

# Beeldvertalen



# Beeldvertalen

De werking en interpretatie van visuele beelden

Cor Blok

Deze uitgave werd mede mogelijk gemaakt door een financiële bijdrage van de Mondriaan Stichting, Stimuleringsfonds voor beeldende kunst, vormgeving en museale activiteiten.

Afbeelding omslag: Saul Steinberg, *Cat's death*, 1966

Ontwerp omslag en binnenwerk: Crasborn Grafisch Ontwerpers bno, Valkenburg aan de Geul

Tweede druk: 2007, Amsterdam University Press

ISBN 978 90 5356 584 1

NUR 640/651

© Amsterdam University Press, Amsterdam, 2003

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

Voorzover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j0 het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 882, 1180 AW Amstelveen).

Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

# Inhoud

Verantwoording 9

- 1. Kijken naar beelden 13**
  - Waarom 'zien' we iets in een beeld? 17
  - Beeldanalyse 18
  - Beeldmaken en lekker eten 19
  - Weerstand tegen de analyse 21
  - Praat geen onzin! 22
  - Gedeelde gevoelens 23
  - Terminologie 25
  
- 2. Voorstelling en beeldopbouw 27**
  - De beeldmaker als componist 31
  - De taal van de makers 32
  - 'Wezen' en voorstelling 33
  - Moderne en oudere beelden 34
  - Meevoelen met de maker? 36
  - Het vak en de wereld 38
  
- 3. Van drie naar twee dimensies en terug 43**
  
- 4. Waarnemen in drie dimensies 47**
  - Ruimte 47
  - Ruimte en ruimtegevoel 49
  - De aarde in de ruimte 51
  - Ruimtegevoel en ruimtevormgeving 54
  - Mensen in de ruimte 57
  - Binnenruimten 67
  - Vormen in de ruimte 69
  - De relatie tot het menselijk lichaam 76
  - Gelieve aan te raken 88
  
- 5. Waarnemen in twee dimensies 93**
  - Een cultuur van het platte vlak 93
  - Tweedimensionale beelden in de natuur 100
  - Positie van de kijker 101
  - Schaal 102
  - De vorm van het beeldvlak 105

Het beeld als krachtenspel 109  
Ruimtesuggesties in het vlak 116  
Lijnkarakters en vormsoorten 119

## **6. Ordening 125**

Ordening in de samenleving 125  
Ordening en de natuur 127  
Analogie en correspondentie 128  
Orde en wanorde 130  
Beeld en ordening 132  
Beelden als ordebewaarders 137  
Orderingsprincipes 140  
Compositieschema's 142  
Verwachtingspatronen en het onverwachte 153

## **7. 'For your eyes only': licht en kleur 159**

Licht, oog, brein 159  
Complexiteit van het zien 161  
Licht en donker 163  
Het medium licht 169  
Plezier en twijfels rond kleur 173  
Sprakverwarring 174  
Kleur in dienst van werkelijkheidsweergave 175  
Emancipatie van de kleur 179  
'Onwereldse kleuren' 183  
'Die Farbe hat mich' 186  
Geladen en beladen kleuren 188  
Kleuren in het gelid 193  
Kleur in drie dimensies 197

## **8. Beelden als betekenisdragers 199**

Over tekens 199  
Betekenis volgens afspraak 201  
Code en functie 203  
'Making comes before matching' 204  
Invloeden van materiaal en techniek 210  
Beeldcodes en herkenbaarheid 212  
Natuurgetrouwheid en geavanceerde cultuur 214  
Diversiteit van beeldcodes 219  
Ruimte in beeld 225  
Tijd, beweging, geluid en licht 239

## **9. Beschrijving, analyse, interpretatie 245**

Waarom beschrijven wat je ziet? 245

De rol van (voor)kennis 246

Analyse in lagen 247

'Pictures must be miraculous' 250

Verbeeldingskracht en het paard van Troje 253

Lijst van illustraties 257

Kleurenafbeeldingen 257

Afbeeldingen in zwart-wit 258

Register 267





# Verantwoording

‘Het oog wordt niet verzadigd van zien’, zei de Prediker, die dat maar ‘onuitsprekelijk vermoeiend’ vond. Alles wat dag in dag uit in zijn gezichtsveld passeerde leidde maar tot één conclusie: ‘Er is niets nieuws onder de zon.’

Gelukkig zag en ziet niet iedereen het zo somber in als de Prediker. Er zijn zelfs mensen met zulke onverzadigbare ogen dat ze aan alles wat natuur en toeval hun dagelijks opdienen nog niet genoeg hebben. Zij maken ook nog eens dingen om het oog te bedienen, dingen die dat orgaan soms zelfs liever lust dan de producten van de natuur, of die in elk geval meer tegemoet komen aan de wensen van het menselijk brein. De mens is, zoals we sinds recente vondsten uit Zuid-Afrika weten, al minstens 77.000 jaar een dier dat beelden maakt, al schijnen oog en brein in het eerste begin voldoende te hebben gehad aan een eenvoudig ruitjespatroon.

Met en over die beelden is sindsdien heel wat te doen geweest. Ze zijn gebruikt om mensen bang en vrolijk te maken, goden te vleien, politiek te bedrijven, simpele mededelingen te doen, goederen te verkopen en alles wat zichtbaar is te portretteren. Om beelden is gevochten, ze zijn vereerd, beklad en kort en klein geslagen. In sommige culturen – waaronder de onze – hebben bepaalde vormen van beelden maken een aparte status gekregen: beeldenmakers heten daar ‘kunstenaars’ en hun ‘kunst’ wordt in speciale instellingen onderwezen, getoond en kritisch becommentarieerd. Rond deze beelden is een ‘kunstwereld’ geschapen en nu zijn er historici die de geschiedenis van die kunstwereld proberen te schrijven. Al die bedrijvigheid rond beelden leidt tot de vraag *waar* het oog eigenlijk zo verlekkerd op is en hoe het zijn visuele voedsel tot zich neemt en verteert. Hoe kun je beelden *analyseren*?

Ofschoon dit boek voortbouwt op ervaringen, opgedaan in de kunstkritiek en het onderwijs aan academies van beeldende kunsten en aan studenten kunstgeschiedenis, gaat het niet uitsluitend over beeldende *kunst*. Beelden in ons opnemen doen we immers niet alleen wanneer we daartoe worden uitgenodigd onder het motto ‘Hier is Kunst, komt dat zien!’ We doen het ook als we in hoge nood proberen te onderscheiden of het poppetje op de deur een dame voorstelt of een heer. Dat poppetje zit daar niet ‘voor het mooi’ – maar de huizenhoge stenen poppen van Ramses II voor de rotstempel van Abu

Simbel zitten daar ook niet voor het mooi, al staan ze wel afgebeeld in menige kunstgeschiedenis. Beelden functioneren op allerlei manieren in een wereld die veel meer omvat dan onze kunstwereld, en het kijken naar beelden is niet meer dan een gespecialiseerde vorm van wat wij dag in dag uit geacht worden te doen: goed om ons heen kijken.

Vandaar dat in dit boek – naast voorbeelden uit de ‘Ameropese’ kunstgeschiedenis van de Middeleeuwen tot de twintigste eeuw – gekeken wordt naar poppetjes die naar nooduitgangen wijzen, naar technische afbeeldingen, naar strips en naar beelden uit andere culturen dan de onze. ‘Kijken’ slaat daarbij op *alle* informatie die via het oog binnenkomt en die omvat meer dan visuele gegevens alleen. Het oog is de uitkijkpost van een compleet lichaam, een lichaam dat *ook* wil weten hoe dingen aanvoelen en hoe zwaar ze zijn en dat met ze meeleeft in hun inspanningen om overeind te blijven en niet uit elkaar te vallen. Zulke lichamelijke gewaarwordingen, die door het kijken worden geactiveerd, bepalen mede onze reactie op wat we zien. Zoals de lichamelijke inspanning van het maken, het lijfelijk contact met materiaal en werktuigen, meebepaalt hoe de maker vorm geeft aan de dingen die het onverzadigbare oog wil zien om het lichaam weer in dat gezicht te laten delen.

Die stukjes steen uit de Blombos-grot bij Kaapstad, waarin een verre voorouder ruitjes heeft gekrast, zijn tot nu toe eenzame getuigen van een beeldende activiteit waarvan we verder niets weten. Was deze oergraveur nog niet op het idee gekomen om uit zijn krassen de beeltenis van (bijvoorbeeld) een dier samen te stellen? (De oudst bekende dierafbeelding dateert pas van dertigduizend jaar later.) Zijn werk – als we er al zoveel betekenis aan mogen hechten – duidt eerder op een behoefte om naar eigen inzicht orde op zaken te stellen door middel van een geometrisch patroon dan om beelden van de zichtbare werkelijkheid vast te leggen. Maar ook een afbeelding biedt *tegenspel* aan de realiteit. Een afbeelding moet niet alleen kijkhonger stillen, maar ook de behoefte van ons brein aan orde en overzicht bevredigen. ‘*Zeichnen ist fortlassen,*’ placht een bekende Duitse schilder uit de negentiende eeuw te zeggen: tekenen is weglaten – om alleen datgene over te houden waarop het volgens ons beperkte denkvermogen aankomt. Beelden behoren tot het gereedschap waarmee mensen orde brengen in hun bestaan. Niet voor niets noemen we de visie van een cultuur op tijd, ruimte en de eigen plaats daarin een *wereldbeeld*.

Daarom wordt in dit boek naar beelden gekeken in samenhang met de zeer uiteenlopende betekenissen die mensen in verschillende culturen hebben gekoppeld aan zaken als ruimte, de wisseling van dag en nacht, orde en chaos. Niet dat uit zo'n wereldbeeld pasklare antwoorden zijn af te leiden op de vraag waarom een beeldmaker blauw heeft gebruikt en geen rood. Maar er wordt geen lijn gezet op een onbeschreven blad, geen vorm gekapt of gekneet in een luchtledig. Elk beeld krijgt zijn vorm in een culturele ruimte die gevuld is met betekenissen. Daarom draagt dezelfde lijn, kleur of vorm een verschillende lading al naar gelang de betekenisruimte waarin een beeldmaker werkt en waaraan hij door zijn werkzaamheid betekenis toevoegt, al is het maar op de kleinst mogelijke schaal. Nog maar enkele eeuwen geleden had een nachtelijk tafereel een andere 'lading' dan in onze geëlectriceerde wereld waar het 's nachts nooit meer helemaal donker wordt. Zoals een handdruk in de ene cultuur een bijna betekenisloze groet kan zijn en in de andere, met een andere geschiedenis waar het de omgang met het lichaam betreft, een ongewenste intimiteit – een belediging. Achter elk gebaar, elke handeling – ook bij het maken van beelden – doemt geschiedenis op.

Bij zoveel verschillen in context blijft er niet veel over van een illusie die gemakkelijk kan opkomen waar beelden uit verschillende culturen, oud en modern, in één boek naast elkaar worden gezet. Beelden maken is een algemeen menselijke activiteit, maar dat wil niet zeggen dat onder de *holde Flügel* van het 'kunstzinnig instinct' *alle Menschen Brüder werden*. Er is door moderne kunstenaars hoopvol gespeculeerd over een *racial memory*, een collectief arsenaal aan herinneringen en emoties dat terug zou gaan tot in de prehistorie en waaruit Noordwest-Indianen en Papoea's in hun beelden even goed zouden putten als El Greco of Barnett Newman, zodat goede verstaanders overal ter wereld elkaar uiteindelijk zouden begrijpen. De combinatie van beelden in dit boek is zeker niet bedoeld om dit idee te ondersteunen. Hoezeer we ook gefascineerd raken door een Peruaans weefsel, een masker uit Nieuw-Guinea of een pagina uit het *Book of Kells*, wij 'zien' niet wat de makers en hun publiek zagen. Zelfs niet als we ze niet in een museum tegenkomen, maar in hun oorspronkelijke context. Als biologische wezens hebben we een aantal eigenschappen gemeen die doorwerken in de productie en waarneming van beelden. Maar op het niveau van de beeldbetekenissen gaan de wegen zo ver uiteen dat er van automatische universele verbroedering geen sprake kan zijn. Met wederzijds respect en waardering tussen mensen die elkaar *niet* begrijpen is al heel wat bereikt.

In een boek over het analyseren van beelden spelen de afbeeldingen uiteraard een cruciale rol. Voorzover het om beeldende kunst gaat, zijn de voorbeelden zoveel mogelijk gekozen uit Nederlands openbaar bezit, zodat uitspraken in het boek geverifieerd kunnen worden aan de originelen. Een aantal wordt uitvoerig besproken in de tekst. Andere afbeeldingen vragen om commentaar van dien aard dat het betoog er te veel door zou worden onderbroken. Uitvoerige bijschriften bij sommige illustraties was geen aantrekkelijke optie; daarom is ervoor gekozen deze toelichtingen onder te brengen in de lijst van illustraties aan het eind van het boek.

## 8. Beelden als betekenisdragers

### Over tekens

Als je iemand een hand geeft, zal een kersvers van Alpha Centauri geteleporteerde *alien* niets anders zien dan twee aardbewoners van de dominante soort die hun bovenste ledematen met elkaar in contact brengen. Maar voor die twee aardlingen brengt dat contact iets over, iets dat niet besloten ligt in de fysieke sensatie 'jouw vingers raken de mijne'. Die aanraking tussen twee handen *betekent* iets – hopelijk 'blij je te zien', maar misschien ook alleen maar 'de beleefdheid verlangt dit nu eenmaal'. *Dat* het niet zomaar een gebaar is blijkt als je een uitgestoken hand weigert. Waarom wordt juist de handdruk gebruikt als beleefde omgangsvorm, in onze cultuur althans? Misschien betekende het gebaar oorspronkelijk: hier is mijn rechterhand, de hand waarmee ik werk en sla – hij staat tot je beschikking in geval van nood en ik zal hem niet gebruiken om je kwaad te doen.

De handdruk brengt *informatie* over, een bericht over iets dat niet de hand zelf is – een gezindheid – en waarmee de hand hoogstens zijdelings iets te maken heeft. De hand fungeert als betekenisdrager, als *teken* voor iets dat door de hand *betekend* wordt. Mensen hebben van oudsher zowel natuurproducten als voorwerpen van eigen maaksel gebruikt als dragers van betekenis, en dat op talloze manieren.



75. Berichtgeving door middel van in de grond gestoken takken. Abenaki-Indianen (Maine en New Hampshire). Links: 'Ik ben niet ver weg.' Rechts: 'Ik ben vijf dagen weg.'

In culturen van jagers, nomaden en zwervers licht men elkaar in over routes en verblijfplaatsen door takken af te breken en die op bepaalde manieren langs het pad te bevestigen (afb. 75). Zo'n tak geeft bijvoorbeeld de richting aan die de geadresseerde moet volgen om de afzender te bereiken. Toeristen krijgen dergelijke informatie in een heel andere vorm: teken-tjes op papier, lijndiagrammen die de ligging van een gebied weergeven alsof je er vanuit de hemel op neerkijkt, foto's die een sprekende gelijkenis vertonen met hetgeen je ter plaatse met eigen ogen zult zien.

Uit dit voorbeeld blijkt al dat *teken* en *betekende* in heel verschillende verhoudingen tot elkaar kunnen staan. Bij de letters in de reisgids berust hun verband volledig op afspraak: de vorm van een letter zegt totaal niets over de bijbehorende klank, evenmin als de klank van een woord iets zegt over de bijbehorende betekenis. De relatie tussen de twee moet worden geleerd. Bij de takken in de wildernis bestaat er hoogstens een verband voorzover ze als richtingaanwijzers dienen. Wil de afzender meer meedelen, bijvoorbeeld wanneer hij zijn teken hier heeft geplaatst, hoe ver het is naar de aangegeven bestemming, of daar water te vinden is – dan moet hij gebruikmaken van afgesproken tekens. Dat kan de stand, de vorm of de lengte van de tak zijn, het soort boom waarvan hij is afgebroken, de schors kan op bepaalde manieren worden afgeschild – maar de boodschap komt alleen over bij wie de afspraken kent.

Bij landkaart en foto bestaat er een zichtbare *gelijkenis* tussen teken en betekende. Maar die is bij de kaart uiterst summier; een rivier wordt 'betekend' door een kronkelende blauwe lijn, die behalve zijn verloop met die rivier niets gemeen heeft. De foto 'lijkt' op veel meer punten, maar toch niet méér dan de camera vanuit één standpunt en bij de gegeven belichting kan verwerken. Zelfs wanneer beelden als betekenisdragers worden gebruikt met de bedoeling de zichtbare realiteit zoveel mogelijk recht te doen – te 'reproduceren' – is er nog heel veel variatie mogelijk. Het blijkt dan ook steeds weer moeilijk de mate van gelijkenis tussen teken en betekende precies te omschrijven. Termen als 'realisme', 'fotografisch realisme', 'naturalisme' en 'natuurgetrouwheid' geven voortdurend aanleiding tot verwarring.

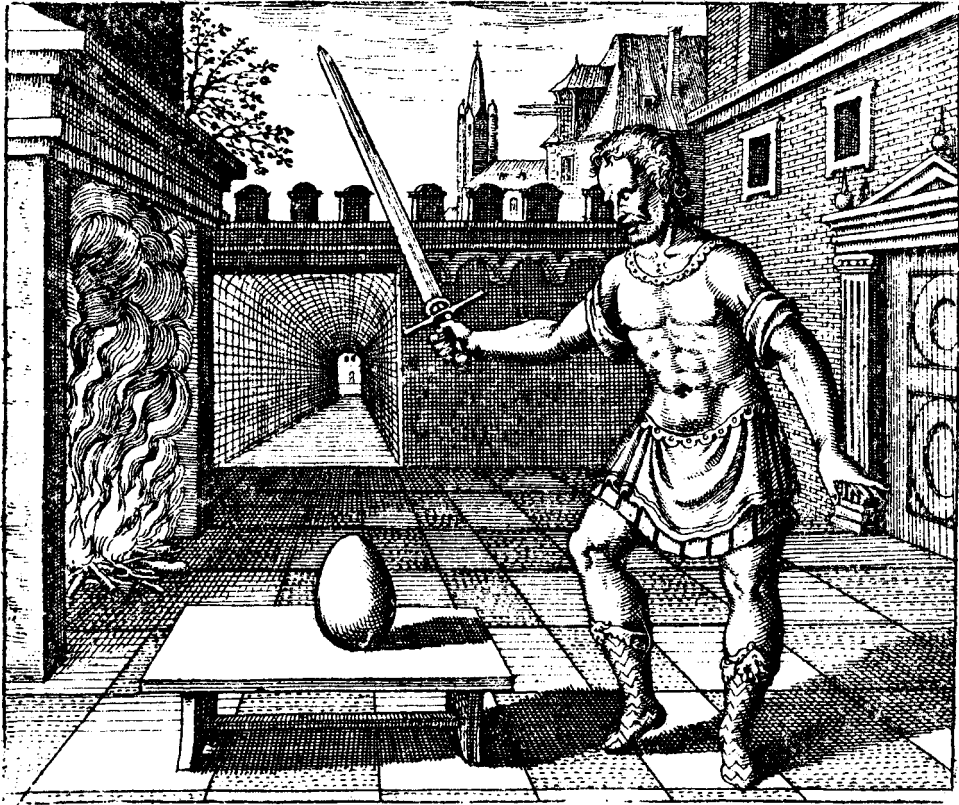
De uitdrukking 'fotografisch realisme' getuigt van vertrouwen in de camera als nauwgezet registrator van alles wat onze ogen kunnen zien. Een mens kan immers fouten maken of de werkelijkheid welbewust vertekenen, een machine niet? Maar de camera heeft haar technische beperkingen en kan, juist doordat ze een machine is en niet kan interpreteren wat ze ziet, beelden produceren die ons gevoel voor hoe de werkelijkheid eruitziet *niet* bevredigen. 'Zo is het niet, dat zie je toch?!' (Zie afb. 95.) Bovendien weten we intussen hoe gemakkelijk foto's zich laten manipuleren. De vele mogelijkheden van elektronische beeldbewerking laten van de betrouwbaarheid van het 'mechanisch oog' weinig meer over.

## Betekenis volgens afspraak

In principe kan elk willekeurig teken worden gekoppeld aan elke betekenis. Dat gebeurt in de taal. Ons woord 'berg' is niet meer berg dan *mountain, monte, mons, oros, gora, gunung, djebel, dagh, sjan* of *tepetl*. Bij visuele tekens is er vaak nog wel een verband via een omweg. Onze letter R stamt bijvoorbeeld af van een Egyptische hiëroglief in de vorm van een mensenhoofd. Een nomadenstam in de Sinai, die een alfabet had uitgevonden, plukte dat hoofd uit het hiërogliefenschrift om het te gebruiken als teken voor een enkele medeklinker, en dat werd de R omdat deze stam een Semitische taal sprak waarin het woord voor 'hoofd' met een r begon. Vandaar. De omweg kan ook minder bochtig zijn. Een pijl is om mee te schieten, maar aangezien de schutter daarbij doelgericht te werk gaat, is het niet zo vreemd dat bijvoorbeeld rondtrekkende Indianen pijlen als richtingwijzers in bomen hingen en dat wij pijlen zetten op onze verkeersborden (afb. 59). In andere gevallen berust het verband tussen teken en betekende op een verhaal, een mythe, een woordspeling, een historische gebeurtenis; als op onze stadsplattegronden een kerk wordt aangegeven door een kruis en een museum door een Grieks tempelgeveltje, dan zit daar een flink stuk cultuurgeschiedenis achter. Wie die geschiedenis kent, kan raden waar het teken voor staat – maar om zeker te zijn moet je toch de afspraken leren. (Een kruis op een plattegrond kan ook slaan op een begraafplaats.)

Dat geldt al helemaal voor beelden waarin boodschappen 'versleuteld' zijn in mens- en dierfiguren en allerlei voorwerpen, soms zodanig dat je als oningewijde niet eens vermoedt dat er een boodschap te ontcijferen valt. Dat een schedel in een stilleven daar niet als een interessant object ligt maar als een *memento mori*, een teken voor vergankelijkheid, ligt tamelijk voor de hand, maar er zijn bijvoorbeeld in de 'realistische' schilderkunst van de zeventiende eeuw diverse voorstellingen die met een zinnebeeldenboek in de hand geduid kunnen worden als allegorieën. Bij afbeeldingen in alchemistische en occultistische handschriften is het meestal zonder meer duidelijk dat voor het lezen van de boodschap een sleutel nodig is. Wanneer men een geharnaste figuur zich ziet opmaken om met een geweldig zwaard een bovenmaats ei te lijf te gaan (afb. 76), gaat het kennelijk niet om een beeld uit het dagelijks leven.

De keus voor een 'doorzichtige' of 'ondoorzichtige' relatie tussen teken en betekende hangt af van de vraag wie men met de boodschap wil bereiken: een groot publiek of een kleine groep ingewijden. Het verschil tussen geheimschrift en gewoon schrift zit niet in de tekens,



76. De vuurproef voor  
het Filosofisch Ei.  
Uit: Michael Maier,  
*Scrutinium  
chymicum*, 1687.

maar in het aantal mensen dat ze kan lezen. Omdat het verband tussen teken en betekende in principe willekeurig is, zou er een vele delen tellende beeldencyclopedie te vullen zijn met alle mogelijke variaties van kruisen, cirkels en driehoeken via edelstenen, metalen, hemellichamen, planten en dieren tot mensen en monsters. Bij elk van die tekens zou dan niet één maar een reeks van betekenissen komen te staan die daar door tijden en culturen heen aan gekoppeld werden – en die *alien* van Alpha Centauri zou daaruit niet de indruk krijgen dat de mens een logisch denkend wezen is. Op de Babylonische grenssteen uit de twaalfde eeuw voor Christus (afb. 15) geven de oppergoden kennis van hun aanwezigheid door middel van drie altaren waarop gehoornde godentiaras staan; andere bovennatuurlijke grenswachters worden gesymboliseerd door dierfiguren. Zelfs het *ontbreken* van een beeld kan een betekenis hebben. In de oudste beeldverhalen over het leven van Boeddha in de Indiase kunst wordt zijn aanwezigheid aangegeven door een lege troon, een lege plaats onder



een boom, een lege plaats onder een parasol die de koninklijke waardigheid symboliseert. De Boeddha zelf wordt pas afgebeeld vanaf de eerste eeuw na Christus, zeshonderd jaar na zijn verblijf op aarde.

## Code en functie

Landkaart en foto lijken beide op dat wat ze voorstellen, maar die gelijkenis blijft bij de kaart beperkt tot enkele aspecten, terwijl ze bij de foto bijna zoveel omvat als het oog in de werkelijkheid kan zien.

Tussen beperking en overvloed in bestaan vele gradaties. Voor welke graad van gelijkenis wordt gekozen hangt af van een aantal overwegingen. Waar moet het beeld voor dienen? In wat voor situatie?

Hoeveel tijd is er beschikbaar om het te 'lezen'? Een simpel zwart silhouet met uitgespreide armen in een rood kader is voldoende om de boodschap VERBODEN TOEGANG over te brengen; bij de *drager* van die boodschap hoeft de ontvanger niet stil te staan, vaak krijgt hij daar de tijd niet eens voor. Maar wie een topografische prent bekijkt, verwacht daaraan zoveel mogelijk betrouwbare informatie af te lezen over de afgebeelde plek, en neemt daar ook de tijd voor. Om aan die verwachting tegemoet te komen is veel meer nodig dan een zwart poppetje en een rode cirkel. Een heel afbeeldingsapparaat wordt in stelling gebracht, alleen al om op een plat vlak de illusie te wekken van een driedimensionale ruimte. De kijker vertaalt het verloop van lijnen, de verdeling van licht en donker, de kleuren en de plaatsing van al deze 'tekens' ten opzichte van elkaar in informatie omtrent de locatie waarvoor de prent als teken dient.

De boodschap van het bord met het zwarte poppetje en de boodschap van de prent zijn geformuleerd ('opgeslagen') in twee verschillende beeldcodes. Daarvan staat een uitgebreid assortiment ter beschikking, zoals bestudering van de reclame leert. Daar kan doelbewust worden gekozen uit een scala van vormgevingen, variërend van bijna abstract tot fotografisch, waarbij de verhouding tussen beeld en tekst ook nog eens heel verschillend kan uitpakken. De keus wordt bepaald door vragen als: Wie vormen de doelgroep? Wat voor soort product of gedrag moet er 'verkocht' worden? Aan de man of aan de vrouw gebracht? Waarop kun je de potentiële consumenten het beste aanspreken: hebzucht, sentimentaliteit, redelijkheid, gevoel voor fatsoen, angst om een sociale boot te missen? Waar moet de reclame haar werk doen: in de krant, in een yuppie-magazine, in het bushokje op straat, op televisie? En, niet onbelangrijk, hoe onderscheiden we ons

van de concurrent? Functionele overwegingen spelen *altijd* een rol bij de keus voor een beeldcode, ook als het om heel andere doeleinden gaat dan voordringen op de markt.

## **'Making comes before matching'**

De beeldende praktijk van de Renaissance tot en met het impressionisme heeft ons min of meer gefixeerd op een 'schilder-en-model-relatie'. Eerst is er de werkelijkheid, dan komt de kunstenaar die deze werkelijkheid wil afbeelden, en die doet dat door zorgvuldig te kijken en hetgeen zijn ogen zien zo nauwgezet en overtuigend mogelijk te registreren in zijn medium. De ideale beeldmaker zou dan de camera zijn, het apparaat dat tegelijk ziet en registreert, oog en hand ineen.

Dat het zo simpel niet ligt kwam al even ter sprake in verband met Rembrandts 'licht en bruin', dat volgens Joachim von Sandrart zoveel dichterbij de natuur zou staan dan de bonte kleuren van de 'ververs'. In de natuur zien wij helemaal geen 'licht en bruin', behalve in het halfdonker. Von Sandrart waardeerde in feite Rembrandts 'fatsoen': hij schilderde de natuur niet zoals ze *gezien* wordt, maar zoals ze *geschilderd* hoorde te worden. Dat is wat E.H. Gombrich in *Art and Illusion* (1960) aangaf met het onderscheid tussen *making* en *matching* en met zijn conclusie: *'Making comes before matching.'*

Gombrich bedoelt daarmee dat een 'gelijkende' afbeelding niet zonder meer het resultaat is van zorgvuldig kijken. Een kunstenaar kan nóg zo objectief willen weergeven wat zijn ogen zien, hij brengt altijd bepaalde ideeën mee over hoe een afbeelding eruit moet zien en begint vanuit een aanpak die hij zich 'nu eenmaal' heeft eigen gemaakt, door opvoeding of anderszins. Conventies hebben het eerste woord. Een beeldmaker, die naar de natuur werkt, kijkt om zich heen met in het achterhoofd de gedachte: Kan ik hiervan een beeld maken? Zo ja, hoe doe ik dat? Misschien is dat tegenwoordig minder goed navoelbaar dan in de tijd van Rembrandt of de Haagse School. *Wij* zijn immers geneigd te denken: Dan pak je toch gewoon de camera? Zo gepiept! Waarbij we vergeten dat de fotografie ook haar conventies kent. Iedere cursus fotografie vertelt je hoe een fatsoenlijke foto eruitziet.

Kandinsky citeert een destijds zeer bekende kunstenaar die zei: 'Bij het schilderen één blik op het doek, een halve op het palet, tien blikken op het model.' Maar die tien blikken laten je een realiteit zien die te ingewikkeld is om te lijf te gaan zonder een gids die je wijst waarop je kunt letten en hoe je het kunt aanpakken. Elke beeldmaker heeft zo'n ingebouwde gids. Die bestaat uit beelden die je niet

ziet als je naar het model kijkt, maar die wel voor je geestesoog zweven: beelden uit de geschiedenis van je medium, werk van anderen en van jezelf, voorbeelden ter navolging en voorbeelden om te vermijden. Deze gids wijst aan welke elementen uit de waargenomen realiteit in aanmerking komen voor toelating tot je beeld. Voor *matching* is het immers niet nodig dat *alle* gegevens van het model op het doek worden overgebracht. Je kunt bijvoorbeeld kleur en schaduwen weglaten zonder schade voor de herkenbaarheid. Het beeld moet 'lijken' voorzover dat nodig wordt gevonden *binnen de context waarin het moet functioneren*. *Matching* stelt andere eisen bij een staatsieportret dan bij een karikatuur – of bij een bord 'verboden voor voetgangers'.

Voorbeelden ter navolging of om te vermijden: dat zijn de *conventies* waarmee een beeldmaker is opgevoed. Het woord 'conventie' is, als het in verband met kunst wordt gebruikt, met enige spruitjesgeur omgeven geraakt. 'Echte' kunstenaars zijn immers bij uitstek onconventionele types? In werkelijkheid herhalen ook kunstenaars altijd wel iets dat al door anderen is gedaan en in elk geval herhalen ze zichzelf. Waarom ook zou je een bruikbare methode, een gelukkige vondst meteen weer aan de kant schuiven in naam van de onstuitbare vooruitgang? Er is niets tegen een gids die alvast slaapplekken regelt en zorgt dat er een bus klaarstaat om je naar bezienswaardige plekken te brengen. Je kijkt vrijer en ziet meer als niet ondertussen de gedachte door je hoofd spookt dat je voor vannacht nog geen onderdak hebt. Laten de conventies geen ruimte voor het transparante groen van vers ontloken bladeren in de lente, dan komt er in een lentelandschap geen transparant groen. Tenzij een beeldmaker vindt dat dat groen tóch moet kunnen en de gids laat praten.

Beeldmakers hoeven niet hermetisch opgesloten te zitten binnen het beeldcodesysteem waarmee ze zijn opgevoed. Sommige conventies blijken het generaties of zelfs eeuwen lang uit te houden. Soms omdat ze zo lang bruikbaar blijven, maar soms ook doordat ze in stand worden gehouden door andere dan artistieke belangen – kerken en overheden willen vernieuwingen in de beeldcultuur nog wel eens als een overtreding zien, niet alleen tegen de Goede Smaak maar ook tegen de Goede Zeden of het Ware Geloof. Maar er zijn steeds weer beeldmakers geweest die stuitten op zaken waarop hun conventies niet berekend waren en die tóch als het ware stonden te dringen om in beeld gebracht te worden. Dat frisse lentegroen is op een zeker moment *toch* doorgebroken in de landschapsschilderkunst – en toen ging de hegemonie van het 'licht en bruin' op de helling. De geschiedenis van het beeldmaken is vol van zulke kleinere en grotere grensoverschrijdingen.

*In principe staat 'making' los van elke verplichting tot 'matching', los van elke behoefte om in de vorm van een beeld te registreren wat de ogen zien. 'Een beeld maken' en 'een beeld van iets maken' zijn twee verschillende activiteiten. Dat verreweg de meeste beelden zijn gemaakt met de bedoeling om een beeld van iets te creëren doet daar niets aan af.*

*Matching* doet een beroep op ons vermogen om dingen te zien als iets anders dan wat ze zijn. Dit vermogen staat los van iedere behoefte om beelden te maken. Ook natuurproducten kunnen worden gezien als iets anders, of een door mensenhanden gemaakt voorwerp dat helemaal niet als beeld is bedoeld. Een kerktoren verandert in een personage met een punthoed op, en stopcontacten kijken ons met holle oogjes aan. Datzelfde vermogen om in het ene ding het andere te zien ligt ten grondslag aan de analogieën en correspondenties met behulp waarvan wij ons een ordelijk beeld van de werkelijkheid creëren.

Het vermogen om in dingen iets te herkennen komt al in actie bij een minimum aan aanknopingspunten. Twee zwarte stipjes op een kiezelsteen zijn voldoende om hem een gezicht te geven. Omdat dus de behoefte aan *matching* al bevredigd wordt bij zulke minimale overeenkomsten tussen teken en betekende, beschikt de *maker* in principe over de ruimte om de meest uiteenlopende beeldcodes te gebruiken, al naar gelang de context waarin zijn beeld moet functioneren. Dat is dan ook precies wat beeldmakers in de loop van de geschiedenis hebben gedaan (afb. 86). Doel, functie, de plaats waar het beeld moet functioneren, maar ook materiaal en techniek oefenden daarbij hun invloed uit, naast andere factoren die bij beeldcodes uit andere tijden en culturen lang niet altijd meer te achterhalen zijn. Onze 'schilder-en-model-relatie' blijkt daarbij eerder uitzondering dan regel.

Als we die uitzondering verheffen tot universele norm, zoals in Europa tot in de negentiende eeuw gebeurde, doen we onrecht aan een groot deel van de beeldproductie van de culturen van Azië, Afrika, Australië en Indiaans Amerika, van onze eigen Middeleeuwen en van de moderne kunst. Daar zien we dan 'tekortkomingen', 'gebrek aan kunde', 'primitiviteit' waar in werkelijkheid sprake is van andere *bedoelingen*, van gerichtheid op beeldfuncties waarvoor de 'schilder-en-model-relatie' geen oplossing biedt.

Verscheidenheid van beeldcodes impliceert dat beelden niet altijd en overal voor zichzelf spreken. Een code is bestemd voor mensen die weten hoe ze de code moeten ontcijferen. Dat je zonder kennis van

het schrift een Chinees gedicht zou kunnen begrijpen als je de tekens maar lang genoeg op je in laat werken is een illusie. Maar voor *beelden* uit 'vreemde' culturen geldt iets dergelijks. Zelfs als die gecodeerd zijn in voor ons herkenbare figuren, dingen en situaties, betekent dat nog niet dat ze ook 'gelezen' mogen worden alsof ze uit onze eigen cultuur komen. Historici, die beelden gebruiken als informatiebronnen omtrent het verleden, kunnen de mist ingaan als ze niet verdacht zijn op afwijkingen ten opzichte van hedendaagse beeldcodes.

Fraaie staaltjes van interpretatie van beelden uit onbegrip voor de code zijn te vinden bij aanhangers van het geloof dat de goden kosmonauten waren, een geloof waarvoor Erich von Däniken zich al sterk maakt sinds zijn boek *Zurück zu den Sternen* uit 1969. Vroeg-Japanse beeldjes (afb. 77) en figuren op prehistorische rotstekeningen worden enthousiast tot ruimtevaarders gebombardeerd; 'een raket op lanceer-

77. Figuur, Jōmonperiode, Japan, 10de-3de eeuw voor Chr.





78. Masker, latmül,  
Sepik, Nieuw-Guinea.  
Koninklijk Instituut  
voor de Tropen,  
Amsterdam.



79. Masker, latmül,  
Sepik,  
Nieuw-Guinea.  
Koninklijk Instituut  
voor de Tropen,  
Amsterdam.

basis' staat op de binnenplaats van een tempel, afgebeeld op een munt uit de hellenistische tijd uit de Foenicische stad Byblos. Controle van zulke lezingen door vergelijking met ander beeldmateriaal uit dezelfde omgeving en op grond van kennis van de context waarin ze functioneerden blijft achterwege. Bij soortgelijk gebruik van *teksten* zegt men dat ze 'uit hun verband gerukt worden', dat wil zeggen: ontdaan van alle bewijsmateriaal dat tegen de gewenste interpretatie zou kunnen spreken. Goed dat de Von Dänikens en hun aanhang niet bij de recherche werken: ze zouden voortdurend de verkeerde arresteren.

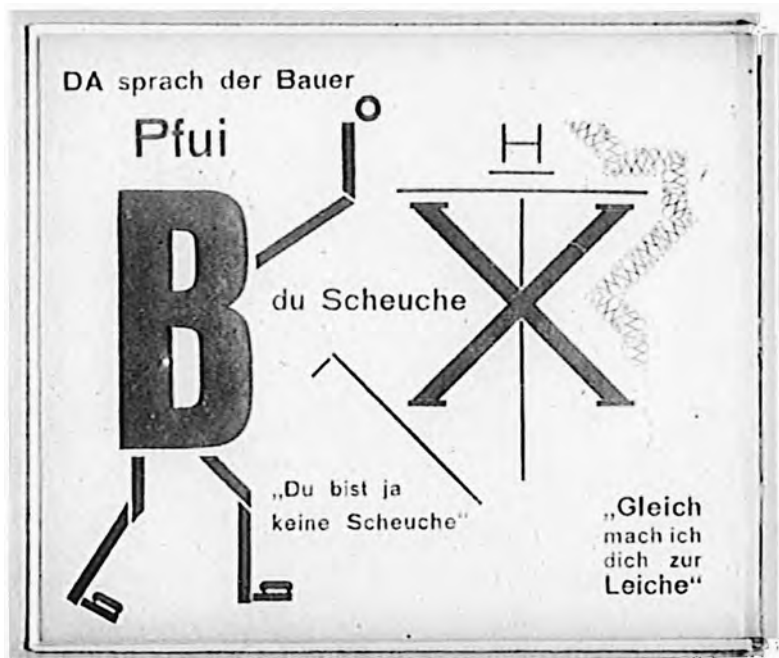
## Invloeden van materiaal en techniek

Beelden worden *gemaakt*. Daarvoor bestaan materialen en instrumenten, die allemaal hun bijzondere mogelijkheden *en* hun beperkingen hebben. Dat die invloed uitoefenen op de keus van een beeldcode wordt vaak vergeten. Waar we zo lang in de ban hebben verkeerd van de 'schilder-en-model-relatie', zijn wij het vanzelfsprekend gaan vinden dat de wil om de werkelijkheid natuurgetrouw weer te geven vooropstaat bij het beeldmaken en dat materiaal en techniek zich daar maar naar hebben te voegen. In onze cultuur hebben beeldmakers dan ook materialen en technieken ontwikkeld waarin alles mogelijk lijkt. Schilders vinden in de olieverf een ideaal middel om *trompe-l'oeil* te plegen. Beeldhouwers kunnen in klei, was of gips (verduurzaamd in brons) allerlei dromen realiseren zolang ze de wetten van de statica maar niet overtreden. Moderne kunststoffen schijnen in dat opzicht helemaal voor niets te staan. Als logisch vervolg op het streven naar een zo 'kneedbaar' mogelijk medium beschikken beeldmakers nu over beeldmanipulatie per computer. We zijn het zelfs normaal gaan vinden dat de nuances van olieverf worden geïmiteerd in technieken die zich daar van nature tegen verzetten, zoals mozaïek, glas-in-lood en tapijten. *En* dat beelden in al die verschillende materialen ons worden voorgeschoteld in de gedaante van reproducties in drukinkt op papier en pixels op een beeldscherm.

Voorbeelden van beeldmaken in een weerbarstiger medium kan men zien in elke speelgoedwinkel waar 'levensgrote' clowns, draken en olifanten aan kinderen demonstreren wat je allemaal kunt maken van lego. De beeldcode is gebaseerd op rechthoekige bouwblockjes, identiek van vorm en formaat, in rood, geel, blauw, groen, wit, zwart



80. Theo van  
Doesburg,  
Käthe Steinitz en  
Kurt Schwitters:  
pagina uit  
*Die Scheuche*, 1925.  
Centraal Museum,  
Utrecht.



en grijs. Die code leent zich absoluut niet voor natuurgetrouwheid, maar de figuren zijn er niet minder herkenbaar om.

Ontwikkeling van beeldcodes 'onder dwang' van een techniek is niet voorbehouden aan uitvinders van speelgoed. Bij textiel kan bijvoorbeeld de weefselstructuur van draden loodrecht op elkaar aanleiding geven tot een daaraan aangepaste vormgeving van herkenbare figuren, zoals Peruaanse weefsels laten zien. De beide maskers uit het Sepik-gebied aan de noordkust van Papua-Nieuw-Guinea (afb. 78-79) maken op het eerste gezicht een zo verschillende indruk dat je aan hun gemeenschappelijke herkomst zou gaan twijfelen. Maar bij nadere beschouwing blijken die verschillen te herleiden tot de gebruikte technieken: de lange neus met de gebogen punt, de ogen, de ringen om de ogen en om het gezicht, bij het ene masker uit één stuk hout gesneden, zijn in het andere 'vertaald' in gevlochten rotan. Het 'hoedje' bovenaan het rotanmasker correspondeert met de ovale vorm op het voorhoofd van het houten exemplaar.

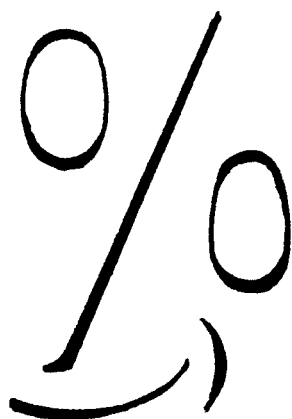
De proporties van vele sculpturen uit Afrika en Oceanië verraden dat de beeldmaker de oorspronkelijke boomstam zoveel mogelijk heeft willen sparen: hoofden zo breed als lijf en ledematen samen, armen en benen opgevouwen zodat de ellebogen op de knieën rusten en de handen onder de kin (afb. 86 e, h). De Inuit maken beeldjes van

mensen en dieren waarvan de compacte, binnen het kleine formaat 'monumentale' vorm alles te maken heeft met de hardheid van de steen en het beperkte gereedschap. De klassieke strip was getekend in harde zwarte contouren en niet meer dan twee of drie kleuren, vlak ingevuld of aangebracht in 'Ben Day dots'; voor lichtval, plastic en dergelijke werden vaste symbolen gebruikt. Met deze beeldcode voldeden de tekenaars aan de eisen van het medium: het product moest snel in grote oplagen te drukken zijn en betaalbaar blijven voor een groot publiek, en het tekenen zelf mocht niet te veel tijd kosten.

*Matching* binnen zulke beperkingen door materiaal of techniek kan een spannend avontuur worden dat een groot beroep doet op inventiviteit in *making*. Een voorbeeld is het kinderboekje *Die Scheuche*, dat Theo van Doesburg, Käthe Steinitz en Kurt Schwitters in 1925 maakten (afb. 80). Als materiaal kozen ze de inhoud van een zetkast: letters en typografische ornamenten. Met deze 'lego' bouwden ze de figuren op waarmee het verhaal van de vogelverschrikker wordt verteld.

## Beeldcodes en herkenbaarheid

81. 'Gezicht' op een  
affiche van een  
Belgische  
kredietbank, 1998.



Willekeurig uitgestrooide lichtpunten aan de hemel zijn van oudsher door mensen verbonden tot sterrenbeelden die benoemd werden met namen van dieren, mythologische figuren en voorwerpen. Elke cultuur deed dat op haar eigen manier. Waar de één een berin met jongen zag, zag de ander een stel ploegende ossen of een prozaïsch steelpannetje, zoals de ene cultuur in de vlekken op de maan een gezicht zag en de andere een haas. Mensen hebben maar heel weinig nodig om in een natuurlijke configuratie iets anders te herkennen, liefst een levend wezen. Bomen heffen hun armen, bergen hun hoofd; wolken worden draken of kamelen, gebergten of zeilende schepen.

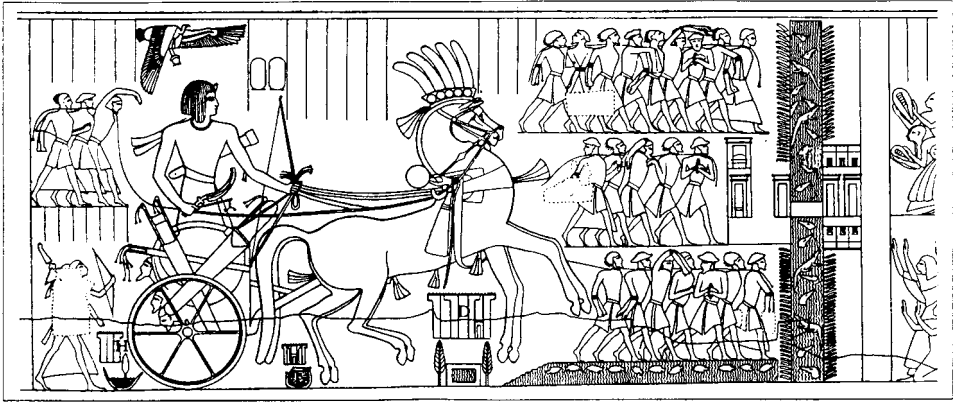
Diezelfde bijna onbegrensde bereidheid tot *matching* treedt in werking bij het 'lezen' van beelden. Ook daarbij leveren twee stipjes in een rondje al een gezicht op (afb. 81), zoals je met een paar toetsen van de schrijfmachine al een reeks 'emoticons' kunt fabriceren om te gebruiken in SMS-berichten en e-mail: :-) ;-)  
8-) (= ik draag een bril) :# (= ik draag een beugel). In diverse culturen heeft men genoeg

aan tekens die nauwelijks meer bieden dan deze elementaire herkenbaarheid. Bij ons geldt dat voor pictogrammen (afb. 59) en verkeerstekens.

Maar de meeste beelden zijn en worden gemaakt voor doeleinden die meer vereisen dan minimale herkenbaarheid. Dat betekent echter niet automatisch meer *gelijkenis*. De 'oerfunctie' van afbeeldingen is niet, de zichtbare werkelijkheid te reproduceren, maar, ten eerste, iets of iemand *aanwezig te laten zijn* waar dat iets of die iemand niet is, en, ten tweede, *mededelingen te doen*, verhalen te vertellen en mensen te instrueren.

Een afbeelding laat de voorouder aanwezig zijn in het dorp, de godheid in de tempel, de schenker van een altaarstuk in de kerk (zoals de familie Kannegiesser op het *Sint Jorisaltaar*). Nog altijd zeggen we bij het zien van iemands portret: 'Dat is X', 'Daar heb je Y'. Er zijn legio verhalen over beelden die tot leven komen, waarbij de godheid, de heilige of de gefrustreerde voorvader van de kasteelheer via zijn beeltenis ingrijpt in de gebeurtenissen. Maar om werkzaam te zijn als beeltenis van voorouder, godheid of schenker hoeft het beeld niet op die voorouder, godheid of schenker te *lijken*. Je kunt zijn identiteit ook aangeven door middel van een naam, titel of attributen; als je niet weet hoe de afgebeelde er in het echt uitziet is dat de veiligste methode. Zijn de attributen aanwezig, dan kan de beeltenis zelfs achterwege blijven, zoals in de oudste voorstellingen van het leven van Boeddha.

Als tekens meer meekrijgen dan nodig is voor minimale herkenbaarheid, wil dat niet zeggen dat de beeldmaker erop uit is om *meer van de werkelijkheid te registreren*. Waar het om gaat is in de eerste plaats: laten zien wat er is gebeurd of moet gebeuren en wie wát deed of zal doen, en waar en wanneer. Het eerste wat boven het minimale wordt toegevoegd zijn dan ook aanduidingen van tijd – data, in culturen die leven met een kalender –, van plaats en van maatschappelijke status, en tekens die het verloop van de handeling verduidelijken. Je moet kunnen zien welke van de afgebeelde figuren de farao is en wat hij doet. De farao herken je aan zijn kroon en kunstbaard en aan het feit dat hij veel groter is afgebeeld dan de anderen. Dat het Seti I is en niet Ramses II zie je aan zijn naam die in een cartouche bij de voorstelling te lezen staat; een portret is niet nodig (afb. 82). (Als je van iemand een portret maakt dat generaties lang mee moet, heb je meteen een probleem: in welk stadium van zijn leven beeld je hem af? De Romeinen vereerden hun voorouders door middel van portretten gemaakt tegen het eind van hun leven, zelfs naar dodenmaskers, maar niet iedereen wil als bejaarde voor het nageslacht ge-



82. Faraó Seti I  
(1294-1279 voor Chr.)  
keert terug van een  
veldtocht.

documenteerd blijven. En, zoals Michelangelo de kritiek op zijn portretten van de neven De Medici pareerde: wie weet over zoveel eeuwen nog hoe de heren eruit hebben gezien?)

Maximale 'natuurgetrouwheid' is geen eerste vereiste en in vele gevallen zelfs niet eens gewenst. Het is als met een leerboek over techniek, waar de student niet geholpen is met artistieke sfeerfoto's van machines, maar met diagrammen, doorsneden en plattegronden voorzien van een toelichting die de vereiste informatie bevat (afb. 100). Dat het ene leerboek fraaiere afbeeldingen biedt dan het andere en dat beeldmakers hun best doen om hun informatieve tekens zo mooi mogelijk uit te voeren is een ander verhaal. Schoonschrijvers en typografen doen dat ook, zonder dat natuurgetrouwheid aan de orde is. Zo is het in principe ook bij beeldmakers. Mooie, goed 'leesbare' afbeeldingen hoeven geen tot in alle bijzonderheden nauwkeurige registraties van de zichtbare werkelijkheid te zijn.

## Natuurgetrouwheid en geavanceerde cultuur

Over de hele wereldgeschiedenis gezien zijn de 'realisten' onder de beeldmakers tamelijk in de minderheid. Een zekere mate van natuurgetrouwheid werd nagestreefd in het oude Egypte en Mesopotamië, bij de Grieken en hun navolgers in de westerse culturen en in een deel van de islamitische wereld. In Azië verder in India al vóór de komst van de islam, in Zuidoost-Azië, China, Korea en Japan; in Afrika in Nigeria, waar in de tiende tot dertiende eeuw de bronzen heersersportretten van Ifé ontstonden (afb. 83). In Amerika wordt natuurgetrouwheid gevonden bij de Maya's en enkele andere precolumbiaanse culturen in Mexico en de Moche-cultuur in Perú.

De meeste van deze culturen golden in westerse ogen als 'hoger ontwikkeld' waarbij men de 'hoogte' van hun beschaving naar westerse normen afmat aan de stand van wetenschap, techniek, materiële welvaart en staatsinrichting. Zo kwam men tot de gedachte dat mét de beschaving ook de behoefte aan, en het vermogen tot, nauwkeurige natuurimitatie toeneemt. Een mooi voorbeeld leverden de beeldhouwers van het oude Griekenland, die in het verloop van enkele generaties leerden de menselijke anatomie steeds nauwkeuriger na te volgen – en dat in dezelfde periode waarin ook de Griekse filosofie en de Griekse tragedie zich naar hun eerste hoogtepunten ontwikkelden. Overtuigd dat 'steeds beschaafder' parallel liep aan 'steeds natuurgetrouwer', reageerde men dan ook aanvankelijk met ongeloof op de ontdekking dat de jagers uit de Oude Steentijd ook al 'realisten' waren geweest.

Er zijn echter ook 'hoogculturen' geweest die helemaal geen natuurimitatie nastreefden. De beelden uit het enorme tempel- en paleiscomplex van Teotihuacán in Mexico (afb. 86 f) en die uit Tiahuanaco in de Boliviaanse Andes zijn bepaald geen voorbeelden van 'realisme'. Evenmin trouwens als het *Book of Kells*.

Natuurgetrouwheid blijkt in de meeste culturen beperkt te blijven tot de afbeeldingen van mensen en dieren. Zij zijn het die het verhaal vertellen; de omgeving hoeft alleen in beeld te komen voorzover dat voor de handeling nodig is en dat kan in schematische, afgekorte vorm gebeuren. In de jachtscènes, in reliëf afgebeeld op Assyrische paleiswanden, bewegen de zeer 'realistisch' weergegeven vluchtende paarden en gewonde leeuwen zich in een leegte; als daarin hier en daar een boom verrijst, lijkt die nog het meest op een plantenornament afkomstig van een tapijt.

Wanneer wordt het nodig gevonden om landschap, water en lucht tot eenzelfde graad van natuurgetrouwheid op te voeren als de protagonisten van het verhaal? Daar zullen uiteenlopende en complexe redenen voor zijn. Gaat het in het beeld om het verhaal, dan kan een behoefte opkomen om dat verhaal niet alleen maar als pure informatie voor kennisgeving aan te nemen, maar het mee te beleven; om er niet alleen aan herinnerd te worden, maar erin mee te leven alsof men ooggetuige is. Dan wil men de schepen van Odysseus zien drijven op de golven van een baai omgeven door rotsen die hun vlucht bemoeilijken, terwijl de woeste Laestrygonen ze vanaf diezelfde rotsen met stenen bekogelen. Dat schouwspel kon de voorname Romein zich veroorloven, die omstreeks dertig voor Chr. hartje Rome een huis op de Esquilijn bewoonde en zijn wanden had laten beschilderen met scènes uit de *Odyssee* (afb. 84). Die schilderijen

83. Portret van  
een Oni (priester-  
opperhoofd) van Ifé,  
Nigeria,  
10de-13de eeuw.  
© The British  
Museum, Londen.

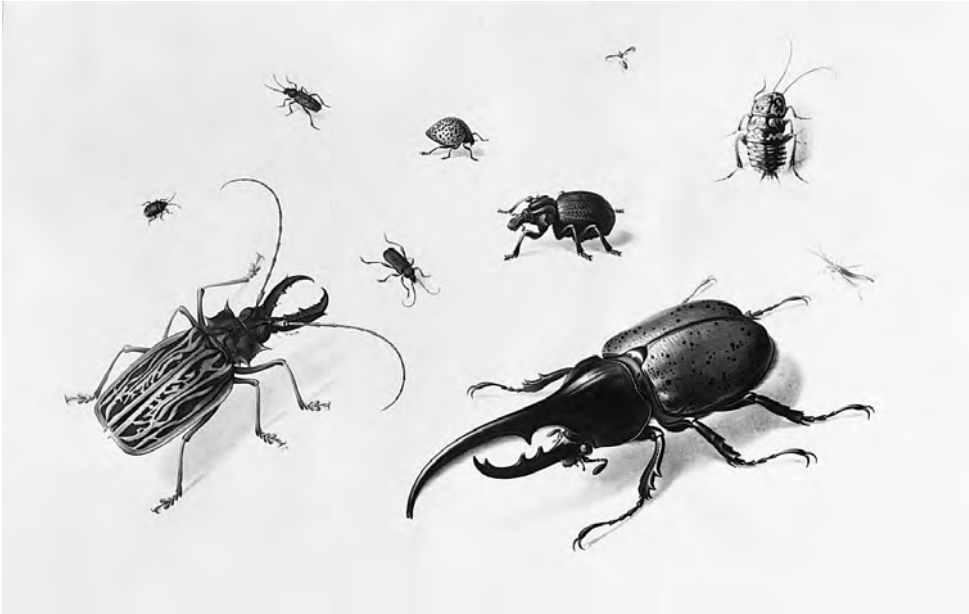


84. Scène uit de  
*Odyssee*,  
laat eerste eeuw  
voor Chr.  
Museo Profano,  
Vaticaan, Rome.



zullen niet alleen maar als aanleiding hebben gediend om er Homerus nog eens op na te slaan. De opdrachtgever zal er ook een kijkplezier aan hebben beleefd waarin hij zijn gasten bij gelegenheid graag liet delen. Bij de Chinese landschapsschilderingen uit de twaalfde en dertiende eeuw gaat het duidelijk niet (meer) om een verhaal (afb. 54). Als er nog een kluizenaar of eenzame visser op voorkomt, vertegenwoordigt deze als het ware de kijker die bereid is 'de grote begoocheling van bossen en meren' te ondergaan, zich te laten opnemen in het grote geheel van de natuur, net als de op de rug geziene eenzame romantische wandelaars in de landschappen van Caspar David Friedrich.

'Meeleefbaar maken' van het verhaal heeft zeker ook een rol gespeeld toen in de vijftiende eeuw Vlaamse en Italiaanse schilders heiligen in Vlaamse en Italiaanse interieurs plaatsten met uitzicht op landschappen en stukjes stad zoals de kunstenaars die zelf uit hun raam konden zien (afb. 92). Maar hier begon, anders dan bij de oude Romeinen, ook wat Svetlana Alpers *the art of describing* heeft genoemd. Beeldmakers wilden weten hoe de dingen in de werkelijkheid zich *precies* aan hun ogen voordeden en dat in beeld documenteren. Wie een berg wilde schilderen volstond niet meer met een brok steen voor zich neer te zetten, zoals oudere handboeken hadden aanbevolen, maar trok eropuit. Daarin kan een parallel worden gezien met de nieuwsgierigheid naar de ware gedaante van de wereld in het tijdperk van de ontdekkingsreizen en de opkomende natuurwetenschap. De



85. Herman  
Henstenberg,  
*Tien verschillende  
insecten.*  
Museum Boymans-  
van Beuningen,  
Rotterdam.

'beschrijvingskunst' van de beeldmakers bewees haar nut toen wetenschappers eenmaal behoefte kregen aan nauwkeurige registratie van hun waarnemingen – in een tijd waarin daarvoor de fotografie nog niet beschikbaar was. Entomologen moeten plezier hebben gehad van de 'beschrijvingen' die de Hoornse pasteibakker Herman Henstenberg (1667-1726) tekende van allerlei insecten (afb. 85).

De parallel tussen 'beschrijvingskunst' en wetenschap moet overigens niet te veel van dichtbij worden bekeken. Toen de natuurwetenschap zich begon toe te leggen op nauwkeurige waarneming – rond 1540, afgezien van een enkeling als Leonardo da Vinci – had de beeldende kunst er al meer dan een eeuw van ver doorgevoerde natuurgetrouwheid op zitten. En die natuurgetrouwheid diende niet alleen maar de kennisvermeerdering omtrent de zichtbare realiteit: ze diende ook het kunstgenot, of liever het genoegen in het spel dat schilder en kijker met elkaar spelen. De kijker laat zich willens en wetens bedriegen en hij bewondert de kunstenaar des te meer naarmate deze zijn leugens met meer overtuigingskracht voordraagt. Tegelijkertijd bewondert de kijker zichzelf om de slimheid waarmee hij de schilder dóór heeft en zijn kunstgrepen doorziet. Het is deze relatie tussen kunstenaar en kijker die in 1809 werd beschreven door een hoogeplaatst kunstkenner uit Dresden, Kammerherr von Ramdohr, toen hij beweerde dat een schilderij ons 'esthetische ontroering' biedt, 'waarbij wij, ons steeds bewust van de afstand tot het



werkelijke leven, plezier hebben in het spel dat de kunst bedrijft met onze emoties'. Een opvatting waartegen de opkomende Romantiek zich krachtig verzette. Kunst was, zoals een tegenstander van de kamerheer schreef, heel wat meer dan 'een stel fraaie vaardigheden om weloepvoede mensen te amuseren'.

Hoe verder natuurgetrouwheid wordt doorgevoerd, hoe meer de vraag klemmt hoe *betrouwbaar* de beeldmaker is. Als een schilder het oog weet te bedriegen met een beeld dat er 'net echt' uitziet, blijven we ons dan nog wel 'bewust van de afstand tot het werkelijke leven'? Bij een schilderij als dat van Emanuel de Witte, met de musicerende dame (kleurenafb. 1), nemen we gemakkelijk aan dat het weergeeft wat de schilder gezien heeft, en dat we het dus mogen gebruiken als een authentiek document van zeventiende-eeuwse binnenhuisarchitectuur in Holland. Maar strikt genomen doet het schilderij iets anders. Het roept het beeld op dat de kijker zou zien als deze ruimten, deze mensen, deze meubelen zó voor zijn ogen waren opgesteld. *We zien wat de schilder ons wil laten zien, niet wat hij zelf gezien heeft.* Of hij daarmee ook een betrouwbare afbeelding van zijn werkelijkheid heeft gegeven, blijft een vraag die aan de hand van het schilderij alleen niet te beantwoorden valt. Bij Henstenbergs insecten mogen we op goede gronden aannemen dat de schilder wilde laten zien: zó zien die beestjes eruit. Bovendien kunnen we zijn weergave controleren, voorzover dezelfde soorten in de natuur nog steeds te bezichtigen zijn. De betrouwbaarheid van De Witte valt alleen te controleren aan de hand van wat er bekend en over is van binnenhuizen uit zijn tijd – en dan blijken bepaalde dingen op zijn minst onwaarschijnlijk: zoveel ruimten achter elkaar, het tapijt op de vloer, de kroonluchters. Hoe overtuigend 'echt' het beeld er ook uitziet, de werkelijkheid was anders.

## Diversiteit van beeldcodes

De 'vrije ruimte' tussen minimale herkenbaarheid en ver doorgevoerde natuurgetrouwheid blijkt in de loop van de tijd te zijn ingevuld met de meest uiteenlopende beeldcodes (afb. 86). Afrika bijvoorbeeld kent een groot aantal codes voor de menselijke figuur en voor maskers, van strak en bijna abstract (afb. 86 e) tot uitbundig en gedetailleerd. De verschillen zijn voor een deel te herleiden tot functie, materiaal en techniek, maar dan blijft er nog heel veel over waarvan alleen maar gezegd kan worden dat bepaalde tijden en milieus blijkbaar een voorkeur hebben gehad voor een bepaalde vormgeving en



a



b



c



d



e



f



g



h



i

zich daar consequent aan hebben gehouden. Net zoals in onze tijd manieren van kleden, kleurencombinaties, zegswijzen opeens collectief worden aanvoeld als 'dit hoort bij ons, bij deze tijd' (al duurt 'deze tijd' maar twee, drie jaar) en niemand begrijpt waarom.

De Ierse en Schotse monniken, die vormgaven aan manuscripten als het *Book of Kells*, tekenden hun figuren uitgaand van het zeer ingewikkelde, verstrengelde ornament waarmee hun krijgshaftige voorouders en tijdgenoten hun wapens lieten versieren (kleurenafb. 22).

Een soortgelijke, alles in het gareel van in elkaar grijpende spiralen dwingende vormgeving is ook te vinden helemaal aan de andere kant van de aardbol, bij de Maori's op Nieuw-Zeeland (afb. 87). 'Dwingend' werkt ook de 'uit de hand gelopen tekendrift' van kunstenaars als Jan

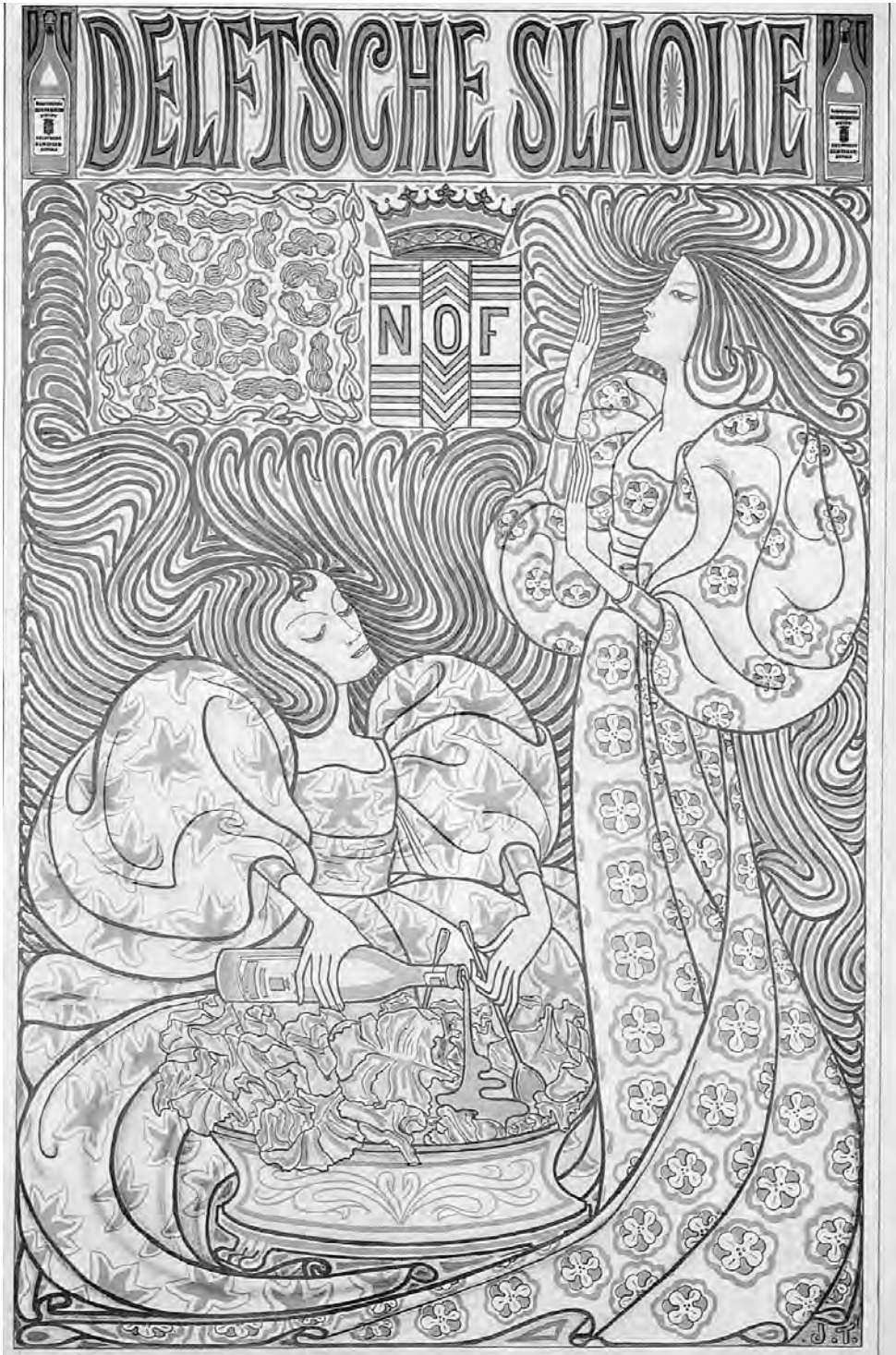
Toorop en de boekversierders, meubelontwerpers en architecten van Art Nouveau en Jugendstil (afb. 88). Toorops figuren uit de jaren 1890-1900 buigen mee met de bewegingen van een hand die letterlijk verslingerd is aan eindeloze vloeiende golvende bewegingen – een 'plantaardige' vormgeving die haar uitlopers vindt in de omlijsting van de Parijse metro-ingangen ontworpen door Hector Guimard.

Er kan een lange lijst worden opgesteld van strak volgehouden beeldcodes die een bepaalde tijd of cultuur zo zeer typeren dat de producten onmiddellijk herkenbaar zijn als afkomstig uit *die* specifieke context. In Amerika geldt dat bijvoorbeeld voor het houtsnijwerk, de totempalen en de versiering van kleding van de Noordwest-Indianen (Tlingit, Kwakiutl en an-



86. Beeldcodes voor de menselijke figuur uit verschillende culturen.

87. Houten pilaar uit een Maori-huis, Nieuw-Zeeland, 19de eeuw.



88. Jan Toorop,  
*Affiche voor  
Delftsche Slaolie,*  
1893-1895.  
Gemeentemuseum,  
Den Haag.



89. Huis van een  
Tlingit-opperhoofd,  
Cape Fox, Alaska.

dere stammen langs de kust van de Stille Oceaan van Vancouver tot in Alaska) (afb. 89), voor de schilderijen van de Navajos in New Mexico en voor de ceramiek en weefsels van de Nazca-cultuur in Perú. Maar waarom de Navajos hun figuren opbouwen uit langgerekte rechte hoeken (afb. 86a) en de Maya's een voorkeur hadden voor curves en krullen valt niet te achterhalen. Tenzij men een verband wil leggen met de omgeving: oerwoud in Guatemala, canyons en woestijn in New Mexico. Maar in de Sahara zijn geen schilderijen aangetroffen in Navajo-stijl en oerwouden zijn in het Ierland van het *Book of Kells* ver te zoeken.

De geschiedenis van onze eigen cultuur laat zien dat sinds de late Middeleeuwen meer dan eens *bewust gekozen wordt* voor of tegen een bepaalde vormgeving. Dat gebeurde bijvoorbeeld toen de gotiek als barbaars werd afgewezen ten gunste van de antieke traditie – en opnieuw, in omgekeerde richting, toen in de negentiende eeuw de (neo)gotiek werd gepropageerd als christelijke stijl tegenover het heidense (neo)classicisme. Bewust kiezen is sinds het einde van de negentiende eeuw steeds belangrijker geworden. Georges Seurat ontwikkelde in de jaren 1884-1890 zijn eigen, nieuwe manier van componeren en een nieuwe techniek om greep te krijgen op het schilderij als plat vlak en op de weergave van licht door middel van kleur. Daarvoor leverde hij een mate van vrijheid in, bijvoorbeeld door zichzelf te verbieden om lijnen te gebruiken.

Bart van der Leck maakte voor zijn werk in de jaren 1912-1916 strenge afspraken met zichzelf wat betreft de vertaling van de derde dimensie in de twee dimensies van zijn schilderijen. Elke illusie van diepte moest worden tegengegaan. Alleen vlakke kleuren waren nog toegelaten, en de figuren, naar het voorbeeld van de oude Egyptenaren afgebeeld in een combinatie van vooraanzicht en profiel, werden alle als uit één mal gegoten, met kleine variaties in kleding en gezichtsuitdrukking om hun rol in de voorstelling aan te geven (afb. 90). Deze gelijkvormigheid, in een minder strenge gedaante al zichtbaar in *Het uitgaan van de fabriek* (afb. 50), zorgde voor een ritmische herhaling van elementen in de compositie. Op een vergelijkbare manier ontwierpen in de jaren twintig de 'Keulse Progressieven' (zoals Gerd Arntz) een beeldcode, bedoeld om maatschappelijke verhoudingen in beeld te brengen met de snelle herkenbaarheid van een pictogram en in het pure zwart-wit van een hout- of lino-snede (afb. 3). Voor beeldmakers als Van der Leck en Arntz was een beeldcode iets waarnaar gezocht moest worden, met hulp van het toeval en van voorbeelden (zoals dat van de Egyptische kunst in het geval van Van der Leck). Een beeldcode is niet per se een natuurproduct, als vanzelf geboren uit de collectieve psyche van een volk, de tijdgeest of de persoonlijkheid van een kunstenaar.

90. Bart van der Leck,  
*Het ongeval*, 1913.  
Kröller-Müller  
Museum, Otterlo.



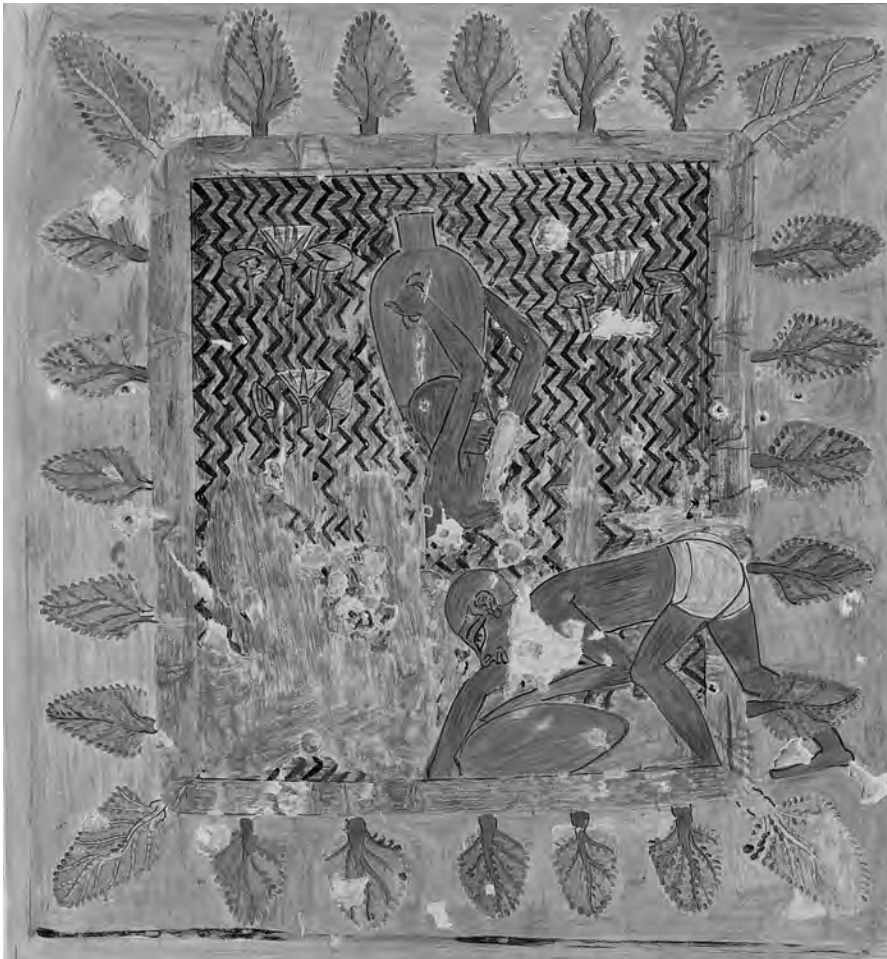
## Ruimte in beeld

Een zwart vierkantje op een wit vlak verandert dat vlak in een afbeelding van ruimte, en dat gebeurt ook als je het vierkantje vervangt door iets herkenbaars, een poppetje bijvoorbeeld. Tenminste voor *ons*, gewend als wij zijn, na eeuwen van perspectivische afbeeldingskunst, om in een plat vlak bij de minste aanleiding de derde dimensie te zien. Maar dat wil niet zeggen dat ook bij beelden uit andere culturen het vlak om de figuren heen als 'ruimte' mag worden gelezen.

Op een Egyptische wandschildering (afb. 91) staat een vijver afgebeeld als een rechthoek gevuld met blauwe zigzaglijntjes, aan alle vier de zijden omgeven door bomen. Die groeien loodrecht uit de randen van de vijver, zodat ze links en rechts horizontaal en onderaan op hun kop staan. Midden in het water staat een man met een kruik op zijn schouders; een andere bukt zich om vanaf de kant zijn kruik te vullen. Eén hand, een deel van de kruik en zijn linkervoet verdwijnen daarbij achter de vijverrand, zijn rechterbeen lijkt te haken achter een van de boompjes. Die boompjes zijn erg klein in verhouding tot de twee figuren en tot de waterplanten in de vijver. Toch rijst het vermoeden dat hier geen bonsai-tuintje rond een waterbak van twee bij twee meter is voorgesteld.

Hoe kunnen we de voorstelling *dán* lezen? Eén autoriteit op het gebied van deze kunst spreekt van een 'tuinfaerieel, van verschillende standpunten uit gezien, zodat elk detail van de gunstigste kant bekeken wordt'. Dat been achter het boompje zou bedoeld zijn om 'een zekere mate van ruimtelijke diepte te bereiken'. Je ziet de Egyptische schilder al rond de vijver rennen om de dingen vanuit het 'gunstigste' gezichtspunt in het vizier te krijgen. Er wordt ook wel beweerd dat de kunstenaar zijn bomen heeft omgeklapt om ze in één vlak te brengen met de vijver, die 'in bovenaanzicht' zou zijn weergegeven.

Het is echter helemaal niet nodig om de Egyptische beeldmakers zulke akrobatische toeren te laten uithalen om de ruimte plat te krijgen. Hoe hun systeem werkte wordt begrijpelijk als je ziet dat op het altaarrelief van Achnaton (afb. 69) *de hiërogliefen* overal waar er maar plaats is *in* de voorstelling staan. Het zelfde is het geval bij het reliëf van Seti I (afb. 82), al zijn ze in de getekende reproductie wegge laten. Dat zelfde verschijnsel doet zich bijna vanaf het begin van de Egyptische kunst overal voor, in de wandschilderingen, de graf- en tempelreliëfs en de papyrusrollen. (Bij de Assyriërs, die een soortgelijke beeldcode gebruikten als de Egyptenaren, lopen de inscripties in spijkerschrift soms dwars door de figuren heen.) Dat wijst erop dat *er geen principieel verschil is tussen de voorstelling en de hiërogliefen*.



91. Vijver met waterdragers. Wandschildering uit het graf van Rechmire, vizier van Tutmosis III (1479-1425 voor Chr.).

Beide zijn 'tekens'. Voorzover herkenbaar als mannetjes, vogels, hazen, planten, gebruiksvoorwerpen en dergelijke, zijn de schrifttekens praktisch identiek aan de afbeeldingen in de voorstellingen. (Op een grafreliëf van een kapster houdt de vrouw een gestileerde haarlok in haar handen die in precies dezelfde vorm voorkomt in de inscriptie ernaast – als hiëroglief.) Alleen hun functies verschillen: als schrifttekens noteren ze gesproken taal; dat bepaalt hun volgorde en bovendien kunnen ze iets anders *betekenen* dan wat ze *voorstellen* (bijvoorbeeld een klank). De *tussenruimten* tussen de hiërogliefen hebben evenmin betekenis als de tussenruimten tussen de letters op deze pagina. Maar dat geldt ook voor de tussenruimte tussen Achnaton en de zonneschijf, tussen de farao in zijn strijdswagen en de veel kleinere figuurtjes van de krijgsgevangenen op het reliëf van Seti I. Ze zijn het wit van het

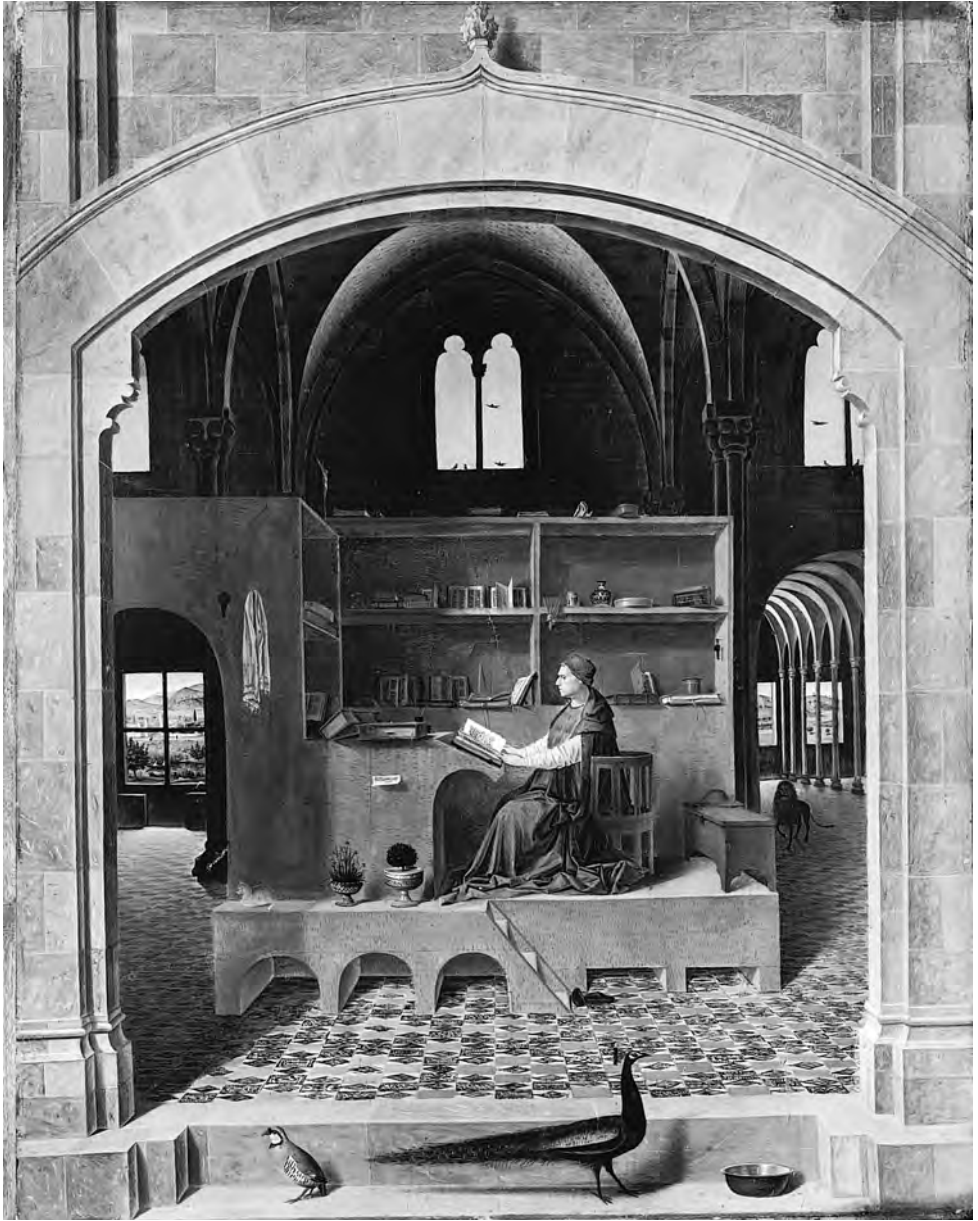


papier waarop de 'hiëroglief' 'koning-in-strijdwagen' is neergezet naast de 'hiërogliefen' voor 'groepen gevangenen'.

We hoeven dan ook niet te zeggen dat de beeldmaker voorbij de gevangen Aziaten opeens overgaat van zijaanzicht op bovenaanzicht om aan te geven dat de farao hier een kanaal gaat oversteken, of dat hij dat kanaal met vissen en al omklapt. Ook de vijver op de graf-schildering uit Thebe is geen 'bovenaanzicht met omgeklapte bomen', maar een combinatie van tekens: de rechthoek staat voor de vorm van de vijver, het zigzagpatroon voor 'water' (de hiëroglief voor 'water' is zo'n zigzaglijntje) en daar zijn vierentwintig boomtekens en enkele 'hiërogliefen' voor waterplanten aan toegevoegd. Dit hele complex van tekens is weer gecombineerd met twee tekens voor 'waterdragers in actie'. Dat die *over het vijverteken heen* zijn geschilderd is logisch: zo maak je duidelijk wat ze doen. Maar omdat ze *tekens* zijn is het niet nodig om hun grootte aan te passen aan die van de vijver- en boomtekens. Dat een boom groter is dan een man weet iedere Egyptenaar. Een raadsel blijft wel waarom de beeldmaker één boompje over 's mans been heeft heengeschilderd. In elk geval niet om 'een zekere mate van ruimtelijke diepte te bereiken', want dan kwam die boom tussen de benen van de waterschepper te staan. Het enige ruimtelijke aspect aan deze figuur is dat hij met één hand en voet achter de vijverrand verdwijnt.

Met deze opvatting van het vlak als een 'schrijfvlak' staat het Egyptische systeem diametraal tegenover de *ontkenning van het vlak* waarop zoveel Europese schilderkunst sinds de oude Romeinen is gebaseerd. Ontkenning van het vlak houdt in dat het beeld gelezen moet worden als een venster, een opening in een denkbeeldige of (bij wandschilderingen) reële muur waardoorheen men in een imaginaire ruimte kijkt. De tussenruimten tussen de afbeeldingen van figuren en dingen zijn nu niet meer zonder betekenis: ze geven ruimtelijke relaties aan – afstanden, posities van objecten ten opzichte van elkaar en van de kijker. Het principe wordt op een unieke manier geïllustreerd door de *Heilige Hieronymus* van Antonello da Messina (afb. 92). Door een opening in een geschilderde muur kijken we in een ruimte waar alles uitgestald staat op een vloer van vierkante tegels. Aan de hand van dat vierkantsnet zou je een maquette van Hieronymus' 'studeer-vertrek' kunnen bouwen.

Om de kijker de illusie te geven van een meetbare ruimte – even meetbaar als de ruimte aan deze kant van de muur – waarvan hij aan de hand van de schildering een exacte plattegrond zou kunnen tekenen – omwille van die illusie hebben zowel de Griekse en Romeinse wandschilders als de schilders van de Italiaanse Renaissance speciale



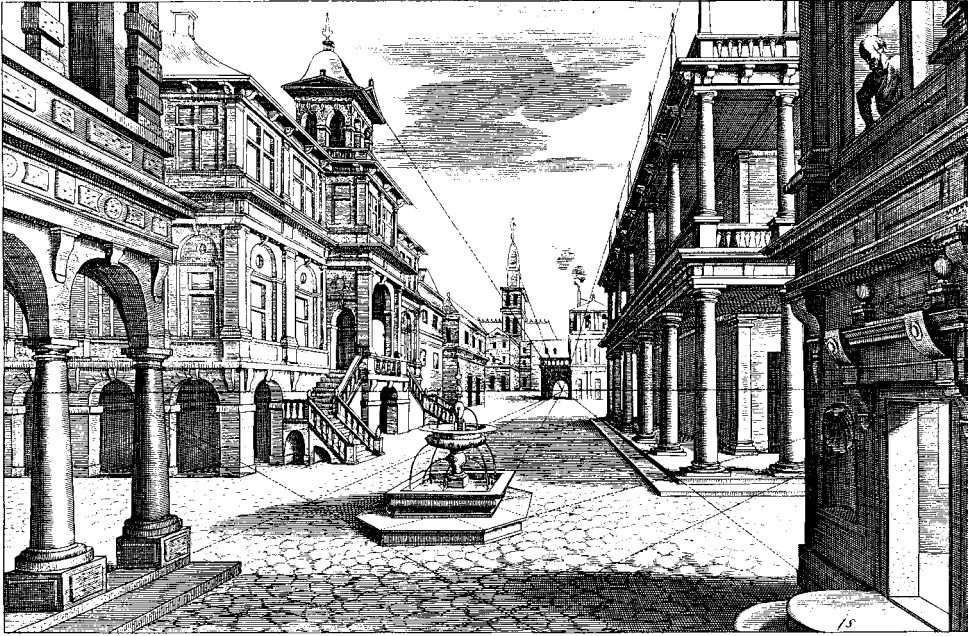
92. Antonello da Messina, *De Heilige Hieronymus in zijn studeerkamer*. National Gallery, Londen.

constructiemethoden bedacht: het perspectief. Lucretius beschrijft in zijn leerddicht *De rerum natura* hoe de zuilen van een colonnade naar de verte toe steeds kleiner lijken te worden. Hij zag daarin een bewijs voor de onbetrouwbaarheid van het oog, maar precies dat effect reproduceerden de wandschilders van Pompeii (afb. 93). Ze deden dat door de wijkende lijnen elkaar te laten snijden op de middenas van de schildering, ongeveer op ooghoogte. Weliswaar niet in één punt, maar in meerdere dicht boven elkaar gelegen punten.

Het *lineair perspectief* of *centraalperspectief*, dat sinds de Renaissance gebruikelijk is in de westerse schilderkunst, gaat ervan uit dat het vlak van het schilderij (het 'tafereel') een glazen plaat is, opgesteld ergens tussen het oog en het af te beelden object. Het oog bevindt zich op één vast punt, er wordt niet heen en weer gelopen. Van ieder punt van het object gaat een rechte lijn naar het oog, en waar die lijn door het tafereel prikt ligt de afbeelding van dat punt. Hoe de afbeelding van het object als geheel uitvalt, hangt af van zijn positie en afstand ten opzichte van het tafereel en van de plaats en afstand van het oog ten opzichte van datzelfde tafereel (gewoonlijk midden voor – vandaar 'centraalperspectief' – en op armlengte). Allemaal dingen die precies te meten zijn, zodat de afbeelding volgens exacte regels geconstrueerd kan worden (afb. 94). Nu heb je daar bij het werken direct naar de natuur niet zoveel aan, hoogstens als correctie; je *ziet* immers hoe de lijnen wijken en hoe de dingen naar

93. Perspectief-constructie van een wandschildering in een villa in Torre Annunziata (het antieke Oplontis), midden eerste eeuw voor Chr.





94. Jan Vredeman de  
Vries: perspectief-  
prent. Kopergravure  
door Hendrick  
Hondius. 1604.

de verte toe kleiner worden, en na enige training leer je ook wel de omslag te maken van de lijnen in de ruimte naar de lijnen op het vlak van je papier. Wil je daarentegen een fantasiewereld in beeld brengen, dan kan het perspectief goede diensten bewijzen. Je ontwerpt een plattegrond van je scène, kiest een positie voor oog en tafereel, en al construerend zie je de meest ingewikkelde fantasiebouwsels voor je ogen ontstaan. De kick die dat geeft moet de schilder Paolo Uccello (1396/97-1475) hebben geïnspireerd tot zijn legendarische uitroep: *'Oh! che dolce cosa è questa prospettiva!'* 'Wat is die perspectief toch iets heerlijks!'

Volgens de overlevering werd het centraalperspectief omstreeks 1420 uitgevonden door Filippo Brunelleschi, de architect van de Domkoepel en de kerk van San Lorenzo in Florence. Het oudste voorbeeld van toepassing is het fresco van de *Trinità* – de Drie-eenheid, met portretten van de opdrachtgevers – door Masaccio in de Santa Maria Novella, eveneens in Florence. Dat juist een *architect* de uitvinder zou zijn geweest is niet zo vreemd als men bedenkt hoe zeer architectuurontwerpers gebaat zijn bij een betrouwbare methode om (nog) niet bestaande gebouwen te visualiseren. Ook de schilders van de vroege Renaissance hebben het perspectief vooral gebruikt om hun heiligen en hun figuren uit de klassieke mythologie te plaatsen in ingewikkelde architecturen, geconstrueerd volgens meetkundige methoden. Dat

laatste verleende hun creaties een extra waarheid en waardigheid, want had God zelf de wereld niet volgens meetkundige principes geschapen?

Toen kennis van het perspectief eenmaal tot de normale bagage van schilders en tekenaars was gaan behoren, verloor het meetkundig construeren van schijnwerelden veel van zijn magie en zijn bovenaardse associaties. Heb je de truc eenmaal door, dan kun je net zo goed op je ogen vertrouwen. Bovendien komt de perspectiefconstructie niet echt overeen met onze manier van zien. Perspectief gaat uit van één oog, maar wij gebruiken er twee en kijken daarmee enigszins 'om de dingen heen' – het linkeroog geeft een iets ander beeld dan het rechter. Het perspectief-oog staat absoluut stil, terwijl wij onze blik langs de dingen heen en weer laten gaan. Daarom klopt het geconstrueerde beeld alleen binnen een niet al te grote gezichtshoek, en dan nog bij benadering. Ook de camera 'ziet' niet volgens de regels (afb. 95).

Er zijn echter twee categorieën schilders die nog lang plezier hadden van het perspectief: de makers van wand- en plafondschilderingen en de makers van theaterdecors. Een schijnarchitectuur in een koepel in het verlengde van de werkelijke architectuur valt niet te realiseren zonder berekening, zonder een exacte constructiemethode. Voorwaarde is wel dat de kijker afstand houdt en niet te veel gaat wandelen, want de illusie is berekend vanuit één gezichtspunt; raak je daar te ver van af, dan valt de bedrieger door de mand. Aan die voorwaarde van een stationaire kijker voldoet het *theater*: vastgepind op zijn stoel, niet in staat om het decor van dichtbij te bekijken, is de toeschouwer overgeleverd aan elke illusie die hem wordt voorgetoverd. Er zijn zelfs aanwijzingen (in het zevende van de *Tien Boeken over Architectuur* van Vitruvius, waarschijnlijk geschreven in de eerste eeuw van onze jaartelling) dat de Romeinen hun perspectiefsysteem ontleenden aan het Griekse theater; de oorsprong zou dan al ver terug liggen, in Athene ten tijde van Aischylos. Vitruvius beschrijft een (klein) theater in Tralleis in Klein-Azië waarvan de achterwand beschilderd was met een voorstelling van zuilenhallen en ronde bouwsels in twee etages. Het woord *scaena* kon zowel 'toneel' betekenen als 'geschilderd tafereel'.

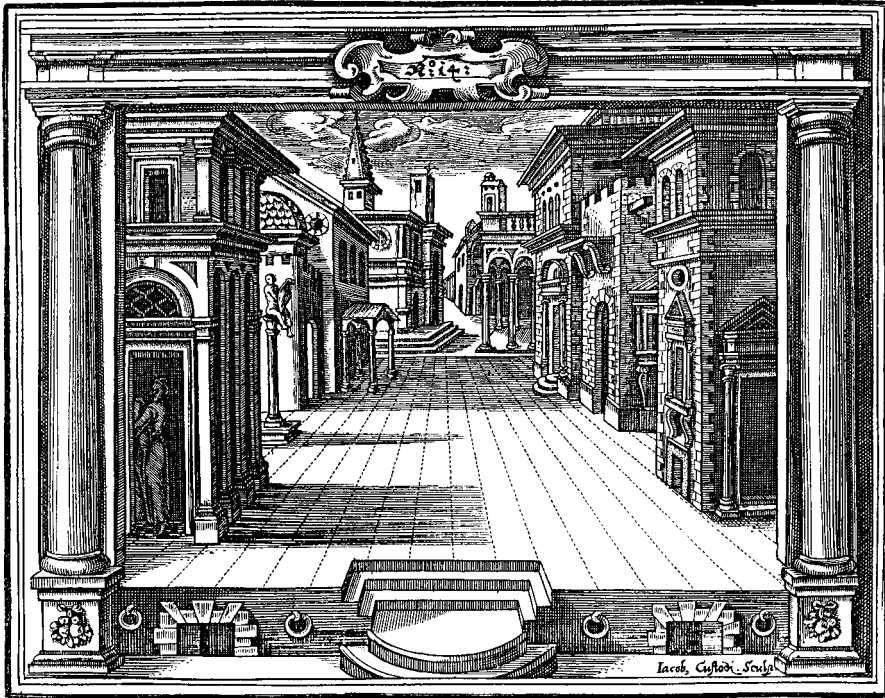
In Europa komen perspectivisch geschilderde decors sporadisch ter sprake in de zestiende eeuw. Als theaters een decor hadden, was dat een echte, vaste architectuur, zoals in het Teatro Olimpico in Vicenza (begonnen in 1580) – waarvan overigens een gedeelte 'in perspectief gebouwd' was, zodat het vanuit de zaal gezien veel dieper leek dan het werkelijk was. De architect Sebastiano Serlio geeft in zijn *Libri d'architettura* uit 1537-1551 (een 'moderne Vitruvius')



95. Het Baptisterium in Florence, met op de achtergrond de Dom. Vanuit het portaal van de Dom zou Filippo Brunelleschi omstreeks 1420 als eerste een volmaakt illusionistische (perspectivische) afbeelding hebben geschilderd van het Baptisterium.

afbeeldingen van twee *geschilderde* theaterdecors. Beide tonen een straat die vanaf het voortoneel de diepte in gaat, aan weerskanten geflankeerd door gebouwen. Dit symmetrische schema is steeds weer nagevolgd toen in de zeventiende eeuw verwisselbare decors met geschilderde coulissen en achterdoeken algemeen in gebruik kwamen (afb. 96). De Amsterdamse Schouwburg kreeg in 1665 een toneel 'na d'Italiaanze manier als men nu te Venetien gebruykt, met alle bedenkkelyke en schiellijkke veranderingen van Perspectieven of Inzichten'.

In de negentiende eeuw was perspectief zo'n gewone techniek geworden dat Charles Blanc het nodig vond om er in zijn *Grammaire des arts du dessin* aan te herinneren dat er een hoger doel mee te dienen viel dan ordinair gezichtsbedrog. 'Waar de mens slechts één ziel heeft', schreef hij, 'geven zijn twee ogen hem slechts één beeld (*une seule vue*). Eenheid is dus essentieel voor ieder schouwspel dat zich tot de ziel richt.' Voor die essentiële eenheid zorgde het perspectief. Blanc trekt een vergelijking met de eenheid van tijd, plaats en handeling, vereist volgens de regels van het klassieke drama. Perspectief en theater hielden nog steeds verband: Victor Hugo had in het voorwoord bij zijn drama *Cromwell* (1827) de eenheid van handeling 'de wet van het perspectief van het theater' genoemd.



96. Toneelbeeld van het Medici-Theater in Florence.

Perspectief was dus boerenbedrog met een nobel doel. Volgens Roger de Piles, schrijver van een *Cours de peinture par principes* (1708), bestond het 'wezen' van de schilderkunst erin 'de ogen, is 't doelijk, te verschalken en te bedriegen', al is het wel de bedoeling dat ze door 'de ogen te behagen, maar ook te misleiden' de beschouwer tot 'het Ware' roept (in de vertaling door Jacobus de Jongh uit 1756). Door de kunsten van de schilder verleid om binnen te gaan in een bedrieglijk echte, maar toch imaginaire wereld, moest de kijker op de vleugels der verbeelding kunnen opstijgen naar een hogere werkelijkheid, meer in overeenstemming met de wereld zoals God die bedoeld had.

Lang niet altijd en overal echter vond men dat beelden de kijker tot de waarheid moesten voeren door hem eerst om de tuin te leiden. In elk geval niet door hem een *complete* derde dimensie voor te toveren. Wie maquettes zou willen maken naar de wandschilderingen van Giotto in de Arena-kapel in Padua (1305) zou merken dat de figuren, hoe overtuigend 'echt' ook vormgegeven, nauwelijks ruimte krijgen om zich te bewegen (afb. 97). Ze bevinden zich op een ondiep toneel, afgesloten door de achterwand van een interieur of door een rotspartij die eigenlijk niet meer is dan een decorstuk; daarachter is



97. Giotto, *Joachim bij zijn herders in de wildernis*.

Wandschildering in de Cappella degli Scrovegni all'Arena, Padua, 1305.

de ruimte bij alle scènes egaal hemelsblauw geschilderd, als een achterdoek. Ondanks de schijn van natuurgetrouwe driedimensionaliteit hebben deze aanduidingen van de locatie meer van tekens voor een *aanwezigheid* dan dat ze een reële fysieke situatie beschrijven. Alsof er ook wel een bordje op het toneel had kunnen staan: 'Wildernis', 'Jeruzalem, Tempel'.

Middeleeuwse miniaturisten vonden laat-Romeinse en vroegchristelijke verlichte handschriften in hun kloosterbibliotheek waarin gebouwen en voorwerpen (zoals de zetels waarop evangelisten en dichters ambtshalve gezeten waren) meer of minder perspectivisch waren afgebeeld. Maar blijkbaar hebben ze weinig behoefte gevoeld om deze voorbeelden daarin te volgen. Het resultaat is wat je een 'hybride' beeldcode zou kunnen noemen. Een miniatuur uit 983 (afb. 98) toont hoe paus Gregorius de Grote door zijn secretaris wordt bespied. Die heeft namelijk begrepen dat de paus rechtstreeks door de Heilige



Geest wordt geïnspireerd en wil wel eens zien hoe dat in zijn werk gaat. Daartoe prikt hij met zijn pen een gaatje in het gordijn waarachter de kerkvader zit te luisteren naar wat de duif – symbool van de Heilige Geest – hem in het oor fluistert. De locatie wordt aangegeven door een soort baldakijn of kapel rustend op vijf zuilen waarvan de voeten op de onderste beeldrand staan. Gregorius met zijn zetel en lessenaar en de secretaris met zijn zitmeubel lijken uit een andere afbeelding geknipt en over dit decor heengeplakt: vier van



98. *De inspiratie van de Heilige Gregorius.*  
Miniatuur uit de School van Trier, 983.

de vijf zuilbases piepen eronder vandaan, zodat de beide figuren met lessenaar, voetenbankjes en al boven de grond lijken te zweven (al rust het voetenbankje van Gregorius wel weer op de beeldrand). De enige verbinding tussen hen en de architectuur wordt gevormd door het gordijn, dat daar op een ruimtelijk onnavolgbare manier aan is opgehangen. Bij het baldakijn zijn zowel voor- als zijkant te zien, maar verder ontbreekt elke aanduiding van ruimte, terwijl de lessenaar en de voetenbankjes wél 'wijkende' zijkanten vertonen. Kennelijk werden deze verschillen door beeldmakers en opdrachtgevers niet gezien als perspectivische ongerijmdheden, evenmin als het 'zwevende' meubilair. Het ging er immers niet om, de kijkers het gevoel te geven dat de afgebeelde dingen voor hun ogen gebeurden. De voorstellingen waren bedoeld om hen te herinneren aan stichtende en afschrikwekkende voorbeelden en hen op te wekken tot een christelijke manier van denken en leven. Het ging dus om zaken die thuishoren in de ruimte van de geest en niet van het lichamelijke, een ruimte waarin andere wetten heersen dan die van het perspectief.

In Europa begonnen rond 1880 kunstenaars als Seurat, Gauguin, Van Gogh, Ensor en Cézanne de misleiding van het oog af te wijzen als een niet langer eerbaar bedrijf. Een schilderij was en bleef 'een plat vlak bedekt met kleuren volgens een bepaalde rangschikking bijeengebracht', zoals Maurice Denis het in 1890 verwoordde. Dat wisten schilders natuurlijk al lang; het perspectief, met zijn glasplaat-tafereel, had hen daarvan nog eens extra bewust gemaakt. Maar nu mocht dat aan het schilderij ook openlijk te zien zijn. En schilderkunst had belangrijker dingen te doen dan als een spiegel te registreren wat ogen ook in de werkelijkheid konden zien.

Dat sloot ruimte in het beeld niet uit. Integendeel, de schilderijen van kubisten als Georges Braque (afb. 9) en futuristen als Gino Severini (afb. 58) werken allesbehalve 'plat'. Maar aangezien op het platte vlak alles *naast elkaar* ligt wat in de werkelijkheid gescheiden wordt door de dieptedimensie – dus andere relaties met elkaar aangaat dan in drie dimensies – kun je in een schilderij ook andere dan ruimtelijke betrekkingen in beeld brengen.

De perspectiefprent van Vredeman de Vries (afb. 94) informeert ons over iets dat de meetlat ons ook kan vertellen, namelijk dat de fontein een aantal stappen dichterbij de zuilen links op de voorgrond staat dan bij het gebouw mer de open deur rechts. Je zou zelfs kunnen uitrekenen hoeveel stappen. De wereld bestaat in deze prent uit een vloer als een schaakbord waarop gebouwen als schaakstukken zijn geplaatst en de ruimte is de neutrale leegte waarin dat gebeurt, is wat overblijft tussen de stukken. Maar kijk je aandachtig deze uitge-

storven straat in, dan voelt de ruimte niet meer zo neutraal aan. De zuilenhal rechts staat met zijn strenge, grote vormen bijna dreigend tegenover het veel gedetailleerder stadhuisachtige bouwwerk aan de andere kant. In dit stuk van de straat kun je maar beter de pas versnellen om opgelucht adem te halen als je de zuilenhal voorbij bent; zoals aan de schaduw te zien is ligt daar een plein. De fontein staat op een kruispunt; de zijstraten links en rechts zijn breed en licht, maar je ziet niet waar ze heengaan. Van voorgrond naar achtergrond verandert de ruimte twee keer van karakter, van open maar onzeker naar benauwd en weer naar open.

Zoiets gebeurt ook in de opeenvolgende ruimten in het interieur van Emanuel de Witte (kleurenafb. 1). Elk van de drie 'voelt anders aan', vanwege de verschillen in lichtval en omdat er verschillende dingen in gebeuren en te zien zijn. Of juist niet gebeuren: in de tweede ruimte is de enige 'acteur' het zonlicht. De Witte schildert geen zonnestralen als op het reliëf van Achnaton, maar je trekt onwillekeurig denkbeeldige lijnen van de lichtplekken op de vloer naar de ramen en je 'ziet' het zonlicht in bundels binnenvallen. En dat terwijl er op het schilderij nauwelijks ramen te zien zijn.

Zo gaat het ook in de werkelijkheid. Op straat zijn het niet de meetkundige betrekkingen tussen gebouwen die ons interesseren, behalve als we ons haasten om ergens op tijd te komen. Wat ons raakt is hun betekenis, hun emotionele impact, lelijkheid of schoonheid, herinneringen waarmee ze verbonden zijn. Dat zijn de dingen die onze ervaring van de ruimte kleuren.

De Witte gebruikt perspectief om een ruimte te creëren die hij vervolgens 'oplaadt' met betekenissen. *Perspectief* impliceert dat de kijker op een afstand blijft. Hij staat vóór het schilderij, niet erin, vastgepind op één plek vanwaar hij de beeldruimte in mag kijken. (Bij De Witte doorbreekt alleen de spiegel dit eenrichtingsverkeer: die herinnert eraan dat er achter de musicerende dame ook een wand is en dat de scène zich dus niet afspeelt op een toneel, in een open kijkkast.) Wat er in de beeldruimte omgaat, ervaart de kijker alleen via zijn ogen. Het is alsof de oude emissietheorie het bij het rechte eind had: de kijker werpt zijn blikken zo ver de beeldruimte reikt, waar ze de dingen aftasten om daarna terug te keren en verslag uit te brengen aan het oog.

In een schilderij als *La Roche-Guyon* van Braque (afb. 9) wordt de kijker niet langer op een afstand gehouden. Om hem de betekenis van de ruimte te laten voelen hoeft je hem niet te veroordelen om op één plek te blijven en met één oog te kijken. Sta je voor een landschap, dan kan het gebeuren dat een boomgroep op een berghelling in de

verte je sterker boeit dan een huis op de voorgrond. Of dat de voor-  
kant van dat huis prozaïsch werkt in vergelijking met de schaduwen  
op de zijgevel, ofschoon je die vanaf je standplaats alleen maar in het  
verkort kunt zien. Waarom zou je dan niet afstand en perspectief ne-  
geren en je vaste standpunt opgeven? *In een schilderij ligt immers  
alles in hetzelfde vlak?* De plaats van dingen in het beeld wordt dan  
niet meer bepaald door hun posities in de werkelijke ruimte, maar  
door wat ze te vertellen hebben. En de kijker bevindt zich 'ergens', in  
een soort tussengebied tussen echte en beeldruimte. De vloer, die De  
Witte met zoveel aandacht geschilderd heeft, is tegelijk de vloer  
waarop de kijker zijn gefixeerde plaats krijgt toegewezen. Braque geeft  
hem geen grond onder de voeten. Hij zweeft, is misschien wel op  
meer dan één plaats tegelijk, te midden van de waterval van vormen  
– huizen, rotsen, bomen door elkaar – die door de onderste beeldrand  
heen stort zonder ergens tot stilstand te komen.

Ofschoon een kubistisch schilderij en de Gregorius-miniatuur uit  
983 in niets op elkaar lijken, komen ze in zoverre overeen dat op het  
vlak een ruimte van de *verbeelding* wordt gecreëerd waarin andere  
'wetten' van kracht zijn dan die van het perspectief. Het 'onmoge-  
lijke' gordijn tussen de paus en zijn secretaris stoort niet, omdat de  
*meetbare* ruimtelijke relatie tussen de twee niet van belang is. Het  
gaat in deze beeldruimte om mentale zaken en dan mag bijvoorbeeld  
ook de naamloze klerk kleiner worden afgebeeld dan de hooger-  
waardige kerkvader. De kubistische beeldruimte is een mentale ruimte  
waarin flarden van de werkelijkheid, losgeraakt van hun posities in  
de fysieke ruimte en dus niet meer grijpbaar voor het perspectief, op-  
duiken in een stroom van onbestemde gewaarwordingen, zoals herin-  
neringsbeelden door elkaar heen opduiken in de mentale ruimte van  
ons denken. Het bijna immateriële beeld-in-het-vlak is immers bij  
uitstek het voertuig voor denk-beelden.

Kubisme, futurisme en abstractie betekenden overigens niet het  
einde van het perspectief. Giorgio de Chirico bijvoorbeeld vond het  
heel bruikbaar, maar dan in een vorm vol overdrijvingen en onge-  
rijmtheden (afb. 40). Het bevreemdende en onherbergzame, dat in de  
oude perspectiefprenten nog een bijproduct was van de constructie,  
wordt nu hoofdzaak. Op De Chirico's straten en pleinen staan  
onvoorspelbare dingen te gebeuren – waakzaamheid is geboden.

In de alledaagse beeldcultuur leeft het perspectief voort als een  
vanzelfsprekend hulpmiddel. Eén voorbeeld: de fietssymbolen, in wit  
aangebracht op het grijze asfalt van het wegdek, zijn in de lengte uit-  
gerekt zodat ze vanuit het rijdend standpunt van de weggebruikers  
gezien een normale vorm aannemen.

## Tijd, beweging, geluid en licht

Michelangelo heeft in de Sixtijnse Kapel twee momenten uit het Paradijsverhaal verenigd in één voorstelling, dat wil in de beeldcode van de Renaissance zeggen: binnen één ruimte. Links vergrijpen Adam en Eva zich aan de Boom der Kennis, rechts worden ze uit de Hof van Eden gezet. Dezelfde personages verschijnen dus in één ruimte op twee plaatsen tegelijk. Niemand heeft daartegen tot nu toe bezwaar aangetekend, maar er kunnen vraagtekens bij worden gezet op grond van het principe van natuurgetrouwheid dat tot de uitvinding van het perspectief heeft geleid. Als de beeldmaker verondersteld wordt, vanuit één vast punt in één richting de driedimensionale ruimte in te kijken, ligt het dan niet voor de hand dat hij binnen zijn blikveld ook maar één moment in de tijd kan vastleggen? Die consequentie is in elk geval getrokken door striptekenaars. In stripverhalen krijgt elke fase in een gebeurtenis een apart plaatje, ook als de handeling zich voltrekt in één en dezelfde ruimte. Vaak wordt dan per plaatje ook nog van standpunt gewisseld – hoger, lager, op afstand of *close-up* (kleurenafb. 21).

Minder 'natuurgetrouwe' beeldcodesystemen hebben minder moeite met de ongelijktijdigheden die zich voordoen bij het verslaan van gebeurtenissen. Als het beeld meer 'teken van aanwezigheid' is dan ooggetuigenverslag en de ruimte geen beschrijving van wat je van één punt uit ziet, dan kan een figuur binnen één kader rustig meerdere malen optreden. Op een miniatuur in de *Codex Aureus van Echternach* (kleurenafb. 23) zien we Jezus tweemaal in hetzelfde schip op het meer van Galilea: eenmaal terwijl hij door Petrus uit zijn slaap wordt gewekt en eenmaal bij het bezweren van de storm. Dat kan in deze beeldcode, die ook in de andere scènes het verhaal vertelt zonder in te gaan op de vraag hoe het er in het echt heeft uitgezien. Het schip is beeld-steno voor 'schip' zoals de 'waterberg' het pictogram voor 'zee' is en stippeltjes 'ziekte' aanduiden, of de patiënt nu aan waterzucht lijdt (midden links) of aan lepra (onder). In andere scènes verschijnt de 'waterberg' precies zo terwijl er geen zuchtje wind is, hij staat dus niet voor 'zee bij storm'. Voor de rest houdt deze miniaturist zich aan het principe 'elke gebeurtenis apart in beeld'. Zelfs in de onderste strook, waar twee opeenvolgende episodes van dezelfde gebeurtenis zijn afgebeeld: links worden tien melaatsen genezen, rechts zien we hoe er van de tien maar één terugkomt om Jezus te bedanken.

Een soortgelijk probleem doet zich voor bij de weergave van beweging. Ook als een figuur zich niet verplaatst maar alleen het hoofd



99. Giacomo Balla,  
*Dynamiek van een  
hond aan de lijn*, 1912.

© ARS, New York/  
SIAE, Rome.

Photo: © Albright-  
Knox Art Gallery.

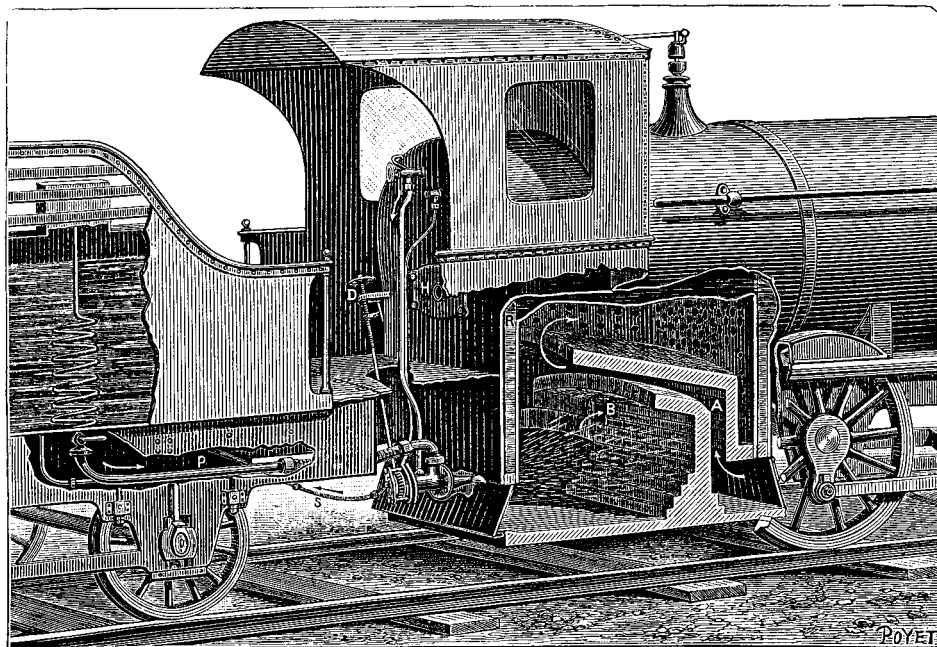
omdraait, gebeurt dat in fasen die in principe elk een afzonderlijk plaatje vereisen. Beeldmakers hebben dat sinds de Oudheid opgelost door een moment te kiezen dat het verloop van de beweging als het ware samenvat. De discusswerper gooit nog niet, hij draait nog in positie, maar hij gaat gooien. Voorbij dat moment kan het lijken alsof hij in de beweging plotseling geremd is – alsof iemand ‘Freeze!’ heeft geroepen. Toch heeft bijvoorbeeld Frans Hals zich in zijn *Lachende jongen* (afb. 4) aan zo’n vluchtig moment gewaagd, weliswaar in een manier van schilderen die zelf al snelheid en vluchtigheid suggereert.

Veel bewegingen gaan zo snel dat het oog geen fasen meer onderscheidt, maar het bewegende object ziet vervagen. Aan dat effect schijnt de oudere schilderkunst zich hoogst zelden te hebben gewaagd; Gombrich noemt in *Art and Illusion* als enige voorbeeld de weergave van een draaiend spinnewiel door Velásquez op zijn schilderij *Las hilanderas* (De spinsters). De camera kan zowel dit verschijnsel registreren als de opeenvolging van elkaar deels overlappende beelden tijdens een snelle beweging. Dat laatste werd overgenomen door de futuristische schilders, voor wie beweging de essentie van de mo-

derne kunst was; onder andere door Giacomo Balla in zijn schilderij *Dynamiek van een hond aan de lijn* uit 1912 (afb. 99). Ook stripteke-  
naars hebben het vertaald in een code voor beweging: een figuur die  
in verbijstering zijn hoofd naar links en rechts draait krijgt twee of  
meer elkaar gedeeltelijk overlappende gezichten – en niemand, be-  
halve die ene *alien* van Alpha Centauri, die meent dat dit personage  
plotseling veranderd is in een meerkoppig monster. De strip kent  
daarnaast nog andere codes voor beweging, zoals strepen en wolkjes  
boven de zojuist afgelegde weg (kleurenafb. 21).

Om tegelijk de binnen- en buitenkant van een object te laten zien  
moet een natuurgetrouw afbeelder dat object openbreken – de gevel  
van het huis scheuren, een hap uit het omhulsel van de machine  
snijden zodat het mechaniek zichtbaar wordt (afb. 100). Zulke drasti-  
sche ingrepen zijn in andere beeldcodesystemen niet nodig.  
Australische Aboriginals tekenen binnen de omtrekken van een  
kangoeroe gewoon het skelet en de ingewanden (afb. 101). In Europa  
resulteerden zulke anatomische demonstraties volgens de natuurge-  
trouwe code nogal eens in onsmakelijke of ronduit gruwelijke afbeel-  
dingen. Daarentegen hoefde Gerd Arntz in zijn pictogramachtige ‘ana-  
tomische lessen’ omtrent de kapitalistische maatschappij niets open  
te scheuren of te -breken. In zijn fabriek (afb. 3) kun je zonder kunst-  
grepen naar binnen kijken.

100. "Doorsnede van  
den vuurhaard eener  
locomotief. Uit tijd-  
schrift 'De Natuur',  
1889.







101. Yuwunyuwun  
Marruwarr, Kangoeroe  
met jong in de buidel.  
Oenpelli, Arnhem's  
Land, Northern  
Territory, Australië.

Over de rol van het licht is in het vorige hoofdstuk uitvoerig gesproken. Licht- en donkergradaties helpen om de driedimensionale vorm, de plastic, van de dingen (her)kenbaar te maken. Als zodanig zijn ze gebruikt in de Griekse en Romeinse kunst en in de Europese kunst sinds de late Middeleeuwen. Andere culturen, met inbegrip van onze eigen Middeleeuwen tot in de veertiende eeuw, hebben daar veel minder behoefte aan gehad. Aanduidingen van plastic blijven dan beperkt tot minimale tintverschillen. Vaak ook worden verschillen in toon en kleur alleen gebruikt om contouren en binnentekening te versterken, zoals in de Gregorius-miniatur (afb. 98) en de *Codex aureus* uit Echternach. De glimlichten, schaduwen en reflecties uit de natuurgetrouwe beeldcode keren in verstrakte, gestandaardiseerde vorm terug in strips en reclame, als codes voor plastic en voor de manier waarop verschillende materialen het licht weerkaatsen. Beeldcodes voor het licht zelf liggen sinds de dagen van Achnaton voor de hand: stralen en stralenbundels.

Moet in beeld een verhaal worden verteld, dan is het vaak handig als ook geluiden in beeld kunnen worden gebracht, en vooral als je kunt laten zien wat de personages zeggen. Dat een figuur spreekt of zingt wordt in de precolumbiaanse Mexicaanse beeldkronieken en rituele kalenders aangegeven door een soort 'worstjes' die voor zijn mond in de lucht zweven (kleurenafb. 20). Ook het geluid van een kinkhoorn gaat zichtbaar de ruimte in, in de vorm van een ornamentale krul. Wát er gezegd wordt geven de Mexicaanse 'striptekenaars' niet aan. In onze middeleeuwse schilderkunst staan de gesproken teksten soms bij de figuren geschreven (evenals hun namen en eventuele verdere toelichtingen). Vaak leest men ze ook op boekrollen, die door de sprekers worden vastgehouden. Bij toenemende natuurgetrouwheid verdwijnen zulke kunstgrepen, behalve in karikaturen. Daar worden de teksten op den duur omkaderd door een soort druppelvorm die van de mond van de spreker uitgaat: de geboorte van de tekstballon die in de twintigste eeuw uitgroeit tot een vast ingrediënt van het stripverhaal. Tekstballons kunnen door kleur en vorm en toevoegingen als bloemetjes en ijspegels zelfs de toon van het gesprek en de stemming van de sprekers zichtbaar maken (kleurenafb. 21). Ze kunnen ook worden gebruikt om te laten zien wat personages denken en bij gelegenheid zelfs als luchtballon. Ook overigens is de strip rijk aan symbolen voor allerlei geluiden, al dan niet in combinatie met teksten als VRRROARRRR en SCRONTCH.