

Filmmakers en de toekomst

Inhoud

| | |
|-----------------------------|---|
| Voorwoord | 3 |
| Verslag Dag van de Toekomst | 4 |
| • Inleiding | 4 |
| • Excursie IBC | 4 |
| • De Techniek | 4 |
| • Moving storyboard | 5 |
| • Motion Capture | 6 |
| • Games | 7 |
| • 3D Televisie | 8 |
| • Pauze | |
| • De Mens | |
| • Herbert Blankesteyn | |

Voorwoord

Voor ons regisseurs staat er veel te gebeuren. Al een tijdje vraagt uw bestuur zich dan ook af hoe onze toekomst er in bijvoorbeeld het jaar 2020 uit zal zien? Zal het kijkgedrag van de Nederlanders zijn veranderd? Hoe zullen de nieuwste technieken van 2020 eruit zien? En wat zal dat voor consequenties hebben voor ons vak? Moeten we op een andere manier verhalen gaan vertellen? Moeten we onze opvattingen over de visualisering van onze dromen radicaal herzien? Revolutionaire ontwikkelingen op het gebied van internet, video-on-demand, TV via de computer of digitale bioscopen zullen ons vak ingrijpend gaan veranderen en niemand weet precies hoe. Naast alle technologische vernieuwingen die elkaar momenteel snel opvolgen, gaat er ook qua demografische ontwikkelingen heel veel veranderen. Er zullen in de nabije toekomst veel meer ouderen komen. Meer mensen uit andere culturen zullen in toenemende mate de behoeften van de doorsnee Nederlandse kijker gaan bepalen. Wat zal ons antwoord daarop zijn? De gezamenlijke avond samen voor de buis, zal die nog bestaan in 2020? En wat te zeggen van de game industrie die steeds verder opschuift naar de speelfilm en die tot een nieuwe mengvorm kan leiden?

We vonden het tijd om heel voorzichtig een poging te doen om zicht te geven op enkele mogelijke antwoorden. Op 30 september 2006 organiseerde de DDG samen met de NBF in Utrecht een grootscheepse Dag van de Toekomst, waar met behulp van allerlei proefopstellingen en zeer belangwekkende sprekers een kijkje in de toekomst van ons vak werd gegeven. Driedimensionale televisie naast een beschouwing over de demografische veranderingen in de eerstkomende tijd; computer-storyboards naast een lezing over de mogelijke veranderde *homo consumens* van de nabije toekomst. Camera's met meer scherptediepte naast de invloed van de individualisering en de versnippering van het media-aanbod. En dat alles kwam samen in de centrale vraag wat dat allemaal voor ons vak betekent. Kunnen documentaires nog wel op de oude manier gemaakt worden en moeten we bij het maken van een nieuwe speelfilm naast bijvoorbeeld het draaien van extra scènes rekening houden met nog andere factoren voor de game die tegelijkertijd ontwikkeld wordt?

Hierbij bieden we u een uitvoerig verslag aan van deze unieke dag met daarbij nog enkele artikelen die we u niet wilden onthouden. Dit alles om samen met onze leden verder na te denken hoe het met ons vak verder moet.

Ger Poppelaars
(voorzitter DDG)

Verslag Dag van de Toekomst

Inleiding

De traditionele Studiedag van het Dutch Directors Guild tijdens het Nederlands Film Festival in Utrecht was voor de editie van 2006 omgedoopt tot Dag van de Toekomst. Het thema was een initiatief van bestuursvoorzitter Ger Poppelaars. Voor de redactionele invulling en de organisatie werd samengewerkt met de NBF. Het programma vond plaats op 30 september in het Louis Hartlooper Complex waarbij circa 65 leden van DDG en NBF gedurende de dag aanwezig waren.

Het programma was onderverdeeld in drie onderdelen:

- de techniek (ochtend)
- de mens (middag)
- de maker (middag)

Tijdens het ochtendprogramma werden vijf presentaties gehouden door diverse experts op het gebied van camera/licht, storyboard software, motion capture, gaming en 3D-televisietechniek. Tevens werden met deze experts korte gesprekken gevoerd. Tijdens de lunch en de theepauze waren in verschillende ruimtes in het LHC opstellingen te zien van de besproken soft- en hardware en was er gelegenheid tot vragen stellen.

Na de lunch werd *de mens* onder de loep genomen door middel van twee voordrachten van respectievelijk journalist Herbert Blankensteijn en filosoof Jos de Mul. De voordrachten werden aangevuld met korte interviews en er was gelegenheid voor de zaal om te reageren. Tot slot vond een gesprek en discussie plaats met filmmaker en visionair René Daalder. De dag werd afgesloten met een borrel in de foyer van het LHC.

Excursie IBC

Ter voorbereiding op de Dag van de Toekomst organiseerden DDG en NBF een excursie voor de leden naar de IBC die in september plaatsvond in de RAI. Daar bewonderde men o.a. de 4K-camera Dalsa, woonde men een Ultra High Definition (16k)-viewing bij en werden de nieuwste LED-lichttechnieken gedemonstreerd. Sommige van de op de IBC aanwezige apparatuur was ook op 30 september te bekijken. Een video-impresie van de IBC-excursie werd ter introductie van de Dag van de Toekomst vertoond.

De Techniek

Bastiaan Houtkooper, cameraman en voorzitter van de NSC, opende het ochtendprogramma. Hij verdeelde zijn presentatie in drie onderdelen: voorbereiding, opname en postproductie. Digitale technieken hebben deze onderdelen van het productieproces steeds meer naar elkaar toegetrokken. Met name bij commercials krijgt Houtkooper als Director of Photography steeds vaker te maken met schetsen en storyboards van sets die hij nog niet live heeft gezien. Software voor dit soort setontwerpen en storyboards variëren van 2D en 3D tekenprogramma's tot complete 3D *moving storyboards*, waarover later meer. Er zijn ook simpele 'digitale'

toepassingen: Houtkooper heeft zelf een programma geschreven voor zijn pocket-pc waarmee hij allerlei berekeningen kan maken als hij op set- en/of locatiebezoek is. Aan de opnamekant zijn de ontwikkelingen moeilijker samen te vatten. In hoog tempo verschijnen er nieuwe camera's van allerlei niveaus en formaten. Opvallend is dat Arri nog altijd blijft investeren in het ontwikkelen van filmcamera's – zowel 16mm als 35mm. Deze worden steeds compacter en stiller. Ook blijkt dat filmcamera's ergonomisch beter zijn ontwikkeld dan elektronische camera's, simpelweg omdat er al zolang mee gewerkt wordt. Vanwege de enorme hoeveelheid camera's die de afgelopen jaren zijn uitgebracht, heeft de NSC een aantal tests gedaan met hoge kwaliteitscamera's. De verschillen tussen film- en elektronische camera's zijn zeer divers. Testen zijn dus belangrijk. De tests van de NSC zijn gepubliceerd op hun website. Tevens wil de NSC een *white paper* maken voor producenten en regisseurs.

Ook voor licht en grip laat de elektronische ontwikkeling zich gelden. Lampen worden steeds energiezuiniger en met name LED-techniek ontwikkelt zich sterk. *Remote* besturing is steeds gewoner, zowel voor licht als grip.

In de postproductie zit volgens Houtkooper de grootste verandering. Belangrijkste ontwikkeling is de *Digital Intermediate (DI)*: de digitale fase tussen filmnegatief en eindprint. De mogelijkheden voor kleurcorrectie en retouche laten zich raden. Een film als *Flirt* bijvoorbeeld had zonder DI nooit de 'look' kunnen krijgen die het nu heeft. Maar ook *Floris*, *Wild Romance* en *De Griezelsbus* zijn op (het Nederlandse systeem) Scratch nabewerkt. Houtkooper wil nooit meer terug, maar plaatst wel de kanttekening dat de factor tijd van groot belang is; en dus geld.

Tenslotte behandelde Houtkooper de digitale projectie: in de VS zijn inmiddels al afspraken gemaakt over 2K- en 4K-projectie als vervanging van celluloid. Het Ketelhuis in Amsterdam test momenteel drie 2K-projectoren. Houtkooper is zeer positief over digitale projectie, omdat het teruggeeft wat je wilt. Zeker nu door DI de controle groter is geworden, blijkt het laboratorium de zwakste schakel tussen productieproces en vertoning. Houtkooper voorziet dat digitale projectie binnen enkele jaren gemeengoed is.

Wat betreft televisie moet er met HD nog veel gebeuren, ook al zijn PAL en NTSC definitief in hun nadagen. Houtkooper noemde een praktisch voorbeeld: de olie die vrijkomt bij gebruik van mistmachines loopt via de ventilatieopeningen de camera's binnen met alle gevolgen van dien. Filmcamera's zijn wat dat betreft onverwoestbaar. Ze kunnen gemiddeld 10 jaar mee en zijn onder alle mogelijke omstandigheden in te zetten. Op een berg in de Himalaya kan je een HD-camera met al zijn zware toebehoren en accu's wel vergeten. Dus ook al is het zo goed als zeker dat we in 2020 op data draaien zonder dat het materiaal gecompriemd hoeft te worden, 35mm-celluloid zal volgens Houtkooper nog jaren meegaan.

Moving Storyboard

De door Houtkooper genoemde 3D-software voor moving storyboards werd door Guy Molin (RVM Digital Cinema) en Steve Breeze (Antics) in detail gedemonstreerd. De software van het Britse Antics stelt je in staat om in een 3D-omgeving een film voor te bereiden. In feite maak je op basis van alle componenten van een scène – van personages tot *découpage* – een computeranimatie. Figuren en objecten zijn aanwezig in een library (standaard 400 'props'; uitbreidingspakketten kosten circa \$80). Verplaatsen van figuren en objecten is een kwestie van het uitzetten van een

pad: klik op de figuur, klik op de stoel en de figuur loopt naar de stoel. Alle zogeheten props zijn 'intelligent'. Dat wil zeggen dat figuren automatisch door deuren gaan, objecten vermijden, voorwerpen oppakken, etc. Dialoog kan aan personages (sync!) toegevoegd worden en er is een library met bewegingen en gedragingen.

Met virtuele camera's bepaal je de *découpage*. Ook de camera's kunnen een aangegeven pad volgen en ze kunnen een *target* toegewezen krijgen, waardoor de actie van een figuur automatisch door de camera gevolgd wordt. Elke actie van een camera wordt vastgelegd in een timeline. In de timeline kan vervolgens tussen de diverse camerastandpunten gemonteerd worden. Het eindresultaat is een 3D-animatie die veel weg heeft van de SIMS.

Guy Molin erkende dat een zo gedetailleerde voorbereiding de flexibiliteit op de set in de weg zit; de zogeheten cadeautjes komen wellicht minder voor. Maar voor complexe scènes kan het veel tijd en geld uitsparen. De miscommunicatie tussen de verschillende disciplines over wat beoogd wordt, zorgt bijvoorbeeld bij commercials nogal eens voor problemen en tijdverlies. Met deze software kan dat voor een groot deel verholpen worden. Het programma is gebruikersvriendelijk, maar enige training of iemand die het beheerst inhuren is geen overbodige luxe. Het pakket kost circa 900 dollar. Breeze gaf in de pauzes extra *hands on* uitleg.

Motion Capture

Motion capture (Mocap) is de techniek waarbij computeranimatie *real time* aangestuurd wordt door mensen die pakken met sensoren dragen. Daarnaast zijn er *puppeteers* die met joysticks de gezichtsuitdrukkingen van de karakters bepalen. Er bestaan twee varianten: magnetische en optische motion capture. Eén van de meest opvallende motion capture-karakters van de laatste jaren is Gollum uit Peter Jackson's *Lord of the Rings*.

Hans Walther heeft als regisseur drie jaar met motion capture gewerkt voor de satirische animatieserie *Café de Wereld*.

Om de uiteindelijke karakters te verkrijgen moet een motion capture-regisseur meerdere mensen regisseren: de stemacteurs, de mensen die de sensorpakken dragen en de puppeteers. Als in de eindmontage dat allemaal samenkomt, is het resultaat in feite 'heel gewoon', wat volgens Walther precies de bedoeling is: een zo natuurgetrouwe representatie van echte mensen. Bij het opnemen van de 'acteurs' maakt Walther gebruik van vele cameraposities. Na de opnamen is alles data. Dat wil zeggen dat een regisseur als Walther dan in staat is om bewegingen te corrigeren, standpunten te verfijnen en *découpage* aan te passen.

Uit de vertoonde fragmenten blijkt dat de *découpage* van Walther vrij sober en klassiek is. Daar heeft hij bewust voor gekozen, ondanks de eindeloze mogelijkheden die virtuele camera's bieden. De animatie van *Café de Wereld* vroeg volgens Walther om een sobere aanpak omdat de figuren en alles wat er te zien is, zoveel aandacht vergen dat de *découpage* daar dienstbaar aan moet zijn; hij koos daarom voor het vocabulaire van soaps.

Een bijzondere uitzending van *Café de Wereld* was een live-uitvoering waarbij presentator Matthijs van Nieuwkerk de virtuele Johan Cruijff en Jan-Peter Balkenende interviewde. Ook voor zijn nieuwe serie *De Sprookjesboom* heeft Walther iets vergelijkbaars gedaan: een van de karakters was 'live' bij de perspresentatie om vragen te beantwoorden.

Vraag is of motion capture uiteindelijk tot virtuele acteurs zal leiden in speelfilms? Oftewel hoe realistisch kan de techniek worden?

Walther meent dat meer realisme zeker kan, maar of er een nieuwe film met Marilyn Monroe gemaakt zal worden is nog de vraag. Hij sluit het echter niet uit. De Mocap die is gebruikt voor *King Kong* van Peter Jackson laat zien hoeveel er kan. Walther wijst er ook op dat Mocap en CGI (Computer Generated Images) het vak van stuntman hebben veranderd. Als er iemand uit een flat moet vallen heb je nu – even afgezien van de kosten - de keus: een stuntman of CGI gecombineerd met Mocap. Maar wat Walther uiteindelijk interesseert is dingen doen die in live action niet kunnen. De virtuele mogelijkheden uitbuiten. Anders kan je wat hem betreft net zo goed een echte acteur nemen. Zoals een fragment uit *Café de Wereld* duidelijk laat zien: Balkenende en Hazes zingen samen in een urinoir *Bohemian Rhapsody*.

Games

Jan-Bart van Beek is *game director* bij Guerilla Games, een *game-development* bedrijf in Amsterdam. Hij opent zijn presentatie met een demo van *Killzone 2* voor de Playstation 3. Het heeft veel weg van de opening van *Saving Private Ryan*. Maar dan met een legereenheid die een aanval van aliens moet afslaan. Het is state of the art: CGI gecombineerd met motion capture. Games zijn in de afgelopen twee decennia geëvolueerd van pacman naar interactieve speelfilms. De taal van de cinema is de games ingeslopen. Ze zijn narratiever en vooral ook naturalistischer.

Van Beek vergelijkt in zijn presentatie de filmindustrie met de game industrie. Allereerst met cijfers. Sony Pictures is nog altijd goed voor een jaaromzet van 7 miljard. Een grote gameproducent als Electronic Arts zet 3 miljard om. Het verschil zit met name in de *long tail* van de DVD-verkoop. Games hebben geen lang leven. Een spel ligt gemiddeld een half jaar in de winkel. Dat wordt gecompenseerd door enerzijds de verkoop van de hardware voor games (Sony maakt met Playstation bijvoorbeeld een jaaromzet van 15 miljard), anderzijds door de verkoop van games. Een gemiddelde Hollywoodfilm kost zo'n 100 miljoen, een grote game kost 30 miljoen. De opbrengst is ongeveer gelijk.

Game designers kijken naar de cinema omdat bij film de emotionele betrokkenheid van de kijker zo groot is en dat is precies wat ze ook voor de games willen.

Bovendien is de organisatiestructuur van de filmindustrie bruikbaar voor de sterk fluctuerende game industrie.

De leeftijd van gamers is in de laatste tien jaar verschoven van kinderen en tieners naar twintigers en dertigers. Niet alleen de look van de consoles geven dat aan (Nintendo zag er nog uit als speelgoed, de huidige Playstation is hi-tech design), ook de games zelf zijn veranderd. Mensen hebben veel verfijndere eisen en hogere verwachtingen ten aanzien van games. Ze zijn op zoek naar innovatie en originaliteit: men zoekt naar een betere game ervaring. Zo zijn er nu consoles met sensorhandschoenen: de besturing van de game via lichaamstaal. Ook de diepte en de breedte van de *game play* is steeds belangrijker: meer variatie in wat je moet doen, complexere verhaallijnen, etc. *Game play* is bepalend voor de kwaliteit van een game. Tenslotte wil men steeds meer een filmische ervaring.

De rol van regisseur is vrij nieuw in de game industrie. Dat heeft o.a. te maken met de komst van CGI en Mocap. Van Beek werkte voor *Killzone* in een optische Mocap-studio met 120 camera's. De optische sensoren zaten onder meer op het gezicht van de acteurs zodat ook gezichtsuitdrukkingen meegenomen konden worden.

Inhoudelijk zijn games weinig volwassen te noemen. De markt wordt gedomineerd door schietspelletjes, hoe geavanceerd qua techniek ook. Dat heeft mede te maken

met de beperkte emotionele reikwijdte van games. Angst, frustratie en woede werken altijd goed. Zo ook opluchting en vreugde. Moraliteit zal echter zelden werken. En schaamte en schuldgevoel zijn voor de games zelfs 'gevaarlijke' emoties: ze zouden een speler de zin in een spel kunnen ontnemen. Eén van de uitzonderingen die Van Beek noemt, is *Shadow of the Colossus* waarin toch een poging wordt gewaagd verder te komen dan de primaire emoties van een shoot & kill-game.

Hoever de ontwikkeling van games zal reiken, is lastig in te schatten. Mede omdat de industrie een cyclus kent die volledig afhankelijk is van de hardware: circa elke vijf jaar wordt de hardware vernieuwd, waarop alle software zich geheel moet aanpassen. De entertainmentwaarde van games moet echter niet worden onderschat. Het zal waarschijnlijk gevolgen hebben voor de speelfilms die zich met name op dat deel van markt richten. Want waarom een hi-tech actiefilm alleen maar bekijken als je er dankzij een game zelf in kan zitten?

3D Televisie

Philips heeft de laatste jaren een eigen 3D-televisietechniek ontwikkeld. Walther Roelen en Grazina Seskeviciute presenteerden het resultaat. De technologie die Philips 3D Solutions heeft ontwikkeld heet *WOWvx*. Het werkt met cilindrische lenzen op een LCD-scherm dat de illusie van driedimensionaliteit wekt. Er zijn dus geen brilletjes meer nodig. Roelen: 'Er zijn in principe maar twee verschillende beelden nodig om 3D te kunnen zien. Maar om het comfortabel te kunnen ervaren, ook als je je hoofd een beetje beweegt, sturen we niet twee maar negen beelden naar de kijker. En dat wordt vijf maal herhaald. Als je er langs loopt, zul je merken dat je in de overgangsgebieden heel even 'dubbel' ziet, tot je weer een ideale positie hebt bereikt. In een huiskamer zal dat geen probleem opleveren, omdat je een vaste opstelling maakt. Maar we zijn bezig het nog verder te verbeteren.'

Dit kon in de lunchpauze uitgebreid bekeken worden. Het effect is bevreemdend en verbluffend: "Shrek" steekt zijn arm naar je uit, een slang slingert langs je heen en een Indiase diva gooit rozenblaadjes je kamer in. Je ogen lijken er wel even aan te moeten wennen en je moet er inderdaad goed voor staan om het beoogde effect ten volle te kunnen waarnemen. Anders ontstaan er zogeheten *artefacten* (onscherpte en beeldvervalsing). Deze techniek zal, zoals gezegd, binnen afzienbare tijd worden verbeterd.

Opvallend is dat bijvoorbeeld logo's en teksten in beeld prominent naar voren komen. Dat geeft een goed idee hoe 3D in de toekomst (commercieel) gebruikt kan worden. Overigens kan vooraf bepaald worden waar op de Z-as welke beeldinformatie terechtkomt. Hoewel speciaal opgenomen 3D-materiaal het beste werkt, kan ook bestaand 2D-materiaal omgezet worden naar *WOWvx-3D*. Philips verkoopt de schermen op dit moment alleen aan bedrijven voor circa €10.000 (winkelcentra, luchthavens e.d.), maar vanaf 2008 zal Philips de schermen aan de consument aanbieden voor een lagere prijs. Met name in de VS en Azië omdat daar HD-signalen beter beschikbaar zijn, wat een voorwaarde is voor de schermen.

De diverse fragmenten die te zien waren, tonen ook dat de 3D-monitoren zeer geschikt zijn voor games. Vooral omdat de zogeheten *game engines* die de verwerking van *real time graphics* verzorgen reeds in 3D beschikbaar zijn. Driedimensionaliteit is precies het soort ervaring dat de game industrie zijn gebruikers wil bieden.

Pauze

Tijdens de lunch- en theepauzes werden demonstraties gegeven door:

- Antics – 3D moving storyboard software
- LitePanels – LED lichttechniek
- Screen Service – LED ringlight chroma keying
- Viper – HD camera

De Mens

Na de ochtend van de techniek volgde een middag over de effecten ervan op makers en publiek. Moderators Poppelaars en Rood gaven een cijfermatig overzicht (zie bijlage 1) over de Nederlandse bevolking: opbouw, samenstelling en gebruik van pc/internet en televisie.

Herbert Blankensteijn

Informatiestromen en het effect ervan zijn de onderwerpen die publicist **Herbert Blankensteijn** al geruime tijd bezighouden. Als regisseur van Klokhuisitems besteedde hij reeds in de jaren tachtig en negentig aandacht aan de immer voortschrijdende techniek en de effecten ervan op onze perceptie van de wereld om ons heen. Hij liet je zien over de toverdoos van die tijd: de Paintbox van Quantel, waarin hij speelde met de Klokhuisverslaggever in een virtuele ruimte - via chromakey. Het deed sterk denken aan Disney's eerste 'virtuele' klassieker **Tron**. Later als Internetverslaggever van NRC Handelsblad maakte hij korte reportages voor de netversie van NRC: gewoon thuis met een simpele DV-camera en montagesoftware op zijn eigen pc.

Deze manier van werken ziet Blankensteijn ook terug op websites als Youtube en iFilm – waar de gevolgen te zien zijn van de toegankelijkheid van digitale videoapparatuur voor iedereen. Honderden korte films van amateurs en (semi-)professionals die variëren van een slechte moppentappende scholier tot een hilarische scène met een echte acteur of verrassende animatiefilms. Inmiddels heeft het belang van Youtube zich bewezen met de overname door Google en de VN-campagne tegen de armoede die gebruik maakt van Youtube-sterren als Lonelygirl15, Virtual Magician en Renetto.

Blankensteijn stelde de vraag of deze "invasie van amateurs" een bedreiging vormt voor de professionele film- en televisiewereld, een bedreiging die komt via de distributie en vertoning. Youtube-achtige films worden immers voor niets gemaakt en de beeldkwaliteit doet er niet toe. Als de inhoud aanspreekt – en dat geldt zelfs voor de moppentapper - dan wordt het al snel door enkele honderdduizenden mensen wereldwijd bekeken. Oftewel, de filmmaker concurreert met zijn eigen publiek. Een publiek dat bovendien van het ene op het andere moment kan overschakelen van het ene medium naar andere. Of het nu pod- of vodcasts zijn, chats via mobiel en msn of dvd's in auto of trein op een portable player of PSP. Het lijkt ondenkbaar dat mensen in de toekomst nog voor een monitor gaan zitten om af te wachten wat anderen hen denken te kunnen laten zien. Blankensteijn betoogt echter dat film- en tv-makers zelf ook gebruik kunnen maken van alle mogelijkheden. Ook al moet je concurreren met

het publiek en is de ouderwetse televisie-uitzending in zijn nadagen, inmiddels willen en kunnen mensen overal video bekijken. Dat zal toch door iemand gemaakt moeten worden. Hij ziet het makkelijker kunnen vervaardigen van films als een kans: je kunt immers sneller en goedkoper produceren, ook al doet dat soms af aan de beeld- en geluidskwaliteit. Maar ook dat verandert buitengewoon snel.

Blankensteijn waagt zich niet aan voorspellingen. Vijftien jaar geleden hadden we immers ook nooit iets van vandaag kunnen voorspellen. Het is volgens hem zinvoller om de trends van vandaag het hoofd te bieden en de toekomst zijn beloop te laten.

Op de vraag van Poppelaars hoe het nu met de documentaire en speelfilm makers moet, is Blankensteijn nogal somber. Het grote publiek zal steeds minder geneigd zijn naar langdurende programma's te kijken. Er zal een klein publiek voor overblijven en de media voor nichemarkten zijn het internet en/of themakanalen. Dat zal logischerwijs consequenties hebben voor de budgetten van dergelijke filmproducties wat de kwaliteit van de film weer niet ten goede komt. Poppelaars vraagt zich vervolgens af of de collectieve kijkbeleving dan geen rol meer speelt, maar Blankensteijn gelooft niet in de behoefte van de collectieve beleving. Dat ongeloof wordt natuurlijk enigszins gelogenstraft door de vele Tv-schermen in de horeca tijdens grote voetbalevenementen en de enorme toeloop naar festivals de laatste jaren.

De zaal heeft enige moeite met Blankensteijns pessimisme. Er worden o.a. internetinitiatieven genoemd als Docs-online waar tegen betaling *streams* zijn te zien waarbij een deel van de opbrengst naar de filmmakers gaat. Een ander noemt het plezier dat ze heeft om samen met haar zoon naar filmpjes op Youtube te kijken. Blankensteijn erkent dat er natuurlijk ook veel goeds te zien is, maar blijft somber over de ontwikkeling dat de fragmentatie van het grote publiek een negatieve invloed heeft op de inhoud en de productie van films en programma's.

II. Jos de Mul

De tweede spreker van de middag was Jos de Mul. Hij is professor in de filosofie van Mens & Cultuur aan de Erasmus Universiteit en directeur van een researchcentrum aldaar, FICT, Philosophy of Information and Communication Technology. Hij is bekend geworden als schrijver van ***Cyberspace Odyssee***, een bundel essays over de mens als cyborg.

De Mul gaf in een bevlogen lezing (bijlage 2) zijn visie op de invloed van de digitalisering op mens en cultuur.

Voor de Mul is de digitalisering van onze cultuur verantwoordelijk voor het langzaam maar zeker verdwijnen van het lineaire historisch besef zoals dat in de 19^e eeuw gemeengoed is geworden in de westerse wereld.

Jos de Mul:

"In de Westerse cultuur heeft de uit de oudheid stammende cyclische opvatting van de geschiedenis (...) al vroeg plaatsgemaakt voor de opvatting dat de geschiedenis zich volgens een onomkeerbare rechtlijnige beweging voltrekt. Wat de negentiende eeuw echter onderscheidt (...), is dat het begrip 'geschiedenis' in die eeuw tot de fundamentele ontologische categorie wordt, dat wil zeggen: een hulpmiddel waarmee

de mens zijn plaats in de wereld kan bepalen. Voor het moderne bewustzijn kan de werkelijkheid slechts worden begrepen vanuit haar historische ontwikkeling en is er geen plaats voor welke referentie dan ook naar een buiten- of bovenhistorische werkelijkheid.”

Ook in de kunsten is deze historische ervaring cruciaal. In de romankunst en in de film is narratieve ontwikkeling een directe afgeleide ervan. Voor ons is dit historische wereldbeeld zó vanzelfsprekend dat wij ons niet kunnen voorstellen dat het ook anders kan. Maar er ontwikkelt zich een ander type ervaring dat de Mul aanduidt als posthistorisch. De motor van die ontwikkeling is de postmoderne tijdmachine: de computer.

De Mul geeft het voorbeeld van emails en digitale brieven die door het overzetten van de ene computer met software naar de volgende hun tijdsstempel kunnen verliezen. Iedereen kent het fenomeen dat geïmporteerde emails ineens allemaal dezelfde datum kunnen hebben - vaak 1 januari 1980. De historische sensatie van een oude vergeelde brief gaat in de posthistorische digitale omgeving niet meer op. Zulke brieven zijn verleden noch heden, maar op onbestemde wijze allebei.

De Mul:

“Gesteld dat er over honderd jaar nog steeds historici bestaan, dan valt het te betwijfelen of zij in staat zullen zijn op basis van de drager vast te stellen welke in onze tijd gemaakte ‘afbeeldingen’ authentiek zijn en welke geheel of gedeeltelijk ontsproten zijn aan de digitale verbeelding. Als zij al kunnen vaststellen dat het een afbeelding uit onze tijd betreft.”

En zo zei een vriendin van de Mul's dochter bij het zien van archiefmateriaal van president Kennedy dat ze “die acteur uit **Forrest Gump** kende”.

“Abraham Maslow heeft ooit opgemerkt dat voor iemand die alleen een hamer heeft, alles eruitziet als een spijker. In een cultuur waarin de computer het belangrijkste instrument is, wordt de gehele wereld een database, waarvan de elementen naar believen kunnen worden gerecombineerd.”

Deze database-ontologie is volgens de Mul voorbereid in de twintigste-eeuwse analoge kunsten. Hij noemt de collages en montages van kubisme en surrealisme oefeningen in posthistorische ordening. De filmkunst met zijn dominante montageprincipe is getuige bijvoorbeeld **L'année dernière à Marienbad** van Alain Resnais, misschien wel de meest posthistorische van alle analoge kunstvormen. De Mul citeert John Cage die op een vraag van een luisteraar of zijn muziek wel een begin, midden en eind had, antwoordde: “Jawel, maar niet noodzakelijk in die volgorde”. Cinefielen schrijven deze uitspraak overigens toe aan Jean-Luc Godard. De werkelijkheid als een conglomeraat van onderdelen die voortdurend gerecombineerd kunnen worden, is een realiteit waar ook filmmakers rekening mee zullen moeten houden in de toekomst. Vandaar ook dat tegenwoordig alles kort en bondig moet zijn. Niet zozeer omdat de consument geen geduld meer heeft, maar omdat je met kleinere onderdelen beter kunt recombineren.

De Mul refereert vervolgens aan het onderscheid dat Walter Benjamin in de dertiger jaren maakte tussen cultuswaarde en tentoonstellingswaarde; oftewel het verschil in esthetische waarde tussen unieke werken zoals de **Mona Lisa** en reproductiewerken zoals romans, fotografie en cinema. Met de digitale media komt daar de

manipulatiewaarde van een cultureel product bij. Dat wil zeggen: *“de mate van flexibiliteit van het werk, van het vermogen telkens andere gestalten te kunnen aannemen die de behoefte aan posthistorische sensaties van de ‘prosumer’ kunnen bevredigen.”* Een kunstwerk dat op verschillende manieren kan worden ingezet: niet alleen bioscoopfilm, maar ook speelgoed, games, attracties. Inzetbaar op verschillende mediaplayers: TV, console, Ipod, mobiele telefoon, etc.

Tot slot stelt de Mul diegenen die zich wat unheimisch voelen bij deze toekomstvisie gerust: de lineaire historische ervaring zal niet verdwijnen, zoals ook de (middeleeuwse) cyclische ervaring nooit verdwenen is. We kennen immers nog steeds dag & nacht en de seizoenswisselingen.

De Mul: *“Maar zonder twijfel zal voor de bewoner van deze posthistorische wereld de historische sensatie die gedurende enkele eeuwen onze ervaring heeft gekleurd, even vreemd zijn geworden als het statische wereldbeeld van de Middeleeuwer dat nu voor ons is.”*

Op de vraag van Poppelaars of filmers nu een omscholingscursus moeten doen, zegt de Mul dat de cinema weliswaar nooit zal kunnen integreren met de database-ontologie, maar dat binnen de narratieve grenzen van de filmtaal nog veel te variëren is. Van **Rashomon** tot **Memento** zijn er voorbeelden te vinden van films die database-achtige structuren hanteren. Die ontwikkeling is nog niet uitgeput. Opnieuw komt vanuit de zaal ook de collectieve ervaring ter sprake. Collectiviteit blijft, stelt de Mul, mensen zijn immers sociale dieren. Maar ook de collectiviteit fragmenteert: de tijd dat we allemaal op één zender dezelfde film of voetbalwedstrijd zagen, is definitief voorbij. Er zijn vele duizenden internet-communities, chatboxen, msn- en hyves-vriendenclubs met allemaal hun eigen codes, voorkeuren en levensopvattingen & -stijlen.

Dat de digitalisering ook in de ethiek nieuwe vragen zal oproepen illustreert de Mul met het voorbeeld van synthetisch vervaardigde kinderporno – die overigens al bestaat. Is dat net zo moreel verwerpelijk als ‘echte’ kinderporno? Er ontwikkelt zich hoe dan ook een nieuw bewustzijn dat naast het huidige historische bewustzijn onze blik op de wereld zal bepalen.

De Maker

Wellicht hoeven we niet eens op dat nieuwe bewustzijn te wachten, want de laatste gast van de Dag van de Toekomst – René Daalder – stelt: “de toekomst is nu”.

René Daalder en de passie voor de toekomst

Filmregisseur **René Daalder** werd in de jaren zestig bekend met de speelfilms **Body & Soul** en **De blanke slavin**, die hij maakte met zijn 1-2-3-groep. Een collectief met Jan de Bont, Rem Koolhaas, Samuel Meyering en Frans Bromet dat zich o.a. afzette

tegen de auteurstheorie. Al snel vertrok hij naar de VS. Ook al maakte hij zes speelfilms – waaronder **Hysteria** en **Habitat**.

Daalder introduceert zichzelf als iemand die niet speciaal geïnteresseerd was in het maken van speelfilms. Wat hem intrigeerde aan het medium film was dat het allerlei kunsten combineert: muziek, beeld, literatuur, etc. Zijn vertrek naar Hollywood was dan ook niet ingegeven door de behoefte om grote speelfilms te maken. Het ging hem om een levensstijl, een visie op de wereld en ook om technologie. Silicon Valley is immers ook in Californië. Deze staat was volgens Daalder gericht op evolutionaire, toekomstgerichte ideeën. Hij gaat zelfs zo ver te stellen dat onze huidige cultuur voor het merendeel gecreëerd is in Californië.

Alles wat Daalder gedaan heeft in zijn inmiddels lange en rijke professionele leven heeft van doen gehad met het multimediale. Hij heeft muziek geschreven en geproduceerd (hij introduceerde o.a. de Sex Pistols en punk in Los Angeles), mede aan de wieg gestaan van de technologie voor veel van de huidige digitale filmtools, CGI en digitale SFX. Hij trad veelvuldig op als bedenker, programmeur en adviseur voor films als **Blink**, **Robocop 2**, **What dreams may come** en **The X-files**. Hij bleef samenwerken met Rem Koolhaas in de architectuur en schreef vele artikelen over digitale technologie en film. Alles altijd in het kader van het denken over (r)evolutie, technologie en onze toekomstige wereld: *“Elke dag is voor mij een dag van de toekomst.”*

Maar omdat een gewone dag van een visionair als Daalder een dag van de toekomst is, wordt hij voortdurend met de vraag geconfronteerd wanneer de rest van de wereld iets zal doen met wat er nu al is. Wanneer gaan filmmakers gebruik maken van nieuwe technologie? En hoe gaan ze dat doen en wat zijn daar dan weer de gevolgen van? Wanneer dringt het besef van wat er veranderd is door bij de bevolking en haar instituten?

Daalder noemt als moment van persoonlijke crisis, het moment dat hij zich beseftte dat hij zo doordrenkt was van de klassieke lineaire dramaturgie dat hij het non-lineaire vertellen nooit helemaal onder de knie zou kunnen krijgen. Hij ziet nu in dat het eigenlijk zinloos is om na te denken over wat zijn generatie of de twee daarop volgende zullen gaan doen. Want de scholieren van nu zijn al anders: ze denken non-lineair, verwerken alles non-lineair. Het bij elkaar harken van informatie uit allerlei hoeken en gaten is integraal onderdeel van hun manier van leven.

Hij ziet naast zijn eigen werk, ook in de architectuur een voortdurende frictie tussen de fysieke werkelijkheid en de technologische realiteit. Zo was hij betrokken bij de bouw van nieuwe studio's en kantoren voor CCTV in China, maar hij zag al snel dat de ruimten die er kwamen niet gebruikt zullen worden waarvoor ze gebouwd zijn. Want computers en servers kunnen overal staan, mensen kunnen overal werken. Archief wordt digitaal opgeslagen en niet meer op tape, etc. Voor Daalder wederom het bewijs dat de toekomst er allang is, maar niet als zodanig wordt onderkend. Hij ziet onze tijd als een tijd vol transformaties en er is geen instituut of industrie die er niet mee zal worden geconfronteerd. Daalder noemt de muziekindustrie als voorbeeld waar alles al veranderd is. Het is niet meer topdown georganiseerd en het idee van hits is ook veranderd door de verschuivingen in distributie. In dat opzicht is film een wanhopig medium, volgens Daalder. Een film wordt voor miljoenen

geproduceerd en van marketing voorzien en vervolgens moet het publiek nog komen. Dus: *'we are fucked if you don't show up'*. Het is al onmogelijk om het succes van een film in te schatten, inmiddels zijn allerlei controlemechanismen als de klassieke kritiek ook weggevallen. Bij previews in Hollywood wordt Daalder tegenwoordig gecontroleerd alsof het een zwaarbewaakte gevangenis betreft: men is als de dood dat iemand een cameraatje meesmokkelt om de film voortijdig op het net te posten. De filmindustrie wordt geconfronteerd met een toekomst waarvan ze duidelijk nog niet weet hoe dat op te lossen. Ook politiek voorziet Daalder grote veranderingen, want de (directe) inmenging van burgers met stad- of landsbestuur door de technologie zal steeds groter worden.

Hierop introduceert Daalder de term *singularity*. Het staat voor het moment dat de exponentiële groei van het computergeheugen (verdubbeling per 2 jaar) samenvalt met het massale online zijn van de mensheid en alles letterlijk verandert. Instituten en organisatiestructuren zullen op dat cruciale kruispunt wezenlijk moeten veranderen of verdwijnen.

Voor Daalder heeft dit alles tot consequentie gehad dat hij als filmkijker alleen nog maar animaties kan bekijken en datgene wat hij als authentiek beschouwt: documentaires of hybride documentaire vormen. Als filmmaker blijft hij het medium als secundair beschouwen. Hij heeft twee projecten onder handen: ten eerste ***Strawberry Fields***. Een geanimeerde muzikale Beatles-vertelling die geheel gefinancierd is door de game-industrie, mede omdat het zich in een virtuele wereld afspeelt die vergelijkbaar is met ***Second Life***.

Een ander project is grilliger. Hiervoor draaide hij het marketingprincipe om dat een film eerst gemaakt wordt en dan ge-market via internet. Hij creëerde een gemeenschap met belangstelling voor de thema's van de film om zo op voorhand een publiek te creëren. Maar deze space-collective-community en alles wat er mee samenhang, werd al snel een realiteit op zichzelf. Daalder realiseerde zich dat je realiteiten kan creëren en die vervolgens weer kan filmen. De film is inmiddels uitgegroeid tot een hybride documentaire-psychedelisch project waarin o.a. de fysieke en geestelijke erfenis van Timothy Leary een sleutelrol speelt.

De zaal in Utrecht leek Daalder's spoor even bijster. Maar vervolgens leidde zijn verhaal tot een werkmodel dat veel lijkt op wat Jos de Mul al opperde: de space-collective als een gemeenschap die een website heeft, films maakt en *on going events* organiseert. Zo komen maker(s) en publiek samen in (film)projecten die flexibele en diverse media en dragers hanteren.

Vanuit de zaal reageert filmacademiestudent Igor Kramer. Hij combineert zijn films met games en hij werkt ook in het productieproces gefragmenteerd (zo monteert hij al op de set). Hij noemt zichzelf manager van een film in een democratisch wordingsproces.

Het gevaar bij een volledig democratisch proces, erkent Kramer direct, is dat je middelmatige resultaten kan krijgen. Dus noemt hij de taak van de regisseur de *framing* van het proces: kaders scheppen waarbinnen diverse mensen diverse dingen tot stand kunnen brengen. Daalder sluit daarbij aan met een tip voor mensen die 'gewoon' een verhaal willen vertellen: waarom niet websites e.d. gebruiken om de introductie en exposé van karakters (backstories) al kenbaar te maken bij het publiek

zodat je filmvertelling die moeizame opstart niet meer nodig heeft. Opnieuw onderstreept hij het belang van de multimediale aanpak. Desalniettemin erkent hij dat hij soms met enig onbehagen naar collega's kijkt die *straight forward films* maken. Hij houdt van film en van goede verhalen vertellen, en hij zegt voor alles nog altijd de drie-acte-structuur te gebruiken. Maar hij houdt vooral van alles wat vitaal in de cultuur staat. Hij gelooft in de evolutie en zal altijd streven naar voortgang. Wellicht is de status quo der dingen wel de beste, maar voor René Daalder is stil blijven staan onmogelijk. De toekomst creëer je in het heden, is in feite zijn motto. En als dat tot gevolg heeft dat er dingen verdwijnen, dan is dat maar zo. Daar kan je au fond niet rouwig om zijn: iedereen die zich met de toekomst bezighoudt is een rasoptimist.

Als hij tot slot zijn advies aan de Nederlandse filmmakers geeft, komt zijn grote liefde voor het verhalen vertellen vol passie boven: ga niet voor de grootste gemene deler. Leun niet op systemen. Vertel de verhalen die je oprecht en noodzakelijk moet vertellen en laat de technologie voor je werken:

"I'm gonna tell this fucking story and that's it."

Extra artikelen

Colophon

| | |
|-----------------------|--|
| Redactie/organisatie: | Ger Poppelaars (DDG), Jurriën Rood (DDG), Martijn Mewe (DDG), Guy Molin (NBF), Math van Duurling (NBF) Janette Kolkema (DDG). |
| Moderatoren: | Ger Poppelaars en Jurrien Rood |
| Verslag: | Patrick Minks |
| Foto's: | Janneke Draaisma |