



Pal tegenover dierentuin Artis worden animatiefilms gemaakt. Grátis animatiefilms. Vorige week kwam Big Buck Bunny uit, een verbluffend succes van de open softwarebeweging.



De ontregelende vogel Bird uit 'Big Buck Bunny' en Rinky, een van de bijfiguren.

Illustraties Blender Foundation

Een halfvoltoede Boeddha op het scherm, met software van Blender. In het midden van de pagina nog zo'n voorstudie op de computer, voor de animatie van een vogel.

Big Buck schudt de filmwereld op



„Je zág het!” Ton Roosendaal slaat met zijn hand op tafel. „Het is ook zo moeilijk om gras levensecht te laten bewegen.” Aan het begin van 'Big Buck Bunny', de animatiefilm die Roosendaals Blender Institute produceerde en faciliteerde, huppelt hoofdpersoon Buck vrolijk door grasvlakten vol onbeweeglijk gras. Aan het einde van de film wuiven de grashalmen het konijn tegemoet. „Tijdens het maken van de film hebben we het gras beter onder de knie gekregen,” zegt Roosendaal. „De boomblaadjes lukten van het begin af aan al goed.”

'Big Buck Bunny' is een bijzondere film. Bijzonder omdat de animatiefilm helemaal aan het Amsterdamse Entrepotdok is gemaakt. Door zeven mensen, in zeven maanden. Met gratis software, die iedereen kan downloaden. De film is straks ook gratis beschikbaar op internet, inclusief alle bestanden die gebruikt zijn om hem te maken. Iedereen mag daarmee doen wat hij wil. Zulke computeranimatiefilms bestaan bij de gratie van software. Is in die programmatuur geen rekening gehouden met aardse zaken als bewegende grassprietjes of boomblaadjes, dan zal de film er akelig onnatuurlijk uitzien. Helemaal als die software niet overweg kan met haartjes.

„Bont zat niet in onze software,” zegt Roosendaal. „Een vacht met de computer maken is al lastig, er voor zorgen dat al die haartjes natuurlijk bewegen en op dezelfde plek blijven zitten als het figuurtje of de 'camera' beweegt, is helemaal moeilijk.” Animatiepionier Pixar besteedde er voor 'Monsters & Co' jaren ontwikkelingstijd en vele miljoenen aan. Jaren heeft Blender niet, laat staan miljoenen. En toch wuift elk van de miljoenen virtuele haartjes van konijn Buck, zijn rivalen Gimmera, Frank en Rinky en de veertjes van Bird, het vogeltje met een belangrijk ontregelende bijrol, je tegemoet. „Dat was ook één van onze eisen aan de makers: een film met bont en humor. Dat waren eigenlijk al onze eisen.”

'Big Buck Bunny' is geen louter technische vingeroefening. De film kan zich goed meten met kapitale producties uit Amerikaanse animatiestudio's als Pixar ('Finding Nemo'), 'Ratatouille', Dreamworks ('Shrek') of Blue Sky ('Ice Age'). Niet alleen in beeldkwaliteit, ook het script. Het verhaal is een kruising tussen dierenanimatie als 'Over the hedge' en 'Luizenleven' met een actiefilm als 'Rambo' en de plotwending van 'Revenge of the nerds' - en zonder enig Disney-moralisme. Konijn Buck en de rest van de filmfauna worden danig lastig gevallen door drie kwelgeesten, die een Bijbelse stening niet schuwen. Het zwaarlijvige konijn neemt genadeloos wraak in een 'Predator'-achtige ontknoping.

En dat terwijl de Nederlandse regisseur en scriptschrijver Sacha Goedegebure, van huis uit tekenleraar en cartoonist, in één week scriptschrijven moest leren van een Disneyveteraan die om niet zijn diensten aanbood. De zeven filmmakers, die elkaar vooraf niet kenden, komen uit zeven verschillende landen en werkten maandenlang

aan de film voor minimumuurloon, reiskosten en onderdak. De naadloos bij de film aansluitende muziek is van een Duitse componist van reclamespots.

'Big Buck Bunny' heeft €150.000 gekost - daar maakt je in Hollywood nog geen zeven seconden 'Ratatouille' voor. Achthonderd gebruikers van de Blenderfilmssoftware betaalden, nog voor er een beeldje was gemaakt, ieder €30 voor een collectors-dvd - plus het recht om op de aftiteling te worden genoemd.

Sun Microsystems bood kostbare supercomputerrekening aan, bij elkaar een kleine veertigduizend uur. Filmmore, buurman van Blender, zette het digitale eindresultaat voor niets over op 35 millimeterfilm.

Vorige week ging die celluloidversie in première, in de Amsterdamse bioscoop Studio K. Die versie gaat een aantal filmfestivals langs. Komende maand In mei komt de film in hdtv-kwaliteit op dubbel-dvd met bonusmateriaal en wordt hij beschikbaar op internet. Liefhebbers kunnen voor een paar honderd euro de originele bestanden van 260 gigabyte kopen.

De film mag vervolgens vrij worden opgehaald, bewerkt en aangepast, zolang de oorspronkelijke makers maar genoemd worden. „Heineken kan er wat mij betreft een bierreclame mee maken,” zegt Roosendaal. „Graag zelfs. Ik wil reclamemakers of bedrijven als Nike uitdagen met open reclamespots te komen, zodat ze de voordelen inzien van gemeenschappelijk content, onbeperkte verspreiding en de vrijheid voor anderen er op door te bouwen. Het gaat uiteindelijk toch om de boodschap.”

Aan het Entrepotdok wordt nu gewerkt aan het game van de film, een volwaardig computerspel met de figuurtjes en decors uit 'Big Buck Bunny'. Het spel komt ook weer volledig vrij beschikbaar, waarschijnlijk binnen een half jaar.

Ook staan nieuwe projecten op de digitale tekentafel. Er komt een Beowulfachtige puberfilm met „monsters, tovenaars en veel ninja's” waarvoor de Blendersoftware voorzien moet worden van programmatuur om schubben, huiden en zwaardgevechten te animeren. En Roosendaal voelt veel voor een special effectsfilm. „Met Blender kun je ook speciale effecten voor speelfilms doen. Bijvoorbeeld een metalen spin die Amsterdam vermorzelt. Tenminste, dat zou in Blender kunnen worden ontwikkeld. Explosies zitten er nu niet in, maar dat lijkt me echt geweldig.”

Doel is animatiesoftware voor iedereen toegankelijk te maken. „Wij willen de techniek van Hollywood, maar dan voor iedereen. In de VS heeft een stel highschoolscholieren met Blendersoftware al een sciencefictionfilm van een half uur gemaakt. Dat zijn de Spielbergs van de toekomst.”

HERMAN STIL

De trailer van 'Big Buck Bunny' is onder meer te vinden op www.vimeo.com/798022

Maak je eigen Buck

Met softwarepakket Blender kan van a tot z een animatiefilm worden gemaakt. De software kan gratis worden gedownload en gebruikt, maar is niet bedoeld voor beginners - de basishandleiding telt al achthonderd pagina's. Zo'n zestig mensen werken fulltime aan de ontwikkeling, die in 2002 in Amsterdam is begonnen. De meesten hebben niets met het bedrijf te maken en werken vanuit huis - dat ook in India kan staan. Blender verdient niets aan de software, die iedereen mag aanvullen en aanpassen, maar verdient geld met het uitgeven van boeken, dvd's en het geven van cursussen rondom het programma.

2

Koen Eekma
Fan it Frysk moatte je gjin probleem meitsje, fynt Afúkdirekteur Koen Eekma. „Troch meartalichheid únderskiede wy ús fan alle oare provinsjes. Dêr moatte wy mear gebrúk fan meitsje.”

3

Douwe Heeringa
Als kleine jongen luisterde Douwe Heeringa al naar de Mauthausen-cyclus van Mikis Theodorakis. Komende zondag zingt hij de vier liederen zelf in de Grote Kerk in Leeuwarden. In een Friese vertaling van Baukje Wytsma.

4

Amy Bloom
De Amerikaanse schrijfster Amy Bloom laat in haar roman over de Russische vluchtlinge Lillian Leyb de taal steeds veranderen. „Ik houd ervan hoe taal reist van de ene mens naar de andere.”

5

Verhalen over vroeger
Gewone mensen in Noordoost-Friesland, die vertellen over vroeger. Over hun leven, werk en belevenissen in de Tweede Wereldoorlog. Al die verhalen zijn nu vastgelegd in een boek.

7

Hudson en McConaughey
Na 'How to lose a guy in 10 days' vijf jaar geleden zijn Kate Hudson en Matthew McConaughey opnieuw te zien in een romantische komedie, 'Fool's gold'. Zij is inmiddels een gescheiden moeder, hij wordt binnenkort vader.