

Verschuiven en verdwijnen

Een filmisch probleem

Peter Kravanja

In het laatste hoofdstuk van zijn boek 'Figures Traced in Light: On Cinematic Staging' verdedigt David Bordwell een probleemoplossende invalshoek om films te bestuderen. Cineasten en hun medewerkers maken immers welbepaalde keuzes ('oplossingen') om een situatie (zoals een gesprek of een etentje) te tonen, om de aandacht van de kijker ergens op te vestigen, of om emoties teweeg te brengen. Zo beschouwd krijgen filmbeelden en -geluiden vorm via specifieke antwoorden (die al dan niet gebruikelijk zijn binnen de socio-historische context) op vragen die overigens vaak met *mise-en-scène* te maken hebben.

De lange *sequence shot* aan het begin van *Offret* (*The Sacrifice*, Andrei Tarkovski, 1986) kan geanalyseerd worden als een (opmerkelijke en complexe) oplossing voor het volgende filmische probleem: op welke manier kan de afstand tussen een personage en de camera verminderd worden? Verschillende mogelijkheden bieden zich meteen aan, zoals recht in de richting van de camera lopen of een voorwaartse *zoom*. *Offret* combineert een langzame, meer dan tien minuten durende zijdelingse *travelling* met bewegingen van de personages langs kronkelende lijnen. Keer op keer leiden de filosofische gesprekken tussen de protagonisten mijn aandacht af van de *mise-en-scène*, tot ik, bij de zoveelste visie van deze film, op het einde van de openingsopname abrupt beseft dat de personages van nabij waren gefilmd, terwijl ze in het begin slechts een onderdeel van het landschap waren. Deze geleidelijke schaalverandering was mij volledig ontgaan.

Hieruit moge blijken, wellicht ten overvloede, dat filmische problemen en hun oplossingen niet noodzakelijk de aandacht opeisen. Integendeel, het probleem dat in een bepaalde film(scène) de origineelste oplossing krijgt, kan zich volledig aan een oppervlakkige visie onttrekken. Een probleem/oplossing-benadering vereist actieve participatie, waardoor niet alleen de kijkervaring verdiept wordt, maar ook bijkomende criteria worden geleverd om de originaliteit en de complexiteit van een film te evalueren.

De relevantie en het potentieel van deze aanpak staan dus buiten kijf. In de volgende bladzijdes wil ik daarom nader ingaan op een alomtegenwoordig filmisch probleem, namelijk de vele manieren waarop personages in het beeld verschijnen of eruit verdwijnen.

De diverse mogelijkheden kunnen op voor de hand liggende wijze geklasseerd worden.

Een eerste belangrijke parameter hierbij is de mobiliteit van het beeldkader. Een mobiele camera laat toe personages die zich *off screen* bevinden te 'onthullen' of te 'verbergen'. Ook kan het gezichtspunt wijzigen: het gefilmde wordt vanuit een nieuwe hoek waargenomen. Als gevolg hiervan zou een personage dat achter een object of een ander personage verborgen staat, plots zichtbaar kunnen worden. Deze beweeglijkheid en de visuele verrassingen die ze soms met zich meebrengt, onderscheidt cinema van andere kunsten zoals theater, fotografie of schilderkunst.

Een statisch beeldkader daarentegen legt het initiatief bij de personages. De *off screen*-ruimte biedt weer verschillende opties. De linker- of rechterbeeldrand 'overschrijden' is uiteraard de meest voorkomende oplossing. Meteen naar de coulissen van het klassieke theater verwijzen zou echter overhaast zijn. De afstand tussen de camera en de personages speelt bij deze vergelijking immers een bepalende rol. Laat ik twee uiterste voorbeelden geven. In een opname uit *Gerry* (Gus Van Sant, 2002) bevinden beide protagonisten zich op tientallen meters van de camera wanneer ze een woestijnlandschap 'binnenstappen'. Het is vrij donker, en beide mannen lijken wel streepjes, minieme

onderdelen van een overweldigende, onherbergzame natuur. In dit geval erkent de film het bestaan van een *off screen*-zone, maar beklemtoont die niet. In *L'avventura* (Michelangelo Antonioni, 1960) daarentegen staat de camera vaak zo dicht bij de personages dat ze precies in het beeld passen, alsof ze door het beeldkader ingelijst worden. En ze wandelen aanhoudend in en uit het beeld, waardoor de film erg nadrukkelijk wijst op het feit dat de diëgetische wereld niet aan de rand ervan stopt. In beide gevallen zou een vergelijking met het klassieke theater misplaatst zijn.

Het beeldkader heeft vier zijden. Links en rechts heb ik beknopt besproken, vervolgens zijn boven en beneden aan de beurt. Er zijn telkens twee mogelijkheden. Enerzijds biedt de camera een *close-up* van een hoofd (dat langs de benedenrand verschijnt of verdwijnt) of van voeten en een deel van de benen (die langs de bovenrand binnen- of buitenwandelen). Denk bijvoorbeeld aan Monica Vitti, wier van nabij gefilmde nek en blonde lokken aan het begin van *L'ecclisse* (Michelangelo Antonioni, 1962) uit het beeld glijden, waarna de actrice zich in de volgende opname op een sofa neervlijt. Of aan de gefragmenteerd afgebeelde lichamen in *Lancelot du Lac* (Robert Bresson, 1974). Anderzijds neemt de camera meer afstand: ofwel valt een personage letterlijk het beeld in – ik verwijs hierbij meteen naar Buster Keaton die in *The Navigator* (1924) op het dek van een oceaanstomer in een verluchtungskoker terecht komt en in het ruim van het schip neerploft naast de jongedame op wie hij verliefd is –, ofwel buigt iemand zich neer of gaat rechtop staan. Een typisch voorbeeld hiervan is een zijdelingse opname van een auto, in beeld vanaf het dak en hoger, waar iemand uitstapt.

Links, rechts, boven, beneden. Hiermee zijn alle *off screen*-mogelijkheden echter nog niet benut, er blijven er twee over: op 'oneindige' afstand van de camera of ernaast. In het eerste geval duikt een personage op als een stipje aan de horizon, en ziet er geleidelijk aan groter uit naarmate hij of zij zich in de richting van de camera verplaatst. Denk aan Omar Sharif in een beroemde scène uit *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962). In het tweede geval weerkaatsen spiegels anders onzichtbare personages (*). Een korte bespreking van een voorbeeld uit *India Song* (Marguerite Duras, 1975) kan deze laatste optie verduidelijken.

Een (bij aanvang eenvoudige, maar al spoedig steeds complexere) opname toont statische beelden, in het schemerdonker, van een kamer in de Franse Ambassade in Indië. Deze kamer wordt vanuit een aangrenzende ruimte gefilmd door een centrale opening, die van het parket tot het plafond strekt en ongeveer zo breed is als een derde van het zichtbare deel van de muur. Vaag valt een vleugelpiano te onderscheiden, in de diepte opgesteld, waarop een schemerlamp en een vaas bloemen staan. Op de pianostaander ligt een opengeslagen partituur. Na enkele seconden verschijnt in de muziekkamer een in het wit geklede bediende links in beeld. Hij knipt de schemerlamp aan en blijft dan gedurende een vijftiental seconden onbeweeglijk rechts van de piano staan. Daarna verdwijnt hij achter het rechter gedeelte van de centrale muur... om echter meteen weer in beeld te verschijnen, deze keer via het rechter beeldkader, en dus in de ruimte waar zich de camera bevindt!



Offret (Tarkovski)



De mise-en-scène, met hulp van de getemperde belichting, heeft ons op het verkeerde spoor gezet: de centrale opening blijkt een wandspiegel te zijn. De bediende knipt aan weerszijden ervan een wandlamp aan, en verlaat tenslotte de (enige) kamer, waarbij zowel het personage als zijn spiegelbeeld waargenomen worden. De opname vervolgt ononderbroken. Enkele momenten later voert de protagoniste (gespeeld door Delphine Seyrig) langzaam een gelijkaardige choreografie van verschijnen en verdwijnen uit.

Deze scène uit *India Song* is niet alleen een interessant voorbeeld van de wijze waarop een spiegeltoegang biedt tot de *off screen*-zone naast de camera. Het is meteen ook een geval in de volgende categorie die ik zou willen overlopen, namelijk het verschijnen van personages midden in het beeld. Deuren in de diepte (al dan niet in de verte, dus met of zonder klemtoon op *deep space*) bieden uiteraard talloze mogelijkheden, en dat sinds de arbeiders van de gebroeders Auguste en Louis Lumière gefilmd werden terwijl ze door de fabriekspoort naar buiten kwamen (*Sortie d'usine*, 1895). Deuren zijn gemaakt om een kamer te betreden of te verlaten, niet alleen tijdens de jaren 1910 (cf. de films van Louis Feuillade), toen de invloed van het klassieke theater zich sterk deed gelden, maar tijdens de totale filmgeschiedenis. De aanwezigheid van een deur wekt bij veel kijkers de verwachting dat iemand hem vroeg of laat zal opendoen. Wat overigens niet altijd zo hoeft te zijn: verwachtingen kunnen met een onopvallende knipoog niet ingelost worden.

Deze laatste bedenking leidt ons tot een volgend voorbeeld, namelijk de openingsscène van *O princípio da incerteza* (Manoel de Oliveira, 2002), een *sequence shot* dat bijna vier minuten duurt. De begingeneriek defileert over onbeweeglijke, frontale beelden van een tuin, waarin op de voorgrond de sobere, gecementeerde façade van een kapel prominent aanwezig is. Op het bovenste hoekpunt van het driehoekige dak staat een kruisbeeld. Slechts een miniem deel van de lucht erboven is zichtbaar. Dit gebouw neemt meer dan de helft van het beeld in beslag. Links ervan ligt een grasveld en staat er tenslotte een haag. Het groen strekt zich in de diepte uit. De visuele klemtoon ligt echter op de kapel. De hoge, houten dubbele deur is gesloten. Hij is groen geschilderd, een kleur die afsteekt tegen de lichtgrijze bepleistering van de voorgevel, en trekt dus de aandacht. Het regent zachtjes, de sfeer is druilerig. Zo begint deze film. Toen ik hem voor het eerst bekeek, verwachtte ik dat de deur van de kapel elk moment zou opengaan. Eventueel zou een personage van links of rechts het beeld kunnen binnenwandelen, maar ik hield mijn ogen hoofdzakelijk op de groene ingang gericht. Tevergeefs. Gedurende meer dan zestig seconden is er geen mens te zien, en dan verschijnt de protagoniste plots onopvallend achteraan in beeld, via een opening in de haag. Over oningeloste verwachtingen gesproken! Blijkbaar is het landschap heuvelachtig en bevindt de kapel zich op een plateau. Langzaam wandelt de jongedame naar de voorgrond, bukt zich om een verborgen sleutel te nemen, opent de deur, klapt haar paraplu dicht, gaat de kapel binnen en sluit de deur achter zich. Meer dan zeventig seconden duurt het voor ze buitenkomt. Tenslotte voert ze de vorige handelingen in de omgekeerde volgorde uit, en verlaat ze het beeld via dezelfde weg.

Naast deuren in decors bieden glooiingen in het landschap dus voor de hand liggende of speelse manieren om personages midden in het beeld te laten verschijnen of verdwijnen.

En daarmee zijn alle gevallen besproken, behalve misschien bruuske effecten aan de hand van trucages – denk aan vele films van Georges Méliès of aan *Vormittagsspuk* (1928) van Hans Richter. Laat een wat onderbelicht aspect van filmische mise en scène aldus enigszins in kaart gebracht zijn.

Voetnoot

(*) Voor een briljante analyse van het gebruik van spiegels in film, los van de problematiek die ons hier bezighoudt, verwijs ik graag naar het volgende artikel van Jacques Aumont: 'Spéculations', *Cinéma*, vol. 2, herfst 2001, blz. 5-19.

Bibliografie

Bordwell, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley: University of California Press, 2005.