

We zeggen het maar even voor de zekerheid: printen is alleen toegestaan voor persoonlijk gebruik. Het is niet supersympathiek om dit artikel te verspreiden. Sterker nog: het is verboden. Gelukkig is het heel eenvoudig om anderen een Blendle-linkje te sturen. Delen kan dus altijd!

Het Parool

30-03-2016

De vervreemding van een dronepiloot

Met Full contact heeft David Verbeek zijn grootste film tot nu toe gemaakt: over een getraumatiseerde dronepiloot. 'Het is kennelijk niet minder heftig om te doden als je zelf kogelvrij bent.'

JOOST BROEREN

"Het voelt soms alsof ik aan het racen ben met de handrem erop," beklagt regisseur David Verbeek (1980) zich half-serieus, ergens halverwege ons gesprek. Niet vreemd: het kostte hem ruim vijf jaar om zijn film Full contact gemaakt te krijgen.

Niet dat Verbeek in de tussentijd stilzat: "Ik vind een jaar in mijn leven toch een beetje mislukt als ik niet op de set heb gestaan, daar wordt ik heel cranky van." En dus maakte hij de 'tussendoortjes' Club Zeus (2011) en How to describe a cloud (2013), en ontwikkelde hij, eerst in China en vervolgens in Dubai, de vampierfilm Dead & beautiful, die nog altijd ergens staat te pruttelen.

Maar al tijdens het filmfestival van Cannes in 2010 had Verbeek het eerste idee voor deze film over een getraumatiseerde dronepiloot. "Omdat ik het idee in Cannes kreeg, kon ik me door de jaren heen heel exact irriteren aan hoe lang het duurde om de film gemaakt te krijgen," zegt hij lachend. Hij was voor het prestigieuze festival geselecteerd met wat hij ondanks die tussendoortjes nog altijd zijn 'vorige film' noemt: R U there, die draaide om een professionele gamer voor wie het virtuele leven echter voelt dan de realiteit. "Die vervreemding wilde ik voor Full contact omdraaien. Voor dronepiloot Ivan lijkt de oorlog een soort videogame, maar het is wél echt."

Toen Verbeek aan de film begon, hoopte hij nog de eerste te zijn met het onderwerp drones. "Het begon toen net een beetje in de publiciteit te komen, dankzij artikelen in bijvoorbeeld The New York Times." Door het lange maakproces werd hij uiteindelijk ingehaald door Hollywood: regisseur Andrew Niccol maakte in 2014 Good kill en binnenkort verschijnt thriller Eye in the sky.

Maar Verbeek is er niet rouwig om dat hij de primeur niet heeft. "Mijn film begint eigenlijk waar die andere dronefilms eindigen. Het zou ook wel een bijzondere eerste film over zo'n onderwerp zijn geweest, deze road movie of the subconscious."

Boksring

Full contact richt zich niet in eerste instantie op de politieke actualiteit van het onderwerp. "Wat mij interesseert, is hoe het menselijke bewustzijn omgaat met dingen als sociale media, uitvergroet naar moorden via schermen. Hoe veranderen we door al die nieuwe manieren van contact? Inmiddels tonen onderzoeken al aan dat posttraumatische stressstoornissen bij dronepiloten nog meer voorkomen dan bij boots on the ground. Kennelijk is het helemaal niet minder heftig om te doden als je zelf kogelvrij bent. Mijn aanname was dat als je een trauma oploopt terwijl je op zo'n afstandelijke manier mensen om het leven brengt, je jezelf verhalen gaat vertellen over hoe het zou zijn als je er wél echt bij was geweest."

De film is gestructureerd als een drieluik, waarin Ivan op steeds andere manieren probeert om te gaan met het feit dat hij per ongeluk een school bombardeerde. Eerst zien we hem als soldaat in de Amerikaanse woestijn, waar hij van afstand de trekker overhaalt. Vervolgens zien we hem op een eiland, teruggeworpen op zijn naakte zelf, waar hij als scherpschutter dezelfde doelwitten onder vuur neemt. Uiteindelijk komt hij terecht in de boksring, waar hij de vijanden die hij eerst van grote afstand beschoot, nu van heel dichtbij te lijf moet gaan.

"Ik ben geïnteresseerd in alternatieve narratieve structuren. Ik wilde dicht bij het spiegelpaleis van het virtuele blijven, waarin je niet precies weet wat echt is en wat niet. De film gaat over een mentaal landschap: wat doet iemands bewustzijn om zo'n trauma te verwerken? Het brein creëert allerlei alternatieve verhalen, en dat werd de structuur van de film. Voor mij is de opbouw nog steeds heel duidelijk: het gaat van het beeld naar het mentale landschap naar het hart. Maar ik wilde me niet bezighouden met het logistiek verklaren waarom dingen gebeuren en wat de chronologie precies is. Ik heb juist een film willen maken die zich zonder al die uitleg drie keer opnieuw ontpopt."

Woestijn

Die drie verhaaltrappen waren één van de oorzaken dat het lang duurde om de film gemaakt te krijgen: met locaties in de woestijn van Nevada, een mystiek

rotseiland en een grote stad leek Full contact een dure, internationale productie te moeten worden. Totdat bleek dat alle benodigde locaties in Kroatië voorhanden waren.

"Niemand wist volgens mij dat je daar een woestijn kunt draaien. Het kan ook amper, hoor: je moet de camera precies goed neerzetten om het er echt als een woestijn uit te laten zien. Maar het kán wel."

"Vervolgens was het een kwestie van heel slim denken hoe we ons kleine budget konden besteden om een paar essentiële dingen te laten bouwen. Er was daar bijvoorbeeld geen diner, een belangrijke locatie in het Amerikaanse deel. Wat je nu in de film ziet, is een leegstaand pompstation dat we helemaal gestript en verbouwd hebben. Maar vaak worden dingen alleen maar beter als het wat abstracter wordt."

Dat geldt ook voor de hoofdrolspeler, de Fransman Grégoire Colin. "Ik wilde niet dat Amerikaans nationalisme het onderwerp van de film zou worden, met een blond blue-eyed jarhead in de hoofdrol. Dat hele conflict is natuurlijk veel breder dan alleen Amerika, en remote controlled warfare wordt inmiddels ook in Europa ingezet. Dus hij is gewoon een Fransman die werkt in het Amerikaanse leger. Zo is het leven tegenwoordig: heel veel mensen wonen ergens anders dan waar ze vandaan komen. Volgens mij zijn we op een punt dat je dat helemaal niet meer uit hoeft te leggen."