

LIVE GESCHOTEN 3D BEELD MET VOORAF OPGENOMEN  
MATERIAAL IN BLANK OUT

# Een veelvoudige virtuele trein

In 2013 presenteerde het Holland Festival *Sunken Garden*, de 'eerste 3D-opera', waarin Michel van der Aa live zangers combineerde met in 3D gefilmde personages. In zijn nieuwste opera *Blank Out* gaat de componist/filmer/regisseur een stap verder. Hij combineert nu live op het podium geschoten 3D beelden met reeds opgenomen 3D materiaal. Van der Aa's rechterhand Frank van der Weij kijkt er tevreden op terug: 'De bezoekers hadden een waardevolle emotionele ervaring.' | DOOR: THEA DERKS |

Toen ik drie jaar geleden de voorstelling *Sunken Garden* bezocht, kreeg ik bij de ingang van de zaal een 3D-bril in mijn handen gedrukt - én een briefje met instructies wanneer ik deze op moest zetten. Op die momenten zag ik oogstrelende beelden van een tuin, een in 3D vormgegeven explosie van fel gekleurde planten. Vanuit een azuurblauwe vijver spatte het water in mijn gezicht. En de zangers in die 3D-wereld waren haast net zo aanraakbaar als hun collega's op toneel. Maar de meerwaarde van al die techniek was gering. Hoe verbluffend ook, een opera staat of valt met een meeslepend en herkenbaar verhaal dat je als mens, op welke manier dan ook, weet te raken. Door de overgecompliceerde verhaalstructuur was van identificatie of inleving echter nauwelijks sprake. 'Je kunt onder de indruk zijn van het technisch vakmanschap, maar het was nergens ontroerend of onderhoudend,' schreef Andrew Clements in *The Guardian*.

Hoe anders was de ervaring met *Blank Out*, het nieuwste project van der Aa, waarvoor hij opnieuw samenwerkte met producent en technisch ontwikkelaar Van der Weij. Leverde de Britse auteur David Mitchell het libretto voor *Sunken Garden*, dit keer schreef de componist het zelf. Het is geïnspireerd op leven en werk van de Zuid-Afrikaanse dichter Ingrid Jonker. Een getraumatiseerde vrouw dwaalt rond in het verleden, waarin ze haar zevenjarige zoontje door de golven verzwolgen zag worden. Verlamd van angst bleef ze

toekijken en de rest van haar leven wordt ze verteerd door schuldgevoelens. Maar dan komt het jongetje plots tot leven - en presenteert als volwassene een heel andere waarheid: niet hij, maar zij verdronk, toen ze hem uit het water trok. Een tamelijk rechttoe-rechtaan-verhaal over verlies, angst, schuldgevoelens en de onbetrouwbare werking van het geheugen. Door de onopgesmukte manier van vertellen werd het drama van zowel moeder als zoon invoelbaar. En waar de 3D-filmtechniek in *Sunken Garden* weinig meer leek dan een gimmick, vormde deze in *Blank Out* juist een integraal onderdeel van het geheel. Dankzij de bedrieglijk echte interactie tussen de vrouw op het podium (de sopraan Miah Persson) en de man in de film (de bariton Roderick Williams) zat je beiden zó dicht op de huid, dat je haast fysiek hun wereld werd binnengezogen. Het hielp dat er geen orkest in de bak zat: alle muziek, behalve de zang van Miah Persson, wordt ingestart vanuit de computer.

## Keien

Toch blijf je je er als kijker van bewust dat wat je ziet een geïllustreerde en deels illusoire constructie is. Af en toe zette ik mijn bril af, om de impact van de 3D te testen. Bijvoorbeeld toen ik opeens oog in oog zat met het reuzengezicht van Miah Persson, die zich tegelijkertijd op het toneel over een maquette boog. Een onthutsend beeld, dat zonder polaroid net zo sterk binnenkwam als mét. Van der Weij: 'Soms zijn voor-



*'Ze moet niet alleen die camera bedienen, maar ook spatgelijk met het voorgeproduceerde én het live opgenomen materiaal haar bepaald niet makkelijke partijen zingen'*

.....  
© MARCO BORGGREVE



'Je duikt automatisch weg  
voor de rondvliegende  
keien

© MARCO BORGGREVE

en achtergrond ongeveer even belangrijk, dan maken we het 3D-effect minder sterk. Op andere momenten brengen we meer scherpte en diepte aan, om de kijkrichting een bepaalde kant op te sturen.' En inderdaad: soms blijkt de bril onontbeerlijk, omdat het beeld anders wazig wordt. Bijvoorbeeld als we Roderick Williams zien rondlopen in het filminterieur dat zijn moeder op toneel zelf in elkaar knutselt: door de dieptewerking lijken we echt bij hem in de kamer te zijn, zeker als Persson in zijn deuropening verschijnt. Hetzelfde geldt voor de explosie van het stenen muurtje waarachter hij zich verschuilt: je duikt automatisch weg voor de rondvliegende keien. 'Dat is een computer-gegenereerde animatie,' legt Van der Weij uit.

## Tijdlijn

Terwijl mijn hart wordt aangesproken, vraagt mijn ratio zich dus af hoe alles wat ik zie en hoor eigenlijk gerealiseerd wordt. Van der Weij: 'Blank Out was een nóg lastiger klus dan *Sunken Garden*, omdat het een heel nieuw concept betrof. Dit keer wilde Michel live gemaakte 3D-beelden combineren met reeds geschoten 3D-opnames. Omdat we altijd uitgaan van wat Michel wil, niet van wat technisch mogelijk is, zetten we alles op alles om dit te realiseren. Hij schreef een script waarin Persson zichzelf filmt terwijl ze zingt, waarna ze live weer meezingt met die opname en nog een extra laag opneemt. Je ziet en hoort haar dus live op het podium en virtueel, zelfs in twee- en driedvoud.'

Om dat alles te synchroniseren zijn computers nodig met een enorme rekenkracht, maar tijd om uitgebreid te experimenteren ontbrak, want het script was pas diep in het najaar van 2015 af. Van der Weij: 'We moesten nieuw terrein ontginnen: de verschillende onderdelen zijn weliswaar al eerder vertoond, maar niet in combinatie met elkaar, dat maakt het veel complexer. En je weet pas of het werkt als het goed is, je kunt niet schetsen. Even snel iets uitproberen zoals een



musicus doet bij akoestische muziek is er niet bij, want alles moet in hoge resolutie opgenomen en bewerkt worden. Dat is heel tijdrovend. Het is het frustrerende en tegelijkertijd de uitdaging van het werken met deze techniek: computers kunnen ontzettend veel, maar zijn log. Ook de *special effects* kostten veel tijd. Voortdurend moest Michel weer stukjes film in zijn tijdlijn zetten en op lengte maken. Dat is het probleem met een visionair die zelf maker, editor, sound designer en regisseur is: alles komt in zijn trechter. Hij zat vaak tot diep in de nacht te werken. Zelfs tijdens de laatste repetities liepen dingen soms toch weer uit sync en moesten we de software voor de zoveelste keer aanpassen.'

Welke 3D-camera's gebruikt zouden worden, was ook een vraag, zegt Van der Weij: 'We hadden een beperkt budget en

*Persson filmt zichzelf terwijl ze zingt, waarna ze live weer meezingt met die opname en nog een extra laag opneemt.*

begonnen met goedkopere exemplaren, maar het resultaat was onbevredigend. Uiteindelijk hebben we toch de meest hoogstaande miniatuurcamera's aangeschaft. Daar ben ik heel blij mee, want anders hadden we nooit een dergelijke kwaliteit kunnen realiseren. We hebben voor de camera die Miah op het toneel bedient speciaal een 3D-spiegel rig laten bouwen, zodat de assen van de beide lenzen precies gelijk lopen. Daardoor zijn niet alleen realistische 3D close-ups maar ook wijdere shots mogelijk.



## Spatgelijk

Het finetunen van de interactie tussen Persson en Williams was eveneens een kwestie van zoeken naar creatieve oplossingen. Van der Weij: 'Soms kiest Michel bewust voor een wat kinderlijke, haast knullige aanpak. Als de zoon het kinderspelletje *don't touch the floor* speelt, springt hij van sofa naar leunstoel en terug over een kolkende lavastroom. Miah trekt dan op het podium lange stroken reddingsfolie onder het scherm vandaan, bepaald niet hightech. Of neem de tapes die hij afwikkelt en die zij van hem overneemt: dat is gewoon een reep stof die naast het filmscherm klaar hangt. Lastiger was het om Miah precies goed in de deuropening van de kamer te krijgen waar Roderick op de bank zit. Daar-toe moesten we een gat knippen in de opgenomen film. Met dat soort dingen zit het vol en alles moet precies kloppen: de camera-instelling, de timing, dat is uiterst bewerkelijk.' Niet alleen wordt het maximale gevraagd van de computers, maar ook van Persson. Zij is de enige levende persoon in een virtueel web van beeld en klank. Ze raakte me niet alleen in haar rol van toneelmoeder, maar ook vanwege haar eenzaamheid in relatie tot de techniek. 'Het was voor Miah inderdaad ongelooflijk lastig', beaamt Van der Weij. Ze moet niet alleen die camera bedienen, maar ook spatgelijk met het voorgeproduceerde én het live opgenomen materiaal haar bepaald niet makkelijke partijen zingen. Daarom had zij een clicktrack, want als ze ook maar even zou vertragen of versnellen, was het meteen helemaal mis. Die virtuele treindendert door. Het was haar eerste ervaring met dergelijke technieken en ze heeft het fantastisch gedaan.'

Concept en regie	Michel van der Aa
Technische en productionele ontwikkeling	Frank van der Weij
<b>Productieteam</b>	
Licht	Floriaan Ganzevoort
Sound projection	Tom Gelissen
Programmeur licht	Mike Evers
3D camera technicus	Navid Tansaz
3D stereographer	Jurriën Steenkamp
Play out programmeurs	Dennis Kuypers, Patrick Verhey, Mark Honsbeek
Play out operator en assistent	Bobby Verbakel
Filmprojectietechniek	Jozef Hey, Bastiaan Bus
Camera dolly bouwer	Niek Gersen
Maquettebouwer	Maurice Reichmann
Technisch tekenaar	Jean Paul Kocks
Maquetteschilders	Heidi de Geus, Esther Claus
Opname & editing Nederlands	Guido Tichelman, Bastiaan
Kamerkoor	Kuijt
Audio mix soundtrack	Bart Wagemakers
<b>Filmteam</b>	
Director	Michel van der Aa
Director of Photography	Joost Rietdijk
3D stereographer	Jurriën Steenkamp
Drone operators	Navid Tansaz, Jelte Maarten Boll
Music Recording	Guido Tichelman, Sara Teofilova
3D Rig Technician	Gavin Overstall
Focus Puller	Michael Monteiro
Gaffer	Maarten van der Pluijm
Electrician	Huib Berkhoff
Grip	Auke Verhoeff
Data Handler	Merijn Wendel
VFX producer	Jurriën Steenkamp
Colour grading	Efraim Gons
VFX operators	Julius Horsthuis Lars Snelders Pablo Navarra Tracking
Assistance with film edit	Peter Claassen, Peter Rump
Media manager	Hilco van 't Hof

Ook al had hij liever wat meer tijd en geld tot zijn beschikking gehad, toch kijkt Van der Weij er zeer tevreden op terug. 'Het grote goed van *Blank Out* is dat niemand het heeft over de techniek, maar over het wonderlijke, gelaagde en emotionele verhaal dat hij of zij heeft meegemaakt. Dat is tenslotte wat je wilt. Niet dat mensen denken: poeh poeh, wat hebben die jongens mooie spulletjes, maar dat ze iets waardevols ervaren.' <<