

# Art in Animation

Commercials, Games, Internet, Lab, Music Videos, Shorts (korte filmpjes) en TV.

9 april – 15 mei 2006, Galerie de Meerse, Raadhuisplein 3, Hoofddorp, Woensdag tot zaterdag 12.00-17.00 uur en tijdens voorstellingen. Ingang overdag via de rechterkant van het gebouw.

[www.art-in.nl](http://www.art-in.nl)

<http://www.artinanimation.com>

Art in ... is een jaarlijks terugkerend thema voor exposities waarin de kunst in populaire cultuur wordt tentoongesteld.

De eerste Art in ... vond plaats in maart 2001. In 2006 is Art in Animation aan de beurt. Art in ... is een initiatief van Galerie de Meerse en Jeroen Boschma, Ruud Boel, Caspar van Ette en Femke Hoogland.

**Animaties kun je overal tegenkomen: in computerspelletjes, in videoclips en in reclame.**

**Activiteiten:**  
Workshop Lucky Dubz  
en Jasper Mittelmeijer (samen met Artquake)

## ZOEK, STUUR IN EN WIN (ZIE BLZ 4)

### IT STARTED WITH A GIF, a gif???????

Foto's maken, uitprinten en overtrekken: het beroemde webmanneltje van Han Hoogerbrugge (<http://www.hoogerbrugge.com>) ontstaat op ouderwetse wijze. Het verandert met zijn maker mee, maar is toch een karakter geworden.

De Amerikaanse acteur Jeff Bridges (The Big Lebowski) verklaarde zich openlijk fan, en inmiddels is het getekende mannetje beroemder dan Nederlands eerste en meest succesvolle internetkunstenaar Han Hoogerbrugge (41) zelf. Ruim drieduizend bezoekers, voornamelijk uit Japan en de VS, komen dagelijks op zijn site. Hoogerbrugge krijgt ook vaker opdrachten: hij maakte al animaties voor Tros Triviant, ING, NPS, Playstation 2 en Diesel.

Zijn zelfportret-animatie stamt uit de tijd dat Hoogerbrugge, opgeleid aan de Rotterdamse kunstacademie, halverwege de jaren negentig een stripverhaal als zelfportret maakte. Op papier, over de avonturen en non-avonturen van zijn leven als kunstenaar. In diezelfde tijd raakte Hoogerbrugge in de ban van zijn eerste computer met internet. 'Ik wilde die strip op internet zetten, maar dat was te statisch. Het bleek vrij makkelijk om hem om te zetten in een GIF-animatie, zonder tekst.'

Zo ontstond zijn allereerste internetproject, Neurotica (1998-2001) op zijn toenmalige website modern living. Elke twee weken zette hij weer een nieuwe animatie op de site van de man die er altijd netjes uit ziet in zijn pak maar, uit zichzelf of door een muisklik, tot de meest grove en bizarre

dingen in staat is - die zijn oog uit de kas lepelt en opeet, zijn kies met een tang uit zijn mond trekt, zijn tandenborstel door zijn wang steekt.

### Hoe doet ie het

Zijn werkwijze is allesbehalve digitaal. In zijn werkruimte op de zolder van een Rotterdams pand staat een wit scherm, zijn decor. Ik acteer de animatie zelf met pak en al, en dat film ik. Vervolgens haal ik de losse beelden eruit. Die print ik uit en trek ik over. Die tekeningen scan ik in. En dan bewerk ik alles in Flash.'

Deze techniek, rotoscoping geheten, werd gebruikt in de eerste animatiestudio's. 'Het lijkt misschien omslachtig. Maar voor mij is portrettekenen een lastige zaak. Vooral als het zo klein moet. Dat werd dus overtrekken. Dat klinkt makkelijk. Maar je bent toch aan het tekenen. De aanwijzing die je krijgt van een foto moet je wel vertalen.'



## Flash is art

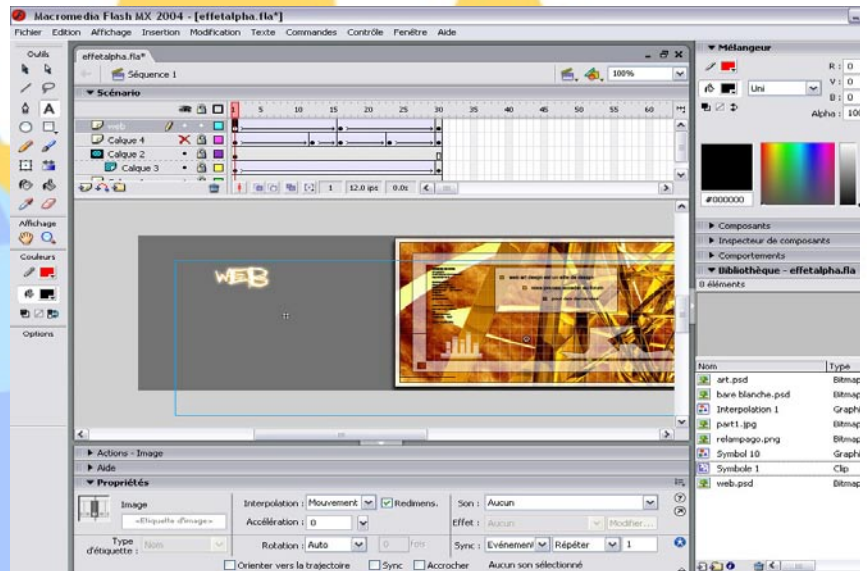
### Flash maakte internet magisch

Onvoorstelbaar, maar internet viel aanvankelijk vies tegen ('niks werkte, alles was traag'). Maar nu was er weer iets om je op te verheugen. 'Er was magie. En iedereen kon ermee werken.' Bovendien zat het tij mee. Bij bedrijven was tijd en geld te over, om handige jongens en meisjes te laten experimenteren, om spellen en filmpjes, semi-wetenschap of kunst te ontwikkelen.

Het principe van Flash is niet dat een bewegend beeld als heel veel kleine plaatjes verstuurd (zoals een filmpje), maar als een veel lichter pakketje coördinaten en instructies. Je computer thuis maakte er beeld van. Tweedimensionale plaatjes, weinig lijnen en kleurvlakken zonder verloop; hoe eenvoudiger de informatie, hoe beter het functioneerde.

De animatie Nosepilot is na vier jaar nog steeds een hit op internet. De Roemeense Amerikaan Al Sacui maakte in zachtgekleurde silhouetten een lyrisch filmpje vol wonderlijke verschijnselen, gedragen door kabbelende muziek. Ouderwets en tegelijkertijd hypergeavanceerd.

<http://www.nosepilot.com>



### Digitaal wonder

De makers van de animatiefilm Finding Nemo hebben hun duikbrevet gehaald voordat ze begonnen aan het tekenen van het koraalrif. Verder dragen ze in kantoor tijd Hawai-shirts en hielden ze ooit een wedstrijd wie de lelijkste snor kon cultiveren. De dames deden hetzelfde met make-up. De mannen en vrouwen van Pixar zijn dus nerds, maar het zijn geniale nerds, die van Finding Nemo niet alleen een adembenemende technische triomf, maar er ook nog eens een geweldige avonturenfilm van maakte.

Water was voor tekenfilm makers altijd een van de lastigste fenomenen. Hoe leg je de voortdurende

beweging, de chaos en de

orde van een watermassa vast?

De softwaremakers van Pixar creëerden programma's waarmee de voortdurende stroom in het water kon worden gesimuleerd, de beweging van losse deeltjes plankton, de stralen van de zon, de oceaan bij nacht, de diepzee, en deining bij het koraalrif. De gedachte aan een toetsenbord is heel ver weg. Pixar was een speeltje van Steven Spielberg en later ook van Steve Jobs (van Apple/Ipod). Nu is het eigendom van Disney die de tekenfilm groot heeft gemaakt



## Pixel is art





### Kunstenaars infiltreren in games

Steeds meer kunstenaars maken alternatieve computerspelletjes: bijvoorbeeld games waarin je een asielzoeker bent of een illegaal.

Ook als je het niet live zag, om 8 uur 46 en 9 uur 3, was het die dag alsof je het live zag, de vliegtuigen die zich op 11 september 2001 in de torens van het World Trade Center in New York boorden. Steeds werden de beelden herhaald, maar een herhaling wilde het niet worden. Het was televisie. De mensen die er bij waren vergeleken het met film. „Iedereen begon te rennen, alsof Godzilla achter ons aan zat”, zei iemand die kon ontsnappen een dag later. Een ‘ooggetuige’ kun je hem eigenlijk niet meer noemen. Iedereen was ooggetuige.



### 9-11 Survivor

9-11 Survivor is een computerspel. Het werd ontworpen door drie studenten van de Universiteit van Californië. Het was bedoeld

als commentaar op de afstompende werking van de bekende beelden van 11 september die op televisie alsmaar herhaald werden. De studenten wilden dichterbij de gebeurtenis komen. Voor de makers lukte dat. ‘Hoe langer ik er aan werkte, hoe persoonlijker het werd’, zei Jeff Cole vorig jaar in The New York Times. De spelers lukte het minder, omdat het spel een controverser veroorzaakte en al snel van het net verdween.

### Medelevenmachine

Van kunst wordt vaak gezegd dat het je kan helpen je in anderen te verplaatsen. In theorie bieden computerspelletjes een uitgelezen kans om je in een ander in te leven. Je zou kunst een ‘empathy machine’ kunnen noemen, een medelevenmachine. ‘Madame Bovary, c’est moi’, zei Flaubert. Zou hetzelfde voor Lara Croft kunnen gelden?

*still uit 9-11 Survivor*



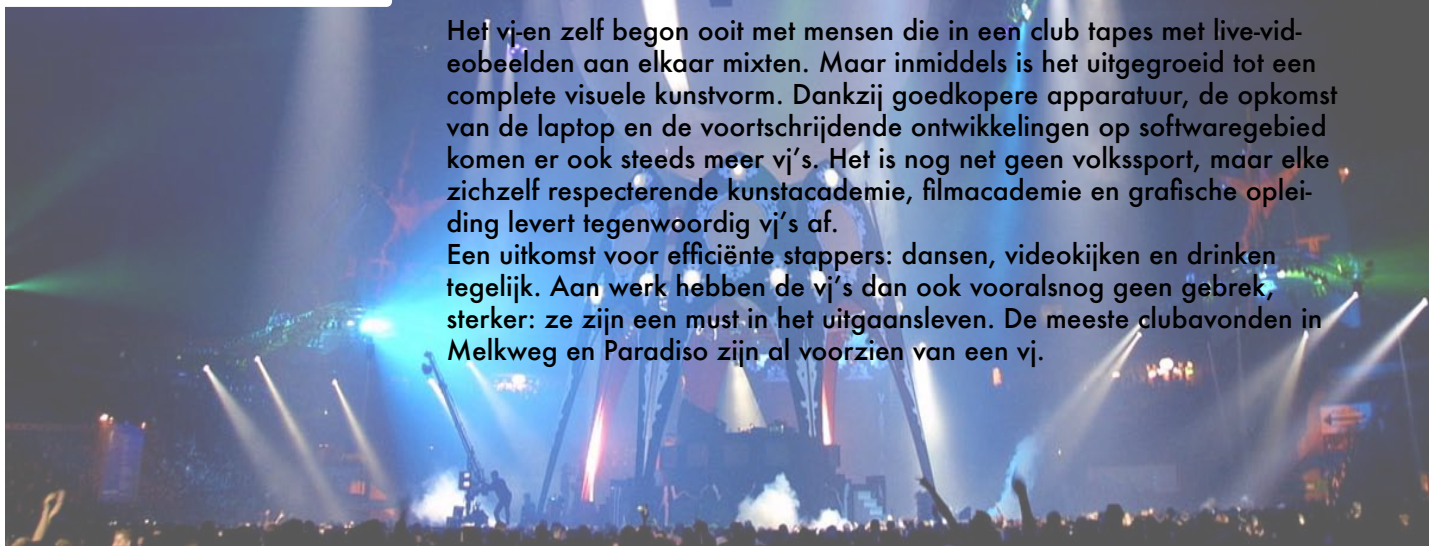
### De videojockey reageert

Het werk van de visual jockey vormde lange tijd het visuele behang van het clubcircuit. Weggemoffeld achter de dj toonde de vj op een scherm ergens achter in de zaal zijn kunsten. Vj-en buiten de clubs is lang marginaal gebleven omdat het werk moeilijk is te exposeren.

Maar de videojockey wordt steeds interactiever. Kleur, geur, rook, lichten, muziek, beeld, eten, drinken. Uitgaan wordt steeds meer een soort Circus Maximus, een totaalervaring of event. De vj vormt er, in interactie met het publiek, de muziek en de andere elementen, een belangrijk onderdeel van.

Het vj-en zelf begon ooit met mensen die in een club tapes met live-vid-eobeelden aan elkaar mixten. Maar inmiddels is het uitgegroeid tot een complete visuele kunstvorm. Dankzij goedkopere apparatuur, de opkomst van de laptop en de voortschrijdende ontwikkelingen op softwaregebied komen er ook steeds meer vj's. Het is nog net geen volkssport, maar elke zichzelf respecterende kunstacademie, filmacademie en grafische opleiding levert tegenwoordig vj's af.

Een uitkomst voor efficiënte stappers: dansen, videokijken en drinken tegelijk. Aan werk hebben de vj's dan ook vooralsnog geen gebrek, sterker: ze zijn een must in het uitgaansleven. De meeste clubavonden in Melkweg en Paradiso zijn al voorzien van een vj.

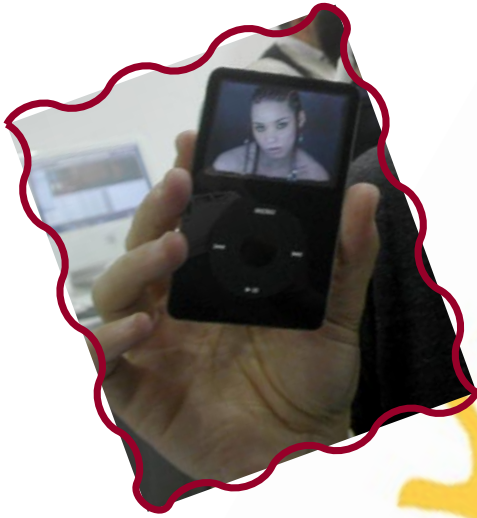




Gerald van der Kaap is een van de eerste Nederlandse VJ's. Je kent 'm misschien van het gapende meisje op de toneeltoeren van Schouburg de Meerse te Hoofddorp.

Gerald van der Kaap  
Gapend meisje. 2000.  
Inktjetprint, 12 x 19 m

Schouburg De Meerse, Hoofddorp,



## VERWERKINGSOPDRACHTEN

Explore the web en win een iPod Video.

ZOEK, STUUR EN WIN

ArtinAnimation is een zoektocht naar de mooiste, beste, gekste animaties in de categorieën: Commercials, Games, Internet, Lab, Music Videos, Shorts en TV. Ga zelf op zoek en zend je resultaten naar; <http://www.artinanimation.com> en win een iPod video. Kijk voor de voorwaarden op de website.

### Living Pictures

Vroeger stonden ze langs de boulevards en in speeltuinen, maar nu zijn ze verdwenen: manshoge palen met bovenaan een kastje, waaraan een slinger zat. Het leken kijkers, maar het waren bioscoopjes. Na inworp van een dubbeltje ging je op een treetje staan, je bracht je ogen voor de kijksleuf, je draaide aan de slinger en er ontrolde zich een filmpje - meestal van Charlie Chaplin. Tussen de rij kijkpalen stonden er ook een paar met ondeugende filmpjes, maar daar werd je vandaan gesleurd. Echte films waren het niet, je kon in het donkere binnenste van het toestel het pak snel omklappende fotokaarten duidelijk onderscheiden. **Techniek en materiaal:** Teken; potlood, kleurpotlood, papier en elastiek. **Opdracht:** Maak een Kinetograph of Filmboekje Ter inspiratie: En wie heeft nooit een 'filmboekje' laten flipperen? Tot op hoge leeftijd blijven we verbaasd als de fotootjes tot leven komen. Daar schamen we ons niets voor. Wim de Bie (televisiemaker) bewaart zo'n animatieboekje; Bekijk het filmboekje op: <http://www.vpro.nl/MediaController?media=14526184> **Werkwijze:** Maak een boekje van ongeveer 40 bladzijden. Zorg ervoor dat de blaadjes niet te groot zijn; anders wordt het bladeren moeilijker. Maak met een perforator gaatjes aan een zijde in de blaadjes, waarna je ze aan elkaar vastgemaakt met een elastiekje. Ontwerp een leuke beweging en teken deze. Houd de beweging eenvoudig, maar werk 'm wel goed uit. Begin met een goede duidelijk basisvorm, want anders loop je vast.



### On the Move

The Fabergé Omelette is de prachtige titel van een strip die je online moest lezen. Hij werd getekend door de Amerikaan Steve Conley, die al sinds 1998 onder de titel Astounding Space Thrills elke dag een nieuwe sf-aflevering op het net zette. Steve Conley bijvoorbeeld publiceerde zijn werk eerst op internet en pas daarna werden er comics van gedrukt, maar die verkocht hij niet. Hij gaf ze weg, als lokkertje. Conley bereikte namelijk oneindig veel meer lezers via het digitale traject, en hij was ook de zelfverkleerde uitvinder van tooncasting. Als je de html-code van Astounding Space Thrills kopieerde ontving je dagelijkse portie sciencefiction automatisch thuis. Met bewegende plaatjes, want dat kan allemaal in het binaire beeldverhaal. **Opdracht:** Maak een bewegende strip bestaande uit 5 afbeeldingen. **Techniek en materiaal:** Teken; potlood, kleurpotlood en papier (minimaal 25 x 32,5 cm en let op gebruik tekenpapier! Geen kopieerblaadjes). **Ter inspiratie:** Dat het hier niet gaat om een marginaal medium, bewijst de index op [www.belfry.com](http://www.belfry.com), die 2313 verschillende internetstrips registreert. **Werkwijze:** Maak een tekening van minimaal 10 x 5 cm met potlood. Leg deze op een lichtbak. Trek deze tekening over en maak in de tekening een kleine verandering. Herhaal dit voor tekening 3, 4 en 5. Werk alle vijf de tekeningen netjes uit, breng er kleur in aan (tip! Kleur kan ook veranderen)

### Colofon:

Meer exemplaren van deze lesbrief zijn aan te vragen bij Galerie De Meerse te Hoofddorp. Deze lesbrief is ontwikkeld in opdracht van Sander Boschma/Galerie De Meerse te Hoofddorp door: [www.kunsteducatie.net](http://www.kunsteducatie.net): Presentatie, advies en begeleiding van projecten voor kunst- en cultuureducatie. Bronnen: Volkskrant, NRC, Telegraaf.