

Illusion



INCLUSIEF INTERVIEW

Met Virginie Dellisse van nWave Pictures

DE KORTE VOORGESCHIEDENIS

Pag. 4

MECHANISCHE EFFECTEN NOG LANG NIET DOOD

Pag. 6

GRIEZELVALLEI A.K.A. UNCANNY VALLEY

Pag. 12

FX

INHOUDSOPGAVE

- 3. Voorwoord
- 4. De korte voorgeschiedenis
- 6. Mechanische effecten, nog lang niet dood
- 8. De productie van visuele effecten
- 10. Griezelvelei a.k.a. Uncanny Valley
- 12. De meester in misleiding en bedrog, David Fincher
- 14. Interview, overworked and underpaid

VOORWOORD

Het magazine Illusion is gemaakt door de projectgroep FX van Luca School of Arts. De leden van deze projectgroep volgen de opleiding film-tv-video op de campus NaraFi te Brussel. Dit tijdschrift bespreekt special effects in zijn geheel. Special effectes valt onder te verdelen in mechanische effecten en optische effecten. De projectgroep FX heeft gekozen om Illusion te maken om hun medestudenten te informeren over special effects en om ook zichzelf tijdens hun onderzoek te verdiepen in dit onderwerp.

Voor dit magazine trokken Daan en Nalan op onderzoek naar inzicht in de geschiedenis van speciale en visuele effecten en de levens van iconen binnen deze industrie. Geoffrey zorgde voor een diepte interview met een vakvrouw en Lars, de voorzitter en leidinggevende van dit project, bundelde dit in een magazine.

Lars Smetsers

De voorzitter, Lars Smetsers, van de projectgroep kwam met het idee om het tijdschrift Illusion te noemen. Dit idee ontstond doordat een van de eerste optische effecten in film door illusionisten bedacht zijn. En natuurlijk zijn speciale effecten illusies van het oog, dit door de computer of mechanisch gegenereerd, door middel van een spiegeling of miniaturen, etc.

Nalan Stevens

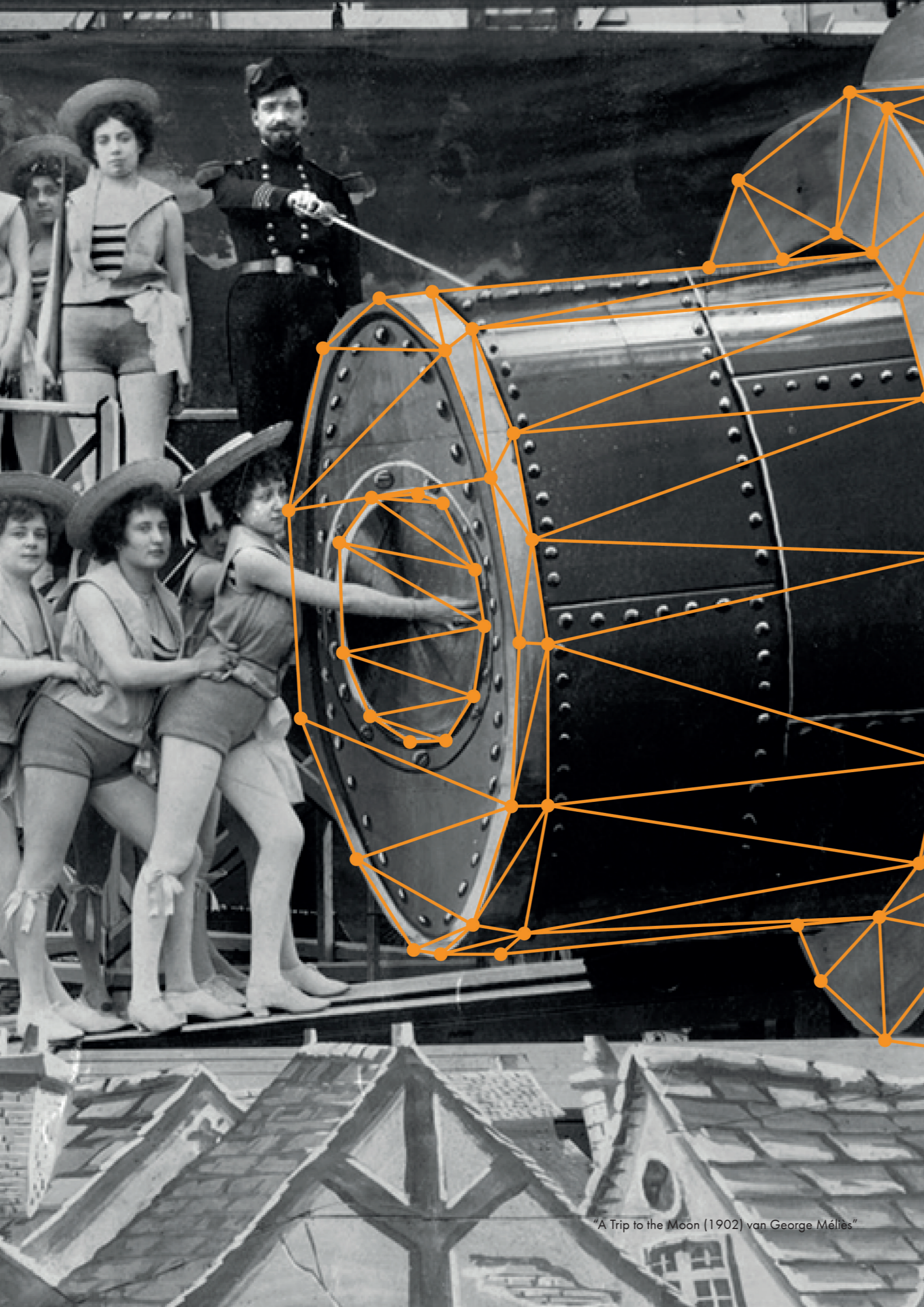
Nalan groeide op in België waar hij een opleiding grafische vormgeving volgde. Op jonge leeftijd ontwikkelde hij een grote passie voor cinematografie.

Daan Salmon

Daan volgde een opleiding audiovisuele vorming. De ervaring hieruit en zijn interesse in film waren een grote troef in het schrijven van de artikels. Zijn artikels gaan in detail over weinig besproken concepten binnen de VFX wereld.

Geoffrey Degroide

Geoffrey volgt een audiovisuele opleiding en is geboren in België. Hij ontdekte zijn interesse voor film in het middelbaar en is er sindsdien continu mee bezig geweest. In dit tijdschrift staat hij in voor het artikel met de geïnterviewde, en gaat hij na hoe VFX artiesten hier en in andere landen behandeld worden.



"A Trip to the Moon (1902) van George Méliès"

DE KORTE VOORGESCHIEDENIS

Voor we kennismaken met het de speciale en visuele effecten die het huidige cinema-landschap overschaduwen, is het belangrijk om te weten waar en wanneer deze technieken ontstonden.

Animatie

De eerste animatiefilms dateren uit de vroege jaren 1900. Ze werden ontwikkeld door stripillustratoren en vertoonde personages uit populaire stripverhalen. Deze werden gemaakt met behulp van de single-frame methode - verschillende beelden geprojecteerd aan een hoger aantal frames per seconde. De vroegste overlevende geanimeerde short is de film *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Echter is het schets artiest Winsor McCay's *Gertie the Dinosaur* (1914) die bekend staat als de eerste succesvolle geanimeerde cartoon. Innovatie in animatietechnieken bleef zich ontwikkelen in korte films totdat de eerste lange animatiefilm, Walt Disney's *Sneeuwitje en de zeven dwergen*, op 21 december 1937 werd uitgebracht.

Miniatuur

In zijn film uit 1927 creëerde regisseur Fritz Lang de dystopische wereld van *Metropolis* met behulp van miniatuur modellen. Schaalmodellen en perspectief technieken werden gebruikt om omgevingen te creëren. *A Trip to the Moon* (1902) van George Méliès was de eerste film die miniatures gebruikte, inclusief een model ruimteschip. Deze techniek zou ook worden gebruikt in klassieke sci-fi franchises zoals *Star Wars* en *Star Trek*, tot de digitaal gecreëerde tegenhangers in de mix werden gegooid.

Matte schilderijen

Ook matte schilderijen waren een essentieel onderdeel van veel films die vóór het CGI-tijdperk werden geproduceerd. Dit waren schilderijen, geplaatst achter objecten op de voorgrond. Zonder deze kunstwerken zou er bijvoorbeeld geen Vrijheidsbeeld uitsteken uit het zand in de laatste scène van *Planet of the Apes* (1968) of bestond het majestueuze herenhuis uit 1939's *Gone with the Wind* (deels) niet. Gedurende het grootste deel van de 20e eeuw hadden studio's hun eigen matte afdelingen tot in de vroege jaren 1990 - toen werden digitale technieken de norm.

Stopmotion

In 1963's *Jason en de Argonauten*, reist een groep skeletten uit de grond op. De duellerende botten werden bereikt door stopmotion fotografie, waarbij realistische poppen of modellen worden gebruikt die één beeld tegelijk worden gemanipuleerd en gefotografeerd. Stopmotion werd voor het eerst gebruikt in de late jaren 1890 en is een van de vroegste animatietechnieken. Opmerkelijk gebruik van stopmotion is terug te vinden in klassiekers als *King Kong* (1933) en *The Empire Strikes Back* (1980).

Digitale effecten

Zonder de hulp van digitale effecten slaagde regisseur Cecil B. DeMille erin om een van de grootste wonderen van de Bijbel te herhalen: het afscheid van de Rode Zee in *The Ten Commandments* (1956). Hier-

voor gebruikte DeMille de meest geavanceerde technologieën die hij voor het effect kon vinden: matte schilderijen, achterprojectie, pyrotechniek, miniatures en heel veel water. Beschouwd als het duurste speciale effect in de geschiedenis, werd het gecreëerd door circa 100.000 liter water in een tank te gieten en vervolgens het shot achteruit te spelen.

Split-screen

In 1961 scoorde Disney met de familie klassieker *The Parent Trap*. Actrice Hayley Mills speelt de tweeling Sharon en Susan. De truc zelf was eenvoudig: met behulp van split-screen technologie. Om Mills twee keer in dezelfde scène te plaatsen vergrendelden filmmakers eenvoudig de camera in positie en draaide de scène een tweede keer, waarbij ze de helft van elke opname op één negatief legden.

Mechanische effecten

Star Wars Episode IV: A New Hope was de eerste film met een bewegingsgestuurde camera (waarvoor hij ook de Academy Award won voor de beste prestatie in visuele effecten). Aangesloten op een computer, gaf het Dykstraflex bewegingscontrolesysteem een gecompliceerde reeks bewegingen aan een camera, waardoor filmmakers zoals George Lucas opnames konden maken in tegenstelling tot eerder gezien in bioscopen.

Make-up

Horror is historisch goed geweest voor make-up artiesten. In de beginjaren werd de kunst met name gebruikt in de vampierfilm *Nosferatu* (1922) van F.W. Murnau, waarin acteur Max Schreck een gezichtsprothese en klauwachtige vingerextensies droeg. De eerste film die de Academy Award voor beste make-up won was de horror-komedie *An American Werewolf* uit 1981, deze wordt geprezen om zijn gruwelijke metamorfose van de mens in wolf.

MECHANISCHE EFFECTEN, NOG LANG NIET DOOD

Tegenwoordig is CGI essentieel in het creëren van de cineastische illusie en is het haast onmogelijk om een film zonder digitale manipulatie te vinden. Hierdoor worden praktische effecten soms als een verloren kunst gezien. Maar de waarheid is dat mechanische effecten nog altijd een gigantische rol spelen. Hier zijn een aantal redenen waarom deze effecten nog altijd niet dood zijn.

Inleving

Een acteur zal zich altijd beter kunnen inleven als hij zelf ook het gevoel heeft in een fictieve wereld rond te lopen. Als gevolg daarvan zullen acteurs een betere acteerprestatie kunnen leveren. Hoe meer de acteurs zich kunnen inleven in hun karakter, hoe beter hun acteerprestatie. Hoe beter hun acteerprestatie, hoe groter het inlevingsvermogen bij de kijker. Wanneer je acteurs in een green screen studio zet zullen ze een deel van dat inlevingsvermogen verliezen. Praktische effecten zijn niet alleen bestemd voor kleine low-budget films. Blockbuster films zoals Inception, Mad Max: Fury Road en zelfs The Lord of the Rings maken hevig gebruik van praktische effecten. In deze laatste film werd er gebruikt van een gedwongen perspectief om Gandalf een stuk groter te laten lijken dan de hobbits. Gandalf stond dicht bij de camera en de hobbits verderaf. Daarnaast kregen de hobbits ook veel grotere rekwisieten en decorstukken en kreeg Gandalf er kleinere.

Praktische effecten kunnen ook voor mooie acteermomenten zorgen. De film Apocalypse Now werd voor een groot deel geïmproviseerd. Dit werd vooral uit noodzaak gedaan omdat de omstandigheden waarin de film gedraaid werd zo slecht waren. Marlon Brando las het script niet dat voor zijn scenes geschreven was en Martin Sheen was in een scene zo dronken dat hij een spiegel stuk sloeg. Tegenwoordig kunnen er geen films meer op deze manier gemaakt worden. Actiescenes die te veel geld en tijd zouden vergen worden nu gewoon in CGI gemaakt. Apocalypse Now zou dus een compleet andere film zijn als hij nu zou gemaakt worden.

Alleen met echte stunts kan je een explosie, hoogte, val, ... zo realistisch mogelijk maken. Het zal altijd dat beetje extra magie hebben. Zo stond Tom Cruise erop om zijn stunts in de Mission: Impossible films zelf uit te voeren i.p.v. voor een green screen. Hij beklom zelf de Burj Khalifa en hing aan een bewegend vliegtuig in de lucht. De enige VFX die er gebruikt werd is het wegwerken van veiligheidsmateriaal. Je merkt onmiddellijk op dat het echte actie is en niet nadien in CGI gesimuleerd werd.

Combinatie met VFX

Digitale visuele effecten werken vaak ook beter in combinatie met praktische effecten. In de film Inception werden beide effecten succesvol gecombineerd. In de beroemde café scène in Parijs onthult DiCaprio aan Ellen Page dat ze eigenlijk aan het dromen is, waarna alles rondom hen explodeert. Om die explosies te veroorzaken schoten een reeks luchtkannen puin in de lucht, terwijl de acteurs gewoon op het terras bleven zitten. Om het juiste slow motion-effect te bereiken werden de beelden opgenomen met een speciale slow-motion camera en werden dan in postproductie gecombineerd met CGI. Het zorgde ervoor dat de kijker helemaal mee was met wat er rond hen gebeurde. Een klassiek voorbeeld zijn ook de dinosaurussen in Jurassic Park. Op

de filmset werd er gebruik gemaakt van levensechte modellen van dino's die nadien geanimeerd werden in VFX. Ze dienden ook als een handige referentie voor de acteurs.

Belichting

Als er geen fysiek model van een object of mens beschikbaar is wordt het ook moeilijk om te simuleren hoe het licht er op valt. Schaduwen, reflectie, refractie en diffractie moeten dan gesimuleerd worden maar daar slaagt men niet altijd in op een overtuigende manier. Dit is een van grootste oorzaken van slecht uitgevoerde CGI. Als de belichting niet klopt lijkt het alsof het onderwerp zich niet echt in de omgeving bevindt. Met fysieke modellen heb je dat probleem natuurlijk niet.

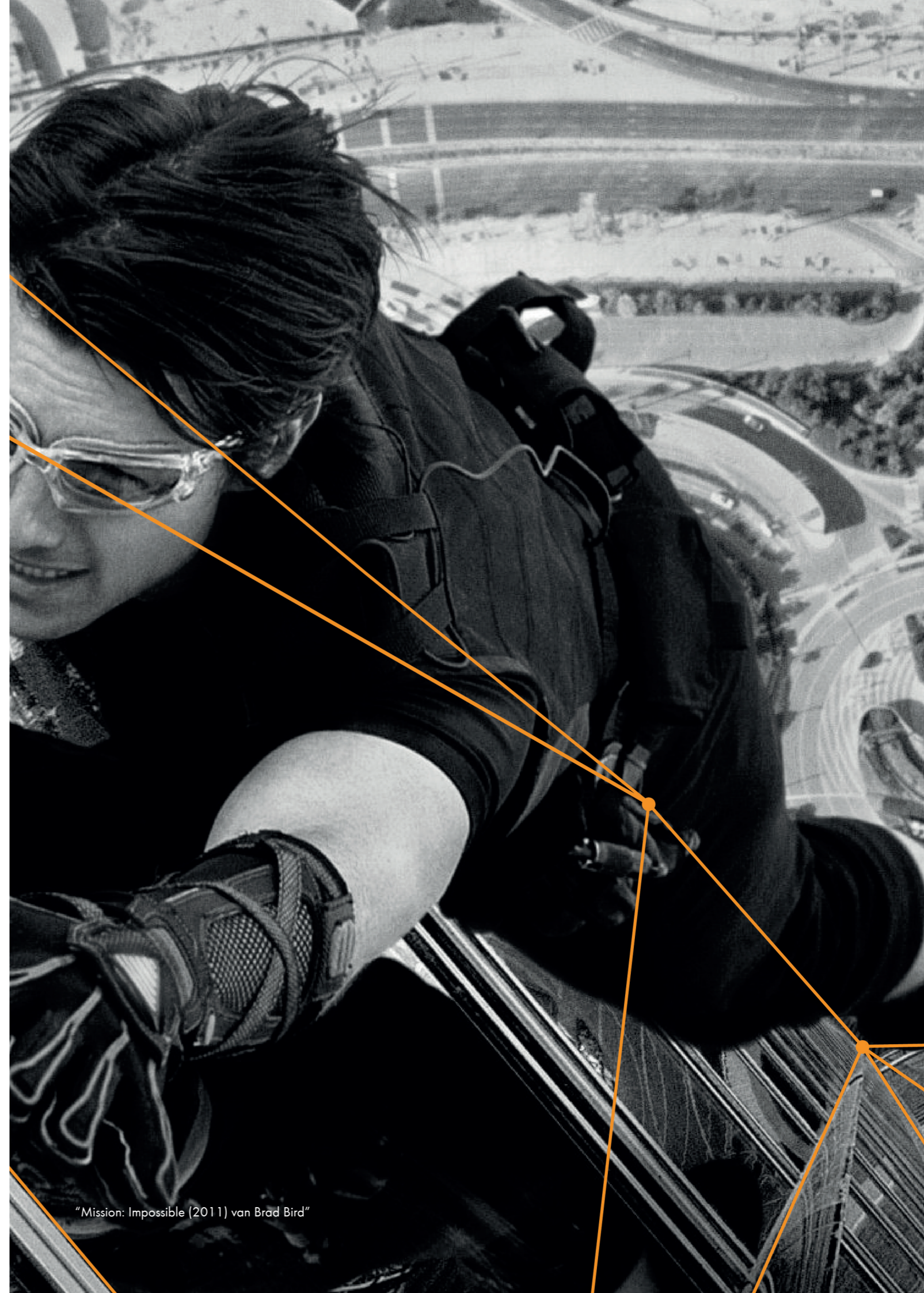
Veroudering

De VFX industrie is constant aan het evolueren. Nieuwe, indrukwekkende technologieën en technieken van nu zullen binnen 10 jaar de norm of zelfs verouderd zijn. Als we terugkijken naar films waarvan de special effects slecht verouderd zijn ligt dat meestal aan de VFX. Wat tientallen jaren terug baanbrekend was is nu vaak lachwekkend slecht. Natuurlijk zijn er uitzonderingen en zijn er ook slechte praktische effecten. Meestal gaat het dan om een wezen waarvan we duidelijk zien dat het een pop is. Maar het is duidelijk dat VFX zich razendsnel ontwikkelt waardoor oudere films na verloop van tijd een stukje van hun magie kunnen verliezen.

Perfect werktuig

We kunnen concluderen dat mechanische effecten, net zoals visuele effecten, een van de vele werktuigen in het arsenaal van de filmmaker is. Het is de regiestijl die zal bepalen welk special effect het best werkt in het verhaal van de film. Een regisseur als Quentin Tarantino zal nooit zijn gruwelijke bloedspatten vervangen door VFX. Zijn films zitten vol bloederig geweld waarin het bloed in overvloed over het scherm spat. Dat dramatische effect komt van de praktische effecten die op de set gebruikt werden. Het zou nooit hetzelfde effect geven met CGI.

Praktische effecten staan onder druk door CGI maar zullen nooit volledig verdwijnen. De magie van een filmset komt voor een groot stuk door het gebruik van praktische effecten. Ze kunnen een crew en acteurs echt helemaal onderdompelen in een fictieve wereld. Dat is een meerwaarde om een verhaal te vertellen dat je helemaal kan meeslepen.



"Mission: Impossible (2011) van Brad Bird"

DE PRODUCTIE VAN VISUELE EFFECTEN

In dit artikel overlopen we de 11 nodige stappen die een VFX-crew moet ondernemen om de visie van de regisseur te realiseren.

Verhaal

Het verhaal is de basis van elke film. Deze fase vindt plaats tijdens de pre-productie en omvat het plannen van de personages, het plot en de wereld waarin ze bestaan. Scenarioschrijvers en producenten nemen ideeën van brainstormsessies en maken hier een script van. Als van een boek een film wordt gemaakt, kan een scenarioschrijver worden ingehuurd om het verhaal aan te passen zodat het goed in beelden kan worden vertaald. Enkele voorbeelden hiervan zijn Lord of the Rings en Harry Potter.

Storyboarding en animatie

Tijdens de fase Storyboarding en animatie maakt een artiest (of een team van artiesten) visuele representaties van de acties binnen het script. Ze analyseren de beweging van het personage in het verhaal en gebruiken basistekeningen om de kaders van de shots te definiëren. Deze representaties geven het productieteam de kans om te beginnen met de voorbereiding.

Modellen

3D-artiesten maken modellen en representaties van de locaties waar scènes zich afspelen. Ze werken samen met het productieteam om camerahoeken te kiezen en complexe scènes van tevoren te 'blocken'. Deze planning bespaart tijd en geld op de set.

Concept Art en design

Deze fase is misschien wel een van de belangrijkste fases van de pre-productie. Hier creëert een artiest (of een team van artiesten) de 'look en feel' van een film door volledig uitgewerkte afbeeldingen te tekenen die de personages, rekwisieten, kostuums, verlichting en kleur definiëren. De sfeer en betekenis van een film wordt in deze fase bepaald.

Lay-out

Lay-out heeft voor verschillende teams een andere betekenis. Het einddoel is om een visuele weergave te brengen van hoe de sets eruit zullen zien. Dit helpt set-bouwers erachter te komen en te communiceren met regisseurs en producenten wat mogelijk is en wat een digitale set nodig heeft. Voor het VFX-team bepaalt deze fase hoe digitale sets kunnen worden opgenomen.

Onderzoek en ontwikkeling

Naarmate het maken van films complexer wordt, wordt deze fase steeds belangrijker. Tijdens deze fase werken VFX-supervisors samen met regisseurs om erachter te komen hoe bepaalde opnames kunnen worden gemaakt. Ondertussen doen de VFX-artiesten, technische regisseurs, modellers, animators en compositors hun eigen onderzoek. Als een film bijvoorbeeld explosies nodig heeft die afkomstig zijn van

een heel specifiek bron - zoals een raket - bestuderen de VFX-artiesten en technische regisseurs video's en foto's om te zien hoe het vuur en de rook zich gedraagt. Vervolgens maken ze tools binnen een programma om efficiënt te werken aan de opnames.

3D-modellering

De teams voor 3D-modellering en textuur zijn essentieel om dingen te creëren die niet praktisch of kosteneffectief zijn op de set. Als een van de eerste groepen die betrokken zijn bij het post-productieproces, moeten ze mogelijks rekwisieten, gebouwen, voertuigen en wapens modelleren om de visie van de regisseur te vervullen. 3D-modellen kunnen ook worden gebruikt als aanvulling op iets dat al is opgenomen. Als bijvoorbeeld Andy Serkis wordt neergeschoten in een motion capture-pak, zou een 3D-modelleur het personage creëren dat hij speelt.

Animatie

Voordat een object of personage kan worden geanimeerd, moet een rigging-team een controlesysteem of een digitaal skelet bouwen dat de animator kan gebruiken. Dit omvat meestal het toevoegen van botten, het berekenen en implementeren van huid gewrichten en het toevoegen van spieren om natuurlijke beweging te creëren. De animator gebruikt de aangepaste bediening van de rig om het personage, de prop of het voertuig tot leven te brengen. Tegenwoordig werkt een animator mogelijk ook met beweging registratiegegevens.

FX en simulatie

De taak van een FX-artiest draait om het toevoegen van gesimuleerde elementen aan een film die naadloos in de wereld van de regisseur bestaat. Op elk moment kan een FX-artiest werken aan zaken als vernietiging, vuur, vloeistoffen, rook en deeltjes simulaties. Ze werken vaak samen met de animatoren om een natuurlijke beweging van FX-elementen te garanderen.

Verlichting en rendering

Zodra de animatie- en effecten teams klaar zijn met hun magie, moeten de 3D-elementen binnen hun respectievelijke scènes de juiste verlichting hebben. Een lichtkunstenaar of meerdere lichtkunstenaars plaatsen lichten in de 3D-scène om ervoor te zorgen dat lichtkleur, intensiteit en schaduwen overeenkomen met de oorspronkelijk beelden. Elke reeks frames wordt vervolgens weergegeven vanuit de nodige camerahoeken en overgedragen aan de componist.

Samenstellen

Dit is de laatste stap. Een componist neemt alle elementen van de film en legt ze op elkaar. Ze gebruiken elementen zoals kleurcorrectie, maskering en andere trucs om de illusie te creëren dat alle elementen van nature bij elkaar horen. Ze kunnen een geanimeerd personage in een live-actiescène plaatsen, vernietiging op een gebouw leggen of zelfs een gesimuleerde tsunami in lagen aanbrengen over een opname van een stadsstraat.

"Rise of the Planet of the Apes (2011) van Rupert Wyatt"

GRIEZELVALLEI A.K.A. UNCANNY VALLEY

Het concept van de uncanny valley (in het Nederlands de 'griezelvallei') is dat bij het zo menselijk mogelijk maken van een humanoïde robot er een punt is waarop onze gevoelens van betrouwbaarheid en affectie omslaan in afkeer en griezeligheid. We zien menselijke eigenschappen in de robot maar tegelijk voelen we door de imperfecties dat het niet echt is. Al van in 1970 voorspelde Japanse roboticus Dr. Masahiro Mori dat mensen een afkeer zouden hebben voor imperfecte nabootsingen van mensen.

Vervreemding

In films vinden we de uncanny valley terug bij het gebruik van VFX en CGI. Meestal gaat het dan over een menselijk karakter die bepaalde realistische eigenschappen heeft maar waarvan andere eigenschappen robotisch of onrealistisch zijn. Een van de eerste en bekendste voorbeelden hiervan is *The Polar Express*. De film was een immense technische sprong voor animatiefilms en de allereerste film die helemaal digitaal met motion-capture werd gedraaid. Maar de animatie werd bekritiseerd voor het ongemakkelijke gevoel dat de karakters meegaven. We zien elke beweging die de acteurs maken maar de karakters reflecteren dit niet. Ze zien er uit als marionetten die tegen hun wil bestuurd worden. Hun bewegingen zijn stijf, hun ogen zien er dood uit en hun gezichten lijken op plastieken maskers. Dit zorgde er voor dat de personages ons afschrikken in wat normaal gezien een gezellige kerstfilm moest zijn.

Men heeft in het verleden al vermoed dat de vervreemding van de uncanny valley zou verminderen naarmate we meer gewoon worden aan CGI. Maar recente voorbeelden bewijzen het tegengestelde. *Cats*, *Sonic the Hedgehog*, en in mindere mate *The Lion King* werden allemaal bekritiseerd omdat de designs van hun karakters afschrikwekkend waren. De films bevatten antropomorfsche dieren, maar de VFX artiesten gaven hen menselijke ogen, tanden, handen, ... De half-mens half-dierlijke personages geven een onrustwekkend effect en halen ons compleet uit de film.

De-aging

De uncanny valley komt ook in andere vormen voor. 'De-aging' is een methode om oude acteurs er jonger te doen uitzien. Deze techniek recent werd toegepast in de films *Gemini Man* en *The Irishman*. Sommige critici vinden dat de techniek niet overtuigend zijn job doet en de acteurs er stijf doet uitzien. Vergelijkbaar met deze techniek zijn virtuele acteurs. Dit zijn digitale nabootsingen van acteurs die te oud zijn of niet meer leven. Velen vinden dat dit een soortgelijk creepy effect geeft.

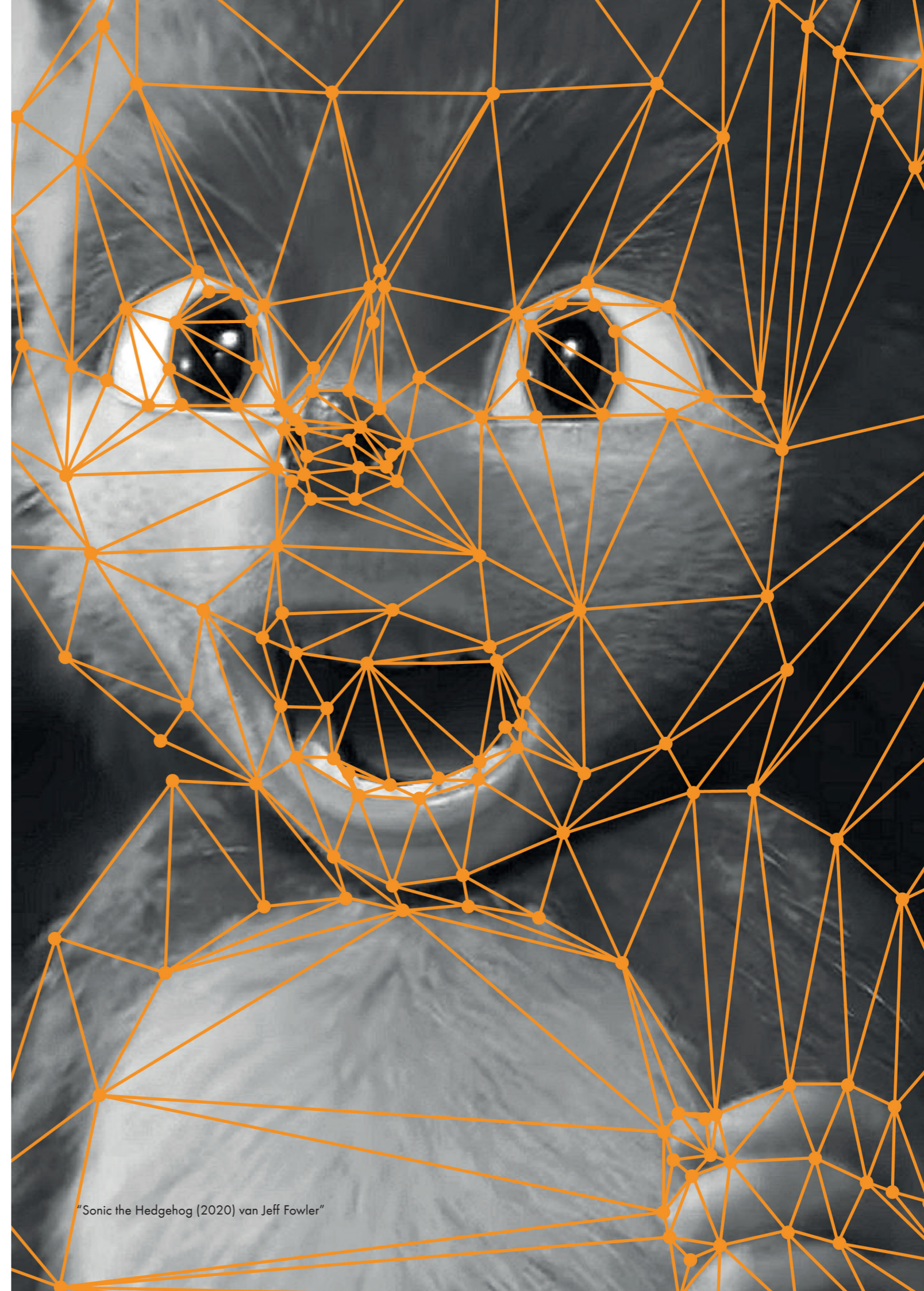
Deepfake

Op andere vlakken begint men echter de uncanny valley te overkomen. 'Deepfake' is een techniek waarmee je de gezichtsuitdrukkingen van een persoon met het gezichtsouterlijk van een andere persoon kan combineren. Deze techniek heeft op het internet al beter uitzijnde voorbeelden van 'De-aging' en virtuele acteurs geschept dan de technieken die tegenwoordig in grote films worden gebruikt. De techniek is zo overtuigend dat je het meestal niet kan onderscheiden van echte

personen. Het gevaarlijke hieraan is dat je mensen dingen kan laten zeggen die ze nooit hebben gezegd. Het kan dus voor slechte doeleinden gebruikt worden, zoals het beïnvloeden van de politiek.

Een hulpmiddel

De les die we kunnen leren uit deze films is dat het streven naar realisme ons net uit de film kan halen wanneer dit niet goed wordt uitgevoerd. Het is haast onmogelijk om de mens te recreëren zonder hun imperfecties uit te lichten. De beste manier om de uncanny valley te vermijden is met stijl. Geef de personages karakter d.m.v. hun animatie, maak hen levendig, steun niet alleen op motion-capture maar gebruik het als een hulpmiddel. Op die manier zal je een veel interessantere wereld scheppen.



"Sonic the Hedgehog (2020) van Jeff Fowler"

DE MEESTER IN MISLEIDING EN BEDROG, DAVID FINCHER

Er zitten meer effecten in zijn films dan op het eerste zicht lijkt.

De films van David Fincher staan niet onmiddellijk bekend omwille van hun visuele effecten. De regisseur staat vooral bekend voor zijn donkere en stilistische portretten van het menselijke leven, zoals *Seven*, *Gone Girl*, *Zodiac* en *Fight club*, ... Vaak valt het kijkers niet eens op dat hij computertechnologie gebruikte. In *The Social Network*, een film over hoe Mark Zuckerberg Facebook oprichtte en zich dus vooral afspeelt in directiekamers, zitten maar liefst 1000 VFX-shots. In *Godzilla*, een film over wetenschappers die het opnemen tegen een reusachtig monster en dus bol staat van de special effects, zitten er maar 960.

Onzichtbaar

De visuele effecten van Fincher zijn meestal niet op te merken omdat ze altijd het verhaal dienen. Ze zijn er niet om op te vallen, om de aandacht te trekken of om indruk te maken. Ze zijn er om je onder te dompelen in het verhaal. Fincher weet perfect hoe en wanneer hij welk effect moet gebruiken. Hij begrijpt dat het communiceren van jouw visie belangrijker is dan de technologie die je gebruikt.

Ontdekking

David Fincher startte zijn carrière in de wereld van animatie en visuele effecten. Na zijn studies begon hij als productieassistent bij Kory Films, het productiebedrijf van regisseur en animator John Kory. Fincher werkte zich binnen het bedrijf op tot producent van visuele effecten en werkte mee aan de animatiefilm *Twice Upon a Time* (1983). In diezelfde periode werd hij in dienst genomen als assistent-cameraman bij Industrial Light & Magic (ILM), een door George Lucas opgericht bedrijf dat gespecialiseerd is in visuele effecten. Zo werkte hij mee aan de *Star Wars*-film *Return of the Jedi* (1983) en *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984). Met zijn bijna veertig jaar ervaring in het vak weet Fincher als geen ander wat er allemaal mogelijk is met VFX en hoe die het verhaal kunnen ondersteunen zonder dat het opvalt.

Films

De films van David Fincher gaan over seriemoordenaars, rovers, detectives, vechters en moordenaars, meestal personages met obsessieve karaktertrekken. Maar de regisseur is net zo geobsedeerd door details als zijn personages. Zo gebruikt hij visuele effecten om een historisch nauwkeurige skyline of een accurate tijdlijn van gebeurtenissen op te zetten. Hij wil je altijd perfect laten weten waar je bent in het verhaal, geen enkel detail wordt over het hoofd gezien.

Een voorbeeld van een Fincher-film die boordevol effecten zit, is *Zodiac*. De moordthriller uit 2007 speelt zich af in San Francisco in de jaren 60. In de film zie je een historisch correcte skyline van San Francisco in 1969, inclusief een reconstructie van de snelweg 'Embarcadero' die tijdens de aardbeving van 1980 vernietigd werd. De achtergronden werden met behulp van CGI volledig nagebouwd in postproductie om een zo nauwkeurig mogelijk beeld van de stad in die tijd te krijgen. Zo werd ook bijna elk exterieur shot in *Zodiac*, zoals bv. de misdaadscènes, digitaal aangepast om zo accuraat mogelijk te zijn.

Perfectie

Fincher gebruikt VFX om zijn films zo gedetailleerd mogelijk te houden, zodat er niets ontbreekt in bv. een verzameling papieren aan een muur. Bovendien gebruikt hij zelden make-upbloed en geeft hij de voorkeur aan CGI-spatten. In de badkamerscène in *The Girl with the Dragon Tattoo* wordt elke druppel bloed toegevoegd via CGI. Zo kan hij zoveel mogelijk shots draaien zonder problemen te krijgen met fouten in de continuïteit. Details zijn belangrijk voor Fincher, alles moet kloppen.

Zelfs in films als *The Social Network* die op het eerste gezicht geen effecten lijken te bevatten, gebruikte hij een hele reeks SFX, 1000 om exact te zijn. Eén van de meest geprezen trucs uit de film was hoe Fincher de identieke tweeling Winklevoss in beeld bracht. Terwijl Harvard-student Mark Zuckerberg de sociale netwerksite maakt die bekend zou worden als Facebook, wordt hij aangeklaagd door een identieke tweeling die beweerde dat hij hun idee had gestolen. De tweeling, Cameron en Tyler Winklevoss, werd niet door twee acteurs gespeeld maar door de acteur Armie Hammer. Hij speelde de hoofdtweeling in elk schot. Voor shots waarin de tweeling tegelijk in beeld kwam werd een stand-in gebruikt, Josh Pence. De acteur ging later een studio in, waar hij zijn hoofd vastbond in een harnas om het gezicht en de stem van die tweeling te filmen, die vervolgens digitaal over het gezicht van Pence in de film werd gelegd. Het resultaat is een soort hybride acteur met het hoofd van Hammer en het lichaam van Pence. De kijker kon het onderscheid niet maken, het leek op een echte identieke tweeling.

David Fincher: "Er zijn titanium en aluminium en staal en glas en lasers nodig om één ding te doen, een gevoel overbrengen. En dat is de magie van cinema."

Noodzaak

Fincher gebruikt VFX vaak op onverwachte manieren, maar offert nooit een verhaal op vanwege flitsende effecten; hij gebruikt alleen CGI-technieken om zijn verhalen te verbeteren. Het verbergen van VFX is geen stilistische beslissing maar een noodzaak voor het verhaal. Hij gaat zelfs nog een stap verder, hij laat ons echt geloven dat het verhaal zich voor onze ogen ontvouwt. David Fincher verlegt de grenzen van het film maken zonder af te wijken van het hoofddoel: een boeiend verhaal vertellen.

"The Social Network (2010) van David Fincher"

INTERVIEW, OVERWORKED AND UNDERPAID

Ik heb vaak te horen gekregen dat VFX artiesten “overworked and underpaid” zijn, en dat ze niet genoeg erkenning krijgen voor wat ze doen. Online lees ik over een ‘race to the bottom’ in de Engelse VFX wereld. De VFX huizen zien hun artiesten als vervangbaar en huren liever goedkope studenten in, ook al betekent dat een minder goed kwaliteitsniveau.

Race to the bottom

Desondanks de overvloed aan VFX in blockbusters en het geld dat ze opleveren, krijgen de VFX huizen van die winst weinig te zien. De winstmarges zijn enorm klein in de VFX sector, en dit wordt nog eens benadrukt door de ‘race to the bottom’-attitude van bepaalde VFX huizen die wanhopig op zoek zijn naar werk. Zij drijven de prijs soms zo naar beneden, dat winst praktisch onbestaand is. Dit leidt tot problemen voor de artiesten zelf. Omdat de bedrijven meer gefocust zijn op “in business” blijven en competitieve prijzen voorstellen, wordt het welzijn van de artiest minder prioritair. Ze worden onder heel hoge werkdruk gezet en slecht betaald omdat de VFX huizen constant op de concurrentie moeten letten en zorgen dat ze hen een stap voor zijn. En daardoor komen de VFX artiesten onder veel stress terecht.

Dit probleem kan onderverdeeld worden in verschillende sub-problemen. Ten eerste is de groeiende beschikbaarheid van VFX een deel van het probleem. Of je nu een amateur bent of een regisseur van de nieuwste blockbuster, iedereen heeft toegang tot VFX en dat zorgt dat de concurrentie nog aanzienlijk stijgt. Met andere woorden, de aantal beschikbare VFX zijn zo groot, dat het aanbod de vraag bijna overstijgt.

Stijging volume

Ten tweede is het volume van VFX in een gemiddelde film exponentieel gestegen. Titanic bijvoorbeeld werd vroeger gezien als een state of the art blockbuster met zijn 300 VFX shots. Infinity War heeft er maar liefst 3000, wat vandaag een industrie standaard is geworden. Niet enkel het volume VFX is gestegen, maar ook de verwachte kwaliteit blijft alsmat stijgen.

De Belgische VFX Studio

Met deze problemen in het achterhoofd nam ik contact op met enkele Belgische VFX studio's om na te gaan of het er in België ook zo aan toe gaat. Ik heb 5 VFX studio's in de regio Brussel gecontacteerd, maar er heeft er slechts 1 geantwoord op mijn vragen. Dat was de studio *nWave Pictures*, zij waren bereid om *Virginie Dellisse*, een van hun senior animatoren, aan het woord te laten. Zij vertelde mij dat, in tegelstelling tot alle problemen die we opmerken in de VFX sector in andere landen, het er hier helemaal niet zo slecht aan toe gaat. Werkdagen zijn niet 12 uur lang en overuren worden niet zo frequent gemaakt. Er is een gezonde dosis stress en het loon is ook zeker niet slecht, in Europa verdient een ervaren artiest gemiddeld 3000 Euro per maand netto.

Misschien is dit echter omdat de VFX sector in België heel klein is, maar daar zou ik niet akkoord mee gaan. VFX is wereldwijd een sector

dat aan een enorme snelheid groeit, en België is hier geen uitzondering in. Het is daarom goed om te weten dat wij onze artiesten vanaf het begin correct behandelen, en mee helpen bouwen aan een eerlijke toekomst voor VFX artiesten.



“Fly me to the moon (2008) van Ben Stassen”

New Models



F/X