



Visual Effects: De mensen maken het verschil

Kwaliteit, kennis, technische middelen en creativiteit op het gebied van visual effects (vfx) zijn in Nederland voldoende voor handen. In principe kunnen hier dus dezelfde dingen gemaakt worden als in een gerenommeerd filmland als Amerika, ware het niet dat er nog wat beperkende factoren bestaan. De budgetten waar mee gewerkt wordt bijvoorbeeld, maar ook het feit dat filmmakers nog onvoldoende beseffen wat er allemaal mogelijk is met visual effects. Zes specialisten over visual effects in Nederland.

Jos Leene (Creative Supervisor bij Lukkien) is duidelijk wanneer hem gevraagd wordt naar de mogelijkheden op het gebied van visual effects in Nederland: “Naar mijn mening zijn er binnen Nederland genoeg partijen met voldoende creativiteit en technische kennis en middelen om hier alles op het gebied van visual effects mogelijk te maken”, vertelt hij. “Als er al beperkingen zijn dan begint dat vooral bij de durf van de Nederlandse reclamevrager en dus niet eens zo zeer bij de maker. Daar bedoel ik mee dat bijvoorbeeld een fabrikant of merk niet heel ver durft te gaan in de marketinguiting. Het is natuurlijk ook een budgetkwestie. Omdat de Nederlandse afzetmarkt niet erg groot is, zijn productiebudgetten vaak niet toereikend genoeg om heel spectaculaire visual effects te produceren.”

Onzichtbaar

Dennis Kleyn (Planet X FX) is het in grote lijnen met Leene eens. “Budget is inder-

daad de grootste beperkende factor. In principe is dezelfde techniek vrijwel wereldwijd verkrijgbaar, afgezien van speciale in-house geschreven toepassingen of oplossingen. Voor een research en development traject is in Nederland vaak niet voldoende geld. Nieuwe technieken die resulteren in nieuwe vormen of uitingen van visuele effecten (pionierswerk), of zeer hoogstaande kwaliteit die over de hele lengte van de film constant is, wordt daarom zelden bereikt. Bij commercials geldt dat minder. Door het kortere traject, de relatief hogere budgetten en de meer ingeburgerde toepassingen van visuele effecten worden er in Nederland dingen geproduceerd die zich kunnen meten met internationale producties.” Volgens Kasper Oerlemans (Filmmore) is het met name wachten op de paar eerste echt grote visual effects films in Nederland: “Films waarvoor door een groot team mooie dingen gemaakt kunnen worden, zodat de industrie in Nederland even goed op de kaart

wordt gezet. Daarnaast zit er in bijna elke Nederlandse film wel een aantal shots waar visual effects aan te pas zijn gekomen. Dat zijn dan echter effecten die je als kijker niet ziet en dat is natuurlijk ook het doel van ons werk. In principe streven we ernaar dat de kijker niet merkt dat wij iets aan het beeld hebben gedaan. Helaas is er vaak te weinig geld, waardoor het aantal shots beperkt blijft.”

Surrealisme

Ook volgens Tim van der Meulen (compositor bij DutchView Creative Center Hilversum) is er in Nederland, net als in de rest van de wereld, voldoende talent: “Maar door de kleine afzetmarkt zonder al te veel groei en potentie op het vlak van visual effects, gaan veel talentvolle mensen hun geluk zoeken in bijvoorbeeld de Verenigde Staten, Engeland of Azië. Uiteraard neemt de ervaring bij de specialisten die in Nederland blijven wel toe, maar dat gebeurt meestal niet met de-

zelfde intensiteit als in sommige buitenlandse markten. Bovendien hebben we in Nederland hoofdzakelijk een massamedia-cultuur (televisie, internet en mobiele netwerken), terwijl in films, commercials en documentaires vaker hoogwaardige visual effects worden toegepast. De bedrijven die zich hebben gespecialiseerd op het kwalitatief onderscheidende vlak zijn dun gezaaid en hebben het best zwaar. We hebben soms ook te maken met surrealisme bij potentiële opdrachtgevers, omdat ze simpelweg niet goed genoeg zijn ingevoerd in de materie. Ze denken bijvoorbeeld dat effecten als in de film ‘Transformers’ binnen een paar dagen te realiseren zijn met een nulbudget, omdat ‘alles tegenwoordig toch mogelijk is’. Ze realiseren zich niet dat voor zo’n film bijvoorbeeld gemiddeld alleen al zo’n dertig uur per frame gerenderd is. Het is dan soms zelfs lastig uit te leggen dat er verschil is tussen de aangepaste standaardeffecten en maatwerkoplossingen.” Om extreem complexe innovatieve producties aan te kunnen, zijn veel research en grote specialistische teams nodig. De relatief kleinschalige manier van films maken in Nederland maakt dit moeilijk. “Toch groeit ook in Hollywood de markt toe naar ‘losvaste’ netwerken van kleine boetieks en freelancers”, weet

Barend Onneweer (Raamw3rk). “Steeds vaker is de visual effects supervisor niet meer verbonden aan een groot postproductiebedrijf, maar coördineert hij of zij de verdeling en aansturing van werk aan diverse kleinere partners. Ook worden de ‘off-the-shelf’ gereedschappen steeds vassener en kunnen kleine studio’s dus ook gebruikmaken van high-end tools zoals fluid-dynamics en 3D tracking software zonder die in-house te hoeven ontwikkelen. Het verschil in beeldkwaliteit tussen de grote postproductiehuizen en de kleine boetieks en freelancers is tegenwoordig minimaal. Het belangrijkste verschil huist in capaciteit en service en daar wordt natuurlijk ook voor betaald.”

Creatief

Het gebrek aan grote budgetten heeft ook zo zijn voordelen, weten Jack Kuiper en David van Heeswijk (Goeroe media): “Omdat er over het algemeen weinig budget is, zijn we hier in Nederland wel erg creatief geworden. Met weinig geld kan er toch vaak veel gemaakt worden. Veel zware effecten hebben research en development nodig en die fase kost nogal wat tijd en dus geld. De apparatuur en know-how zijn aanwezig, maar in Nederland bestaan geen grote visual effects studio’s zo-

als bijvoorbeeld ILM, Double Negative en Sony Pictures Imageworks. Doordat de rekenkracht de afgelopen jaren zo’n vlucht heeft genomen, is het mogelijk geworden om op relatief goedkope systemen mooie effecten te maken. Dat is een ontwikkeling die je in Nederland steeds meer ziet.” De belangrijkste ontwikkeling die volgens Dennis Kleyn eigenlijk zou moeten plaatsvinden, is het veranderen van de opvattingen van veel makers en producenten: “Vaak zijn de mogelijkheden niet bekend of wordt het inpassen van een vfx-traject als omslachtig, ingewikkeld of onbereikbaar gezien. De nieuwe generatie filmmakers wendt zich veel sneller tot het gebruik van visual effects en neemt dit op een meer organische manier mee in hun manier van aanpak. Wat dat betreft is het dus ook een kwestie van ‘syncen’ met de tijd, aangezien de implementatie van visual effects op de huidige schaal een betrekkelijk nieuw verschijnsel is.”

Teamsport

Belangrijk voor de ontwikkeling van de vfx-markt in Nederland is natuurlijk ook het opleidingsniveau op dit gebied. “Zowel de HKU als de Filmacademie hebben een opleiding die is gericht op visual effects”, vertelt Kasper Oerlemans. “Beide opleidingen

Visuals door Lukkien



zijn in mijn ogen goed bezig. Het is echt een relatief nieuwe richting, waardoor het lastig blijft goede docenten te vinden. De mensen die goed zijn en daarnaast ook nog goede docenten zijn, zijn over het algemeen te druk bezig in het vakgebied om les te kunnen geven." Jack Kuiper en David van Heeswijk denken er wat anders over: "Er zijn nog steeds relatief weinig opleidingen die hier veel aandacht aan besteden en de kwaliteit van de opleidingen die er zijn laat nog vaak te wensen over. Vaak moet je het echt hebben van masterclasses en stages. Willen mensen zich écht serieus gaan bezighouden met visual effects dan wijken ze toch vaak uit naar de Verenigde Staten of Canada." Volgens Tim van der Meulen wordt er op verscheidene opleidingsinstituten behoorlijk wat aandacht besteed aan de diverse disciplines in deze vakgroep, maar is het vooral ook een kwestie van 'het gewoon doen' en jezelf dwingen je grenzen te blijven verleggen: "Je komt nog regelmatig tegen dat je iets moet doen wat je eigenlijk nog nooit op die manier of onder die omstandigheden gedaan hebt. De variabele factoren en onverwachte obstakels zijn te divers en zo vaak aanwezig dat je daar in het opleidingstraject maar op één manier mee kunt omgaan: mensen leren om niet alleen creatief te denken ten behoeve van hun product, maar ook creatief te zijn op het vlak van oplossingsgerichtheid." Volgens Jos Leene zou met name de awareness dat het maken van goede visual effects een teamsport is wel wat beter kunnen: "Het infor-

meren van cameramannen en lichttechnici over greenscreen opnamen en de noodzaak van informatie verzamelen over lensgebruik, afstanden en camerabeweging is een must. Het begrip dat dit soort informatie noodzakelijk is voor goede afwerking en fantastische CGI moet worden gestimuleerd. Daarin zouden de oplossingen zeker een belangrijke rol kunnen spelen." Dennis Kleyn meent dat er wel veel aandacht is, maar dat er niet genoeg wordt aangeboden op de snijvlakken tussen regie (montage) en vfx: "Er wordt teveel gekeken naar het vfx- en/of posttraject an sich met individuele shots als uitgangspunt. De techniek heeft daarbij opvallend de overhand. Je ziet zelden dat de narratieve bijdrage die visual effects kunnen leveren wordt uitgebuit. Bovendien lijken veel opleidingen zich te focussen op motion graphics. Weinig showreels van studenten laten een scène of shotsequentie zien met 3D compositing als uitgangspunt."

Rekenkracht

Er zijn nogal wat ontwikkelingen gaande op het gebied van visual effects, zowel op nationaal als internationaal niveau. Barend Onneweer: "Je ziet bijvoorbeeld steeds meer 'procedurele animatie', geautomatiseerde systemen en simulatie binnen visual effects. Dat is niet zozeer minder werk, maar maakt wel enorm complexe en realistische beelden mogelijk. Honderdduizenden soldaten die semi-intelligent op elkaar inhakken, het ultrarealistisch uiteenspatten van een houten

schip op de golven. Er is overigens nog een belangrijke ontwikkeling: waar vroeger regisseurs huiverden om bepaalde elementen door te schuiven naar postproductie, wordt er nu soms wel heel gemakkelijk vanuit gegaan dat alles nog 'gefixed' kan worden in het postproductieproces. Wellicht geïnspireerd door alle 'achter de schermen DVD's' bestaat wel eens de indruk dat met een enkele druk op de knop het plaatje gemaakt kan worden." Jos Leene ziet onder andere dat 'Hollywood' 3D weer lijkt te willen pushen: "Dat is natuurlijk super, maar in het licht van de eerder genoemde budgetten voor Nederland een pittige dobber. Het maken van 3D is minimaal het dubbele werk of vergt behoorlijke investeringen om postproductietechnieken te implementeren die dit ondersteunen. Natuurlijk is ook de realistische CGI nog steeds een doorlopende trend. Steeds vaker zal de vraag naar fotorealistische omgevingen, objecten en zelfs mensen opduiken." Jack Kuiper en David van Heeswijk noemen de toegenomen rekenkracht van computers als ontwikkeling: "Daardoor zie je steeds meer een verschuiving van de high-end machines (Inferno, Flame) naar desktopniveau (After Effects, Combustion, Fusion). De hardware van de high-end machines bestaat eigenlijk uit dezelfde onderdelen als die in je desktop zitten en vaak zijn die desktops qua rekentijd zelfs sneller. Op 3D-gebied kun je tegenwoordig niet meer om Global Illumination heen. De manier van licht berekenen zorgt ervoor dat je renders er fotorealistisch uit komen te zien." Wat ondanks alle ontwikkelingen niet verandert is volgens Tim van der Meulen ook duidelijk: "In dit vak zal het verschil nooit worden gemaakt door de apparatuur, de techniek of de software waarmee iets gecreëerd wordt. Het verschil wordt gemaakt door de mensen die het doen."