

***Hoe visualiseer je het verband
tussen uiteenlopende verhalen?***

Mathieu De Guchtenère
Illustratieve Vormgeving 2012-13

Begeleidende docent: Kim Duchateau





MEDIA
ARTS
DESIGN
faculty
een samenwerking
tussen KHLim en PHL

Academiejaar 2012-2013

***Hoe visualiseer je het verband
tussen uiteenlopende verhalen?***

Begeleidende docent:

K. Duchateau

**Mathieu De Guchtenère
Grafisch Ontwerp
Atelier Illustratieve Vormgeving
Master**

Abstract

Om een inzicht te verschaffen in het creatief proces van mijn artistiek eindwerk worden in deze scriptie de verschillende betrokken fasen chronologisch besproken.

Op basis van mijn fascinatie voor de beeldende kunst en de verschillende types van mensen met hun onderlinge verbondenheid, wordt naar een onderzoeksvraag gezocht die mij als masterstudent voldoende vernieuwende creatieve mogelijkheden biedt. Zo wordt mijn masterproject een onderzoek naar de wijze waarop men het verband tussen uiteenlopende verhalen kan visualiseren.

Via vergelijkend onderzoek, associaties en beeldende experimenten wordt eerst onderzocht wat de belangrijkste sfeerbepalende factor in een verhaal is en hoe men die beeldend kan uiten.

Vervolgens wordt de mogelijke verbondenheid tussen die gevisualiseerde elementen geanalyseerd.

Die onderzoeksresultaten worden aangewend om de meest geschikte visualisatievorm voor mijn creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag te vinden. Deze blijkt een aan mijn doelstellingen aangepaste variant van de hypercomic te zijn: de “promcomic”.

Na de bespreking van de realisatie van mijn creatief antwoord worden op basis daarvan en het voorafgaand onderzoek met bijhorende experimenten conclusies getrokken.

Woord vooraf

Mijn doelstelling voor deze scriptie is de kijker van mijn artistiek eindwerk een inzicht te bieden in het creatieproces ervan.

Vooraleer het antwoord op mijn onderzoeksvraag op een creatieve wijze te kunnen formuleren, was een uitgebreid voorbereidend onderzoek met bijhorende experimenten noodzakelijk. Het eigenlijke eindwerk en uiteindelijke conclusies heb ik echter niet enkel op basis van mijn voorbereidend werk kunnen creëren en trekken. Het uitdrukken van dank richting **PHL MAD-faculty** is dan ook in dit geval geen obligaatorisch voorafgaand woord, maar een onderdeel van het beschrijven van mijn betrokken creatief proces (wat inderdaad eigenlijk niet in een woord vooraf thuishoort).

Zo is er vooreerst mijn begeleidende docent, **Kim Duchateau** die bij iedere fase het moeilijk evenwicht kon bewaren tussen enerzijds een masterstudent overtuigen dat hij zelfstandig via een artistiek onderzoek tot een vernieuwende persoonlijke creatie kan komen en anderzijds hem eigen kennis en ervaring als beschikbare hulpmiddelen ter beschikking te stellen om zijn onderzoekstraject optimaal te laten afleggen. Mede op basis van zijn ruime beroepservaring als striptekenaar hielp hij mij ook de meest geschikte tekentechniek voor dit project vinden. Trouwens, zijn “Alle kranen open” als stimulans om vanuit zoveel mogelijk hoeken en op verschillende manieren naar het antwoord op mijn onderzoeksvraag te formuleren, zou dan ook een ondertitel van deze scriptie kunnen zijn. Zijn diagnose dat ik aan “Horror Vacuum” leed, vestigde mijn aandacht op een degelijke structurering van mijn werk.

De Masterstudio “Dialogo tussen tekst & beeld” onder leiding van **Kris Nauwelaerts** betekende een bijzonder interessant onderzoekskader voor mijn artistiek eindwerk. Het Atelier Illustratie dat hij samen met zijn collega **Wout Olaerts** leidde vormde een creatief verruimende experimenteel labo. **Tom Lambeens** (scriptiebegeleiding) zette me niet alleen aan tot vergelijkende analyses m.b.t. de visualisatie van massascènes, hij deed me ook via kritische en rake opmerkingen vertrouwde creatieve grenzen overschrijden. Procesbegeleider **Stan Hendrickx** stuurde deze scriptie bij tot de huidige vorm.

Bruikbare informatie werd eveneens spontaan verstrekt door **Piet Seurs** en **Hilde Stevens** zodat ik mijn onderzoek meer gericht kon voeren .

En neen **Delphine**, ik ben je niet vergeten. Bedankt zus voor je jacht op spelfouten en je hulp bij het africhten van Word als deze software ongevraagde eigen initiatieven begon te nemen.

Inhoud

Abstract	2
Woord vooraf	3
Inhoudsopgave	4
Inleiding	7
1 Tektonische drift van mijn onderzoeksterrein	9
2 Onderzoeksvraag	12
3 Beschrijving & verantwoording onderzoeksmethode	13
4 Het belangrijkste sfeerelement van een verhaal(lijn)	14
4.1 Hoe beïnvloedt je verleden de sfeer?	14
4.1.1 Wetenschappelijke zijsprong	14
4.1.2 Beeldend experiment: “Before the Moment”	17
5 Hoe visualiseer je sfeer?	20
5.1 Case study “Inglourious Basterds”: verantwoording keuze	20
5.2 Case study: inhoudelijke analyse	23
5.3 Case study: aangewende visualiserende middelen	25
5.3.1 Localisatie	25
5.3.1.1 Beeldend experiment: “Maison Lapadite”	26
5.3.2 Interactie	27
5.3.2.1 Beeldende experiment: “Fantasy Interior”	28
5.3.3 Lichaamstaal	30
5.3.3.1 Mimiek	30
5.3.3.1.1 Beeldend experiment: “Headstudies”	30
5.3.3.2 Handen	31
5.3.3.2.1 Beeldend experiment: “Talking Hands”	32
5.3.3.2.2. Bijkomend beeldend experiment beweging: “Conversation”	32
5.3.4. Perspectief	34
5.3.4.1 Beeldend experiment: “View from Below”	35
5.3.5 Lichtinval	36
5.3.5.1 Beeldende experimenten: clair-obscur	39
5.3.6 Geluid	41

5.3.6.1	Beeldend experiment: geluid als visualisator	42
6	Verbondenheid tussen gevisualiseerde elementen.....	44
6.1	Case study: gevisualiseerde verbondenheid in “Inglourious Basterds” ..	44
6.1.1	Beeldend experiment: “Table Stories Scetch”	46
6.2	Bijkomend onderzoek: verband tussen personages & objecten	50
6.3	Bijkomend onderzoek: verbondenheid over de tijdsgrenzen heen.....	55
7	Vormelijke uitwerking van verbondenheid	60
7.1	Visualisatievorm.....	61
7.1.1	Film	61
7.1.2	Stripverhaal	64
7.1.3	Infinite Canvas & Hypercomic	66
7.1.3.1	Beeldende experimenten: converteren	69
7.1.3.2	Beeldend experiment: illustrator = loodgieter & vloerder	72
7.1.3.3	Hypercomic = Leuven-Centraal voor illustratoren	77
7.1.3.4	Beeldend experiment: Free Willy	80
7.1.3.5	Promcomic	83
7.1.3.6	Maximale creativiteit: probleemstelling met paradox als oplossing.....	88
7.1.3.7	Walking = moving = beweging!	90
7.1.3.7.1	Heupen bepalen bewegingsrichting	90
8	Creatie van de masterproef	97
8.1	Keuze drager	97
8.2	Transport drager	98
8.3	Tekentechniek	101
8.4	Werkwijze	102
9	Koppeling tussen onderzoek & experimenten – eindwerk.....	109
9.1	Verbondenheid tussen personage & object	109
9.2	Clichés als creatieve techniek	110
9.3	Suggestie van beweging	111
9.4	Soorten verbanden.....	112
9.4.1	Kruisverband	112
9.4.2	Parallelverband binnen een creatie.....	113
9.4.3	Parallelverband tussen een creatie en de buitenwereld	114
9.4.4	Herhalend verband	115
10	Besluit	116

11	Bronnenlijst.....	119
12	Herkomst afbeeldingen	123

Bijlage

- **cd-rom:**
 - *Basterds.mov*: filmfragment uit “Inglourious Basterds”
 - *Basterds_script.pdf*: volledig scenario van bovenvermelde films met ook de scenes die tijdens de montage niet weerhouden werden
 - *Promcomic.pdf* : creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag

Inleiding

Het was voor mij meteen duidelijk dat mijn artistiek eindwerk het creatief antwoord moest zijn op een onderzoeksvraag waarin de boeiende mens centraal staat.

Immers, de Homo sapiens sapiens is het enige wezen dat zich(zelf) beeldend uitdrukt. De Vitruviusman heeft in tegenstelling tot de visualisatie van Leonardo da Vinci geen vaste lichaamsverhoudingen, maar vertoont op vlak van o.a. persoonlijkheid, culturele en sociale achtergrond een enorme verscheidenheid. Binnen een groep mensen heerst er telkens een specifieke sfeer. Verhalen over mensen zijn dan ook uiteenlopend.

Voor een beeldend kunstenaar is dit gegeven van verscheidenheid boeiend om te visualiseren. Anderen misbruiken het (soms zelfs op gewelddadige wijze) om mensen tegen elkaar op te zetten, rechtenloos te domineren, te discrimineren, alsook een of andere Eindoplossing uit te dokteren. Nochtans wees het National Geographic's Genographic Project (2005), een grootschalig DNA-onderzoek, uit dat alle mensen over de geografische en tijdsgrenzen heen met elkaar verbonden zijn.

Zou het mogelijk zijn dat ook uiteenlopende verhalen over de meest heterogene personages met elkaar in verband staan? Hoe zou ik dit kunnen visualiseren?

Om daarop een gefundeerd antwoord beeldend te kunnen formuleren, hou ik eerst een uitgebreid onderzoek. Op basis daarvan voer ik beeldende experimenten uit om over zoveel mogelijk relevante gegevens te kunnen beschikken voor de creatie van mijn eindwerk. Mijn onderzoeksterrein strekt zich daarop uit over diverse kunstdisciplines en kennisvelden. Omdat verbondenheid centraal staat, ga ik ook associatief te werk.

Nog steeds om dezelfde reden gebruik ik ook de verstrekte kennis en de ervaring tijdens het eigen interpretatief werk als toepassing ervan tijdens mijn masteropleiding, meer bepaald tijdens de colleges van de gekozen masterstudio, het masteratelier en de scriptiebegeleiding. Bijkomende individuele gesprekken met mijn docenten als tussenevaluatie zal ik eveneens als sturende informatie verwerken.

Relevante informatie die ik zal gebruiken bij mijn creatie of van belang zijn bij verder onderzoek en experimenten, of die mijn besluitvorming zullen beïnvloeden plaats ik in cursief en vet.

Een van de belangrijkste problemen is het vinden van een geschikte visualisatievorm. Omdat de nochtans vele bestaande mogelijkheden niet optimaal voldeden, blijkt het noodzakelijk te zijn een eigen variant te ontwerpen van de hypercomic: de “**Promcomic**”.

Dit verhoogt uiteraard het - door alvast door mij verlangde - creatief gehalte van mijn masterproef. Toch zal ik op dat vlak dikwijls teleurgesteld worden door het verplicht worden van het sluiten van beperkende compromissen. Trouwens, niet enkel dit feit is de oorzaak dat mijn onderzoek eigenlijk een soms frustrerende queeste zal worden naar een graal overlopend van onbeperkte creatieve vrijheid ...

Maar laat ons eerst beginnen met het stellen van een geschikte onderzoeksvraag.

1 Tektonische drift van mijn onderzoeksterrein

Indien ik mezelf zou moeten typeren, zou mijn zelfportret opgehangen worden aan twee haken die ieder een fascinatie vormen. Enerzijds is er (uiteraard) mijn grote belangstelling voor de beeldende kunst, anderzijds heb ik steeds interesse gehad voor de verschillende types van mensen.

Die interessegebieden overlappen trouwens elkaar want de mens is in beide een constante en vormt aldus – om een andere beeldspraak te gebruiken – de tektonische plaat waarop mijn belangstelling rust.

Immers, de mens is alom tegenwoordig in de beeldende kunst: het is een mens (kunstenaar) die het werk gecreëerd heeft. Het onderwerp van dat kunstwerk is de mens (vb. portret) of zijn voorwerpen door de mens gemaakt, geteeld enz ... (vb. stilleven) of wezens die door de mens aanbeden of gevreesd worden (God of goden, demonen, ...). Tot slot zijn het mensen die het werk bekijken en beoordelen (soms het synoniem van “veroordelen”...).



Afbeelding 1: Honoré Daumier - “Choquis pris au Salon” - 1865

Het valt dan ook niet te verwonderen dat sommigen mij in het Brugse uitgaansleven de eretitel hebben toegekend van “de hast met zijn schetsboekstjie”¹. Het boeit mij immers om - verborgen achter een hoog glas “Brugse Zot” - mensen te observeren aan mijn schetsboekpapier toe te vertrouwen.

Afb. 2: Mathieu De Guchtenèere - “La Plaza” - 2012



Zowel tijdens het tekenen als het nadien kritisch beoordelen van mijn schets, valt het me telkens op hoe de sfeer – zichtbaar - verschilt van tafel tot tafel. Nochtans zit men op hetzelfde moment in hetzelfde café, hoort men dezelfde muziek en wordt men bediend door hetzelfde personeel. Het zijn dus duidelijk de personen aan de tafel die de sfeer vormen én de oorzaak zijn van de verschillen op dat vlak.

De oorspronkelijke onderzoeksvraag die ik stelde in kader van mijn masterproef stond dan ook in verband met de visualisatie van de groeps sfeer. Tijdens mijn eerste onderzoekende stappen kwam ik tot het inzicht dat de identiteit van de groepsleden een onderliggende factor is die in

¹ Hét kenmerk van het Brugs in het bijzonder en het West-Vlaams dialect in het algemeen is de begin “g” die als een “h” wordt uitgesproken (Berten, Blontroc & Dacquin, 2012a: 29). Voor verkleinwoorden van substantieven eindigend op “k”, wordt in het Brugs het achtervoegsel “stjie” gebruikt (Berten, Blontrock & Dacquin, 2012b: 21).

belangrijke mate de sfeer bepaalt. Ik besloot dan ook verder onderzoek te verrichten rond “identiteit”. Op die manier kwam ik bij de psychologie terecht omdat in die wetenschap dit begrip een reeds uitgebreid onderzocht gegeven is.

Zonder ik dit merkte, was ik echter met dergelijk onderzoek in een valkuil gestapt. Onbewust was ik immers meer bezig met het verifiëren van conclusies door anderen (wetenschappers) via beeldende kunst dan met onderzoek in het belang van mijn eigen creativiteit.

Dit werd me duidelijk tijdens de kritische evaluatie door de betrokken docenten van de eerste versie van de eerste hoofdstukken van mijn scriptie. Men vroeg zich kritisch af in welke mate dergelijk onderzoek tot creativiteit en nieuwe inzichten zou leiden. Ik stelde hierdoor mezelf als onderzoeker in vraag.

Waarom zou ik het deeg gaan zoeken in de wetenschappen? De beeldende kunsten bieden toch voldoende ingrediënten om mijn deeg te bakken ? Waarom zou ik me beperken tot een momentopname van een bepaalde sfeer binnen één groep? Waarom zou ik louter iets achterhalen en reconstrueren (de oorzaken van een sfeer)? Vooral dit laatste kon ik niet koppelen aan creativiteit.

Ik besloot dan ook om de deadline even te vergeten, mijn onderzoek en experimenten stil te leggen om de tijd te nemen voor een kritische brainstorm. Het referentiekader waarin ik mijn onderzoeksvraag zou stellen, moest afgebakend worden door mijn hoofddoelstelling. Deze is een maximaal creatief antwoord formuleren zodat ik nieuwe creatieve mogelijkheden ontdek op beeldend vlak.

Ik zag in dat ik mijn onderzoeksterrein diende los te koppelen van die creatief beperkende factoren en in een andere richting moest laten drijven.

Toch was er één constante bij dit alles: mijn onderzoeksvraag wil ik beantwoorden via mijn geliefkoosd beeldend medium: het op papier getekende beeld. Op die manier kan ik mijn kennis van de mogelijkheden van deze visualisatievorm op creatief vlak verder onderzoeken en beter leren kennen, alsook toepassen.

2 Onderzoeksvraag

Om tot een maximaal creatief antwoord te komen, besloot ik vooreerst geen onderzoeksvraag te stellen rond één momentopname, maar wel een verhaallijn als onderwerp te nemen. Meer zelfs: niet één, maar meerdere verhaallijnen die daarenboven – gezien mijn vermelde doelstelling - onderling sterk verschillen op inhoudelijk en vormelijk vlak. Hierdoor zal in iedere verhaallijn een totaal andere sfeer heersen.

Tijdens mijn onderzoek in kader van mijn oorspronkelijke onderzoeksvraag had ik reeds vastgesteld dat in een groep mensen met een verschillend verleden en karakter hun uiteenlopende identiteiten één bepaalde sfeer opbouwen. Zo ontstaat er een verband tussen diverse individu's.

Ik besloot dit gegeven door te trekken naar die uiteenlopende verhaallijnen. Het boeide mij daarbij vooreerst na te gaan over welke beeldende middelen men beschikt om verhaallijnen met een totaal andere sfeer te visualiseren. Daarenboven zag ik het als een creatieve uitdaging om toch een verband aan te tonen tussen die verhaallijnen.

Zo kwam ik tot mijn uiteindelijke onderzoeksvraag:

***Hoe visualiseer je
het verband tussen
uiteenlopende verhalen?***

3 Beschrijving & verantwoording onderzoeksmethode

Met mijn onderzoeksmethode wil ik mijn beoogde creatieve doelstelling maximaal realiseren. Daarom zal ik tijdens mijn onderzoek verschillende relevante beeldende kunstdisciplines, kunstenaars en stijlperioden analyseren. Op basis van die onderzoeken zal ik bijkomende beeldende experimenten uitvoeren. Gezien de doelstelling zal ik hierbij reeds begane creatieve paden op vlak van techniek en stijl bewust verlaten. Om dezelfde reden zal ik niet in vakjes denken en onderzoeken, maar vooral via associatie naar relevante gegevens zoeken.

De andere pijlers waarop ik mijn creatief proces zal baseren, zullen gevormd worden door vooreerst de gevolgde Masterstudio “Dialogo tussen Tekst en Beeld ” dat ik als een experimenteel labo voor mijn masterproef heb aangewend. Ook het Masteratelier, de Scriptiebegeleiding en verdere bijkomende tussentijdse evaluatiegesprekken met mijn docenten zullen het vermelde proces ondersteunen en desgevallend bijsturen.

Mijn onderzoek met bijhorende beeldende experimenten zal chronologisch verlopen. Toen ik uiteindelijk de “**Promcomic**”, een variant van de hypercomic als visualisatievorm verkoos, was er een hele reeks van voorafgaande onderzoeken en proeven nodig om die keuze te kunnen maken. Zo wil ik vooraleer het verband tussen verhaallijnen te visualiseren, eerst onderzoeken hoe ik op een boeiende manier de inhoud van een verhaal(lijn) kan visualiseren. Daarbij zal ik mij concentreren op het belangrijkste sfeervormend element. Ik wens immers mijn publiek visueel te boeien: niet alleen door het leggen van verbanden tussen uiteenlopende verhaallijnen, maar ook door hun inhoud.

Trouwens, ik wil nóg meer bereiken met mijn kijkers. Mijn streven naar maximale creativiteit betreft ook hen bij mijn masterproef: ik wil bereiken dat zijzelf bepalen hoe die verbanden op te zoeken en te gebruiken in functie van hun beleving van mijn visualisatie. Vervolgens zal ik de middelen bestuderen en testen waarover een illustrator kan beschikken om de verbondenheid tussen visualiserende elementen vorm te geven.

Na het kiezen van de visualisatievorm die het best mijn doelstellingen ondersteunt, volgt het verslag van de creatie van mijn masterproef gesteund op mijn onderzoek en experimenten.

Tot slot zal ik nagaan tot welk algemeen besluit ik kan komen.

4 Het belangrijkste sfeerelement van een verhaal(lijn)

Vooraleer verhaallijnen met een verschillende sfeer te visualiseren, dien ik eerst te onderzoeken welke elementen die sfeer bepalen. Daarvoor ga ik eerst opnieuw op kroegentocht.

4.1 Hoe beïnvloedt je verleden de sfeer?

Tijdens mijn reeds vermelde schetsobservaties van de sfeer in Brugse kroegen e.d. was het mij duidelijk geworden dat het *in de eerste plaats de aanwezige personen zijn die de sfeer bepalen, meer bepaald hun identiteit* (zie hoofdstuk 1).

Dit begrip kan bestudeerd worden langs verschillende invalshoeken: o.a. juridisch en wetenschappelijk. Ik wil tijdens mijn onderzoek een zijsprong maken naar dit laatstgenoemde kennisveld. De reden is dat ik meen bepaalde wetenschappelijke conclusies te kunnen transformeren in een beeldend experiment. Dit laatste zal ik dan op zijn beurt kunnen toepassen in mijn toekomstig creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag.

4.1.1 Wetenschappelijke zijsprong

Klep, Hoetink & Emons wijzen op het persoonlijke verleden van de mens als psychologische factor bij de ontwikkeling van zijn persoonlijkheid (2005: 46). Ze verwijzen daarbij o.a. naar de identiteitstheorie van Erikson die een therapie samenstelde voor getraumatiseerde soldaten na de Tweede Wereldoorlog. Om een sfeer te analyseren moet men dus eerst het verleden van de betrokken personen bestuderen om hun identiteit voldoende te kennen als sfeermakende factor.

De kritische lezer zal echter reeds in het vorige hoofdstuk ongetwijfeld bij zichzelf de opmerking gemaakt hebben dat identiteit niet de enige sfeermaker is. Ook vorm en kleur zijn sfeerbepalende factoren.

Diezelfde lezer wordt van zijn gelijk overtuigd bij het bezoeken van bepaalde horecazaken langs bijv. de oude baan van Gent naar Kortrijk of – indien men een internationaal onderzoek



Afb. 3: Etalagemedewerksters langs De Wallen in Amsterdam

wil voeren – de Amsterdamse Walleetjes. Daar zorgen al dan niet gesiliconiseerde vormen en de rode kleur voor een “warme” sfeer.

Kandinsky merkte i.v.m. dit laatste op dat kleuren die neigen naar het gele gamma (geel, oranje, rood) warm zijn (Maffei & Fiorentini, 1999: 121).

Ook in het werk van Mondriaan spelen vorm en kleur een belangrijke rol bij de sfeer die het betrokken schilderij uitstraalt. In zijn reeks boom-schilderijen zien we hem weliswaar evolueren van figuratief tot abstract (Mondriaan compleet, 2001), maar telkens kiest hij welbepaalde kleuren om een sfeer weer te geven.



Afb. 4: Piet Mondriaan - “The Grey Tree” - 1912

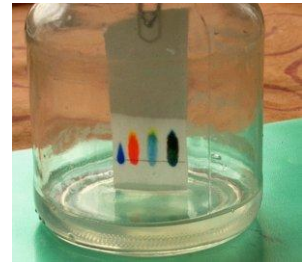
In “The Grey Tree” gebruikt hij bijzonder spaarzaam een element uit het gele gamma waarover Kandinsky berichtte (enkel bruin in de takken). Het blauwe, witte en grijze overheersen zodat de kijker de winterse kilte voelt.

Ik kwam vervolgens tot het besef dat een kleur eigenlijk ook een verleden heeft, namelijk het fabricatieproces. Daarbij worden diverse kleuren in een bepaalde verhouding vermengd. Indien men de identiteit van een persoon als sfeermakende factor wil onderzoeken, moet men zijn verleden analyseren.

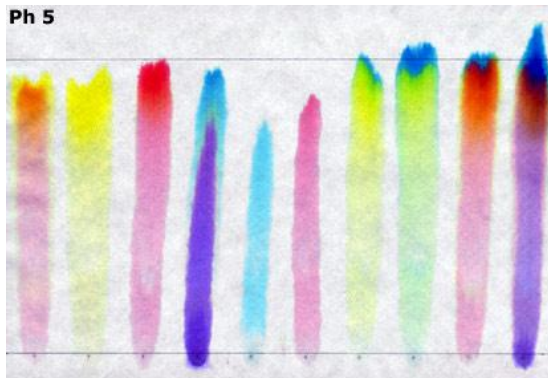
Naar analogie zou men dus hetzelfde moeten doen met “verleden” van een kleur indien men ook dit andere sfeermakend element aan een onderzoek wil onderwerpen.

Hiervoor moet men beroep doen op een wetenschap, meer bepaald de scheikunde. Ik splits dit woord omdat de samenstelling van stoffen hét studieobject van de chemie is.

Indien een chemicus de bestanddelen van een mengsel wenst te kennen, kan hij gebruikmaken van de papierchromotografie. Dit is een scheidingstechniek gebaseerd op een gegeven uit een andere wetenschap, de natuurkunde: de capillariteit. Zo kan men nagaan uit welke kleuren de inkt van een stift is samengesteld (Papierchromotografie met viltstiften, z.d.). Men kleurt een bolletje op de onderaan een strookje filtreerpapier dat men daarna



Afb.5: inkt ontleed door opstijgend water



Afb. 6: resultaat papierchromotografie van viltstiften

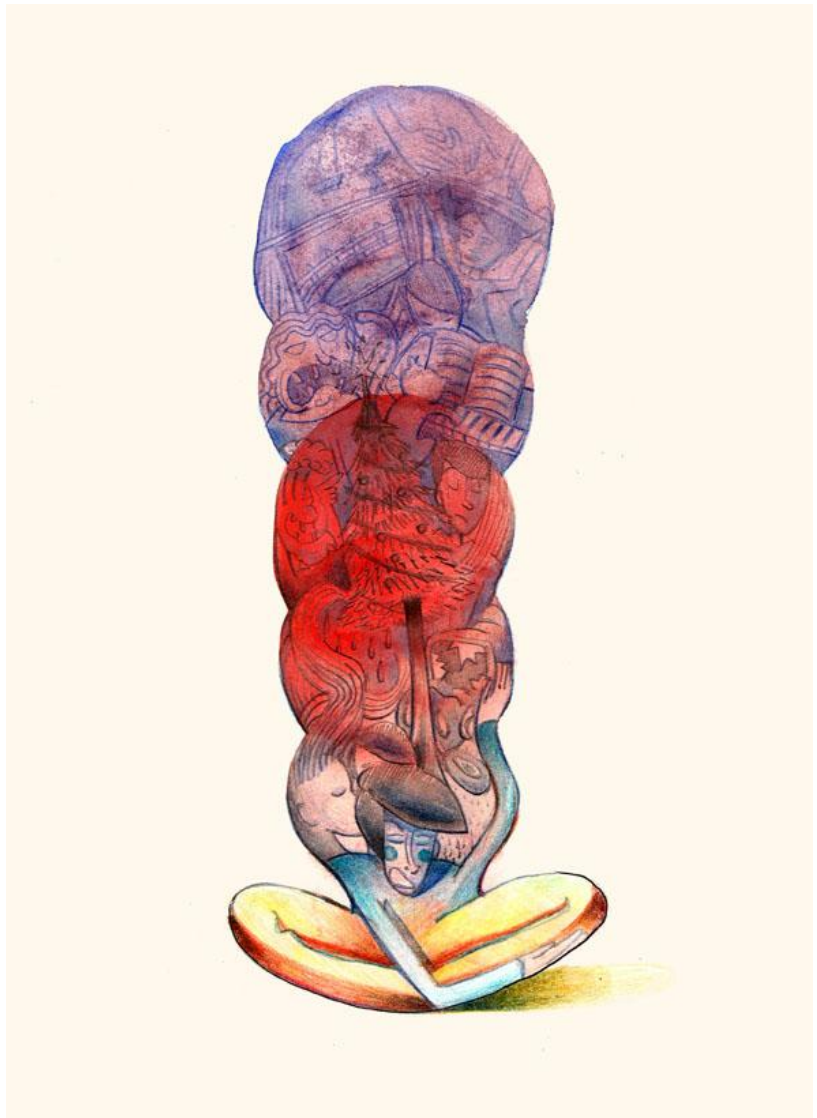
in water hangt. Door de capillariteit wordt het water doorheen de papiergevezels omhoog gezogen. “Onderweg” wordt de inkt opgelost en worden de verschillende bestanddelen uit elkaar getrokken. Hun chemische samenstelling verschilt immers zodat het ene bestanddeel vlugger neerslaat op de wand van de vezels dan het andere.

Bij deze analyse van het “persoonlijk verleden” van een oranje stift merkt men dus dat deze eigenlijk voor het grootste gedeelte uit roze inkt bestaat. (inktstrook uiterst linksop de afbeelding).

4.1.2 Beeldend experiment: “Before the Moment”

Als beeldend experiment op basis van bovenvermelde analyse probeer ik d.m.v. een gevisualiseerde gevoelsanalyse de reden te achterhalen waarom een man gezeten in kleermakerszit er zo kwaad uitziet.

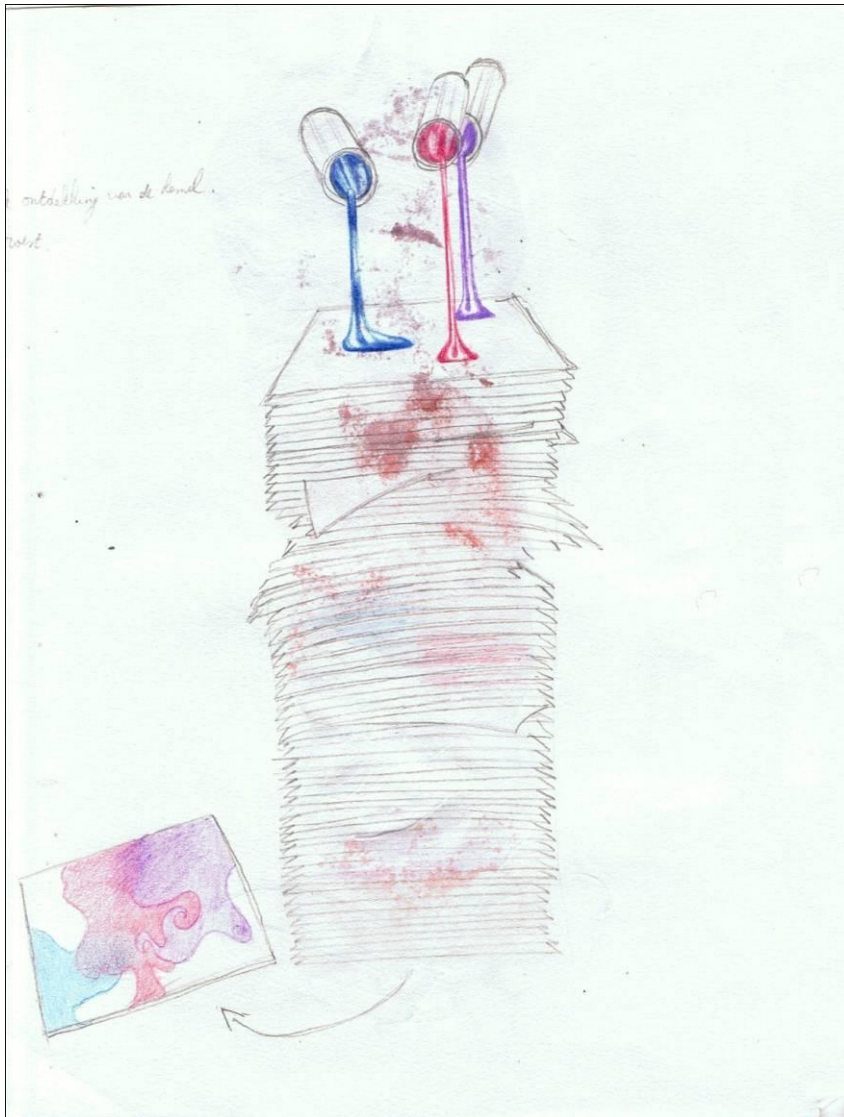
In “Before the Moment” gebruik ik daartoe dezelfde principes als bij papierchromotografie. Het te analyseren element bevindt zich onderaan het blad en wordt onderweg naar de bovenkant van het – in dit geval – tekenpapier opgedeeld in elementen die samen de gemoedstoestand van het personage veroorzaken.



Afb. 7: Mathieu De Guchtenère - “Before the Moment” – 2012

Om de analogie met papierchromotografie verder door te trekken, gebruik ik eveneens een vloeibare techniek, namelijk aquarelverf en dit in combinatie met kleurpotlood en pen.

Omdat ik mij - zoals reeds opgemerkt - niet wil beperken tot het nabootsen van reeds uitgevoerde wetenschappelijke proeven, wil ik het principe van de papierchromotografie opnieuw toepassen, maar ditmaal d.m.v. een nieuw, nog niet uitgevoerd experiment.



Afb. 8: Mathieu De Guchtenère - "Omgekeerde papierchromotografie" – 2012

tot het verticaal hangen van het filterpapier. Het eindresultaat is een mengsel i.p.v. afzonderlijke kleurelementen.

Terwijl men bij het verloop van papierchromotografie een kleur onderverdeeld ziet worden in de kleuren waaruit het werd samengesteld, kan men bij deze proef het omgekeerde observeren. Wanneer men na dit experiment de tekenbladen afzonderlijk zou bekijken, zou men stap voor stap het wordingsproces van de uiteindelijk vlekken kunnen vaststellen.

Als virtueel, creatief experiment probeer ik mij beeldend voor te stellen wat het resultaat zou zijn indien men een omgekeerde papierchromotografie zou toepassen.

Zo begin ik niet met een mengsel, maar met losse elementen (afzonderlijke inkten). Ik gebruik niet de stijgende kracht van de capillariteit, maar de dalende van de zwaartekracht.

Bij deze proef worden er vele papieren vellen i.p.v. één blad filterpapier gebruikt. De tekenbladen liggen daarenboven horizontaal in tegenstelling

Deze twee beeldende experimenten leveren mij alvast interessante gegevens op voor mijn later creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag:

- *De oorzaak van een sfeer in een getekend verhaal kan men opsplitsen in andere tekeningen.*
- *De gebruikte techniek kan rechtstreeks in verband staan met het gewenste visueel effect (vb. vloeibare verf om één naadloos geheel uit te drukken).*
- Uit de commentaren die men geeft bij het bekijken van “Before the Moment” blijkt dat de hoeveelheid van deelttekeningen de interpretatie van het geheel bemoeilijkt. Ik zal dus nog moeten onderzoeken hoe ik een bepaalde structuur zal kunnen aanbrengen in mijn beeldend geheel zonder dat die echter het geheel teveel in afzonderlijke delen verdeelt. Dit zou dan echter de interne samenhang verzwakken.
Een nog op te lossen paradox dus ...

5 Hoe visualiseer je sfeer ?

5.1 Case study “Inglourious Bassterds”: verantwoording keuze

Ik beëindigde mijn vorige onderzoeksfase reeds met een eerste poging om (de oorzaak van) een sfeer te visualiseren en stelde daarbij dus problemen vast. Om dit op te lossen was bijkomend onderzoek nodig. De koppeling tussen de Masterstudio “Dialogoog tussen Tekst en Beeld” en mijn onderzoek bood mij de gelegenheid om voldoende nieuwe onderzoeksresultaten te bekomen.

De aanzet was een opdracht van docent K. Nauwelaerts (2012) om bij een zelfgekozen kunstwerk (bijv. film) de verhouding tekst-beeld na te gaan en dit o.a. op basis van het artikel van M. Nikolajeva & C. Scott (2000) “The Dynamics of Picturebook Communication.

Om deze opdracht als onderzoek te kunnen gebruiken voor mijn masterproef zocht ik een film bestaande uit verschillende verhaallijnen met een bijzondere sfeer die gecreëerd wordt door uiteenlopende onderliggende factoren. Daarbij zou ik nagaan met welke middelen en op welke manier de betrokken regisseur die sfeer gevisualiseerd heeft. Mijn keuze viel op de beginscène van “Inglourious Basterds” (Universal, 2009) van Quentin Tarantino².

Er zijn meerdere argumenten in functie van mijn masterproef waarom ik hiervoor dit filmfragment gekozen heb en bijvoorbeeld geen illustraties bij een roman:

- Het is een werk van een andere beeldende kunst (zie ook hoofdstuk 3 i.v.m. mijn doel om verschillende beeldende kunsten te betrekken bij mijn onderzoek).
- Tarantino heeft als voormalig medewerker in een videotheek verschillende filmstijlen door elkaar gebruikt. André Waardenburg (2009) ontdekte meer dan 20 “filmcitaten”. Een van mijn doelstellingen was een maximaal creatief antwoord formuleren op mijn onderzoeksvraag. Het aanwenden van verschillende kunststijlen is daartoe een middel.
- Visualisatie is een onderdeel van mijn onderzoeksvraag. Welnu, de scenariotekst van deze film bevat vormelijk en inhoudelijk nauwelijks visualiserende elementen.

² Het geanalyseerde fragment kan men in bijlage op de cd-rom aantreffen, zie bestand “Basterds.mov”.

Vergelijk een pagina uit dit scenario (Tarantino: 2009) met een bladzijde uit “The Tale of Peter Rabbit” van Beatrix Potter (Nikolajeva & Scott, 2000: 231)^{3 4}.

[6]

PERRIER
(to his women)
Charlotte, would you take the girls
outside. The Colonel and I need to have
a few words.

The farmer's wife follows her husband's orders and gathers her
daughters, taking them outside, closing the door behind them.

The two men are alone at the farmer's dinner table, in the farmer's
humble home.

COL. LANDA
Monsieur LaPadite, I regret to inform
you I've exhausted the extent of my
French. To continue to speak it so
inadequately would only serve to
embarrass me. However, I've been led
to believe you speak English quite well?

PERRIER
Oui.

COL. LANDA
Well, it just so happens, I do as well.
This being your house, I ask your
permission to switch to English for the
remainder of the conversation.

PERRIER
By all means.

They now speak ENGLISH:

COL. LANDA
Monsieur LaPadite, while I'm very
familiar with you and your family,
I have no way of knowing if you are
familiar with who I am. Are you aware
of my existence?

The farmer answers:

PERRIER
Yes.

COL. LANDA
This is good. Are you aware of the job
I've been ordered to carry out in France?

Afb. 9: p. 6 van het scenario “Inglourious Basterds” 2009

In deze scenariotekst worden geen woorden in een schuine lijn afgedrukt in de richting van een illustratie om op die manier de aandacht van de kijker te “trekken”. Dit scenario bevat trouwens geen illustraties.

De letters van dit scenario zijn steeds van hetzelfde type en dezelfde grootte.

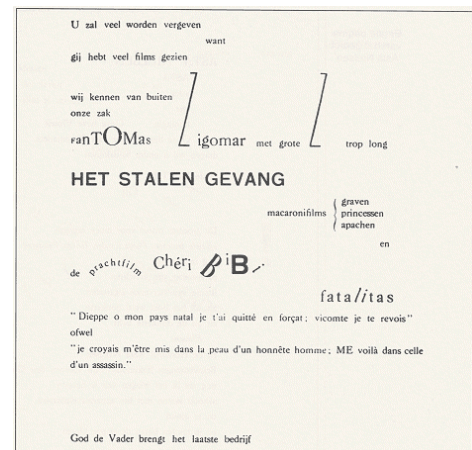


ONCE upon a time there
were four little Rabbits,
and their names were—
Flopsy,
Mopsy,
Cotton-tail,
and Peter.
They lived with their Mother
in a sand-bank, underneath the
root of a very big fir-tree.

Afb. 10: fragment “The Tale of Peter Rabbit” 1902

Vergelijk dit met de “o” van “Once upon a time (...)”. Om dan nog maar te zwijgen van de manier waarom Van Ostaijen de tekst van “Bezette stad” heeft gevisualiseerd d.m.v. verschillende lettertypes en drukwijze.

Zelfs een partituur die nochtans ook volgens voorgeschreven normen dient opgemaakt te worden, geeft meer informatie over de uitvoering (tempo, zacht of luid, enz ...) dan dit scenario.



Afb. 11: fragment “Bezette stad” - 1921

³ De illustratie van Potter komt uit het artikel dat als theoretische basis diende voor de reeds vermelde onderzoeksopdracht van docent K. Nauwelaerts.

⁴ Het integrale scenario kan men op bijgaande cd-rom aantreffen, cfr. “Basterds_script.pdf”.

Het zal interessant zijn te onderzoeken welke visualiserende elementen Tarantino heeft aangewend.

- Een ander argument voor deze filmkeuze is het feit dat het gekozen fragment eigenlijk uit meerdere verhaallijnen bestaat die inhoudelijk sterk verschillen. Dit gegeven maakt deel uit van mijn onderzoeksvraag.

Om na te gaan hoe Tarantino de sfeer gevisualiseerd heeft, acht ik het nodig dat de lezer nu de lectuur van deze scriptie onderbreekt om eerst het betrokken fragment op bijgaande cd-rom te bekijken (en vooral te beleven)⁵.

⁵ Zie "*Basterds.mov*".

5.2 Case study: inhoudelijke analyse

Dit fragment bestaat eigenlijk uit de volgende twee verhaallijnen die echter niet volledig gevisualiseerd werden. Voor dit laatste doet Tarrantino beroep op de creatieve inbreng van de kijker. Verstraten (2008: 25) heeft het in verband hiermee over “de uitnodiging tot aanvulling door de kijker”.

- Perrier Lapadite heeft – met alle risico’s voor hem en zijn eigen gezin - de Joodse boerenfamilie Dreyfus een schuilplaats aangeboden (werd niet verfilmd) om hen de deportatie naar een concentratiekamp te besparen. Bij een tweede Nazi-controle zitten ze onder de planken vloer.
- Hans Landa werd aangesteld als nieuwe regioverantwoordelijk (evenmin gevisualiseerd) om zijn ambtsgebied Jodenvrij te maken. Hij wil de opsporingsresultaten van zijn voorganger checken tijdens een gesprek met die boer boven de vermelde vloer.



Het verband tussen beide sterk uiteenlopende verhaallijnen is de Joodse familie waarmee de hoofdpersonages uiteenlopende plannen hebben. Dat verband of het “kruispunt “ bevindt zich onder de tafel waaraan de twee hoofdpersonages zitten te praten. Tarantino visualiseert dit kruispunt op een manier die kan vergeleken worden met die waarmee

*Afb. 12 : P. Lapadite & H.Landa, fragment uit “Inglourious Basterds”
2009*

Beatrix Potter reeds in haar bovenvermeld werk te werk is gegaan. Tijdens het lezen van de tekst op de rechterbladzijde verlegt zij de blik van de lezer naar de illustratie op de linkerbladzijde door schuingedrukte (= aandachttrekkende) woorden tegen de leesrichting in te laten afdrukken.

Ook Tarantino verlegt de blik van zijn kijker naar het punt waar hij wil hebben. Hij gebruikt hiervoor op 00:09:46:15⁶ een neerwaartse camerabeweging die eveneens “tegendraads” werkt: hij verbiedt ons te blijven kijken naar de pratende personages en dwingt ons onder de tafel te gaan kijken.

Precies door die inhoudelijk sterk verschillende verhaallijnen, bestaat de sfeer van dit fragment uit twee, eveneens contrasterende lagen. Op het eerste zicht lijkt het op een vrijblijvende babbel tussen een vriendelijk, beleefde SS-er en een rustige boer. Maar onderhuids – op beter “onder de vloer” broeit er iets. De sfeer wordt steeds spannender met een executie als eindpunt.

In functie van mijn onderzoeksvraag zal ik in het volgende hoofdstuk nagaan met welke middelen Tarantino deze subtiele sfeer gevisualiseerd heeft.

⁶ De tellerstand verwijst naar de manueel aangebrachte tijdscode in het videobestand “Basterds.mov” dat men op bijgaande cd-romM kan aantreffen.

5.3 Case study: aangewende visualiserende middelen

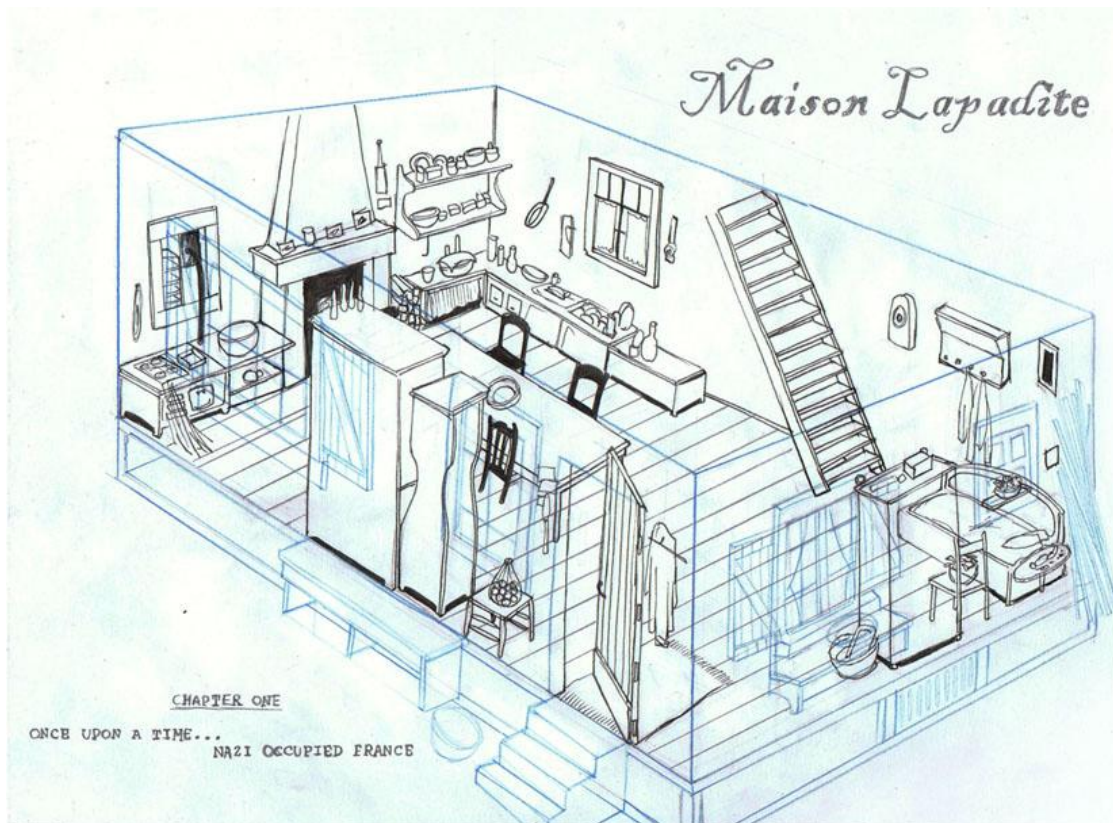
5.3.1 Localisatie

Vooreerst situeert hij dit fragment in een neutrale / positief aanvoelende omgeving. Geen ondervragingskelder van de Gestapo of een slagveld, maar de woonkamer van de boer. Op die manier bouwt deze regisseur een – bedrieglijke – huiselijke sfeer op.

Dit sfeermakend element visualiseert Tarantino echter nooit in zijn geheel via een totale. In ieder shot ziet men telkens slechts een onderdeel van dat geheel. Vaak is dit dan nog op de achtergrond en al dan niet scherp afgebeeld. in functie van de scherptediepte die afhangt van de brandpuntsafstand en diafragma waarde van het camera-objectief.

5.3.1.1 Beeldend experiment: “Maison Lapadite”

Daarom heb ik als beeldend experiment de woonkamer in zijn volledigheid gereconstrueerd op basis van de observatie van de achtergronden van de verschillende camerashots.



Afb. 13: Mathieu De Guchtenère - “Maison Lapadite”- 2012

Met dit experiment heb ik kunnen vaststellen dat *de kijker het apart waarnemen van verschillende objecten e.d. zelf verwerkt tot één visueel geheel. De losse elementen die ieder op hun beurt de sfeer helpen opbouwen, worden dus in de perceptie van de toeschouwer actief tot één sfeerhoudende eenheid gesmolten.*

Aangezien ik met verschillende verhaallijnen zal werken, zal de kijker van mijn werk eveneens geconfronteerd worden met een groot aantal losse visuele elementen. Uit dit experiment blijkt alvast dat dit blijkbaar geen belemmering hoeft te zijn om het verband ertussen te laten aanvoelen. Ik zal immers beroep kunnen doen op de creatieve inbreng van mijn kijker waarover Verstraeten (2008: 25) het reeds had.

5.3.2 Interactie

De in het vorige hoofdstuk vermelde conclusie heb ik trouwens tijdens mijn vooronderzoek ook vastgesteld bij het analyseren van het werk van Jean Tinguely. Zijn werken bestaan uit



uiteenlopende onderdelen die losstaand / op zichzelf niets bijzonder voorstellen. Samen vormen ze echter een gefantaseerd wezen dat een bepaalde persoonlijkheid uitstraalt.

Zowel de interactie tussen personages (vb. SS-er en een boer), als tussen onderdelen vormt een sfeermakend element. Vooral dit laatste gegeven verantwoordt bijkomend onderzoek omdat ik wil nagaan welke bijkomende

*Afb. 14: Jean Tinguely -
"Balouba no.3"- 1959*

creatieve mogelijkheden mij dit zou kunnen bieden.

Dat levensloze en dus nochtans identiteitsloze objecten samen toch meer kunnen betekenen dan afzonderlijk omdat ook zij in interactie kunnen treden met elkaar, heb ik als kind reeds ervaren.



Toen ik met mijn radiogestuurd autootje aan het spelen was, merkte mijn vader op dat ik de ontvangst op zijn multiband radio aan het storen was. En inderdaad toen hij zijn koptelefoon afzette en mij liet meeluisteren via de luidspreker van zijn toestel hoorde ik een bepaald gezoem telkens ik een knop op de afstandsbediening indrukte. Hij legde me uit dat mijn

*Afb. 15: telegeleid
speelgoedautootje*

afstandsbediening op een "band" uitzond die ook taxibedrijven gebruikten.

Enkele maanden later was ik opnieuw aan het spelen met dat autootje. Het stond op standby omdat ik een frisdrank uit de koelkast ging halen en toen begon het



Afb. 16: multiband radio-ontvanger

plots gedurende enkele seconden uit zichzelf te rijden. Mijn vader legde uit dat er blijkbaar een taxi voorbij ons huis gereden was en op dat moment via zijn boordradio in contact stond met de taxicentrale. Het autootje had dat taxisignaal "geïnterpreteerd" als een instructie om te rijden.

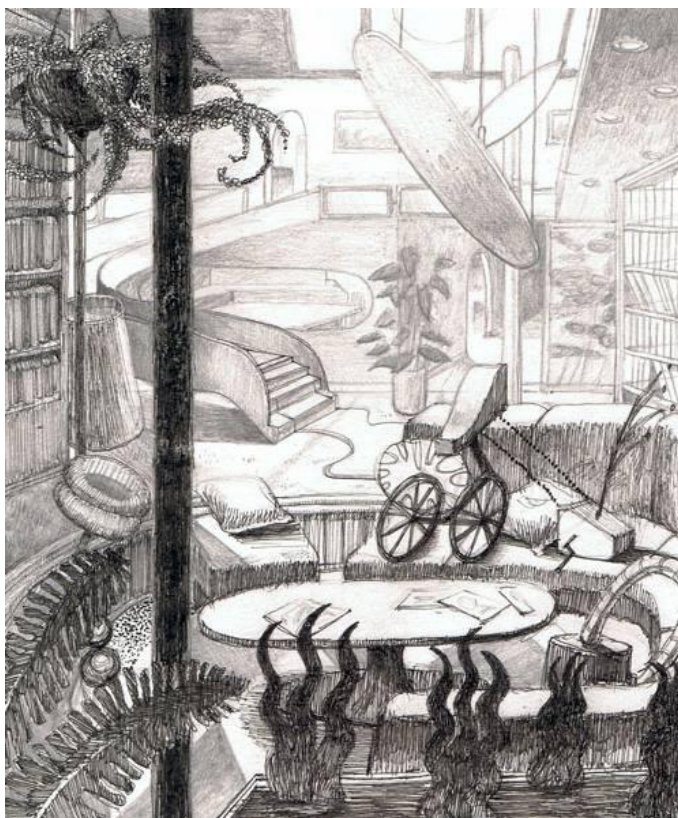
Tussen vermelde toestellen bestond er dus een interactie waaruit volgende negatieve sfeer ontstond:

- verstoorde ontvangst bij mijn vader;
- “spookachtig” gevoel voor mij als kind toen mijn autootje uit zichzelf begon te rijden.

5.3.2.1 Beeldend experiment: “Fantasy Interior”

In een volgend beeldend experiment wil ik nagaan hoe ik bepaalde elementen uit bovenvermelde onderzoeken zou kunnen toepassen in mijn antwoord op mijn onderzoeksvraag. Ik neem zoals Tarantino een tafel als ontmoetingsplaats tussen personages. Omdat het zoals reeds opgemerkt niet mijn bedoeling is om louter reconstructief te werken, wil ik deze regisseur niet nabootsen. Ik wil een nieuw creatief element erbij betrekken door net als Tinguely voorwerpen als personages te laten fungeren. Mijn vraag is nu hoe en in welke mate er eveneens een sfeer ontstaat tussen die objecten.

Als setting neem ik eveneens een woonkamer. Ik kies voor een futuristisch aanvoelende interieurstijl,



wat meteen ook de titel “Fantasy Interior” verklaart. Dit maakt het de kijker gemakkelijker om aan te nemen dat voorwerpen zich als personen gedragen.

Rond de tafel zitten er zowel gefantaseerde voorwerpen (pauwenstaartfiets) als een bestaand toestel (stofzuiger). Dit laatste kan de kijker associëren met een monotoon vervelend geluid. Het is de brompot van het gezelschap die maar blijft doorzeuren – wat het gespreksonderwerp ook is – en op die manier de sfeer verpest. Toch is de sfeer in deze tekening heel

Afb. 17: Mathieu De Guchtenère - “Fantasy Interior” - 2012

beperkt. Dit valt te wijten aan het feit dat mijn personages voorwerpen zijn. Deze hebben een beperkt verleden. Sinds hun fabricatie hebben ze enkel datgene gedaan waarvoor ze bedoeld zijn. Een periode zoals de kindertijd en puberteit waarbinnen de persoonlijkheid gevormd wordt, hebben zij niet meegemaakt. Objecten hebben evenmin een identiteit die beïnvloed wordt door uiteenlopende ervaringen, eventuele trauma's, de sociale omgeving en cultuur waarin zij leven. Daarenboven zijn toestellen functioneel gezien zeer beperkt in die zin dat hun fabricatieproces bepaald heeft wat ze tijdens hun levensduur kunnen doen. Een stofzuiger zal steeds stof gaan opzuigen met hetzelfde motorgeluid. Om terug te keren naar een oude brompot van een man waarmee een stofzuiger vergeleken werd: hij kan plots optimistisch en zelfs lyrisch worden als herinneringen opgehaald worden aan bijvoorbeeld zijn eerste jeugdliefde. Een object valt dan ook negatief op door het ontbreken van een (gevarieerde) lichaamstaal.

Gezien deze vastgestelde beperkingen, kan ik alvast besluiten met het oog op mijn creatief antwoord *dat ik met alleen voorwerpen onvoldoende mogelijkheden heb om een voldoende sfeervolle verhaallijn op te bouwen, laat staan daartussen een verband te visualiseren.*

beschikte, was geen belemmering. Ik wilde immers de sfeeropbouw door de lichaamstaal en niet door kleurengebruik nagaan.

Hieruit heb ik besloten dat de tekentechniek rechtstreeks in verband staat met wat en in welke mate men iets wil visualiseren.

5.3.3.2 Handen

De lichaamstaal van de acteurs waarmee Tarantino zijn verhaal vertelt en de sfeer opbouwt, bestaat echter niet alleen uit mimiek. Hij gebruikt daarvoor ook hun handgebaren. Een eerste voorbeeld is de handdruk tussen de hoofdpersonages in het begin van het fragment dat op een symbolische wijze meteen de sfeer tussen beiden samenvat. Op het eerste zicht is de SS-er vriendelijk en beleefd (handdruk), maar tegelijkertijd heeft hij de boer in zijn macht (hij laat zijn hand niet los) Zijn hand lijkt een vriendelijk gebaar te stellen, maar voelt tegelijkertijd dreigend aan (00:02:01:04).



Afb. 19: fragment "Inglourious Basterds"
2009



Afb. 20: fragment "Inglourious Basterds"
2009

Een ander dubbelzinnig gebruik van de handentaal is het picobello-gebaar dat Hans Landa maakt terwijl hij verbaal de echtgenote, dochters en koeien van de boer op één lijn plaatst om hem te feliciteren (00:04:00:01). Dit compliment, brengt Pierre LaPadite, zijn gezin én de kijker in verwarring. Meent de SS-er dat ... of is het opzichtig mouwvegen met bijbedoelingen ?

5.3.3.2.1 Beeldend experiment handen: “Talking Hands”

De mogelijkheden van handen als visualiserend elementen, haalden mij over om hierover een beeldend experiment uit te voeren. Ik tekende enkele opvallende handbewegingen van dit filmfragment over op de manier waarop ik ze ervaren heb als kijker..

Opnieuw wilde ik gedetailleerd te werk gaan om die subtiele lichaamstaal uit te beelden. Om zoals reeds opgemerkt zoveel mogelijk kennis op te doen voor mijn masterproef, koos ik een andere



techniek dan een balpen. Ditmaal gebruikte ik een stiftpen met een fijne punt in combinatie met fijne Staedtler-pennen.

Tijdens die observatie stelde ik vast dat niet alleen de houding van de handen belangrijk was, maar ook het bewegen ervan.

Tijdens dit experiment probeerde ik dan ook de mogelijkheden uit die men als tekenaar heeft om in een stilstaand getekend beeld toch beweging te suggereren. Vaartlijntjes e.d. bleken het beste effect op te leveren.

Afb. 21: Mathieu De Guchtenère -
“Talking Hands” - 2012






5.3.3.2.2 Bijkomend beeldend experiment beweging: “Conversation”

Een bijkomende experiment over beweging in een tekening voerde ik uit in de vorm van een gevisualiseerde “inventaris” van de bewegingen die de twee hoofdpersonages in dit fragment aan de tafel maken. Ik liet mij daartoe inspireren door bepaalde sporten waar men statistieken maakt van bepaalde bewegingen van de spelers zoals het aantal assists dat ze gegeven hebben, het aantal doelpunten dat ze gemaakt hebben, het aantal minuten dat ze op het veld stonden enz ...

Als voorbeeld geef ik Ajax aan (Elf voetbal magazine, z.d.)⁷. De legenda van de gebruikte afkortingen is als volgt:

LEGENDA

LE: Leeftijd WE: Gespeelde wedstrijden DO: Doelpunten AS: Assists ST: Wedstrijden gestart in basis VO: Wedstrijden volledig uitgespeeld UI: Keren uit gewisseld IN: Keren in gewisseld MI: Minuten gespeeld PE: Penalties gescoord ED: Eigen doelpunten GE: Gele kaarten RO: Rode kaarten GB: Gemiddelde beoordeling

Statistieken Ajax																		
Nat.	Nr.	Naam	Voornaam	LE	WE	DO	AS	ST	VO	UI	IN	MI	PE	ED	GE	RO	GB	
	22	Cillessen	Jasper	23	1	-	-	1	1	-	-	90	-	-	-	-	-	
	30	Van der Hart	Mickey	18	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	
	1	Vermeer	Kenneth	26	17	-	-	17	17	-	-	1.530	-	-	-	-	5,7	
	3	Alderweireld	Toby	23	17	1	-	17	14	3	-	1.421	-	-	-	-	5,1	
	17	Blind	Daley	22	18	-	-	16	13	2	2	1.466	-	-	3	-	4,9	

Afb.22: fragment statistische competitiegegevens AJAX Amsterdam

Ik ging op dezelfde manier te werk als een sportjournalist. Ik bekeek het filmfragment aandachtig waarbij ik het beeld telkens “bevroor” indien één van de personages aan tafel een beweging maakte. Deze beweging tekende ik dan. De verschillende lichaamsbewegingen tekende ik boven elkaar waarbij ik per personage een ander kleur gebruikte.



Tijdens deze beeldende proef bleek de SS-er de meest beweeglijke te zijn. Daarmee visualiseert Tarantino eens te meer de aanvallende houding van de ogenschijnlijk vriendelijke Nazi die melk drinkend enkel een administratieve formaliteit komt te vervullen. De boer zit als een bange prooi stil in de hoop op die manier de aandacht niet te trekken van het roofdier.

Met deze experimenten heb ik vastgesteld dat *de (suggestie van een) beweging een sterke mogelijkheden biedt bij het visualiseren van een verhaal(lijn) en de bijhorende sfeer.*

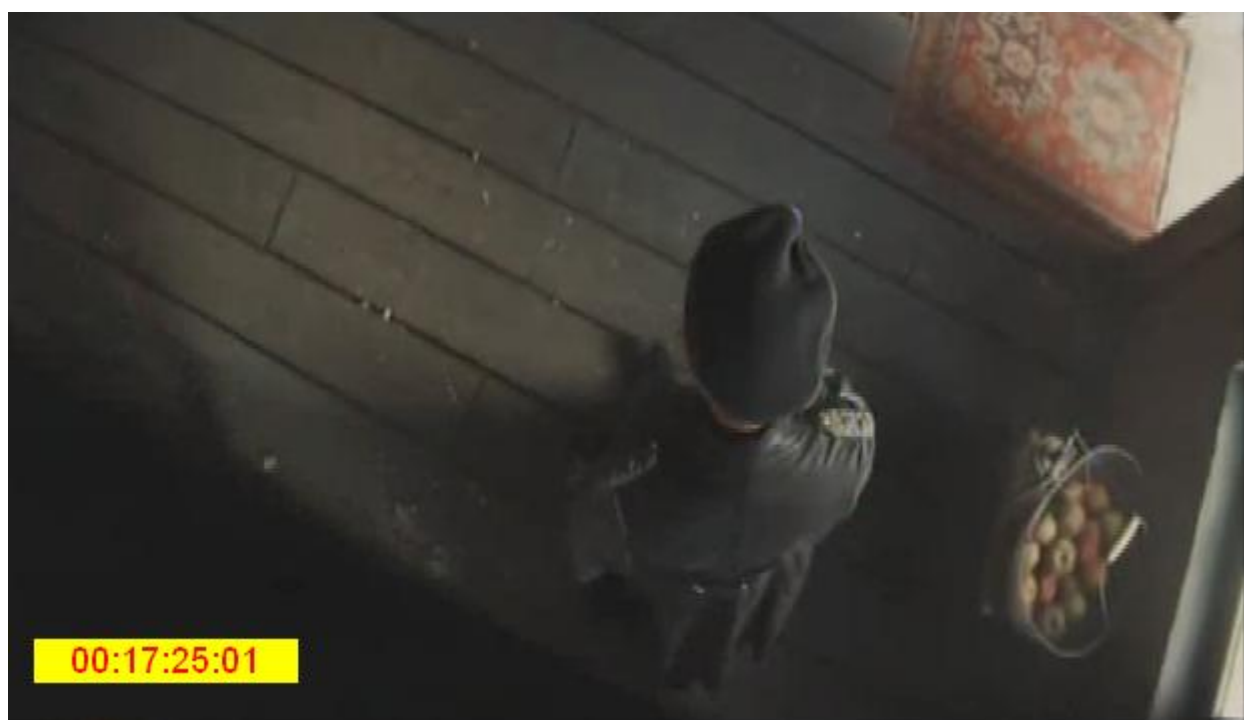
Afb. 23: Mathieu De Guchtenère - “Conversation” - 2012

⁷ Het feit dat ik deze voetbalploeg als voorbeeld neem, betekent niet dat ik dit team als beste voetbalploeg beschouw.

5.3.4 Perspectief

Om zoveel mogelijk creatieve mogelijkheden te vinden om daarmee mijn onderzoeksvraag te beantwoorden, ging ik ook op zoek naar nog andere visualiserende elementen dan de lichaamstaal van de acteurs waarmee Tarantino zijn verhaallijnen sfeervol vertelt. Een ervan blijkt het camerastandpunt te zijn.

Op een gegeven moment (00:17:25:01), gebruikt hij een extreem vogelperspectief (camera pal boven het hoofd van de SS-officier). Tot dan toe stond de camera (en dus het oog van de kijker) meestal op ooghoogte van de acteurs. Deze opvallende afwijking van camerastandpunt is niet lukraak gekozen. De kijker bekijkt de handeling, namelijk het zoeken van Landa naar zijn prooi, vanuit roofvogelperspectief. Welnu, voordien maakte deze SS-er reeds de vergelijking tussen de Duitsers en een havik. (00:11:47:04).



Afb. 24: fragment "Inglorious Basterds"- 2009

Om de sfeermakende mogelijkheden van het perspectief verder te onderzoeken, ging ik over tot het volgend beeldend experiment.

5.3.4.1 Beeldend experiment: “View from Below”

Het was mij opgevallen dat Tarantino nooit het tegenovergestelde perspectief gebruikt, meer bepaald een extreem kikvorsperspectief. Ik besloot dit toe te passen om het gebeuren vanuit het gezichtspunt van de Joodse familie onder de planken vloer te visualiseren. Het resultaat was “View from Below”.



Doorheen een spleet in de vloer kijkt men als een van de Joden – letterlijk – op naar Hans Landa. Dit is ook in figuurlijke betekenis. In de Nazi-staat staan Joden helemaal onderaan de sociale ladder, terwijl SS-officieren tot de toplaag behoren.

Het gezicht van Landa is het felst belichte deel van de tekening die voor het grootste deel in het duister verhuld is. Hierdoor wordt de blik van de kijker (Jood) naar deze SS-er togetrokken. Zoals men bij plafondfresco's tussen de wolken opkijkt naar God, kijkt men hier tussen onheilspellende zwarte

Afb. 25: Mathieu De Guchtenère - “View from Below” - 2012

wolken van vlekken op naar een Arische god die eveneens over leven en dood beslist. Als ik deze tekening voorleg aan anderen, blijkt dat ook zij de dreigende sfeer op deze manier aanvoelen. Hiermee stel ik vast dat *een perspectief een grote sfeeropbouwende kracht heeft om een verhaal(lijn) te vertellen.*

5.3.5 Lichtinval

Een ander visualiserend element op vlak van de sfeeropbouw dat ter beschikking staat van de beeldend kunstenaar is de lichtinval.

Zoals reeds opgemerkt in hoofdstuk 5.1 heeft Tarantino verschillende filmstijlen aangewend in zijn “Inglourious Basterds” waaronder de ”Film Noir”. Een van de kenmerken hiervan bevindt zich op vlak van de belichting, namelijk een sterk contrast (Bernts, t., et al, 1984: 24). Op die manier creëert men een sfeer die o.a. als dreigend wordt aanvoeld. Deze regisseur heeft deze manier van belichten aangewend om van de gezellige localisatie (zie ook hoofdstuk 5.3.1) toch een dreigende plaats van handeling te maken.



Afb. 26 fragment “Inglourious Basterds”- 2009



Afb. 27: fragment “Murder, My Sweet” - 1944

De tafel waaraan de SS-officier zit wordt door de zon fel verlicht doorheen een raam. Het bleekhouten tafelblad fungeert hierbij als reflectiescherm dat dit personage indirect belicht. De rest van de woonkamer is in het duister verhuld. Met deze belichtingswijze visualiseert Tarantino op meerdere manieren zijn gewenste sfeer.

- Vooreerst transformeert hij de woonkamer (neutrale tot positieve gevoelsfeer / zie ook 5.3.1) in een politiekantoor waar misdadigers ondervraagd worden.
- Door deze lichtinval wordt de aandacht van de kijker gevestigd op de lichaamstaal (mimiek) van de SS-officier. De glimlach is verdwenen. Gedaan met spelen. De kat is klaar om de prooi definitief te grijpen. Dit personage met zijn gruwelijk doel domineert de ganse (duistere) woonkamer.

Door middel van een low key-belichting het gezicht extra expressiekracht en dus meer sfeeropbouwende mogelijkheden bieden, werd echter al veel vroeger toegepast door beeldende kunstenaars. Een kort onderzoek naar enkele vroege voorbeelden van het clair-obscur-effect vond ik interessant om bijkomende informatie te verkrijgen over de mogelijkheden van deze specifieke toepassing van de lichtinval m.b.t. het visualiseren van de sfeer. Hierbij concentreerde ik mij op werken waarvan de setting kan vergeleken worden met het geanalyseerde filmfragment van “Inglourious Basterds”, namelijk personages die in een op zichzelf positief/neutraal aanvoelende ruimte aan een tafel zitten.

Uiteraard kon ik daarbij niet rond Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571- 1610) heen. Reeds voor zijn tijdsgenoot Karel van Mander (1548 – 1606) was hij een “levend clair-obscur”. (Vogel: 2011). In zijn “La Vocazione di San Matteo” baadt het interieur van een herberg plots in een fel

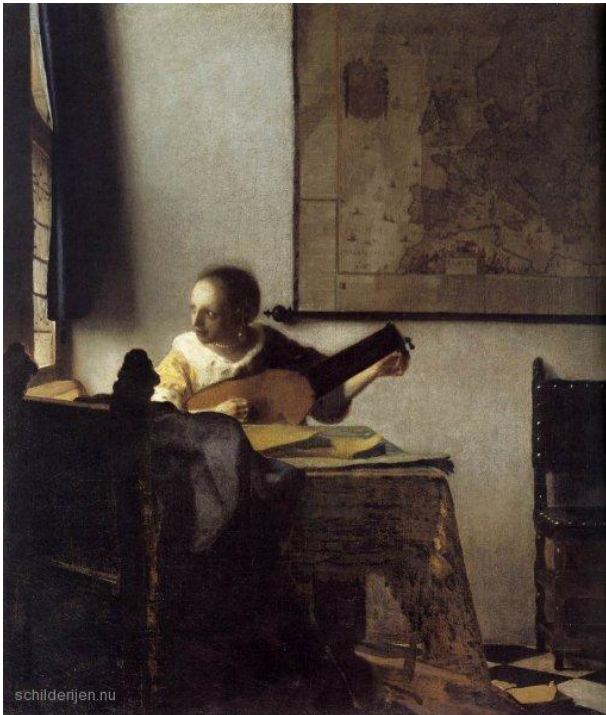


Afb. 28 Michelangelo Caravaggio - “La Vocazione di

San Matteo – 1599/1600

zonlicht dat doorheen een niet afgebeeld venster valt. De schilder beeldt echter een ander raam in dezelfde ruimte af zodat men hieruit kan afleiden dat de schuine lichtbalk gevormd wordt door een hooggelegen klein venster. Hierdoor krijgt het zonlicht het effect van een smalle volgschijn. Hierdoor bevindt een groot gedeelte van de ruimte en de personages zich in het duister. Op die manier wordt de aandacht naar de felverlichte gezichten getrokken. Deze aandachtsverlegging wordt in dit werk ondersteund door twee wijzende, eveneens in het licht badende handen. De herberg is een plaats geworden waar iets bijzonders gebeurt. De verrassende blik van het hoofdpersonage bevestigt dit.

Johannes Vermeer (1632 – 1675) gebruikt in “De luitspeelster” zelfs geen handen of andere personages om de sfeerscheppende kracht van een bijzonder lichtgebruik te versterken.



Afb. 29: Johannes Vermeer - “De luitspeelster” - 1663

Het hoofdpersonage zit ook hier aan tafel in een “neutrale” omgeving, namelijk de woonkamer. Vermeer laat het licht ook doorheen een raam naar binnen vallen waardoor het gezicht van de jonge vrouw die net naast dat raam zit, het felst verlicht wordt van het ganse schilderij. Omdat de rest van het interieur in het duister blijft, wordt ook hier de aandacht van de kijker getrokken naar haar mimiek.

Deze valt niet meteen te benoemen en laat de kijker verschillende interpretaties toe. Luistert de vrouw naar haar instrument dat ze aan het stemmen is ? Of ziet ze een man passeren op wie

ze (heimelijk) verliefd is en zal ze straks al spelend zijn aandacht trekken (het raam bevat geen dubbel glas, de luit zal dus tot buiten hoorbaar zijn) ? Of ziet ze buiten iets speciaal gebeuren dat haar aandacht wegtrekt van haar instrument ?

Kortom, ook hier wordt een woonkamer een plaats waar iets bijzonders aan het gebeuren is. Die spannende sfeer wordt in belangrijke mate gevisualiseerd door een bijzonder gebruik van het licht.

5.3.5.1 BEELDENE EXPERIMENTEN: clair-obscur

Op basis van de bovenvermelde onderzoekanalyses wilde ik zelf ondervinden wat de creatieve visualiserende mogelijkheden zijn om met behulp van clair-obscur-licht een bijzondere sfeer te scheppen. Om resultaten beter te kunnen vergelijken, baseerde ik mij daarbij op de besproken tafelscène van “Inglourious Basterds”.

In “Inglourious Illustration” laat ik de tafel en een deel van de personages enkel verlichten door een plafonddlamp.

Het spoteffect laat mij toe precies te bepalen welk gedeelte van de SS-officier en boer ik – letterlijk – in de schijnwerper wil stellen en **waarop ik aldus de aandacht wil vestigen**. Een bijkomende mogelijkheid hiervoor is het toepassen van een extreem hoog contrast. Om dit mogelijk te maken was ik **verplicht een specifieke kleurenkeuze te maken**: enkel twee kleuren, namelijk: zwart en wit. Een deel van de tekening is totaal “onderbelicht” of “overbelicht.



Afb.30: Mathieu De Guchtenère -
“Inglourious Illustration” - 2012

Hierdoor is er nergens een detail te bespeuren in de kleurvlakken. Het zijn de contouren die het verhaal vertellen, de sfeer visualiseren. Daarom heb ik bij Hans Landa enkel zijn mond in het licht gezet. De aandacht van de kijker wordt gevestigd op zijn (valse) glimlach. Zijn opgetrokken mondhoeken contrasteren met de mond van Perrier Lapadite. De lippen staan in neutrale horizontale stand. De neergaande boogvorm van de bovenliggende snor laat echter de mond een gespannen, sombere gevoelstoestand verraden. De winnaar die zijn overwinning in handbereik ziet liggen, de verliezer die voelt dat hij schaakmat wordt gezet en zal gaan klikken ...

Het gebruik van zwart en wit gaven mij ook de mogelijkheid een symboliek te verwerken met twee objecten op de tafel. Het witte glas melk dat hier het dichtst bij de boer staat, symboliseert zijn onschuld. Het flesje zwarte inkt waarmee de SS-er zijn “Jodeninventaris” invult, visualiseert zijn duistere onderliggende plannen die het doden van medemensen als doel hebben.

Met dit experiment ondervond ik niet alleen **de expressieve mogelijkheden van een hoog contrast, maar ook dat een zeer beperkt kleurgebruik toch veel communicatieve mogelijkheden biedt en navenante visualiserende mogelijkheden op sfeervlak.**

Om op vlak van kleurengebruik bij een clair-obscur-techniek verder te experimenteren, maakte ik “Lightstudy”. In tegenstelling tot “Inglourious Illustraton” gebruikte ik hier wèl kleuren om hun mogelijkheden te onderzoeken bij dit soort lichtinval. In functie van mijn gezochte creativiteit buiten de mijn vertrouwde grenzen paste ik voor de eerste maal een combinatie toe van verschillende technieken: Pantonestift, aquarel en Pandakrijt.

Ik ondervond hierbij dat het **hoogcontrast en de low key-belichting in grotere mate de (spannende) sfeer visualiseerden dan de kleuren.**



Afb. 31: Mathieu De Guchtenère - “Lightstudy” - 2012

5.3.6 Geluid

Tot nu toe had ik mij beperkt tot beeldende middelen waarover een beeldend kunstenaar beschikt om een sfeer in een verhaal(lijn) te visualiseren. Het leek mij interessant te onderzoeken welke andere middelen een filmregisseur zoals Tarantino hiervoor ook nog kan aanwenden die niet in het bereik van niet-filmende beeldende kunstenaars liggen.

Een van die elementen is het geluid van de film, bestaande uit:

- dialogen
- muziek
- geluidseffecten

of ... het ontbreken ervan. Zo heb ik de spreekpauzes tijdens de dialoog tussen de boer en SS-er, als een grote expressieve kracht ervaren die een belangrijk onderdeel vormt bij het opbouwen van een sfeer die steeds spannender wordt.

5.3.6.1. Beeldend expertiment: geluid als visualisator

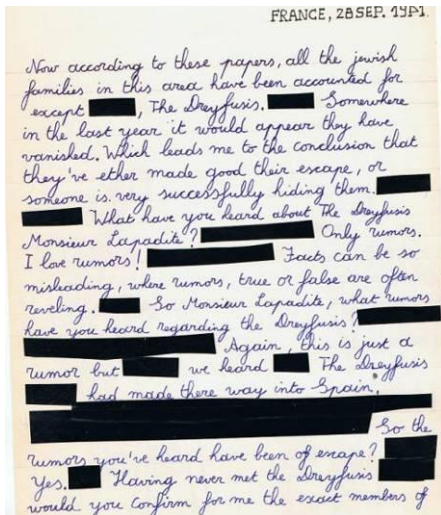
Ik vond het een creatieve uitdaging om als beeldend experiment na te gaan of het mogelijk zou zijn een auditief sfeerbepalend element te transformeren in een visualiserend element.

De tekst van de vermelde dialoog heb ik in een bepaalde vorm weergegeven. Deze stelt de silhouetten van de betrokken personages voor, terwijl de inhoud ervan hun innerlijke gedachten weergeeft. Ik koos hierbij voor bruine inkt omdat ik die kleur associeer met aarde, akkers, landbouw. Zwart staat uiteraard voor het zwarte SS-uniform en de donkere periode van de Duitse geschiedenis. Om de gruwelijke plannen van de SS-officier te benadrukken die hij zo meteen bloederig zal uitvoeren “kill” opvallend in het rood



Afb. 32: Mathieu De Guchtenère -
“Two Fonts Talking” - 2012

afgebeeld. Het lettertype van dit woord was daarenboven geïnspireerd door Gotisch schrift.



Afb. 33: Mathieu De Guchtenère -
“Silent Letter” - 2012

In een volgend beeldend experiment heb ik getest hoe ik de betekenis van stilte kan visualiseren. Ik schreef enkele delen van de dialoogtekst over (Tarantino, 2009: 8). Om te visualiseren dat die teksten door acteurs/personages met een eigen persoonlijkheid worden uitgesproken, schreef ik die tekst i.p.v. ze via een tekstverwerkingsprogramma uit te printen. Op het eerste “zicht” denkt men dat ik spelfouten d.m.v. zwarte balken doorstreept heb. Indien men aandachtig de inhoud bestudeert, merkt men echter dat deze gewoon doorloopt. De zwarte balken visualiseren de stilte in het gesprek. Hoe langer

een personage wacht met verder praten, hoe duidelijker die stilte zichtbaar wordt omdat dit zwijgen visueel meer plaats in het geheel opeist. Op die manier wordt ook duidelijk op welke delen van de tekst een acteur in bepaalde mate een extra nadruk legt door ervoor en/of erna een stilte van een bepaalde lengte in te lassen.

Stilte of leegte is dus meer dan niets. Je kan ermee structureren door belangrijke onderdelen te benadrukken.

Dit laatste vond ik belangrijk omdat ik immers voor mijn creatief antwoord met vele onderdelen zou werken (diverse verhaallijnen). Daarbinnen zal ik de nodige structuur moeten aanbrengen om het geheel voor mijn kijker begrijpelijk te maken. (zie ook 4.1.2, opmerking over “Before the Moment”)

Verder onderzoek en beeldende experimenten over deze structurering zijn aldus noodzakelijk en worden in een volgende hoofdstuk behandeld.

Bij deze experimenten heb ik alvast ondervonden dat men als illustrator zelfs op “auditief” vlak over mogelijkheden beschikt om te communiceren. ***Er zijn dus voldoende visualiserende middelen om als illustrator verhaallijnen en het verband ertussen te visualiseren.***

6 Verbondenheid tussen gevisualiseerde elementen

6.1 Case study: gevisualiseerde verbondenheid in “Inglourious Basterds”

In kader van mijn onderzoeksvraag zal ik nu eerst onderzoeken en experimenteren hoe er een verband kan gecreëerd worden tussen losse elementen van een bepaald beeld. De onderzoeksresultaten en mijn bijhorende experimentele ervaring zal ik dan naar analogie toepassen op het visualiseren van een verband tussen verhaallijnen.

In het vorige hoofdstuk werd reeds vastgesteld dat Jean Tinguely tussen losse mechanische onderdelen een verbondenheid kan creëren zodat er een nieuw geheel ontstaat.

In het vermelde filmfragment verbindt Tarantino op verschillende momenten personages en objecten. Deze verbanden kunnen zowel rechtlijnig als tegenstrijdig zijn.

Zo is er de verbondenheid tussen de boer en de SS-er die gesymboliseerd wordt door een lange handdruk bij de begroeting (00:02:01:04) en daardoor vriendschappelijk lijkt te zijn. Het is echter een tèt lange handdruk zoals reeds opgemerkt in hoofdstuk 5.3.3.2 De aandachtige kijker voelt reeds op dat moment aan dat Hans Landa slechts oppervlakkig vriendelijk is en eigenlijk een verborgen agenda heeft.

Tarantino verbindt de twee personages opnieuw als ze eenmaal in de woonkamer zijn door ze aan dezelfde tafel te laten zitten. Op dat moment van de dialoog vormt de kennis van de boer de verbondenheid tussen beide personages. Hij weet waar de Dreyfus-familie zich verborgen heeft. Landa wil die kennis hebben. De regisseur visualiseert die verbondenheid op diverse vlakken en op verschillende wijzen (rechtlijnig / contrasterend). Hij legt een verband tussen niet alleen personages, ,maar ook objecten die aan die personages kunnen gelinkt worden. Zo ontstaat er een complex verband dat op een web lijkt. Een web dat de SS-er nauwelijks merkbaar rond de boer spint ...

Enkele voorbeelden van die vastgestelde verbanden illustreren de visualiserende creativiteit van Tarantino:



Afb. 34: fragment "Inglourious Basterds" - 2009

- **kleur (contrasterend):** witte melk wit (kleur van de onschuld) tegenover de zwart omrande SS- kepie met doodshoofd (symbool van geweld en terreur);
- **doel (contrasterend):** melk (drank voor baby's) versus SS-kepie (herkenningmiddel voor officieren van de Waffen SS, = fanatieke Nazi's met militaire functie);
- **situering (contrasterend):** de twee objecten bevinden zich telkens het verst van de persoon van wie ze afkomstig zijn (glas melk werd door de boerenfamilie aangeboden, maar staat dichterbij de SS-er dan bij de boer / de SS-kepie bevindt zich dichterbij de boer dan bij de eigenaar, de SS-officier). Hierdoor wordt een denkbeeldig x-vormig web gesponnen dat de **onderlinge samenhang van de uiteenlopende beeldelementen verstevigt**.

Men zou dit verband kunnen vergelijken met een "gekruist rijmschema" (abab) in de poëzie. Op die manier verstrengelt de dichter de inhoud van de vier versregels in een strofe op auditieve wijze (klinkers (voor)laatste lettergreep van het laatste woord van iedere versregel) inhoudelijk met elkaar.

Een voorbeeld hiervan is de 2^{de} strofe uit "Voor wie dit leest" (Vroman, 1974):

*O, als ik troosten kon, dan kon ik wenen.
Kom, leg Uw hand op dit papier; mijn huid;
verzacht het vreemde door de druk verstenen
van het geschreven woord, of spreek het uit.*

- **situering (rechtlijnig):** de vier kwartdelen bevinden zich op/aan dezelfde tafel.

Een ander voorbeeld van de vermelde creatieve verbindingstechnieken is het shot waarin men de SS-kepie ziet liggen op de tafel met een kruis op de achtergrond. Hiermee symboliseert Tarantino

het contrasterend verband tussen de twee verschillende culturen waarin de personages opgegroeid zijn en waardoor een deel van hun identiteit gevormd werd. Het kruis dat de boer boven zijn voordeur heeft gehangen, wijst op zijn christelijke opvoeding. LaPadite beleeft zijn levensbeschouwing consequent door christelijke principes zoals naastenliefde (opgejaagde burens verschuilen) en vergeving (Joden hebben Christus nochtans laten kruisigen) daadwerkelijk toe te passen.



Landa is een product van het nationaal-socialisme waarvan de rassentheorie een onderdeel is. Joden zijn het ongedierte van de maatschappij en moeten uitgeroeid worden. Hij maakt de vergelijking met ratten (00:11:51:12). De meest fanatieke nazi's waren lid van de SS, meer bepaald de Totenkopf-divisie met een doodshoofd als embleem. Tarantino brengt beide symbolen op dezelfde manier in beeld zoals men de kruisiging van Christus gevisualiseerd heeft: aan de voet van het kruis ligt het doodshoofd. Op die manier

Afb. 35: Giovanni Bellini - Afb. 36: fragment
*"Niccolini di Camugliano "Inglourious Basterds"
 Crucifixion" / 1501-03 2009*

wordt de overwinning van de verrijzende Christus op de dood gesympoliseerd, alsook het goede dat uiteindelijk het kwade zal verslaan.

6.1.1 Beeldend experiment: "Table Stories Scetch"

In een volgend beeldend experiment heb ik voor een eerste maal geëxperimenteerd met het visualiseren van verbondenheid van losstaande elementen (dus nog geen verhaallijnen). In deze proef heb ik elementen uit bovenvermelde analyses toegepast waarbij ik rekening heb gehouden met de bijhorende conclusies:

- Enkel voorwerpen als personage bieden te weinig mogelijkheden om een boeiende sfeer te creëren (cfr. "Fantasy Interior"). Ik beperkt me dan ook tot één object en kies dan ook

vooral voor personen, maar – gezien mijn streven naar creativiteit – zijn dit niet enkel mensen. Ook dieren (met menselijke trekken) en gefantaseerde wezens visualiseer ik als onderwerp.

- Ik gebruik eveneens tafel ontmoetingsplaats, of beter “kruispunt” voor mijn personages (cfr. “Inglourious Basterds”. Op deze plaats moet het verband duidelijk worden.
- Om een sfeer te creëren, maak ik gebruik van de lichaamstaal (handen / mimiek) van mijn personages (cfr. Tarantino).
- Het individuele verleden van de personages verklaart hun gedrag aan tafel. Om de verbondenheid met hun eigen geschiedenis te visualiseren, maak ik bewust gebruik van verschillende kleuren (cfr. Tarantino : witte melk – zwarte kepie). Het heden (tafelscène) wordt in diverse kleuren uitgewerkt, terwijl de persoonlijke geschiedenissen steeds in één kleur gevisualiseerd worden. Per personage wordt er daarbij telkens een ander kleur gebruikt omdat het om een persoonlijk verleden gaat.
- Ik pas opnieuw de techniek van de papierchromotografie toe om de intense verbondenheid tussen het heden en verleden aan te tonen (cfr. “Before the Moment”).

Het resultaat is “ Table Stories Scetch” (zie volgende pagina). Verschillende personages hebben elkaar al een hele tijd (gesymboliseerd door de staande klok) niet meer gezien en komen samen. Het is een divers gezelschap : een landloper (half man / half krokodil), een aapje, vioolspeler (boven de half krokodil / half mens) , e.a.

Die diversiteit verraadt uiteenlopende identiteiten en dus ook uiteenlopende persoonlijke geschiedenissen. Er heerst dan ook een complexe sfeer. Terwijl de een man met beschadigde hoed kritisch naar het aapje luistert, zorgt de muzikant voor een muzikale achtergrond. Zijn muziek verzacht echter niet de zeden, want pal naast hem (contrasterend verband) is er een hevige discussie tussen een man en vrouw.

Door het visualiseren van hun persoonlijke geschiedenis, wordt niet alleen de verbondenheid van de personages met hun verleden duidelijk, maar kan men als kijker ook de handelingen aan tafel beter begrijpen.

De krokodilman streelt een hond die onder de tafel ligt. In “grijs” verleden zien we dat die hond in een circus optrad maar daar mishandeld werd. Hij kon ontsnappen en kwam de krokodilman tegen. Deze laatste was depressief (krokodillentranen , vandaar ...). Hij werd hierdoor verslaafd aan alcohol tot een engel hem verscheen. Hij kreeg de opdracht naar buiten te gaan omdat hij er een

trouwe vriend zou ontmoeten. Juist: de ontsnapte circushond die hem sindsdien trouw gezelschap houdt.

De aap is een dier van een ander kaliber dan de hond. Tijdens een verkiezingscampagne wijzigde een kwajongen het gezicht van een kandidaat in een apenkop. Net op dat moment was het aapje ontsnapt uit de zoo. Op straat meende men hem als verkiezingskandidaat te herkennen. Hij werd nog verkozen ook en vertelt nu zijn ambitieuze machtsplannen aan de man met de buishoed.

De man en vrouw rechts aan tafel kibbelen omdat blijkt dat ze hetzelfde geschenk hebben gekocht. Ze verwijten elkaar het originele geschenkidee (levende gans met hoedje) van de ander te hebben gejat.

Tot slot zien we ook het “persoonlijk verleden” van de klok: ooit maakte de houten kast deel uit van een boom.



Afb. 37: Mathieu De Guchtenère - "Table Stories Scetch" - 2012

Tijdens dit beeldend experiment kwam ik tot de volgende conclusies die ik relevant acht voor mijn creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag:

- *Het is mogelijk om een verband te brengen tussen uiteenlopende persoonlijke verledens. dit moet dus ook mogelijk zijn voor diverse verhaallijnen.*
- *Door de gepaste vorm (in elkaar vloeien) en kleur (zelfde kleur voor hetzelfde personage) te gebruiken bij de visualisatie kan men deze verbondenheid duidelijk maken aan de kijker.*
- *De hier toegepaste structuur waarbij verledens samenkomen in één punt (tafel) is echter creatief beperkend. De persoonlijke verledens lopen dood op dit punt. De kijker is ook beperkt op vlak van de leesrichting: telkens moet hij beginnen bij het oudste tafereel van een verleden en eindigen in het heden bij de tafel.*
- *Zelfs door het kleurengebruik komt het geheel te druk over wat de kijkdrempel onnodig verhoogt.*
- *Ik ben weliswaar inhoudelijk creatief geweest (uiteenlopende, gefantaseerde verledens), maar vormelijk is dit niet het geval. Ondanks ik verschillende identiteiten gevisualiseerd heb, ben ik trouw gebleven aan één tekenstijl voor alle personages.*

In mijn volgende onderzoeksfasen zal ik dus moeten zoeken naar:

- een niet- creatief beperkende vormstructuur;
- een oplossing voor de te drukke compositie van de verschillende verhaalelementen;
- een oplossing om ook op vormelijk vlak maximaal creatief te zijn.

6.2 Bijkomend onderzoek: verband tussen personages & objecten

In de vorige hoofdstukken werd reeds onderzoek verricht en werden er experimenten uitgevoerd m.b.t. het mogelijk verband tussen personages (boer / SS-officier) , objecten (“Fantasy Interior”), alsook personages én objecten (boer / SS-er / glas melk / kepie).

Gezien “verband” echter de kern van mijn onderzoeksvraag vormt, vind ik het noodzakelijk om hierover bijkomend onderzoek te verrichten waarbij ik de “vertrouwde” tafel verlaat en tevens op zoek ga naar andere dan de contrasterende vorm van verbondenheid zoals het geval was bij het glas melk en de kepie in “Inglourious Basterds” (zie hoofdstuk 6.1). Zo vraag ik me af wat de creatieve mogelijkheden zijn van een niet-contrasterend verband tussen één object en één personage.

Een interessant onderzoeksobject op dit vlak zijn de attributen die kunstenaars door de eeuwen afgebeeld hebben bij de betrokken mytische figuren, goden, heiligen, enz ...om op die manier duidelijk te maken wie afgebeeld werd. Hierbij valt er steeds een of andere verband aan te tonen tussen deze symbolen en de betrokken persoon of figuur (attribuut, z.d.).

Ik beperk me hierbij tot het onderzoek van enkele afbeeldingen van heiligen. Daarbij blijkt dat zowel algemene (vb. witte lelie als symbool voor de maagdelijkheid) als specifieke (vb. H. Apollonia: tang) attributen afgebeeld worden (Claes, Claes & Vincke, 2002: 11). Het verband tussen de typerende voorwerpen en de betrokken heilige wordt gevormd door de betekenis die een of meerdere object(en) heeft/hebben gehad in zijn of haar leven: bijzondere (bovennatuurlijke) prestaties of marteltuigen waarmee de heilige voor zijn/haar geloof een gewelddadige dood stierf. Dergelijke attributen zijn dus persoonsgebonden en vormen eigenlijk een deel van de identiteit van de betrokkene. ***Hierdoor kan men een krachtig verband visualiseren waardoor afbeeldingen (schilderijen, beelden, e.a.) van personen met een gelijkaardig uiterlijk een individueel karakter krijgen.***

Ik stelde dit vast door het vergelijken van afbeeldingen van bisschoppen (zie volgende pagina) die heilig werden verklaard. Allen hebben een uniform uiterlijk: volwassen en van het mannelijk geslacht. Aangezien zij hetzelfde kerkelijk ambt bekleden dragen allen een mijter en kazuifel. Het is enkel hun respectievelijk attribuut dat de gelovige duidelijk maakt om welke heilige bisschop het precies gaat.

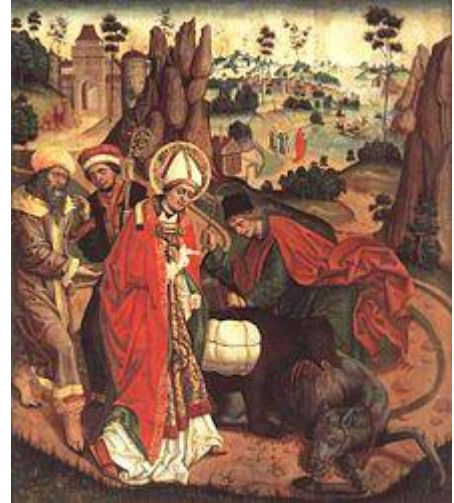
In hoofdstuk 5.3.2.1 kwam ik tot het besluit dat objecten een beperkte identiteit in vergelijking met personen hebben. Tijdens dit bijkomend onderzoek blijkt dus verrassend dat ***objecten wèl de identiteit van een persoon kunnen bepalen.***



Afb. 38: H. Isidorus van Sevilla
(attribuut = boek)



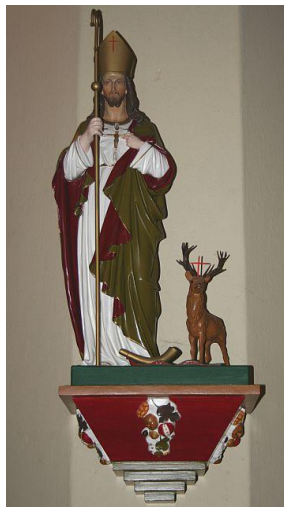
Afb. 39: H. Servatius van
Maastricht (sleutel)



Afb. 40: H. Corbiniaus van Freising
(beer die zijn bagage draagt)



Afb. 41: H. Wolfgang van
Regensburg



Afb. 42: H. Hubertus van Luik
(hert met kruis in gewei)



Afb. 43: H. Nicolaas van Myra
(kinderen)

Tijdens dit bijkomend onderzoek word ik door een omgekeerde denkpieste geïnspireerd. Bij het creëren van mijn antwoord op mijn onderzoeksvraag zal ik verschillende personen in verband brengen met telkens hetzelfde object om het op die manier een identiteit te geven

Bij dit onderzoek stelde ik ook vast dat stel ik nogmaals vast dat een bestaande kunststijl aangewend kan worden om een nieuw concept te creëren. ***Imiteren (van een stijl) kan dus ook creatief zijn.*** Dit had ik reeds ondervonden bij de analyse van een filmfragment van “Inglourious Basterds” waarbij Waardenburg verwees naar de verschillende filmstijlen die Tarantino gebruikt heeft (zie hoofdstuk 5.1). Bailly (2010) merkt in verband hiermee op dat precies door het hanteren van een niet-typische oorlogsfilmstijl deze film opvalt. Met deze werkwijze vertelt de regisseur zijn eigen verhaal in plaats van de geschiedenis van WO II te herkauwen; een creatieve manier van filmen dus.

Wat het afbeelden van heiligen betreft, vond ik dergelijk voorbeeld van creatieve imitatie in het afstudeerproject “Sankt Nimmerlein” (2010) van het Duitse kunstenaarsduo Various & Gould aan de kunsthogeschool Berlijn-Weißensee⁸. De naam van hun concept dekt perfect de artistieke lading. Die term is immers het Duitse equivalent van onze “sint-juttemis”. Het klinkt als een heiligennaam, maar is het niet. Men bedoelt er “nooit” mee. In het Duits is de onderliggende betekenis nog duidelijker: Nimmerlein. Op het eerste zicht lijken Various & Gould “moderne heiligen” te hebben afgebeeld: personages staan plechtstatig te poseren met attributen boven hun hoofd, in hun handen of aan hun voeten. Ook hun naam die onderaan vermeld staat, klinkt “heilig”: “Santa Pharma”, “Sankt Cargo”, “Sankt Spekulatus”, e.a.



Afb. 44: Various & Gould - “Sankt Nimmerlein” - 2010

⁸ Op de betrokken webpagina (zie bibliografie) worden twee kunstenaars vermeld, terwijl in het artikel van J. Mair (zie verder) enkel Gould wordt vernoemd.

Wie echter aandachtiger naar de inhoud van hun werk kijkt, merkt dat het geen heiligen betreft, maar dat deze beeldende kunstenaars de stijl van heiligenafbeeldingen gebruikt hebben om visualiserend kritiek te uiten op verschillende maatschappelijke wantoestanden.

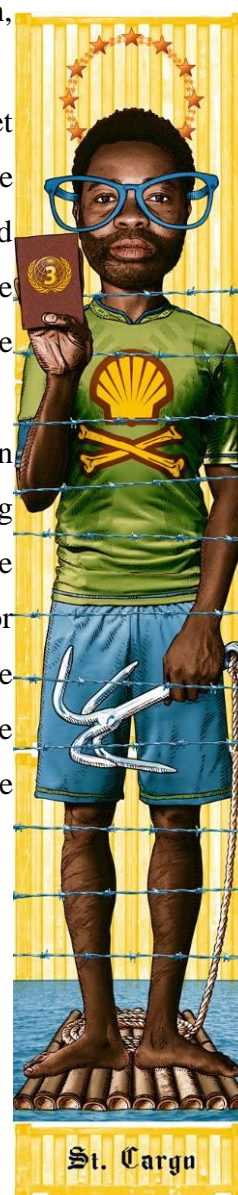
Judith Mair (2010: 52-57) heeft het over een “contextverschuiving” die de kunstenaars gerealiseerd hebben door het mengen van de christelijke iconografie met de codes van de popcultuur.

Ook in dit werk ondervindt de kijker dus de kracht van objecten in hun rol als “attribuut” waardoor ze én de toeschouwer op het verkeerde been zetten bij een eerste (oppervlakkige) visie én het afgebeelde personage linken met hedendaagse problematiek.

Om te onderzoeken hoe deze kunstenaars daarbij concreet te werk zijn gegaan, neem ik als voorbeeld “Sankt Cargo”.

Om de bovenvermeld visualiserende kracht van een object in relatie tot het betrokken personage maximaal te benutten, wordt ook deze moderne heilige zoals de andere van dit project afgebeeld met een extra grote hoeveelheid attributen. Zowel vormelijk als inhoudelijk misleiden ze de kijker die deze objecten te snel in verband met gekende voorbeelden uit de christelijke iconografie brengt.

Zo draagt Sankt Cargo een – op het eerste zicht – aureool. Een algemeen attribuut voor heiligen. Wie echter aandacht kijkt merkt dat dit cirkelvormig object gevormd wordt door sterren en daardoor doet denken aan de vlag van de Europese Unie. Maar er is meer. Die sterren worden verbonden door scheermesprikkeldraad (2012). Bij opzoekwerk in de catalogus van online winkels van gespecialiseerde winkels blijkt dit soort prikkeldraad zeer scherp te zijn en aangewend wordt om militaire installaties, industrieterreinen alsook de kades van haven waar piraterij voorkomt te beschermen.



Afb. 45: vlag Europese Unie



Afb. 46: scheermesprikkeldraad

Afb.47: Sankt Cargo

Het is niet toevallig dat Various & Gould precies dit soort prikkeldraad gekozen hebben als aureool. Ze verwijzen hiermee op dubbele wijze naar de christelijke iconografie van de scherpe doornenkroon die Jezus droeg, maar ook naar de mensen van wie Sankt Cargo de beschermheilige is: o.a. vluchtelingen, slaven, migranten, piraten, smokkelaars, ... zoals vermeld wordt op de elektronisch hagiografie die iedere moderne heilige vergezelt (Sankt Cargo, 2013). De contouren van de schelp op zijn t-shirt doen denken aan een Sint-Jacobsschelp waaraan pelgrims destijds konden herkend worden. Het is een aannemelijk attribuut aangezien ook vluchtelingen gedurende lange tijd met weinig of geen bezittingen in moeilijke omstandigheden op weg zijn naar een bepaald oord. Maar ook dit attribuut wordt deze kunstenaars vormelijk en inhoudelijk dubbelzinnig gebruikt. Door de kleuren herkennen we in deze schelp het Shell-logo.

In die vermelde "hagiografie" lezen we de eigenlijke bedoeling van Various & Gould met hun visualisatie van (nep) moderne heiligen: in dit geval een aanklacht tegen het rijke Westen dat zijn rijkdom en territorium krachtadig afschermt zodat de arme bevolking uit arme gebieden zich niet vrij kunnen bewegen op zoek naar een beter leven en dit ondanks het feit dat de westerse economie verrijkt heeft met goedkope werkkrachten (slaven) en grondstoffen uit precies een aantal van die landen. Schertsend wordt bijvoorbeeld beweerd dat ontwikkelde landen vanuit een schuldgevoel en angst voor de afgunst van deze heilige grote olietankers (cfr. Shell-achtige schelp) en andere waardevolle containerschepen als offer naar de kusten van de geplunderde voormalige kolonies sturen.

Ook het attribuut dat Sankt Cargo in zijn rechterhand houdt werd als een middel tot kritiek op actuele wantoestanden gebruikt. De heilige steekt een visum demonstratief omhoog met op de omslag een logo dat lijkt op dat van de Verenigde Naties met daarin het cijfer 3. Wie nadenkt over wat de kunstenaars met dit object bedoelen, maakt de relatie VN – artikel 3 van de "Universele verklaring van de rechten van de mens" (z.d.) die de Algemene Vergadering van die organisatie nochtans reeds in 1948 proclameerde:

"Een ieder heeft het recht op leven, vrijheid en onschendbaarheid van zijn persoon."



Afb. 48: strandverkoper, beschermeling van de h. Cargo

“Vrijheid” heb ik onderstreept omdat daarop Various & Gould zinspelen als ze kritisch wijzen op slavenarbeid en het de armen onmogelijk maken zich te verplaatsen naar en te bewegen in het rijke Westen.

Wie er toch in slaagt om hier zonder papieren binnen te komen wordt vernederd tot het illegaal verkopen van zonnebrillen & prularia op stranden en andere plaatsen waar veel toeristen zijn. Dit verklaart de belachelijk makende veel te grote (glasloze) bril als attribuut.

Bij de analyse van dit kunstwerk heb ik vastgesteld dat men een object kan gebruiken om hiermee het personage waarmee het verbonden is te identificeren. Bij de visualisatie ervan kan men zowel vormelijk als inhoudelijk dubbelzinnig werken om naar een realiteit buiten het kunstwerk (kritisch) te verwijzen.

6.3 Bijkomend onderzoek: verbondenheid over de tijdsgrenzen heen

Tijdens mijn onderzoek naar de mogelijke verbondenheid tussen personen & objecten heb ik reeds kunnen vaststellen dat men bij het visualiseren hiervan niet beperkt wordt door de grenzen van de tijd. Zowel in “Before the Moment” (cfr. hoofdstuk 4.1.2) als “Table Stories Scetch” (hoofdstuk 6.1.1) werd immers het verband beeldend weergegeven tussen het heden van een personage en zijn verleden dat zijn “nu”-zijn verklaart.

Opnieuw in het kader van mijn zoektocht naar een maximaal creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag, wil ik ook de visualiserende mogelijkheden van dit soort verbondenheid verder onderzoeken.

Dit heeft alvast Robert Zemeckis gedaan toen hij samen met Bob Gale het scenario schreef voor de sciencefiction filmreeks “Back to the Future” (z.d.) die hij ook regisseerde. In de drie films reizen de hoofdpersonages Marty McFly & Dr. Emmet Brown verschillende reizen heen en weer doorheen de tijd. Hierbij wordt de kijker bewust gemaakt dat het verleden het heden maakt. Reizen in het verleden blijkt dan ook zeer ernstige risico’s in te houden. Indien men immers ingrijpt in het

verleden van een persoon, kan dit het huidige bestaan van betrokkene onmogelijk maken. Zo moet Marty naar een jongerenfuif in het verleden om zijn moeder te koppelen aan zijn vader omdat door een vorige tijdreis zij een relatie met een andere jongen zou beginnen. Hierdoor zou Marty niet meer bestaan hebben.

Zemeckis maakt het nóg complexer door Marty in “Back to the Future Part II” nóg een andere tijdreis te laten maken waarbij hij opnieuw in het verleden komt op het moment dat hijzelf een gesprek met zijn toekomstige moeder die in hem een mogelijk lief (!) ziet..

De kijker die ook het eerste deel gezien heeft, herkent meteen die poging-tot-flirt-scène die in de eerste film binnen in de auto verfilmd werd.



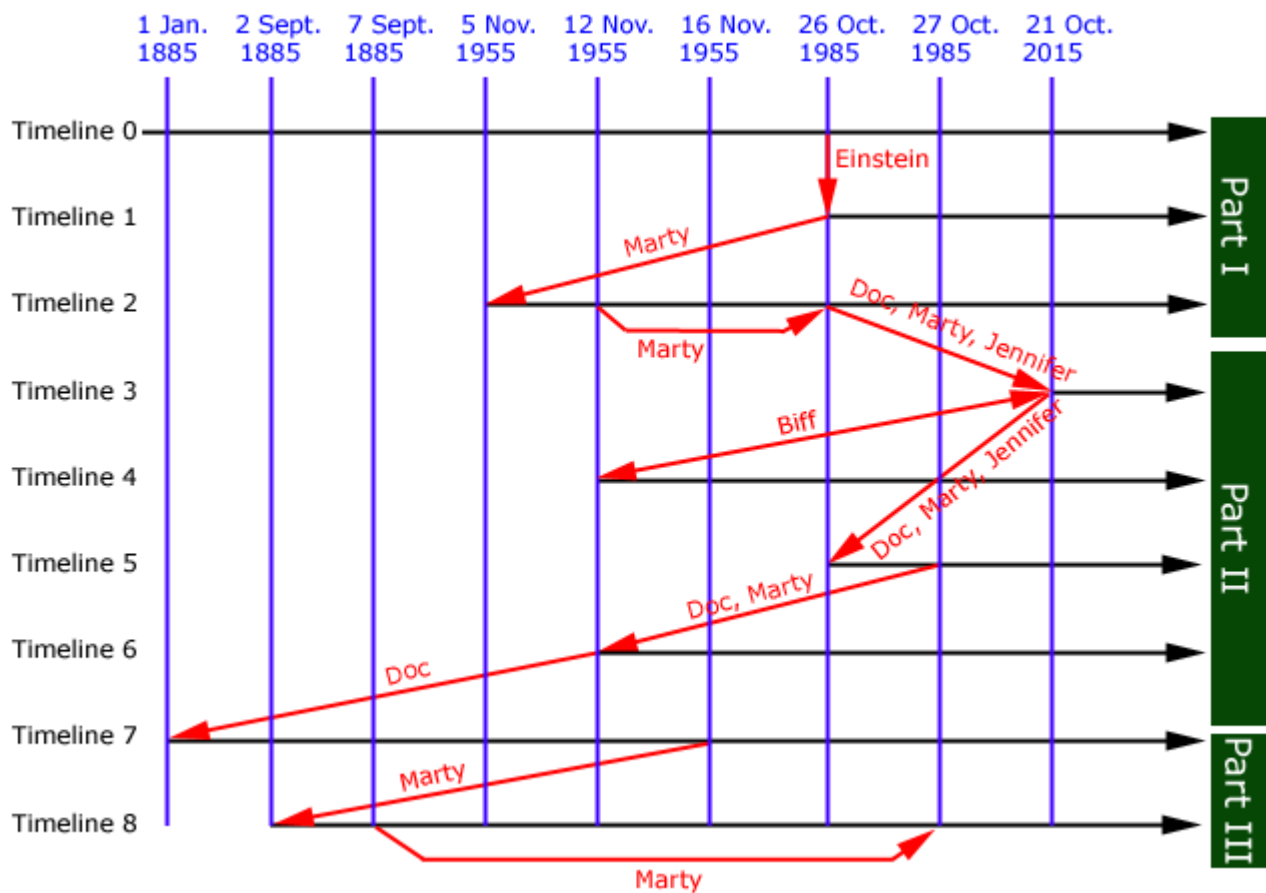
Afb. 49: fragment “Back to the Future” - 1985



Afb. 50: fragment “Back to the Future – Part II” - 1989

Er vallen trouwens nog andere dergelijke scènes in de drie films aan te duiden.

De schematische voorstelling van de tijdsindeling maakt duidelijk dat deze de drie films met elkaar verbindt:



Afb. 514: Tijdsindeling trilogie “Back to the Future”

Het inhoudelijk verbindend effect van het tijdsgebruik in een beeldend kunstwerk kan men ook vaststellen bij o.a. Gerard David, meer bepaald zijn “Oordeel van Cambyses.

De ontstaansgeschiedenis van dit schilderij is belangrijk omdat hiermee duidelijk wordt waarom David deze vorm van verbondenheid tussen bepaalde elementen van zijn tweeluik verkoos.

In 1498 kreeg hij de opdracht van de Brugse stadsmagistraat om het Perzische verhaal over Koning Cambyses uit te beelden als versiering voor de schepenkamer van het Brugse stadhuis (DeVos, 1971:20a). Nu ja, “versiering”: wreedaardig, afschrikkende waarschuwing voor corrupte personen met een officieel ambt zou een betere omschrijving zijn voor dit werk. In dit verhaal laat rechter Sisamnes zich omkopen waardoor hij een onrechtvaardig vonnis uitspreekt. Koning Cambyses wordt echter hiervan op de hoogte gebracht. Hij laat de rechter arresteren waarna hij hem levend laat villen. Zijn huid wordt op de rechterlijke zetel gelegd zodat Otanes die zijn vader als rechter opvolgt, steeds zou herinnerd worden wat er gebeurt met corrupte rechters; rechtvaardige rechter gegarandeerd ...



Afb. 52: Gerard Davi -: "Oordeel van Cambyses" - 1498

De vier taferelen kan men verdelen in twee hoofdgebeurtenissen (arrestatie van de rechter en kort daarop zijn executie).die "nu" gebeuren. Ze worden centraal , alsook het grootst afgebeeld. Van de twee overige taferelen vormt de eerste (linksboven) een flash back : de rechter die aan de voordeur zich met een geldbeugel laat omkopen (afb. 53).



Afb. 53



De tweede (rechtsboven) gunt ons een blik in de toekomst: de zoon die op zijn "lederen" rechtersstoel zijn ambt uitoefent (afb. 54).

Afb. 54

In verband met "verbondenheid" is het belangrijk op te merken dat terwijl dit werk nu in twee aparte lijsten in het Brugse Groeningmuseum hangt, het vroeger in één

lijst gemonteerd was zodat de vier taferelen ook visueel met elkaar verbonden waren. Wanneer en waarom men dit schilderij in twee heeft gezaagd is niet bekend (de Vos, 1971: 20a).

Afb. 55 De meest intense verbondenheid wordt echter bereikt doordat David in hetzelfde werk *verschillende handelingen die op verschillende uiteenliggende tijdstippen gebeurd zijn tegelijkertijd afbeeldt*. Hierdoor worden ze – over de tijdsgrenzen heen – rechtstreeks met elkaar verbonden. Geen enkel gebeuren kan men los zien van de andere. De arrestatie van de rechter is een rechtstreeks gevolg van het omkopen aan zijn voordeur. Na die arrestatie heeft koning Cambyses een straf uitgesproken die meteen wordt uitgevoerd. Die executie verklaart niet alleen de latere huidskleurige bekleding van de rechtersstoel, maar ook waarom men zeker kan zijn dat de nieuwe rechter zich tweemaal zal bedenken als iemand met een geldbeugel aan zijn voordeur klopt. Zo wordt duidelijk dat het heden een gevolg is van het verleden én is op zijn beurt de basis van de toekomst vormt. Wandaden van het heden, worden in de toekomst gestraft. Dat is m.i. de reden waarom David van deze vorm van verbondenheid hier gebruik heeft. Zo *maakt hij de kijker duidelijk dat zijn daden geen losstaande gebeurtenissen zijn, maar je verbinden met het verleden én de toekomst van jezelf en je medemensen. Alles en iedereen is uiteindelijk met elkaar verbonden ...*



Afb. 55: Poortersloge (torengebouw links)

Wat ik hierbij ook heb vastgesteld is *de lokaliserende kracht van één gebouw in een werk*. Door het afbeelden van de Poortersloge weet men meteen dat het gebeuren zich in Brugge afspeelt.

De Brugse schepenen zullen ook een andere boodschap begrepen hebben, namelijk de waarschuwing dat ook in hun eigen stad (Brugge) corruptie opgespoord en bestraft wordt. David vertelt dit Perzisch verhaal immers in een - zeker voor Bruggelingen herkenbaar - Brugs decor.

Meer dan 5 eeuwen later herkent men linksboven nog de Poortersloge.



Afb. 56: Merh - "Kiekeboes muurschildering"- 1996

Robert Merhottein moest nog een tekstbalk boven zijn muurschildering aanbrengen om duidelijk te maken waar het gevisualiseerde tafereel zich afspeelt. Hij had immers enkel een interieur getekend zonder objecten die exclusief naar Hasselt verwijzen (er zijn nog steden met jeneverstokerijen ...)⁹.

⁹ Deze muurschildering werd in 2011 bedekt met street art n.a.v. het gelijknamige festival (Van Horne, 2011).

7 Vormelijke uitwerking van verbondenheid

Tot nu toe heb ik gegevens & inzichten via onderzoek en eigen beeldende experimenten verzameld betreffende:

- belangrijkste elementen die de sfeer van een verhaal(lijn) beïnvloeden;
- hoe men die elementen kan visualiseren;
- Welke verbanden er mogelijk zijn tussen die gevisualiseerde elementen.

Nu ben ik beland in de volgende fase van mijn onderzoek, namelijk het bepalen van de *visualisatievorm* van mijn creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag. Pas daarna kan ik de meest geschikte techniek enz ... bepalen. Uiteraard moet ook dit onderzoeksonderdeel beantwoorden aan mijn voorafgestelde doelstellingen, vooral dan op vlak van de *maximale creativiteit*. Bij het visualiserend formuleren van mijn antwoord wil ik niet beperkt worden door verengende grenzen. Immers, *limieten, voorschriften en beperkingen kan ik niet associëren met creativiteit*.

De visualisatievorm moet echter aan nog andere doelstellingen voldoen:

- Zelfbepalende actieve beleving van mijn werk door mijn publiek – wat m.i. ook een vorm van creativiteit is (zie hoofdstuk 3);
- Verbanden tussen de diverse verhalen moeten gevisualiseerd kunnen worden.

Deze laatste vereiste die ik aan mijn visualisatievorm stel, is meteen de belangrijkste omdat deze rechtstreeks in verband staat met de gestelde onderzoeksvraag. Het is echter ook een *frustrerende voorwaarde*. Enerzijds streef ik voortdurend naar een *onbegrensde creativiteit*, maar *tegelijkertijd* moeten er *verbanden* bestaan. Een *verband*, een verbintenis *impliceert echter steeds een beperking van de vrijheid van de verbonden elementen*.

Zoek ik dan blijkbaar naar een paradox? Dit onderzoek zal ik voeren in kader van mijn *Masteratelier*. Het belooft om bovenvermelde reden een moeilijke zoektocht te worden.

Hoewel ...

7.1 Visualisatievorm

7.1.1 Film

Inderdaad “hoewel”. Zou film als beeldend medium immers niet geschikt zijn als visualisatievorm van mijn antwoord.? Verbondenheid vormt de kern van mijn onderzoeksvraag. Welnu, in de

Zevende Kunst bestaat er continu een zeer intens verband tussen de beelden en dit daarenboven op twee manieren:

- In hetzelfde shot is ieder beeldje op vormelijk vlak bijna hetzelfde als het vorige; er vallen maar kleine verschillen aan te tonen. Door het snel achtereenvolgend bekijken van die beeldenreeks krijgt men door de nadering van het oog de indruk één vloeiende beweging te zien.
- Op inhoudelijk vlak is een sequentie het gevolg van een vorige en vormt op zijn beurt de basis voor een volgende.

Ter illustratie van die twee vormen van verbondenheid verwijs ik eerst naar een deel van de 35 mm pellicule (Chet4, 2008).

Pas door een geconcentreerde vergelijking van de vormen in de filmbeelden kan men als verschil de stand van de schaduw van de revolver op het gezicht van de acteur rechts aanduiden.

De verbondenheid van afzonderlijke filmbeelden wordt ook duidelijk indien men – bijvoorbeeld bij beschadiging van de drager – enkele beeldjes eruit



Afb. 57: filmstrook

knipt. Dit is reeds voldoende om in plaats van een vloeiende beweging een “springend” beeld te ervaren. Hoewel ieder filmbeeldje slechts $1/24^{\text{ste}}$ (= projectiesnelheid 35 mm film) van één seconde vormt, heeft het dus een zichtbare taak in het geheel van duizenden filmbeelden waarmee het verbonden is.

Niet alleen afzonderlijke beelden, maar ook de shots zijn met elkaar verbonden en dit op een lineaire manier. Dit wordt duidelijk bij een analyse van de ondervraging van Perrier Lapadite door SS-kolonel Hans Landa analyseren¹⁰.

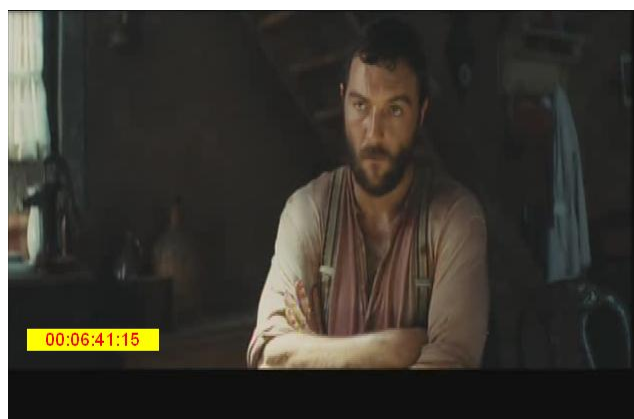
In het eerste shot van het geanalyseerde fragment vraagt de boer de reden waarom de SS-officier hem bezoekt.



Als gevolg van deze vraag begint in het volgende shot Landa een uitvoerige uitleg te geven. Terwijl hij dit doet, haalt hij zijn papieren uit zijn boekentas en vult hij zijn pen met inkt.



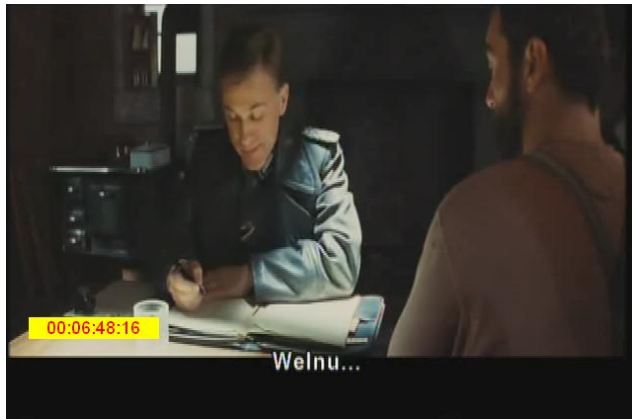
Als gevolg van het luisteren naar de inhoud van die uitleg, voelt de luisterende boer zich in het volgende shot bedreigd worden. Zijn lichaamstaal (een subtiele beweging van zijn gekruiste armen) verradt dat hij zich mentaal aan het verschansen is om de druk van de komende kritische vragen te weerstaan (en niet te gaan klikken ...)



Afbn 58, 59 & 60: fragment “Inglourious Basterds” - 2009

¹⁰ zie filmfragment op bijgaande cd-rom

Als gevolg van het neerleggen op tafel van het “ondervragingsmateriaal” is Landa in het laatste shot klaar om de ondervraging te beginnen. Hij kan nu noteren want zijn pen is gevuld en zijn notaboek ligt geopend klaar.



Afb. 61: fragment “Inglourious Basterds” - 2009

Vaststelling: in een film kan een regisseur enkel lineair en bovendien slechts in één richting vertellen: “En nu gebeurt dit / vervolgens dat / waarna dit gebeurt / enz ...”). Bij de montage mag niet alleen geen enkel filmbeeldje van een weerhouden shot wegvallen (“springer”!), ook de vaste volgorde van de verhalende elementen wordt definitief vastgelegd. **De kijker moet die opgelegde volgorde bij het bekijken van een film ondergaan.** Bij het monteren van het opnamemateriaal wordt ook de lengte van de shots bepaald. **De kijker kan bij het bekijken van een film niet zelf bepalen hoelang** hij naar een bepaald filmonderdeel wil kijken. Hij kan dus zelf niet bepalen hoe hij de onderdelen van een film als beeldend kunstwerk wil bekijken en aldus beleven. In tegenstelling tot een bioscoopbezoek kan hij weliswaar bij het bekijken van een film op een cd-rom functies als “still” en “rewind” gebruiken, maar bij het gebruik ervan wordt duidelijk dat een film hiervoor niet bedoeld is. Op vormelijk vlak merkt men bijvoorbeeld dat de klank wegvalt , terwijl men op inhoudelijk vlak moeilijker het filmverhaal kan volgen. Kortom, een film is niet geschikt voor een eigen inbreng van de kijker op vermelde vlakken. Indien men nu naar hoofdstuk 3 teruggaat ter herinnering aan mijn **doelstellingen m.b.t. mijn publiek**, is het duidelijk dat ik **film als visualisatievorm afwijs**.

7.1.2 Stripverhaal¹¹

Terug naar af dus. Ik koos als nieuw vertrekpunt mijn “Table Stories Scetch”. De tafel vormt het kruispunt waar verschillende verhaallijnen in de vorm van levenslopen samenkomen en in verband met elkaar worden gebracht. Maar er is meer: *de kijker bepaalt hier zelf* in welke *volgorde* hij die levenslopen wil *bekijken* en *hoelang* hij daarbij wil *stilstaan* bij de verschillende gebeurtenissen.

Maar ook nu kan ik dit hoofdstuk niet afsluiten omdat dergelijke tekening niet de geschikte visualisatievorm is. De reden is de beperktheid. Ik wil me niet opsluiten in één A3-blad waarop ik alle te verbinden verhalen bij elkaar wil proppen waardoor mijn publiek de takken door het bos niet meer ziet en de gevisualiseerde verbanden verdwijnen in de veelheid van visuele informatie.

Toch vormt deze kapstok een vertrekpunt voor een nieuwe zoektocht naar de meest geschikte visualisatievorm. Net als in de film zijn de beelden onderling verbonden, maar is er dus meer interactie met de kijker mogelijk. Zo kom ik terecht bij een andere Kunst, de Negende, die dit eveneens mogelijk maakt, maar de beperkingen van het ene tekenblad niet heeft: het *stripverhaal*.

De o zo belangrijke vereiste aanwezigheid van gevisualiseerde verbanden, vindt men terug in definities van het beeldverhaal. Zo nemen Johan Malcorps & Rik Tyrions (1984: 15) de definitie over van Evelien & Kees Kousemaker (1979): “*Een aantal grafische afbeeldingen , die in een zodanige volgorde ten opzicht van elkaar zijn geplaatst , dat ze een voortschrijdende handeling laten zien (...)*”.

Scott McCloud (1994: 9) heeft het in zijn voordracht over: “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence*” en ook kortweg: “*Sequential Art*”.

Ook Will Eisner (Comics, z.d.) gaf aan zijn bundel essays over het stripverhaal de titel van: “*Comics and Sequential Art*”

De onderstrepingen heb ik aangebracht omdat precies deze termen in deze definities aanduiden waarom er in een tekenverhaal een *innig verband* bestaat tussen de verschillende tekeningen: ze volgen elkaar op, ze vormen een sequentie, een opeenvolging van gebeurtenissen; een ketting van oorzaak – gevolg, waarbij dat gevolg meteen de oorzaak van een volgend gevolg wordt.

Dit continu gevisualiseerd verband is reeds duidelijk in de “Histoires en Estampes” van de pionier van het moderne stripverhaal Rodolphe Töpffer. Deze albums werden in een liggend (“oblong”)

¹¹ Naar analogie met Malcorps & Tyrions (1984: 15) gebruik ik de termen *beeld-/tekenverhaal*, *strip(verhaal)* door elkaar.

formaat uitgegeven: 30,5 x 16 cm (Töpffer, 1846). De tekeningen vormen stroken of strips. Bij het lezen merkt men hoe iedere tekening in verband staat met die links én rechts ervan.



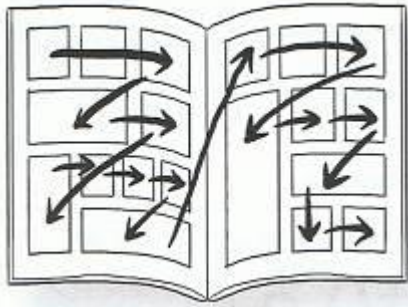
Afb. 62 : Rodolphe Töpffer - "Monsieur Cryptogame" - 1846

Dit verband wordt extra duidelijk indien men de laatste tekening van een strook met een spannend moment laat eindigen zonder "opvolgende" tekening te laten zien die het verder verloop van de handeling toont ("wordt vervolgd". Met dergelijke cliffhanger zet men de kijker aan om ook de volgende dag dezelfde krant te kopen. Men speelt in op de drang van de lezer om de reeks verbanden te vervolledigen.



Afb.63: Willy Vandersteen: "Prinses Zagemeel"- 1949

En toch voldeed deze visualisatievorm nog niet. Er waren weliswaar voldoende gevisualiseerde verbanden mogelijk én de kijker kan zelf autonoom beslissen of hij naar voor of achter bladert, alsook hoelang hij naar iedere tekening kijkt. In een *klassieke strip* echter wordt er telkens *slechts één verhaal* verteld, terwijl mijn onderzoeksvraag uiteenlopende verhalen betreft. En alsof deze limiet nog niet volstond,



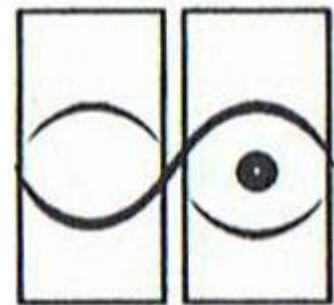
Afb. 64: leesrichting in de Westerse cultuur

moest ik nog een andere beperking vaststellen. De creatieve mogelijkheden van de striptekenaar en de actieve beleving van zijn werk door zijn publiek worden beperkt door de *leesrichting*. Deze is steeds lineair én cultureel bepaald (telkens van links naar rechts en van boven naar beneden).

Een Amerikaanse striptekenaar en –theoreticus vermeed echter dat ik opnieuw in een doodlopend onderzoeksstraatje liep.

7.1.3 Infinite Canvas & Hypercomic

Scott McCloud reikt in zijn “Reinventing Comics” (2000: 200) een nieuwe visualisatievorm aan die de vermelde beperkingen niet heeft: “*Infinite Canvas*”. Dit gegeven laat de beeldende kunstenaar toe “groot” te denken. Het beeldverhaal wordt niet meer opgesplitst in tekeningen die in een bepaalde volgorde moeten getekend en gelezen worden. Meer nog: het aantal bladzijden, alsook het formaat van de pagina’s en de hokjes kennen evenmin grenzen.



Afb. 65: Infinite Canvas-logo

Daarenboven kan de lezer zelf beslissen welke leesrichting hij wenst te volgen. Die op diverse vlakken visuele onbeperkteid wordt in het Infinite Canvas-logo gesymboliseerd door een oog te plaatsen in een horizontaal getekende “8”. Het symbool voor oneindigheid in de wiskunde en wetenschappen.

Om dergelijke onbeperkteid van de gevisualiseerde ruimte en zelfstandige beleving van de kijker technisch mogelijk te maken, is het niet voldoende een stripverhaal te digitaliseren en daarna zondermeer op het internet te gaan plaatsen (Infinite canvas, z.d.). Iedere digitale bladzijde dient activeerbare verwijzingen of “hyperlinks” te bevatten. Op die manier kan de lezer met de muis of zijn vinger (bij touch screen) meteen naar de “bladzijde” van zijn keuze gaan (Hypercomics, z.d.) (Hypertekst, z..d.).

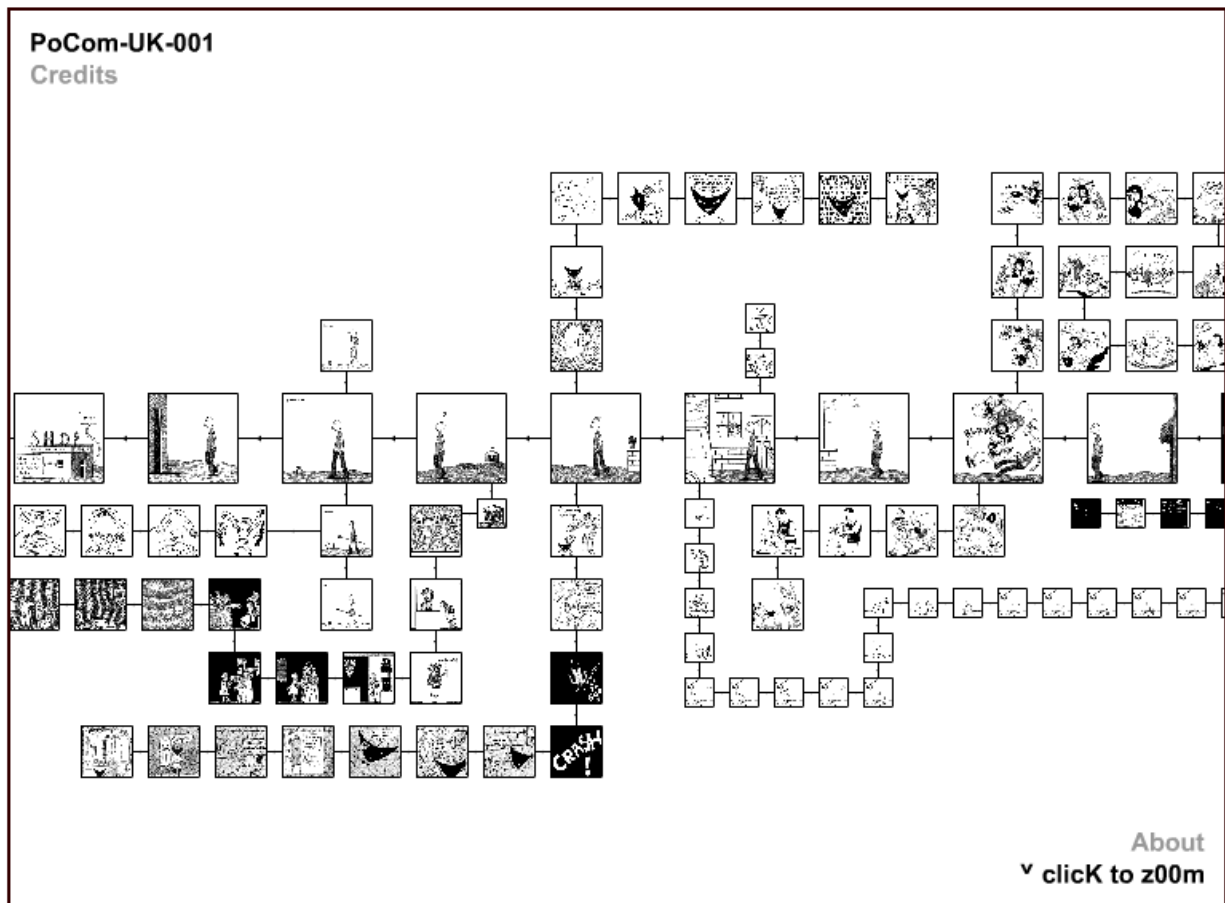
Door het samentrekken van “hypertext” en “comic” ontstaat de term van deze nieuwe vorm van beeldverhaal: de “hypercomic”¹². Deze digitale vorm van een stripverhaal biedt dan ook nog andere mogelijkheden: er kan bijv. een hyperlink voorzien worden naar een *geluids- of videobestand*. “Infinite Canvas” en “hypercomic” zijn dus geen synoniemen. McCloud gebruikt trouwens laatstgenoemde term niet in zijn vermeld werk over de “Infinite Canvas”. Men kan de hypercomic beschouwen als een drager waarin men de principes van de “Infinite Canvas” kan toepassen dankzij de reeds vermelde hypertext –mogelijkheden.

Ik zal echter bewust die audiovisuele mogelijkheden NIET gebruiken. De kritische lezer zal mij nu meteen op *inconsequentie* wijzen. Eerst tientallen bladzijden de nadruk leggen op *maximale creativiteit*, maar dan de mogelijkheden op audiovisueel vlak in combinatie met een getekend beeld opzettelijk naast zich neerleggen?

Inderdaad, maar zoals ik hoofdstuk 1 reeds vermeld, wens ik mijn creatief antwoord te formuleren via *beelden getekend op papier*. *Mijn nieuwsgierigheid naar de mogelijkheden van dat beeldend medium is sterker dan de bijkomende creatieve mogelijkheden van de elektronische hypercomic;* geen animaties en geluidseffecten dus. Ik zal evenmin met een digitale tekentablet mijn tekeningen maken. De *enigste creatieve mogelijkheid van de hypercomic* die ik wens te gebruiken, is de typerende eigenschap die men *ook voor een “papieren” versie kan toepassen*, namelijk de *kruiswoordraadselstructuur* van de tekeningen.

¹² S. McCloud zelf gebruikt deze term nooit in zijn vermelde publicatie.

Die structuur ziet men o.a. in “PoCom-UK-001” van Daniel Merlin Goodbrey (Daniel Merlin Goodbrey’s new experiments in fiction, z.d.):



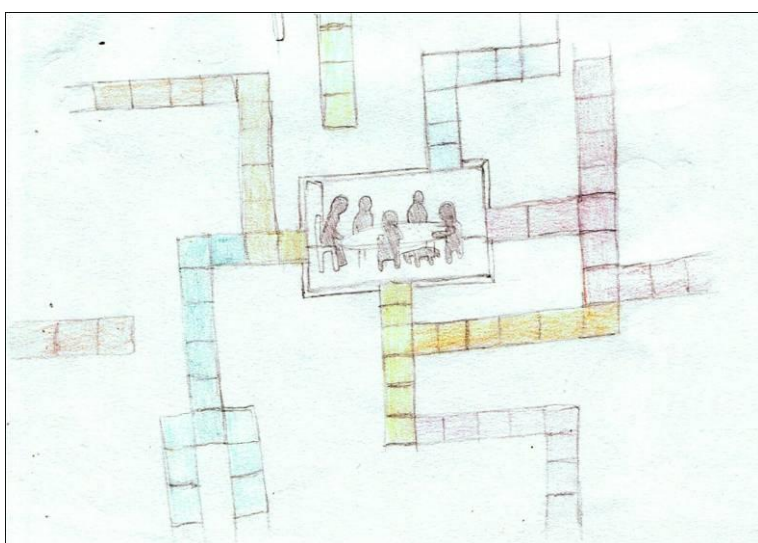
Afb. 66: Daniel Merlin Goodbrey: “PoCom-UK-001”

Dergelijke visualisatievorm laat mij immers toe verschillende verhalen tegelijkertijd beeldend weer te geven waarbij de kijker zelf kan bepalen in welke volgorde en hoelang hij de afzonderlijke verhaallijnen en de afzonderlijke tekeningen bekijkt.

Wel zal ik moeten onderzoeken of een “papieren” hypercomic nog voldoende mogelijkheden biedt om het Infinite Canvas-principe toe te passen.

7.1.3.1 Beeldende experimenten: converteren

Mijn onderzoek om die mogelijkheden na te gaan, start met een beeldend experiment waarbij ik mijn “Table Stories Scetch” (zie hoofdstuk 6.1.1) schematisch omzet in een hypercomic. Ieder beeldend element van de respectievelijke levenslopen stel ik voor door 1 vierkantje. Daarbij maak ik op dezelfde manier gebruik van kleuren: de levensloop van ieder personage wordt in een andere kleur uitgebeeld om de verbondenheid tussen het heden van een persoon en zijn eigen verleden te visualiseren.



Als ik dit beeldend experiment analyseer, stel ik het volgende vast.

De hypercomic-vorm laat mij toe om de verschillende verhaallijnen ruimtelijk uit elkaar te halen. Het geheel wordt overzichtelijker in tegenstelling tot de vorige visualisatievorm die ik gebruik

Afb. 67: Mathieu De Guchtenère -

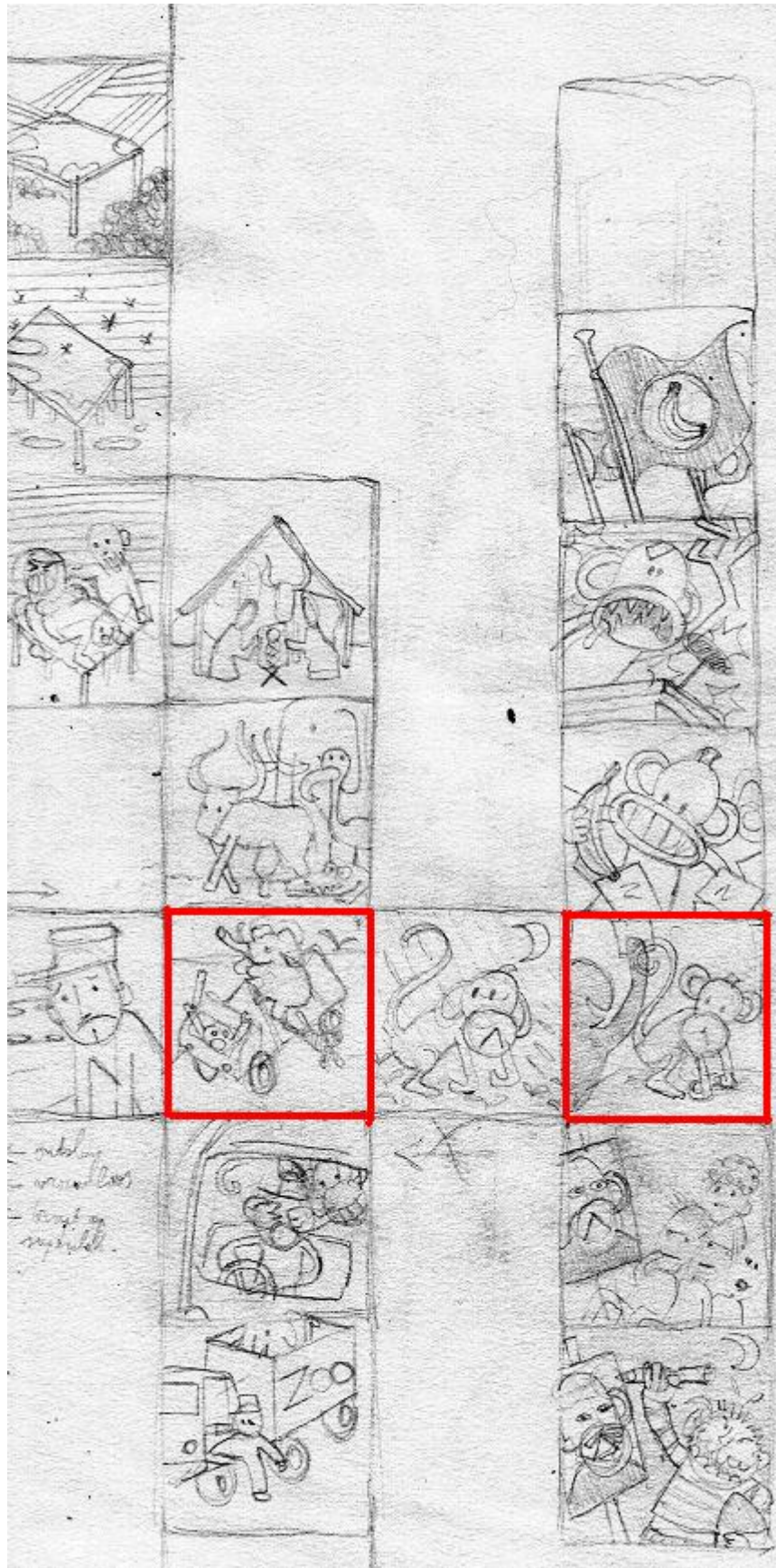
“Table Strories Scetch” schematisch geconverteerd in hypercomic

heb voor dit tafelverhaal.

Maar er is meer: de **hypercomicvorm** laat mij probleemloos toe **verhaallijnen langer te maken**. Zelfs hun **aantal** kan ik **uitbreiden** en dit alles zonder dat het geheel overvol en een onontwarbaar grafisch geheel wordt. Vrijheid voor mijn creativiteit dus!

Deze laatste vaststelling (of beter geruststelling?) wil ik verder testen in een volgend experiment. In de vorige proefneming heb ik enkel gekleurde hokjes gebruikt om de beeldende vertelmogelijkheden in de tekenruimte te testen van de hypercomic.

Nu werk ik het aap-verhaal verder uit in deze visualisatievorm.



Afb. 68: Mathieu De Guchtenère - Beeldend vertellen in hypercomic-vorm

Bij dit beeldend experiment blijkt dat de *hypercomic* als visualisatievorm mij nog meer *bijkomende mogelijkheden* biedt, meer bepaald op vlak van de *visualisatie van verbanden* (wat uiteindelijk de essentie van mijn onderzoeksvraag is). In een hypercomic kan ik namelijk verhaallijnen elkaar laten snijden. *Die beeldende “kruispunten”* (rood omkaderd) *visualiseren het verband* tussen beide verhalen en dit zowel *vormelijk (kruisende hokjes) als inhoudelijk (beeldinhoud kruispunt dat voor twee verhaallijnen betekenisvol is)*.

In welke volgorde, richting of met welk tempo mijn publiek mijn verhalen ook bekijkt, met deze visualisatievorm wordt de verbondenheid tussen de verschillende verhaallijnen op de hierboven vermelde vlakken steeds duidelijk.

Het *“uiteenlopende” aspect* van mijn verhaallijnen (zie onderzoeksvraag) wordt ook *duidelijker gevisualiseerd met een hypercomic*. De oorsprong van de respectievelijke verhalen, de eerste tekening, kan ik ruimtelijk ver uit elkaar tekenen. Zo kan ik visualiseren dat personages die op het eerste zicht niets met elkaar te maken hebben uiteindelijk toch op een of andere manier met elkaar verbonden zijn.

Uit deze beeldende experimenten lijkt de hypercomic mij de meest geschikte visualisatievorm te zijn om mijn onderzoeksvraag te beantwoorden. In verdere experimenten zal ik nagaan of deze indruk terecht is.

7.1.3.2 Beeldend experiment: illustrator = loodgieter & vloerder

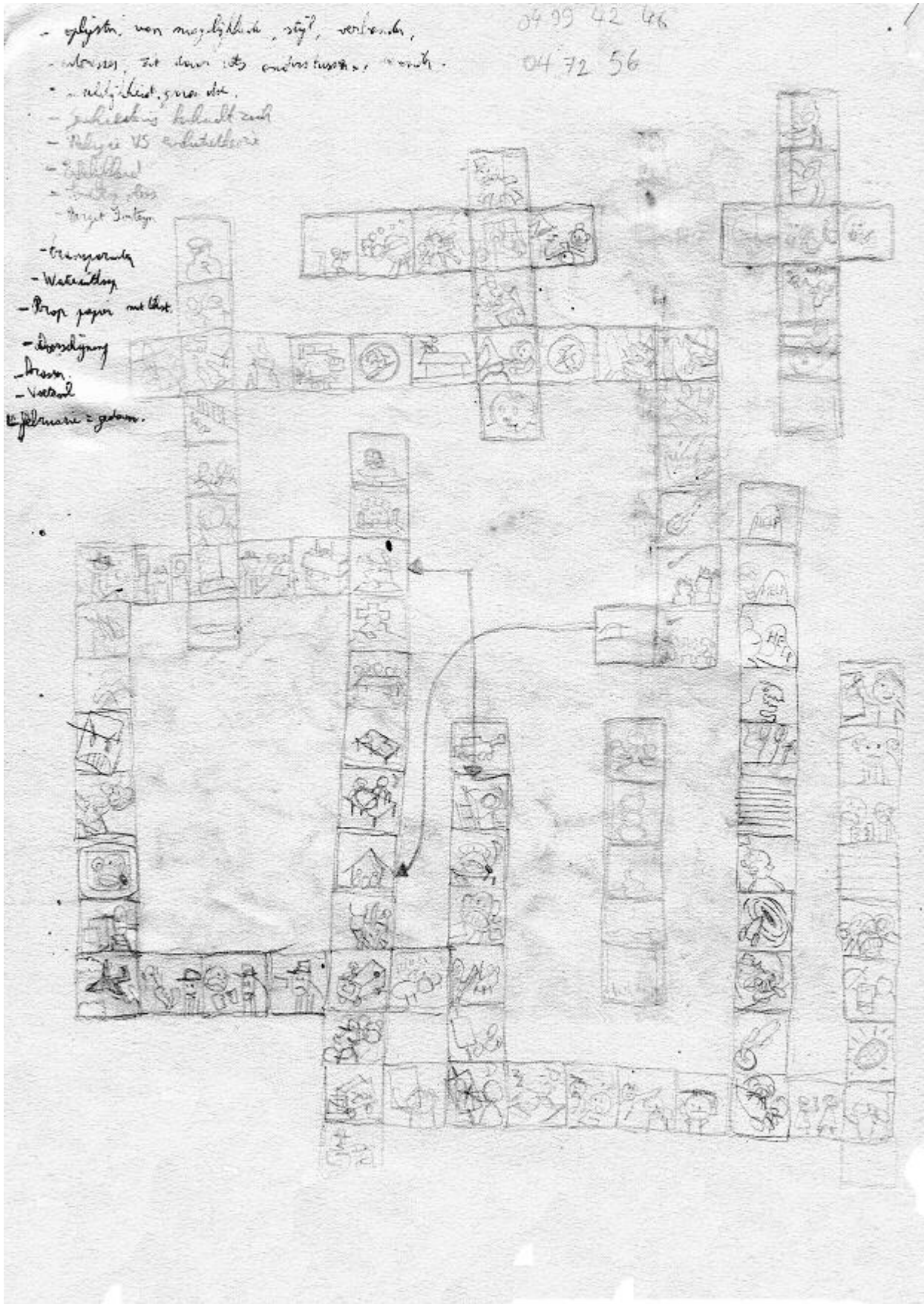
De geschiktheid van de hypercomic ga ik nu verder na via een stress-test waaraan ik deze visualisatievorm onderwerp en dit door het aantal verhaallijnen beduidend op te drijven. Een ander aspect van mijn onderzoeksvraag betreft het verband tussen verhalen (meervoud dus).

Het eerste gedeelte van mijn bovenstaande vergelijking wordt gevormd door mijn werkwijze gebaseerd op het reeds vermeld *onbeperkt* aanboren van inspiratiebronnen. Om de verlangde *creatieve vrijheid* te waarborgen hanteer ik hierbij een *gepaste werkwijze* die me zo vrij mogelijk laat. Ik schrijf daartoe eerste enkel *kernwoorden* in mijn schetsboek die mij interessant lijken om *daarover beeldend* te *vertellen*. Mijn boodschappenlijstje bevat o.a.:

- de geschiedenis herhaalt zich;
- de levensloop van mensen die elkaar niet kennen, vertoont toch parallellen;
- religie \leftrightarrow evolutietheorie;

Nog steeds vertrekkend van het apenverhaal laat ik via brainstorming met vooral *vrije gedachteassociatie* de meest uiteenlopende verhalen onbelemmerd opborrelen. Deze schrijf ik niet eerst in woorden op, maar *teken* ik *meteen* in de vorm van *icoontjes*, een soort grafische samenvatting. Op die manier vormt de *beeldende uitwerking* van mijn creatieve gedachtegang *geen vertragende belemmering*. Mijn onderzoeksvraag betreft immers *uiteenlopende* verhalen en dit veronderstelt *geen grenzen of andere vormen van belemmering*.

Het eindresultaat van dit experiment kan men op de volgende pagina aantreffen.



Afb. 69: Mathieu De Guchtenère - Via een boodschappenlijstje en de hypercomic uiteenlopende verhalen bedenken

Ik stel echter vast dat er wèl een belemmerende factor optreedt tijdens het visualiseren van mijn verhalen en dan nog door de hypercomic die ik als visualisatievorm zo geschikt vond.

Bij dit beeldend experiment ervaar ik immers reeds vlug dat men de “verhaalslierten” *niet zomaar kriskras* op een blad kan tekenen. *Men dient ze zó ruimtelijk te situeren* dat men ze kan laten “kruisen” in een structurelement waarvan de inhoud het verband tussen de betrokken verhaallijnen vertelt. Op de plaats van dat “kruispunt” mag er uiteraard geen derde verhaallijn getekend zijn waarmee er geen verband is.

Het vooraf plannen van de ruimtelijke situering van de beeldende kruispunten heeft als bijkomend gevolg dat *het opdelen van de verhaalinhoud in structurelementen vooraf moet uitgerekend worden*. Het kruispunt situeert zich immers op x-aantal vakjes van het begin van verhaallijn A en een y-aantal vakjes van de start van verhaallijn B. Om een concreet voorbeeld te geven: tussen de ontsnapping van de os en de ezel uit de vrachtwagen en hun intrede in de kerststal is er slechts één kader voorzien. Niet meer, want de tekening van de kerststal is op zijn beurt dan weer verbonden met de scène van de bevalling van Maria op een tafel. Dit kader vormt dan weer de basis van een andere – nog te bedenken- verhaallijn van die tafel.

Indien ik meer kaders zou voorzien hebben tussen de vermelde ontsnapping en intrede, zou de verhaallijn met de tafel naar boven opgeschoven worden en buiten rand van mijn schetsboek zijn terechtgekomen.

Ik kan dus niet zomaar lukraak ergens op mijn blad beginnen te tekenen. Ik kan *evenmin een verhaallijn zomaar opdelen* in een willekeurig aantal tekeningen; het moet “uitkomen”.

Om dit problemen te verduidelijken, vergelijk ik het met het leggen van vloertegels. Men moet die om esthetische redenen zó leggen dat er langsheen de muren steeds minstens een halve tegel ligt. Te kleine tegelstukjes ogen immers niet mooi. Daarom moet men vooraleer men de tegels versnijdt en lijmt ze “droog” leggen of uitrekenen dat men aan de zijkanten niet eindigt met een tegelstuk van nauwelijks enkele cm breedte.



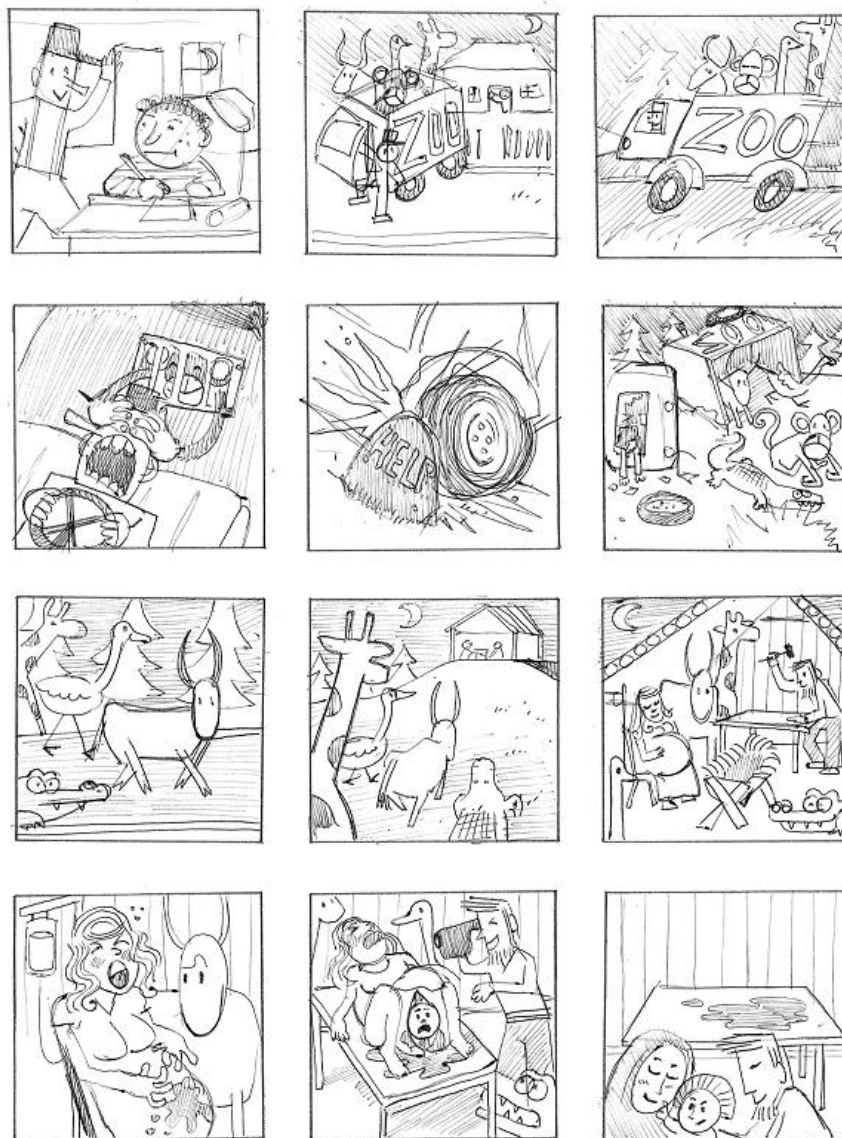
Afb. 70: tegels gelijkmatig verdelen

Gezien deze ondervonden problemen, moet ik gefrustreerd vaststellen dat zelfs bij een visualisatievorm gebaseerd op het Infinite Canvas-principe, de creatieve vrijheid toch beperkt wordt ...

Gezien echter het ontbreken van een beter alternatief, zoek ik een werkmethode die de vloertegelproblematiek oplost.

Ik besluit om eerst mijn verhaallijnen – schetsmatig - in de standaard stripverhaalvorm op A4-formaat te vertellen. Dus door middel van elkaar serieel opvolgende tekeningen, gegroepeerd in horizontale stroken.

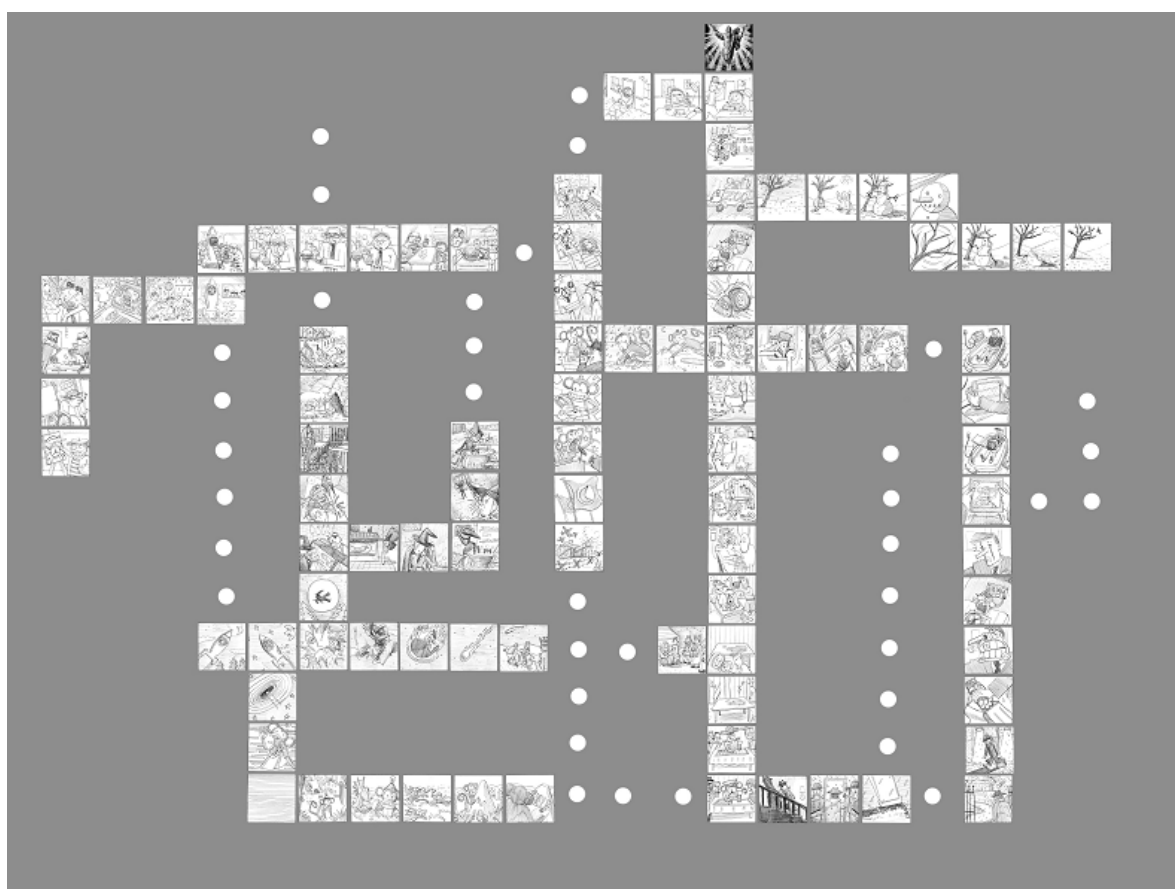
Bijvoorbeeld het verhaal rond de verongelukte vrachtwagen voor dierentransport:



Afb. 71: Mathieu De Guchtenère - Verhaallijn in standaard stripverhaalstructuur

Na het digitaliseren van die tekeningen breng ik die tekeningen via “knippen & plakken” onder in de hypercomic vertelstructuur. Met deze werkwijze kan ik meteen zien of er het aantal tekeningen klopt om de vooraf bepaalde kruispunten te halen. Blijkt dat ik teveel tekeningen heb, moet ik mijn verhaallijn vertellen met minder beelden, in het andere geval moet ik de verhaalinhoud verdelen over meer tekeningen.

De beeldkaders van nog niet uitgewerkte verhaallijnen stel ik symbolisch door een witte cirkel voor om die verhalen alvast ruimtelijk te situeren in het geheel van mijn tekenoppervlak.



Afb. 72: Mathieu De Guchtenère - verhaallijnen gevisualiseerd in hypercomic-structuur

Met deze werkwijze heb ik het **kruispunt-probleem opgelost** ... maar ontdek ik een **nieuwe frustratie**:

7.1.3.3 Hypercomic = Leuven-Centraal voor illustratoren

Bij het digitaal samenstellen van mijn hypercomic-structuur (zie vorige hoofdstuk) valt het mij op dat alle beeldkaders *dezelfde vorm en afmetingen* hebben. Het geheel doet mij denken aan:



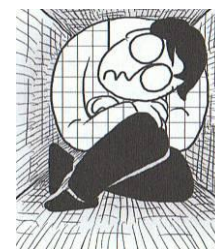
Afb. 73: Leuven Centraal

In een “papierenen” hypercomic-omgeving moet ik mijn verhaal steeds tekenen binnen de grenzen van een hokje met telkens dezelfde afmetingen. De onderstreepte begrippen kan ik niet associëren met mijn gewenste *creatieve vrijheid*.

De beeldkaders van Goodbrey (zie hoofdstuk 7.1.3) hebben weliswaar verschillende groottes, maar ze blijven dezelfde vorm behouden (vierkant) zodat ook zijn kadervrijheid uiteindelijk beperkt blijft.

In een digitale hypercomic-omgeving zou deze beperking gecompenseerd worden door visuele mogelijkheden in de vorm van scrollen, inzoomen, links naar geanimeerde beelden, enz ..., maar gezien mijn vooraf bepaalde voorkeur voor het op papier getekende beeld (zie hoofdstuk 1), vallen deze mogelijkheden van de hypercomic als visualisatievorm weg en blijf ik met dat *opgesloten gevoel* zitten.

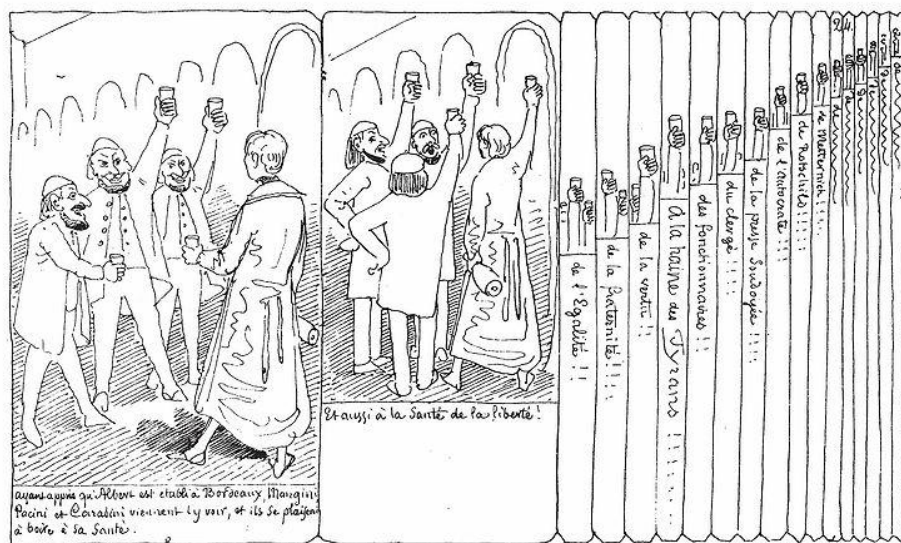
Ook Scott McCloud (2000: 220) wees reeds op het verengende karakter van beeldkaders voor de striptekenaar en beeldde dit treffend uit in zijn vermeld werk. Dit is volgens hem de tol die betaald moet worden om een beeldverhaal in de vorm van een gedrukt boek te kunnen uitgeven.



Afb. 74: Eng
beeldkader

Om mijn zoektocht naar de meest ideale visualisatievorm te vervolgen, was ik echter zo pretentius de opinie van een striptheoreticus als McCloud niet zomaar klakkeloos aan te nemen, maar aan een bijkomend kritisch onderzoek te onderwerpen en dit in de vorm van een zoektocht doorheen de vroegste stripgeschiedenis.

Die “boxes” blijken daarbij *eigenlijk niet zo “tiny”* te zijn zoals McCloud beschrijft. Reeds de strippionier Rodolphe Töpffer had bij het tekenen van zijn “Histoire d’Albert” in 1844 (!) minder hokjesbeperkingen (Kunzle, 2007). Hij speelde met zijn kaderafmetingen om een ritme te creëren bij het lezen van zijn strips. Een ritme dat trouwens nauw aansluit bij de inhoud: een groep personen heft het glas en nog een , en nog een ... Het hoge drinkritme (omdat men telkens een nieuw gegeven vindt waarop het glas kan gehoffen worden) voelt men als kijker aan door de steeds smaller wordende beeldkaders. Hierdoor bevatten ze steeds minder visuele informatie. Het gevolg is dat de opeenvolgende kaders steeds vlugger bekeken zijn waardoor men sneller naar het volgende beeldkader gaat kijken. Men kan dit vergelijken met een filmmontage waarbij de shots steeds korter worden.



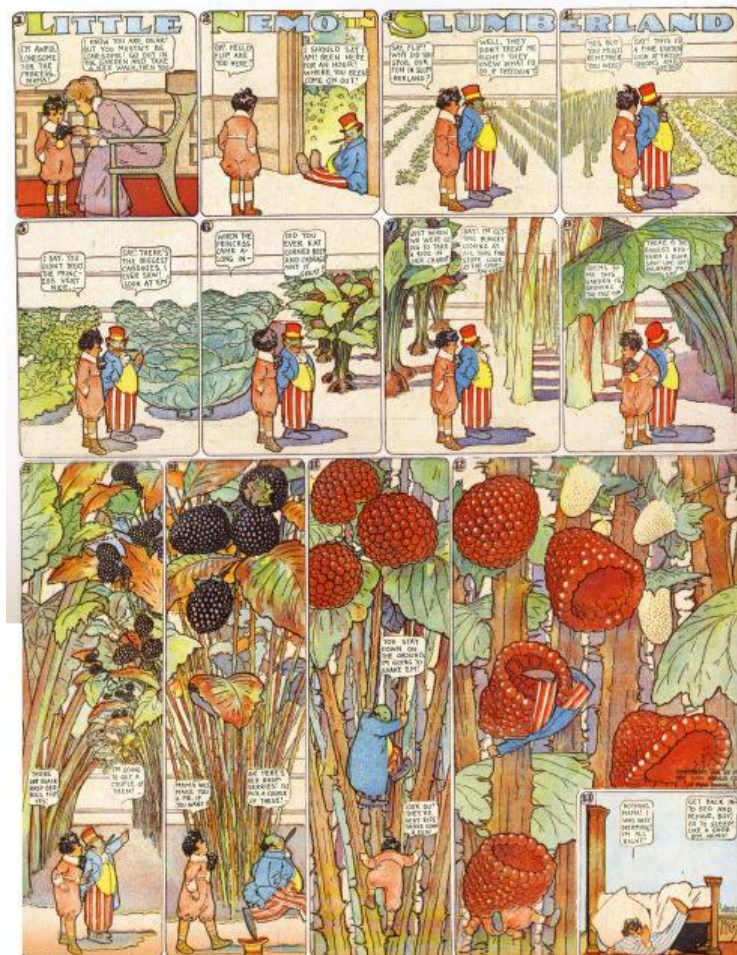
Afb. 75: Rodolphe Töpffer - “Histoire d’Albert” - 1844

Aangezien Töpffers beeldverhalen steeds in een langwerpige formaat werden afgedrukt (zie hoofdstuk 7.1.2) verschillen de kaders in “Histoire d’Albert” enkel in de breedte.

Winsor McCay was voor zijn “Little Nemo in Slumberland” ook creatief met de kaderafmetingen in de hoogte. Net als Töpffer deed McCay dit om met deze afwijkende vormgeving de beeldinhoud van de betrokken kaders te versterken. Op 19 juli 1908 droomde Nemo in The New York Herald

dat hij in een tuin wandelde waar de planten onhoudbaar bleven groeien totdat ze reuzenbomen werden waarin geklommen kon worden (Marschall, 1989: 84).

McCay accentueert de groei van de planten door de kaderhoogte iedere strook te laten toenemen terwijl de hoogte van de personages constant blijft. Zo voelt de kijker des te beter aan dat Little Nemo en Flip eigenlijk steeds kleiner worden in de uit zijn voegen groeiende groentetuin.



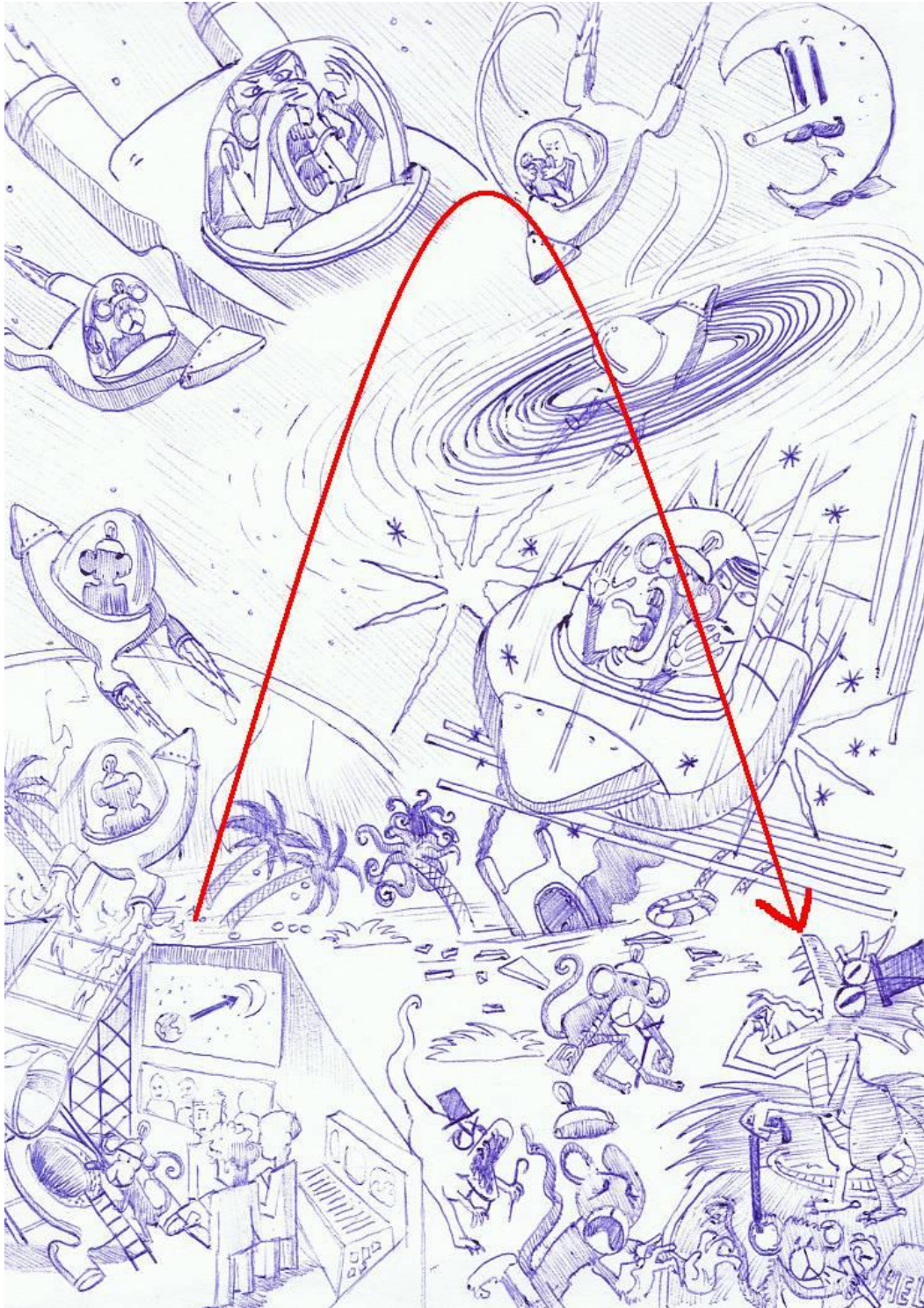
Afb. 76: Winsor McCay - "Little Nemo in Slumberland"- 1908

Je beeldend uiten d.m.v. kaders blijkt dus uiteindelijk minder creatief beperkend te zijn.

Op basis van deze vaststelling stelde ik mij een volgende vraag: **als afwijkende beeldkaders reeds creatieve mogelijkheden bieden, welke mogelijkheden zou ik ontdekken bij het weglaten ervan?**

7.1.3.4 Beeldend experiment: Free Willy

Ik hertekende het apeverhaal opnieuw, maar nu zonder het gebruik van beeldkaders:



Afb. 77: Mathieu De Guchtenère - kaderloos verhalend experiment

Ik ervoer meteen de *vrijheid op diverse vlakken*. Ik was vooreerst niet langer gebonden aan de cultuurbepaalde leesrichting. In plaats van mijn verhaal linksboven de pagina te vertellen, begon ik nu linksonder. De rest van het verhaal beeldde ik in een boogvorm uit waarbij ik tekenend laveerde van onder naar boven en terug naar beneden waarbij ik van de linker- naar de rechterzijde van mijn blad tekende. Ik was *geen kadergevangene meer*, maar voelde me als een orka die in totale vrijheid de wereldzeeën kon doorzwemmen via een *zelfgekozen* route.

In dit experiment was de gevisualiseerde verhaalroute weliswaar boogvormig, maar het betrof slechts één verhaallijn, terwijl ik in kader van mijn onderzoeksvraag meerdere verhalen met elkaar in verband wil brengen. Zou een kaderloze hypercomic ook geschikt zijn om “kruisende” verhalen te visualiseren? Ik besloot de test uit te voeren op basis van het beeldinhoudelijk kruispunt waar de vrachtwagen die de dieren vervoert in een ongeval terechtkomt.



Afb. 78: Mathieu De Guchtenère - beeldend experiment verbondenheid elementen

Met deze proefneming ervoer ik dat een bijkomend effect bij het tekenen van een beeldverhaal zonder kaders bestaat uit het feit dat de verschillende inhoudelijke beeldelementen intenser met elkaar verbonden zijn. Er zijn niet langer verticale en horizontale zwarte lijnen die hen onderling van elkaar afscheiden.

De verhaallijnen kan ik probleemloos in eender welke richting laten evolueren. Dit kan ook diagonaal zonder dat de vloeiende visuele indruk verbroken wordt. Indien ik dit zou doen met een hypercomic met kaders, zou ik een trapgevel effect bekomen. Dit wil ik zeker vermijden om de verbondenheid niet te onderbreken.

De kadermogelijkheden die Töpffer en McCay creatief gebruikt hadden, ontbraken nu uiteraard, maar werden gecompenseerd door de ruimere mogelijkheid personages en andere beeldende elementen in verschillende grootte te tekenen om op die manier een “montageritme” te verkrijgen waarbij afgewisseld wordt tussen “totale shots” en close-ups.

Trouwens het bekijken van het geheel gaf mij het gevoel van het luisteren naar een vloeiende (onderling verband!) wals, terwijl de hokjes-versie van mijn verhaal meer leek op Duitse mars die x-aantal keer per minuut in gelijke stukjes wordt verdeeld door een strakke maat.

Gezien dit alles besloot ik voorwaardelijk (cfr. volgende hoofdstuk) dat de kaderloze hypercomic de meest geschikte visualisatievorm is om mijn onderzoeksvraag te beantwoorden.

7.1.3.5 Promcomic

Een nog te vervullen voorwaarde is echter wel dat ik eerst een oplossing moet kunnen vinden voor het opheffen van volgende creatieve beperkingen.

- **Vrijheid aantal / lengte verhaallijnen ↔ tekenoppervlakte**

Beeldkaders zullen nu weliswaar mijn creatieve vrijheid niet langer meer beperken, maar de afmetingen van mijn tekenblad wel. Toch wil ik de lengte van mijn verhaallijnen en hun aantal niet laten afhangen van de oppervlakte van een tekenblad.

- **Maximale interactie met kijker**

Zoals reeds opgemerkt wil ik ook op dit vlak een maximale vrije creatieve ruimte voorzien voor mijn publiek. Het moet zelf kunnen bepalen

- in welke richting mijn verhalen bekeken worden;
- in welke volgorde de verhaallijnen bekeken worden;
- hoeveel tijd aan welke verhaalelementen er besteed wordt.

Daarenboven vind ik het beperkend dat mijn publiek zittend op dezelfde plaats doorheen mijn werk zou bladeren. Interactie impliceert daadwerkelijk actie die mijn kijker dient uit te voeren om mijn volledig werk te kennen. Dit kan ik *niet* bereiken indien hij/zij *stilzittend* mijn (gedrukte) verhalenbundel zou doorbladeren.

- **Verbondenheid = zonder grenzen**

In verband met dit laatste moet ik trouwens opmerken *dat verband een essentieel onderdeel is van mijn onderzoeksvraag*. Indien ik mijn verhaallijnen zou visualiseren verdeeld over meerdere pagina's betekent dit dat het onderling verband ieder keer *ruimtelijk onderbroken* wordt bij het einde van het tekenblad. Meer nog: telkens mijn kijker het blad moet omdraaien wordt zijn *aandacht* voor mijn werk even onderbroken. Dit kan ik niet associëren met een verbondenheid.

Het volstaat dus niet om een kaderloze hypercomic te creëren om aan al mijn doelstellingen te voldoen. Ik moet op zoek gaan naar een stripvorm zonder bladzijden.

Welnu, die bestaat al bijna 1000 jaar ...



Afb. 79: "Tapijt van Bayeux" - fragment: eedaflegging van Harold

Vermoedelijk in 1068 werd een wandtapijt van zo'n 70 m lengte en 0,5 m hoogte geborduurd als visueel verslag van de slag van Stamford Bridge en die bij Hastings die twee jaar voordien geleverd werden. Het werd waarschijnlijk besteld door bisschop Odo, halfbroer van Willem de Veroveraar (Tapijt van Bayeux, z.d.).

Het wandtapijt is vooreerst een sequentiële gevisualiseerde opsomming van opeenvolgende handelingen en gebeurtenissen. Hierdoor wordt dit werk als een prototype van het moderne stripverhaal beschouwd.¹³

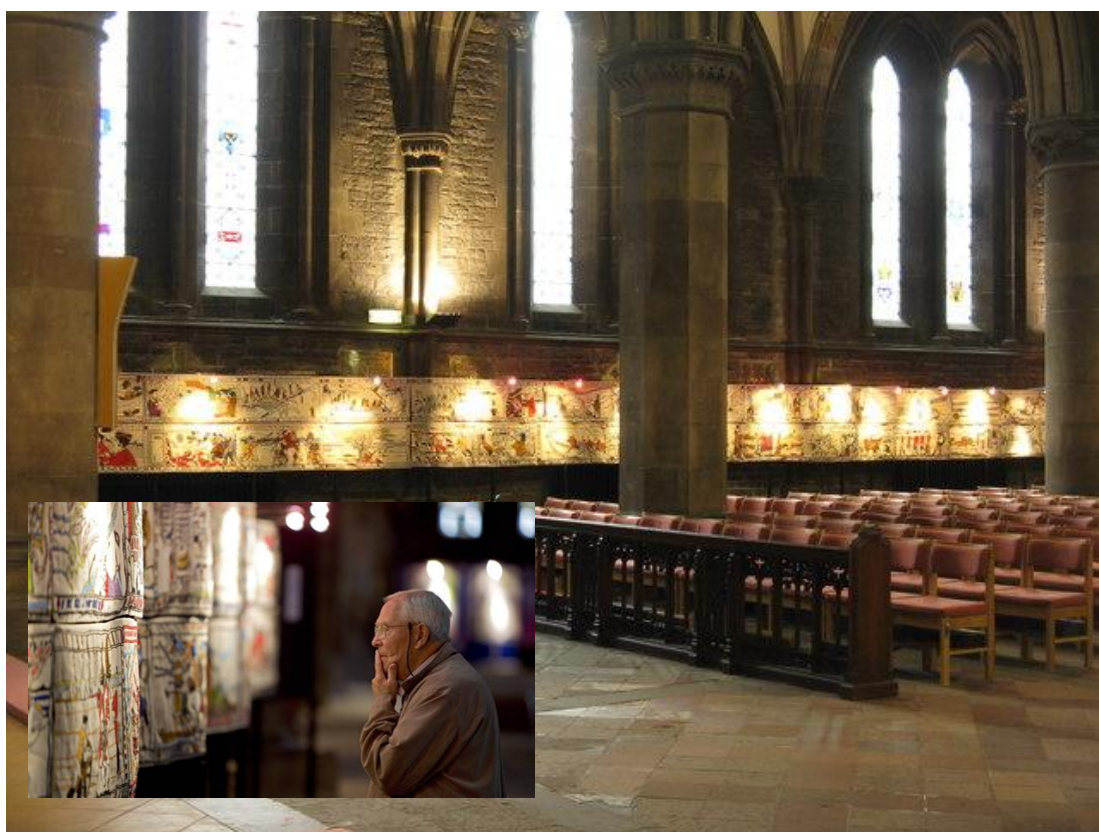
Er worden daarenboven verschillende verbanden gevisualiseerd tussen taferelen die niet pal tegenover elkaar werden geborduurd. . Willem trok niet uit ordinaire machtshonger ten strijde. Nee, de bloedige slag bij Hastings stond in verband met de eed die Harold van Wessex voordien afgelegd had tegenover Willem waarbij hij hem zwoor – met beide handen op gewijde relikwieën met stoffelijke resten van heiligen - te helpen koning van Engeland te worden (zie centraal gedeelte van het hierboven afgebeelde fragment). Toch verbrak hij die nochtans heilige eed door zelf het koningschap te aanvaarden. De vermelde slag was dus een verrechtvaardigde straf (Grosvenor, 1977: 101). Dat er nadruk wordt gelegd op een meineed tegenover God valt niet te verwonderen gezien de waarschijnlijke opdrachtgever een bisschop was.

Het gewenste actief beleven van de kijker van dit kunstwerk op een manier dat niet mogelijk zou zijn met een filmversie, wordt duidelijk indien men weet dat dit wandtapijt ieder jaar in de kathedraal opgehangen werd rond het feest van de H. Johannes de Doper (Bayeux Tapestry, z.d.). De gelovigen waren vrij in het bekijken en beleven van het kunstwerk. Zij konden niet alleen zelf

¹³ Zie vermelde definities van het beeldverhaal waarbij de nadruk wordt gelegd op het sequentiële karakter ervan.

de snelheid bepalen waarmee ze wandelend het verhaal bekeken, ze konden ook beslissen bij een bepaald detail stil te staan. Nog een mogelijkheid die men bij het bekijken van een film (vooral in de bioscoop) mist is dat de kathedraalbezoekers moeiteloos heen en weer konden gaan bij het bekijken van het werk. Zo werd het innerlijk verband van de verschillende taferelen nog beter aangevoeld. Een indruk die trouwens versterkt werd door het feit dat dit wandtapijt op één lang doek geborduurd werd.

Het tapijt hangt in een museum achter glas, waardoor het aspect van de door “God goedgekeurde” veldslag verloren gegaan is. Men kon echter een indruk krijgen van hoe de middeleeuwer het werk moet hebben beleefd in de Saint Mary’s cathedral van Edinburgh toen de "The Battle of Prestonpans Tapestry 1745" er tijdelijk opgehangen werd.



Afb. 80: “ The Battle of Prestonpans Tapestry - 1745” in de Saint Mary’s cathedral van Edinburgh

Dit wandtapijt werd geïnspireerd door het tapijt van Bayeux en vertoont er sterke gelijkenissen mee op vormelijk vlak (geborduurd op doek, is in totaal meer dan 100 m lang) (Prestonpans Tapisstry, z.d.).

Uit deze studie van de beleving van deze tapijten heb ik kunnen besluiten dat *een kaderloze visualisatie van verschillende verhaallijnen op één groot draagvlak dat op ooghoogte wordt opgehangen, de kijker de meeste mogelijkheden geeft zelf zijn beleving ervan te organiseren. Tevens worden de gevisualiseerde verbanden dan extra goed aangevoeld bij de fysische inspanningen tijdens het bekijken van het werk (heen en weer lopen, enz ...). . Dit zal ik niet kunnen bereiken indien ik mijn creatief antwoord zou afdrukken in een boek – zelfs indien verspreid over meerdere bladzijden - omdat men dergelijk werk zittend zou bekijken. Wel moet ik hierbij rekening houden met de praktische haalbaarheid van de verkozen werkmethode.*

Een kort onderzoekende wandeling in de kunstgeschiedenis om na te gaan hoe anderen de beperkingen van één tekenoppervlak hebben opgelost, dringt zich op.

Er zijn verschillende inspirerende voorbeelden van beeldende kunstenaars die om een of andere reden niet genoeg hadden aan één drager voor hun werk en dit op een bepaalde manier oplosten. Toen Edgar Degas in de periode van 1890 – 1895 zijn pastel “Après le bain, femme s'essuyant.” realiseerde, kwam zijn gewenste compositie niet uit op één vel (Pankhurst & Hawksley, 2013: 149). Het werk werd uiteindelijk gecreëerd op zeven vellen papier van verschillende afmetingen die hij aan elkaar kleefde (zie pijltjes) op onderstaande detailfoto.



Afb. 81 : Edgar Degas - “Après le bain, femme s'essuyant” – 1890/1895 / detail

René De Pauw creëerde in 1939 een muurschilderij verdeeld over drie taferelen (Waeyaert, 2001). Het middentaferaal schilderde hij op 56 panelen bij elkaar gevoegde gelijkvormige panelen die samen één geheel van 18m breedte en 4,80 m hoogte vormen.



Afb. 82: René De Pauw - "Mijn landeken ter eere" - 1939 (gedeelte van middentaferaal)

In beide voorbeelden vormen de grenzen van de afzonderlijke tekenoppervlakken geen begrenzing voor het werk zelf dat inhoudelijk en vormelijk doorloopt.

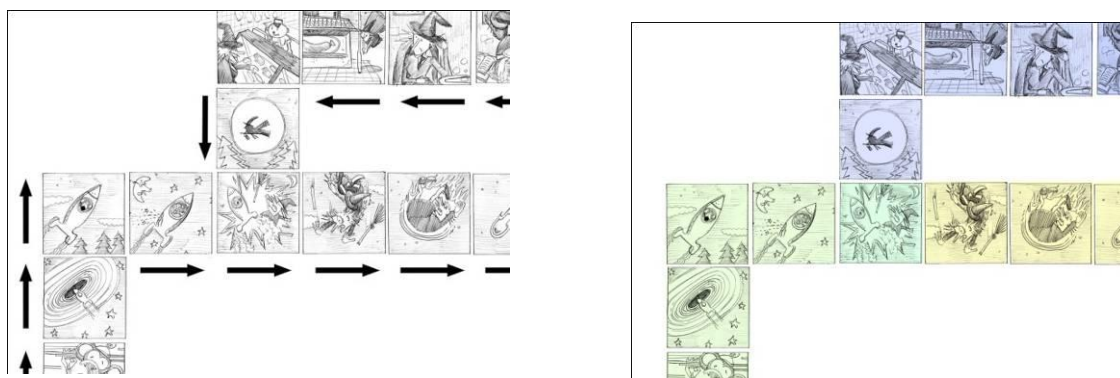
Verschillende tekenoppervlakken kunnen dus aangewend worden om één beeldend geheel te dragen zonder dat de verbondenheid van de inhoudelijke elementen doorbroken wordt.

Zo kan ik op een hanteerbare tekenoppervlakte werken en deze nadien samenvoegen tot één inhoudelijk naadloos geheel.

Een tweede probleem dat rijst bij het in alle vrijheid visueel laten ronddolen van mijn kijker is dat deze misschien hierdoor de “kruispunten” (= de beeldende elementen die een verbondenheid tonen tussen twee verhaallijnen) niet meer als een verband zal ervaren. Indien men immers zich teveel moet concentreren op het vinden van de juiste kijk-weg doorheen mijn labyrint van uiteenlopende verhalen, is het gevaar niet denkbeeldig dat men hierdoor te weinig aandacht kan besteden aan het inhoudelijk aspect van de verbindende kruispunten.

Ik moet dus een manier van beeldend te vertellen vinden waardoor mijn kijker met een absoluut minimum aan beperkingen visueel wordt aangezet om de verschillende beeldelementen in de juiste volgorde te bekijken zodat hij voldoende aandacht kan besteden aan de verhaallijnen in het algemeen en aan de inhoud van de verbindende kruispunten. Zeg maar een “geleide vrijheid”

Verschillende grafische mogelijkheden werden uitgetest: zoals o.a. pijltjes die de leesrichting aanduiden naast de tekeningen of via kleurenindicatie.



Afbn. 84 & 85: Mathieu De Guchtenère - beeldende experimenten kijkrichting laten aanvoelen

Zelfs bij een kaderloze hypercomic vertelvorm zouden deze oplossingen weliswaar bruikbaar zijn, maar ze voldeden mij niet. Ze lieten immers teveel aanvoelen dat mijn kijker verplicht werd op een bepaalde manier te kijken zodat zijn interactie met mijn werk teveel beperkt werd door een *externe factor*. Namelijk de beeldend kunstenaar die een bepaalde kijkrichting grafisch aanduidt en oplegt.

Ik zocht naar een oplossing waarbij ik de intuïtie van mijn publiek kon aanspreken. Intuïtie is eigen aan de kijker en vormt dus een *interne factor* zodat ik alsnog de interactie met bijhorende vrijheid van de kijker niet teveel zou regulariseren.

7.1.3.7 Walking = moving = beweging!

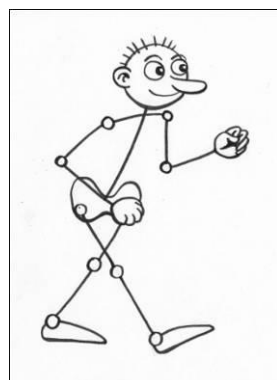
Het principe van de “Promcomic” had ik reeds in een vorige onderzoeksfase ontdekt (zie hoofdstuk 7.1.3.5). Deze visualisatievorm impliceert dus beweging; vandaar ook de naamgeving (promenade → prom → Promcomic) Zou ik beweging kunnen aanwenden om mijn kijker intuïtief mijn werk op een voor hem te begrijpen manier (= met de juiste kijk-volgorde; zie hoofdstuk 7.1.3.6) te laten ervaren?

Ook dit leek me eerst een *paradoxaal* gegeven te worden. *Beweging* brengen in *stilstaande* beelden lijkt niet vanzelfsprekend vooral gezien het feit dat mijn creatief antwoord niet in de vorm van een animatiefilm zal geformuleerd worden.

Maar in de beeldende kunst worden reeds eeuwen tegenstrijdigheden succesvol met elkaar verenigd. Tweedimensionale afbeeldingen in de vorm van schilderijen, tekeningen, enz ... suggereren wel degelijk een driedimensionale wereld door het toepassen van de wetten van het perspectief. Hierover werd reeds uitgebreid gepubliceerd.

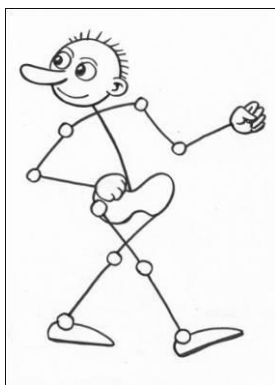
Dit is echter niet het geval met onderzoek over beweging in de beeldende kunst. Ik heb alvast weinig publicaties hierover gevonden waarop ik mij had kunnen baseren om te onderzoeken hoe en in welke mate ik suggestie van beweging kan toepassen om mijn bovenvermelde doelstelling te realiseren. Ik heb me hierdoor vooral moeten baseren op eigen vergelijkend onderzoek i.p.v. studie van reeds bestaande relevante literatuur.

7.1.3.7.1 Heupen bepalen bewegingsrichting



Bij de aanvang van deze onderzoeksfase dacht ik dat het in de eerste plaats de ogen waren die doen aanvoelen in welke richting het betrokken personage beweegt.

Afb. 86(Etruskische muurschildering)

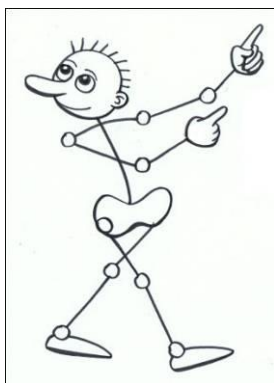


Er zijn echter voorbeelden te vinden waarbij een personage zich van links naar rechts beweegt, maar achterom kijkt. Toch twijfelt men als kijker niet in welke richting deze persoon zich verplaatst. Dit wordt extra duidelijk bij een fragment van het Tapijt van Bayeux. Bij deze middeleeuwse vorm van “Promcomic” (zie hoofdstuk 7.1.3.5) wandelt de kijker van het linker- naar het

Afb. 87 Tapijt van Bayeux-
fragment

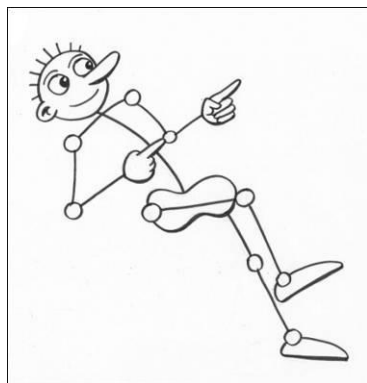
rechteruiteinde van het wandtapijt mee, synchroon met de chronologie van de feiten. Bij het bekijken van dit specifiek personage heeft men niet de neiging om terug naar het linkeruiteinde van het werk te gaan kijken. Nochtans kijken de ogen van de soldaat in die richting.

Het lichaamsdeel dat wèl naar het rechteruiteinde van het werk wordt gericht, zijn de heupen. Bij het suggereren van de bewegingsrichting zijn deze dus blijkbaar belangrijker dan de ogen.



De stand van de voeten is hierbij uiteraard ook belangrijk. Maar zelfs indien slechts een van de twee voeten zichtbaar is (zoals bij nevenstaande maagdenrover) of indien men bij wijze van proef de voeten bij een werk afdekt, kan men toch feilloos aanvoelen in welke richting het personage zich beweegt dankzij de stand van de heupen.

Afb. 88: Giambologna -
“The Rape of the
Sabine Woman”-
1582



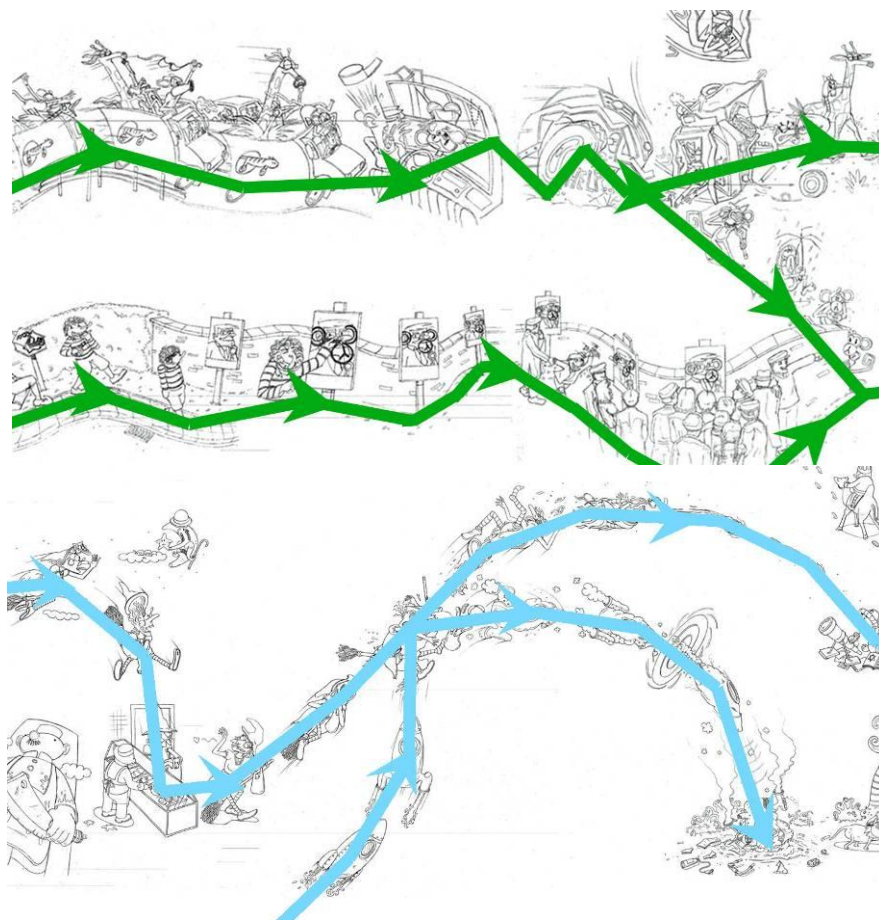
De suprematie van de heupen bij het doen aanvoelen in welke richting een lichaam verplaatst wordt, is duidelijk bij een detail van “Het Laatste Oordeel” van Michelangelo. Hoewel een voet, been, hand en arm schuin naar linksboven gericht zijn,

Afb. 89: Michelangelo - “Het Laatste Oordeel”
(fragment)

voelt men toch aan dat de betrokken figuur de tegenovergestelde beweging maakt, namelijk een val naar rechts beneden. Dit komt door de krampachtige houding van zijn linkerheup in die richting. Het feit dat het afbeelden van slechts 1 kant van zijn heupgewricht afgebeeld wordt, is een bijkomend bewijs van de kracht van dit lichaamsdeel op vlak van de suggestie van beweging.

Door deze vaststelling dat een lichaam zich beweegt vanuit de heupen toe te passen in mijn werk, kan ik mijn kijker suggereren in welke richting de personages zich bewegen en in welke richting men aldus het verhaal moet bekijken en meevolgen.

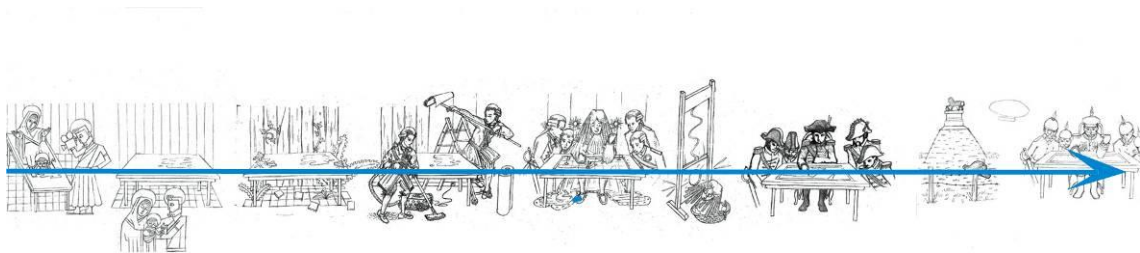
In het kader van de gewenste creatieve vrijheid, heb ik dit gegeven nog uitgebreider toegepast door te variëren met de afstand van de heupen ten opzicht van de (denkbeeldige) grond. Bij een verhaallijn waarin de personages zich op de grond voortbewegen, verplaatsen de heupen zich in horizontale zin. Indien de figuren echter vliegen, kunnen zij zich ook in de hoogte verplaatsen. Deze extra bewegingsmogelijkheid wordt duidelijk als we een lijn trekken doorheen hun heupgewricht (middelpunt bij objecten). Deze is veel grilliger van vorm dan bij een beweging op de grond.



Afb. 90: Mathieu De Guchtenère - analyse beweging fragment Promcomic

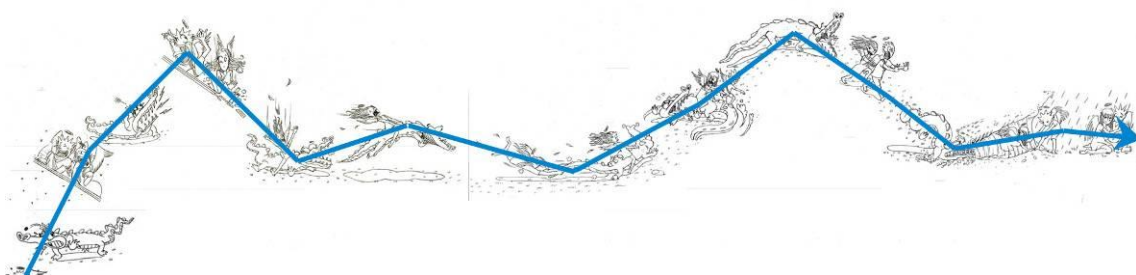
De dynamiek van de heupbeweging heb ik ook gebruikt om de kijker te doen aanvoelen dat een bepaald gegeven doorheen de tijd zich steeds maar herhaalt zonder dat er eigenlijk iets nieuws gebeurt. Indien men in die passage een lijn trekt doorheen de heupen, merkt men dat die horizontaal verloopt.

Voorbeeld: de tafel waarop Christus geboren wordt, wordt in de daaropvolgende eeuwen steeds opnieuw door machtshebbers gebruikt om – letterlijk – hun plannen te leggen en – figuurlijk – hun machtspolitiek daarop te baseren. Eigenlijk verandert er niets want de geschiedenis herhaalt zich. Leiders streven naar absolute macht (Franse vorsten, Napoleon, Duitse keizer) wat leidt tot een bloedig einde van hun macht (Franse revolutie, Waterloo, einde WO I).



Afb. 91: Mathieu De Guchtenère - analyse beweging fragment Promcomic

Indien echter in een verhaallijn in een korte tijdspanne veel gebeurt bekomt men op die manier een grille lijn die doet denken aan een seismograaf die grillig uitslaat bij een aardbeving het in een eveneens korte tijd heftig bewegen van de grond aantoon.



Afb. 92: Mathieu De Guchtenère : analyse beweging Promcomic

Ik gebruik ook de richting waarin de heupen gevisualiseerd worden ook om de “situationele beweging” te suggereren en te doen aanvoelen.

Voorbeeld: de chauffeur van de verongelukte vrachtwagen voor dierentransport komt bedrukt thuis aangestrompeld. Zijn hoofd is weliswaar naar beneden gericht, maar zijn heupen tonen aan dat hij

zich naar rechts beweegt. Zoals reeds opgemerkt, zijn het deze lichaamsdelen die de uiteindelijke bewegingsrichting suggereren. Maar hier heb ik niet alleen de richting aangetoond waarin men het verhaal moet bekijken, ik heb ook de situatie doen aanvoelen.

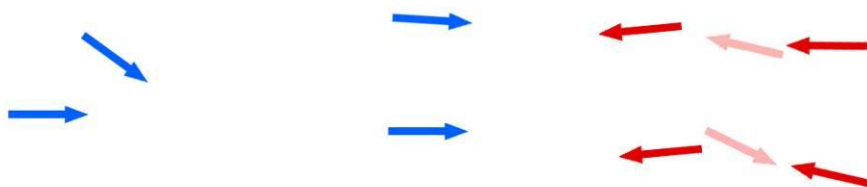
Door zich precies in die richting (= woning) te bewegen, ontdekt de chauffeur (hij komt vroeger thuis dan verwacht) dat zijn vrouw hem bedriegt. Hij komt dus in conflict met de twee minnaars van haar. Dit wordt aanvoeld door de heupen van de clowns in de tegenovergestelde richting te positioneren dan het heupgewricht van de bedrogen echtgenoot. Het ontdekte feit dat de vrouw zich afkeert van haar man, suggereer ik door haar heupen in dezelfde richting te plaatsen als die van haar man. Zij “loopt” van hem weg. Ik gebruik hier aanhalingstekens omdat zij echter niet letterlijk beweegt, maar mentaal zich van hem heeft verwijderd.

Haar houding tegenover haar minnaars heb ik eveneens gevisualiseerd via haar heupen. Deze staan in een andere richting gepositioneerd dan haar ogen. Op die manier doe ik aanvoelen dat zij zich als een serpent zich rond twee mannen slingert en tussen beiden een erotisch bindmiddel vormt.

Dit alles wordt duidelijk indien men pijltjes ter hoogte van de heupen (en ogen) trekt.



Afb. 93: Mathieu De Guchtenère - Promcomic - fragment



Afb. 94: analyse bewegingsrichtingen van afb. 93

Terwijl ik bovenvermeld onderzoek voerde en toepaste, bleef ik toch nog zoeken naar relevante geschreven en andere bronnen rond dit thema.

Die zoektocht begon in de wereld van het stripverhaal. Deze associeer ik op dit vlak immers met het tekenen van vaartlijntjes om beweging te suggereren. Maar zijn er nog andere beeldende technieken die voor mijn creatief antwoord bruikbaar zijn?

In het eerste deel van zijn tweedelig werk over o.a. de tekentechniek van stripverhalen besteedt Duc (1984: 84) één kort hoofdstuk aan het uitbeelden van beweging in een beeldverhaal. Eén van de suggererende mogelijkheden waarover de tekenaar beschikt, is het visualiseren van de luchtverplaatsing door bewegende objecten.

Hij toont ook aan dat de striptekenaar de essentie van het stripverhaal (het successieve aspect van de opeenvolgende tekeningen) hiervoor kan aanwenden en dit door een specifiek gekozen montage van beeldkaders die vanuit hetzelfde gezichtspunt werden getekend. Het eerste beeld toont het begin van de beweging, terwijl in tweede het einde ervan wordt gevisualiseerd. De kijker vult vervolgens spontaan de ontbrekende beelden in van het imaginaire traject tussen beide tekeningen. Bij het lezen van dergelijke stripverhaal wordt aldus op die plaats beweging ervaren.

Het stripverhaal is uiteraard niet het enige medium waarin beweging gesuggereerd wordt. In het oeuvre van Vincent Van Gogh wordt zijn innerlijke bewogenheid gevisualiseerd via zijn specifieke schriftuur (Hilde Stevens: 2009). Ook Anne Civardi (2005) wijst op de manier waarop bepaalde schilders hun verf aanbrengen om beweging te suggereren. Zij geeft daarbij ook een voorbeeld uit een andere beeldende kunst, de fotografie, uiteraard niet de manier waarop de verf wordt aangebracht, maar wel de wijze waarop men de opnamen heeft gemaakt en uiteindelijk heeft afgedrukt in de donkere kamer.



Afb. 95: Jacques Henri Latrique -
"Prix de Circuit de la Seine" - 1912

De schilder-kunsthograaf Jacques Henri Latrique volgde met een camera een voorbijrijdende raceauto tijdens de Grote Prijs van de Automobile Club de Frans in Dieppe in 1912. Hij suggereert beweging in dit nochtans stilstaand beeld (foto) op verschillende manieren. Door met een lage sluitersnelheid te werken en tegelijkertijd wordt enkel de auto scherp afgebeeld. Het publiek langs

de weg dat stilstaat of wandelt, worden net als de grond onscherp afgedrukt.

Hij gebruikt opzettelijke vervormingen ook nog op andere manieren. De beweging van de raceauto wordt extra beklemtoond door de houding van de toeschouwers. Dit wordt ook hier duidelijk door een denkbeeldige lijn te trekken doorheen hun heupen. Een man staat stil (heupen frontaal gekeerd naar de kijker); een koppel wandelt in de andere richting waarheen de auto rijdt.

Omstaanders en palen worden schuin afgedrukt alsof ze omvallen door de luchtverplaatsing veroorzaakt door de zeer snel bewegende auto. Ook het achterwiel van die auto drukt Lartigue vervormd af om de snelheid én de bewegingsrichting te accentueren.

Tot slot gebruikt hij ook de compositie om de bewegingsrichting te doen aanvoelen. Het voorste gedeelte van de auto valt buiten de foto. Het is net alsof we te laat beginnen kijken zijn. De auto is reeds doorheen de foto aan het rijden naar de rechtekant. We kunnen net nog de achterkant zien.

Mij baserend op het feit dat ik zo weinig bronnen heb kunnen vinden m.b.t. de suggestie van beweging in de beeldende kunst, ben ik overtuigd dat er hierover een nog te ontginnen onderzoeksterrein te wachten ligt. De oogst zou m.i. nieuwe mogelijkheden kunnen bieden aan de beeldende kunstenaar. Omdat beweging echter niet de essentie vormt van mijn onderzoeksvraag, heb ik mij op dit vlak beperkt tot deze onderzoeksfase.

8 Creatie van de masterproef

Op basis van mijn voorafgaand onderzoek en bijhorende beeldende experimenten kon ik nu mijn creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag formuleren.

Ook tijdens deze fase van mijn masterproef streefde ik de vooropgestelde doelstellingen na. De creatie gebeurde in volgende stappen.

8.1 Keuze drager

Een van die doelstelling was een maximale creativiteit. Dit impliceert zo weinig mogelijk grenzen aan beperkingen; dus ook inzake de afmetingen van mijn antwoord.

Daarenboven wilde ik verschillende verhaallijnen visualiseren waarbij de kijker op een actieve manier in interactie met mijn werk treedt (o.a. wandelen doorheen de tekeningen, Promcomic). De drager moest daarbij papier zijn.

Tekenpapier kan men echter niet in eender welke afmeting kopen. Trouwens zelfs indien dit mogelijk was geweest, moet een tekenblad “werkbaar” blijven. Er moet een ondergrond bestaan (tekentafel) die minstens dezelfde afmetingen heeft.

Een bijkomende vereiste was dat ik mijn tekeningen heen en weer tussen Hasselt en thuis in Brugge moest kunnen vervoeren (met de trein) om – gezien de deadline – ook het weekend te kunnen doorwerken. Dit betekende dus een transporteerbaar formaat van het tekenpapier.

Na vergelijking van de beschikbare formaten, diktes en (vooral) kwaliteit opteerde ik uiteindelijk voor **Canson-tekenpapier van 250 gr/m² met als afmetingen 110 x 73 cm**. Bij René De Pauw had ik immers reeds vastgesteld dat het werken in losse panelen toch een aaneengesloten groter geheel mogelijk maakt zonder dat de verbondenheid tussen de verschillende beeldende elementen doorbroken wordt (zie hoofdstuk 7.1.3.5).

8.2 Transport drager

Een nadeel van deze werkwijze was dan wel dat ik nooit een overzicht had van het geheel gezien ik blad per blad zou werken, maar een praktisch (papieren) alternatief vond ik dus niet. Dit probleem zou ik oplossen door de bladen naast elkaar te leggen om de continuïteit van het gevisualiseerde verhaal en bijhorende verbanden voldoende te kunnen controleren.

Dit betekende dan weer wel dat ik tussen Hasselt en Brugge verschillende tekenbladen tegelijkertijd zou moeten kunnen transporteren. De uit kwaliteitsoverwegingen gekozen dikte bleek op dit vlak voor een bijkomende probleem te zorgen. Ik kon immers slechts tekenbuizen met een diameter van maximum 8 cm vinden. In dergelijk buis kan slechts enkele vellen van die dikte stoppen.

Daarom besloot ik een eigen tekenbuis te maken die – rekeninghoudend met de vervoerswijze (bus of auto tussen huis en station Brugge/ trein /. te voet tussen Hasselt en mijn kot) aan volgende vereisten moest voldoen:

- diameter voldoende groot om tot een 10-tal tekenvellen tegelijkertijd te kunnen vervoeren;
- waterdicht (regen \leftrightarrow niet watervaste inkt);
- verstelbare riem (naargelang dunne / dikke zomer- en winterkledij);
- bescherming sleutelbeen gezien het totale gewicht;
- op zichzelf staand;
- een beperkt eigen gewicht;
- stevig (moet een gans academiejaar meegaan met wekelijks transport)
- goedkoop.

Gezien dit laatste opteerde ik voor courante materialen en onderdelen in de bouwsector die normaal gezien voorradig zijn in de lokale winkels. Om aan de gewichtsvereiste te voldoen, koos ik zoveel mogelijk voor kunststof onderdelen

Uiteindelijk kocht ik:

- rioolbuis in PVC met \varnothing 19 cm (moest zelf nog op maat gezaagd worden);
- verwijderbare eindstop (PVC) voor regenbuizen van die diameter¹⁴;
- verstelbare draagriem met voldoende breedte (4 cm) om insnijden te voorkomen;

¹⁴ niet verkrijgbaar voor rioolbuizen

- inox haken met bouten om daaraan draagriem te bevestigen;
- inox rondellen om druk door de haken op PVC-uiteinden te verdelen;
- rubber kraanleertjes om waterinsijpeling tussen PVC en rondel te voorkomen
- watervaste lijm om opening rond haken waterdicht te maken;
- kunststofmat (in repen gesneden) om draagriem zacht te maken;
- watervaste tape (om repen kunststofmat aan draagriem te bevestigen, terwijl die blijvend heen en weer kan geschoven worden over de riem naargelang de dikte van de kleding zodat mijn sleutelbeen steeds optimaal beschermd wordt).

De PVC-uiteinden zijn niet bedoeld om de trekkracht van een draagriem te dragen. Om kraken van die kunststofdeksels te voorkomen, verstevigde ik die binnenin met een stukje gefineerde vezelplaat van 18 mm dikte. Dit soort hout is weliswaar niet waterbestendig, maar gezien de buis zelf waterdicht werd gemaakt, speelde dit geen rol.

Onderstaande foto's geven bijkomende informatie:



Afbn. 96 t/m 99: constructie tekenbuis



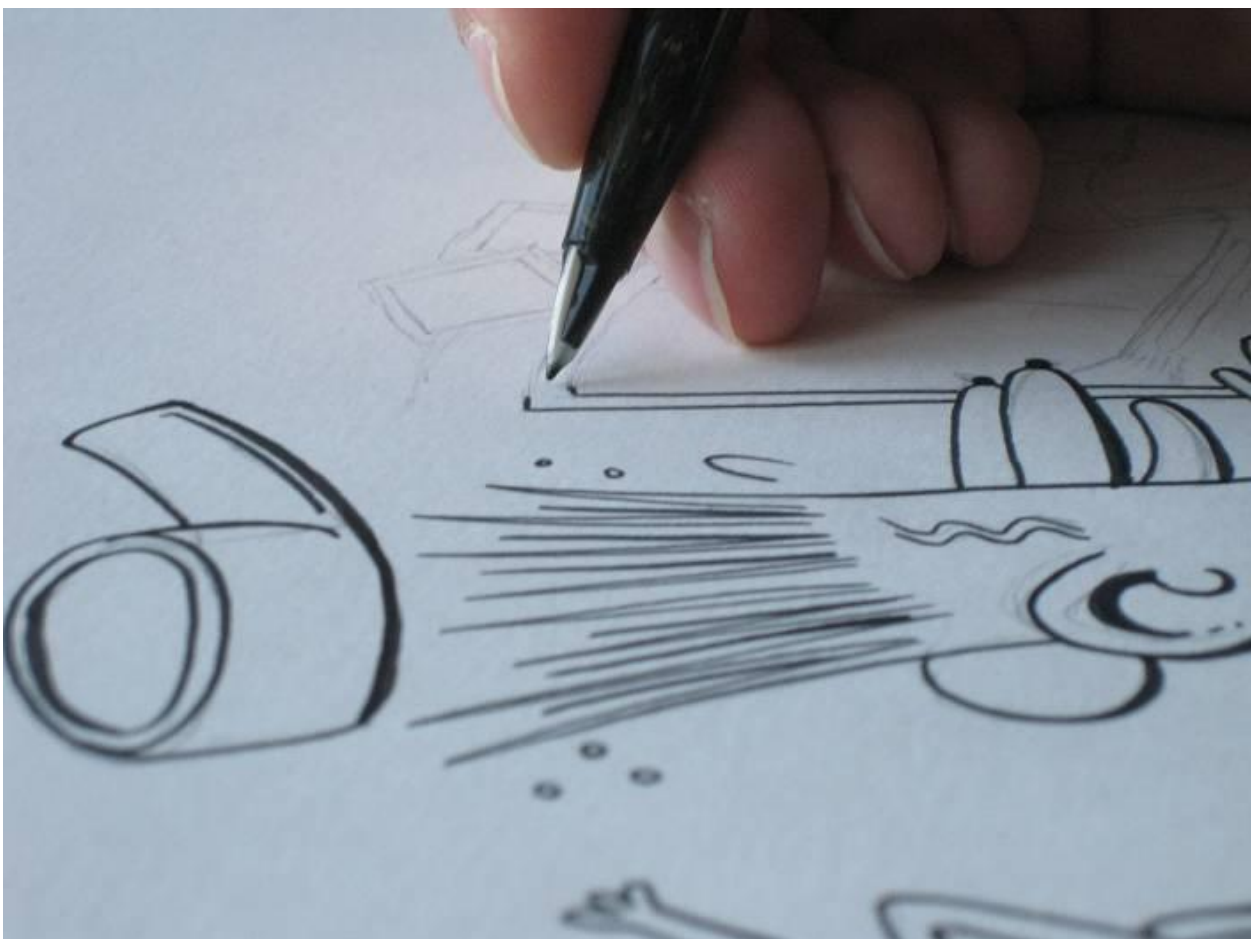
Afbn. 100 t/m 102: eindresultaat constructie tekenbuis

8.3 Tekentechniek

De verhalen tekende ik eerst in **HB-potlood**. Na eventuele aanpassingen werden die ingeïnt met een **zwarte fountain Pentel, type JM20MB-A**. Deze stift bevat een speciale pen in kunststof waarmee lijnen in verschillende diktes kan tekenen afhankelijk van de hoek waarmee men de pen ten opzichte van het papier houdt.



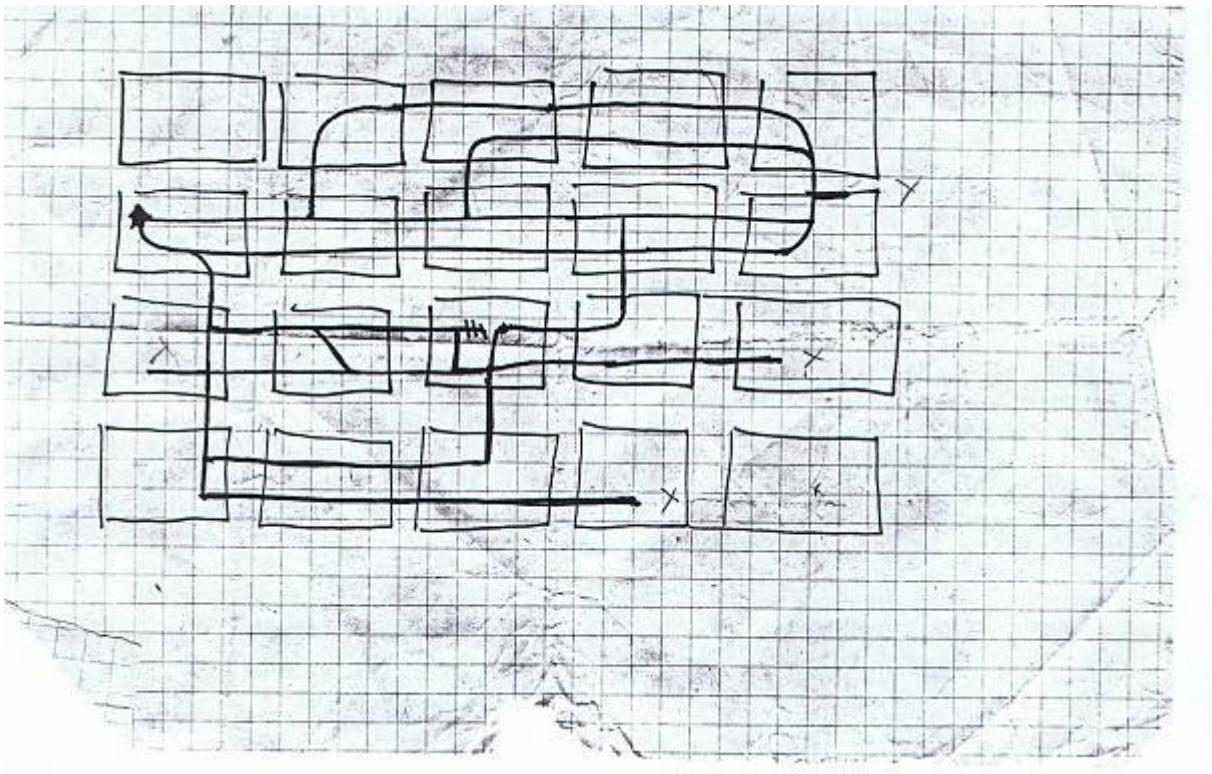
Overbodige potloodlijnen werden met een **Cretacolor (type 432 00) kneedgom** verwijderd.



Afbn. 103 & 104: gebruikte pen voor Promcomic

8.4 Werkwijze

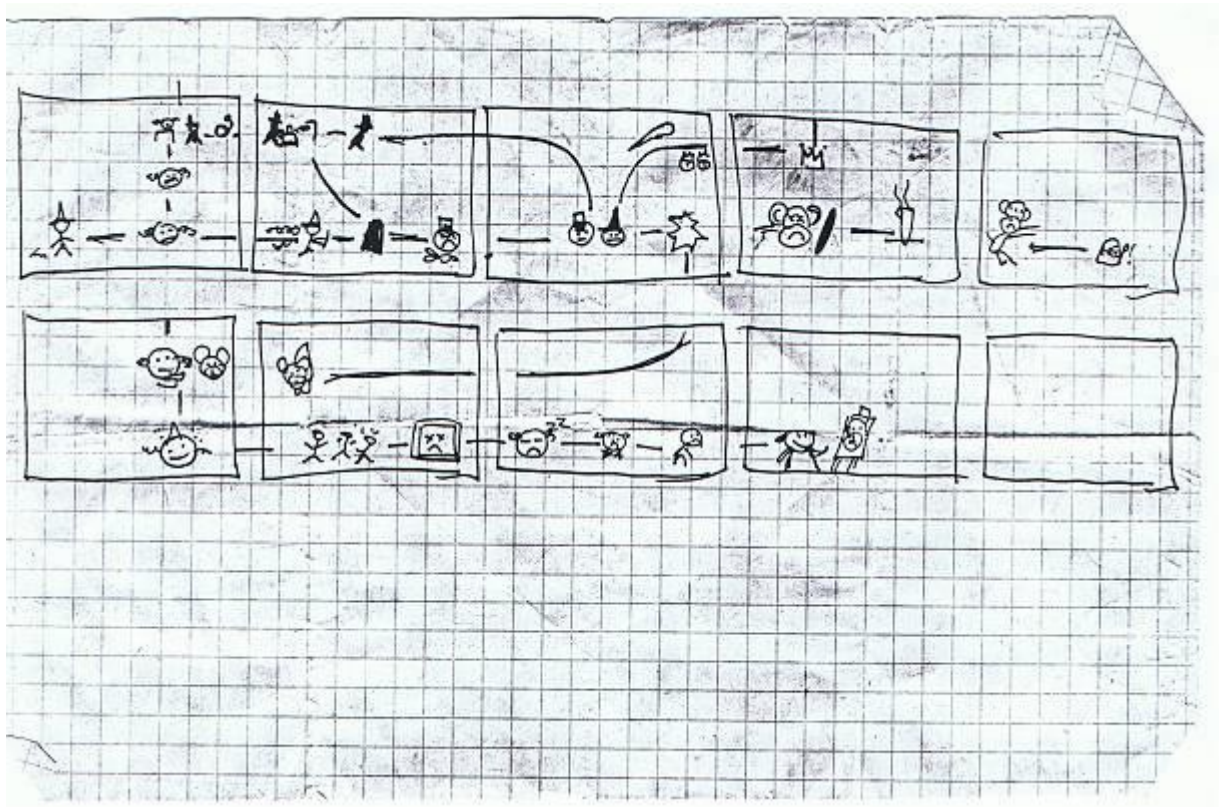
Nadat ik mijn verhalen gestructureerd had in een (zie hoofdstuk 7.1.3.2) hypercomic-vorm met kaders berekende ik het aantal vereiste tekenbladen die ik in landscape zou gebruiken. Daarbij duidde ik de verhaallijnen letterlijk met een lijn aan waarbij de positie van verbanden of visuele kruispunten duidelijk werd. Dit was belangrijk aangezien deze de essentie van mijn onderzoeksvraag vormen.



Afb. 105: Mathieu De Guchtenère - schets verband verhaallijnen

In de volgende fase tekende ik nu per horizontale strook de tekeningen die een sleutelfunctie in het geheel zullen hebben schematisch uit om hun positie op het tekenoppervlak te bepalen.

Ik werkte opzettelijk de tekeningen niet gedetailleerd uit. Ik wenste immers te vermijden dat mijn definitieve versie van mijn creatief antwoord een vorm van kopie zou worden zodat de *spontaniteit* en *“frisheid”* van mijn werk beperkt zou worden. In het kader van mijn gewenste *maximale creativiteit* wilde ik dan ook mezelf niet beperken bij het tekenen. Pas *“onderweg”* wilde ik de *definitieve vorm* van mijn antwoord visueel formuleren.



Afb. 106: Mathieu De Guchtenère - bepaling tekeningen met sleutelfunctie per strook

Deze twee voorbereidende schema's gebruikte ik als "bouwplan" voor mijn creatief antwoord. Op basis daarvan maakte ik nu de definitieve tekeningen op mijn vermelde Canson-tekenvellen.

Aangezien ik besloten had kaderloos te werken was het belangrijk voldoende witruimte te laten tussen de verschillende tekeningen (zie ook problematiek vermeld in hoofdstuk 4.1.2).

Een basis hiervoor vormde het vergelijkend onderzoek dat ik in opdracht voor de cursus "Scriptiebegeleiding" vooraf had moeten voeren. Tom Lambeens (2012). Vertrekkende van bepaalde werken van Albrecht Altdorfer, Pieter Bruegel de Oude, Martin Handford & Brecht Vandenbroucke werden ook nog andere beeldende creaties met massascènes geanalyseerd en vergeleken. Zo heb ik bruikbare onderzoeksresultaten kunnen verzamelen op vlak van het

functioneel aanwenden van de witruimte om een (uitgebreid) gevisualiseerd verhaal toch begrijpelijk te houden.

Ook het bestuderen van de grafische roman “Ergens waar je niet wil zijn” (Evens, 2009) was op dit vlak verrijkend. In vergelijking met zijn vorig beeldend werk, gebruikt deze striptekenaar een nieuwe grafische stijl. Niet alleen gebruikt Evens geen beeldkaders, maar laat hij eveneens tekstballonnen en zelfs contourlijnen vallen. Ook is het aantal decors beduidend klein (Meesters, 2009). Het was in kader van mijn creatief antwoord interessant na te gaan hoe Evens in zijn tekenlandschap met weinig of geen (kaders, contourlijnen) structurerende visualiserende elementen toch een te volgen verhaal kon brengen, vooral omdat hij zijn pagina’s vaak overlaadt met details.



Afb. 107: Brecht Evens - “Ergens waar je niet wil zijn” - 2009

Vooraleer ik op mijn groot tekenblad begon te werken, duidde ik op basis van bovenvermeld bouwplan in potlood de plaats van mijn “sleutelscènes” aan. Om de essentie van de verbondenheid niet te doorbreken was een naadloos aansluiten van de inhoud van de afzonderlijke tekenvellen immers absoluut noodzakelijk.

Gezien dit laatste ervoer ik dat het beschikken van een algemeen overzicht onmisbaar was. Toen ik vanuit Hasselt de daar reeds gerealiseerde tekenvellen mee naar mijn huis nam en daar samenvoegde met de “Brugse exemplaren”, bleken die overgangen niet volledig te stroken met mijn plan.

De gekozen drager maakte echter het voortdurende beschikken van een overzicht van de reeds gemaakte tekeningen praktisch onmogelijk. Het was immers niet doenbaar om steeds alle reeds

getekende bladen (namen voortdurend in aantal toe) steeds heen en weer tussen Brugge en Hasselt te transporteren. Daarbij kwam ook nog dat ik ondervond dat bij het oprollen van de tekenvellen het grafiet van de potloodlijnen steeds een beetje meer vervaagde. Daarenboven kon ik in mijn nochtans ruime tekenbuis maximum 10 van dergelijke vellen zonder te beschadigen opgerold opbergen.



Ondanks het tekenblad mijn geliefkoosd mediums is (zie hoofdstuk 1) zag ik mij aldus verplicht toch digitale hulp in te roepen. Ik deed beroep op een firma die gespecialiseerd is in het scannen en printen van plannen van architecten aangezien ik eveneens op groot formaat tekende.

Iedere zaterdag liet ik de tijdens de voorbije week

Afb. 108: HP Designjet T2300 e-multifunctionele printer.

gerealiseerde tekeningen als *jpg (300 dpi) sannen* met een *HP Designjet T2300 e-multifunctionele printer*. De bestanden voegde ik vervolgens samen met *Adobe Illustrator CS5* om aldus een geheel te hebben van de reeds gerealiseerde tekeningen.

Maar ook met deze werkwijze ondervond ik beperkingen. Ik beschikte weliswaar over een geheel, mijn “kijkvenster” was dan weer beperkt (resolutie/afmetingen computermonitor). Hierdoor moest ik telkens kiezen tussen:

- overzicht, maar tekeningen staan te klein afgebeeld om gedetailleerd te kunnen zien of ze vormelijk naadloos en vloeiend met elkaar in verband staan;
- inzoomen zodat een onderdeel van één tekening kan beoordeeld worden, maar dan heb ik geen overzicht meer over het geheel.

Het was dus *kiezen tussen de verrekijker zonder oog voor detail, of het vergrootglas zonder een idee van het geheel* te hebben. Ik koos om *beide “tools”* voortdurend afwisselend te *gebruiken* om met de resultaten van beide controlemethodes telkens een algemene tussenevaluatie van mijn werk te maken.

Het bleek uiteindelijk een omslachtige maar nuttige manier van creëren te zijn, want ondanks mijn bovenvermelde voorbereidingen en werkwijze, bleek het toch noodzakelijk te zijn om bepaalde beeldende inhoudselementen te verplaatsen. Op deze manier bekwam ik mijn *“Promcomic”* (zie volgende bladzijde). *Op de cd-rom in bijlage staat het bestand met grote resolutie zodat men het vermelde “vergrootglas” kan hanteren om de inhoud beter te kunnen evalueren.*



Afb. 109: Mathieu De Guchtenère – Promcomic – 2013 – (6,20 x 3,50 m) (voorlopige versie / het was technisch niet mogelijk voldoende detail te behouden bij het verkleinen tot A4. Daarvoor wordt verwezen naar bijgaande cd-rom)

Het werd duidelijk dat ik tot en met de laatste fase van mijn masterproef oplossingen moest vinden voor nieuwe problemen in de vorm van een compromis.

Zoals reeds gemeld in o.a. hoofdstuk 1, was het mijn doel om mijn creatief antwoord op mijn onderzoeksvraag te formuleren in de vorm van tekeningen op papier, het medium dat mijn creatieve voorkeur geniet.

“Onderweg” had ik dus reeds noodgedwongen een digitale omweg moeten maken om het noodzakelijk overzicht te kunnen behouden. Mijn “troost” was weliswaar dat ik tijdens mijn creatie wel degelijk met



Afb. 110: realisatie Promcomic

mijn gekozen techniek (potlood, pen) op het gewenste medium (papier) gerealiseerd had.

Om consequent te blijven, was ik eerst van plan om na die digitale tussenstap terug te keren naar het medium waaraan ik mijn creatie toevertrouwd had. Concreet: ik zou de afzonderlijke bestanden van de gescande tekenbladen met desgevallend hergepositioneerde inhoudelijke elementen (zie hoger) laten afdrukken op printpapier van dezelfde afmetingen als het gebruikte Canson-papier. Die afzonderlijke vellen zou ik dan naast elkaar ophangen.

Ik werd uitgenodigd om het reeds gerealiseerde deel van mijn masterproef tentoon te stellen op de Masterbeurs van de PHL voor de MAD-studenten van 3^{de} Bachelor onder leiding van Sofie Gielis, Projectcoördinator MAD-research. Men was daarbij totaal vrij te kiezen op welke manier men zijn masterproef in progress verkoos te presenteren (Gielis, 2013). Deze beurs leek mij een geschikt initiatief om als repetitie te dienen voor de toekomstige presentatie van mijn masterproef ter evaluatie aan mijn docenten en externe juryleden (en later aan het publiek op de eindejaarstentoonstelling EXIT 2013).

Het resultaat viel tegen. De hoeken en randen van verschillende tekenvellen kwamen los. Van een intens en dus ononderbroken, doorlopend onderling verband was uiteindelijk onvoldoende sprake. Uiteraard had ik meer dubbelzijdig plakband kunnen gebruiken, maar dan rees de vraag hoe ik dat fijn printpapier (110 gr/m²) zonder te beschadigen van de betrokken achterwand zou kunnen halen om te kunnen vervoeren naar de tentoonstellingsruimte van EXIT 2013.

En zelfs indien dit mogelijk zou zijn, bleek het niet doenbaar te zijn om de vellen perfect over de volledige lengte van alle randen met elkaar te laten aansluiten. De dikte van het papier en de staat en aard van de ondergrond van de achterwand speelden hierbij een rol.

Ik zag me dus verplicht om een *laatste compromis* te sluiten met mijn werk. Ook nu koos ik voor prioriteiten. Het aantonen van *verbanden* (dus ononderbroken gevisualiseerd), *was belangrijker dan het gekozen medium* als uiteindelijke drager. Een motivering voor deze keuze was daarbij dat ik *papier* wel had kunnen gebruiken voor de creatie.

Gezien dit alles opteerde ik om mijn Promcomic op minstens ware grootte te laten drukken op *spandoek. Het betreft immers een werk met een breedte van 6,20 m en een hoogte van 3,50 m. Zo wordt de interactie met mijn kijker zelfs fysisch want hij moet zich verplaatsten van de ene verhaallijn naar de andere.*

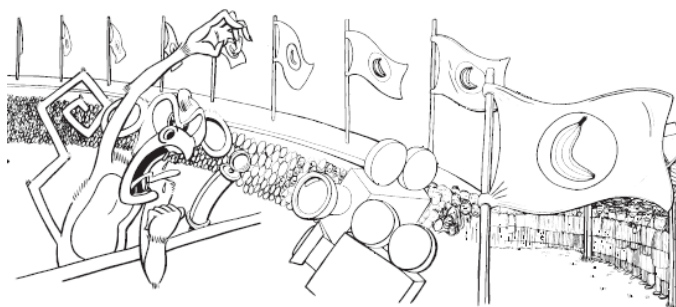
Op dit ogenblik ben ik daarvoor nog volop bezig met het verzamelen van technische info en offertes bij firma's die dergelijk drukwerk kunnen maken. Maar gezien de deadline voor deze scriptie dichter ligt dan de presentatie van de masterproef zelf, kan ik niet wachten op de realisatie van dat spandoek om hierover verslag met commentaar uit te brengen.

9 Koppeling tussen onderzoek & experimenten - eindwerk

Het zou inconsequent zijn een vraag over de verbondenheid tussen verhaallijnen te beantwoorden, maar het verband tussen mijn voorafgaand onderzoek met bijhorende experimenten en mijn artistiek eindwerk niet te behandelen. Ik beperk me hierbij tot gegevens die ik in het bijzonder verrijkend heb ervaren omdat ze mij nieuwe inzichten brachten of mij nieuwe vragen deden stellen.

9.1 Verbondenheid tussen personage & object

Naar analogie met een voormalige korporaal van Oostenrijkse afkomst, heb ik de oorlogszuchtige aap die de macht grijpt in verband gebracht met een voorwerp: een banaan. Deze staat net als de swastika op vlaggen, uniformen en tanks afgebeeld.



Afb. 111: massabijeenkomst van de volgelingen van de aap

Deze visualisatie van de identificatie van deze specifieke aap heb ik dubbelzinnig gekozen (zie ook hoofdstuk 6.2). Een banaan is niet alleen het geliefkoosd voedsel voor aapachtigen in het algemeen, maar staat ook symbool voor de machtshonger van deze aap.

Een banaan, meer bepaald een bananenschil wordt ook vaak in verband gebracht met erover uitglijden. Het is dan ook een bananentros met daarin verborgen explosieven die tot de val van de aap zal leiden. Zo voorspelt zijn logo de manier waarop zijn machtsperiode tot een einde zal komen.



Afb. 112: Chiquita-versie van von Stauffenberg

9.2 Clichés als creatieve techniek

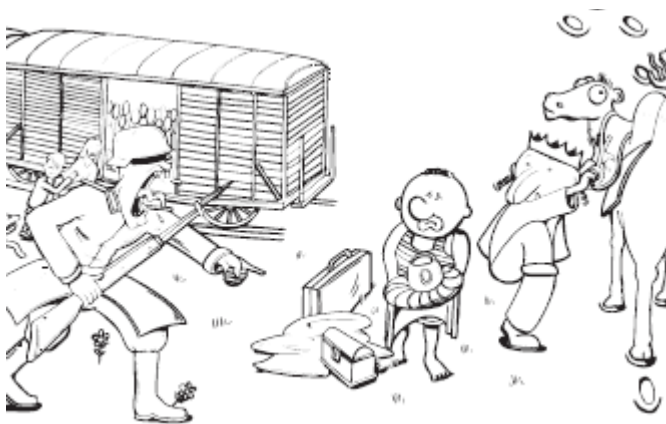
Voor deze paradoxaal klinkende titel verwijs ik eerst naar hoofdstuk 5.1 waarin ik wees op het gebruik van verschillende soorten filmstijlen door Tarantino. Iedere stijl is een cliché op zichzelf want wordt gekenmerkt door steeds dezelfde karakteristieken (vb. “Film noir” door “Clair-obscur”; zie hoofdstuk 5.3.5.1).

Welnu, indien men verschillende clichés samenbrengt, ontstaat er iets nieuws, een individualistische stijl die een werk van een beeldend kunstenaar typeert. De stijlmix met o.a. de spaghettiwestern maakt van “Inglourious Basterds” een bijzonder soort oorlogsfilm. Met deze manier van creëren, kan men daarenboven een verband leggen tussen bepaalde gegevens. Tarantino toonde met die werkwijze aan dat een overwinnaar niet altijd een held, maar ook geboefte kan zijn.

Zo beeldde ik een religieus gebeuren van het begin van onze tijdsrekening uit in middeleeuwse tekenstijl (strakke lijnvoering, houtigere lichaamshouding, emotieloze gezichten). Daarbij tekende ik echter ook een voorwerp uit de 21 ste eeuw (videocamera). Door dit visueel anachronisme heb ik een verband rond het kerstgebeuren kunnen uitbeelden. Ook voor “moderne” ouders is hun kind het dierbaarste wat ze hebben, vaak een god waarvoor ze alles met liefde doen. De eerste levensmomenten vereeuwig ze door de geboorte vast te leggen op videoband / geheugenkaart.



Afb. 11:3 Geboorte vereeuwigd



Afb. 114: cliché-vermenging als creatieve werkwijze

Zo heb ik ook het cliché van de harde Nazi-oorlogsfilm (schreeuwende soldaten, Jodentransport) verbonden met een typische kinderbijbel tekenstijl. Het resultaat is ook nu een bewust gekozen anachronisme om op die manier mijn kijker een verband te leggen. Namelijk dat vredelievende burgers die niet in het plaatje passen van een totalitair regime, geen enkel recht hebben.

9.3 Suggestie van beweging

Bij de creatie van mijn Promcomic heb ik dus de suggestie van beweging aangewend om mijn publiek mijn verhaallijnen in een noodzakelijke juiste volgorde te laten bekijken (zie hoofdstukken 7.1.3.6 t/m 7.1.3.7.1).

Bij het toepassen van de kennis die ik tijdens mijn voorafgaand onderzoek had opgedaan, bleek dat mijn stelling dat heupen de bewegingsrichting in sommige situaties niet geldig is.

Zolang een denkbeeldige loodlijn die doorheen het zwaartepunt van een lichaam loopt binnen het steunvlak (= oppervlakte begrensd door de voeten) ervan blijft, zijn het inderdaad de heupen die suggereren hoe een mens zich verplaatst.

Ik heb echter ondervonden dat zodra die loodlijn buiten dat steunvlak valt, de



Afb. 115: lichaam in evenwicht



Afb. 116: soldaten vallen doordat loodlijn buiten hun steunvlak valt

wetten van de fysica de beweging suggereren. In dat geval wordt een statisch evenwicht verbroken en wordt een lichaam door de zwaartekracht van de aarde naar beneden getrokken. In normale mensentaal: men valt.

De plaats waar die loodlijn ten opzichte van het steunvlak de grond raakt, bepaalt de valrichting.

In de tekening van de neergeschoten soldaten valt die loodlijn achter hun steunvlak. Bij het bekijken voelt men de suggestie dat deze personages naar achter vallen. Zelfs al zien we dat steunvlak niet en wijzen de heupen in een andere richting.

Het is duidelijk dat de suggestie van beweging een complexere theorie vormt dan wat ik aanvankelijk dacht.

Het is daarbij een interessant gegeven dat de kijker (als niet-wetenschapper) blijkbaar zelf aanvoelt dat een wet van de fysica overtreden wordt en automatisch hieruit de gesuggereerde beweging afleidt. Verder onderzoek over de *relatie tussen fysica en het waarnemen van beeldende kunst* in het algemeen zou m.i. bijkomende inzichten verschaffen over hoe men naar kunst kijkt en die ervaart.

9.4 Soorten verbanden

9.4.1 Kruisverband

Bij deze vorm van gevisualiseerd verband heeft één enkel beeldelement een inhoudelijk meervoudige functie die echter op vormelijk vlak dezelfde is.

In bijgaand voorbeeld is er de studerende leerling (vormelijk). In de "verticale" verhaallijn is de inhoudelijke betekenis ervan aan de kijker te tonen hoe een jongere door zijn omgeving verplicht wordt studeren en eigenlijk tegen zijn zin wetenschapper wordt met alle gevolgen van dien. De sfeer is negatief (cfr. houding lerares tegenover deze leerling).



te

Afb. 117: dubbele verhaalfunctie

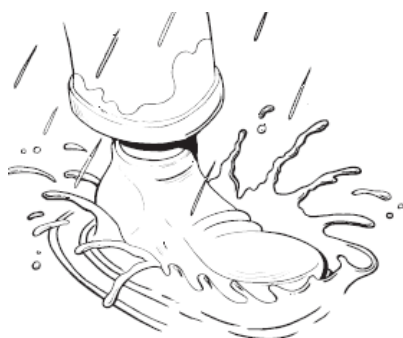
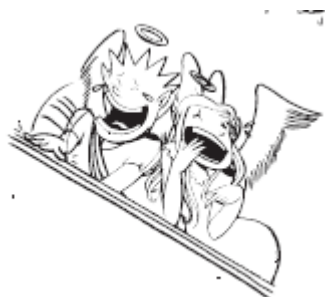
In de "horizontale" verhaallijn speelt ditzelfde beeldelement op inhoudelijk vlak een eerder neutrale rol waardoor de sfeer navenant anders is. Dezelfde leerling fungeert hier niet meer als hoofdpersonage, maar als figurant terwijl de rattenvanger voorbijloopt. Hier toont de jongere de kijker enkel aan hoe de rattenvanger via het leveren van didactisch materiaal (oefening dissectie in de biologieles) op het idee gekomen is jongeren mee te lokken.

Het beeldelement is bij dit soort verband fysisch verbonden met de betrokken verhaallijnen.

9.4.2. Parallelverband binnen een creatie

Men kan echter ook een verband visualiseren waarbij op vormelijk vlak de betrokken beeldelementen niet rechtstreeks met elkaar in contact staan, maar die inhoudelijk met elkaar verbonden zijn.

Zo is er de “horizontale” verhaallijn van de engeltjes die plezier beleven, maar uiteindelijk doodgestampt worden. Die lijn loopt letterlijk parallel met een andere “horizontale” verhaallijn die enkel tientallen cm daaronder gevisualiseerd wordt. Ook dat verhaal begint met een personage dat een positief gevoel ervaart (verliefdheid), maar eveneens enkele ogenblikken later sterft door een botsing.



Afbn. 118 & 119: dodelijk ongeval engeltjes



Afbn. 120 & 121: dodelijk ongeval heks

Dit verband staat dan weer in verband met het werkelijke leven waar verschillende mensen met een totaal andere achtergrond eigenlijk hetzelfde leven leiden en/of op dezelfde manier aan hun einde komen. *Verbondenheid binnen de realiteit van een beeldend werk staat dus op haar beurt in verband met een realiteit buiten datzelfde werk.*

9.4.3. Parallelverband tussen een creatie en de buitenwereld

Er kan ook een verband bestaan tussen een inhoudelijk gegeven van een creatief werk en de (historische) realiteit. Zo kan mijn kijker een parallel trekken tussen de levensloop van de aap en die van Adolf Hitler. Hij wordt tijdens de slag aan de Somme in 1916 gewond aan zijn been en afgevoerd naar het militair hospitaal van Beelitz bij Berlijn (Debaeke, 2012: 183). Daar wordt een groepsfoto genomen. Hitler (aangeduid met wit kruis) valt in geen enkel opzicht op (staat op de achterste rij, heeft niet eens een kepie op. Zijn lichaamstaal straalt niets bijzonder uit). Amper 17 jaar later is dezelfde Hitler een door miljoenen Duitsers (en later Oostenrijkers) bejubeld staatshoofd en beveelt hij als voormalig korporaal de hoogste legerofficieren. In beide gevallen valt het nauwelijks te geloven dat het foto's (tekeningen) zijn van dezelfde mens (hetzelfde dier). Dit gegeven vond ik analoog met de vaststelling van Maarten van Buuren (2007: 79) dat Marcel Proust in zijn "Op zoek naar de verloren tijd" overtuigd is dat de foto's die hij in de loop van de tijd van een persoon neemt, eigenlijk niet dezelfde mens afbeelden.



Afb.122: A. Hitler in militair hospitaal (1916)

Afb. 123: A. Hitler op Rijkspartijdag Nürnberg (1933)



Afb.124: aap na ongeval dierentransport

Afb. 125: aap na verkiezingsoverwinning

9.4.4 Herhalend verband



Afb. 126: slapende leerling wordt verplicht te studeren i.p.v. te tekenen

BIIn het vorige hoofdstuk kwam ik reeds tot inzicht dat er een bepaalde analogie bestaat.

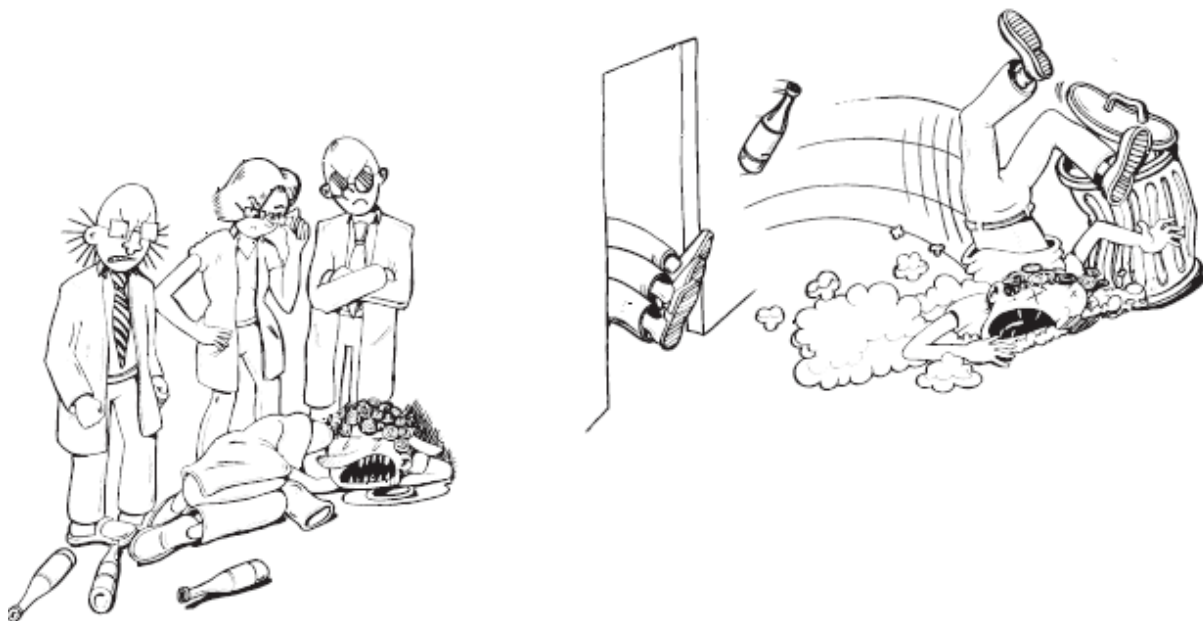
Dit soort verbanden heb ik ook in mijn Promcomic verwerkt. Eigenlijk is dit een vorm van “chronologisch verband”. Doorheen de tijd herhalen zich dezelfde feiten in de levensloop van dezelfde persoon.

Een voorbeeld daarvan is de leerling die veel liever tekent en uit verveling in de klas in slaap valt. Daardoor trekt hij de aandacht van de lerares en wordt hij de wereld van de

wetenschappen gedreven. Zijn droom tekenaar te worden, kan hij hierdoor niet waarmaken.

Als wetenschapper valt hij echter door alcohol ook op de verkeerde plaats en op het verkeerde moment in slaap. Ook nu weer trekt hij op een negatieve manier de aandacht waardoor hij ook zijn levensplan B moet opgeven.

“De geschiedenis herhaalt zich” zou een prima synoniem voor dit soort verband zijn.



Afb.127: slapende wetenschapper wordt buiten zijn labo gezet

10 BESLUIT

Op basis van alle voorafgaande onderzoeksfases, alsook de ervaring opgedaan tijdens mijn beeldende experimenten en de realisatie van mijn uiteindelijk creatief antwoord kan ik de volgende conclusies trekken:

- Vooraleer verbanden te visualiseren tussen uiteenlopende verhalen, moet de verhaallijnen de kijker voldoende boeien om te kunnen rekenen op zijn blijvende aandacht zodat hij verbondenheid ziet en als dusdanig ervaart.
- De sfeer van een gevisualiseerd verhaal bepaalt in belangrijke mate de mate waarin die gewenste aandacht kan getrokken én aangehouden worden.
- De sfeer wordt vooral gevormd door het verleden van de personages in het verhaal.
- Verbanden kunnen op verschillende manieren gevormd worden:
 - beeldende elementen die voor meerdere verhaallijnen van betekenis zijn (kruisverband);
 - verhaallijnen die letterlijk en figuurlijk parallel naast elkaar lopen (parallel verband);
 - inhoudelijke elementen die tegenover elkaar worden geplaatst (contrasterend verband).
- Bij het visualiseren van die sfeer maximaal creatief mogelijk te maken, moet men openstaan voor andere kunstdisciplines en bereid zijn een kruisbestuiving te ondergaan. Hierbij moet men de creatieve durf opbrengen vertrouwde technieken en dragers te verlaten voor onbekende.
- Het onderzoeken en via eigen beeldende experimenten toepassen en bijkomend testen van de mogelijkheden van verschillende bestaande visualisatievormen leidt tot het realiseren van een nieuwe visualisatievorm op maat van je eigen creatief werk. Op die manier kan men zich beter beeldend uitdrukken.
- Het suggereren van beweging biedt de illustrator interessante mogelijkheden om de interactie met zijn kijker in de gewenste richting subtiel te sturen.
- Totale creatieve vrijheid bestaat niet. Men wordt beperkt door de mogelijkheden van de gekozen technieken, de gewenste drager en gekozen visualisatievorm (zelfs als die “op maat is” – zie hoger). Steeds moet men bereid zijn een creatief compromis te sluiten om de creatieve doelstellingen met de hoogste prioriteit alsnog te realiseren.

Het zou echter niet stroken met de waarheid indien ik hier zou beweren een antwoord met bijhorende conclusies te hebben gevonden op alle aspecten van mijn onderzoeksvraag. Zo vraag ik mij nog steeds het volgende af:

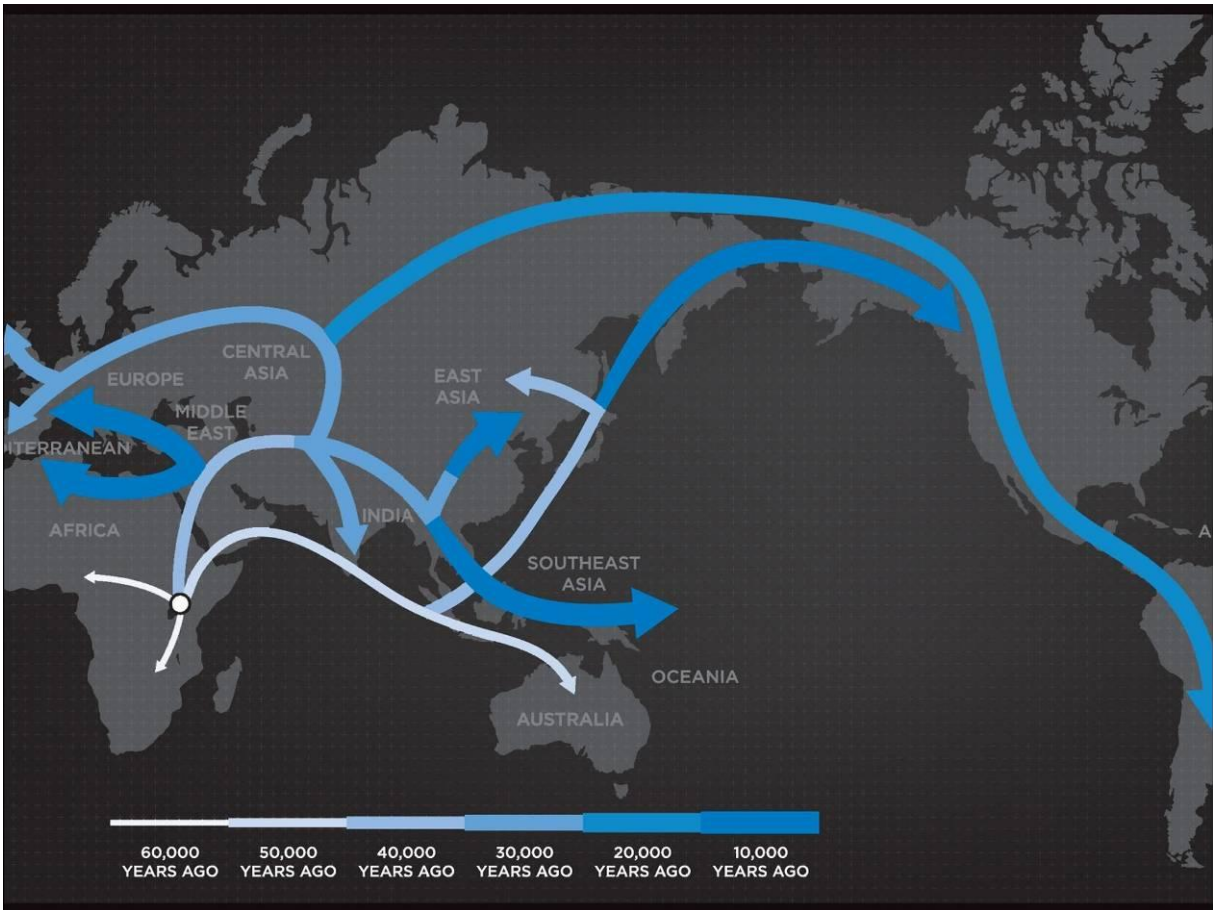
- Bestaan er nog andere visualisatievormen die de kijker én een overzichtelijk geheel van een werk met grote afmetingen biedt én tegelijkertijd hem toelaat de vereiste details te ontdekken. Ik denk hier bijvoorbeeld aan de combinatie van een iPad of tablet PC in combinatie met een beamer. Een experimentele kruisbestuiving met onderzoekers uit de ICT-wereld zou op dit vlak m.i. nieuwe mogelijkheden openen voor een beeldende kunstenaar.
- Vooral de creatieve mogelijkheden van de suggestie van beweging in de beeldende kunst had ik nog verder willen onderzoeken. Ondanks het feit dat we nu al jaren in een bewegende beeldcultuur leven, is de te vinden literatuur hierover beperkt. Ik ben dan ook overtuigd dat dit een nog te ontginnen onderzoeksterrein is dat waarschijnlijk eveneens bijkomende beeldende expressiemogelijkheden zal kunnen aanreiken. Vanuit de wetenschappen kan er m.i. ook relevante informatie voor de beeldend kunstenaar verstrekt worden.

Om toch te eindigen met een positief besluit, wil ik de onderzoekscirkel rondmaken.

Deze scriptie begon met mijn fascinatie voor de diversiteit van de mens op vlak van zijn persoonlijkheid, sociale en culturele afkomst over tijds- en geografische grenzen heen. Daarbij zocht ik naar toch bestaande onderlinge verbanden.

Het vermelde grootschalige wetenschappelijk onderzoek bewees dat dit alvast op DNA-vlak bestaat. Iedere mens van de succesrijke Amerikaanse CEO tot de kastenloze stumper die verlaten crepeert op de stoep van een straat in Calcutta én alle andere mensen zijn uiteindelijk verbonden met die kleine stam homo sapiens sapiens die tienduizenden jaren geleden Oost-Afrika onderzoekend verliet.

Iedere mens is uiteindelijk met iedereen verbonden. Zoals uiteenlopende verhalen ook inhoudelijk met elkaar visueel in verband staan. Dit wordt nog duidelijker indien men de geografische map als besluit van het vermelde DNA-onderzoek vormelijk vergelijkt met het schema van mijn Promcomic van uiteenlopende mensenverhalen :



Afb. 128: National Geographic's Genographic Project - 2005



Afb. 129: Mathieu De Guchtenère - "Promcomic" – 2013 / verbondenheid verhaallijnen met indicatie afmetingen