijn er enkele rekvisieten aanwezig, maar vaak ligt de gehele focus op de merkwaardige gedragingen van Hoogerbrugges alterego. Met een mengeling

van absurdisme en humor laat Hoogerbrugge op onnavolgbare wijze zien hoe onder de alledaagse routine duistere driften schuil kunnen gaan.

De digitale beeldcultuur leidt niet alleen tot nieuwe verbeeldingswijzen en distributiekkanalen, maar ook tot nieuwe modellen voor de productie van animatiefilms. Breedband en internet maken het mogelijk om aan een project te werken met een team, waarvan de leden over de hele wereld verspreid zitten. De beschikbaarheid van steeds meer betaalbare en in een aantal gevallen zelfs gratis professionele animatiesoftware maakt het mogelijk low-budgetfilms te realiseren die in technisch opzicht niet of nauwelijks onderdoen voor producties uit de grote, high-budget animatiefilmstudio's. In april 2008 ging *Big Buck Bunny* in première, een 3D-animatie van acht minuten, gemaakt door een internationaal team onder regie van de Nederlander Sacha Goedegebure. De film is het tweede *Open Movie*-project van het Blender Institute in Amsterdam.

De term *Open Movie* is afgeleid van de term *open source* uit de softwarewereld. *Open source* software is software die in veel gevallen gratis beschikbaar wordt gesteld, vaak ontwikkeld wordt door *internet communities* en die door iedere gebruiker aangepast kan en mag worden aan de eigen wensen. *Big Buck Bunny* werd gemaakt met *open source* software (het 3D-animatiepakket Blender) dat vrij op het internet beschikbaar wordt gesteld en onderhouden door de *community* rondom de Blender Foundation. Niet alleen de film kan worden gedownload en naar believen hergebruikt, maar elk frame in originele resolutie, alle designs, alle animatiebestanden en de complete muziekscore staat tot ieders beschikking op het internet.

De film doet in technisch opzicht niet onder voor animaties uit de *Pixar Studio*, die met films als *Toy Story* en *Monsters, Inc.* de norm voor driedimensionale computeranimatie heeft gezet. *Big Buck Bunny* wil zich echter niet vereenzelvigen met het familie-amusement uit Hollywood. De overmaat aan geweld en het ontbreken van een positieve held in de film, maken van *Big Buck Bunny* een komische antifilm. De zwarte humor in de film doet denken aan cartoons van filmmakers als Chuck Jones en Tex Avery, die in het glorietijdperk van de Amerikaanse cartoon een gezond tegenwicht boden aan het knappe, maar mierzoete werk van Disney. Maar misschien is *Big Buck Bunny* wel vooral een statement. Het maken van animatiefilms — zelfs *full 3D*-animatiefilms — is met de opkomst van digitale technieken binnen het bereik van individuele, onafhankelijke filmmakers gekomen. Of projecten als *Big Buck Bunny* werkelijk een nieuwe manier van filmmaken inluiden, valt nog te bezien. Dat hier een belangrijk nieuw potentieel wordt aangeboord, is zeker.



Robin Noorda & Bethany de Forest, *Red-end*, te verschijnen.

TERUG NAAR DE TRADITIE

De digitale beeldcultuur doet zich gelden in alle facetten van het filmmaken, maar de beeldtaal van film en filmgeschiedenis blijven een bron van inspiratie, ook voor jonge filmmakers. Een mooi voorbeeld daarvan is de film *The 3D Machine* van Erik Verkerk en Joost van den Bosch. De film is computergeanimeerd, maar grijpt zowel wat betreft vormgeving en vertelling als wat betreft techniek terug op filmklassiekers uit vorige eeuw. Het verhaal is gebaseerd op het klassieke thema van de *mad scientist*: de even geniale als gestoorde geleerde die het najagen van eeuwige roem belangrijker acht dan het lot van de wereld.

The 3D Machine gaat niet alleen over driedimensionaliteit, maar is ook driedimensionaal. Verkerk en Van den Bosch grijpen terug op een oud, bijna in de vergetelheid geraakt procédé dat korte tijd in de bioscopen werd toegepast om een driedimensionaal effect te creëren: het rood-blauw systeem. Het principe daarvan is simpel: projecteer een rood en blauw beeld over elkaar en wel zo dat iedere kleur net een andere kijkhoek laat zien en bekijk dit dubbelbeeld met een bril met een rood en een blauw glas. Het resultaat is een verbluffend ruimtelijk effect. Op dit moment werken Verkerk en Van den Bosch aan een ambitieus en hoogst bijzonder project met als titel *Kakkerlak*. De film wordt een half uur durende opera en vertelt op tragikomische wijze het conflict



Erik Verkerk & Joost van den Bosch, *The 3D Machine*, 2008.

tussen een kakkerlakkenkolonie en een geniale wetenschapper op zoek naar een bron van eeuwige energie.

Een ander recent voorbeeld van een computeranimatie die teruggrijpt op de traditie is *The Phantom of the Cinema* van Erik van Schaaik. Deze film heeft enkele volledig driedimensionale animatiescènes, maar maakt voor het grootste deel gebruik van silhouettenanimatie, een techniek die vooral bekend is van de films van Lotte Reiniger uit de jaren twintig van de vorige eeuw. Erik van Schaaik gebruikt in zijn film geen echte, maar virtuele silhouetten, waardoor meer nuance en beheersing van het beeld mogelijk is. Het procedé is echter in grote lijnen gelijk.

The Phantom of the Cinema speelt zich af achter het doek van een filmtheater. De filmvertoning wordt geplaagd door technische storingen. Elke keer dat de film wordt onderbroken, gaat het licht achter het filmdoek aan en zien we een drieluik met de schaduwen van de personages die hun almaar vreemder wordende routines uitvoeren. *The Phantom of the Cinema* speelt met verschillende werkelijkheidsniveaus: de werkelijkheid van de film op het doek, de werkelijkheid van de karakters erachter en ten slotte de werkelijkheid van de bioscoopbezoeker die naar dit alles zit te kijken. Maar dat niet alleen: de film speelt ook met de filmische vormgeving en vermengt moderne driedimensionale animatietechnieken met tweedimensionale animaties uit een ver verleden.

De digitale beeldcultuur vindt zijn weerslag in alle aspecten van de Nederlandse animatiefilm: vormgeving, vertelwijze, techniek, productiewijze en distributie. We leven in een tijd waarin de bestaande werkwijzen en methodes niet langer vanzelfsprekend zijn. Op alle gebieden vinden er in onze maatschappij en cultuur ingrijpende veranderingen plaats onder invloed van technologische ontwikkelingen. Er worden grenzen verkend en verlegd. Voor een deel betekent dat een breuk met het verleden, maar tegelijkertijd is en blijft het verleden een bron van inspiratie. Je kunt wat er nu gebeurt in de animatiefilm het best omschrijven als het samenkomen en samensmelten van traditie en nieuwe technologie.

De rostrumcamera (35 mm filmcamera speciaal geschikt voor beeld-voor-beeld-opname), is vrijwel geheel vervangen door de digitale fotocamera en flatbed scanner (voor het digitaliseren van plat artwork). De vereiste beeldresolutie is voor digitale beeldopname en beeldverwerking geen enkel probleem meer. Maar digitaal beeld mag dan wel de resolutie van film evenaren of misschien zelfs, in optimale omstandigheden, verbeteren, pixels blijven pixels. De kwaliteit van een beeld wordt nu eenmaal niet alleen bepaald door het aantal te onderscheiden beeldpunten, maar ook door lastig te meten of in getallen uit te drukken factoren.

Hoe het ook zij, de technische ontwikkelingen gaan snel. In de wetenschapswereld wordt op dit moment door de non-profitorganisatie CineGrid gewerkt aan een netwerk met een zeer hoge bandbreedte dat het uitwisselen van digitale media in een hoge kwaliteit mogelijk moet maken. Een van de mogelijke toepassingen zijn bioscoopvertoningen in een zeer hoge resolutie. In Nederland worden de mogelijkheden van dit systeem onderzocht door verschillende partijen, waartoe ook filmorganisaties als de Filmacademie, het IDFA en het Filmmuseum behoren. Binnenkort zal met steun van het Nederlandse Fonds voor de Film de animatiefilm *Red-end* van Robin Noorda (regie) en Bethany de Forest (art-direction) in première gaan. De film die de toeschouwer meevoert in een wondere tot in elk detail uitgewerkte fantasiewereld van mieren die hun larven voeden met suikerklontjes zal in zeer hoge resolutie worden afgewerkt en via CineGrid vertoond worden.

Afgezien van allerlei praktische overwegingen en mogelijke nieuwe distributie- en vertoningskanalen biedt de digitale techniek nieuwe artistieke uitdagingen. Het is daarom niet verwonderlijk dat de digitale ontwikkelingen door vrijwel alle animatiefilmmakers zijn omarmd, ook door filmmakers die gewend en misschien zelfs wel ver-groeid waren met traditionele animatiefilmtechnieken.

Het werk van Paul Driessen bijvoorbeeld — een van Nederlands meest succesvolle filmmakers, al bijna veertig jaar actief — is onder invloed van digitale beeldtechnieken duidelijk van karakter veranderd. Dat is te zien bijvoorbeeld in het kleurgebruik, maar ook in de timing in zijn latere films, die door het werken met de computer een

steeds hogere graad van perfectie kon bereiken. Ook Gerrit van Dijk, een generatiegenoot van Paul Driessen, heeft de komst van digitale technieken omarmd. Het heeft het handwerk van de animator niet vervangen, maar een aantal aspecten ervan wel sterk vereenvoudigd en sneller gemaakt. Daarbij is de mate van controle die de filmmaker heeft ten opzichte van de oude manier van werken onnoemelijk veel groter. Niet voor niets staat animatiefilm weer volop in de belangstelling van jonge filmmakers en kunstenaars, zoals Floris Kaayk, Arjan Boeve, Lucette Braune en vele anderen. De toegang tot het medium is nog nooit zo laagdrempelig geweest, de productie nog nooit zo eenvoudig en snel, de zee aan mogelijkheden nog nooit zo groot. Wie verbeelding en beweging bij elkaar wil brengen vindt in de animatiefilm de perfecte symbiose.

In de animatiewereld is 35mm-film daarom in relatief korte tijd in ongebruik geraakt; die dient eigenlijk alleen nog voor de distributie van films (35mm is het dominerende vertoningsformaat van festivals, filmtheaters en bioscopen). Digitale afzet via High Definition-televisie, dvd, Blu-ray en internet worden voor het bereiken van een groot publiek steeds belangrijker. Nog maar zelden zien we korte animatiefilms in de bioscoop als onderdeel van een reguliere filmvertoning. Festivals — zoals het jaarlijkse Holland Animation Film Festival te Utrecht — zijn de meest uitgelezen plek om animatiefilms op het doek te zien.

MEER MIDDELEN

Alle ontwikkelingen ten spijt, valt met de distributie van korte animatiefilms nauwelijks brood te verdienen. De animatiefilm is en blijft daarom in hoge mate afhankelijk van overheidssubsidies en met name het Nederlandse Fonds voor de Film. In 2008 gingen zes Nederlandse animatiefilms in roulatie die met steun van het Filmfonds tot stand zijn gekomen, niet veel in vergelijking tot het aantal geproduceerde speelfilms en documentaires, maar er is sprake van een gestage en groeiende productie. De toegenomen vraag van filmmakers voor een bijdrage aan hun producties heeft ertoe geleid dat het Filmfonds aanzienlijk meer middelen heeft vrijgemaakt voor de animatiefilm — voor de periode 2009-2012 één miljoen euro per jaar (een stijging van veertig procent). Verder zal het Filmfonds de komende jaren actief steun verlenen aan de ontwikkeling van een lange animatiefilm (een huzarenstukje dat in Nederland voor het eerst en laatst in 1983 werd vertoond met de Bommel-verfilming *Als je begrijpt wat ik bedoel*) en wordt de ontwikkeling van nieuw talent op verschillende manieren ondersteund. Ook bracht het Filmfonds ter gelegenheid van het tienjarig bestaan van de Adviescommissie Animatie een dvd uit met als titel *Animazing* met daarop een selectie van animatiefilms die in de periode 1998-2008 met steun van het Filmfonds werden gemaakt.

Producenten vragen zich alle positieve ontwikkelingen ten spijt hardop af of het allemaal genoeg is, gezien de sterk groeiende belangstelling voor animatiefilm. Misschien niet, of beter nog: hopelijk niet. Aan hen de taak om te bewijzen dat er nog meer nodig is, met nieuwe films en een groeiende stroom van bijzondere, niet weg te denken nieuwe projecten. Animatie is niet langer een randverschijnsel, maar verschuift — zoals minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap Ronald Plasterk in juli 2008 in zijn brief aan de Tweede Kamer *Struktuurversterking Filmindustrie* over animatiefilm schreef — naar het centrum van de beeldcultuur.

INTERNET

lokmanfilm.blogspot.com

www.rostoad.com

www.hoogerbrugge.com

www.bigbuckbunny.org

www.ka-chingcartoons.com/3dmachine/

www.phantomofthecinema.com

Zie ook: TON GLOUDEMANS, “Scheppen met de enkelbeeldknop. Animatiefilm in Nederland”, in:

Ons Erfdeel, jg. 41 (1998), nr. 4, pp. 555-564. Deze tekst is via deze link integraal te lezen bij de DBNL:

http://www.dbnl.org/tekst/_onsoo31998o1_o1/_onsoo31998o1_o1_o114.htm

Noot

- 1 Zie: TON GLOUDEMANS, “De wereld van Paul Driessen”, in: *Ons Erfdeel*, jg. 47 (2003), nr. 3, pp. 115-117.