

FASCINATED BY THE WALTZ

IMMERSIE IN DE
GEANIMEERDE DOCUMENTAIRE

Een scriptie door
Thierry van Steenpaal



AUTEURSgegevens

Student	Thierry van Steenpaal
Nummer	000122037
E-mail	info@thierryvansteenpaal.nl
Portfolio	http://www.thierryvansteenpaal.nl/
Opleiding	Communication & Multimedia Design, Avans Hogeschool Breda
Begeleiding	Kim Bergmans
Datum	19 juni 2009
Online te vinden op	http://scriptie.thierryvansteenpaal.nl/
Cover illustratie	<i>Waltz with Bashir</i> , 2008, Sharmill Films

Fascinated by The Waltz
Immersie in de geanimeerde documentaire

Een scriptie door
Thierry van Steenpaal

VOORWOORD

Deze scriptie vormt een onderdeel binnen de afsluiting van mijn opleiding Communication & Multimedia Design aan de Avans Hogeschool te Breda.

Ik wil bij deze alvast graag Kim Bergmans bedanken voor haar hulp en inzet bij het waarmaken van deze scriptie.

De aanleiding voor het schrijven van deze scriptie is de film *Waltz with Bashir*. In eerste instantie gefascineerd door het visuele werk, werd ook mijn interesse gewekt door het narratief. De combinatie van beiden leidt tot een filmwereld waar ik, voor mijn gevoel, in word ondergedompeld. Binnen deze scriptie ga ik in diverse opzichten op onderzoek naar de oorsprong van dit gevoel.

Thierry van Steenpaal | 19 juni 2009

INHOUDSOPGAVE

FASCINATIE	9
Waltz with Bashir	9
DE GEANIMEERDE DOCUMENTAIRE	11
Animation meets Actuality	11
Objectiviteit in de documentaire	13
Chicago 10	15
De kunst opgeofferd voor de handel?	15
IMMERSIE	19
Mythes & Tegenstrijdigheden	19
Bigger is Better	19
Immersie vs. Interactie	21
TECHNIEK	25
Rotoscoping	25
Bashir Techniek	27
WALTZ WITH BASHIR	29
Eye opener	29
Immersie compleet?	29
CONCLUSIE	31
GLOSSARY	35
BIBLIOGRAFIE	37



FASCINATIE

WALTZ WITH BASHIR

Na het zien van *Waltz with Bashir* (2008), een productie van de Israëlische film regisseur Ari Folman, was ik overdonderd en verbaasd over de mate waarin de kijker wordt ondergedompeld in het verhaal. Met een bijzondere animatietechniek betreedt Ari Folman met zijn *Waltz with Bashir* het schemergebied tussen de speelfilm en documentaire. Door het gebruik van animatie wordt er een scherp beeld van het karakter van de menselijke herinnering en illusie geschetst.

Animatie binnen het documentairegenre is op zich niet nieuw. Iedereen herinnert zich wel het School TV week-journaal waarin met behulp van schematische voorstellingen en animaties technische concepten werden verduidelijkt. Maar hier gaat het om iets heel anders. De animaties worden hier niet gebruikt als verduidelijking of wegens gebrek aan filmmateriaal, maar zijn een bewuste keuze: ze voegen iets toe aan de film, geven een extra dimensie aan het werk. In eerste instantie lijken de twee genres elkaar uit te sluiten, daar waar een documentaire de werkelijkheid pretendeert te registreren, opent animatie een deur naar een nieuwe werkelijkheid. De combinatie van deze resulteert dan ook in een authentieke film.

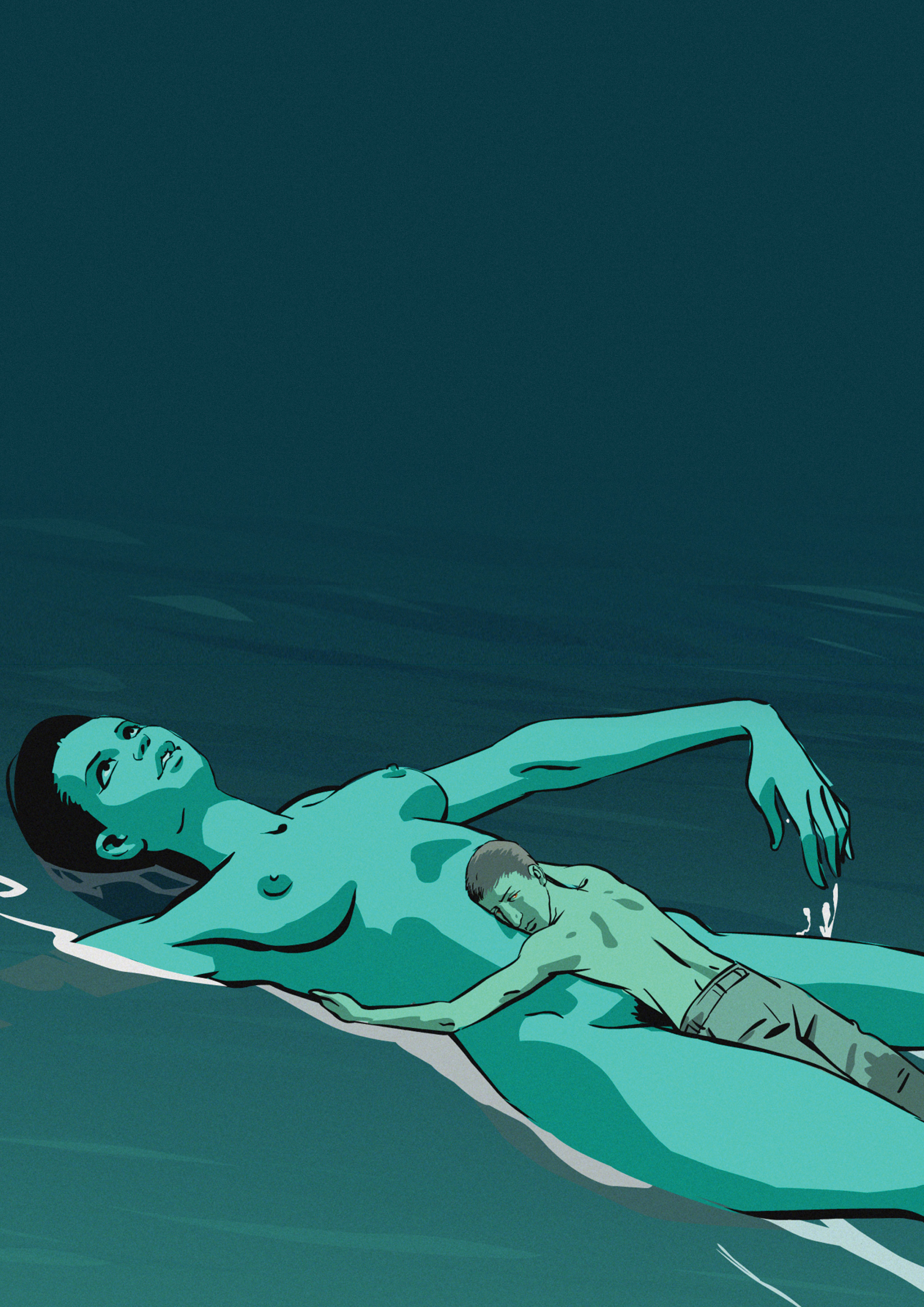
Waltz with Bashir start met Ari Folman die een gesprek heeft met een oude vriend, van uit de tijd dat Ari meevocht als jongeman in de Libanese oorlog. Zijn vriend vertelt hem dat hij al enkele jaren last heeft van een terugkerende nachtmerrie, hij droomt van zesentwintig honden die hem achternazitten. Hij kan elk van de zesentwintig honden individueel beschrijven, het zijn de honden die hij als jonge soldaat heeft moeten doden. Zoals vele veteranen wordt zijn vriend door gruwelbeelden en nachtmerries van tijdens de oorlog achtervolgd. Na dit gesprek komt Ari erachter dat hij geen enkele herinnering of gedachte heeft over de oorlogsperiode. De nacht na de afspraak heeft Ari voor het eerst een droom, een nachtmerrie over zijn periode als soldaat. Hij ziet zichzelf als jonge soldaat, naakt in het water aan de kust liggen. Samen met twee vrienden loopt hij het strand op. Vanaf het strand ziet hij de Libanese hoofdstad Beiroet, gehuld in een surrealistisch geel-oranje licht. De stad is vernietigd. Sinds zijn droom weet Ari dat hij zijn herinneringen aan de oorlog zijn verdrongen. Hij was aanwezig tijdens de bloedbaden in Sabra en Shatila, september 1982. Van dichtbij heeft hij de afslachting meegemaakt van drieduizend Palestijnen in de vluchtelingenkampen. En toch kan hij zich niets herinneren. Hij gaat op zoektocht en neemt deze droom als leidraad.

Door de rondgang langs oude vrienden en het vastleggen van hun verhalen ziet Folman zijn eigen herinneringen weer terugkomen. *Waltz with Bashir* is een aaneenschakeling van interviews, belevenissen en hallucinaties. Het publiek wordt meegenomen en ondergedompeld in de onverschilligheid, de verwarring, de dreiging en de angst die de soldaten meemaakten tijdens de Libanese oorlog. Deze onderdompeling wordt ook wel immersie genoemd.

Tijdens het kijken van deze film kan men zich afvragen of hetzelfde gevoel van immersie ook zou worden bewerkstelligd als *Waltz with Bashir* niet geanimeerd maar gespeeld zou zijn door acteurs. Kan er gesteld worden dat dit overweldigende gevoel van immersie bewerkstelligd wordt door het gebruik van animatie? Als dit waar is, is het dan enkel door het gebruik van animatie of ligt het aan de techniek of de manier waarop scenes aaneengeschakeld zijn?

Om helder te krijgen wat er ten grondslag ligt aan dit gevoel van immersie heb ik onderzoek gedaan naar immersie, animatie en documentaire als begrip. Hoe verhouden zij zich tot elkaar en waar zit de connectie, die *Waltz with Bashir* zo bijzonder maakt? Om het onderzoek op gang te helpen is de volgende hypothese opgesteld: *De mate van immersie binnen een filmvorm als documentaire, waarin herinneringen en/of illusies centraal staan, is groter als er gebruik wordt gemaakt van animatie.* Door het begrip immersie te begrijpen en de verhouding tussen animatie en documentaire te onderzoeken zal er een beter beeld ontstaan waarom de immersie zo compleet is binnen een productie als *Waltz with Bashir*.

Binnen dit onderzoek zullen verschillende psychologische dan wel filmische termen ter sprake komen. Deze worden niet allemaal uitvoerig behandeld, wel zijn zij beschreven in de glossary, die te vinden is in de bijlage van deze scriptie. Door de verschillende begrippen en termen te onderzoeken zal er naar een antwoord op de deelvragen gezocht worden en aan de hand van theorieën en visies van experts zal de hypothese bevestigd dan wel ontkracht worden.



DE GEANIMEERDE DOCUMENTAIRE

Waltz with Bashir pretendeert een autobiografische documentaire in animatievorm te zijn. Men kan zich afvragen of deze samensmelting van genres en subgenres überhaupt wel mogelijk is. Om deze vraag te beantwoorden is onderzocht wat het begrip documentaire inhoudt.

ANIMATION MEETS ACTUALITY

Waltz with Bashir bevat een spanningsrelatie die zich afspeelt tussen het historische en het autobiografische geheugen van Ari Folman. De gesprekken en interviews worden op ingenieuze wijze verweven met de gebeurtenissen uit het gedeelde oorlogsverleden. De voice-over van Folman en zijn legerknapen gidt de kijker door een vloeiende aaneenschakeling van beklijvende geanimeerde herinneringen en dromen van niets ontziende tanks die straten en gebouwen met de grond gelijk maken, een onschuldige kinderhand die een mortiergranaat afvuurt of een Israëlische soldaat die langzaam wegdrijft op de buik van een naakte reuzenvrouw.¹ Deze vloeiende aaneenschakeling is mede te danken aan de gebruikte animatie techniek. De keuze van Ari Folman om *Waltz with Bashir* als geanimeerde documentaire te produceren blijkt een gegronde reden te hebben:

This film was always meant to be an animated film. I never thought even that there is a chance to do it in any other way. Not as a fiction film, definitely not as a classic documentary film, and when I imagined the film in my mind before I was writing it, it was always with drawn characters. If you look at all the elements you have in the film -memory, lost memory, dreams, subconscious, hallucinations, drugs, youth, lost youth- I think for me the only way to combine all those things in one storyline was drawings and animation. As a filmmaker, I just felt totally free.²

Maar kun je een animatiefilm wel een documentaire noemen? Wat zijn de voordelen van het gebruik van animatie in een documentaire? Door het productieproces van *Waltz with Bashir* te ontleden en dit te vergelijken met andere producties probeer ik antwoord te vinden op deze vragen en op de vraag of animatie werkelijk de beste keuze van verfilming is geweest binnen dit gebied.

In documentary cinema, animation sometimes offers extra information about reality.³

De visie van professor Paul Wells, professor aan de Britse Animation Academy, is: *Waar de documentaire een representatie van de werkelijkheid probeert vast te leggen, daar ondervraagt animatie die realiteit.* Volgens Wells is het nodig dat het ogenschijnlijke fictieve en subjectieve voorkomen van animatie wordt verzoend met de non-fictieve en 'zogenaamde' objectieve doelstellingen van documentaires. De Britse professor vindt dat documentaires, hoewel deze zich voordoen als objectief, altijd subjectieve producten zijn. Een belangrijke functie van animatiedocumentaires is het navertellen van gebeurtenissen waar geen camera's bij waren.

Één van de eerste animatiedocumentaires is *Sinking of Lusitania* (1915), van Winsor McCay, één van de vaders van de geanimeerde film waar later dieper op in zal worden gegaan, waarin door middel van animatie de scheepsramp van het cruiseschip Lusitania wordt gereconstrueerd.

¹ Ari Folman over de lokroep van het verleden, Peter Van Goethem

² Pers conferentie *Waltz with Bashir*, Ari Folman

³ *More than Talking Mice*, IDFA magazine, Kees Driessen

OBJECTIVITEIT IN DE DOCUMENTAIRE

Als in het woordenboek gezocht wordt naar de definitie van een documentaire word deze definitie gevonden:

doc-u-men-ta-ry

- 1. Consisting of, concerning, or based on documents.*
- 2. Presenting facts objectively without editorializing or inserting fictional matter, as in a book or film.*

doc-u-men-ta-ries

A work, such as a film or television program, presenting political, social, or historical subject matter in a factual and informative manner and often consisting of actual news films or interviews accompanied by narration. ⁴

Documentairefilms zijn, strikt genomen, non-fictief, “slices of life”, feitelijke kunstwerken en soms een vorm van *cinema vérité*. Sinds het filmgenre, in de loop der jaren, zich steeds meer baseerde op het narratief vertakte ook het documentairegenre zich en neemt het sindsdien vele vormen aan, waarvan sommigen bestempeld worden als propagandistisch en/of subjectief.

Wanneer men aan documentaires denkt, denkt men aan realisme, de werkelijkheid, het naar buiten gaan en objectief vastleggen wat er werkelijk in de wereld gebeurt. De assumptie bestaat dat animatie per definitie tot het domein van de fantasie bestaat, de verbeelding, het binnen blijven en het creëren van een nieuwe wereld, frame voor frame. Maar zoals er verschillende vormen van documentaires zijn, zo zijn er ook verschillende vormen binnen de animatie, die niet allen voldoen aan deze assumptie. De mythe van objectiviteit binnen documentaires is, mede volgens Wells, echter al lang vervlogen. Het gebruik van ‘talking-heads’ in combinatie met archief materiaal evenaart niet altijd de historische waarheid. Mede dankzij de ontwikkeling van de technologie veranderen onze richtlijnen en beleving van non-fictionele cinema, hierdoor zoeken filmproducenten naar nieuwe, creatieve en soms subjectieve oplossingen om een onderwerp aan te snijden. Het onderbewuste, dromen, het menselijk geheugen, de kleur van emotie, dit zijn allen gebieden die open staan voor innovatieve en onconventionele behandelingen.

Ondertussen kan ook het feit, dat ons kijkgedrag veranderd is, niet worden genegeerd. In een digitaal tijdperk van onmiddellijke communicatie en grafische overstimulatie is de film, als medium, geen plechtige gebeurtenis meer waar wij onze dagelijkse taken omheen plannen. Met het gebruik van animatie, zijn sommige producenten begonnen hun onderwerpen en publiek op een meer flexibele, symbiotische manier te benaderen.

Minstens zo belangrijk is, dat voor vele filmproducenten, animatie als een praktische oplossing werkt. Geconfronteerd met een tekort aan materiaal om een gebeurtenis te reconstrueren of het geschreven woord te illustreren, grijpen veel filmmakers naar de animatiekunst, om duidelijkheid te scheppen door één of meerdere scènes binnen een film te animeren.

⁴ The Free Online Dictionary, Encyclopedia and Thesaurus



CHICAGO 10

Dit is ook het geval voor *Chicago 10* (2007), geproduceerd door Brett Morgen, een geanimeerde documentaire over de gebeurtenissen die plaatsvonden tijdens de Nationale Conventie van de Democraten in 1968. Vele actievoerders protesteerden tegen de oorlog in Vietnam en kwamen in een massale vechtpartij met de politie.

De opbouw naar de rellen, de gebeurtenissen zelf en de rechtszaak naderhand worden belicht. Animatie gaf Morgen meer controle over hoe deze historische gebeurtenis werd vertegenwoordigd. *Chicago 10* gebruikt het daadwerkelijke script, wat destijds door het gerechtshof openbaar is gegeven, maar in plaats van acteurs die de hoorzitting naspelen, zet Morgen de *motion-capturing* techniek in om de gebeurtenissen en de terechtgestelde protesteerders zo waarheidsgetrouw mogelijk te portretteren.

Nochtans, is de film niet volledig geanimeerd, maar ondersteund en afgewisseld met archiefbeelden. Vaak om de twee partijen binnen de hoorzitting aan te geven, het archief materiaal met de vrij formeel geklede hoogwaardigheidsbekleders en de protesteerders. Soms, voor nog meer contrast, worden de partijen tegelijk in beeld gebracht door middel van een *split screen*. Alhoewel dit als een voor de hand liggend idee kan klinken, werkt het erg doeltreffend om de ongelijkheid tussen beide partijen te illustreren.

Brett Morgen had, dankzij de gebruikte techniek, volledige controle over de geanimeerde scènes. De camerahoeken en bewegingen van een karakter konden volledig worden geregisseerd. Morgen geeft zelf echter toe dat de uiteindelijke animatie in *Chicago 10* “too sims like” en niet exact was waar hij naar gestreefd had: *Some animated films can have poetic, expressionist feel*. Morgen erkent hiermee dat de animatie die hij in *Chicago 10* heeft gebruikt niet dit expressionistische gevoel weergeeft, maar dat de film meer dialooggedreven is en de nadruk ligt op de historische correctheid van het narratief.

Voor anderen, waaronder Ari Folman, is de esthetische waarde van animatie net zo belangrijk als zijn rol in het narratief. Het probleem waar Folman tijdens de productie van *Waltz with Bashir* mee van doen heeft gehad is de eeuwige strijd tussen de *artistic license* en *mise en scène*. Daar de film om een krachtige connectie met de buitenwereld vraagt en in de juiste historische context geplaatst dient te worden. De gestileerde weergave van oorlog, met zijn beoefenaars en slachtoffers stelt, in het geval van *Waltz with Bashir*, de kijker in staat zich te identificeren met beide partijen. Mede dankzij de esthetische waarde van de animatie word het publiek

meegenomen in de aaneenschakeling van interviews, herinneringen, hallucinaties en gruwelijkheden.

DE KUNST OPGEOFFERD VOOR DE HANDEL?

De interviews in *Waltz with Bashir* werden gefilmd, gebaseerd op een negentig pagina's lang script. De film werd geschoten in een geluidsstudio en teruggesneden tot een montage van negentig minuten. Aan de hand van de opgenomen interviews en geluidsfragmenten werd een storyboard en animatic ontwikkeld. Deze animatics werden later opnieuw geanimeerd tot drieduidende frames. Folman geeft in één van zijn interviews aan dat hij “clueless” was ten opzichte van de uitdagingen die hem te wachten stonden bij aanvang van deze geanimeerde documentaire. Zijn studio, Bridget Folman Film Gang, bestaat uit een klein team: acht animators, vier illustrators, één After Effects artiest en één editor.

De keuze om *Waltz with Bashir* door middel van *key-frame* animatie te produceren zou zowel financieel en qua tijd onbegonnen werk zijn, Folman was er echter op gebrand om het beste uit zijn beperkte budget te halen:

*We had to take the low-budget issue as an advantage and to invent something that is different so when you look at it, you don't say, oh I've seen this before, if I'd had \$1 million, I would have done more 2D classic animation and it would have been a better film. But if I'd had \$10 million, it would have been a completely different film but not a better one.*⁵

Folman stelt hier dat er geen miljoenen budget achter een goede productie hoeft te zitten en dat een miljoenenbudget niet per definitie tot een goede productie hoeft te leiden. De worsteling met het budget, de handel en de kunst van de animatie vinden we ook terug als er gekeken wordt in de geschiedenis van de animatie.

⁵ *How They Did It: Waltz With Bashir*, Debra Kaufman

*Animation should be art. That is how I conceived it. But as I see what you fellows have done with it, is making it into a trade. Not an art, but a trade. Bad Luck!*⁶

Aldus Winsor McCay, het noodlot van de animatie-industrie die hij zelf heeft helpen creëren en opbouwen. Van 1911 tot en met 1921 verzorgde McCay animatie, van een simpele camera truck tot volledige animatie van karakters. McCay animeerde al zijn producties zelf, van concept tot daadwerkelijke productie. Hier nam hij ruim de tijd voor, door soms meer dan één jaar bezig te zijn aan een vijf minuut durende animatie. Maar de explosief groeiende wereld van cinema en bioscopen kon niet zo lang wachten op zo weinig en zo werden de animatiestudio's in het leven geroepen. De kunst van het animeren was niet langer het werk van een individu, maar werd een gestroomlijnd productieproces wat doet denken aan lopende bandwerk. Werde de animatie, als kunstvorm, inderdaad zoals McCay voorspelde, opgeofferd voor de handel?

Door de jaren heen hebben verschillende instellingen McCay's voorspelling, in ieder geval, deels ontkracht. Zonder de positieve samenwerkingen die ontstaan zijn zou de animatiekunst niet tot het niveau gekomen zijn waar het zich de dag van vandaag bevindt. Maar voor wie was het "bad luck"? Voor de kunstvorm zelf of voor de artiesten?

Zelfs voor McCay de wereld de ware potentie van animatie toonde in *Gertie the Dinosaur* (1914) waren er al enkele animatie studios opgezet, die het medium zoveel mogelijk probeerden te exploiteren. Raoul Barre opende de eerste animatie studio in 1913. Binnen vijf jaar werd er een nieuwe industrie geboren, aangezien er steeds meer studio's rond het metropool New York begonnen op te duiken.

De meest invloedrijkste studio (vanuit artistiek, evenals commercieel standpunt) binnen de geschiedenis van de animaties is de Walt Disney Studio. De studio die in 1928, met *Steamboat Willie* de animatiewereld betrad en tot op de dag van vandaag de animatiewereld domineert. Disney is het voorbeeld, waar we zowel de negatieve- als de positieve gevolgen van het 'studiosysteem' zien uitpakken. Zonder Disney's gestroomlijnde organisatie van talent en creatieve samenwerking, zou animatie, als kunstvorm, nooit zo snel en krachtig geëvolueerd zijn. Maar net zoals bij vele studio's in deze tijd, ook in dit proces bleven veel van de mensen, verantwoordelijk voor de werkelijke animatie en het succes van de studio, anoniem en vergeten.

Disney Studio's artistieke prestaties kwamen voort uit een soort symbiotisch verband tussen Walt Disney en zijn werknemers. Net als andere studiobazen ontving Walt alle publiciteit en lof voor het werk van de studio, maar in tegenstelling tot zijn conculega's, was hij wel deels verantwoordelijk voor het succes. Hij was een cinematisch genie en verantwoordelijk voor doorbrekende innovaties binnen de combinatie van geluid en kleur.

Het bleek onvermijdelijk, ondanks de waarschuwingen van Winsor McCay, dat de animatiekunst ten prooi zou vallen aan de 'handel' in de vorm van het 'studiosysteem'. De complexiteit van animatie is te tijdrovend en duur om zich op een andere manier ontwikkeld te hebben, als het zich heeft gedaan. Gelukkig zijn er in de loop der jaren vele individuen geweest die er voor hebben gezorgd dat de 'handel' de kunst niet heeft weten te verdrijven. Het collectieve karakter van de studio kan de kunstenaars verhinderen de juiste erkenning te ontvangen, dan die zij zouden krijgen als zij solo zouden werken. Echter is de kunst er niet minder groot om. Zolang er creatieve mannen en vrouwen achter het teken bureau zitten, zal animatie het beste van beide werelden blijven: een handel en een kunst.

⁶ Winsor McCay, 1933

IMMERSIE

Na enig onderzoek bleek het gevoel wat ik zo sterk beleefd heb tijdens het zien *Waltz with Bashir* immersie te heten. Aan de hand van historische en wetenschappelijke theorieën en visies zal ik onderzoeken wat het begrip immersie is en aan welke randvoorwaarden een medium moet voldoen om het gevoel van immersie te bewerkstelligen.

MYTHES & TEGENSTRIJDIGHEDEN

Immersie bestaat al zolang de mensheid verhalen vertelt, men had duizenden jaren geleden al het gevoel op te gaan in verhalen die bij het kampvuur verteld werden. De immersie werd in dat geval opgewekt door het narratief. De verteller en de luisteraar creëren samen de immersieve ervaring. Oliver Grau, een Duitse kunsthistoricus en media theoreticus, met een nadruk op beeldwetenschap en media kunst en schrijver van *Virtual art: From Illusion to Immersion* (2003), draagt voorbeelden aan uit de kunstgeschiedenis die bewijzen dat kunstenaars eveneens al sinds lange tijd proberen om een immersieve toestand op te roepen bij een toeschouwer van een kunstwerk. Zo is een Romeinse muurschildering of een *panorama* erop gericht een toeschouwer te betrekken in het werk. Dit is ook het geval bij het *Panorama Mesdag*, dit is een cilindervormig schilderij van ongeveer veertien meter hoog en met een omtrek van honderdtwintig meter. Het schilderij, dat een van de oudste negentiende eeuwse panorama's in de wereld is, is een vergezicht op de duinen van Scheveningen en Den Haag. Omdat het doek rond is, staat de bezoeker niet vóór, maar middenin het schilderij, hetgeen een vreemd effect heeft op de zintuiglijke waarneming.

Het begrip immersie wordt heden ten dage ook toegepast in de nieuwe media. Onder wetenschappers blijken er nogal wat tegenstrijdigheden rond de theorie en het begrip immersie te bestaan. Veel beschrijvingen en definities, die in de literatuur over immersie verschijnen en te vinden zijn, gebruiken termen zoals betrokkenheid, overeenkomst en absorptie. Volgens Oliver Grau ontstaat immersie wanneer er door het medium aan bepaalde randvoorwaarden voldaan wordt:

*Immersion arises when artwork and technologically advanced apparatus, message and medium, are perceived to merge inseparably. In this moment of calculated totalization, the artwork is extinguished as an autonomously perceived aesthetic object for a limited period of time. Then conscious illusion, as in the weaker form of trompe l'oeil, can shift right around for a few moments into unconscious illusion.*⁷

Voor de gebruiker/bezoeker verdwijnen de boodschap en het medium en veranderen in een onbewuste illusie. De gebruiker heeft het gevoel totaal op te gaan in hetgeen vertoond wordt. In het woordenboek wordt immersie ook vergeleken met onderdompeling, het gevoel van onder het wateroppervlak verdwijnen. Oliver Grau gebruikt deze vergelijking ook in zijn boek, volgens hem is immersie als "slowly floating through the watery element." De gebruiker heeft niet meer het gevoel naar een illusie te kijken en vergeet de wereld om zich heen.

BIGGER IS BETTER

*When we are drawn into narrative time so completely that we lose track of presentation time, we are immersed.*⁸

Men spreekt van totale immersie wanneer we zo opgaan in de vertelde tijd, dat de werkelijke tijd geen rol meer speelt. De gebruiker is hierdoor actief betrokken bij het verhaal. Maar wat zijn nu precies die randvoorwaarden waar een medium aan moet voldoen? In 1999 schreef Pierre Gander het artikel *Two myths about immersion in new storytelling media*. Hierin staat Gander zeer kritisch tegenover twee aannames met betrekking tot immersie binnen nieuwe media. De twee aannames waar Gander over schrijft, zijn de 'meer is beter' en de 'participatie is beter' 'mythes':

*The belief that an audience's experience will be more immersive the more sensory information the audience is exposed to.*⁹

Één van deze aannames suggereert dat wanneer er meer sensorische informatie wordt gegeven, de gebruiker meer zal opgaan in het narratief. Meer sensorische informatie kan meer informatie op eenzelfde zintuig betekenen of informatie voor meerdere zintuigen, zoals het toevoegen van smaak of geur aan een werk. Zo zijn er veel wetenschappers die veronderstellen dat een boek minder immersief is dan een film, omdat in een film ook geluid te horen is.

⁸ 198, *Virtual art: From Illusion to Immersion* (2003), Oliver Grau

⁹ 1, *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media* (1999), Pierre Gander

⁷ 339, *Virtual art: From Illusion to Immersion* (2003), Oliver Grau

Bovendien is er meer visuele informatie in een film dan in het boek. Gebaren en gezichtsuitdrukkingen voegen in de film extra informatie toe, die in het boek niet over komen.

Marie-Laure Ryan is één van deze wetenschappers, Ryan beschouwt film als het meest immersieve medium.¹⁰ Als argumenten draagt Ryan aan, dat film zowel beelden als tijdelijk is, een narratieve en referentiële kracht heeft door tijd en ruimte. De beeldende kracht ontstaat doordat film met beelden werkt, de tijdelijkheid ontstaat door het voortrollen van de film, het narratief en de referentiële kracht ontstaan grotendeels door de montage van de beelden. Met deze argumenten legt Ryan nadruk op de visuele kracht van film ten opzichte van andere media, we kunnen daarom zeggen dat Ryan het aanbieden van meer visuele informatie op één zintuig beschouwt als de oorzaak van het feit dat film het meest immersief is. Zij hangt hiermee dus de 'meer is beter' mythe aan. Er is echter nooit kwantitatief onderzoek gedaan naar immersie, hierdoor heeft Ryan geen concrete bewijzen die haar aanname ondersteunen.

Pierre Gander is het niet met Ryan eens, zijn mening is dat multisensorische informatie niet per definitie beter is of zorgt voor meer immersie. Als er gekeken wordt naar *Waltz with Bashir*, is er door de gebruikte animatie techniek weinig mymiek te vinden in de gezichten van de karakters, ook zijn er scènes waarin minimale beweging plaatsvindt. Deze kenmerken van de film werken echter wel ten goede van de immersie.

Gander stelt dat deze aanname wellicht cultureel georiënteerd is. Volgens Gander lijkt het een Amerikaans of Westers cultureel fenomeen te zijn: 'bigger is better'.

*In a consumer culture "new" means "more", which in turn means "better". My suspicion is that especially certain groups of people feel immersive with new technology. These groups are technologically interested persons, and persons who have a positive attitude towards new technology in general—for instance, developers of new technology.*¹¹

Deze groep mensen is geïnteresseerd in nieuwe technologie en hebben in het algemeen een positieve kijk op de ontwikkeling van nieuwe technologie. Gander stelt dat de immersieve kracht voortkomt uit de macht van de mooie, nieuwe technologie, wellicht overschaduwde de techniek het gevoel. Totdat hier een

kwalitatieve studie aan gewijd is, is het echter alleen een aanname.

Oliver Grau is het met Gander eens en onderstreept deze mening met enkele praktijkvoorbeelden van media die meerdere zintuigen aanspreken maar geen succes waren. Zoals de Sensorama Stimulator, een installatie die vier van de vijf zintuigen prikkelt, een éénpersoons kabine die 3D-film combineert met stereogeluid, trillingen, ventilatoren en aroma's. Toch is deze installatie, net als Virtual Reality installaties en films waarin de reuk of tastzin werden aangesproken, nooit erg populair gebleken.¹² Ook hier moet in aanmerking genomen worden dat Oliver Grau zich enkel op de populariteit van de verschillende installaties richt.

IMMERSIE VS. INTERACTIE

De tweede mythe die Gander beschrijft in zijn artikel *Two myths about immersion in new storytelling media*, is die van 'participatie is beter':

*The belief that an audience who is able to intervene—be active, participatory—in a medium will feel more immersed in the medium.*¹³

Is het in principe wel mogelijk dat interactiviteit en immersie samengaan, of wordt een toeschouwer altijd uit zijn immersieve toestand gehaald doordat hij iets moet doen? Wanneer interactiviteit en immersie beide voorkomen in het werk, is het dan zo dat de gebruiker door bezig te zijn, meer immersie ervaart dan wanneer er geen interactiviteit in het werk aanwezig zou zijn? De mythe veronderstelt dat participatie van de gebruiker voor meer immersie zorgt. Participatie wordt hier hetzelfde gezien als interactiviteit, dit betekent dus dat de gebruiker van het medium de mogelijkheid wordt geboden iets binnen het werk te veranderen. Gander constateert dat een aantal wetenschappers deze mening delen, zonder hiervoor sluitende bewijzen te hebben. Daar waar Oliver Grau en Pierre Gander hun mening rond de 'meer is beter' mythe deelden spreken zij elkaar hier tegen.

*The more intensely a participant is involved, interactively and emotionally, in a virtual reality, the less the computer-generated world appears as a construction: Rather, it is constructed as personal experience.*¹⁴

¹⁰ 80, *Immersion vs. Interactivity: Virtual reality and literary theory* (1994), Marie-Laure Ryan

¹¹ 11, *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media* (1999), Pierre Gander

¹² 158, *Virtual art: From Illusion to Immersion* (2003), Oliver Grau

¹³ 2, *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media* (1999), Pierre Gander

¹⁴ 200, *Virtual art: From Illusion to Immersion* (2000), Oliver Grau

Ook Marie-Laure Ryan hangt de 'participatie is beter' mythe aan:

*The more interactive a virtual world, the more immersive the experience, in real life also, the greater our freedom to act, the deeper our bond to the environment.*¹⁵

Gander ontkracht de beargumentering van Ryan, met een sprekend voorbeeld:

*Consider people with disabilities who can only move very limited parts of their bodies, perhaps only their fingers or their eyes. Do these people have a more superficial bond to the environment than non-disabled people do? I think not.*¹⁶

Kan men zo stellig beweren dat zwaar gehandicapte mensen minder binding hebben met hun omgeving als niet gehandicapten? Dit is een stellige uitspraak omtrent de discussie dat interactie een voorwaarde is voor een grotere immersie binnen een medium. In de discussie dient de aard van het medium meegenomen te worden, hierdoor is het vaak niet mogelijk dat interactiviteit en immersie samengaan, de gebruiker wordt uit zijn immersieve toestand gehaald om actie te ondernemen. Een belangrijke bijdrage in de discussie met betrekking tot immersie is de theorie van Salen en Zimmerman, een mening, die inmiddels door velen binnen het vakgebied gedeeld wordt, die immersive fallacy genoemd wordt.

*The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world.*¹⁷

Binnen deze theorie, erkennen Salen en Zimmerman dat, wanneer gebruik wordt gemaakt van een medium, de gebruiker zich geabsorbeerd kan voelen door het medium en het frame waar zich het narratief afspeelt wegvalt. Salen en Zimmerman verwerpen de theorie dat immersie grotendeels afhankelijk is van het realisme binnen een medium.

In *Waltz with Bashir* zijn de bewegingen, anders dan de wereld waar de militairen zich in bevinden, niet natuurgetrouw.

De aaneenschakeling van hallucinaties, belevenissen en herinneringen gebeurt naadloos, dit in tegenstelling tot conventionele documentaires en films. Bijvoorbeeld als Folman een herinnering heeft en er vervolgens wordt gesneden naar de tegenwoordige tijd, de overgangen lopen vloeiend in elkaar over, als in de kijker zijn eigen herinneringen waardoor de immersie word vergroot.

We hebben gezien dat er onder wetenschappers een aantal mythes circuleren over immersie. Tegelijkertijd is er niet voldoende kwantitatief onderzoek gedaan naar deze mythes. Gander maakt een sterk punt wanneer hij stelt dat veel wetenschappers deze veronderstellingen aannemen voor waarheid, zonder daar sluitend bewijs voor te leveren. Maar tegelijkertijd moet er ook gesteld worden dat het tegendeel nog niet is bewezen, het is dus mogelijk dat deze mythes wel op waarheid berusten. Het is moeilijk om een uitspraak te doen over immersie en haar randvoorwaarden, wegens gebrek aan bewijs door middel van een kwalitatieve studie. Wel is er met name in de kunstgeschiedenis te zien dat men duizenden geleden ook al aan deze voorwaarden probeerde te voldoen.

¹⁵ 12, *Narrative as virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), Marie-Laure Ryan

¹⁶ 12, *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media* (1999), Pierre Gander

¹⁷ *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), Salen K. & Zimmerman



TECHNIEK

Het gevoel van immersie komt mede totstand door de animatietechniek die gebruikt is in *Waltz with Bashir*. Om antwoord te krijgen op één van de deelvragen is onderzoek gedaan naar een aantal animatietechnieken in vergelijking tot de gebruikte animatietechniek in *Waltz with Bashir*. Deze andere animatietechnieken zijn ingezet in films met een vergelijkbaar karakter als dat van *Waltz with Bashir*.

ROTOSCOPING

Folman geeft in veel interviews en conferentie's aan dat hij het belangrijk vindt dat er nadrukkelijk vermeld wordt dat *Waltz with Bashir* niet geproduceerd werd door middel van *rotoscoping*:

*I respect rotoscoping and I even like Waking Life. But, for me, rotoscoping has a big problem in conveying emotions. You see the technique, you see the drawings, and that takes your focus. If this film had been rotoscoped, it would have been hard for the audience to get emotional with the characters.*¹⁸

Rotoscoping is een animatietechniek waar de animators 'live-action footage' overtrekken om een geanimeerde versie van de beweging tot stand te brengen. Het originele *rotoscoping* proces bevatte de projectie (rotoscope was de naam die aan de projectie installatie werd gegeven) van beelden op gematteerd glas en deze werden door de animator opnieuw getekend. Door het gebruik van digitale visuele effecten verwijst rotoscoping, heden ten dage, naar de techniek gebruikt in *Waking Life* en *A Scanner Darkly*.

Toen Richard Linklater in 2001 *Waking Life* uitbracht, werd hij de vader van een geheel nieuwe soort van film maken. *Waking Life* is gefilmd en gemonteerd als een normale film, hierna doorgestuurd naar een grafische afdeling die elk frame hebben overgetrokken. De stijl waarin de frames zijn overgetrokken geeft de beelden een surrealistisch karakter van kronkelende kleuren mee, die ergens tussen fotografie en animatie valt.

Linklater keert later terug met dezelfde techniek in *A Scanner Darkly*. Vrijwel elke recensie van Linklater's *A Scanner Darkly* wijdt een grote hoeveelheid woorden aan het prijzen of veroordelen van het besluit om de film eerst in 'live action' te filmen om vervolgens over de ruwe montage heen te 'schilderen'.

De voordelen van het rotoscoping zijn vrij duidelijk: niet alleen is het goedkoper en minder arbeidsintensief dan het creëren van originele bewegingen uit het niets, het vergt ook aanzienlijk minder talent van de animator. Theoretisch voegt het een meer realistisch en geloofwaardig karakter aan de menselijke beweging toe, de techniek dreigt echter het verhaal en daarmee de immersie te verdrijven, de kijker wordt teveel naar het grafisch opvallende werk getrokken, waardoor het medeleven met de karakters verdwijnt.

De gebruikte rotoscopietechniek zou meer diepgang aan de psychologie en inhoudelijke thema's moeten geven, echter kan Linklater de techniek niet koppelen aan een toevoegende waarde en wekt dan ook het gevoel op dat de techniek louter fungeert als gimmick. Het is een stillistische procedure die, in het geval van *A Scanner Darkly*, door zijn surrealistisch en drugs-gerelateerde verhaal enigszins gerechtvaardigd lijkt, maar die uiteindelijk, althans voor mij, slechts afleidt. De aandacht wordt gevestigd op de gebruikte techniek in plaats van dat er een effectief beeld van verwarring en surrealisme ontstaat.

¹⁸ *How They Did It: Waltz With Bashir*, Debra Kaufman



BASHIR TECHNIEK

De animators van *Waltz with Bashir* zijn van mening dat de misvatting, dat de film met behulp van rotoscoping gemaakt werd, de kwaliteit van hun werk in waarde onderschat.

*Every movement in this movie was created and invented in the animator's head, and not copied over live footage. Sometimes we watched the interviews for reference, but we never drew over them. Instead we tried to stylise and re-create them.*¹⁹

Yoni Goodman, Director of Animation van *Waltz with Bashir*, beschrijft de animatietechniek die hij met zijn animatieteam ontwikkeld heeft, als een veel en groot werk wat uiteindelijk het effect bereikt heeft die binnen Folman's visie, het publiek onderdompelen in de verraagende en gruwelijkheden die oorlog veroorzaakt, past.

Waltz with Bashir is hoofdzakelijk geproduceerd met Macromedia/Adobe Flash, een medium dat normaliter voor televisie en internet projecten gebruikt wordt. Vijf-enzeventig procent van de 3500 keyframes, die de film op cruciale punten bevat, werden getekend door art director en illustrator David Polonsky. Elke illustratie die door Polonsky werd gemaakt werd in stukken gesneden in Macromedia Flash MX, soms meer dan vierhonderd delen per karakter, deze delen waren opgesteld in verschillende niveaus van hiërarchie. In Flash werden de karakters verdeeld in primaire delen - hoofd, torso, ledematen etcetera. Elk van deze delen werden gesymboliseerd, elk symbool bevat een lagenset die de delen bevatten waar de gehele symbool van werd gemaakt.

Hierna werden het geluid en de *animatic* het project geïmporteerd. De animatic werd gebruikt als "guide layer", als referentie voor de timing. Het animeren van de afzonderlijke symbolen vereist vaardigheid, dit omdat de bewegingen nooit volledig natuurlijk lijken, gewrichten buigen op vreemde plaatsen en karakters bewegen erg stijf. Zodra de belangrijkste bewegingen klaar waren, werden de symbolen in de secundaire hiërarchie geanimeerd om zo de stijfheid te compenseren. Om vloeiende bewegingen te bewerkstelligen lijkt dit als een groot tijdrovend werk, wat het ook is, maar het is wel een proces wat wel een stuk sneller (en makkelijker te corrigeren) werkt dan traditionele *keyframe animation*.

¹⁹ Interview met Yoni Goodman, Director of Animation *Waltz with Bashir*

WALTZ WITH BASHIR

EYE-OPENER

Aan het einde van de film, vindt de kijker zijn weg naar het moment dat Folman zich realiseert wat er zich binnen de kampen in Sabra en Shatila heeft afgespeeld. De schuld, zelfs als deze er niet direct is, die op de schouders van Folman en zijn kameraden rust wordt duidelijk.

Waltz with Bashir eindigt met korte 'real-life' fragmenten van de nasleep van de bloedbaden in Sabra en Shatila. Het frame, de animatie waar de kijker zich 'achter schuil heeft weten te houden', valt weg. Als kijker word je onbeschermd uit de geanimeerde aaneenschakeling van interpretaties en hallucinaties gehaald. De levenloze lichamen en schreeuwende vrouwen zijn niet langer anoniem en geven oorlog en vooral de gevolgen hiervan een gezicht, waar éénieder zich mee kan identificeren. Het besluit om aan het einde van de film plotseling van animatie naar 'real-life' beelden te snijden was volgens Folman, "always the plan":

*I just wanted to prevent a situation where someone somewhere would walk out of the theater and think it was a cool anti-war movie with great drawings and music, I wanted to put it very clearly that this massacre happened — more than 3,000 people were slaughtered and most of them were kids, women, old people. That video footage puts my story in place, the design and animation style in place, the story in place, and the audience in place.*²⁰

Sommige scènes brengen de ondenkbare schoonheid van dood over, in andere fragmenten is de door poëtisch en absurd. Folman stelt: "There is a contradiction in the film, it's really beautiful: War is horrific, but the design is romantic. I'm aware of that, and it's one of my main intentions to attract you as an audience." Het onorthodoxe gebruik van animatie maakt het publiek meer bewust van de vorm, hierdoor verandert de manier waarop de kijker beelden van oorlog, geweld en het lijden ervaart. In de film verteld Ori Sivan, psycholoog van Folman, hem dat er tijdens gevechten een soldaat liep: "He was looking at everything through an imaginary camera." Toen deze geconfronteerd werd met een veld vol afgeslachte paarden, brak zijn camera. "Watching the war on film protected him." Er kan gesteld worden dat de gebruikte animatie de kijker beschermt tegen de gruwelbeelden van oorlog, wanneer er gesneden wordt naar 'real-life' beelden breekt ook zijn camera en worden de gruwelijkheden werkelijkheid.

IMMERSIE COMPLEET?

Door het overweldigende gevoel van immersie en het adembenemende animatiewerk zijn de zwakkere elementen in *Waltz with Bashir* moeilijker te benoemen. De absurdistische beelden geven het verwarrende karakter van het menselijke geheugen en de onmenselijkheid van oorlog weer, maar door het *auctoriaal perspectief* worden de (regelmatig briljante) scènes binnen de film overschaduwd. Folman is er op gebrand om het gevoel wat er tijdens de oorlogsperiode door hem en zijn kameraden heen ging over te brengen, maar wordt min of meer beperkt door zijn verplichting om de kijker een historische context mee te geven (die wellicht beter tot zijn recht had gekomen in de openings conversatie aan de bar). Het verhaal wat verteld wordt door de *voice-over*, geleverd door Folman en de geïnterviewden, en de frequente, maar zachte onderbrekingen door *talking heads*, ondermijnen het emotionele visuele effect.

Wellicht zou het thema -het morele vacuüm dat oorlog creëert en het misleidende labyrint van herinneringen- beter tot zijn recht komen als de kijker meer werd meegenomen in het gevoel van onverschilligheid voor om het even welke herkenbare ervaring dan ook, dat heerste onder Folman en kameraden. In één scène, vol met potentie, wandelt een militair weg van een vreedzame straat naar een verlaten luchthaven, waar alle aankomst- en vertrektijden voor een nog onbepaalde tijd lijken te zijn bevroren. Als hij terugkeert in de straat, is er een chaotische oorlog aan de gang. Het voelt als een bekende en aannemelijke nachtmerrie: oorlog heeft het leven en de tijd op het vliegveld bevroren, terwijl het in de straten een gevaarlijke en onbetrouwbare tijd is. Dit is een simpel, maar krachtig contrast, die geen *voice-over* nodig heeft om de kijker er doorheen te geleiden.

De overweldigende immersie zou compleet zijn als Folman de beelden, nog meer dan nu het geval is, voor zichzelf zou laten spreken. In verband met de ethische en politieke lading binnen *Waltz with Bashir* zou het misschien te problematisch zijn om een film over deze historische gebeurtenis te maken zonder een verklaring voor de tegelijkertijd gruwelijke en wonderschone hallucinaties te geven. Waarschijnlijk heeft Folman's besluit om een evenwichtig onderzoek van ervaring te maken een grotere morele integriteit dan een geschaafde aaneenschakeling van indrukwekkende beelden. Maar als ik als kijker gedwongen zou worden te moeten kiezen tussen een producent met een grote artistieke vindingrijkheid en één met ethische integriteit, ben ik geneigd te kiezen voor de eerstgenoemde.

²⁰ Interview met Yoni Goodman, Director of Animation *Waltz with Bashir*

CONCLUSIE

*The most interesting aspects of this auto-biographical work in filmmaking terms is the storytelling style that Ari Folman has chosen, which enables him to show things like his dog nightmares as well as atrocities and violence in a way live action can not.*²¹

Waltz with Bashir is een documentaire die de ervaringen van een groep Israëlische militairen tijdens de Libanese oorlog in 1982 onderzoekt. Het onderscheidt zich van andere documentaires door het gebruik van animatie. De gestileerde karakters in okergeel en loodgrijs illustreren een reeks interviews met oorlogsveteranen, samen met hallucinaties en nachtmerries. Het gebruik van animatie staat de film toe om de wazige lijn tussen geheugen en werkelijkheid, waarheid en hallucinatie op een bepaalde manier te tonen die in een conventionele documentaire onmogelijk zou zijn. Het resultaat is een indringende en visueel overweldigend verhaal van een man die zijn verleden probeert te achterhalen. Films als *A Scanner Darkly* en *Chicago 10* gebruikten animatie om de werkelijkheid levendiger of vreemder over te laten komen, wat vaak resulteerde in bijzondere en fascinerende experimenten. In tegenstelling tot *A Scanner Darkly*, kan bij *Waltz with Bashir* niet worden gesteld dat er zonder het gebruik van animatie gewerkt kon worden. Dit zou waar kunnen zijn als het slechts een oorlogsfilm was, maar dit zou Ari Folman zijn visie binnen het narratief negeren.

Waarom heeft Folman, die in het verleden ook aan conventionele documentaires heeft gewerkt, besloten om animatie binnen dit project te gebruiken? Het antwoord op deze vraag is een andere vraag: Hoe anders kunnen de dromen, hallucinaties en het onbetrouwbare geheugen van hem en andere veteranen geregistreerd worden? De vrijheid die door animatie –een wereld waarin de aannemelijke standaarden en wetten van fysica overschreden kunnen worden– geboden wordt staat Ari Folman toe om surrealistische beelden van het vluchten in een fantasie en de verschrikkelijke werkelijkheid van oorlog letterlijk te mengen.

Er bestaan velen theorieën en visies rondom het begrip immersie. Volgens verscheidene wetenschappers zijn er verschillende randvoorwaarden waar een medium aan moet voldoen om het gevoel van immersie op te wekken, echter is er nog geen kwalitatieve studie aan het begrip immersie gewijd. Veel van deze wetenschappers dragen visie's aan zonder deze te onderbouwen met sluitende bewijzen en argumenten. De hypothese die eerder in het onderzoek is opgesteld blijkt hierom moeilijk te beantwoorden, met behulp van een studie naar immersie binnen verschillende media in combinatie met interactiviteit zou hier een passend antwoord op kunnen geven. Nu levert het echter andere vragen op, een onderzoeksvraag die men zich zou kunnen stellen:

Wordt, in films of andere media waarin herinneringen en/of illusies centraal staan, de immersie vergroot door dat er interactie plaatsvindt?

Zoals Ari Folman stelt, is het altijd de intentie geweest dat *Waltz with Bashir* een animatiefilm zou worden. Als de film als een gebruikelijke documentaire verfilmd zou worden, zou het “another talking heads and archive footage movie” geworden zijn. Folman en zijn team van animators wilden de authentieke beelden reproduceren, maar buiten dat ook het gevoel van angst en beklemdheid overdragen. Om de verschrikkingen van oorlog in de vorm van nachtmerries en hallucinaties naar buiten te brengen is animatie een buitengewoon goede en wellicht zelfs de enige manier om het narratief te vertellen zoals het verteld zou moeten worden.

Men zou kunnen stellen dat animatie het perfecte medium is om een verhaal, waarin herinneringen aan ingrijpende gebeurtenissen en hallucinaties centraal staan, te vertellen. Misschien was er geen camera voor handen om de gebeurtenis vast te leggen en misschien spreekt een *talking head* niet genoeg tot de verbeelding om de boodschap over te brengen, misschien hebben de beelden een verfraaiing nodig om de betekenis te verduidelijken. Animatie kan op vele manieren binnen het documentairegenre toegepast worden, maar bovenal het werk een extra dimensie geven. Net zoals bij de conventionele documentaire, heeft ook de geanimeerde documentaire zijn randvoorwaarden. Het is vaak de vormkeus wanneer er geen geschikt archiefmateriaal voor handen is, of omdat de geïnterviewden anoniem willen blijven, zoals bij gevoelige onderwerpen als misdaad, seks of oorlog. In andere gevallen gebruikt de filmmaker animatie op dezelfde manier als een voice-over, een element dat als vanzelfsprekend wordt beschouwd binnen de grenzen van het documentairegenre. In het proces beweegt hij zich langs deze grenzen van het genre, grenzen die constant verschuiven, grenzen die uiteindelijk niet door de filmmaker, maar door de kijker bepaald worden.

²¹ *Urban CineFile*, Review door Andrew L. Urban, 2008



Wat *Waltz with Bashir* zo belangrijk maakt voor het animatiegenre is dat Folman zijn verhaal in de vorm van een script al klaar had en hij specifiek animatie als medium aanwees, door de potentie van animatie om werkelijkheid en verbeelding samen te laten smelten. Dit is het omgekeerde van de algemene benadering bij het maken van animatiefilms, waar een productiehuis eerst voor het medium kiest en hier later een narratief bij bedenkt.

Het effect van de gebruikte animatiestijl geeft de film een surrealistisch en droomachtig karakter, het verschaft een kijk in het kille en verschuivende realiteitsbesef van de soldaten. Alsook een besef van de geschiedenis door het verhaal dat door de geïnterviewden wordt verteld. De eenvoudige en gestileerde bewegingen van de karakters door een land van oorlog geeft de film een rustig tempo, waardoor het de kijker absorbeert en deze de kans geeft te overwegen wat hij heeft gezien, alvorens verder te gaan in het narratief aan de hand van de interviews. Wellicht is hier een link te vinden met de kunstmatigheid van reconstructie, die te vinden is in de menselijke herinnering, in vergelijking met de kunstmatige aard van de gebruikte animatietechniek. *Waltz with Bashir* is een zeer krachtige film met een sterk inhoudelijk thema, het is echter aan Folman en zijn team te danken dat het ook een visueel aantrekkelijke en gedenkwaardige film is geworden.

Het is lastig uit te leggen wat voor soort film Folman precies heeft gemaakt. *Waltz with Bashir* is een documentaire en een werk van onderzoeksjournalistiek. Ook is het een geanimeerd meesterwerk met verschillende, vooral in filmisch opzicht, briljante scènes. Ari Folman speelt zichzelf, of beter gezegd, hij spreekt de stem in van de geanimeerde versie van de filmmaker Ari Folman. Als de film niet geanimeerd zou zijn, zou er gesteld kunnen worden dat hij zichzelf speelt, er is echter een vreemde afstand tussen de persoon Folman en het karakter Folman. Op diezelfde manier staat het stillistische uiterlijk van de film tegenover het documentairegenre. Houdt Folman zich binnen de film aan de verplichting of verantwoordelijkheid van historische correctheid en context, dat één van de typische kenmerken is van journalistiek en documentaire? Met betrekking tot de discussie die rond de geanimeerde documentaires schijnt heen te hangen stelt Folman:

Let's say I would have done this with a video camera. In the end what you would see is a pixelized picture consisting of dots and lines. The more pixels you have, the higher the quality. But me and the other guys there on the screen, literally, it was just a way of transforming the image. So what is more real - a pixelized image or a drawn image that someone worked on for a long time?

²²

Dit zijn de soort vragen die we zouden moeten stellen binnen deze nieuwe generatie van geanimeerde documentaires. Wie beslist er wat meer echt is en wat meer documentairewaardig is? Folman stelt: "definitely it's not the case that the video is not more real than the paintings. It's the documentary establishment that is sometimes so narrow-minded." Het opnemen van animatie binnen het documentairegenre zal het categoriseren ongetwijfeld ingewikkelder maken. Brett Morgen stelt dat dit enkel 'het wereldje' rond de documentaire heen zal beïnvloeden en de artistieke evolutie van de filmvorm een stimulans zal geven. Morgen stelt:

*These new emerging technologies are really expanding the vocabulary of what nonfiction is and can be, and it's pretty exciting.*²³

²² *When Docs Get Graphic*, Beige Adams

²³ *When Docs Get Graphic*, Beige Adams

GLOSSARY

TERMEN VERKLAARD

Animatic is een simpele animatie aan de hand van het storyboard die gesynchroniseerd zijn met de soundtrack. Dit laat de animators en directors toe om tijdprobleem uit te werken die zouden kunnen ontstaan bij het storyboard. Het storyboard en de soundtrack kunnen gewijzigd worden indien dit noodzakelijk is en nieuwe animatics kunnen gecreëerd en opnieuw bekeken worden.

Artistic license is een informele term en soms eufemisme, dat wordt gebruikt om de vervorming of de volledige ontkenning van feiten, het negeren van de wetten binnen de grammatica of taal of het veranderen van een gevestigd feit, dat een kunstenaar in naam van de kunst kan ondernemen.

Autoriaal perspectief is een term uit de verhaalanalyse, het verhaal of de roman wordt verteld vanuit het perspectief van een alwetende verteller die soms als 'ik' in het verhaal een klein rolletje speelt, maar meestal alleen als onzichtbare 'regisseur' de touwtjes in handen heeft.

Cinema vérité is een stijl binnen het documentairegenre. Deze combineert natuurlijke technieken met gestilleerde technieken zoals montage, decors en het gebruik van de camera om gebeurtenissen te provoceren. Cinema vérité betekent ruwweg 'cinema van de waarheid'.

Cut-out animatie is een animatietechniek waarbij er met geknipte modellen wordt geanimeerd, beeldje voor beeldje wordt de afbeelding bewogen, waardoor de suggestie van het bewegende beeld ontstaat. De techniek die in deze animatie gebruikt wordt is te vergelijken met de *Monty Python* en *South Park* animaties.

Key frame animation soms ook traditionele- of celanimatie genoemd, is de oudste en historisch gezien de populairste vorm van animatie. In traditionele animatie, is elke beweging, beeld voor beeld, frame voor frame, getekend.

Mise-en-scène is een van de dominante filmtheorieën over hoe informatie in beeld moet worden gebracht. Het gaat ervan uit dat lange opnames en frequente camerabewegingen beter zijn dan achteraf een scène in verschillende stukken te monteren. Het refereert aan alles dat voor de camera moet verschijnen en de manier waarop het is geordend – decors, decorstukken, acteurs, kostuums, camerabewegingen en optredens. De term werd bedacht door vroege Franse filmcritici en betekent letterlijk "in scène zetten".

Motion capturing is de techniek die men gebruikt om bewegingen van mensen te kopiëren naar waarheidsgetrouwe animaties. Een techniek (optisch) om deze bewegingen vast te leggen is door op bepaalde plekken van een proefpersoon lichten aan te brengen en deze plekken een vaste positie te geven. Als men vervolgens de beweging van deze plekken vastlegt kan men ze omzetten naar een animatie. Bij inertiaële techniek voor motion capturing, maakt men gebruik van miniatuur sensoren: versnellingsmeters, magnetometers en gyroscopen. Daarmee worden de bewegingen geregistreerd en naar de computer gezonden. Aldaar worden de metingen omgezet in beweging en kan men real-time een 3D animatiefiguur volgen op het beeldscherm. Naast optisch en inertiael kent motion capturing nog vier andere technieken: mechanisch, elektro-mechanisch, magnetisch en reflectie.

Panorama in de schilderkunst is een voorstelling van een landschap, zeegezicht of historisch tafereel, aangebracht op een cirkelvormig gespannen doek van ruime afmetingen. De toeschouwer bevindt zich in het midden van de voorstelling en door middel van aangepaste belichting, subtiele geluidseffecten en decoronderdelen ondergaat hij een illusie van realiteit.

Split screen is de traditionele tweedeling op het filmdoek. Tot de komst van digitale technologie in de vroege jaren negentig, werd dit verwezenlijkt door een optische printer te gebruiken om twee of meer beelden te combineren door hen op hetzelfde negatief te kopiëren.

Trompe l'oeil is een begrip uit de schilderwereld, een schildertechniek die bedrieglijk realistisch aandoet. Het woord trompe-l'oeil betekent letterlijk bedrieg het oog, of gezichtsbedrog.

Voice-over is een stem die het verhaal vertelt in een film, televisieserie of ander televisiemateriaal. Ook commercials worden door een voice-over ingesproken. Bij speelfilm en documentaire is de voice-over de stem van de commentator of één van de hoofdrolspelers die optreedt als verwoorder van de gedachten van de speler.



BIBLIOGRAFIE

GEBRUIKTE BRONNEN

Boeken

Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly: *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, 2003
Grau, Oliver: *Virtual Art, from Illusion to Immersion*, MIT Press, 2004
Cousins, Mark: *Close-Up, wereldgeschiedenis van de film*, Unieboek, 2005
Queiro, Rida, Wiedemann, Julius: *Animation Now!*, Taschen, 2007

Artikelen

Ryan, Marie-Laure: *Immersion vs. Interactivity: Virtual reality and literary theory*, 1994
Ryan, Marie-Laure: *Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 1999
Gander, Pierre: *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media*, 2000
Salen K. & Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2004

Films

Linklater, Richard: *Waking Life*, 2001
Linklater, Richard: *A Scanner Darkly*, 2006
Morgen, Brett: *Chicago 10*, 2007
Folman, Ari: *Waltz with Bashir*, 2008

URL's

Ari Folman Finds Freedom in Animation, april 2009
<http://www.studiodaily.com/filmandvideo/currentissue/10304.html>

How They Did It: Waltz With Bashir, april 2009
<http://www.studiodaily.com/filmandvideo/currentissue/10305.html>

An Interview With Waltz With Bashir Animation Director Yoni Goodman, april 2009
<http://coldhardflash.com/2009/03/an-interview-with-waltz-with-bashir-animation-director-yni-goodman.html>

Animation Techniques, april 2009
<http://animatedtv.about.com/>

Interview met Yoni Goodman, Director of Animation Waltz with Bashir, april 2009
<http://www.dgdesignnetwork.com.au/dgdn/dg-magazine-131/waltz-with-bashir/>

Ari Folman over de lokroep van het verleden, Peter Van Goethem, mei 2009
<http://www.rektoverso.be/content/view/1054/2/>

More than Talking Mice, IDFA magazine, Kees Driessen, mei 2009
[http://www.idfa.nl/repository/documents/More%20than%20just%20talking%20mice%20\(Paul%20Fierlinger\).pdf](http://www.idfa.nl/repository/documents/More%20than%20just%20talking%20mice%20(Paul%20Fierlinger).pdf)

Urban CineFile, Andrew L. Urban, mei 2009
<http://www.urbancinefile.com.au/home/view.asp?a=14775&s=Reviews>

When Docs Get Graphic, Beige Adams, juni 2009
<http://www.documentary.org/content/when-docs-get-graphic-animation-meets-actuality>

Illustraties

Pagina 1, 8, 10, 26, 32, 36, 38: *Waltz with Bashir*, 2008, Sharmill Films
Pagina 14: *Chicago 10*, 2007, Brett Morgen
Pagina 24: *A Scanner Darkly*, 2006, Warner Independent Pictures

Thierry van Steenpaal

Communication & Multimedia Design

© 2009

