

CHARACTER ANIMATORS -> uitvoerend kunstenaars i.d.z.v. WNR

Wikipedia

Character animation is a specialized area of the animation process, which involves bringing animated characters to life. The role of a Character Animator is analogous to that of a film or stage actor, and character animators are often said to be "actors with a pencil" (or a mouse). Character animators breathe life in their characters, creating the illusion of thought, emotion and personality.

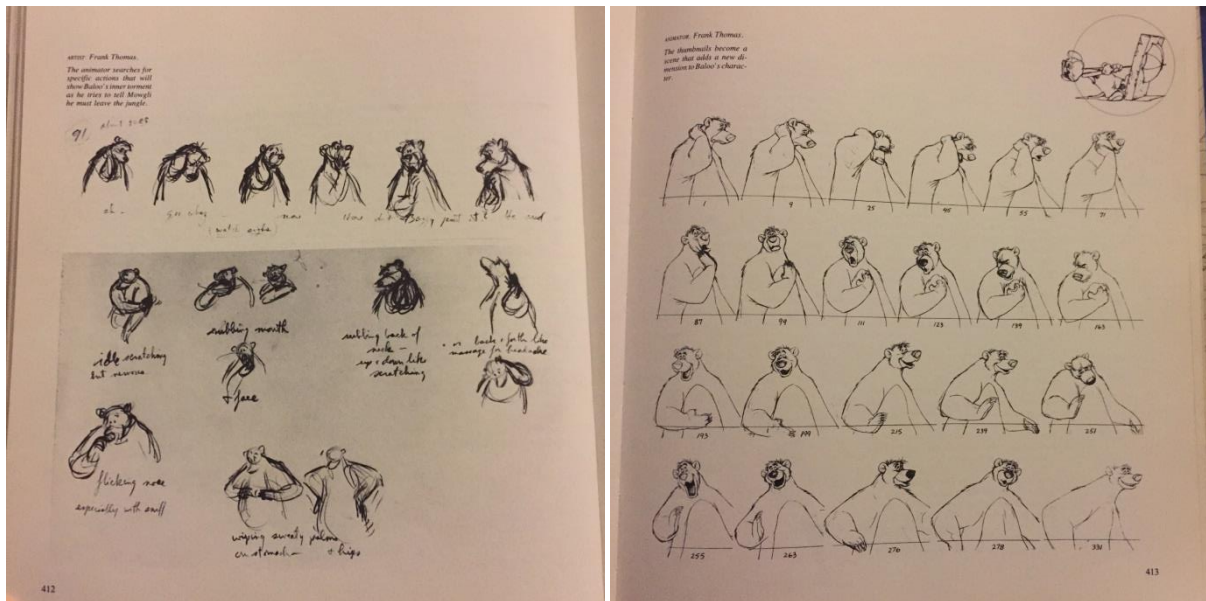
Uitvoerend kunstenaars

Character animators zijn uitvoerend kunstenaars in dezelfde zin als acteurs dat zijn. Zie daarvoor ook de definitie in Wikipedia zoals hierboven weergegeven. Waar de acteur een rol vertolkt middels zijn mimiek en stem met zijn lichaam als ‘instrument’ vertolkt de *character animator* de rol van de karakters in de scenes die aan hem/haar zijn toevertrouwd door middel van zijn instrument: het potlood, het 3D model (bijvoorbeeld klei karakter) en/of de muis en ter beschikking staande computerprogrammatuur. De *character animator* doet dat door het lichaam en mimiek van het 3D karakter tot in detail (d.w.z. tot en met de uitdrukking van de handen, vingers en ogen) geloofwaardig en passend bij het karakter en het moment in de scene tot uitdrukking te brengen. Indien van toepassing met interpretatie van de geluidstrack waarop de stem van het karakter is opgenomen.

De *character animator* bereidt zijn scene voor door zich te verdiepen in het karakter, de scene goed te bestuderen (en de scenes ervoor en erna), goed te luisteren naar de geluidstrack en in veel gevallen via *thumbnails* studies te maken van de wijze waarop hij het karakter in de scene wil laten acteren.

Deze zal hij in schetsvorm *posen* en testen om te zien of het hetgeen hij met het karakter tot uitdrukking wil brengen voldoende geloofwaardig en getrouw is aan het karakter en passend bij de *scene* en *sequence*. Op het moment dat het karakter in de test geloofwaardig is zal hij het verder uitwerken en daarbij steeds verder in detail treden totdat het karakter in de hele scene doet wat hij wil.

De *character animator* deelt de uiteindelijke acteerprestatie in onze visie overigens met de stemacteur.



Voorbeeld van thumbnails van Baloo (Jungle Book © Disney) door animator Frank Thomas

Medusa (De Reddertjes © Disney)

Kijkt u op [deze link](https://nl.pinterest.com/pin/207447126562784392/) (https://nl.pinterest.com/pin/207447126562784392/) voor een korte scene waarin een luisterend, denkend en voelend (licht hysterisch) karakter wordt geacteerd en waarin, als reactie op een persoon 'aan de andere kant van de telefoonlijn' een overgang van emotie en groeiende irritatie zichtbaar wordt. Onder andere tot uitdrukking gebracht door het steeds sneller knipperen van de ogen en versmallen van de ogen en mond, het zakken van de mondhoeken en scheeftrekken van de mond. Het telefoongesprek is als publiek in de film niet te verstaan, maar er bestaat ook geen verstaanbare versie van. Het is suggestie. Het getekende karakter reageert fysiek op een niet bestaande tekst en wij als publiek geloven haar, voelen haar aanwezigheid en hoe haar stemming omslaat in ergernis. Zij bestaat zelf alleen niet. Het zijn de stemacteur en de animator die ons dit zichtbare en levende karakter voorschotelen.



Ander beeldmateriaal van Medusa © Disney

Wet op Naburige rechten (WNR)

Kijkend naar de wet en de Memorie van Toelichting hebben animatoren een naburig recht.

Artikel 1

uitvoerende kunstenaar: de toneelspeler, zanger, musicus, danser en iedere andere persoon die een werk van letterkunde, wetenschap of kunst of een uiting van folklore opvoert, zingt, voordraagt of op enige andere wijze uitvoert, alsmede de artiest, die een variété- of circusnummer of een poppenspel uitvoert.

Memorie van Toelichting

Artikel 1

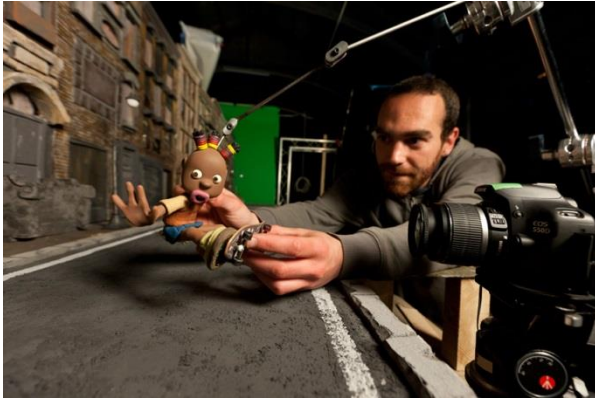
Artikel 1 bestaat uit een aantal definities van de belangrijkste termen die in het wetsvoorstel voorkomen. In onderdeel a wordt de term «uitvoerende kunstenaar» omschreven. Deze omschrijving sluit aan bij de in het Verdrag van Rome gehanteerde definitie. Uitvoerend kunstenaar is hij die een werk van letterkunde of kunst vertolkt. Onder deze omschrijving vallen bijvoorbeeld toneelspelers, musici en dansers. Het is irrelevant of het vertolkte werk al of niet auteursrechtelijke bescherming geniet. De uitvoerende kunstenaar geniet ook bescherming indien het auteursrecht op het uitgevoerde werk inmiddels door het verstrijken van de beschermingstermijn is vervallen.

De in onderdeel a van artikel 1 gegeven opsomming is niet limitatief van aard. De bewoordingen aan het einde van dit artikelonderdeel geven aan dat ook zij die op andere dan de daarin genoemde wijzen een werk van letterkunde of kunst uitvoeren, als uitvoerend kunstenaar kunnen worden aangemerkt.

Nadenkend over het recht van karakter animatoren om in aanmerking te komen voor een naburig recht kwamen wij ook te denken over andere maar soortgelijke uitingsvormen. Geplaatst op een lijn van 100% zeker naburig rechthebbend tot zeker niet naburig rechthebbend. In onze optiek zou, wanneer deze beroepsgroep in de wet niet al expliciet genoemd zou zijn, het spelen van auteursrechtelijk beschermd werk (een scenario) door een poppenspeler minder snel een naburig recht kunnen claimen dan een karakter animator omdat de acteerprestatie naar onze mening evident beperkter is. De via draden met de handen van de poppenspeler aangestuurde pop bestaat in de regel uit 14 verschillende maar verder gedurende de voorstelling volstrekt vormvaste onderdelen. Twee handen, twee voeten, armen en benen (elk bestaande uit twee onderdelen, dus 8 elementen in totaal) een hoofd en een romp. In de regel kunnen noch de handen nog het hoofd verder van vorm en expressie veranderen en uiting geven aan verschillende emoties. Het zijn eenmalig met papier mache of iets dergelijks vervaardigde koppen en handen die gedurende het spel verder niet van uitdrukking veranderen. Terwijl een karakter animator tot in de kleinste details handen en gelaat (tot in details van de ogen, oogleden en zelfs door vergroten of verkleinen van de pupillen aan toe) beeld-voor-beeld expressie geeft aan het gevoel van het karakter.

Maar ... 'zelfs' de poppenspeler wordt in artikel 1 van de Wet op het Naburige Rechten al expliciet als naburig rechthebbende genoemd. En daarom bestaat er bij ons geen enkele twijfel over de rechtvaardigheid van de claim van *character animators* op een naburig recht.

Naast de getekende (denk aan Sneeuwwitje en de andere klassieke Disney films) en via de computer per muis gemanipuleerde 3D animaties (denk aan de films van de Pixar studio) bestaan er ook de stop-motion films. Films die gemaakt worden met karakters van klei of karakters/poppen met een ijzeren skelet/geraamte. De films van Aardman zijn daarvan het bekendste voorbeeld (Wallace and Gromit, The Pirates). Van de 'echte' animatiefilms staan de stop-motion films het dichtst bij het werk van poppenspelers. En daarmee kan de vergelijking waarschijnlijk het eenvoudigst worden beslecht.



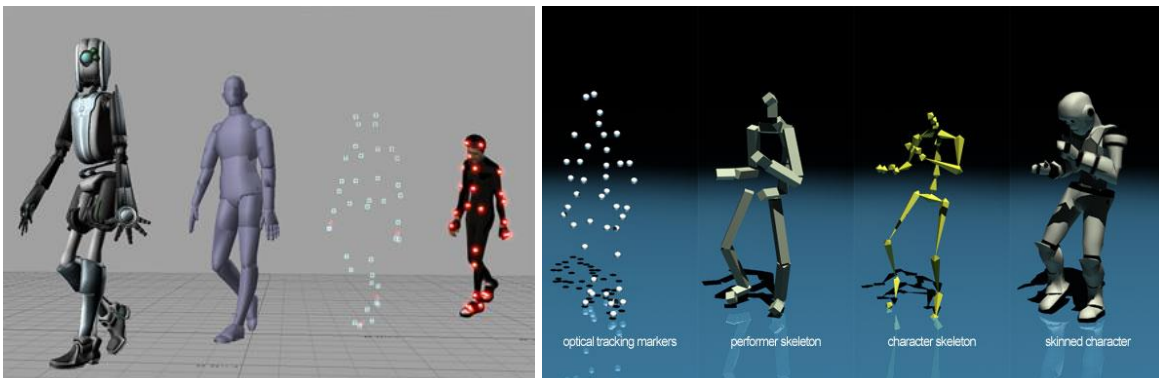
Animator: Juan Soto



Auteur/maker: Javier Tostado

In beide gevallen zijn het poppen die door een mens tot leven worden gebracht. En de poppenspelers worden nadrukkelijk door de wet aangemerkt als naburig rechthebbend. En dus geldt dat zeker ook voor de *character animator*.

Voor het geval hiermee niet reeds voldoende duidelijk zou zijn gemaakt dat *character animators* een naburig recht hebben, willen we hier nog wijzen op nog een andere bestaande vorm tussen acteren en poppenspel: de *Motion Capture* techniek (Mocap, de techniek die men gebruikt om bewegingen van mensen te kopiëren/digitaliseren naar digitale 3D karakters en realistische animaties). Via lichtjes op bepaalde plekken op het lichaam van een persoon of via miniatuursensoren worden de bewegingen geregistreerd en vertaald naar een 3D digitaal karakter op het beeldscherm.



Motion Capture - van bewegingen door een mens naar een digitale 'pop'

Deze techniek werd onder andere gebruikt bij Avatar, de Lord of the Rings-trilogie en alle Pirates of the Caribbean-films. Met deze techniek kan ook via meerdere lichtpuntjes op het gelaat een eerste aanzet worden gegeven om de gelaatsuitdrukkingen over te brengen naar het digitale karakter. Soms worden delen van het lichaam of het gelaat ook rechtstreeks gebruikt in de uiteindelijke productie, maar wordt het beeld aangevuld met 3D elementen. De prestatie van de acteur die als 'poppenspeler' het karakter vertolkt zal afhankelijk zijn van de gebruikte techniek, de designs en de virtuele detaillering van 3D-karakters. De prestaties van de acteur en de 3D artist kunnen boven-/neven- of ondergeschikt aan elkaar zijn waar het gaat om hun aandeel in de uiteindelijk zichtbare acteerprestatie.

Schematisch kunnen we in de overgang grofweg vier fases onderscheiden: i) de traditionele acteerprestatie van een acteur die rechtstreeks wordt opgenomen op film zonder verdere bewerkingen ii) de gefilmde acteerprestatie waarbij voorzieningen worden getroffen (bijv. stippen of afdekken van lichaamsdelen die later houvast bieden bij het digitaal bewerken van het karakter of

het aanbrengen van virtuele toevoegingen bij het karakter) iii) de gefilmde acteerprestatie waarbij voorzieningen worden getroffen om de acteur geheel te kunnen vervangen door een virtueel 3D karakter en waarbij 3D animatoren verder aan de slag gaan met de door de acteur gelegde basis en iv) de films waarbij de acteerprestatie geheel van de animator afkomstig is (indien van toepassing samen met de stemacteur).

De overgang wordt waarschijnlijk passend in beeld gebracht met *stills* uit en beelden van *the making off* van drie 3D producties waarbij in twee daarvan gebruikt wordt gemaakt van de acteertalenten van Bill Nighy en 2x Tom Hanks: *The Pirates of the Caribbean*, *Toy Story* en *Polar Express*. In de eerste In de tweede film heeft Tom Hanks alleen de stem van het karakter Woody ingesproken. En in de derde film is met behulp van Motion Capture voor in elk geval de rol van de conducteur de basis van ook de visuele acteerprestatie van Tom Hanks afkomstig. Niemand zal willen ontkennen dat Tom Hanks hier (te delen met de verantwoordelijke 3D artist) een naburig recht heeft terzake van de vertolking van zijn rol in *Polar Express*. Niet alleen ten aanzien van zijn stem, maar ook niet ten aanzien van de visuele acteerprestatie (als digitale acteur/poppenspeler).



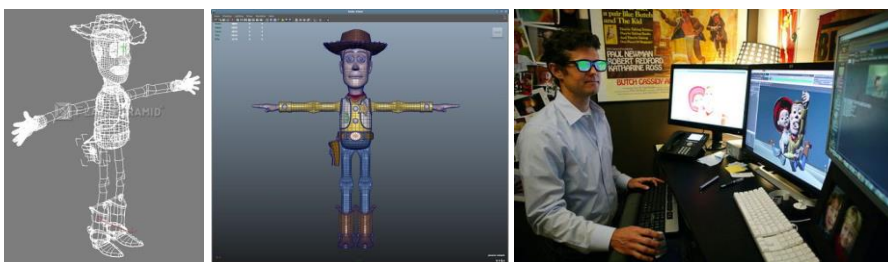
Pirates of the Caribbean (Bill Nighy)



Avatar (Sam Worthington)



Polar Express (Mocap: Tom Hanks)



Woody in Toy Story (stem: Tom Hanks, animator: Ash Brannon)

ONEVENWICHTIGHEID life action - animatie

De acteerprestatie is te scheiden in een visueel deel en een audio deel. Vroeger speelde dit probleem niet omdat er slechts sprake was van acteurs die rollen speelden en dus vielen beide delen samen. In de tijd van de stomme film was er overigens alleen een visueel deel. Maar eigenlijk al vele jaren wordt met betrekking tot animatiefilms het visueel zichtbare deel van de acteerprestatie bij de uitkering van het naburig recht geheel buiten beschouwing (zonder hier op dit moment vast te willen stellen dat het verschil tussen de uitkering aan de 'gewone' acteur en die van de stemacteur hiermee ons aandeel zou moeten zijn). Kijkend naar het acteursdeel, krijgen op dit moment alleen de stemacteurs een bedrag. En dat is een bedrag dat lager is dan de 'gewone' acteurs in een life action film krijgen. Het naburig recht zou bij animatiefilms dus een lagere (financiële) status hebben (?): minder uit te keren geld (per tijdseenheid). Dat is op zich al vreemd. En dat zou onbegrijpelijk en onrechtvaardigheid zijn en een onjuiste rechtsopvatting getuigen wanneer met betrekking tot het naburig recht ten aanzien van prestaties zoals de Toy Story film de visuele component van de vertolking non-existent is en zou blijven. De visuele acteerprestatie is immer gewoon zichtbaar.

We hebben het hier overigens over een wezenlijk andere situatie dan bij een 'muzikant buiten beeld'. Die krijgt een lagere uitkering, maar er is in dat geval ook geen visuele 'performance'. In het geval van de karakter animatie is die er evident wel.

Dat betekent dat er ook een gerechtvaardigde, op geld waardeerbare, ruimte is om de twee audiovisuele productiesoorten life action/animatie gelijk te trekken.

Een uitkomst waarbij van een animatiefilm de regisseur, de scenarioschrijver en de muzikanteur als auteursrechthebbenden en daarnaast vanuit het naburig recht de animatieproducent, de muzikant, en de stemacteur allen gelden ontvangen, terwijl alléén de kunstenaar die verantwoordelijk is voor de visuele acteerprestatie geen enkele uitkering ontvangt, zou zoals hierboven al gezegd onrechtvaardig zijn en in strijd met wet. En niet alleen omdat de animatoren door het wezen van hun werk (het is een arbeidsintensief proces omdat het beeld-voor-beeld wordt gecreëerd) verreweg de meeste tijd en energie steken in het tot stand brengen van het gezamenlijk eindproduct.

CONSEQUENTIE

Net als de (stem)acteurs en (animatie)producenten hebben *character animators* recht op een nader vast te stellen deel van de collectief voor uitvoerend kunstenaars gecollecteerde gelden. Dit geldt overigens alleen die audiovisuele producties waarin geanimeerde karakters een rol hebben.

De impact zal in algemene zin beperkt zijn, maar gelet op de groeiende Nederlandse industrie voor animatieproductie is het wel degelijk van groot belang voor de individuele animators in ons land.

Het feit dat animatiewerk zoveel arbeidsintensiever is zou overigens redelijkerwijs tot een hoger percentage dan dat van stemacteurs moeten leiden.

NADERE INFORMATIE

Ter nadere onderbouwing van ons standpunt en om verdere informatie te geven vanuit het vak van *character animator* over acteren hierbij een kleine selectie van artikelen en een video:

[Bobby Beck \(Pixar\) over Acting for Animators](#) (video)
<https://www.youtube.com/watch?v=oEY-MIbC8No>

[Judy Lieff, Performance And Acting For Animators](#) (Artikel AWN)

<http://www.awn.com/mag/issue4.12/4.12pages/lieffacting.php3>

[Ed Hooks, Professional Acting Training for Actors & Animators](#) (website van Dramadocent en Schrijver van het boek Acting for Animators)

<http://www.edhooks.com/>

[Doron A. Meir, Acting and Animation](#) (artikel op AnimationArea)

<http://www.animationarena.com/acting-and-animation.html>

[Andy Joule, Acting For Animation & Character Performance](#) (Artikel op Skwigly)

<http://www.skwigly.co.uk/acting-for-animation-character>