

**Vertel eens hoe het scenariseren bij jullie in zijn werk gaat?**

We hebben een concept, een interpretatie van Wagner en op basis daarvan maken we een montage van Wagners muziek, omdat het voor ons onmogelijk is om de 16 uur van *Der Ring des Nibelungen* en dan nog eens de 4u30 van *Parsifal* te gaan maken. In zekere zin bestaat er al een basisscenario. We vertrekken van een tekst van Wagner, dus die is voorhanden. Alleen moeten we beelden gaan verbinden met de muziek.

We werken eigenlijk zo: we hebben een stuk papier met vakjes voor de tekeningen. We maken losse tekeningetjes die verschuifbaar zijn ten opzichte van elkaar. Eens we zeker zijn dat een scène volledig af is plakken we die op A4 papier. Het is beeldend werk: we maken een scenario met beelden. Wij zijn verplicht de scènes uit te tekenen omdat we heel veel 'special effects' gebruiken. Het is niet het uitschrijven van absurde situaties ontstaan omdat je in de tekst voor meer dan 90% met technische termen bezig zou zijn.

Het is nodig in één overzicht te kunnen zien welke effecten gebruikt gaan worden, waar we zitten, wat er nog moet gebeuren. Dat wordt allemaal opgeschreven, ook wordt genoteerd op welke cassette wat staat. Het is in feite een soort werkplan voor de post-productie met het tape-nummer, de minutage, enz... de plaats waar nog een effect moet toegepast worden... dat allemaal met de tekeningen erbij.

**Kun je ons een inzicht geven hoe de verschillende produktiestadia met behulp van een dergelijke grafische scenariovorm doorlopen worden? Spreken jullie eigenlijk wel van 'scenario'?**

We geven daar geen speciale naam aan. Onder ons noemen we dat 'de panelen' of 'het paneel van dit hoofdstuk', enz... We noemen het niet direkt een storyboard, omdat de tekeningen heel het ontstaansproces van de tape meemaken, van het schrijven tot en met de uiteindelijke montage. In het begin zijn die 'panelen' eigenlijk het scenario dat uitgeschreven wordt, daarna wordt het tijdens het draaien gebruikt om de acteurs te tonen hoe het beeld er gaat uitzien. De acteurs spelen tegen een zwarte of blauwe achtergrond, moeten dikwijls spreken tegen een tegenspeler die ze niet zien, omdat die er later wordt ingetaped. Op die manier zien ze wat het uiteindelijke beeld zal zijn en is het voor hen veel gemakkelijker een scène te spelen, zich een scène voor te stellen.

Eens een paneel af is dient het voornamelijk als een plan: we kunnen detailveranderingen, maar ook globale dingen in relatie zien.

Er komen natuurlijk regelmatig veranderingen voor tijdens de opnamen. Als we een scène veranderen wordt er een andere tekening bovenop de oude geplakt. Het werkproces is dus eigenlijk een konstant overplakken van tekeningen tot het uiteindelijke resultaat er is.

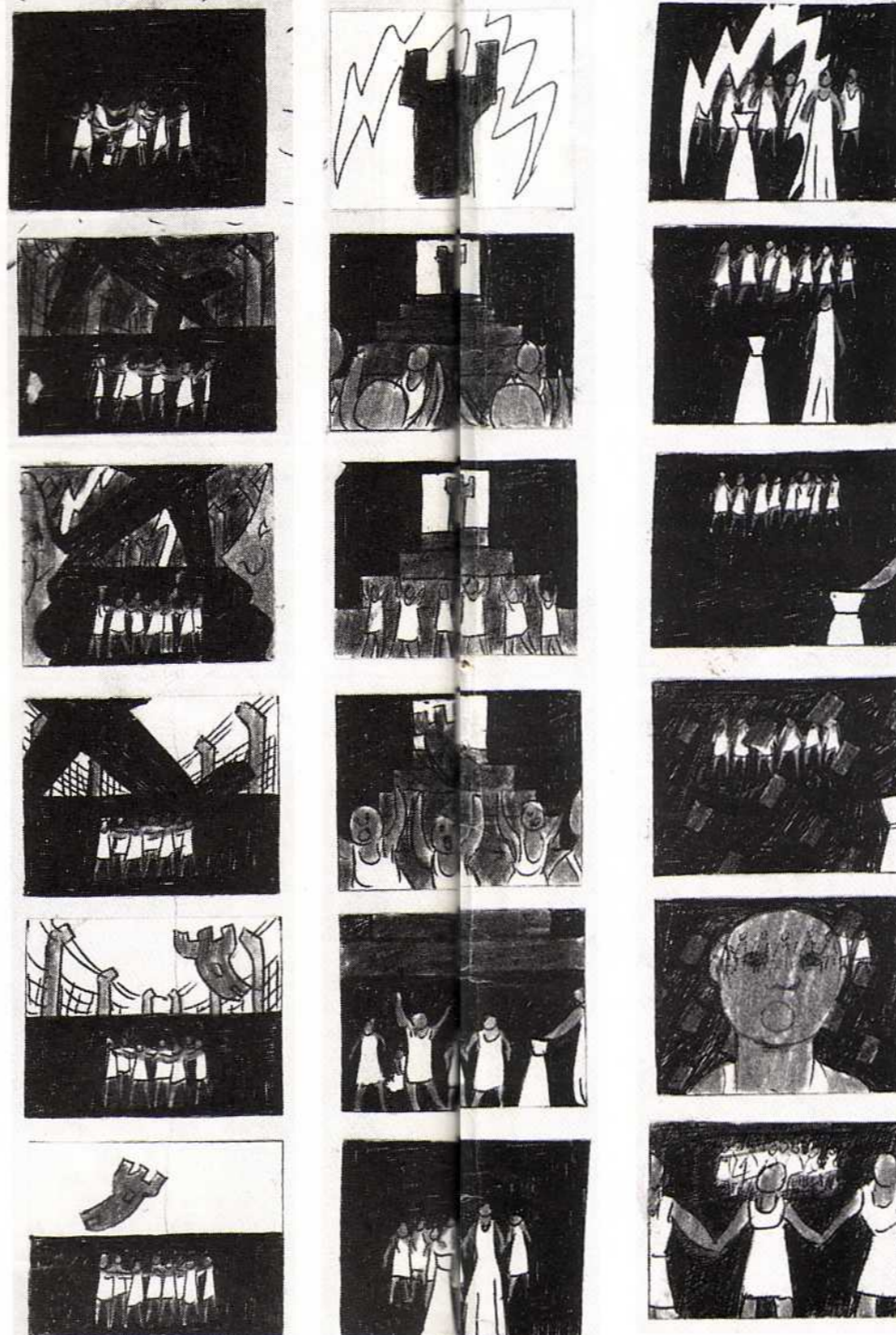
Na de opnamen beginnen we met de post-productie. Eerst doen we de 'special effects', dit is waar het grootste deel van de montage gebeurt. De opnamen worden opgeschreven zodat we weten op welke tape wat staat. Er wordt een ganse voorbereiding gemaakt, bv. 'Wat is de eerste laag?', enz... We werken met verschillende lagen (of generaties). We kiezen een stukje uit van een vijftal minuten. De eerste laag veranderingen gedurende die vijf minuten schrijven we op, vb. 'de achtergrond verandert op een zeker moment daarin, daarna gaat hij hierin over', enz...

Dan komt er een tweede laag boven. Soms gaan we tot zeven generaties, afhankelijk van de achtergrond. In het scenario houden we daar natuurlijk al rekening mee: het ene beeld laat toe tot zoveel generaties te gaan, het andere niet.

Door die manier van opbouwen in verschillende lagen of generaties kunnen we verschillende objecten laten verschijnen of verdwijnen, wat voor Wagner een probleem was met zijn podium. In *Parsifal* is hij echter op een soortgelijke manier gaan zoeken om zijn teater te bewegen. Hij had een woud van een kilometer lang dat achter op de scène doorgetrokken werd, terwijl vooraan de acteurs ter plaatse bleven stappen. Zulke dingen doen wij ook, door constant voorwerpen door het beeld te laten passeren.

De resultaten van de post-productie nemen we opnieuw over op tekeningen. In de eindmontage plaatsen we al die beelden achter elkaar, waarvoor we

# FRANK en KOEN THEYS



Fragment uit de panelen voor 'Lied van mijn land 2 - Die Walküre'

de panelen nog eens gebruiken om te kunnen situeren waar wat staat. Ondertussen hebben we al 160 tapes, een hele boekhouding om bij te houden. Door het noteren van tapenummer en minutage weten we waar elk beeld terug te vinden is. Vervolgens is het vrij eenvoudig. In de eindmontage worden de beelden achter elkaar gezet.

**Het is dus geen echte simulatie van effecten, zoals je die in andere video-scenario's hebt, in de zin dat alles vooraf onwrikbaar vastligt. Ik denk daarbij aan de scenario's van iemand als Stefaan Decostere?**

Zo erg is het bij ons niet. Wij werken niet met een machine die moet voor-geprogrammeerd worden. In feite doen wij alles nog met de hand. Wij kijken naar het beeld en met de handle in de hand zeggen wij: "Hier moet dat effect komen". In die zin is er nog altijd een beetje contact met de materie. We zien wat er gebeurt en als het niet goed is doen we het opnieuw, maar dan een beetje anders. Stefaan moet eigenlijk een computer programmeren. Het moet allemaal zo strikt zijn dat zijn beelden automatisch ook strikter worden.

**Bij jullie blijft het dus heel tactiel?**

Ja. Hoe meer we met het materiaal vertrouwd raken, hoe vlotter ook die bewerkingen worden.

**Hoe zijn jullie, als videomakers, bij Wagner terechtgekomen?**

We hebben getracht te zoeken naar een zekere vorm van grammatika, in dat zagezegd oneindig aantal mogelijkheden voor 'special effects' in video, door er een artikulatie voor te vinden. Ons grote probleem was: hoe ons beeldmateriaal uiteindelijk gaan structureren?

We hebben ons afgevraagd of het niet mogelijk is de 'special effects' een bepaalde richting te geven, ze als iets te gebruiken dat niet gratis is. We hebben getracht een bepaalde waarde toe te kennen aan de stroom van mogelijkheden die video biedt.

Door naar een essentiële videotaal te gaan zoeken met behulp van verschillende erg archetypische symbolen zijn we bij de *Edda* en het *Nibelungenlied* terecht gekomen. Langzamerhand zijn we ons meer en meer op Wagner gaan richten.

Ons probleem was: hoe uiteindelijk ons beeldmateriaal gaan structureren? We hebben gezien dat Wagner in zijn muziek verschillende leitmotiven, thema's had, waarmee hij is gaan structureren. We zijn ons dan gaan richten op de structuur waarop hij zijn opera heeft gebouwd.

**In welke mate heb je daarvoor beroep gedaan op de partituur?**

We baseren ons op die partituur om vormsymbolen terug te vinden. Het speciale aan de partituur van Wagner is dat hij met diverse thema's werkt. Om het geheel een vorm te geven heeft hij die thema's met elkaar vergeleken en gekombineerd, zodat ze een nieuw thema vormden. Eigenlijk zit je dus met een ganse matematische vorm, met een kluwen van betekenisdragers. Zo'n thema kan gerelateerd zijn aan een bepaalde persoon, aan een gemoeds-toestand, enz... Als bijvoorbeeld iemand aan Siegfried denkt kan Wagner dat laten horen door het thema van Siegfried te introduceren. In de tape gaan we bepaalde effecten als thema gebruiken om naar een bepaalde persoon of gebeurtenis te verwijzen. Eigenlijk verbinden we zo beelden met de partituur. Naar analogie met de muzikale structuur heb je op het nivo van de effecten ook thema's die terugkomen en met elkaar gaan interacteren. We houden er in het scenario rekening mee wanneer een bepaald thema in de partituur terugkomt. We hebben de partituur dus nodig, hoewel we geen notenlezers zijn.

Brussel, 18 juli 1987

PAUL WILLEMSSEN



2.32



11.50



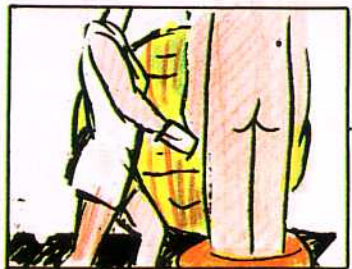
3.29



3.39



7.17  
5.11



4.49