

# Verhalen in verbeelding

Films en videogames als  
brug tussen twee werelden

Ruud Terhaag



Eburon  
Utrecht 2023

ISBN 978-94-6301-446-5

Academische Uitgeverij Eburon, Utrecht  
[www.eburon.nl](http://www.eburon.nl)

Beeld omslag: Ruud Terhaag  
Omslagontwerp: Textcetera, Den Haag

© 2023 Ruud Terhaag.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de rechthebbende.

# INHOUD

Voorwoord	
Verhalen in verbeelding	9
<b>1 DE BRUG TUSSEN TWEE WERELDEN</b>	<b>11</b>
Taal 13; Het schrift 16; Het denken 18; Verhalen in verbeelding 20; De intentie 21	
<b>DEEL 1 VERHALEN</b>	<b>25</b>
<b>2 VERTELSTRUCTUREN</b>	<b>27</b>
Thema en premisse 28; Verschillende structuren binnen een verhaal 32; Plot 34; Het vertellerscontract 36; Casus Vertellerscontract: <i>Tenet</i> 39; Verhalen zonder plot 42; Verhalen zonder plot: ongrijpbare verhalen 43; Verhalen zonder plot: meeslepend vertellen 45; Idee en tegenidee 48; Casus Idee en tegenidee: <i>eXistenZ</i> 51; Drie-aktenstructuur 52; Crossmediaal vertellen en screenbleeding 54; Casus Screenbleeding: <i>Half-Life</i> 56	
<b>3 CONFLICT</b>	<b>59</b>
Het ego als bron van conflict 60; Sociaal: statusveranderingen 61; Sociaal: communicatie en miscommunicatie 62; Relationale conflicten 65; De antagonist 70; Innerlijke conflicten 71; Casus Innerlijk conflict: <i>The Remains of the Day</i> 74; Conflict: ambivalentie 76; Casus Ambivalentie: <i>Beast</i> 78; Situationele conflicten 79; Kosmische conflicten 80; Suggestie en suspense 81	
<b>4 INTERACTIEVE VERHALEN</b>	<b>85</b>
Ontstaan van interactieve verhalen 87; Interactie en gameplay-mechanica 89; Vertellen wanneer het publiek de controle heeft 92; Vertellen wanneer het publiek de controle verliest 94; Ludonarrative dissonance 97; Open wereld: inleiding 100; Geografische narrativiteit 102; Casus Achtergrondverhaal: <i>Horizon Zero Dawn</i> 108;	

Geografische narrativiteit: *first-person exploration* 111; Rollenspel met de omgeving 112; Casus Open wereld: *Red Dead Redemption 2* 114; Open wereld: emergent gameplay 117; Emergent vertellen 119; Interactiemogelijkheden 122; Interactieve non-fictie 123; Interactieve non-fictie: educatie 126; *Unintentional emergence* in videogames 131; *Unintentional emergence*: machinima 134

## 5 VIRTUAL & AUGMENTED REALITY 139

Benadering van virtual reality 142; Immersie en *presence* 143; Casus Presence fysiek: *Lone Echo* 145; Casus Presence en psychologie: *Half-Life: Alyx* 147; Snelle ontwikkelingen 148; Verrassende VR-concepten 149; Verantwoordelijkheid en virtual reality 151; Augmented reality 152; Complexiteit van implementatie in echte omgeving 153; Verhalen in een echte omgeving 153; Implicaties van interactieve verhalen 156

## DEEL 2 VERBEELDING 161

---

### 6 TECHNIEK 163

Het frame 164; Het frame: compositie 167; Het frame: videogames en virtual reality 170; Het frame: licht 173; Het frame: camerakarakter 178; Camera in virtual reality 186; Casus Het frame: *Death Stranding* 189; Dynamiek: flow, tempo, ritme 191; Dynamiek: beeldtransitie 196; Casus Dynamiek montage: *Cidade de Deus* 198

### 7 VERBEELDEN MET GELUID 203

Dialogoog: show, don't tell! 204; Dialogoog: tell, don't show! 207; Casus Dialogoog: *Pulp Fiction* – 'Royale with Cheese'<sup>16</sup> 211; Sounddesign en muziek als middel 212; Casus Geluidspositie: *Saving Private Ryan* 216; Ambiance en Foley 218; Dynamiek en ritme 220  
Dynamiek en ritme: diëgetisch en non-diëgetisch geluid 224  
Muziek 226

### 8 LAGEN VAN ABSTRACTIE 233

Technische vooruitgang 235; Casus Techniek: *King Kong* 238; Culturele vooruitgang 240; Casus Culturele vooruitgang: *King Kong* 241; Geluid 242; Digitale communicatie 243; Conclusie 245

<b>9 DE GROTE VERHALEN</b>	249
Sagen 250; Legendes 252; Sprookjes 253; Fabels 254; De mythe 255; Het innerlijk: initiatie 256; Transformatie: de reis van de held 259; Casus Transformatie: <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i> 261; Transformatie: de weg naar volwassenheid 263; De innerlijke realiteit 264; De innerlijke realiteit: archetypen 268; Stereotypering 269; De innerlijke realiteit: archetypische omgeving 277; Gotische fictie 278; Fantasiewereld 279; Sciencefictionwereld uit de verre toekomst 281; Naargeestige totalitaire wereld 282	
<b>10 SYMBOLIEK</b>	285
Beeldsymboliek: metaforen 295; Beeldsymboliek: dieren 301; Beeldsymboliek: kleur 304; Casus Kleur: <i>Beast</i> 311; Symboliek: geluid 312; Beeldsymboliek: richting van beweging en positie 316; Symboliek: dialoog 320; Symboliek: namen 321; De spiegel 323	
<b>11 AUTEURSCHAP</b>	331
Casus Focus: <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> 332; Focus 334; Focus, de digitale beeldcultuur 337; Persoonlijk 338	
<b>CONCLUSIE</b>	341
Objectivisme 341; De fabriek 343; Verhalen 344	
<b>Woord van dank</b>	347
<b>Bronnen</b>	349
<b>Verklarende woordenlijst</b>	353
<b>Films &amp; series</b>	357
<b>Videogames &amp; interactieve werken</b>	369
<b>Noten</b>	377

# DE BRUG TUSSEN TWEE WERELDEN

‘The fall from grace happens to each of us when we start thinking and become namers and knowers.’

---

Dan Millman, *Way of the Peaceful Warrior*

Er bestaan twee belangrijke werelden om te verkennen. Twee bronnen waaruit verhalen worden geboren: de wereld om ons heen en de verbeelding. De uiterlijke (fysieke) wereld en het innerlijk. Waar de verbinding met de wereld om ons heen via zintuigen verloopt, is de verbinding met ons innerlijk direct. Toch beschouwen we de uiterlijke wereld als de belangrijkste. Wellicht zelfs als de fundamentele werkelijkheid, maar is dat altijd zo geweest?

In onze moderne westerse samenleving bekijken we de wereld overwegend vanuit een (kentheoretisch) materialistische visie. Deze filosofie herleidt de werkelijkheid die we ervaren tot een complexe reeks processen die voortkomen uit ons brein. Uit materie ontstaat bewustzijn. Het is een visie die in overeenstemming is met de praktische ervaringen van de rationele mens. We gebruiken onze zintuigen om de omgeving waar te nemen en we interpreteren deze informatie zodanig dat zij ons in staat stelt te overleven. We kijken naar buiten toe.

Wanneer wij vanuit dit wereldbeeld onze psyche onderzoeken, dan observeren we gedrag en maken we aantekeningen. We testen, vergelijken, meten en verkrijgen zo onze systematisch geordende en verifieerbare kennis. De manier waarop we kijken volgt een anatomische benadering. Het gereedschap dat we gebruiken om datgene wat voor ons verborgen is bloot te leggen, kan een kleine scalpel zijn of een enorme machine zoals de Large Hadron Collider, de deeltjesversneller bij het Zwitserse Genève.

Vroeger werd het lichaam van een overledene opengesneden en uit elkaar gehaald om het te onderzoeken. De structuren legde men vast in anatomische tekeningen. Zo dringt onze blik naar buiten toe tot aan het binnenste van de materie, en zo bestuderen wij onszelf en de werkelijkheid waarin we ons

bevinden. Het is de westerse wetenschap zoals wij deze gedefinieerd hebben in de afgelopen tweehonderd jaar.

Wetenschap bevredigt onze diepgewortelde nieuwsgierigheid naar waarheid en kennis. Zij is een methode die, zo goed als het kan, probeert de werking van de wereld om ons heen te begrijpen en te duiden. Hierdoor leren we steeds meer over hoe de wereld om ons heen in elkaar steekt. De wetenschap heeft onze samenleving ver gebracht.

Wetenschap alleen is echter niet voldoende om de werking van de realiteit te achterhalen. Er bestaan methoden buiten de wetenschap waarmee wij informatie kunnen verkrijgen over ons bestaan. De geschiedenis van de mensheid bevat een rijk palet aan filosofische beschouwingen waarmee we onszelf en de wereld om ons heen proberen te begrijpen. Want hoe zit het met de andere binnenkant van onszelf? De gedachten, ervaringen, de dromen en visioenen die we hebben? De verbeelding. Wat is zij eigenlijk? Is het niet zo dat we nog maar een fractie begrijpen over onze psyche en over hoe ons lichaam werkt? Waarom dromen we en waarom wordt de een ziek en de ander die er dezelfde leefstijl eropna houdt niet?

Bijna alle niet-westerse culturen beoefenden wetenschap door vooral naar binnen te kijken. De werkelijkheid werd volledig verklaard vanuit de innerlijke ervaring. Geestelijken, mystici, sjamanen en grootmeesters in de vechtkunst keken op die manier. Zij verkenden de capaciteiten van de menselijke geest via meditatietechnieken en andere activiteiten die op het bewustzijn gericht waren. Ze gingen de diepte in en interacties aan op manieren die voor de meesten onder ons onbekend zijn. Zij vergaarden op die wijze unieke kennis en inzichten. Zij streefden van binnenuit naar verkenning, controle, beheersing en meesterschap van de psyche en het lichaam. Deze manier van onderzoek werd en wordt nog steeds door een aantal culturen gezien als serieuze wetenschap. De inzichten over de wereld, het universum en de aard van de werkelijkheid die daaruit voortkwamen, vormden de basis voor onder andere de oude Chinese geneeskunde, verschillende stromingen binnen de vechtkunst, oosterse filosofie, oude systemen van kennis en religieuze geschriften en leerwijzen zoals de Vedische literatuur, de I Ching, Bhagavad Gītā, taoïsme, kabbala. En verhalen.

Veel oorspronkelijke religieuze overtuigingen komen voort uit persoonlijke spirituele ervaringen die mensen hebben opgetekend. Echter, bij de meeste gelovigen is godsdienst gebaseerd op de schriften en verhalen van anderen, die door de traditie zijn overgeleverd. Daarnaast zijn er, door alle tijden en culturen heen, verhalen over heelmeesters, krijgers en monniken die

door jarenlange training en toewijding vaardigheden en krachten beheersen en een wijsheid bezitten die ons voorstellingsvermogen te boven gaat. Door naar binnen te kijken – en het daaruit voortkomende systematische zelf-onderzoek – worden aspecten van de realiteit blootgelegd waarop de westerse wetenschap waarschijnlijk nooit grip zal krijgen, vanwege haar aard van de (kentheoretisch) materialistische visie.

Verhalen laten ons zowel naar buiten als naar binnen kijken. Ze beschrijven het bestaan vanuit beide kanten. Met *Verhalen in verbeelding* wil ik een brug slaan tussen deze twee zienswijzen.

Verhalen beschouwen en duiden de complexe wereld om ons heen. Ze beschrijven de schoonheid ervan en focussen op zaken waar wij normaliter niet of nauwelijks bij stilstaan. Verhalen kunnen zó krachtig zijn dat ze bij de juiste persoon op het juiste moment iemands leven voorgoed verandert. We zijn in staat van buitenaf te kijken naar problemen die mensen ervaren in relatie met anderen, met zichzelf, in conflicten, de politiek en noem maar op. Ze vereenvoudigen de realiteit, maken haar begrijpelijk.

Tegelijkertijd verkennen verhalen onze geest. De innerlijke wereld: onze fantasie, demonen, goden, symbolen en archetypen, die in dromen en visioenen van de mensheid telkens weer opnieuw opduiken. De grote verhalen brengen beide zienswijzen tot elkaar. Ze tonen ons iets wezenlijks. Ze verschaffen ons informatie over het bestaan en geven inzichten over hoe we ons daartoe het beste kunnen verhouden. Daarbij laten de grote verhalen ons spieken door een kier van het grote gordijn en geven ze ons een fractie van een realiteit die voor ons in het dagelijkse leven verborgen blijft.

## ☐ **Taal**

In het door Carl Gustav Jung geciteerde gesprek met het opperhoofd van de Taos Pueblos-indianen in New Mexico, Ochwiä Biano (Berg-Meer), beschreef het opperhoofd de moderne witte mens als: ‘We begrijpen hen niet. We geloven dat ze gek zijn.’

Jung vroeg hem waarom hij dan dacht dat de blanken allemaal gek waren.

Het opperhoofd antwoordde: ‘Ze zeggen dat ze met hun hoofd denken.’



‘Maar natuurlijk. Waar denk jij dan?’ vroeg Jung verbaasd.

‘Wij denken hier,’ zei Ochwiä Bianco, en hij wees op zijn hart.<sup>1</sup>

Hoe nemen we de wereld waar zonder taal? Probeer jezelf dat eens voor te stellen. Welke gedachten vormden onze voorouders zich bij het zien van een ... ? Een voorbeeld dat ik niet in taal kan uitdrukken. Wat ... is mag je zelf invullen; gebruik je verbeelding.

De vormen, geuren en kleuren van de wereld die de zintuigen van onze voorouders binnenkwamen, moeten in ieder geval verschillende processen in hun hersenen en in de rest van het lichaam op gang hebben gebracht. Ik kan me goed voorstellen dat wanneer een taal ontbrak in de beleving, dat dan geluiden, zicht, gevoel en smaak makkelijk in elkaar overgingen. Waarschijnlijk speelden emoties, gevoel, temperatuur en geluid een rol op een manier zoals mensen met synesthesie dat ervaren. Zij zien bij letters en cijfers een kleur of horen een klank.

De werkelijkheid komt onze zintuigen binnen als een wirwar aan indrukken. Misschien kietelden de vormen die ... omringden onze voorouders, en waren de bewegingen ervan elke dag anders, maar altijd rustgevend en zacht. Net zoals een houten interieur met tapijt een warme indruk achterlaat, en een kamer van metaal en glas een koude. Het contact met de wereld die via hun zintuigen binnenkwam, was direct. Er zat geen vertaling tussen om de flora die werd waargenomen bewust in een specifieke context te structureren. De flora en fauna waren er gewoon. Door het ontbreken van een vertaling zullen onze voorouders minder gedachten hebben gevormd bij het waarnemen, en moet de waarneming zelf intenser zijn geweest. Het valt nog het beste te omschrijven als de magische ervaring die kinderen opdoen wanneer ze voor het eerst op vakantie gaan, een unieke plek ontdekken of een avond samen beleven met andere kinderen met wie ze een bijzondere band voelen. Alle registers staan tegelijk open. Men moet zich in de prehistorische tijd veel sterker verbonden hebben gevoeld met zijn natuurlijke omgeving. Het waarnemen liep vooral via het hart. ‘Kanalen van alle zintuigsorganen lopen ernaartoe.’ De Grieken hadden een woord voor het vermogen van het hart om betekenis waar te nemen: ‘aisthesis’. Het woord betekent letterlijk ‘inademen’.<sup>2</sup>

Carl Jung schrijft naar aanleiding van zijn gesprek met Ochwiä Bianco over zijn indrukken van de wildernis in New Mexico: ‘Het was alsof ik tot nu toe slechts sentimenteel verheerlijkende kleurenprenten had gezien.’

Woorden maken dingen ingewikkeld. Ze brengen niet alleen informatie over, maar kunnen in het contact met de ander ook een grens vormen die ons ervan weerhoudt elkaar goed te begrijpen. Bovenal: om elkaars ervaring te begrijpen. Wanneer zijn we gaan spreken? Wetenschappers zijn er niet over uit wanneer de zintuiglijke informatie zich structureel is gaan koppelen aan een taalgebied in onze hersenen. Hoe snel heeft deze ontwikkeling plaatsgevonden? Het zal waarschijnlijk ergens begonnen zijn met het tijdperk van de neanderthaler. Volgens taalkundige Bart de Boer zou ‘duh’ een eerste woord kunnen zijn geweest.

Waar we een direct kanaal hebben tot de innerlijke wereld en een verbinding met de fysieke wereld via onze zintuigen, biedt taal alleen een beschrijving. Een abstractie, een woord dat letterlijk ‘selecteren’ of ‘weglaten’ betekent.

De taalwetenschappers Edward Sapir en Benjamin Lee Whorf bedachten dat taal invloed had op ons denken. Op basis van hun Sapir-Whorfhypothese stelden zij dat woorden die een kleur benoemen een grote invloed hebben op de beleving van kleuren. In later onderzoek bleek dat een kleine merkbare invloed te zijn. Het kleurenspectrum is continu. Kleuren lopen vloeiend in elkaar over. Door ze te benoemen als losse elementen, zoals ‘geel’, ‘rood’ en ‘oranje’, ervaren we ze ook meer als losse elementen. Culturen die middels hun taal meer verfijnde kleurgradaties kunnen duiden – met woorden zoals ‘groen’, ‘zeegroen’, ‘lentegroen’, ‘aquamarijn’, ‘turquoise’, ‘cyaan’ en ‘blauw’ – zijn zich iets meer bewust van de fijne nuances in dat gedeelte van het kleurenspectrum.

Voor zover we weten heeft de mensheid voor het overweldigend grote deel in haar bestaan mondeling gecommuniceerd.<sup>3</sup> Voordat het schrift bestond, was de samenleving volledig ingericht op mondelinge communicatie. Dit had een aantal belangrijke implicaties. Deze samenlevingen waren groepsgeoriënteerd. Dat wil zeggen: mensen hadden veel meer aandacht voor externe zaken zoals de groep, dan voor hun eigen persoonlijkheid. Ze waren sterk afhankelijk van elkaar en zullen dan ook een duidelijker beeld hebben gehad van de groep dan van hun eigen ik. In die zin voelden onze voorouders zich waarschijnlijk sterk met elkaar verbonden, zoals mensen zich verbonden voelden met de natuurlijke omgeving voordat taal zich ontwikkelde.

De mondelinge communicatie doet een sterk beroep op het langetermijngeheugen. Alles was gebaseerd op herhaling en overeenkomsten die de kern van de boodschap omvatten. Er waren vele varianten van hetzelfde verhaal.

Deze oude samenlevingen focusten zich vooral op hun heden. Dat komt door de inherente eigenschappen van mondelinge communicatie. Het verleden was het domein van voorouders. Zoals wij nu denken in termen als ‘individu’ en ‘groep’, kwamen die begrippen voor mensen in die tijd niet aan bod. Mensen zullen waarschijnlijk zelden op die manier over zichzelf hebben nagedacht. Het is in deze lange periode dat verhalen een opkomst maakten en een belangrijke rol begonnen te spelen binnen de menselijke cultuur. De sociale interacties beperkten zich tot kleine groepen, omdat de eenvoudige vormen van communicatie het onmogelijk maakten om complexere samenlevingen die uit veel personen bestonden in stand te houden. Communicatie via een taal heeft nieuwe krachtige vermogens in ons bewustzijn doen ontwaken, maar er zijn ook zaken verloren gegaan in de manier waarop we ons bestaan ervaren.

## ☐ **Het schrift**

De totstandkoming van het schrift heeft de ontwikkeling van de mensheid enorm versneld. De oudste beschreven kleitabletten die tot nu toe gevonden zijn dateren van ongeveer 3300 v.C. in Soemerisch schrift. Er zijn oudere voorwerpen gevonden ten oosten van Zuid-Mesopotamië met geschreven tekens uit circa 5000 v.C. in het Proto-Elamitische schrift. Of vroegere samenlevingen gebruikmaakten van het schrift, weten we op dit moment niet. Aanvankelijk was er veel weerstand tegen de opkomst van het schrift. De mogelijkheden om te spreken en luisteren werden teniet gedaan. Het schrift was eenrichtingsverkeer. Ook zou het schrift de mensen passief maken, omdat zij hun geheugen niet meer hoefden te trainen. Het enige waar het toe in staat zou zijn, was zichzelf te herhalen.

Uiteindelijk begonnen, met de nog recente opkomst van het schrift, tijd en ruimte een rol te spelen in de geest van een samenleving. Het schrift creëerde namelijk de mogelijkheid om als communicatiemiddel met tijd en ruimte te breken. Verleden, toekomst en plekken die verder weg lagen, begonnen een rol te spelen. Teksten konden immers worden bewaard op een medium dat later ook was te verplaatsen.

Het schrift ontwikkelde mede daardoor eigenschappen die het lieten evolveren tot een optimaal communicatiemiddel in situaties waarin gesproken taal tekortschoot. Er ontstond nieuwe ruimte in het denken omdat het niet meer nodig was om alle informatie te onthouden. Mensen konden hun lange-termijngeheugen gaan gebruiken voor andere zaken.

Hierdoor ontstonden nieuwe cognitieve vaardigheden zoals een toename in het analytisch vermogen en beoordelingsvermogen. Door de ontplooiing van het logisch denken raakten de ontwikkelingen in een stroomversnelling.

Per cultuur legt het schrift andere nuances in onze waarneming en dat verschilt zelfs per land. Het Nederlandse schrift bevat een ruim aantal woorden die moeilijk of niet te vertalen zijn naar andere talen. Het woord ‘gezellig’ wordt in het Engels sterk benaderd door *cozy*, maar het dekt niet de volledige lading van de betreffende toestand. Zo zijn de betekenissen van ‘collegiaal’, ‘borrel’, ‘voorpret’ en ‘natafelen’ in het Engels niet in één woord te beschrijven. In onze taal hebben de drie middelste tenen van onze voeten geen namen. Andere culturen hebben te maken met alledaagse verschijnselen die hier in het Westen volslagen onbekend zijn. Geen enkele taal heeft genoeg woorden om de volledige rijkdom en nuances van de menselijke ervaring te beschrijven.

Wanneer een woord ontbreekt om een concreet verschijnsel uit de werkelijkheid te beschrijven, noemen we dit ‘taalleemte’. Zo hebben andere talen woorden voor gevoelsuitdrukkingen waar wij in het Nederlands geen woord voor kunnen inzetten. In sommige culturen bestaan er concrete woorden voor de twijfelende Nederlandse klank ‘mwa’. Het Japanse woord *daijoubu* bijvoorbeeld, bestaat naast ‘ja’ en ‘nee’. Ook is het Chinese begrip *tao* niet in één woord uit te leggen. Zelfs in een enkele zin valt de essentie van ‘tao’ lastig te duiden. Het Franse woord *retrouvailles* beschrijft in één woord het extreme gevoel van blijdschap wanneer iemand na lange tijd weer met een geliefde herenigd wordt in een reünie.

Ook zijn er culturen die een waarneming, waarbij een gevoel wordt opgeroepen, beschrijven in een enkel woord. Het Zweedse woord *mångata* beschrijft het verschijnsel wanneer maanlicht reflecteert op het water en een lichtstrook achterlaat die prachtig is om te zien. Zoals verschillende culturen in de wereld en tijd het menselijk lichaam of specifieke kleuren beter kunnen duiden dan andere, zo heeft een cultuur ook haar eigen subtiele gradatie in het waarnemen en duiden van de werkelijkheid via haar taal. Wat de moderne culturen met elkaar gemeen hebben is dat het aan woorden ontbreekt om de rijkdom en nuances van innerlijke ervaringen te beschrijven.

We kennen geen losse woorden voor intelligentievormen, gradaties van bewustzijn of diverse bewustzijnstoestanden die mensen kunnen hebben. ‘Doezelen’, ‘slaapverlamming’, ‘extase’, ‘trance’, ‘wakker’, ‘bewusteloos’, ‘dromen’ dekken de lading net niet. Ook de verschillen in ons denken kunnen we niet met één woord uitdrukken, waardoor we hier niet zo’n helder beeld van hebben. De gedachten die door ons heen gaan en waaraan we geen

aandacht besteden terwijl we onze dagelijkse taken verrichten, verschillen sterk van gedachten die een heftige emotie oproepen en waarvoor we onze taken onderbreken.

Communicatie via beelden bestond al vóór taal en schrift, maar beelden hadden oorspronkelijk een lage status in onze samenleving. Men vond dat de geletterde cultuur uitnodigde tot diepgang en abstractie, terwijl een beeldcultuur als oppervlakkig werd gezien. Toch is de beeldcultuur tegenwoordig dominant.

Volgens de Amerikaanse communicatiewetenschapper Neil Postman zou het geschreven woord een rationeel instrument zijn dat het abstract denken bevordert en uitnodigt tot reflectie, analyse, en het trekken van conclusies en daarmee tot het opbouwen van redeneringen. Een woord stimuleert de actieve verbeeldingskracht van de lezers.<sup>4</sup> Daar staat tegenover dat beelden direct en concreet zijn. Ze communiceren emoties, vormen en gedachten, en ze zijn in staat dit buiten de tijdlijn om te doen zoals puzzelstukjes in een doos. Beeld en woord zijn wezenlijk in de moderne communicatie en in verhalen.

## ☐ **Het denken**

Redeneren en analyseren. Denken lijkt vanzelfsprekend. Daar zijn we ons nauwelijks van bewust, maar staan we er weleens bij stil hoe groot de rol van taal is in onze gedachtegang? Bij de moderne mens werken waarneming en taal op onbewust niveau nauw samen. Dit wordt duidelijk wanneer iets wat logisch lijkt, bewust belicht wordt met een vraag als: wat is een kast? Hoeveel planken heb ik nodig om een kast een kast te noemen? Hoe lang moeten de planken zijn en in welke formatie noemen we de planken een kast? Minstens vier planken? En een fiets? Welke onderdelen kan ik eraf halen om het daarna nog een fiets te kunnen noemen? Onze vaardigheid van taal en schrift heeft een sterke invloed gehad op hoe wij de wereld zijn gaan vormgeven. Het vertrouwde beeld dat wij van onze omgeving hebben – zoals de huizen waarin we leven, de kantoren waarin we werken, de verlichting, wegen, auto's en zelfs het wiel – is ooit begonnen als een gedachte. Waarschijnlijk bij diverse mensen in verschillende perioden. Die gedachten werden een idee en deze ideeën stonden op zichzelf. Ze waren niet direct te herleiden naar zaken die toen in de natuurlijke omgeving aanwezig waren. Voor zover bekend waren mensen de enige soort in de natuur die haar goederen op wielen begon te verplaatsen. Sommige diersoorten gebruiken wel de eigenschappen van het

die herstellende is van een auto-ongeluk. Betty raakt bevriend met haar. Terwijl zij haar droom najaagt vindt er een reeks onverklaarbare gebeurtenissen plaats die niet allemaal met elkaar te maken lijken te hebben. Zo zit een onbekende jongeman tegenover een ander in een Amerikaanse diner. Hij vertelt over zijn nachtmerrie, om een moment later in zijn eigen nachtmerrie te belanden. Ook loopt er zomaar een cowboy door een chique restaurant.

De boodschap van deze film is: het is een illusie. In dialoog wordt het meermaals letterlijk uitgesproken en de scène in Club Silencio: No hay banda ('Er is geen live band') staat symbool voor de droom waarin Betty zich bevindt. De droom van Hollywood.

In de tweede helft lijkt de film naar de realiteit over te schakelen of wellicht een alternatieve werkelijkheid. In beide delen is de grens tussen innerlijk en uiterlijk erg dun.

Dat de gebeurtenissen openstaan voor interpretatie is mede het gevolg van een grillig verlopen productieproces. De film was oorspronkelijk bedoeld als een televisieserie en op het laatste moment werd besloten om er een speelfilm van te maken. Het poëtische resultaat dat tussen een pilot en een bioscoopfilm inhangt past bij Lynch' benadering van film. Hij maakt bewust gebruik van het feit dat film illusie is. Daarbij is hij een van de onderzoekers die naar binnen kijkt en de werkelijkheid onderzoekt vanuit de innerlijke ervaring. Zijn werken, die we kunnen duiden als modern surrealisme, volgen de logica van dromen, visioenen en gedachten. Dit combineert hij met narratieve elementen.

In de psychologische thriller *mother!* speelt het verhaal zich af in een huis dat volkomen geïsoleerd staat van de samenleving. Het rustige leven van een jong stel wordt verstoord door de komst van een mysterieus stel. Een reeks van gebeurtenissen leidt tot een intense spanningsboog, maar het verhaal bevat geen plot. Hier zien we het tegenovergestelde. Zolang de kijker de achterliggende verwijzingen niet doorheeft, blijft de vertelling ongrijpbaar en abstract, maar wanneer het kwartje eenmaal valt, blijkt hoe zorgvuldig het verhaal geconstrueerd is. Alles krijgt een religieuze betekenis en het wordt een traditioneel verhaal.

## ☐ **Verhalen zonder plot: meeslepend vertellen**

Bij meeslepend vertellen gaat het niet zozeer om een begin, midden en einde, het draait om het cultiveren van een ervaring. De vertelvorm leent zich goed voor jonge media als videogames en met name virtual reality. Met meeslepend

vertellen ligt de focus op andere zaken dan we zien in traditionele media zoals film en televisie. De verhalen zijn zintuiglijk, cyclisch, gecentreerd rond de eigen ervaring, niet-lineair, psychologisch diepgaand, transcendent en esoterisch, belichamend, omgevingsgericht, verzorgend, ontvankelijk, coöperatief, gericht op de gemeenschap, scheppend en verbindend. Het meeslepend vertellen is een eeuwenoude structuur geïnspireerd op de oude traditionelere verhaalstructuren die we terugvinden in klassieke Chinese, Koreaanse en Japanse vertellingen: de zogenoemde kishōtenketsu-structuur. Hier is het niet het conflict dat het verhaal drijft maar de samenwerking, het ontsluiten van de holistische verbondenheid in hoe het geheel groter is dan de som der delen. Een op een kishōtenketsu gebaseerde verhaalstructuur begint vrijwel direct met de aanleiding, die voor de ontwikkelingen in het volgende hoofdstuk zorgt. Daarna wordt de ontwikkeling in gang gezet waarin de belangrijkste personages de diverse zaken die ze tegenkomen behandelen. In plaats van met conflict gebeurt dit met verdieping en uiteenzetting van de elementen. Soms zijn dat obstakels en dilemma's. De conclusie aan het einde van het verhaal is meestal de uitkomst van de (soms dramatische) gebeurtenissen die plaatsvonden in de ontwikkeling. De overgang van de ontwikkeling naar de conclusie noemen we de twist. In tegenstelling tot de climax in een plotstructuur is dit geen conflict maar een plotselinge verandering van de zaken.

De virtualrealityervaring *The Bond* volgt deze structuur waarbij wij zelf meekijken in het bewustzijn van een mediterende sjamaan. We ervaren het perspectief vanuit diverse schepsels in de omgeving waarmee de sjamaan contact maakt. Wanneer een van deze schepsels haar aanvalt en dodelijk verwondt, krijgt ze de mogelijkheid om haar ziel met het lichaam van de aanvaller te ruilen. Dit is de twist.

In de korte virtualrealityervaring *LoVR* spelen emotie en ritme de centrale rol. We volgen een lijn als meetresultaat van iemands hersenactiviteit op het moment dat de vonk overspringt tijdens de ontmoeting van een grote liefde. De wetenschappelijke data worden niet alleen gevisualiseerd met de soundtrack 'Vessel' van John Hopkins, maar we voelen ze door de beweging van de lijnen en de rotaties die de camera maakt.

De indiegame *Inside* onthult in kleine stappen een narratieve setting om te eindigen met een bizarre twist. Een jongetje is om onbekende redenen op de vlucht. We kunnen de gebeurtenissen die zich voor de speler ontfouwen op verschillende manieren interpreteren. *Pearl* is de eerste voor een Oscar genomineerde virtualrealityervaring. We bevinden ons in een auto van waaruit



02. *The Bond* gebruikt de unieke kenmerken van virtual reality en wisselt het gezichtspunt van de kijker tussen meerdere wezens. Deze vorm van meeslepend vertellen focust op de ervaring.

Bron: *The Bond*, 2018, axis-studiosgroup.com

we de levens volgen van vader en dochter, die hun muzikale droom najagen. De muziek, die vader en dochter voortbrengen, is de centrale verteller. In de Japanse anime *My Neighbor Totoro* is het centrale thema animisme, het idee dat alle objecten een eigen geestelijke essentie bevatten. Een professor verhuist tijdelijk met zijn twee dochters naar een landgoed om dichterbij het ziekenhuis, waarin zijn vrouw ligt, te wonen. In de film verschijnen een aantal spirituele wezens die alleen door de kinderen worden waargenomen. De film eindigt optimistisch, maar er is geen echte conclusie.

Binnen het oeuvre van de Hongaarse filmmaker Béla Tarr volgen we personages in zware leefomstandigheden gesitueerd in een rafelige omgeving. We zien het worstelen met het leven vaker bij karaktergedreven vertellingen. Het tempo in Tarrs films loopt veelal in gelijke tred met het leven en de beleving van zijn personages. Door de tijd nagenoeg intact te laten, stappen we bijna letterlijk in de beleving van deze personages; waar het verhaal meer op de achtergrond staat en het moment zelf op de voorgrond. Zijn films zijn een voorbeeld van meeslepend vertellen.

Sommige beeldverhalen ontstaan als een studie of fascinatie. Shane Carruth is behalve regisseur ook wiskundige en hij probeerde de wetenschappelijke implicaties van tijdreizen op een nuchtere en realistische manier weer te geven. Het resultaat is *Primer*. Een sciencefictionfilm die deels als een studie is opgezet. Het verhaal bevat meer dan tien parallelle tijdlijnen waarin Aaron (Shane Carruth) en Abe (David Sullivan) een kopie van zichzelf dreigen te ontmoeten. Ze proberen elkaar te ontwijken en wanneer dit niet lukt, maken ze elkaar het leven zuur. Toch zijn er weinig mensen die het verhaal in *Primer* zullen begrijpen en dat hoeft ook niet.