

Joe Vanhoutteghem: 'Ik ben zelf begonnen als animator, en Pes (ex-Czar.us) is behalve een sympathieke gast, iemand die al jaren zijn eigen wereld creëert – een beetje zoals de Tsjechische surrealistische kunstenaar Jan Švankmajer.'

tekst Paul de Lange

Creatief met rommel

Gooi nooit oude spullen weg. Wie een animatiefilm van de Amerikaanse regisseur Pes heeft gezien, zal dat voor altijd onthouden.

Hoe één perverse gedachte kan leiden tot een prijswinnende roeping. Dat is in een notendop het verhaal achter Pes, Amerikaans regisseur van animatiefilms. Pes is de bij- en artiestennaam van de 35-jarige Adam Pesapene. Zijn eerste animatiefilm, 'Roof Sex' (2001), toont meteen zijn eigenzinnige stijl. De hoofdrollen worden opgeëist door twee stoelen die seks hebben op het dak van een flatgebouw. Niet gehinderd door enige ervaring wint Pes met zijn debuut een prijs op het Annecy, het grootste animatiefestival ter wereld. Roof Sex wordt een hit op internet en daardoor een van de meest bekeken animatiefilms ooit. Er volgen meer succesvolle korte films van zijn hand. Soms digitaal, maar vaker nog stop-motion, het ambachtelijke handwerk waarbij objecten stukje voor stukje worden verplaatst.

Afwisselend maakt Pes commercials (onder andere voor Diesel, Bacardi en Nike) en korte films voor zijn eigen plezier. Volgens vermaard regisseur Michel Gondry is het klikken op een Pes-film 'als het openen van een kluis waaruit opeens een miljoen ideeën exploderen', zo zei hij vorig jaar in Paste Magazine. 'Dat is misschien wel het meest lovende wat iemand ooit over mijn werk heeft gezegd', reageert Pes. Op een zonovergoten avond in Amsterdam spreekt Creatie met de Amerikaanse filmmaker, die op een zonovergoten middag in zijn woonplaats New York aan het werk is.

Was je al liefhebber van animaties voordat je ze zelf begon te maken?

'Nee, eigenlijk niet. Ook als kind heb ik nooit echt iets gehad met animatiefilms. Mijn interesse voor animatie begon met een idee dat maar door mijn hoofd bleef spoken. Ik wilde een film maken over twee stoelen die naar het dak van een New Yorkse flat ontsnappen om daar wilde seks met elkaar te hebben. Toen ik erover nadacht kon ik geen reden bedenken waarom ik dan niet ook daadwerkelijk stoelen zou gebruiken. Zo kwam ik vanzelf tot de conclusie dat animatie de meest geschikte techniek moest zijn.'

Stoelen die seks met elkaar hebben; hoe kom je op zo'n bizar idee?

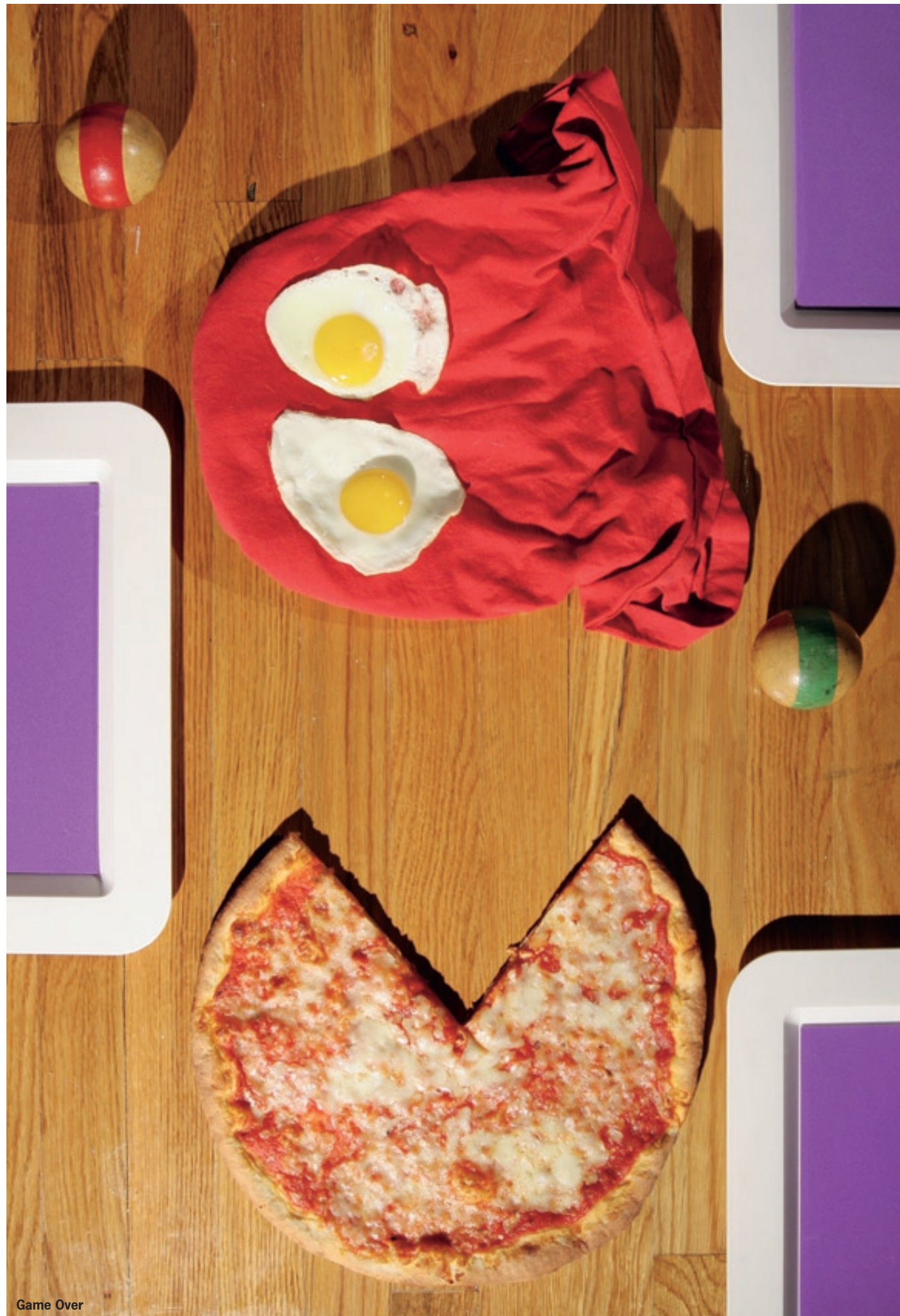
'Op een gegeven moment kreeg ik van mijn ouders de goudkleurige stoel die jarenlang in hun woonkamer had gestaan. Het was echt een familiestuk: op veel gezinsfoto's is de stoel te zien. Er is zelfs een kans dat ik erop ben verwekt, ha ha. Toen die stoel eenmaal in mijn New Yorkse vrijgezellenflat stond, dacht ik: wat zou hij na al die jaren bij een ouder echtpaar nu eigenlijk het liefste willen? En ja, toen bleef één gedachte continu terugkeren. Overigens was ik niet de eerste die op het idee kwam om stoelen te tonen die seks met elkaar hebben. Er bestond zelfs al een website over: furnitu-reporn.com. Maar veel meer nog dan over seks gaat Roof Sex over sekse. Als je goed naar stoelen kijkt, kun je van vrijwel alle exemplaren vaststellen of ze mannelijk of vrouwelijk zijn. En stoelen komen in bijna alle culturen voor. Dus wat mij zo gaaf leek is dat mensen na het kijken van de film zich in het vervolg zouden gaan afvragen wat het geslacht is van de stoelen waarop ze zitten.'

In de 'making of' van Roof Sex zeg je dat het filmen twintig dagen in beslag nam. En dat voor een film van één minuut. Bleek het maken van animaties zo'n tijdrovende klus?

'Het was nog veel erger: in totaal waren het twintig draaidagen verspreid over drie maanden. Bedenk wel dat ik geen enkele ervaring had in het maken van stop-motion-films. Ik ben eerst werk van de grote meesters gaan bestuderen, zoals van de Tsjech Jan Švankmajer. Vervolgens ben ik gaan oefenen met meubilair van poppenhuizen. Alles centimeter voor centimeter verschuiven, en kijken hoe je beweging kunt simuleren. Toen ik die techniek redelijk in de vingers kreeg, heb ik op een antiekmarkt een mooie vrouwjesstoel gekocht. Vervolgens ben ik met beide stoelen het dak op gegaan. Tussendoor was het vaak lang wachten tot de wolken verdwenen, want de weersomstandigheden moesten natuurlijk de hele film gelijk blijven. Maar ach, ik had destijds niet zo veel



Zelfportret



Game Over

geld en weinig te doen, dus het was welbestede tijd. Alleen jammer dat van de goudkleurige familiestoel na zijn wilde avontuur weinig overbleef.'

In 'Kaboom' uit 2004 werk je met allerlei soorten speelgoed. Zijn dat ook persoonlijke spullen uit je jeugd?

'Nee, de meeste niet, al kan ik me voorstellen dat ze die indruk wekken. Het lijkt alsof ik allemaal rommel van zolder heb gehaald. Dat is deels ook het geval. Maar daarnaast struin ik allerlei antiekmarkten en vintage winkeltjes af om de juiste voorwerpen te vinden. In Kaboom valt een speelgoedvliegtuigje een stad van speelgoed aan. Ik had dus een hoop speelgoed nodig - al gebruikte ik ook andere spullen zoals kerstballen. Elk voorwerp is gekozen vanwege de associatieve kracht. Neem bijvoorbeeld de stukjes popcorn die als roetwolkjes verschijnen bij het werpen van de bom. Popcorn is zelf een soort voedselexplosie. En de bom is een pinda, omdat pinda's eenzelfde soort structuur hebben als een atoombom, zo las ik ergens. De kerstballen roepen meer de sfeer van vrede en cadeautjes op, dat geeft het een ironische lading. Zo zitten er meerdere lagen in de film. Op een bepaald niveau is het gewoon entertainment, maar op een ander niveau is het een soort mentale puzzel.'

Ook in 'Game Over' (2006) put je uit jeugdherinneringen. De film zit vol verwijzingen naar klassieke computerspelletjes als Pac-Man. Waarom wilde je die nieuw leven inblazen?

'Wat me vooral fascineert aan games als Pac-Man en Space Invaders is dat ze echt onderdeel zijn geworden van onze cultuur. Veel populaire games van nu zijn gebaseerd op die klassiekers. Dus ik dacht: waarom laat ik ze niet herleven op mijn manier, door alle digitale figuurtjes te vervangen door organische dingen? Wat me daarbij inspireerde was een opmerking van de bedenker van Pac-Man in een interview. Die zei dat hij op het karakter van Pac-Man kwam na het zien van een pizza met een slice eruit. Dat bracht me op een idee: wat zou er gebeuren als je die logica toepast op andere elementen uit Pac-Man en andere klassieke games? Dan wordt Space Invaders bijvoorbeeld opeens een spel waarin zoutvaatjes muffins kapotschieten. Daarbij was Game Over de eerste film die ik helemaal in mijn eentje maakte. Dat wilde ik altijd al een keer doen. Als een soort tegenwicht voor het maken van commercials, waarbij je altijd met een hele crew in de weer bent.'

Veel van je commercials refereren nauwelijks aan het product of het merk. In je spotje voor Nike komen schoenen noch kleding voor. Vond Nike dat geen punt?

'Die Nike-commercial heb ik op eigen houtje gemaakt. Dat was aan het begin van mijn carrière als reclameregisseur. Nike had een spotje lopen over een groep mensen die door allerlei soorten landschap rent. Ik vond het een aardig idee om dat na te bootsen met kleine American Football-figuurtjes, die onder andere door een bontjas rennen. Bij Nike vonden

ze het een heel cool filmpje. Helaas hebben ze het nooit op tv uitgezonden, en heb ik er dus ook niets voor ontvangen, maar het heeft me wel een hoop goodwill opgeleverd. Op internet werd het een kleine hit. Ik denk dat ik mede daardoor andere commerciële opdrachten heb binnengesleept.'

In de meeste commercials weet je de sfeer uit je artistieke films op te roepen. Is dat lastig voor elkaar te krijgen in een commerciële omgeving?

'Dat valt mee. Een goede commercial heeft voor mij ook zeker een artistieke kant. Commercials draaien om het zo goed mogelijk vertellen van een verhaal, net als een korte film. Toch is reclame voor mij meer een business dan een kunstvorm. Ik verdien er geld mee zodat ik de verhalen kan vertellen die ik helemaal zelfstandig wil vertellen. Het gekke is: reclamebureaus vinden het animatieaspect van mijn werk het unieke. Maar ik ben niet zozeer fan van animatie, ik ben fan van goede ideeën. Toevallig lenen veel van mijn betere ideeën zich het beste voor animaties.'

Al je korte films duren nog geen twee minuten. Vind je het niet jammer dat animaties door het arbeidsintensieve karakter vaak zo kort zijn?

'Aan de ene kant beperkt die lengte me natuurlijk weleens. Maar aan de andere kant vind ik dat er iets heel krachtigs uitgaat van korte films. Ik probeer mensen anders te laten kijken naar alledaagse objecten, hun perspectief te veranderen. Als dat binnen een minuut lukt, dan is film een machtig middel. Bovendien maakt internet het mogelijk dat mensen zo'n film vaker bekijken en doorsturen naar familie en vrienden. In plaats van een tien minuten durende film die voortsuddert, heb ik liever dat ze mijn films van één minuut tien keer bekijken. Tenminste, van veel mensen begrijp ik dat ze dat echt doen.'

Klopt het dat je in je nieuwste film met klei gaat werken?

'Nee, hoe kom je daar bij?'

Op je Wikipedia-pagina staat dat je nieuwe film Clay zou gaan heten. Aangezien het Wikipedia is, dacht ik: even checken.

'Bizar zeg. Nee, dat klopt dus niet. Ik heb niet zoveel met klei of het maken van kleifiguren, omdat ik het veel interessanter vind om met bekende voorwerpen te werken. Maar hoe zou zo iets dan op die pagina komen? Misschien wel via een fan die vindt dat ik dat moet gaan doen. Misschien moet ik het maar gewoon gaan doen, haha.'

www.eatpes.com