

HORROR • SCIENCE-FICTION • FANTASY • CULT

ZOMER 2004 #63

Schokkend NIEUWS

3,95



Eerlijk handwerk

De latex monsters van Gabe Bartalos

Dood maar niet begraven

Freddy & Ronny vs. Jason & Ash

Een cowboy ziet ze vliegen

Jan Kounen tilt Blueberry uit het zadel

De poster is beter

Indiase B-films prijzen zichzelf de hemel in

VIVA HO-TEP!

Elvis is nog lang geen mummie

BOORDEVOL INTERVIEWS & BIOSCOOP, VIDEO & DVD-RECENSIES

KLEIEND VAN KINSKI NAAR CREMASTER

DOOR BART VAN DER PUT

Begin jaren tachtig begon horrorfan Gabe Bartalos aan een loopbaan als maker van special make-up effects. Hij werkte bij splatterkoning Tom Savini en Oscar-laureaat Rick Baker, en maakte naam met de bizarre wezens die hij voor regisseur Frank Henenlotter en beeldend kunstenaar Matthew Barney creëerde. Barney's vijfdelige CREMASTER-cyclus draaide vrijwel onopgemerkt in het hoofdprogramma van het recente International Filmfestival Rotterdam. Voor Bartalos' regiedebuut SKINNED DEEP heeft zich in Nederland nog geen distributeur gemeld. Schokkend Nieuws breekt alvast een lans voor beide.

We schrijven eind jaren zeventig. De Amerikaanse horrorfilm beleeft een bloeiperiode waarin kaskrakers als FRIDAY THE 13TH en DAWN OF THE DEAD trends zetten. Dankzij de enorme impact van de expliciet bloederige trucages in beide films ontstaat er een compleet nieuwe fancultuur, zonder filmhistorisch precedent. Niet de acteurs, niet de regisseurs, maar de mannen van de trucage-afdeling worden als helden vereerd. Eerder baarden John Chambers en Dick Smith opzien met hun werk voor PLANET OF THE APES en THE EXORCIST, maar het is Tom Savini die met FRIDAY THE 13TH en DAWN OF THE DEAD de eerste superster van de make-up-tafel wordt. Onder de vele tienerjongens die in de creatieve voetsporen van de Vietnamveteraan willen treden bevindt zich ook Gabe Bartalos, die het werkelijk zo ver zal schoppen. Bartalos blikt terug.

'Als kind was ik al dol op PLANET OF THE APES en GODZILLA, dat waren de eerste films die me deden beseffen dat die monsters waren gemaakt door echte artists. Ik maakte super-8-filmpjes, vol met monsters en transformaties, maar dat was een hobby. FRIDAY THE 13TH kwam als een openbaring. De trucages waren ongekend schokkend en razend knap uitgevoerd. Met zijn uitgesproken persoonlijkheid was Savini bovendien een perfect boegbeeld voor het vak, en zijn boek *Grande Illusions* bleek een buitengewoon inspirerende bron van informatie. Ik zou later met Tom aan THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE 2 werken. Temidden van al die splatterfilms had je ook nog Rick Baker en die maakte special make-up effects tot een kunstvorm. Hij



SKINNED DEEP: hellevaart

deed dat zo overtuigend dat er in 1983 een aparte Oscar-categorie voor werd ingevoerd. Voor mij was het natuurlijk waanzinnig dat ik met beiden mocht werken. Ik heb met Rick meegedraaid bij CORILLAS IN THE MIST, COMING TO AMERICA, GREMLINS 2, MOONWALKER en BEAUTY AND THE BEAST, waarbij ik gewoon aan dezelfde tafel als hij zat te werken, want zijn atelier was destijds nog klein.'

SUBCULTUUR

Naast het werk in de ateliers van zijn beroemde leermeesters haalde Bartalos in de loop van de jaren tachtig steeds vaker op eigen kracht klussen binnen. Dat bracht hem

ertoe zelf een atelier op te richten, of in vakjargon: een shop te openen.

'Ik heb mijn workshop *Atlantic West Effects* gedoopt, omdat ik in Californië zit, dicht bij de opdrachtgevers. Er is sinds begin jaren tachtig een hele reeks van zulke shops ontstaan, in het kielzog van die van Rick Baker en Stan Winston, bij wie iedereen net als ik het vak heeft geleerd. Er heerst een gezonde competitie: we duiken geregeld samen de kroeg in na het werk, maar als er een grote klus komt, bieden we tegen elkaar op. Omdat er genoeg werk is voor iedereen, wordt het gelukkig nooit een bittere strijd. Daarnaast is er een flinke groep specialisten actief, van *mold makers* en *foam runners* tot technici in me-

chanica en dergelijke. Die opereren over het algemeen als freelancers en werken overal. Wie een eigen shop heeft, bedenkt in een vroeg stadium hoe de klus over verschillende disciplines opgesplitst kan worden, en dan huur je de specialisten voor een korte periode in.'

'Zo is er in Hollywood een hele subcultuur van special make-up effects-mensen ontstaan. Sommigen hebben enorme artistieke ambities en willen monsters ontwerpen, anderen vinden het lekker om rubber te gieten of met mechanica te werken. In het begin wil iedereen wel op de set staan, maar dat vergt veel van je. Het betekent vaak lange dagen maken, en onder hoogspanning werken. Dus er zijn flink wat specialisten die de shop niet uit willen, en dat kan ook: de industrie is groot genoeg. En er zijn ook mensen die dat hele industriële proces sowieso vreselijk vinden en na een stageperiode weer uit Californië vertrekken. Ik kom zelf van de oostkust, en daar heerste een andere cultuur. Dick Smith zette er de toon. Je deed alles zelf: ontwerpen, sculpturen en mallen maken, afgieten, make-up aanbrengen, noem maar op. Ik heb al die kennis mee naar Californië genomen en kon daardoor voortdurend aan allerlei klussen deelnemen.'

LOPENDE BAND

'Er is zoveel werk, dat het ook echt een commerciële business is geworden. Je plakt niet even een neus op een acteur of zo, het is een industrieel proces, gericht op efficiëntie. Daarom ben ik mijn eigen bedrijf begonnen, zodat ik kan kiezen wat ik bij een klus zelf doe



Bartalos & Van der Put in San Sebastián

aan anderen overlaat. Bij een kleine film die me leuk lijkt, doe ik nog steeds alles zelf, het hele proces. Aan het lopendebandwerk valt niet zoveel eer te behalen. Het is geen artistieke uitlaatklep, maar een inkomstenbron.'

'Ik ben in het verleden net zo erg teleurgesteld door films van miljoenen dollars als door knullige kleine projecten. Maar dan doe ik toch liever dat knullige filmpje waar ik mijn stempel op kan drukken, dan dat ik goedbetaald aan een film van honderd miljoen meewerk. Ik zat elf maanden bij CODZILLA, in de shop van Patrick Tatopoulos. Het is altijd een raar gevoel je eigen shop tijdelijk

te verlaten, maar het was een prestige-project, er werkten veel goede mensen aan mee, en ik ben een fan van Tatopoulos. Maar ja, dan zie je de film zelf en dan heeft de regisseur er van alles mee gedaan waar je als liefhebber moeite mee hebt. Zo gaan die dingen.'

'Ik ben als filmkijker in ieder geval niet zo dol op monsters die met *cgi* zijn gemaakt. Volgens mij denkt het publiek in het gunstigste geval hetzelfde als ik: 'Wauw, die computertrucages zien er steeds beter uit.' *Cgi* is prima voor films als *GLADIATOR*, waarbij je virtuele decors maakt die in werkelijkheid onbetaalbaar zouden zijn, of landschappen creëert die niet bestaan. De filmmakers die ik ken denken er net zo over. Er zijn er teveel die wel eens met een slecht *cgi*-monster zijn afgescheept. Heb je twee jaar lopen zwoegen en dan bevat je film zo'n moment waarop echt iedereen de fout ziet, vreselijk. Met *live fx* zie je in de *dailies* al dat het misschien over moet, dan kun je nog invloed hebben. Ik heb mazzel dat ik al die regisseurs ken: zolang zij films blijven maken zal ik werk hebben, want ze eisen dat trucages gewoon op de set worden gedaan.'

DUISTER THEMA

Onder de filmmakers waarmee Bartalos een bijzonder sterke band heeft, neemt Frank Henenlotter een prominente plaats in. Bartalos leverde voor alle films die Henenlotter na zijn regiedebuut *BASKETCASE* maakte de meest krankzinnige en surrealistische wezens en trucages. Van de zingende parasiet in *BRAIN DAMAGE* tot de exploderende crack-hoertjes uit *FRANKENHOOKER* lijkt de filmmaker Bartalos' talent voor maffe vondsten optimaal uit te buiten. Als het meezit maakt het duo een comeback.

'Frank is geweldig stimulerend, want als ik



FRANKENHOOKER: maffe vondsten



CREMASTER: zombiepaarden

denk dat ik te ver ga, geeft hij me nog een extra zetje. Dat is zeldzaam. Hij heeft me een paar maanden geleden het scenario voor *SICK IN THE HEAD* gegeven. De film gaat over een verwarde jongen, die geluiden hoort en rare dingen ziet: massaslachtingen, transformaties en geestverschijningen. Hij belandt op een illusoir surrealistisch pad, tot de geweldadige incidenten die hij ziet in de echte wereld opduiken. Het is een duister thema, dat Frank weer op een ontzettend grappige manier uitwerkt.'



SKINNED DEEP: Octobaby

'Frank is een jaar of tien uit de mode geweest, maar zijn specifieke talent om buitennissige dingen aantrekkelijk en amusant te maken, sluit nu weer helemaal aan bij de tijdgeest. Hij is intelligent, weet enorm veel van obscure en bizarre films en hij heeft humor. Daar zitten ze in Hollywood niet echt op te wachten. Tegenwoordig is de regisseur steeds vaker een ingehuurde kracht en is de man met het geld degene die bepaalt wat er gedaan wordt. Daar komt nooit iets uit voort dat beklijft. Frank is net als Matthew Barney een generaal die je graag volgt, omdat hij je triomfen zal brengen, het zijn mensen met een eigen unieke visie.'

TENTAKELS

Het werk dat Bartalos voor Matthew Barney deed, wijkt in praktische zin niet veel af van zijn klussen voor Henenlotter, maar de context waarin het gepresenteerd wordt verschilt als dag en nacht. Henenlotter's roem beperkt zich tot het horror- en cultfilmcircuit, Barney is een gevierd conceptueel kunstenaar. Voor een installatie en de ambitieuze, vijfdelige *CREMASTER*-filmcyclus deed hij herhaaldelijk een beroep op Bartalos en diens shop. Het drie uur durende meesterwerk *CREMASTER 3* werd als laatste voltooid, en bevat de meeste trucages, waaronder een reeks door de Nederlandse specialiste Jacobien van der Meer bij Bartalos vervaardigde zombiepaarden.

'We hebben vanuit mijn shop in de afgelopen tien jaar veel gedaan voor de *CREMASTER*-cyclus. Dat was tot een jaar of twee geleden tamelijk obscuur werk, nu is het enorm succesvol, zeker door de impact van het derde deel. Maar het was meteen al geweldig om te doen, omdat Matthew als kun-

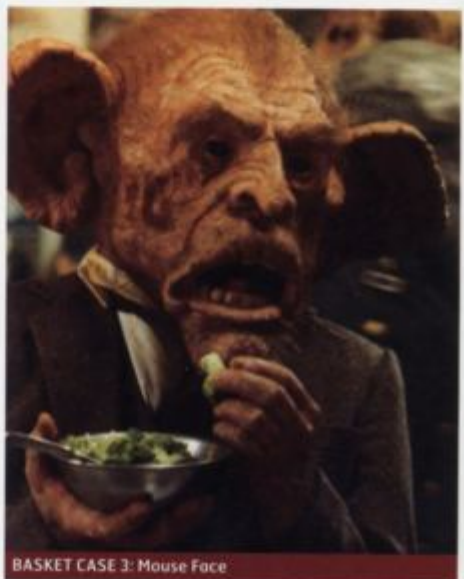


BRAIN DAMAGE: zingende parasiet

wikkeld heeft, en daar consequent in is. Tien jaar geleden begreep niemand er wat van en nu is iedereen laaiend enthousiast. Barney noemt zichzelf niet eens een filmmaker; hij is een beeldhouwer, en wij vormen zijn tentakels. Hij bedenkt iets, wij voeren het uit. Ik zou willen dat filmmakers ook zo functioneerden. Veel regisseurs gebruiken hun gebrek aan technische kennis als excuus om zich nauwelijks met het beeld te bemoeien, maar ze zijn ondertussen wel verantwoordelijk voor een beeldende-kunstvorm. Ze hebben de vrijheid om beelden te scheppen, maar doen er vaak weinig mee.'

BEHAAGZIEK

In de afgelopen vier jaar werkte Bartalos met tussenpozen aan zijn bizarre regiedebuut *SKINNED DEEP*, waarvoor hij ook het



BASKET CASE 3: Mouse Face

stenaar en filmmaker heel specifiek in zijn plannen is. Bovendien draagt hij veel van de make-up zelf, dus je ziet je werk in allerlei kranten en tijdschriften terug. In praktische zin maakt het voor mij niet zoveel uit dat de *CREMASTER*-films geen traditioneel dramatisch raamwerk hebben. De schaalvergroting die in de loop der jaren optrad, maakt zelfs dat het werk steeds meer op een Hollywoodklus is gaan lijken, al doe ik voor Matthew aanmerkelijk vreemdere dingen.'

'Ik heb aan vier delen meegewerkt, en daarvoor al aan de installatie *Drawing Restraint*, waarvoor ik saters heb gemaakt. Het bevat me wel dat hij een eigen filmvocabulary ont-

scenario schreef en vanzelfsprekend de trucages en make-up-effecten verzorgde. Het is een tegendraadse film geworden, die zeker niet bij iedereen in goede aarde valt: zo kwam de hellevaart helaas niet door de ballotage bij het AFFF, maar kreeg hij vervolgens wel een goede recensie in *Variety*. Bartalos was zich er altijd al van bewust dat zijn regiedebuut hooguit een select publiek zou kunnen bekoren.

'De film komt voort uit mijn fantasieën over de meest afgelegen plekken in Californië. Je ziet er soms volledig geïsoleerde huizen in een niemandsland staan. Hoe leven die mensen daar en wat eten ze eigenlijk? De simpele omschrijving van *SKINNED DEEP* is het grote cliché: meisje zit gevangen in *hell house* en is getuige van vreselijke misdaden. Dat is *TEXAS CHAINSAW WITH A 1000 CORPSES*, niks bijzonders. Maar ik zie dat als de stam; de takken die er aan vast zitten zijn minder gangbaar. Het was belangrijk voor me om iets eigens te doen, om geen behaagzieke instant-cultfilm te maken. Dat was gemakkelijker geweest: naar een kleine studio gaan, zo'n *chainsaw-pitch* houden, geld en faciliteiten krijgen en het zo veilig mogelijk uitwerken. Ik maak liever iets voor een kleiner publiek dat mijn eigen gekte kan waarderen.'

'Ik heb er heel bewust voor gekozen risico's te nemen in de toon en de acteerstijlen. Er lopen profs en amateurs in rond en het was zaak goed uit te leggen wat ik van hen verlangde. Het personage Brain ziet er volko-



Bartalos & Henenlotter op de set van *BRAIN DAMAGE*

men bizar uit, dat is een jongen met een gigantische brok hersens boven zijn gezicht. Maar de acteur die hem speelt doet het precies met de juiste ernst, die combinatie werkt ontregelend. Het ging me niet om knipogen naar het publiek, ik zocht juist het spanningsveld waarop niet duidelijk is of er van humor of horror sprake is. Dat is lastig, maar met een ervaren acteur als Warwick Davis erbij lukt het wel. We hebben herhaaldelijk samengewerkt aan de *LEPRECHAUN*-films, dus we wisten beiden wat we aan elkaar hadden. Ik heb hem doelbewust de meest krankzinnige monologen in de film gegeven. Hij speelt de schotel-fetisjist Plates en zegt volkomen geschifte dingen over 'de gezegende ronding' en de manier waarop schotels en de maatschappij verwant zijn.'

'Het is ondoenlijk om als debuterend regisseur van iemand te verlangen geld in een film vol tegendraadse ideeën te stoppen; dus ik heb daar dan ook geen energie in gestoken. Het hele project was zo opgezet dat ik alle ambitieuze plannen zonder enorm budget kon uitvoeren. Een zee van tijd heeft me die mogelijkheid gegeven. Ik wist meteen dat ik alle sets, rekwisieten en trucages zelf kon bouwen. Dus deed ik trucageklussen, en daartussen werkte ik in fasen aan mijn eigen film, set voor set. Als er een set klaar was haalde ik de hele groep weer bij elkaar en namen we weer een paar scènes op. Het goede is dat de film helemaal door mij gemaakt is, in alle vrijheid. Als hij niet werkt dan weet ik dat het aan mij ligt.'

WAT EEN VUUR-DOOP!

'Toen ik me net in Los Angeles had gevestigd, kreeg ik de opdracht om aan Stuart Gordons *DOLLS* en David Schmoellers *CRAWLSPACE* mee te werken, in de studio van Dino De Laurentiis in Rome. *CRAWLSPACE* bleek een Klaus Kinski-show te zijn. Wat een vuurdoop! Klaus was dol op mij, en deed de vreemdste dingen om me te amuseren. Soms explodeerde hij in razernij op de set, zoals alleen hij dat kon, en dan gaf hij me heel terloops een knipoog, waaruit bleek dat hij al die mensen alleen maar beledigde om mij te plezieren. Dan kwam hij naast me staan, greep mijn arm en verkondigde luidkeels: 'Gabe understands!'. Andere keren zat hij in de make-up-stoel te huilen en de producenten voor fascistien uit te maken, of was hij helemaal gebiologeerd door het nepbloed dat ik op zijn gezicht had aangebracht. Hij kan eindeloos naar zichzelf kijken als hij onder het bloed zat. Hij bleef ook maar vragen waarom ik dit beroep had gekozen.'

'Klaus was niet te stoppen. Ik heb meegemaakt hoe hij op het studioterrein een vrouw aanvloog; hij stak die enorme tong keihard in haar oor. Die vrouw was natuurlijk ontdaan, maar toen ze zich realiseerde dat het Kinski was, durfde ze er niets meer van te zeggen. Iedereen was geïntimideerd. Op een gegeven moment hoorde ik een hemelstergend gehuil in de gangen van de studio, en kwam regisseur David Schmoeller naar mijn make-up-kamer: 'Gabe, kun je *the talent* alsjeblieft in een betere conditie aanleveren?' Moest ik me over Klaus ontfemen, begon hij weer over fascistische producenten en schreeuwde hij dingen als: 'Als je geen film hebt, maak dan geen film!' Eenmaal terug op de set moest Klaus in zijn schurkenrol zijn memoires opschrijven, terwijl hij de tekst meteen ook hardop moest voordragen. Hij zat helemaal in die scène en op een gegeven moment hoorde ik hem steeds maar hetzelfde herhalen: 'als je geen film hebt, maak dan geen fucking film, als je geen film hebt, maak dan geen fucking film...'



Warwick Davis is *LEPRECHAUN*

