



NIEUWE FILMERS FILMCAFE #2 29-05-2019

The art department in filmcafé #2

Over – de rol en het belang van het Art Department in film, de recent uitgebrachte Brabantse film 'BLUE VIRGIN' & de rubriek Intermezzo met scenario schrijven voor korte film!
[copyright nieuwe filmers]

Rolf te Booi special effects artist en production designer, RFX propmaking in gesprek met Nieuwe Filmers host Ivan Hidayat.

Vertel eens, wat maak jij?!

Rolf te Booi: 'Ik maak special props, dummy's, monters, aliens, alles wat je nodig hebt!, gemaakt op basis van mallen en gietsels en met de hand geboetseerd.'

Hoe kom je erbij om dit te willen maken?

'Als kind was ik al gefascineerd door Stars Wars met die aliens en helmen. Die ben ik gaan namaken en droeg ik met carnaval. In het begin was ik die *gekke* jongen uit het dorp die met latex monsters maakte. Later ben ik naar de filmacademie in Amsterdam gegaan. Inmiddels werk ik al ruim twee jaar fulltime aan internationale special effects projecten en nu zit ik hier, ha ha!'

Wat we net zagen in de Middle Earth scenes ziet er indrukwekkend uit. Wat is jouw bijdrage aan de film?

'Hiervoor was ik onderdeel van de Unreal en special effect en make-up studio. We waren verantwoordelijk voor alle orcs die close-up in beeld waren, de hero's zoals ze die noemen. Daarvoor hebben we in Engeland acteurs *afgegoten* en in Nederland de mallen gemaakt en de delen geboetseerd. Ik zat in een team van twintig man en was één van de sculptures en painters en was er ook bij op de set voor het aanbrengen op de acteurs. We draaiden in Odessa en Kiev in de Oekraïne op de bevroren Zwarte Zee, in een kasteel bij minus 20 graden. Iedere ochtend stonden we om drie uur op en dan zaten de acteurs 3,5 uur in de make-up voor tanden, bodypaint, lenzen enzo. Na 15 uur draaien kwamen de acteurs terug en zaten ze nog 1,5 uur in de demake-up om alles er weer af te halen. Dat zo'n vijftien dagen draaidagen voor een clip van twee minuten.. !'

Hoe ben je vanuit je schuurtje op de 'Lord of the Rings' achtige set terechtgekomen. Hoe verliep dat proces?

'Dat is een lang traject geweest. Door veel tijd te investeren en heel veel te oefenen op m'n zolderkamertje. Het ging ook heel vaak verkeerd. Frustrerend, maar dat hoort erbij. Je moet respect hebben voor het breed scala aan materialen die je gebruikt zoals epoxy, latex en siliconen e.d.'

Je werkt niet alleen analoog maar ook digitaal?

'Naast schetsen en fotoshoppen komt 3D modeleren ook steeds vaker voor. We kunnen mensen in een ander land laten scannen. De scans ontvangen wij dan digitaal en printen het bestand uit en maken een make-up op maat, zonder dat we die persoon ooit hebben gezien.'

Hoe leer je dit vak?

'Heel veel boeken lezen en via internet. Een Amerikaanse school bijvoorbeeld zet instructie video's online. Of via collega's in special effects facebookgroepen waarin ervaringen worden gedeeld en adviezen worden geven zoals; 'als je een beetje zinkoxide toevoegt aan het bloed dan gaat het minder parelen op silicone'.. het is allemaal trial en error! Soms ben je drie dagen bezig met een mal en hardt het materiaal niet uit omdat er een zwavel-ding in de ene silocone zit die de andere silicone niet verdragen kan.. dan kan ie de prullenbak in en kun je opnieuw beginnen!'

Het is complex, hoeveel mensen doen dit?

'Op dit moment fulltime? .. nog geen tien mensen denk ik. Een paar studio's met één of twee personen .. en een paar freelancers ..'



'Ik heb in de afgelopen anderhalf jaar een heleboel props gemaakt die ik nog niet mag laten zien. Omdat de meeste dingen die we doen spoilers zijn voor de film. Mijn telefoon staat vol met foto's en filmpjes van props maar ik mag het niet laten zien... Heel frustrerend.'

Wat mag je wel vertellen, waar je trost op bent?

'Vorig jaar zat ik voor een nieuwe Disney film drie maanden in Engeland, als sculpture en painter te boetseren naast mijn helden. Ik moest een paar keer in mijn arm knijpen.'

Hoe was dat?

'Heel vet natuurlijk! Ook kom je er achter dat het ook op *hoog niveau* niet altijd zo rooskleurig is. Omdat je, óók daar, midden in de winter in een koude hal de hele dag zit te boetseren. Maar wel heel vet om de omvang van zo'n Disney project te zien. Je staat daar met veertig man gobelins te maken die drie seconden in beeld zijn. Da's wel ff andere koek dan in Nederland!'

Noem 'ns een Nederlands filmproject waaraan je meegewerkt hebt?

'Aan Brimstone heb ik meegewerkt. Met draaidagen in Malaga en net buiten Berlijn. Sick! Toen ik aankwam op het vliegveld in Malaga zag ik overal Versace posters met acteur Kith Harington hangen. Later zat ik naast hem een biertje te drinken. Da's wel bizarr!'

Geen slecht beroep dus?!

'Nou ja daar zijn wel drie weken met slapeloze nachten aan vooraf gegaan. Er zijn genoeg dagen van twintig uur gemaakt op set.'

Ik zag een Game of Throne filmpje op internet waarbij het zwaard van John Snow zwabberde alsof het rubber is, terwijl hij op zijn paard stapte. Dat heeft een reden vertelde je!?

'Ja, stel je voor dat John Snow van zijn paard valt met een stalen zwaard op z'n zij. En hij raakt gewond! Dan kan ie niet meer filmen. Je wilt op zo'n manier een acteur niet kwijtraken voor een productie. Alle wapens die we maken zijn kidproof als het ware.'

Hoe houdt je de continuïteit in de gaten als je elke dag mensen moet opnieuw moet make-uppen?!

'Door heel goed op te blijven letten. We houden alles bij in een logboek, zoals de kleuren die we gebruiken. We maken heel veel foto's ook voor timelaps en tattoos worden geprint, dus die zijn sowieso altijd hetzelfde. Want van elke dag alles opnieuw met een kwastje doen wordt je niet blij..'

Heeft de temperatuur invloed op het materiaal dat je gebruikt?

'Niet zo zeer op de materialen, wel op de acteurs. Die staan vaak in hun onderbroek als we met ze werken. Warmte is wel onze grootste vijand omdat het zweet slecht weg kan onder de protheses omdat deze niet goed kunnen ademen. Daarom gebruiken we liever foamlatex, een soort schuim dat wel zweet doorlaat. Dat gebruiken we bewust met dat doel.'

Heb je een prop-tip voor deelnemers aan het One Week Filmproject?

'Waar je rekening mee moet houden is dat het veel tijd kost om een prop te maken. Het ligt niet alleen aan het uitharden van de materialen die we gebruiken maar ook aan haarwerk dat zomaar twee dagen kost. Laatst nog werd ik gebeld voor een 48H project. Ze hadden direct protheses nodig, en ook nog een heeel specifiek soort. Toen zei ik: "als je drie dagen hebt dan heb je het in huis!"

'We hebben wel dingen liggen.. de hele werkplaats hangt vol met lichamen, zwangere buiken, aliens, helmen, wapens maar dat is allemaal generiek spul. Mocht je zoiets willen, klop dan in een vroegtijdig stadium aan. Je kunt beter te vroeg komen met een idee dat ik je daarmee kan helpen waardoor je eindproduct veel beter wordt!

Het hele interview kun je als podcast terugluisteren > <https://soundcloud.com/user-355633948/master-filmcafe-2-rolf-te-booij-03>