De lezer in ogenschouw

Een caleidoscoop van het lezen

Onder redactie van

Wam de Moor en Bert Vanheste

Biblion Uitgeverij 1999

ANNEKE SMELIK

De visuele lezer

Wat moeten we nu aan met een artikel over het beeld, over visualiteit, in een boek over lezen? En dat nog wel in een tijd waarin het lezen min of meer heilig wordt verklaard; een tijd waarin een zeker dédain geldt voor het beeld? Dat is natuurlijk weleens anders geweest. Beelden hebben van oorsprong een sacrale en rituele waarde, net als het visuele medium van het theater. In oude tijden werden beelden aanbeden, overal ter wereld, ook al beviel dat de jaloerse en naijverige God van de Israëliërs niet erg. Van het Gouden Kalf tot Astarte en Baël werd er geprobeerd om afgoderij te voorkomen. In de antieke tijd is er evenwel sprake van een positieve relatie tot beelden. Bij de Grieken en de Romeinen doet naast de sacrale ook de esthetische waarde van schoonheid zijn intrede. Tot ver in de Middeleeuwen gold die sacrale en rituele waarde van beelden nog; het beeld werd icoon en kreeg dan ook een 'iconische' waarde. Maar dan vindt de beeldenstorm plaats en wordt het oudtestamentische verbod op gesneden beelden wel heel letterlijk genomen. Beelden werden vernield en het woord, het schrift, werd verabsoluteerd. Het is misschien een cliché, maar de calvinistische angst voor afgoderij lijkt in ons land toch geleid te hebben tot een wantrouwen ten opzichte van het beeld. De oude en klassieke beelden zijn nu verbannen naar het museum. Ontdaan van hun oorspronkelijke religieuze context worden ze op een andere manier opnieuw gesacraliseerd. Beeldhouwwerken en schilderijen zijn tot Kunst verheven, maar hebben nog nauwelijks een functie in het dagelijkse leven.

Gedrukte teksten zijn er in onze westerse cultuur al heel lang. Met de komst van de boekdrukkunst nam en neemt de hoeveelheid 'tekst' gestadig toe. Toch is het schrift niet altijd zo populair geweest. In de Oudheid was er behoorlijke weerstand tegen het toen nog nieuwe medium van het schrift. Zoals u bij Marco Mostert heeft kunnen lezen, was het schrijven letterlijk slavenwerk. Socrates zag alleen maar nadelen aan het geschreven woord kleven: het schrift vernauwt de blik, het herhaalt zich, het is niet communicatief en het is eenrichtingsverkeer. Ook Plato had niet veel op met het nieuwe medium, omdat het nooit de kracht zou kennen van het gesproken woord, maar vooral omdat het geheugen niet langer geoefend zou worden. Daarom zou het schrift juist vergetelheid brengen (Van Driel 1999). Bij Lia van Gemert kunt u lezen hoe het nieuwe genre van de roman in de achttiende eeuw aanvankelijk als verderfelijk werd gezien. Voor ons is het bijna niet meer voor te stellen dat de literatuur zo'n lange weg naar de hedendaagse status heeft moeten afleggen. Het is hoe dan ook opvallend dat met de komst van een nieuw medium twee dingen gebeuren: er ontstaat grote weerstand tegen het nieuwe medium, en een ouder medium wordt opgewaardeerd. Altijd gaat de discussie over twee zaken: de zedelijkheid en het verslavende effect van het nieuwe medium. Waar Freud nog klaagde over het schadelijke effect van romannetjes op de vrouwen die bij hem op de divan kwamen te liggen, maakten anderen zich vreselijk zorgen over de film als nieuwe bron van verderfelijk vermaak. Deze kermisattractie, waarin weleens een vrouwenenkel of een zoen werd vertoond, werd als vele malen funester gezien dan de vroeger zo vermaledijde roman. Waar met de komst van film de literatuur definitief heilig wordt verklaard, wordt met de komst van televisie, film tot kunst verheven. In sommige kringen althans. In Nederland heeft bijvoorbeeld Menno ter Braak zich ingezet voor de filmkunst in het blad *Filmliga*, waarin de cineast Joris Ivens een grote rol speelde. Toen kwam de video, waarmee de porno wel heel rechtstreeks in de huiskamer belandde, en werd televisie al weer iets minder de *bad guy*. En nu zijn er dan de nieuwe digitale media, zoals Internet. Weer zie je dat de discussies zich min of meer op hetzelfde vlak afspelen: men maakt zich zorgen over de te gemakkelijke toegang tot porno en over het verslavende effect van de computer. De ontwikkelingen gaan snel: vergeleken met de pc lijkt film al haast een fossiel medium.

Visuele geletterdheid

Wat we van dit verhaal kunnen leren, is dat als we maar lang genoeg wachten een medium wel tot kunst wordt verheven. Helaas ben ik een wat ongeduldig type en zou ik graag de literatuur van haar troon stoten. Niet dat ik tegen lezen

ben – niets is zo heerlijk als op de bank liggen met een roman – maar ik ben wel tegen de eenzijdige heiligverklaring van lezen. En dat die heeft plaatsgevonden lijdt geen twijfel: elke zichzelf respecterende krant heeft een wekelijkse bijlage over literatuur, terwijl de andere kunsten het gezamenlijk met een bladzijde moeten doen. En op de middelbare school wordt in al het taalonderwijs exclusief aandacht besteed aan literatuur, ten koste van de andere kunsten, of het nu de 'oude' kunsten betreft, zoals de beeldende kunst, theater, en dans, of de 'nieuwe' kunsten, zoals film, televisie en digitale media.

Je zou kunnen zeggen dat de exclusieve aandacht voor literatuur de oude kunsten naar een elitaire top verdringt waar nauwelijks publiek voor is, terwijl de nieuwe kunsten vanwege hun grote populariteit niet serieus worden genomen. Hoe nieuwer en populairder het medium, des te groter de weerstand in de pers en in het onderwijs. Dit heeft waarschijnlijk ook te maken met de mate van technologie die gepaard gaat met de nieuwe visuele kunsten; de fotografie, de film, de televisie, de video en het computerbeeld zijn allemaal uitvindingen die elkaar in krap anderhalve eeuw snel opvolgden. Wellicht dat de mechanische reproduceerbaarheid van het kunstwerk, zoals Walter Benjamin het noemde, ertoe heeft bijgedragen dat deze relatief nieuwe media nog steeds minder als 'kunst' worden gezien. Soms lijkt het erop alsof het besef nog maar weinig is doorgedrongen dat met de film en andere visuele media kunstvormen ontstonden die zeer de moeite waard zijn.

Het onderwijs lijkt zo een grote slag te missen, namelijk scholieren te interesseren voor de kunsten in het algemeen, maar misschien dat het vak Culturele en Kunstzinnige Vorming 1 hier enig soelaas gaat bieden. Want waarom naast een lijstje van interessante romans die je gelezen moet hebben, ook niet lijsten opgesteld van de tien films die je moet hebben gezien? Of schilderijen die je moet kennen? Of televisieprogramma's, of het nu Nederlands drama of documentaires betreft? Waarom geen websites of digitale kunst in het programma opgenomen? De mogelijkheden zijn er. De impliciete hiërarchie waarin lezen van literatuur tot het hoogste wordt gerekend, is niet alleen eenzijdig en kortzichtig, maar ook gevaarlijk omdat het niet aansluit bij culturele ontwikkelingen.

Er is namelijk een dringende reden om meer aandacht te besteden aan de visuele media. De laatste decennia is een sterke beeldcultuur op komen zetten, die de tekstcultuur deels aanvult en deels vervangt. Zo tegen het jaar 2000 leven we in een beeldcultuur. Dagelijks worden we overspoeld met beelden: op T-shirts, op het toiletpapier, in kranten, tijdschriften, via posters en billboards op muren en bij bus/tramhaltes, op televisie, op video, in de bioscoop, in musea, en op het computerscherm. De toenemende beeldcultuur heeft ook invloed in de gedrukte media: tijdschriften worden met steeds meer plaatjes opgemaakt. In multimedia zoals Internet zie je een samensmelten van oude en nieuwe media,

een samengaan van beeld, tekst en geluid. Een ware beeldenstorm! Deze beelden dringen door tot in alle aspecten van het dagelijkse leven. Of we willen of niet: we kunnen ons niet aan deze beelden onttrekken. Beelden zijn zo dominant in onze cultuur, dat je je er niet van los kan maken. Deze culturele ontwikkeling vinden we op geen enkele manier terug in het onderwijs, en daarmee wordt de aansluiting met de jeugd gemist.
Door een jarenlange, onbewuste, ervaring met het bekijken van beelden is iedereen een geoefende kijker. Een kind bekijkt en begrijpt al lang plaatjes voordat het moeizaam de taal leert lezen en schrijven. Al jong leert het van haar of zijn ouders spreken, daarna leert het kind op de basisschool lezen en schrijven, vervolgens leert het op de middelbare school poëzie en romans lezen en begrijpen. Dankzij deze jarenlange scholing in het schrift, leest men aan het eind van de twintigste eeuw steeds meer dan in vorige eeuwen, maar daarnaast kijkt men ook steeds meer film, televisie en video of speelt spelletjes op de computer.
Hier lijkt zelfs sprake van een paradox. Moeizaam leert men de taal spreken, lezen en schrijven. Maar heeft men ooit geleerd hoe een beeld is opgebouwd, hoe een foto werkt, hoe een stripverhaal in elkaar zit, of hoe een verhaal op de televisie of in een film wordt verteld? Terwijl iedereen voor het begrijpen van een tekst wordt opgeleid, moet het begrijpen van een beeld blijkbaar voor zich spreken. Maar al te vaak heeft men weinig weet van het effect van een camerastandpunt, beelduitsnede, belichting, montage of geluid. Kortom: op het gebied van beelden is men tegelijkertijd een geoefende kijker uit ervaring en een visuele analfabeet qua opleiding. Daarom zou ik willen stellen dat visuele 'geletterdheid' een onmisbaar onderdeel is van onze scholing willen we ons te weer kunnen stellen tegen die beeldenstorm die ons leven steeds meer gaat beheersen. In de rest van het artikel zal ik ingaan op de vraag wat we moeten leren om visueel geletterd te worden.

Elementen van het beeld

Hoe lezen we een beeld? Deze vraag is eigenlijk fout, want strikt gesproken 'lezen' we een beeld niet, hoewel de beeldspraak veelvuldig wordt gebruikt in de film- en televisietheorie. We zien een beeld, we bekijken een film, we kijken naar de televisie of naar het beeldscherm. Een beeld zien we in één oogopslag. In die ene oogopslag voltrekt zich een heel proces: we herkennen het beeld, geven er een betekenis en een waardering aan, waarna we erop reageren met een bepaalde emotie. Een beeld dient zich dus heel direct en onmiddellijk aan. De eerste, oppervlakkige blik ziet in feite niet meer dan de afbeelding. Die afbeelding wordt herkend en geïnterpreteerd. Meestal laten we het daarbij. Die blik

van herkenning en van betekenisgeving is voldoende om ons soepel te bewegen in de beeldcultuur. Maar we kunnen ook dieper of verder kijken.
Met die gevorderde bik zien we dat in het beeld vele elementen aanwezig zijn die betekenis scheppen en de interpretatie sturen: mise-en-scène, decor, grime, kostumering, beelduitsnede, (foto)grafie, belichting, kleur, cameravoering (camera-afstand, cameraperspectief, camerabeweging), point of view, geluid (dialogen en muziek), montage en speciale effecten. Dit zijn stuk voor stuk sturende elementen in het beeld. Het zijn de momenten waarop de makers moeten kiezen hoe zij in beeld brengen wat ze willen laten zien: waar zet ik de camera neer, hoe licht ik de scene uit, wat plak ik in de montage aan elkaar, welk geluid zet ik eronder? Het feit dat er zoveel keuzemogelijkheden zijn in film, terwijl het medium zo natuurlijk en realistisch over kan komen, is een van de redenen van de manipulerende macht van film en verwante media zoals televisie.

De relatie tussen realisme en realiteit

Het gangbare idee is dat beelden de werkelijkheid weerspiegelen. Dit is onjuist. Beelden geven de werkelijkheid vorm. Met andere woorden: beelden scheppen zelf een werkelijkheid. Dit inzicht is van groot belang om beelden te kunnen lezen. Het gaat letterlijk om beeld-vorming; dat wil zeggen dat de werkelijkheid wordt vormgegeven en niet wordt weerspiegeld.
De indruk dat beelden de werkelijkheid weerspiegelen, heeft te maken met de technologie van de fotografie. Een foto lijkt immers mechanisch de werkelijkheid vast te leggen zoals die is. Dat gaat ook op voor fotografische beelden in film, televisie, video en computer. Deze stelling is niet geheel onjuist, maar wat daarbij vergeten wordt is dat de foto/film/televisie/video/computer totstandkomt door middel van technologie, en door de keuzes van degene die de foto maakt. Een fotografisch beeld kent beslist een hoge mate van realisme, maar dat neemt niet weg dat het een illusie is dat een dergelijk beeld de werkelijkheid direct zou weerspiegelen. Een illusie, want ten eerste berust het beeld op een keuze uit miljoenen mogelijkheden, en ten tweede staat tussen de werkelijkheid en de foto/film/televisie/video/computer een camera en een heel arsenaal aan technologische middelen, van belichting tot chemische stoffen om de film te ontwikkelen en af te drukken. Met andere woorden: de werkelijkheid wordt met behulp van technologie vormgegeven. Die technologie zorgt er bovendien voor dat die specifieke vorm (een foto, een film, een televisieprogramma, een plaatje op het Internet) eindeloos gereproduceerd kan worden.
We hebben hier te maken met een belangrijk kenmerk van beelden die tot stand zijn gekomen via de camera, en dat is het zogenoemde 'werkelijkheidseffect'.

Een fotografisch beeld wekt de illusie dat de afbeelding 'echt' is, dat het er in de werkelijkheid inderdaad zo aan toegaat als op de afbeelding te zien valt. Visuele media als fotografie, maar vooral ook foto/film/televisie/video/computer, geven in het algemeen hun beelden en verhalen zo vorm, dat je als kijker vergeet dat de beelden *gemaakt* zijn. Als toeschouwer ben je je er meestal niet van bewust door de lens van een camera te kijken. Het beeld dringt zich niet als een ding of een teken op de voorgrond, maar wordt als het ware 'transparant' gemaakt zodat het beeld slechts de werkelijkheid lijkt te weerspiegelen in plaats van vorm te geven. Om niet al te gemakkelijk ten prooi te vallen aan die volmaakte illusie van het fotografische beeld, als zou het de directe weergave van de werkelijkheid zijn, is het nuttig om het beeld als *teken* meer op de voorgrond te plaatsen. Door bewust te worden van de rijke materialiteit van het beeld, doorzien we gemakkelijker de illusie van het werkelijkheidseffect. Dan zien we dat elk element van een beeld een keuze inhoudt, en dat elke keuze de mogelijkheid tot manipulatie impliceert. Al deze elementen hebben een bepaald effect en scheppen een bepaalde betekenis. In de tweede helft van dit artikel zal ik voorbeelden bespreken van deze keuze-elementen in film.

Mise-en-scène

De mise-en-scène houdt het arrangement in van datgene wat zich voor de camera bevindt; datgene wat gefotografeerd of gefilmd wordt. Onder de mise-en-scène vallen het decor, de attributen, de kostumering, de grime, de plaats van de acteurs in de ruimte ten opzichte van de camera, figuurlijke expressie en beweging van de acteurs, en belichting en kleurgebruik. Dat is meestal heel uitgekiend. Een heldere mise-en-scène zorgt ervoor dat alles goed en duidelijk in beeld komt, en dat de blik van de toeschouwer wordt geleid. In een scène uit *Gone with the wind* (1939) bidt een groep mensen in hun huiskamer, met de zwarte bedienden op de achtergrond gearrangeerd. Het decor en de kostuums maken duidelijk dat het een andere eeuw en tijd betreft.
De aandacht valt op de vrouwelijke ster, Vivian Leigh, door de kleur van haar japon en de speciale spot die haar in de donkere kamer uitlicht. Wanneer zij gaat spreken zoomt de camera op haar in. In een volgende scène staat zij net zo dat zij in de spiegel gereflecteerd wordt, maar haar zwarte dienstmeid niet. Zo is de ster dubbel in beeld terwijl zij door de dienstmeid aangekleed wordt. Zij wordt in het korset ingesnoerd. Het korset duidt niet alleen een andere periode aan, maar symboliseert ook de inperking en inknotting van vrouwen in de vorige eeuw.

Gone with the Wind. Vivian Leigh en Clark Gable. Via de camera ziet de toeschouwer neer op Leigh en kijkt op naar Gable.

Deze symboliek van de kleding, het insnoerende korset, zie je momenteel veel in films, zoals in *The Piano* (1994) en in *Titanic* (1998). Een ander element dat in deze scène opvalt is de rol van de zwarte dienstmeid. Zij is het stereotype van de dikke, gezellige, zorgzame 'mammie' in de tijd van de slavernij in Amerika. Hollywoodfilms werken altijd met een dergelijke stereotypering. De rol wordt gespeeld door Hattie McDaniels, die als eerste zwarte vrouw een Oscar kreeg voor haar rol in *Gone with the wind*. Het duurde tot de jaren tachtig voordat weer een zwarte actrice een Oscar kreeg, namelijk Whoopi Goldberg.
De belichting speelt een belangrijke rol voor de sfeer van een film. Een horrorfilm of een thriller zal veel gebruikmaken van schaduwen die een enge sfeer oproepen. In een van de eerste horrorfilms, *Nosferatu* (1921), komt de vampier eerst in beeld met de vervormde schaduwen van zijn klauwende handen en de de heksachtige vorm van zijn hoofd. Minutenlang zien we alleen de schaduwen bewegen, langs de muur de trap op, de slaapkamer in. Tergend langzaam strekken de afzichtelijke zwarte schaduwen zich over de slapende vrouw op het bed uit. Als de schaduwen van zijn handen haar gezicht hebben bereikt, stopt de

scène. Even later zien we de vampier verzadigd het bloed van de vrouw drinken. Dit licht- en schaduwenspel, alsook de sterke grimering, is typerend voor de expressionistische stroming van de Duitse film in de jaren twintig. Zwartwitfilms hebben die contrasten in belichting ook meer nodig dan de latere kleurenfilms. Het contrast wordt in de scène nog versterkt door de witte nachtjapon van de vrouw; het wit staat hier voor haar onschuld.

Cameravoering

Een van de belangrijkste elementen van film is wel de cameravoering. De camera is wat de film tot 'moving pictures' maakt, waarbij *moving* zowel op de beweging als op de emotie slaat.

Onder de cameravoering valt allereerst de beelduitsnede of kadrering. Deze komt tot stand door de camera-afstand; dit kan van heel klein zijn tot heel groot, van close-up tot een panoramisch beeld. Zo wordt een close-up gebruikt om de aandacht op iets te vestigen, op de emotie van de acteur of op een belangrijk detail, terwijl een panoramische opname meestal een landschap in beeld brengt. De menselijke figuur is de maat voor het soort opname. Mensen worden meestal van de knieën tot en met het hoofd in beeld gebracht; dit is de zogeheten 'Amerikaans opname'. Pratende mensen worden vanaf de borst in beeld gebracht. De ster, vooral de vrouwelijke ster, verschijnt vooral in close-up. Dit is niet vanzelfsprekend maar het scala aan mogelijke opnames is langzamerhand in de loop van de filmgeschiedenis tot conventie geworden. Aanvankelijk vond men die bij de knieën afgesneden mensen maar raar; nu zijn we eraan gewend.

Het cameraperspectief heeft te maken met de hoek van waaruit gefilmd wordt. Een conventie in de Hollywoodfilm is om de slechterik een beetje van onderen te filmen. Deze figuur komt dan groter en machtiger in beeld. De goede man, de held, wordt dan een beetje van boven gefilmd, zodat hij iets kleiner en nietiger in beeld komt. In filmtechnische termen wordt de eerste camerapositie een 'vogelperspectief' en de tweede een 'kikkerperspectief' genoemd. Dit zie je bijvoorbeeld in een scène in *The Maltese Falcon* waarin Humphrey Bogart de detective speelt die de slechte, dikke, sigaren paffende man ontmaskert. De slechterik wordt ook door zijn mimiek, door zijn postuur, de sigaar, en het weelderige decor als een crimineel gestereotypeerd. In verhouding komt de held Bogart maar klein en ielig over. Later als de machtsverhoudingen zijn gewijzigd en de crimineel door de politie is ingerekend, verandert het cameraperspectief en komt Bogart iets groter en machtiger in beeld. Dit gebruik van het cameraperspectief beperkt zich niet tot de Hollywoodfilm, maar is terug te vinden in beelden waarop mensen met macht zijn afgebeeld. In jaarverslagen bijvoorbeeld zie je

nogal eens een serie portretten van mannen aan de top die allemaal een klein beetje van onderen zijn gefotografeerd. Zo komen ze iets machtiger in beeld en wordt visueel nog eens bevestigd dat zij aan de top staan.

Uit onderzoek van de NOS blijkt dat op televisie vrouwen systematisch vanuit een iets hogere camerapositie worden gefilmd dan mannen (Smelik, 1999). Vrouwen worden dus een beetje van boven gefilmd, en mannen een beetje van onderen. Het effect hiervan is dat vrouwen kleiner en nietiger in beeld komen en mannen groter en imposanter. De kijker wordt zo gestimuleerd om meer belang te hechten aan de mannen die op televisie verschijnen dan aan de vrouwen.

Een voorbeeld kan dat duidelijk maken. In een item over trombose treedt een mannelijke dokter als deskundige op. De patiënt is een vrouw. De dokter geeft een algemene en nogal technische beschrijving van de medische situatie. De vrouw beschrijft haar ziekte vanuit haar eigen beleving. Het verschil in camerahoek is opvallend. De vrouw is gefilmd vanuit een overdreven hoge camerahoek, in sterk contrast met de camerahoek van onderen waarmee de man wordt gefilmd. Deze verschillen in cameraperspectief benadrukken de kloof in status en macht tussen de twee.

The Maltese Falcon. Humphrey Bogart is superieur aan de overige personages, mede dankzij het perspectief.

In de scènes die de cyborg bij de toeschouwer introduceren, is sprake van een opvallend rechtstreeks point of view shot. Dit zien we bijvoorbeeld in *Terminator II Judgement Day* (1991) waarin de cyborg, gespeeld door Schwarzenegger, net naakt met bliksems is neergedaald uit de hemel. Vervolgens krijgen we zijn point of view shot. En wat komt in beeld? Een rock & roll café. Maar veel belangrijker is dat we in het filmbeeld allerlei technische elementen waarnemen, zoals rode lichtjes die aan en uit flikkeren, dataverwerking, inzoomen en zelfs terugspoelen van het beeld. Ditzelfde zien we ook in een point of view shot van één van de weinig vrouwelijke cyborgs, Eve VIII in *Eve of Destruction* (1990), gespeeld door 'onze' René Soutendijk. (Tussen haakjes: valt het u ook op dat cyborgs meestal door Europeanen worden gespeeld? Dit is ook al cliché in Hollywood: dat wat eng is komt van ver. Zo kwam de femme fatale oorspronkelijk uit Europa: Pola Negri, Marlene Dietrich, Greta Garbo.)

Het effect van die technische elementen in het beeld is dat de machine-kant van de cyborg benadrukt wordt: het oog functioneert als camera. De cyborg heeft daarmee een superieure visie ten opzichte van de gewone mens; hij/zij beschikt over een telelens en kan in- en uitzoomen; er verschijnt dataverwerking in beeld, meestal met een duidelijk omlijnd doel ('target'); het beeld kan herhaald en teruggespoeld worden. De in de filmtheorie bekende metafoor van de camera als oog is hier letterlijk gevisualiseerd: het cyborg-oog is niet als een videocamera, maar is er een, wordt één met de camera. Het optische point of view shot heeft in deze films de functie om de kijker te bewijzen dat het bij deze personages om een cyborg gaat, dat ze niet zo maar mens zijn, maar ook machine. Het tweede effect is nu juist de bekrachtiging van de menselijke identiteit van de cyborg. Dat werkt als volgt. Binnen de filmkunde wordt de functie en werking van een point of view shot opgevat als het vestigen van de identiteit van het personage. De subjectieve cameratechnieken die typerend zijn voor het point of view shot, zoals close-ups, camerabeweging en beweeglijke kadrering, worden gebruikt om te suggereren dat we de scène via de ogen van het bewegende personage zien. Zo ook hier: het letterlijke cameraperspectief geeft de cyborg het voorrecht van een narratief standpunt, een visie op de scène en het verhaal dat de kijker met hem of haar deelt. Het point of view shot bouwt enerzijds het verhaal op (het niveau van kijken en horen; dit is de metafoor van de camera als oog), en anderzijds de vertelling (het niveau van vertellen en begrijpen; dit is de metafoor van de camera als pen). Op dit tweede niveau produceert het point of view shot mede de identiteit van het personage. Dit roept de empathie of zelfs de identificatie van de kijker met de cyborg op. Het effect van het point of view shot in de cyborgfilm is dus tweeërlei: aan de ene kant bevestigen de technische elementen in het beeld de machinekant van de cyborg, anderzijds vestigt het krijgen van een bevoorrechte visie op het verhaal juist de menselijkheid van de cyborg.

Camerabeweging

Het laatste element van de cameravoering is de camerabeweging. Dit is misschien wel het opvallendste element van film en televisie. Het beeld beweegt, en in toenemende mate beweegt het beeld heel snel; voor oudere mensen is de televisie soms nog maar met moeite te volgen.

Ook camerabeweging heeft effecten op betekenis en interpretatie. In de film *Gebroken Spiegels* (1984) wordt de seriemoordenaar gefilmd met een bijzondere camerabeweging. De camera bevindt zich op het niveau van de knieën, terwijl het gebruikelijk is dat de camera zich op oogniveau bevindt. De camera beweegt voortdurend (dit heet een 'tracking shot' in de filmkunde; helaas is de filmwereld vergeven van Amerikaanse termen die meestal onvertaald worden gelaten), en beweegt bovendien steeds achter objecten langs, zoals pilaren, planten, een trapleuning. De moordenaar blijft op die manier met zijn gezicht buiten beeld. Dit levert aan de ene kant de spanning op die typerend is voor een thriller, maar het heeft ook een symbolische betekenis. De camera herhaalt de voyeuristische, heimelijke bewegingen van de moordenaar die op jacht is naar zijn volgende slachtoffer. Die moordenaar is anoniem; een boodschap van de film is dat het elke man zou kunnen zijn. Je buurman bij wijze van spreken, of je collega.

Wanneer het slachtoffer gefilmd wordt, staat de camera juist helemaal stil, en herhaalt zo het onbeweeglijke gevangen zitten van de vrouw. De camerabeweging, of juist het gebrek eraan, symboliseert op deze manier de situaties van de personages.

Montage

Naast cameravoering is montage het belangrijkste element in film. Montage is bij toeval ontdekt door de filmmaker Mélies aan het begin van deze eeuw. Toen hij een keer op straat filmde in Parijs bleef de film in de camera haken, en tegen de tijd dat de film weer verder liep, was de lijkkoets die gefilmd was veranderd in een bus. Of andersom. Maar de strekking blijft hetzelfde: montage is het aan elkaar plakken van verschillende beelden. Die beelden kunnen verschillen wat tijd en ruimte betreft; montage schept dan ook een temporele of een ruimtelijke relatie tussen de beelden.

Het heeft even geduurd voordat een filmtaal zich ontwikkelde. Zo moest de kijker leren dat opeenvolgende beelden met elkaar te maken hadden. In de zwijgende film werd vooral de achtervolging populair. Wanneer het ene beeld een man toonde die hard van links naar rechts door het beeld liep, en het volgende

Dit soort subtiele maar significante verschillen zijn ook elders aan te treffen. Zo blijkt dat vrouwen in dramaseries zich vaker in een fysiek lagere positie bevinden dan mannen. Ook hier is sprake van een patroon. Op televisie doet zich regelmatig een situatie voor waarin het vrouwelijke personage in een stoel zit, terwijl het mannelijke personage staat of heen en weer loopt. Een hoge plaats in de fysieke ruimte symboliseert een hoge sociale positie. En omgekeerd: een lage plaats in de fysieke ruimte suggereert onderdanigheid. Visuele verschillen in mise-en-scène en cameravoering bevestigen stereotypen van 'mannelijkheid' en 'vrouwelijkheid', waardoor een ongelijke beeldvorming ontstaat.

Point of view

Een belangrijk element dat met het cameraperspectief samenhangt, is wat in de filmkunde 'point of view' heet. Een point of view shot bestaat uit drie opnames: een opname van iemand die kijkt, vervolgens een opname van het bekeken object en ten slotte weer een opname van degene die kijkt. De tweede opname, het door de acteur bekeken object, is het eigenlijke point of view shot, dat wil zeggen dat de camera zich op de plaats van de acteur opstelt. De camera filmt als het ware door diens ogen, vanuit diens 'point of view'. Dit wordt wel het 'over de schouder shot' genoemd, omdat de camera vaak over de schouder van de acteur filmt, zodat hij nog een beetje in beeld is.
Een voorbeeld uit de filmgeschiedenis is het blikkenspel tussen de mannelijke held en de femme fatale in de klassieke Hollywoodfilm tussen de jaren dertig en vijftig. We zien een man kijken (opname 1), de vrouw – of een deel van haar lichaam – komt in beeld vanuit het point of view van de man (opname 2), en we zien de man weer kijken (opname 3). Dit kan eindeloos herhaald worden, en dat gebeurt dan meestal ook. Opvallend is hier dat het bekeken object, de vrouw, geen point of view shot krijgt. Met andere woorden: zij kijkt niet terug. Dit is een belangrijk gegeven, omdat het point of view shot als effect heeft dat de toeschouwer met de acteur meekijkt en zich gemakkelijker met hem kan identificeren.
Het letterlijke point of view van de camera staat meestal in directe relatie tot het verhalende point of view. Dit betekent dat degene die via de camera het point of view krijgt, ook degene is vanuit wiens perspectief het verhaal verteld wordt. In de klassieke Hollywoodfilm is dit ook duidelijk het geval: de mannelijke held heeft het point of view en het is zijn verhaal dat in de film verteld wordt. Vaak gebeurt dit letterlijk door de 'voice-over', de stem die buiten beeld het verhaal vertelt.
Dit stramien vinden we terug in films als *Double Indemnity* (1944), *The postman always rings twice* (1946), *Gilda* (1946), en *The big sleep* (1946). In deze thrillers is de femme fatale het begeerde object van de mannelijke held. Doordat

zij geen point of view heeft, blijft zij het onbegrepen mysterie dat in het verhaal door de man onderzocht moet worden. In Hollywood is het een ongeschreven regel dat deze femme fatale, de seksueel actieve vrouw, doodgaat. In de filmtheorie is dan ook veel gespeculeerd over de haast Freudiaanse verbinding tussen kijken, lust en dood. Hitchcocks *Psycho* (1960) is hier het meest extreme voorbeeld van: als de psychopaat de zich uitkledende vrouw door een gat in de muur heeft begluurd, moet hij de opgewekte lust afreageren in een gruwelijke moord; direct na het gluren vindt in de logica van Hollywood dan ook de beruchte douchemoord plaats.
Ook in hedendaagse films zoals *Fatal Attraction* (1987) of *Basic Instinct* (1991) is dit patroon nog terug te vinden. Maar waar in de klassieke film de femme fatale bijna altijd het loodje legt aan het eind van de film, kan tegenwoordig de fatale vrouw soms overleven. Het allerlaatste beeld in *Basic Instinct* zoomt in op de ijspriem onder het bed, waarmee Sharon Stone haar minnaars tijdens het liefdesspel vermoordt. Daarmee wordt gesuggereerd dat niet de femme fatale, maar de in haar netten verstrikte man ditmaal het loodje zal leggen.
Een heel ander effect van het point of view shot ontstaat in de hedendaagse sciencefictionfilm, waarin een cyborg de hoofdrol speelt. Een cyborg is een *cybernetisch organisme*, oftewel een modern woord voor robot. Deze mens/machine wordt gespeeld door een gewone man (voorzover je bodybuilders als Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude van Damme, Dolph Lundgren of Sylvester Stallone tenminste als 'gewone' mannen kunt betitelen). De filmmaker staat nu voor de opdracht om aan de kijker duidelijk te maken dat het bij deze gewone man om een mens/machine gaat.

Arnold Schwarzenegger in Terminator II Judgment Day

beeld een politieman liet zien die even hard van links naar rechts door het beeld liep, dan begreep de toeschouwer al snel dat de politieman een dief achtervolgde. Voor ons lijkt dit nu zo gewoon, maar dit begrip hebben wij ons eigen gemaakt door filmconventies en kijkervaring. De achtervolging is nog steeds een bijzonder populair onderdeel van elke Hollywoodfilm, ook al gebeurt het nu veel spectaculairder met auto's, boten, vliegtuigen of wat dan ook.
Montage is vooral bekend geworden door de constructivistische filmstroming in de Sovjet-Unie van de jaren twintig. De filmmaker Koeleshov ontdekte dat de toeschouwer vanzelf betekenis verleent aan door montage aan elkaar geplakte beelden. Als experiment plakte hij hetzelfde beeld van een acteur naast drie verschillende beelden: een spelend kind, een bord eten en een lijkkist. Het publiek was vol bewondering voor de acteerkunst van de betreffende acteur, die achtereenvolgens vertederd, hongerig en verdrietig keek. Maar het betrof in alle drie de gevallen precies hetzelfde beeld van de acteur!
Dit principe is vooral uitgewerkt door de filmmaker Sergej Eisenstein, die politieke betekenissen schiep met zijn montage. In zijn film *Staking* (1924) plakte hij beelden van het slachten van een koe in een abattoir naast beelden van het afslachten van stakende arbeiders door soldaten. Het woord 'slagveld' kreeg zo een metaforische betekenis van 'slachting'. In zijn film over de Russische Oktoberrevolutie *October* (1927), verbond hij allerlei beelden van macht aan elkaar. De bliksemcarrière van Kerenski maakte hij duidelijk door hem eindeloos, minutenlang, steeds weer een paleistrap op te laten lopen, en door beelden van een pronkende pauw te snijden met beelden van de gelauwerde generaal. Verderop vergelijkt hij de machthebbers met Napoleon door diens standbeeld te monteren naast beelden van de generaals en politici. Zijn beroemdste scène is wel de 'trappenscène' uit *Pantserkruiser Potemkin* (1925), waarin de Kozakken soldaten in straffe mars de trappen van Odessa afmarcheren terwijl ze de vluchtende bevolking overhoop schieten. Door een snelle, herhalende en ritmische montage af te wisselen met betekenisvolle close-ups van onder meer een stervende moeder, een bloedend oog achter een kapotgeschoten bril, en een kinderwagen die langs de trap omlaag dendert, creëert Eisenstein een climax die de toeschouwer dwingt partij te kiezen voor het volk en tegen het leger. De montage heeft een sterk emotioneel effect, wat ook precies de bedoeling is van de filmmaker. Zelfs vandaag nog blijft de scène een felle aanklacht tegen militair geweld, ook al zullen wij er nu meer moeite hebben om ook de communistische heilsleer te aanvaarden.

Geluid

Geluid is heel bepalend voor de sfeer van een film. Als je op de televisie naar een spannende horrorfilm kijkt en het geluid afzet, is er werkelijk niets engs meer aan de hele film. Een krakende deur, een plotseling knal, een zucht; het zijn allemaal clichés van de film geworden. Het meest realistische van geluid is natuurlijk de dialoog. Maar daarnaast worden allerlei geluiden ingezet om de sfeer te bepalen en de aandacht van de toeschouwer te leiden. Overigens wordt alle geluid, ook dialogen, pas na de montage aan film toegevoegd. In feite zijn dus alle films nagesynchroniseerd!
Op televisie is het geluid wel veel vaker synchroon met het beeld opgenomen. Geluid, vooral muziek, stuurt in hoge mate de betekenis en de interpretatie. Het lieflijke 'rollende' muziekje terwijl de camera omhoog glijdt langs de benen van Lana Turner in *The postman always rings twice*; de snijdende spanning van de zingende zaag als de psychopaat de vrouw vermoordt in *Psycho*; de sexy liedjes van Marilyn Monroe; de theatraliteit van Wagner terwijl de Amerikaanse soldaten Vietnam plat bombarderen in *Apocalypse Now*; het rouwende Adagio van Barber dat in *Platoon* het geluid van in Vietnam neergeschoten en stervende soldaten vervangt en de pathos van Bach als de tycoon opgeblazen wordt in *Casino*; in alle gevallen stuurt muziek niet alleen betekenis en interpretatie, maar vooral de emotie.

Symboliek

In sneltreinvaart heb ik een aantal elementen uit de filmtaal laten passeren, met voorbeelden her en der uit de filmgeschiedenis. Het zal hopelijk voor zich spreken dat ook film een rijke taal en symboliek kent, net als de literatuur en andere kunsten. Vooral in de kunstzinnige film die buiten Hollywood geproduceerd wordt, loont het om een film nader te bekijken en te bespreken. Dan openbaren zich allerlei betekenissen die misschien op het eerste gezicht gemist werden.
Ik wil eindigen met een hedendaags voorbeeld van symbolische betekenisgeving in film. Ik heb gekozen voor de Oscar winnende Nieuw-Zeelandse film *The Piano* (1993), om de doodeenvoudige reden dat het een film is die mij bijzonder aangesproken heeft. In deze film staat een piano symbool voor de ziel van een achttiende-eeuwse vrouw, Ada. Ada's pianospel vervangt haar stem; door te spelen kan ze zich uiten waar ze in de dagelijkse omgang met mensen verkiest te zwijgen. In haar muziek geeft ze uitdrukking aan haar hartstochtelijke gevoelens en het muziekinstrument is dan ook een metafoor voor haar emotionele leven. Dit is prachtig verbeeld in een scène waarin Ada in opperste

vervoering de piano bespeelt op het strand. De scène is van een wonderlijke schoonheid. Zo is daar de grootse en woeste oceaan, het verlaten strand en de rotsen als decor voor het menselijke geluk. Water, en vooral de zee zijn van oudsher symbolen voor vrouwelijke seksualiteit (Marguérite Duras heeft in haar films veelvuldig de zee als symbool voor vrouwelijkheid verbeeld), en het lijkt alsof de kracht van de oceaan Ada's hartstocht oproept, wat zij dan onmiddellijk overbrengt in haar gepassioneerde pianospel. Hierdoor wordt de ongecultiveerde, 'primitieve' Baines diep geraakt. In deze scène wordt de kiem voor hun liefde gelegd. Maar hier wordt ook de liefdevolle verhouding tussen moeder en dochter benadrukt; de moeder maakt muziek waar het dochtertje op danst – samen communiceren zij via kunstvormen die aan de taal voorbijgaan. Heel subtiel is hun intieme contact uitgebeeld wanneer het dochtertje letterlijk in haar moeders voetsporen treedt als ze achter Ada aanloopt op het strand; ook Baines volgt op afstand hun spoor.

In de ontluikende liefde tussen Ada en Baines wordt de piano vervolgens een metafoor voor Ada's lichaam, zoals in de scène waarin de naakte Baines liefdevol met zijn hemd de piano afstoft alsof hij het lichaam van Ada streelt. Het meest letterlijk wordt de metaforische vergelijking tussen het lichaam van Ada en de piano getrokken in een uitwisseling tussen toets en vinger. Zoals Ada de piano verminkt door er een toets uit te halen en naar haar minnaar Baines te sturen als teken van haar liefde, zo verminkt haar echtgenoot haar door een vinger af te hakken en deze naar Baines te sturen als teken van haar straf. Ada geeft met de toets symbolisch een stukje van haar ziel en lichaam aan Baines, terwijl haar echtgenoot haar tot in het diepst van haar ziel verwondt door datgene af te snijden wat haar in staat stelt haar liefde en emoties in het pianospel om te zetten.

Aan het eind van de film verlaat Ada samen met Baines Nieuw Zeeland in een boot. In een opwelling laat zij de piano overboord gooien, maar plaatst dan haar voet in de touwen om zelf meegesleurd te worden naar de diepte van de oceaan. Even lijkt het erop dat Ada zich niet los kan maken van de piano en hij haar doodskist wordt. Als het haar toch lukt zich van de piano te bevrijden, dan heeft het muziekinstrument eindelijk zijn metaforische betekenis verloren. De liefde heeft haar de kracht gegeven om de piano weg te doen als substituut voor haar emotionele leven. Zonder haar bezieling is de piano een leeg ding geworden, overbodige ballast die terecht overboord geworpen is om Ada te bevrijden uit het keurslijf waarin ze gevangen zat. Ada hoeft niet langer een medium te gebruiken om haar ziel tot uitdrukking te brengen, maar is zelf in staat om het leven ten volle te leven.

Hierin wijkt de film af van de romantiek in zijn conventionele vormen, omdat daarin Eros maar al te vaak onlosmakelijk verbonden is met Thanatos. In *The Piano* daarentegen wordt gekozen voor de Eros, voor het leven en de liefde. Vanzelfsprekend is dat niet, want Ada moet als het ware door de dood heen om voor het leven te kiezen. Het mooie schijnsel van het licht in het water en de zachte deining van de golvende stromen in de zee maken de voorstelling van de dood eerder aantrekkelijk dan angstaanjagend. De oceaan is een waardige locatie om de piano te herbergen, die klankkast vol snaren en hamertjes waar Ada's ziel ooit in huisde, die bijna maar gelukkig net niet haar graf werd. Ada's passie om te leven ontsnapt aan de dood, en haar wedergeboorte is wel het wonder dat *The Piano* ons als gift aanbiedt.

Daarmee beland ik ten slotte bij het wonder van de filmkunst. In *The Piano* kan dat in dubbele zin opgevat worden: in eerste instantie gaat het om de zeggingskracht van Ada's pianospel, dus om de muziekkunst, maar in tweede instantie wordt via het medium van de film een ervaring van het liefde en schoonheid overgebracht op de toeschouwer. Zoals Baines gegrepen is door Ada's pianospel, zo zijn wij gegrepen door de film. De toeschouwer heeft de 'moving pictures' aanschouwd, en is door ontroering bewogen. Dat is de potentiële kracht van film.

Tot slot

Graag wil ik mijn verhaal eindigen met een pleidooi voor een grotere bewustwording op het gebied van visuele media. Dit zou kunnen door een vak als film- en media-educatie te introduceren op school; als gezegd is de invoering van Culturele en Kunstzinnige Vorming (CKV) op de middelbare scholen een mogelijk aanknopingspunt. Wanneer we meer weet hebben van filmgeschiedenis, van culturele context, van de formele elementen die een film- of televisiebeeld bepalen, dan kunnen we meer genieten van wat die beeldcultuur aan moois te bieden heeft. Misschien leren we dan de rijkdom te waarderen van de kunstzinnige Europese film of van de eigenheid van wereldcinema, naast het vermaak van de Hollywood blockbuster. Bovendien zullen we gewapend met kennis van visuele media, ons beter te weer kunnen stellen tegen de eindeloze stroom aan beelden die over ons wordt uitgestort. Uit vele bijdragen in dit boek spreekt de hoop dat we nog niet uitgelezen zijn. Ik voeg daar de hoop aan toe dat we voorlopig ook nog niet zijn uitgekeken.

Bibliografie

- Bordwell, D. en K. Thompson, *Film Art. An Introduction.* New York 19...
- Driel, H. van, Oude nieuwe media. In: elektronisch tijdschrift *E-view* nr 1, 1999:1 – http://comcom.kun.nl/e-view.
- Bardoel, J. & J. Bierhoff (red.), *Media in Nederland. Feiten, analyses.* Groningen 1990, 6e druk.
- Berger, J., *Anders Zien*, Nijmegen 1976.
- Boer C. de en S.I Brennecke, *Media en publiek. Theorieën over media-impact.* Amsterdam/Meppel 1995.
- Kempen, J. van, *Geschreven op het scherm. Een methode voor filmanalyse.* Utrecht 1995.
- Smelik, A. (met R. Buikema en M. Meijer), *Effectief Beeldvormen. Theorie, praktijk en analyse van beeldvormingsprocessen.* Assen 1999.