

Korte geschiedenis van Sloebertown.

Lang geleden viel op de zwarte steppe een grote meteoriet van vuursteen, die bij het neerkomen in 2 stukken brak.

De bewoners van de steppe koesterden veel ontzag voor deze stenen en bouwden een tempel om ze te vereren.

Natuurlijk kwamen er ook zelf opgeworpen priesters aan te pas, die in de loop van de generaties een steeds ingewikkelder eredienst maakten.

Eerst nog eenvoudig met de Ceremonie van Aanschouwing, later werd dat een mysteriespel wat voor leken en het gewone volk geheim was.



Er kwamen pelgrims van heinde en ver om zich aan de tempel te vergapen, en er ontstond een dorp om in hun behoeften te voorzien.

Het dorp werd een stadje, en tenslotte een stad. In een verlangen naar modernisme liet Burgemeester Voortvarend in 1914 alle oude huizen afbreken om ze te vervangen door nieuwbouw, moderne huizenblokken. Individuele beschildering en verfraaien werd aangemoedigd, tot het stadje zijn huidige vorm had.



In de vijftiger jaren kwam meester Magnaticus in de stad wonen. En ene Doctor Herzbrenner maakte toen de eerste Sloeber. Hij klopte bij Magnatius aan om zijn proces verder te ontwikkelen en deze bouwde meteen een fabriek waarin sloebers aan de lopende band werden gemaakt. Ze werden verhuurd als goedkope arbeidskrachten, want erg slim waren ze niet.



Knipsels uit het archief van de Sloeberkoerier.

Interview met de directeur van de sloebermaatschappij.

"Ja het is geniaal, ook al zeg ik het zelf." glundert de directeur, lui hangend in zijn luxueuze stoel in de hoogste kamer van de fabriek.

"Dank zij het baanbrekende werk van Doctor Herzbrener, zijn wij erin geslaagd om het Oerslib te animeren met een beperkte set van menselijk DNA. We vonden een goede voorraad Oerslib op een vulkanisch eiland in de Atlantische oceaan. Het resultaat van ons proces is een sloeber die nauwelijks kan denken, geen vrije wil heeft en alles doet omdat het zo hoort. Door de eigenschappen van het Oerslib zie men geen armen of benen als ze in rust zijn, maar indien nodig komen die te voorschijn.

We geven ze een inprenting en besteden ze uit als huisknecht/ huismeid bij de burgers. Sommige programmeren we voor stomme baantjes, zoals klokke-luider of vrachtwagenchauffeur.

Elke dag is er om 1 uur weer een verse sloeber klaar.

Ze gaan maar een paar jaar mee, maar als ze bijna op zijn, worden ze geprogrammeerd om terug naar de fabriek te gaan. Daar worden ze geremodelleerd en krijgen een vers shot DNA, dus zo wordt het Oerslib gerecycled.

Wij dienen de vooruitgang in onze mooie stad!

Hoe we aan het DNA komen? Dat is een industriegeheim, ik kan daar niets over zeggen."

<-0->

Interview met de Abbot van de Tempelpriesters.

"Ja, wij verzorgen hier de Verering van de Gespleten Stenen, die lang geleden uit de hemel zijn komen vallen. Maar het zijn zware tijden voor de Tempel. We hebben een aanloop van de sloebers, die ook nog eens hun baby's meebrengen, en nu mijden de burgers de Tempel.

En de Tempel zelf heeft een opknopbeurt nodig, en de burgomaster weigert hiervoor fondsen ter beschikking te stellen."

<-0->

Interview met de Burgomaster.

De Burgomaster woont bescheiden in een appartement in een van de voornamere flats.

"De toekomst? Die is goed.

Voor de plannen voor toernooien heb ik reeds de directeur van de sloeberfabriek opdracht gegeven een gladiator sloeber te ontwerpen.

Helaas zijn dat gorilla's geworden. Nu gebruiken we ze maar om de sloebers in toom te houden."

"De tempel? Man, dat geval is duizenden jaren oud en staat op instorten. Het is goedkoper om een nieuwe te bouwen."

<-0->

Interviews met sloebers.

Ik ben een sloeber.

Dat was alles wat ik wist toen ik om 1 uur de fabriek van de maatschappij verliet, waar ik gemaakt/ geboren was.

Ik hoef niet na te denken over mezelf of wat ik moet doen. Ik doe alles omdat het zo hoort. Ik meld me aan bij de flat om het huishouden te doen. Ik hoef niet te leren hoe te stofzuigen of af te wassen of de ramen te zemen, ik doe alles omdat het zo hoort.

<-0->

Ik voel de drang in me opkomen om op te stijgen, dus ga ik in de rij staan bij de tramhalte van de maatschappij. Als het mijn beurt is, brengt de tram mij naar Omhoog. Daar beklim ik de trap van de maatschappij naar boven.

<-0->

Ik ben een heel belangrijke sloeber. Ik bestuur de snelle pootmobiel, om vliegensvlug de actentas met belangrijke Akten her en der in de stad te bezorgen. Ik doe dat omdat het zo hoort.



Sloebertown: the making of

In 2014 was er de stad 1914, geheel gemaakt door Marian.

Hoewel het gedreven en zeer fraai werk was, al die blokken, was het lastig om er goede foto's van te maken, door het gebrek aan een achtergrond.

Ook was er de wens, om er met een camera doorheen te rijden. Dus maakte Marian grote achtergrond schilderijen en ik ging aan het werk om een langzaam rijdend, afstandbestuurd auto'tje te maken. Vaak werd de stad opgebouwd om er proefvideo's in te maken. En die toonden dan gebreken: scheve horizon, hobbelig, te snel of te langzaam, gebrek aan straatmeubilair. Maar ook veelbelovende perspectieven, spiegelingen en de geschilderde structuren die door het camera standpunt ineens een sterk reliëf hadden. De laatste versie van de camerawagen heeft het centrum van het objectief 4 cm boven de grond, waardoor de gebouwen realistisch hoog optorenen.



Al knutselend en steeds nieuwe auto'tjes makend, alsmede straatmeubilair, kwamen ineens de inwoners erbij: de sloebers. Kleine poppetjes, nauwelijks gedetailleerd, stonden stil in het rond op de video's. Die moesten bewegen, of zich verplaatsen.

Animatie met de video-editor bleek een gigantisch werk: 2 dagen alleen al om 1 sloeber 2 meter (op schaal) door een stilstaand beeld te laten lopen. Ondoenlijk met een bewegend beeld.



Met de hand de sloebers verzetten bleek uitvoerbaar met een fotocamera: met geconcentreerd teamwork halen we 250 foto's per uur, voor stop-motion animatie.

Maar in de gesloten totale stad is natuurlijk geen ruimte om er ook nog eens in te gaan lopen om de poppetjes te verzetten: we besloten om de stad op te delen in wijken en alleen datgene te plaatsen wat de camera ziet.

Maar animatie alleen is niet voldoende: er moet ook realistische geluiden bij en wel synchroon. Plus passende achtergrond muziek. Plus kreten en stemmen. Marian is de muziek expert: die componeerde er met haar apparatuur op los. Effectgeluiden kan ik: met de recorder neem ik wat op, mix en knutsel eraan in de computer en weldra hoor je een fabriek razen.

Zo is het eerste deel van de film tot stand gekomen, (de tempel, de baby de fabriek en de sloebers) en we hebben plannen voor meer delen.

Den Haag 2017,

Marian Zult
Paul Walboom