

## STROOM 7: FILM EN VERHAAL - VERANDERINGSPROCESSEN

*Rein Bloem*

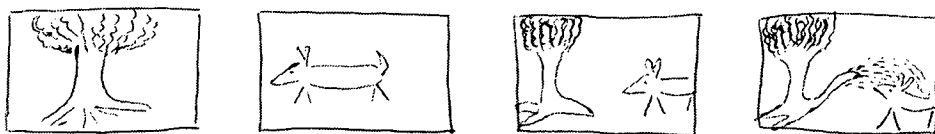
Vergeleken bij de Filmstroom van het VON-kongres 1973 was Film en verhaal 1974 op een paar kleine, maar belangrijke punten veranderd. Minder mediamiek van opzet (geen 'taal van de film'), eenvoudiger en direkter. Als uitgangspunt werd de verhaaldefinitie van Tomashevskij genomen: een verhaal is de verandering van één situatie in een andere, waarbij situatie begrepen wordt als onderlinge verhouding tussen verschillende personages. Het is een werkdefinitie, die zich meteen in een aantal moderne verhalen laat falsificeren maar die het voordeel heeft dat een aantal veranderingsprocessen bepalende factoren snel gedemonstreerd kunnen worden.

Als eerste werkvorm daartoe werd gekozen het vervaardigen van een verhaal in 4 plaatjes door op oud fotomateriaal in de emulsie te krassen en de aldus ontstane afbeelding in te ramen. Vooral in het basisonderwijs is met deze werkvorm al veel geëxperimenteerd, met name door Harry Peters in Alkmaar, ontwerper van een audiovisuele leergang die gepubliceerd werd in het nieuwe tijdschrift Optiek. Het blijkt verre van kinderachtig werk te zijn in zo'n klein bestek een overtuigend verhaal te produceren en dat zit 'm dan niet in een eventueel afwezige krastechniek, maar in een gebrek aan eenvoud. Vooral volwassenen grijpen gauw naar abstracte wendingen en oplossingen, dubbele bodems enz. Vóór een situatie goed en wel is neergezet, laat staan gemobiliseerd d.i. in een bepaald verwachtingspatroon geactiveerd, wordt het verhaal al weer gedesorienteerd. Mijn vreselijkste ervaring op dat gebied is de feuilletonfilm die indertijd gemaakt werd voor het programma Mies-en-scène: Jan Vrijman begon met een mallotige maar veelbelovende psychiaterscène, waarin zo'n 4 signalen stevig ingebouwd waren. Nr. 2 liet ze allemaal liggen en maakte van zijn aflevering een ontkenning van de droom die nr. 1 in zijn ogen was. Zo ging het 14 afleveringen lang: een verhaal waar geen touw aan vast te knopen was, een ergernis voor de kijkers en een inteelt catch-as-catch-can voor de makers. Kinderen hebben van die kif minder last, zetten hun verhaal direkt in en houden het merendeels herkenbaar.

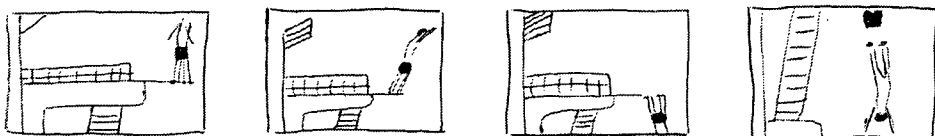
Een van de betere volwassen dia-voorbeelden is het verhaal van de appel en de worm, waarin het eerste plaatje wel een situeem (statisch vertrekpunt) is met mogelijkheden: welke appel-konnotaties zullen worden geactiveerd? - maar appel en worm ook onmiddellijk aan hun konfrontaties hadden kunnen beginnen; het vierde en laatste plaatje zorgt wel voor een ontspannen klou, maar in de praktijk blijkt het 'er is niets gebeurd'-effect door veel kijkers al bij plaatje 3 voorspeld te worden en bovendien is het een typisch verzonnen oplossing, hoe aardig ook.



Hetzelfde geldt voor de hond en de boom, waar de klou minder voorspelbaar is en een deerlijke lach blijkt te ontketenen, maar niet minder een ontkenning is van het hele verhaalgebeuren.



Stel daarentegenover twee door kinderen gekraste verhalen, waarin het verwachtingspatroon onmiddellijk is gegeven: de kijker wil dat die twee auto's botsen, wil dat de duik mislukt. Die bevrediging wordt uitgesteld, wat een opvoering van de spanning betekent maar vooral: hij wordt in het vierde plaatje anders gerealiseerd dan we hadden zien aankomen: de botsing in 3 leek weggewerkt, maar komt nu aan als natrap, de betonnen vloer van het zwembad zonder water waar we heimelijk op hoopten blijft uit, er gebeurt een kleinere, verrassender ramp onderweg.



Nu gaat het er natuurlijk allerm minst om volwassen en kinderlijke griffures tegen elkaar uit te spelen, wel om die paar eenvoudige vertelprincipes in het vizier te krijgen: hoe spanning op een continuüm berust, op een telmechanisme waarin 2 op 1 aansluit in aan vergroting of versnelling, hoe te vroege ontspanning of te late spanning het parcours met horten en stoten doet doorlopen.

Dat zijn inductieve bevindingen, het zou onzin zijn van te voren deze principes in te leiden, maar wel stoot men via deze simpele werkvorm op een aantal narratieve wetten (en menselijke gedragspatronen) die de moeite van het krassen en overdenken waard zijn. Er is trouwens veel variatie in aan te brengen: overtrekpapier in plaats van fotomateriaal. meer dan 4 stadia, experimenten met timing, klose-ups, parallelmontage (eerst de schurk, dan de held, weer de schurk, weer de held), estafettes (het spannende stokje doorgeven). Harry Peters noemt in zijn leergang ook de kollagemogelijkheid: het

in scène zetten van uitknipsels in het raam van een thema, jong-oud bijvoorbeeld. Kiest men bij voorbaat een verhaaluitgangspunt: van jong naar oud, van klein naar groot, van het naar haar dan is de vertelweg uitgestippeld en kan verkend worden.

Hoe eenvoudiger de opzet, hoe herkenbaarder de spanningsboog, hoe meer kansen er komen om daarbinnen te spelen met signalen en de al dan niet verwachte inlossing ervan, om verhaal en humor op elkaar af te stemmen. Geen beter werkterrein is daarbij te vinden dan de films van Buster Keaton, die je allemaal, korte of lange, in een vloek en een zucht kan navertellen: een intellectuele student moet een sportheld worden om aan zijn vrouw te komen (College), een wereldvreemde rijkard in het schip met zijn onbereikbare geliefde ontwikkelt zich tot een praktikus die van wanten weet (Navigator). De opzet is steeds een tweetakt, eerst gaat het slecht met de held en goed met het mededogen van de kijker, dan gaat het goed tot verbluffend met de held en wij identificeren ons graag met hem tot wij uiteindelijk knielen in bewondering.

Neem een korte: Paleface. Blanken beroven Indianen van hun land, doden hun boodschapper en zeggen hun de wacht aan. Het opperhoofd gebiedt de eerste de beste blanke te doden: entree van de vlindervangende Buster, onbewust van het dreigende gevaar. Een keten van chases (achtervolgingen) en ontsnappingen, uiteindelijke vangst, aan de paal in het vuur (maar gehuld in asbest hebben wij gezien, zo niet de Indianen). Omkeer, transformatie in wonderbaarlijke held.

Tweede deel: wraak op de blanken, terugveroveren van het land, weer met de nodige chases, gedaanteverwisselingen, akrobatiek. Tot slot de beloning: omhelzing van Buster en squaw in operastijl, tussentitel: 2 jaar later. En dan, en dan beste kijkers, lieve lezers, wat vult u nou in op dat laatste plaatje, krast u een kinderschaar, een huislijke haard? Welnee: Buster staat nog steeds in vrijhouding en heft ademloos het hoofd.

De film levert ook een fraai voorbeeld van signaalwerking op langere termijn (een van de patenten in het werk van W. F. Hermans): de vlindervanger komt een poort binnen en sluit die af met een balk die overdreven in het oog springt. Waarom zo? Om 10 minuten later met dezelfde balk twee achtervolgers te vellen, één boven op het hoofd, één onder de kin. Ook zijn er nogal wat suspense-factoren werkzaam, momenten waarop de kijker meer weet dan de held of de schurk (of andersom) en zo in extra spanning komt.

Hitchcock illustreert wat het verschil is tussen gratuïte verrassende klou's (de boom die z'n poot op tilt) en suspense aan het verhaal van twee mannen die oeverloos zitten te praten, dan een eensklapse ontploffing. Maar nu dezelfde scène terwijl wij weten dat een bom onder hun tafeltje ligt, een bom die over een minuut zal ontploffen!

Een dankbare werkvorm met het oog op suspense is het maken van zo'n illustratie op video, 8mm film of in foto's. VON-1974 leverde een aardig voorbeeld:

een man kust zijn vrouw in de deur en gaat naar kantoor - een woonlaag hoger kust een man zijn vrouw in de deur en gaat naar de trap waar hij nr. 1 ontmoet - beiden lopen naar de deur, let wel niet naar hun eigen deur en worden hartelijk omhelsd door de vrouw van de ander.

Het aardige schuilt hier in een meer-weten van de personages tegenover elkaar en een dubbele meerwaardigheid van de kijker. Hitchcock is een meester in het variëren van dat beter weten: nu eens is het de kijker, dan de held, dan de schurk die de anderen te

slim af is en uiteindelijk is het de maker die aan alle touwtjes in het verwachtingspatroon trekt.

Op het nivo van sprookjes, volksverhalen en andere vormen van wat lektuur heet, worden in het uitspelen van dit suspense-aspekt vaak uiterst geraffineerde effecten gerealiseerd die van een verteltalent getuigen dat voor een literair register niet onderdoet. De ellende is dat de schoolboekjes die zich met verteltechniek bezighouden, het paarse dropje voorop, onmiddellijk beginnen met literaire verhalen of wat daar voor door moet gaan (Bloed van G. v. h. R.) die heel pretentius vertelwetten doorbreken of in uitzonderingspositie zetten. Geen strip, geen kartoon te zien in die boekjes.

Er zouden heel andere wegen gevolgd moet worden om het vertelgedrag van mensen, de manipulaties daarin, het leren beheersen daarvan duidelijk en bereikbaar te maken. Een nieuwe didaktiek zou gebruik kunnen maken van de leergang van Harry Peters, speciaal waar het zijn inductieve werkwijzen op het terrein van de verteltechniek betreft. Of aansluiting zoeken bij de analyse-methoden in de moderne verhaaltheorie en die dan vertalen naar praktische werkvormen. De reeks van 31 verhaalfuncties van de Russische formalist Propp is onbruikbaar als men zijn vage definities en de hypothese van de vaste volgorde van die functies volgt. Maar men kan ze in een handomdraai vereenvoudigen en mobiliseren, aanpassen aan elk gewenst nivo.

Een formule als: A B C D E F G H I K kan leiden tot de meest verscheiden en aardige verhalen met doortrapte misleidingen en verrassende vondsten.

(A = misdaad, met eventueel enkele denkbare en ondenkbare specificaties

B = de wijze waarop de held die misdaad te weten komt

C = zijn besluit om in actie te komen

D = zijn ontmoeting met een donor, iemand die hem te hulp kan komen als hij een opdracht goed volbrengt of eenvoudigweg goed reageert

E = die reactie

F = het verkrijgen van hulp of helpend voorwerp

G = de weg met hulp naar het gevechtsterrein

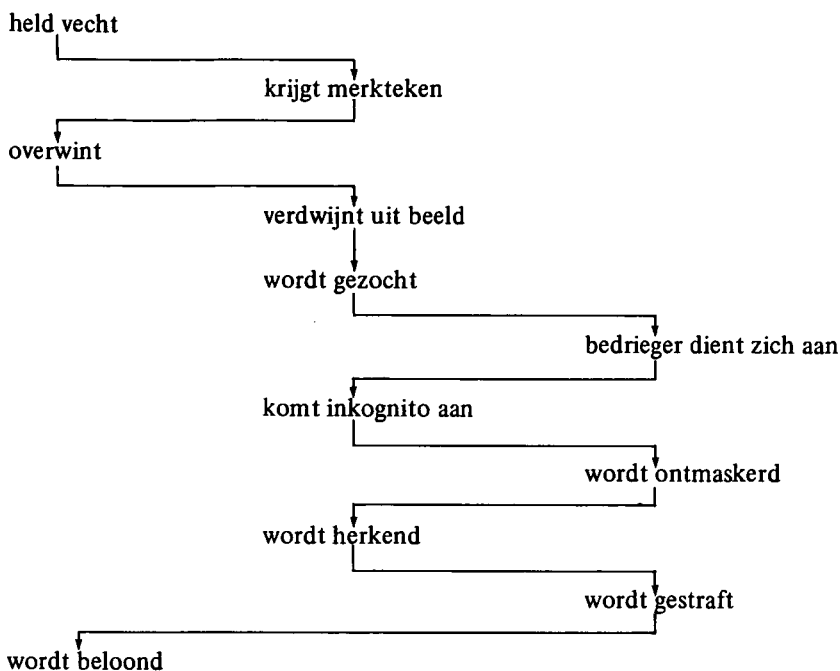
H = het gevecht

I = de overwinning

K = het herstel van de misdaad of het vinden van het gezochte/de gezochte).

In Propps systeem worden herhalingen niet gekodeerd evenmin als mislukte aanlopen; twee broers die het verdommen maar de derde redt het. Ook signalen op afstand worden door hem niet genoteerd, omdat alles onmiddellijk en lijnrecht op elkaar moet volgen. Maar men kan de D's verdubbelen en terug laten komen, functies open laten en later inlossen, vertellers vinden hun weg wel.

Het werk van Bremond, die de formule van Propp terugbracht op minder functies en verruimtelijkte, betekent theoretisch een grote verbetering en zijn visualisatie van verhaalsekwenties kan leiden tot overzichtelijke beschrijvingen van een verhaalstructuur:



Het voordeel is dat het verschil in grote en kleine spanningsbogen meteen (vertikaal) is af te lezen en dat de rek van de spanning, het durende proces van overwinning of nederlaag in beeld komt. Ook open eindjes en andere onzekerheden zijn makkelijk te noteren en daarom zijn ook via deze kompositiegrafieken veel gevarieerde werkvormen te bedenken. Het kan nog abstrakter, d.w.z. naar de schijn- in wezen wordt hier zicht geopend op heel konkrete dieptestructuren in het spel tussen verteller en zijn publiek. Hendricks analyseerde een verhaal van Ambrose Bierce met gebruikmaking van symbolische logika: basisfuncties van het menselijk gedrag als zoeken, vechten, liefhebben worden geformaliseerd aangeboden. Stel bijv. dat in een verhaal de volgende personages voorkomen:

William	} genoteerd als	W
Henry, zijn zoon		H
Beate		B
James, haar man		J
diens bediende		J'

en dat zij in een verhaal op verschillende manieren elkaar te lijf gaan door

zoeken =  $z$ ,  $\bar{z}$  = niet zoeken,  $z^{-1}$  = beletten te zoeken,  
 $z^0$  = zonder resultaat zoeken,  $z^{+}$  = met resultaat zoeken = vinden

liefhebben =  $l$ ,  $\bar{l}$  = niet liefhebben,  $l^{-1}$  = beletten lief te hebben

strijden =  $s$ ,  $\bar{s}$  = niet vechten,  $s^{-1}$  = beletten te vechten,  $s^0$  = verliezen,  $s^{+}$  = winnen

dan kan men het handelingsverloop zo weergeven:

$z[(W, B)]W_{opt.}$  = William zou Beate willen opzoeken  
(vierkante haken geven een modaliteit aan)

$\neg(B, J)$  = Beate heeft James niet lief

$z^{-1}(H, W)$  = Henry belet zijn vader het zoeken

$''''s(W, H)$  = vader en zoon strijden wederzijds ( $''''$  = wederkerig)

$s^{+}(W, H)$  = William overwint Henry

$z(W, B)$  = William zoekt Beate

$z^{-1}[(J', W)]J_{opt.}$  = James wenst dat zijn bediende William het zoeken belet

en hoe u verder wil dat deze film afloopt.

Verhaal is de in één mededeling vervatte en geordende reeks gebeurtenissen; die ene mededeling kan de vorm hebben van een mondelinge communicatie of van een TV-reclame, maar zij kan evengoed een film, een roman of een tragedie zijn - aldus een definitie van A. Kibédi Varga. Men kan eraan vastknopen dat het beschrijven van eenvoudige tot ingewikkelde verhaalstructuren en het spelen ermee geen waardenvrije bezigheid is. Het doorzien van de factoren die de veranderingsprocessen van een verhaal bepalen leidt tot veranderingsprocessen meer in het algemeen. Welke registers daartoe moeten worden opgetrokken is een ander verhaal.

### Literatuur

T. Anbeek, *Nieuwe ontwikkelingen in de verhaalttheorie*. Raster VI, 3. 1972.

Cl. Bremond, *Logique du récit*. 1973.

*Communications* nr. 8 (1966) met artikelen van Barthes, Greimas, Eco (over alle James Bond verhalen) en Metz (over film).

L. Dolezel, *From motifs to motifs*. Poetics 4, 1972.

J. Guépin, *Propp kan niet en waarom*. Forum der letteren. 1972/1973.

W. O. Hendricks, *The structural study of narrative*. Poetics 3. 1972.

Hitchcock, *interviews met Francois Truffaut*. 1968.

A. Kibédi Varga, *Vertelstructuren van het Frans classicisme*. Forum der letteren. 1970.

W. Labow, J. Waletzky, *Erzählanalyse: Mündliche Versionen persönlichen Erfahrung*. J. Ihwe, Literaturwissenschaft und Linguistik, bd. 2, 1973.

P. W. M. de Meijer, *Eenvoudige vertelstructuren*. Propp en Lévi-Strauss. Forum der letteren, 1970.

V. Propp, *Morphologie du conte*. (fr. vertaling uit het russisch van 1928. 1970.

V. Propp, *Morphology of the folktale*. (am. vertaling) 1968.

V. Propp, *Morphologie des Märchens*. (duitse vertaling) 1972.

E. Souriau, *Les deux cent mille situations dramatiques*. 21970.