



# Don't Tell Them, Show Them!



Een onderzoek naar de mate waarin  
animatie een toevoeging is op live-action  
bij het vertellen van een verhaal over  
innerlijke werkelijkheden



**Universiteit Utrecht**

Mayke Pels- 3509680  
Bachelorscriptie Universiteit Utrecht  
Taal- en Cultuurstudies: Film-en Televisiewetenschappen

Blok 3, 2011-2012  
Themagroep: Animation is Everywhere  
Begeleider: Ann-Sophie Lehmann

10-04-2012



## Inhoud

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.  | Het is niet te filmen: een introductie .....                               | 3  |
| 2.  | De aantrekkingskracht van tegenpolen .....                                 | 4  |
| 2.1 | Animatie + documentaire = geanimeerde documentaire?.....                   | 4  |
| 2.2 | Werkelijkheid tegenover construct.....                                     | 5  |
| 2.3 | In relatie tot de realiteit .....  | 7  |
| 2.4 | Animatie werkt!.....   | 8  |
| 3.  | Dwang in animatie en live-action.....                                      | 9  |
| 3.1 | De verbeelding van innerlijke werkelijkheden in opkomst.....               | 9  |
| 3.2 | Geanimeerde documentaire: Animated Minds: Obsessively Compulsive.....      | 10 |
| 3.3 | Live-action: Je Zal Het Maar Hebben: Aflevering 2 – Daphny en Tristan..... | 12 |
| 4.  | Representaties en hun problemen.....                                       | 12 |
| 4.1 | Representatieproblematiek .....  | 12 |
| 4.2 | Het innerlijke onderbelicht.....   | 14 |
| 4.3 | Het inwendige gevisualiseerd.....  | 17 |
| 5.  | De combinatie van kwaliteiten: ter conclusie .....                         | 20 |
|     | Literatuur.....  | 23 |
|     | Videos.....  | 25 |
|     | Websites .....   | 25 |
|     | Bijlage .....  | 26 |

## 1. Het is niet te filmen: een introductie

“Above all, documentary must reflect the problems and realities of the present. It cannot regret the past; it is dangerous to prophesy the future. It can, and does, draw on the past in its use of existing heritages but it only does so to give point to a modern argument. In no sense is documentary a historical reconstruction and attempts to make it so are destined to failure. Rather it is contemporary fact and event expressed in relation to human associations.”

—Paul Rotha (1935)

In deze quote van Paul Rotha<sup>1</sup> weerklinkt een oorspronkelijke opvatting betreft documentaire die ondanks de komst van nieuwe representatievormen in de huidige tijd nog steeds van toepassing is. De representatie van de werkelijkheid wordt op een dusdanige manier gepresenteerd, zodat deze tot de verbeelding van de kijker spreekt. Aan de hand van beelden wordt in documentaire geprobeerd de huidige realiteit en de problemen die zich daar in voor doen te visualiseren door aan de hand van strategieën associaties op te roepen. Dit geldt zeker voor documentaires waarin wordt gepoogd fantasieën, dromen, herinneringen, trauma's en soortelijke gevoels- en belevingswerelden te verbeelden. Te betwijfelen is wel dat Rotha in 1935 had voorzien dat bij de productie van documentaire ook animatie zou worden ingezet.

Tegenwoordig is niets echter minder waar. Hoewel een genre geassocieerd met waarheid en werkelijkheid, vreemd met iets dat zo duidelijk een construct is gecombineerd lijkt te kunnen worden, hebben documentaire en animatie zich succesvol samengevoegd tot een nieuw op zichzelf staand genre: de geanimeerde documentaire. Animaties blijken in sommige gevallen beter te werken bij de verbeelding van een verhaal over de werkelijkheid dan live-actionmateriaal. Dit geldt met name voor de representatie van werkelijkheden die niet waarneembaar zijn, maar zich voordoen in de menselijke psyche en daardoor gewoonweg niet te filmen zijn. Dat animatie in dit opzicht een toevoeging is op live-action is duidelijk. De vraag blijft echter *op welke manier* animatie het effectiefst kan worden ingezet.

De geanimeerde documentaires uit de serie ANIMATED MINDS, over mentale aandoeningen zoals anorexia, manische depressies en bewuste zelfverwonding zijn bij uitstek

---

<sup>1</sup> Rotha is een van de *founding fathers* van de Britse documentaire beweging in de jaren 30 die in de voetsporen van John Grierson belangrijk is geweest voor het ontstaan van het klassieke idee over de documentaire als genre. Voor meer informatie over Rotha kan een van zijn belangrijkste werken *Documentary Diary: an Informal History of the British Documentary Film, 1928-1939* (New York: Hill and Wang, 1973) worden geraadpleegd.

voorbeelden van verhalen over innerlijke niet waarneembare werkelijkheden die aan de hand van een volledig geanimeerde representaties inzichtelijk zijn gemaakt. De televisieserie JE ZAL HET MAAR HEBBEN illustreert daartegenover dat voor de vertelling van vergelijkbare verhalen over psychische problemen ook nog steeds live-actionmateriaal wordt gebruikt.

De keuze voor animatie in ANIMATED MINDS tegenover live-action als representatievorm in JE ZAL HET MAAR HEBBEN roept vragen op. Waarom is voor de vertellingen van sterk vergelijkbare verhalen over de menselijke psyche enerzijds voor animatie en anderzijds voor live-action gekozen? Hoe verschillen de verhalen van elkaar? Waar liggen de sterke en zwakke punten van de representaties en hoe kan de werkelijkheid het dichtst worden benaderd? Met een vergelijking tussen deze twee series die inhoudelijk overeenkomen, maar in vorm en stijl sterk van elkaar verschillen kunnen deze vragen over representatie worden beantwoord. Onderzocht is in hoeverre het gebruik van animatie in ANIMATED MINDS bijdraagt aan het vertellen van een verhaal over de werkelijkheid, die een toevoeging is aan het verhaal in live-actionbeelden in JE ZAL HET MAAR HEBBEN.

## **2. De aantrekkingskracht van tegenpolen**

### **2.1 Animatie + documentaire = geanimeerde documentaire?**

“There is no single beginning, but rather many concurrent, international examples can be found that demonstrate the instinct that documentary can be strengthened by animation, and vice versa, aldus filmtheoreticus en historicus Annabelle Honess Roe.<sup>2</sup> Volgens haar is er geen exact punt in de geschiedenis aan te wijzen waarop animatie en documentaire zich samenvoegde, maar is een dergelijk feit ook niet relevant. Het gaat erom dat animatie al vroeg in de geschiedenis van film en televisie is herkend als een unieke mogelijkheid voor representaties in non-fictiegenres.<sup>3</sup>

Hoewel de uit 1918 afkomstige film, *The Sinking of the Lusitania* van de Amerikaanse pionier animator Winsor McCay, over het algemeen wordt beschouwd als de allereerste geanimeerde documentaire, zijn er vroegere voorbeelden van het gebruik van animatie in non-

---

<sup>2</sup> Roe, 218.

<sup>3</sup> Roe, 218.

fictiefilms en televisieprogramma's, zo stelt Roe.<sup>4</sup> Volgens haar worden dergelijke vroege en ook hedendaagse non-fictiefilms en televisieprogramma's waarin animatie is gebruikt alleen niet per se als geanimeerde documentaires opgevat.<sup>5</sup> Roe wijst op het verschil tussen een documentaire waarin animatie is gebruikt en een daadwerkelijke volledig geanimeerde documentaire. In de geschiedenis van animatie en documentaire is animatie veelal ingezet om ter aanvulling van live-actionbeeld te verklaren, uit te leggen, te illustreren en te benadrukken. Dit verschilt van de geanimeerde documentaire waarvoor kenmerkend is dat animatie en documentaire hierin samenkomen tot een eigen vorm. Daarbij wordt met geanimeerd beeld onze kennis van de wereld of een aspect daaruit op een zondanige manier verrijkt, dat dit zonder de samensmelting van animatie en documentaire niet mogelijk zou zijn geweest.<sup>6</sup>

Roe laat in haar historische onderzoek zien dat de convergentie van animatie en documentaire tot een eigen samenhangende vorm is gestimuleerd door het werk van de Amerikaanse John en Faith Hubley en het Britse Aardman Animations. In hun films *Moonbird* (1959), *Windy Day* (1967) en *Cookaboody* (1973) hebben John en Faith Hubley bandopnames van de gesprekken van hun kinderen gedurende hun spel gevisualiseerd. Doormiddel van handgetekende animatie in de stijl van kindertekeningen hebben zij fantasiewerelden verbeeld. Vanaf de jaren 70 is bij Aardman Animations iets vergelijkbaars gedaan. Daar werd bij gedocumenteerd geluid aan de hand van plasticine poppen stop-motion animatie geproduceerd. Met het werk van de Hubley's en Aardman Animation is het belang van de samensmelting van documentaire en animatie om films te creëren die veel meer zijn dan de som van de twee losstaande delen bevestigd. De geanimeerde documentaire is ontstaan als een samenhangend opzichzelfstaand genre.<sup>7</sup>

## 2.2 Werkelijkheid tegenover construct

De samensmelting van documentaire en animatie tot geanimeerde documentaire lijkt op het eerste oog tegenstrijdig. Documentaire is een non-fictiegenre waarin doorgaans met live-actionmateriaal werkelijke gebeurtenissen en bestaande mensen worden gerepresenteerd. Ontstaan vanuit oorspronkelijke ideeën over documentairefilmbeeld als bewijsstukken van de

---

<sup>4</sup> Voor een gedetailleerd overzicht van de geschiedenis van animatie en documentaire in film en televisie kan *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the study of Animated Documentary* van Annabelle Honess Roe worden geraadpleegd.

<sup>5</sup> Roe, 219-220.

<sup>6</sup> Roe, 220-221.

<sup>7</sup> Roe, 221-222.

realiteit, waarbij de ideeën van André Bazin in zijn artikel *The Ontology of the Photographic Image* (1971) een grote rol hebben gespeeld, wordt documentaire geassocieerd met waarheid, werkelijkheid en objectiviteit. Bazin bestudeerde de relatie tussen film en realiteit en veronderstelde dat de documentairefilm de kijker een ongekleurde registratie van de reële werkelijkheid te bieden heeft, oftewel een letterlijke afdruk.<sup>8</sup>

De notie dat live-actiondocumentaire een indexicale afbeelding van het werkelijke verleden is vormt echter een sterk contrast met de notie van animatie als een artistieke uitvinding, geassocieerd met fantasie en verbeelding. In animatie is indexicaliteit problematisch. Het filmbeeld van animatie is geconstrueerd en daarmee juist niet wat zich werkelijk voor de camera heeft afgespeeld.<sup>9</sup>

Uit het onderzoek dat Sarie Soewargana voor haar master Film-en Televisiewetenschappen heeft uitgevoerd blijkt dat documentaire en animatie door dit idee al voor lange tijd op gespannen voet staan. Tot aan de jaren 1980 werd binnen de filmwetenschap de live-actionfilm en de animatiefilm als strikt gescheiden domeinen gepositioneerd. Animatie werd slechts geschikt geacht voor de verbeelding van denkbeeldige werelden en meestal afgeschreven als infantiel product. De vorm werd beschouwd als primitieve voorloper van de live-actionfilm en als academisch studieobject haast volledig genegeerd. Volgens sceptici zou de combinatie van documentaire en animatie leiden tot een directe spanning tussen de representatievormen.<sup>10</sup>

De opvatting dat live-actiondocumentaire wel een afbeelding van de werkelijkheid is en animatie niet, kan echter snel onderuit worden gehaald aan de hand van wetenschappelijke theorieën waarin wordt betoogd dat ook de documentaire een construct van de maker is. Onder andere filmwetenschappers David Bordwell en Kristen Thompson hebben aangetoond dat doordat de filmmaker keuzes maakt over stijl en vorm er een eigen verhaal over de werkelijkheid geconstrueerd wordt dat niet objectief kan zijn.<sup>11</sup> Keuzes tijdens zowel de opname als de montage van het beeld leiden tot een constructie van de maker en is daarmee dus geen exacte afdruk van de realiteit zoals deze zich in werkelijkheid heeft voorgedaan.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Bazin, 197.

<sup>9</sup> Ward, 294.

<sup>10</sup> Soewargana, 14-16.

<sup>11</sup> Bordwell en Thompson, 19.

<sup>12</sup> Bordwell en Thompson laten zien hoe de filmmaker een verhaal construeert door zowel tijdens de opname als de montage van de documentaire een selectie te maken van het filmmateriaal. De filmmaker bepaalt het onderwerp van de documentaire, welke gebeurtenissen er moeten worden vastgelegd en op welke manier dat moet worden gedaan. Het moment waarop de cameraman moet beginnen met filmen, wat er wel en niet in beeld moet komen en welk geluid er moet worden opgenomen, zijn keuzes die de filmmaker moet maken. Daarnaast bepaalt de filmmaker welke scènes uit het totale opgenomen filmmateriaal wel en niet voor de documentaire

Historicus Hayden White zegt hierover dat het reële verleden, wat zich in werkelijkheid heeft afgespeeld, alleen maar kan zijn. Het narratief dat door een filmmaker wordt vormgegeven zorgt pas voor betekenis.<sup>13</sup> Zonder op het volledige debat over film en realiteit in te gaan kan hiermee gesteld worden dat het probleem niet langer ligt bij de daadwerkelijke aard van de documentaire tegenover de aard van animatie, want beide zijn in feite constructies van de maker(s).

### 2.3 In relatie tot de realiteit

Het contrast tussen documentaire en animatie kan gezocht worden bij de waarheidsclaim die nog steeds verbonden is aan documentaire, maar bij animatie afwezig is. Hoewel de kijker kan inzien dat het filmmateriaal in zekere mate is bewerkt blijft er bij documentaire een indexicale verbinding aanwezig tussen gebeurtenissen in de werkelijkheid en het live-actionmateriaal van deze gebeurtenissen.<sup>14</sup> Paul Ward, theoreticus en historicus op het gebied animatie, spreekt van een sterkere relatie tussen live-actionmateriaal en realiteit dan tussen animatie en realiteit.<sup>15</sup>

Kenmerkend voor documentaire is dat de handelingen en gebeurtenissen ongescript en niet gerepeteerd zijn of dat deze in ieder geval als zodanig op de kijker overkomen. Documentaire bewaart zo haar authenticiteit en waarheidsclaim. Bij animatie is het tegenovergestelde aan de hand. Met deze vorm wordt productie, proces en constructie juist op de voorgrond geplaatst. Ward duidt erop dat in dit contrast tussen ‘conventionele’ documentaire en animatie als probleem wordt beschouwd. Een verhaal over werkelijke gebeurtenissen en personen gerepresenteerd doormiddel van animatie, zal bij kijkers een sceptische houding teweeg brengen precies omdat zij zich zullen beseffen dat het beeldmateriaal compleet gecreëerd is. De combinatie van realiteit en constructie zou voor hen ambivalent zijn.<sup>16</sup>

In zijn artikel *Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark (2010)* laat Ward echter zien dat er sprake is van een vervanging

---

gebruikt moeten worden. Het filmmateriaal wordt door de filmmaker op een manier gerangschikt zodat de kijker gestuurd wordt een bepaald verhaal te ontdekken. Doormiddel van montage creëert de filmmaker relaties tussen verschillende shots en tussen shots en geluid, waardoor de kijker wordt aangespoord tot bepaalde conclusies te komen.

<sup>13</sup> White, 8.

<sup>14</sup> Ward, 294.

<sup>15</sup> Ibidem, 295.

<sup>16</sup> Ibidem, 297.

van de grenzen tussen verbeelding en geloof, waarbij hij het begrip *alief* of *alieving* van de filosoof Tamar Gendler aanhaalt. Deze verbastering van het engelse woord voor geloven, *believing*, is volgens Ward bruikbaar bij de bestudering van het gebruik van animatie voor documentaire. Volgens Gendler neemt iemand die ergens in geloof een bepaalde houding aan, maar kan deze houding verschillen van daadwerkelijke reacties van deze persoon. *Alieving* verwijst naar een meer primitief gevoel. Het zijn reacties op hoe dingen aanvoelen of lijken te zijn.<sup>17</sup>

Er zit een tegenstelling in onze gedachten over dingen waarvan we geloven dat ze echt zijn (rationeel) tegen over dingen die echt lijken te zijn (het primitieve gevoel). Volgens Ward komen reacties op het rationele denken vanuit diepere gevoelens en emoties ook tot stand bij het kijken van animatie. Zo kunnen toeschouwers van animatie bijvoorbeeld geloven naar een gecreëerde wereld te kijken, maar zich toch met personages uit deze wereld verbonden voelen of door gebeurtenissen worden ontroerd.<sup>18</sup> Ondanks dat er rekening mee moet worden gehouden dat kijkers mogelijk niet door hebben naar een documentaire te kijken wanneer een verhaal over de werkelijkheid compleet geanimeerd is, kunnen toeschouwers volgens Ward het verhaal verteld in een geanimeerde documentaire *alieven*.<sup>19</sup>

### 3.4 Animatie werkt!

In de woorden van Roe: “as in many things in life, opposites can attract in a meaningful way”.<sup>20</sup> Zij verwijst naar de opkomst van de geanimeerde documentaire in de afgelopen 20 a 30 jaar. In toenemende mate zijn geanimeerde documentaires op de programma’s van filmfestivals, conferenties en overige publieke vertoningen verschenen. Geanimeerde documentaires met de lengte van featurefilms hebben theaters bereikt en digitale animaties zijn doorgedrongen tot in primetime televisiedocumentaires.<sup>21</sup> Roe wijst daarmee op het toenemende succes van het genre.<sup>22</sup> De vraag of animatie geschikt is voor de representatie van de werkelijkheid lijkt daarmee overbodig.<sup>23</sup>

---

<sup>17</sup> Gendler in Ward, 302.

<sup>18</sup> Ward, 302-303.

<sup>19</sup> Ibidem, 294.

<sup>20</sup> Roe, 215.

<sup>21</sup> Ibidem, 216.

<sup>22</sup> Voor een verdere bespreking van de geschiedenis van de geanimeerde documentaire en de geschiedenis van de wijze waarop geanimeerde documentaire is bestudeerd kan Annabelle Honess Roe’s artikel *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards the Framework for the Study of Animated Documentary* geraadpleegd worden.

<sup>23</sup> Roe, 216.



Roe zet zich af tegen het lang lopende debat over de vraag of animatie een acceptabele vorm van representatie is die voor documentaire kan worden ingezet. Zij stelt dat in plaats van het bestuderen van de vorm van documentaire meer diepgaand onderzoek moet worden uitgevoerd naar de functie van animatie en in welke mate met animatie de waarde van een representatie kan stijgen. Volgens Roe lijkt animatie in eerste instantie inderdaad de authenticiteit van documentaire te bedreigen, maar is juist het tegenovergestelde het geval. Animatie is in staat zowel documentaire zelf als de bijhorende kijkerervaring te verrijken.<sup>24</sup> Aansluitend op deze opvattingen van Roe is er bij dit onderzoek vanuit gegaan dat de noodzaak nu ligt bij de bestudering van de wijze waarop animatie in documentaire wordt ingezet.

### **3. Dwang in animatie en live-action**

#### **3.1 De verbeelding van innerlijke werkelijkheden in opkomst**

Volgens Ward betreffen een groot aantal geanimeerde documentaires verhalen over dromen, fantasieën en vergelijkbare speculatieve fenomenen. Behalve dat *ANIMATED MINDS* hier een voorbeeld van is noemt Ward ook *WALTZ WITH BASHIR* (Ari Folman, 2008) waarin animatie wordt gebruikt om de ruimte op te vullen tussen werkelijke historische gebeurtenissen en herinneringen, trauma's en dromen die op deze gebeurtenissen betrekking hebben. Ook haalt hij *AN EYEFUL OF SOUND* aan (Samantha Moore, 2010). In deze geanimeerde documentaire is een poging gedaan om de ervaring van mensen met synesthesie, een fenomeen waarbij zintuigen zich vermengen gedurende het waarnemen, te documenteren. Wat deze voorbeelden gemeen hebben, zo stelt Ward, is dat animatie hier is gebruikt om werkelijke dingen te representeren die in werkelijkheid niet zichtbaar zijn, oftewel: het zijn representaties van het innerlijke.<sup>25</sup>

Onderwerpen met betrekking op gevoelens, fantasieën en herinneringen, waarbij de menselijke psyche een belangrijke rol speelt, zijn niet alleen populair in gebruik voor geanimeerde documentaires, maar ook voor non-fictiefilms en televisieprogramma's in het algemeen. Succesvolle film- en televisieproducties zijn naast *JE ZAL HET MAAR HEBBEN* bijvoorbeeld de documentaire *VERDWAALD IN HET GEHEUGENPALEIS* (Karel van Es, 2010)

---

<sup>24</sup> Roe, 217.

<sup>25</sup> Ward, 295.

over het leven met dementie door de ogen van een groep ouderen met de ziekte van Alzheimer en het televisieprogramma OVER MIJN LIJK (BNN 2006, 2008, 2010, 2012), over de beleving van ziekte en de naderende dood van terminaal zieke jongeren. Op uiteenlopende wijze, zowel in animatie als live-action, is getracht innerlijke werkelijkheden te verbeelden. Gesteld kan worden dat er een behoefte bestaat aan het verbeelden en willen begrijpen van het innerlijke.

Om te onderzoeken hoe problemen in de menselijke psyche enerzijds in live-action en anderzijds in animatie gerepresenteerd worden, hoe deze representaties van elkaar verschillen en op welke wijze de werkelijkheid het dichtst kan worden benaderd is het interessant om geanimeerde documentaire en live-actiondocumentaire met elkaar te vergelijken. Op deze manier kan worden onderzocht in hoeverre animatie een toevoeging is op live-actionmateriaal. Voor een zo nauwkeurig mogelijke vergelijking is in dit onderzoek gekozen voor één fenomeen uit de menselijke psyche waarvan zowel een representatie in animatie als in live-action geproduceerd is: de obsessieve compulsieve stoornis.

De obsessieve compulsieve stoornis is een heterogene aandoening waarbij een patiënt dwangmatigheden uitvoert om psychische angsten en pijnen veroorzaakt door obsessies te verminderen. De symptomen en gedragingen van verschillende patiënten lopen sterk uiteen, maar het belangrijkste overkoepelende kenmerk is dat alle patiënten dwangmatig handelingen uitvoeren in een poging persoonlijke problemen te kunnen beheersen.<sup>26</sup> Dwang is het hoofdkenmerk van de obsessieve compulsieve stoornis, maar hoe wordt dit het beste gerepresenteerd in beeld?

### **3.2 Geanimeerde documentaire: Animated Minds: Obsessively Compulsive**

ANIMATED MINDS (Andy Glynn, 2003-2009) is een serie korte geanimeerde documentaires waarin bandopnames van getuigenissen van mensen die een mentale ziekte hebben ervaren, zoals anorexia, manische depressies en bewuste zelfbeschadiging, in animatie gevisualiseerd zijn. Een eenduidig doel geldt voor alle films, zo wordt er op de officiële website gesteld: “to help dispel myths and misconceptions about ‘mental illness’ by giving a voice to those who experience these various difficulties first hand.”<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Starcevic et. Al., 450.

<sup>27</sup> Informatie afkomstig van de officiële website van Animated Minds, Home.

In *OBSESSIVELY COMPULSIVE* vertelt Steve zijn verhaal over het leven met zijn obsessieve compulsieve stoornis.<sup>28</sup> Iedere keer wanneer Steve aan Saddam Hussain dacht beleefde hij dit als een bijdrage aan het conflict in de Golf, dat kon leiden tot een derde wereld oorlog. Dwangmatig herhaalde hij iedere handeling, eten, zitten, lopen, praten, waarbij hij aan Hussain dacht net zolang tot dat hij niet meer aan hem dacht.<sup>29</sup>

Producent Andy Glynne is opgeleid als klinisch psycholoog en is daarmee in zeker mate op de hoogte van geestelijke gezondheid en mythen en vooroordelen die zich op dit gebied bevinden. In het proces waarmee de korte geanimeerde documentaire tot stand is gekomen heeft hij zoveel mogelijk rekening gehouden met de gevoelswereld van Steve. Daarvoor noodzakelijk is Steve nauw bij het productieproces betrokken geweest. Na een interview met hem heeft Glynne Steves getuigenis bewerkt tot een kort verhaal rijk aan metaforen. In samenwerking met zeer kundige animatoren is geprobeerd het verhaal te animeren waardoor er de juiste diepte en betekenis aan het audio-interview kon worden gegeven en hebben componisten aan de hand van muziek hebben gepoogd extra gevoel bij het stuk op te wekken.<sup>30</sup>

In 2003 werd *ANIMATED MINDS* bedacht als een poging om subjectieve ervaringen van geestelijke gezondheidsproblemen aan een breder publiek te communiceren. Gehoopt werd een de reeks korte films te kunnen produceren waarmee een algemeen publiek beter zou kunnen begrijpen hoe het voelt om met verschillende mentale problemen te leven. Animatie was daarbij niet per definitie een pre, maar bleek vooral een goede strategie voor het verkrijgen van sponsors. De receptie van de films bleek veel groter dan verwacht. Een groot publiek is niet alleen bereikt doormiddel van verschillende uitzendpartners, maar ook academische ziekenhuizen, scholen, universiteiten en verschillende geestelijke gezondheidsinstellingen hebben de korte films binnen hun organisatie gebruikt.<sup>31</sup>

Het productie team van *ANIMATED MINDS* is zich ervan bewust dat het nooit volledig mogelijk zal zijn mentale problemen in hun werkelijke vorm te begrijpen. Zij wijzen er echter op dat hun films metaforisch helpen mensen te informeren, moeilijk beschrijfbaar problemen inzichtelijk maken en mensen aanzetten meer over wat het betekent om een mentaal probleem te hebben te laten nadenken.<sup>32</sup>

---

<sup>28</sup> In de bijlage is een transcript te vinden van de voice-over van de geanimeerde documentaire *OBSESSIVELY COMPULSIVE*.

<sup>29</sup> Informatie afkomstig van de officiële website van Animated Minds, Watch the Films, Obsessively Compulsive.

<sup>30</sup> Informatie afkomstig van de officiële website van Animated Minds, The Concept.

<sup>31</sup> Ibidem.

<sup>32</sup> Informatie afkomstig van de officiële website van Animated Minds, The Concept.

### **3.3 Live-action: Je Zal Het Maar Hebben: Aflevering 2 – Daphny en Tristan**

In het achtste seizoen van JE ZAL HET MAAR HEBBEN (JZMH) ontmoet presentator Valerio Zeno jonge mensen met een aandoening. In deze documentaire probeert Zeno zelf te ervaren hoe het is om met een handicap, ziekte of afwijking te leven.<sup>33</sup> In live-action, onder andere aan de hand van videodagboeken, interviews en handelingsscènes, wordt geprobeerd de gevoels- en belevingswereld van een persoon met een aandoening zo duidelijk mogelijk weer te geven.

Aflevering twee wordt gedeeltelijk aan het verhaal van Daphny besteed, die leidt aan een obsessieve compulsieve stoornis. Bij Daphny uit de stoornis zich in de dwang om alles te ordenen en schoon te maken. Samen met Zeno zien wij haar haar dagelijkse rituelen uitvoeren, waarbij zij haar gevoelens zo goed mogelijk beschrijft en kritische vragen van Zeno beantwoordt. Daarbij onderwerpt Zeno haar aan moeilijk situaties waarbij hij de orde in haar huis bewust verstoort, zoals het op de grond gooien van een glas of propje papier, om de symptomen van haar stoornis zo duidelijk mogelijk te maken.

Als een van de vele afleveringen over bijzondere aandoeningen, maakt Daphny's verhaal onderdeel uit van het lang lopende succes van JZMH. De serie bleef van 2002 tot 2011 nieuwe seizoenen produceren. Het seizoen uit 2003 kreeg een nominatie voor het Gouden Beeld en ontving De Hoofdprijs in de categorie info(tainment). In 2005 kreeg seizoen 4 de Spaanse televisieprijs Premio Odasm en bereikte daarmee ook internationaal succes. De waardering van het programma onderstreept de aanwezigheid van een behoefte aan verhalen over het menselijke innerlijke.

## **4. Representaties en hun problemen**

### **4.1 Representatieproblematiek**

Een mentale aandoening zoals de obsessieve compulsieve stoornis kan worden vergeleken met psychotrauma. Deze vorm van trauma is een psychologische beschadiging veroorzaakt door een zeer extreme intense gebeurtenis en de onbekwaamheid van het subject hier adequaat op te reageren.<sup>34</sup> In sommige gevallen is een obsessieve compulsieve stoornis zelfs

---

<sup>33</sup> Informatie afkomstig van de officiële website van Je Zal Het Maar Hebben, Home.

<sup>34</sup> Soewargana, 7.

een vorm van psychotrauma, oftewel ontstaan door een traumatische gebeurtenis. Echter wordt ook vermoed dat het ontstaan van deze stoornis samenhangt met een zekere psychologische aanleg of erfelijkheid.<sup>35</sup> Hoewel de precieze oorzaak nog niet is vastgesteld is de vergelijking tussen mentale stoornissen en psychotrauma relevant, omdat het hier beide om een probleem in de menselijke psyche gaat dat moeilijk representeerbaar is voor de buitenwereld.

Om de ervaring en beleving van een mentaal probleem uit te leggen schiet taal tekort. Hoogleraar Gender- en Vrouwenstudies Leigh Gilmore wijst op de paradoxale relatie tussen taal en trauma. Zij duidt het probleem aan dat taal niet toereikend is om trauma op een zingevende wijze te beschrijven, maar dat taal tegelijkertijd wordt beschouwd als het middel dat noodzakelijk is om uiting aan trauma te geven en het uiteindelijk te genezen.<sup>36</sup> Een duidelijk voorbeeld van dit probleem wordt gegeven door literatuurwetenschapper Ernst van Alphen in het hoofdstuk “Testimonies and the Limits of Representation” in *Caught by History* (1998). Hij verwijst naar overlevenden van de holocaust die niet in staat zijn hun herinneringen in woorden uit te drukken, doordat taal niet de juiste woorden bevat die de extreme aard van de historische werkelijkheid kunnen representeren.<sup>37</sup>

Er is sprake van een onrepresenteerbaarheid van de menselijke psyche, de eventuele problemen die zich daarin voordoen en de beleving, ervaring en gevoelswereld die daarbij hoort, wat al eerder is beschrijven als het innerlijke. Door het representatieprobleem lijkt het voor buitenstaanders onmogelijk inzicht in het innerlijke te verkrijgen. Aandoeningen kunnen niet zinvol worden uitgedrukt in taal en dus niet in hun werkelijke vorm worden begrepen. Volgens publicist en politicus Michael Ignatieff zullen buitenstaanders hierdoor nooit in staat zijn om over dezelfde kennis van trauma te komen beschikken als traumaslachtoffers zelf. Hier vanuit kan worden gesteld dat het innerlijke in haar werkelijke vorm überhaupt nooit volledig door een buitenstaander kan worden begrepen.<sup>38</sup>

Historicus Hayden White wijst op de noodzaak van het narrativiseren van onze ervaringen waarmee de kennis waarover iemand beschikt kan worden omgezet in een verhaal, of zoals hij zelf stelt: ‘to translate *knowing* into *telling*’.<sup>39</sup> Volgens White zijn we niet in staat om specifieke gedachten patronen volledig te begrijpen, maar hebben we er minder moeite mee wanneer het in een narratieve vorm wordt gegoten. Volgens hem is narrativiteit een

---

<sup>35</sup> Van den Hout, 8.

<sup>36</sup> Gilmore, 6-7.

<sup>37</sup> Van Alphen, 41-43.

<sup>38</sup> Ignatieff, 175.

<sup>39</sup> White, 5.

*metacode*: “a human universal on the basis of which transcultural messages about the nature of a shared reality can be transmitted”.<sup>40</sup> Hoewel White sterk vasthoudt aan het idee dat een verhaal slecht een constructie over de werkelijkheid is en niet de werkelijkheid zelf, wijzen zijn opvattingen erop dat het innerlijke doormiddel van een geschikte narratieve vorm inzichtelijk kan worden gemaakt. De vraag blijft nu echter welke narratieve vorm hiervoor het beste geschikt is.

## 4.2 Het innerlijke onderbelicht

Volgens filmwetenschapper Janet Walker lenen audiovisuele media zich uitermate goed voor de representatie van werkelijke gebeurtenissen waarbij de gevoels-en belevingswereld van groot belang zijn, doordat met film en video gebeurtenissen kunnen worden gereproduceerd in beeld. Dit geldt voor zowel gebeurtenissen die zich extern hebben voorgedaan, iets waarvan iemand getuigen is geweest en wat zich voor zijn ogen heeft afgespeeld, als gebeurtenissen die zich intern hebben voorgedaan, oftewel gebeurtenissen in iemands innerlijke. Walker betoogt in haar boek *Trauma Cinema* dat met film op meer adequate wijze inzicht in trauma verkregen kan worden, vergeleken met de manier waarop dit in de traditionele geschiedschrijving wordt getracht. Waar White het heeft over *telling*, heeft Walker onderzocht dat *showing* een zeer geschikte narratieve vorm blijkt.<sup>41</sup>

Enkele kenmerken van live-action films en video's over trauma die Walker beschrijft lijken op het eerste oog overeen te komen met JE ZAL HET MAAR HEBBEN: AFLEVERING 2 – DAPHNY EN TRISTAN. Het gebruik van familiefoto's, handheld camerawerk en vertellingen vanuit de eerste persoon, zijn elementen die door Walker worden genoemd en ook in deze aflevering van JZMH aanwezig zijn. Echter wijst Walker erop dat traumafilms en video's traumatische gebeurtenissen behandelen doormiddel van een niet-realistische vertelwijze gekarakteriseerd door de verstoring en fragmentatie van klassieke narratieve vormen en stijlen bekend van Hollywoodfilms.<sup>42</sup> De verhalen moeten noodzakelijkerwijs imperfect zijn en niet volgens conventionele vertelstructuren worden vormgegeven, om het contrast tussen de beleving van de werkelijkheid in menselijke psyche en de zichtbare 'feitelijke' werkelijkheid inzichtelijk te kunnen maken.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> White, 6.

<sup>41</sup> Walker, xix.

<sup>42</sup> Ibidem, 19.

<sup>43</sup> Ibidem, 190.

In de aflevering van JZMH is voornamelijk gebruik gemaakt van conventionele vertelstrategieën waarmee documentaire oorspronkelijk als non-fictie vorm is ontstaan. Een voorbeeld waaruit dat blijkt is het conventionele gebruik van familiefoto's. Waar in *trauma cinema* homevideo's en foto's van vroeger bewust op onverwachte vreemde plaatsen in het verhaal worden ingezet zonder enige temporele logica in acht te nemen, worden foto's van Daphny in JZMH op traditionele wijze gebruikt. Aan de hand van acht foto's wordt de kijker van de geboorte van Daphny tot haar huidige leeftijd geleid, waarmee ter introductie de plaats waarin het verhaal in het historische narratief begint wordt aangegeven: het heden. Dit heeft niets te maken met de visualisatie van herinneringen van Daphny die zouden kunnen bijdragen aan het inzichtelijk maken van haar beleving van de stoornis.

Door het gebruik van dergelijke conventionele vertelstrategieën zonder deze aan te vullen met alternatieve strategieën, zoals fictieve scènes of onlogische herhalingen van afbeeldingen, draagt de aflevering van JZMH weinig bij aan het aan de oppervlakte brengen van de gevoelswereld van iemand met een obsessieve compulsieve stoornis. Ook het verschil tussen de beleving van de werkelijkheid en feitelijk bewijs komt daardoor niet naar voren. Hoewel de psyche (de inwendige werkelijkheid) en het bewijs (de uitwendig uitwendige werkelijkheid) mogelijk niet overeen komen, Walker spreekt dan ook van *mistaken memory*, is het juist van belang beide bij representaties te betrekken. Herinneringen, hoe afwijkend of onwaar dan ook, zijn belangrijk voor het doen van uitspraken over de ervaring van een gebeurtenis. Alleen door de combinatie van de uitwendige werkelijkheid en de inwendige werkelijkheid kan een zo compleet mogelijk beeld van een gebeurtenis of een bepaald fenomeen worden weergegeven.<sup>44</sup>

In JZMH ligt de focus voornamelijk op feitelijke en uitwendige of fysieke aspecten van de stoornis. De kijker krijgt te zien hoe Daphny haar badkamer schoonmaakt, hoe zij daarbij alle spullen in de badkamer ordent en vervolgens ook in de rest van haar huis controleert of alle spullen liggen op de wijze zoals zij dat wil. Zoals in figuur 1 is te zien worden rituelen en fysieke verschijnselen van haar dwangstoornis daardoor in beeld gebracht, maar worden Daphny's gevoelens en gedachten buiten beschouwing gelaten.

---

<sup>44</sup> Walker, 5-6.



Figuur 1: deze afbeeldingen uit JE ZAL HET MAAR HEBBEN: AFLEVERING 2 – DAPHNY EN TRISTAN laten uitwendige kant van de rituelen zien die Daphny door haar stoornis uitvoert, zoals het ordenen van toiletspullen en afstandbedieningen. De beelden zijn puur registraties van haar handelingen zonder dat ze inzicht geven in Daphny's staat van bewustzijn.

Om Daphny's gevoelswereld bij het verhaal te betrekken worden door verslaggever Valerio Zeno kritische vragen gesteld die door Daphny zo goed mogelijk beantwoord worden. Een voorbeeld hiervan is onderstaand dialoog.<sup>45</sup>

Valerio: Maar waarom daag je jezelf dan niet continue uit met opdrachten zoals, oke, nu ga ik gewoon een boterham zonder bordje op de bank eten?

Daphny: Ja doet doe ik ook soms wel eens, maar als ik dat te veel doe dan krijg ik een paniek aanval.

Valerio: En hoe ziet dat er uit?

Daphny: Ja dat herinner ik me zelf nooit echt. Het is dat je... Ja, dat is moeilijk. Het is net als dat je niet kunt uitleggen hoe het is om dronken te zijn. Het is een andere staat van zijn, zeg maar.

Juist die staat van bewustzijn die in dit voorbeeld door Daphny wordt aangehaald is voor de kijker lastig te begrijpen. Hoewel Daphny in andere delen van de aflevering ook wordt gevraagd te beschrijven wat er zich in haar hoofd afspeelt blijft het verhaal over haar innerlijke dat daarmee wordt geschetst problematisch. Taal alleen is niet instaat innerlijke verschijnselen van een fenomeen zoals de obsessieve compulsieve op een zingevende wijze te beschrijven.<sup>46</sup> Door dat JZMH zich voor de ondersteuning van haar uitleg beperkt tot het

<sup>45</sup> Dialoog afkomstig uit JE ZAL HET MAAR HEBBEN: AFLEVERING 2 – DAPHNY EN TRISTAN, 04:43-05:09.

<sup>46</sup> Gilmore, 6-7.



gebruik van live-actionmateriaal zonder alternatieve strategieën blijft de gevoelswereld hier onderbelicht.

### 4.3 Het inwendige gevisualiseerd

Als alternatieve strategie leent animatie zich uitermate goed voor de verbeelding van het innerlijke, doordat het ons in staat stelt aspecten uit het leven te laten zien die onmogelijk in live-action gefilmd kunnen worden. Filosoof Gregory Currie maakt een verschil tussen foto's en schilderkunst dat dit illustreert. Foto's, vergelijkbaar aan live-actionbeelden, kunnen volgens Currie als sporen van de werkelijkheid worden opgevat, terwijl schilderijen die vergelijkbaar zijn aan animatie getuigenissen zijn. In andere woorden, een camera legt vast wat zich letterlijk voor de lens voordoet, terwijl een schilder of animator de mogelijkheid heeft te verbeelden wat hij of zij denkt dat zich in werkelijkheid voordoet. Het zijn afdrukken van het innerlijke.<sup>47</sup>

Vergelijkbaar aan dit idee onderscheidt Roe evocatie als een van de drie functie waarmee animatie een toevoeging is op live-action.<sup>48</sup> Met evocatie, oftewel oproepen, doelt Roe op de functie van animatie om gevoelens, emoties en gedachten abstract en in symbolen uit te drukken en daarmee tot de verbeelding van de kijker te spreken.<sup>49</sup> In overeenstemming met Walker's beschrijving van traumafilms verwijst Roe naar filmstijlen waarmee is geprobeerd in live-action emoties en staten van bewustzijn uit te drukken.<sup>50</sup> Waar Walker echter weinig aandacht besteed aan de toevoeging van animatie en dit als slechts een van de verschillende alternatieve methoden beschouwt, stelt Roe dat animatie niet voor niets steeds vaker wordt gebruikt om gevoelswerelden uit te drukken. In Roe's woorden: "animation, however, is increasingly being used as a tool to evoke the experiential in the form of ideas, feelings and sensibilities." Met live-actionbeeld kan volgens haar niet hetzelfde resultaat worden bereikt als met animatie.<sup>51</sup>

---

<sup>47</sup> Currie, 142.

<sup>48</sup> De andere twee functies, de plaatsvervangende en niet mimetisch vervangende animatie, zijn in de context van dit onderzoek minder relevant omdat bij deze functies de verbeelding van het innerlijke geen rol speelt. Voor een verdere uitleg van de functies kunnen pagina 226 en 227 van *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary* van Annabelle Honess Roe worden geraadpleegd.

<sup>49</sup> Roe, 227.

<sup>50</sup> Typisch aan *trauma cinema* live-action documentaires is volgens Janet Walker het gebruik van slow-motion fotografie, handheld camerawerk, gekante hoekstralen, narratie vanuit de eerste persoon, familiefoto's, mozaik perspectieven en boven al het idee dat wat gepresenteerd wordt uitzonderlijk memorabel is en tegelijkertijd gedeeltelijk niet te bevatten.

<sup>51</sup> Roe, 227.

In *OBSESSIVELY COMPULSIVE* is het interview met Steve over zijn ervaring van de obsessieve compulsieve stoornis als voice-over gecombineerd met geanimeerde beelden. De beelden zijn in samenwerking met Steve gecreëerd om ze zo goed mogelijk op zijn beschrijving te laten aansluiten. Zoals blijkt uit het volgende fragment zijn woorden op zich niet beschrijvend genoeg:

“A big problem I did have was walking from one side of the room to another in the absence of an intrusive thought. If an intrusive thought came through I would have to retrace my steps back a bit like someone who walks through the mine field really. I’m very careful as to where I put my feet. If I sat down in a chair when an intrusive thought came through I’d get out of the chair and go through the action again.”<sup>52</sup>

De woorden die Steve gebruikt om uitdrukking aan zijn innerlijke te geven, zoals ‘a big problem’ en ‘intrusive thought’ drukken slechts zwak uit wat Steve duidelijk probeert te maken. Zoals uit de afbeeldingen in figuur 2 blijkt helpen de geanimeerde beelden de kijker te begrijpen waar Steve op doelt. De gedachten aan Saddam Hussain die zich telkens aan hem opdrongen wanneer hij zijn kamer probeerde te betreden vullen in de animatie letterlijk de ruimte. Telkens wanneer de geanimeerde persoon die Steve representeert de ruimte verlaat verdwijnen ook de beelden van Saddam Hussain.

Een nog duidelijker voorbeeld van hoe met animatie het innerlijke kan worden verbeeld blijkt uit de combinatie van de gesproken tekst en de animatiebeelden zoals weergegeven in figuur 3. Overeenkomend met Steves gevoel dat wanneer hij aan Saddam Hussain dacht terwijl hij inademde hij dit kwaad letterlijk in zijn longen opnam laat de animatie zien hoe gedachten aan Saddam Hussain het bovenlichaam vullen. De animatie visualiseert op deze manier de ervaring die door de voice-over beschreven wordt, waardoor het representatieprobleem van taal zo veel mogelijk overbrugd wordt.

In *OBSESSIVELY COMPULSIVE* wordt op deze manier het innerlijke inzichtelijk gemaakt. Zoals Walker in haar boek *trauma cinema* echter betoogd leidt alleen een representatie waarin zowel de inwendige werkelijkheid als de uitwendig uitwendige werkelijkheid wordt betrokken tot een verhaal waarin de realiteit zo compleet en dicht mogelijk wordt benaderd.<sup>53</sup> Ook Landesman en Bendor wijzen er in hun analyse van *WALTZ WITH BASHIR* op dat een complete representatie van de werkelijkheid in documentaire uit

---

<sup>52</sup> Zie bijlage 1.

<sup>53</sup> Walker, 5-6.

twee delen bestaat. Zij onderscheiden *factual memories*, herinneringen die empirisch geverifieerd kunnen worden, en *factical memories*, herinneringen die niet geverifieerd kunnen worden maar wel belangrijk zijn om inzicht in de ervaring van een gebeurtenis te verkrijgen. Volgens Landesman en Bendor zijn beide elementen even belangrijk om een verhaal over het innerlijke te kunnen vertellen.<sup>54</sup>

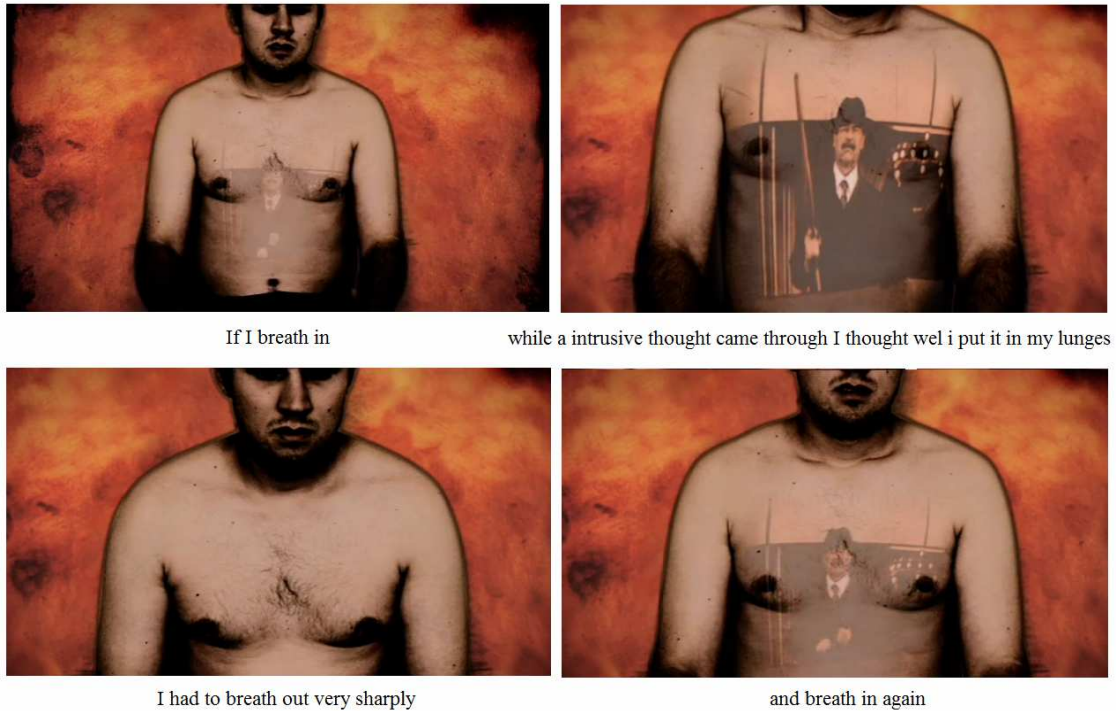
In *OBSESSIVELY COMPULSIVE* is gepoogd om feitelijke en uitwendige aspecten van de stoornis aan de hand van een realistisch geanimeerd persoon te representeren (zoals te zien in figuren 2 en 3). Het krabben, pulken aan de huid en het herhalen van verschillende handelingen zijn uitwendige verschijnselen van de stoornis die hier in animatie worden verbeeld. Hoewel het innerlijke in *OBSESSIVELY COMPULSIVE* het meeste aandacht krijgt, is hiermee ook aandacht aan het uitwendige besteed. De verbeelding van feitelijke te verifiëren gebeurtenissen aan de hand van animatie in plaats van live-action brengt echter wel het gevaar met zich mee dat de kijker niet beseft dat het hier om feitelijke waar te nemen gebeurtenissen uit de werkelijkheid gaat.<sup>55</sup>



**Figuur 2:** beelden uit *ANIMATED MINDS: OBSESSIVELY COMPULSIVE* waar uit blijkt hoe de beelden bijdragen aan het gesproken verhaal van Steve in de voice-over over zijn probleem van opdringerige gedachten telkens wanneer hij zijn kamer probeerde te betreden.

<sup>54</sup> Landesman en Bendor, 356.

<sup>55</sup> Ward, 294.



**Figuur 3:** beelden uit ANIMATED MINDS: OBSESSIVELY COMPULSIVE met bijbehorende tekst waar uit blijkt hoe de beelden bijdragen aan het gesproken verhaal van Steve in de voice-over over zijn gevoel dat wanneer hij inademde terwijl hij aan Saddam Hussain dacht hij dit kwaad letterlijk in zijn longen opnam.

## 5. De combinatie van kwaliteiten: ter conclusie

Geanimeerde documentaires zoals OBSESSIVELY COMPULSIVE zijn een toevoeging op vormen van live-actiondocumentaire zoals JE ZAL HET MAAR HEBBEN: AFLEVERING 2 – DAPHNY EN TRISTAN in dat zij het innerlijke visualiseren en daarmee voor de kijker een niet zichtbare werkelijkheid inzichtelijk maken. Met animatie is het mogelijk metaforisch te werk te gaan en beelden te creëren die in samenwerking met het gedocumenteerde verhaal in gesproken taal bij de kijkers de juiste associaties oproepen: associaties waarmee het gevoel en de beleving van iemand met een mentale aandoening door de kijker zo goed mogelijk kan worden ervaren.

Animatie kan worden gebruikt om in de behoefte van de mens om het innerlijke te begrijpen te voorzien. In live-action worden voornamelijk uiterlijke verschijningsvormen verbeeld, aangevuld met beschrijvingen van de innerlijke symptomen in gesproken taal. Het probleem van de ontoereikende taal blijft daarmee echter bestaan. Animatie kan het representatieprobleem grotendeels overbruggen door het innerlijke in een geheel gecreëerde wereld te verbeelden. Met animatie is het mogelijk de meest lastig voorstelbare zaken in beeld

te brengen. Het is een medium dat bij uitstek aansluit op de filmische uitspraak: *don't tell them, show them!*

Anderzijds moet de waarde van live-action daarmee niet worden weggecijferd. Het zou kortzichtig zijn te veronderstellen dat animatie live-action geheel overtreft, doordat met animatie het onfilmbare kan worden verbeeld. Er moet niet worden vergeten dat hoewel ook live-actiondocumentaire een construct is van haar maker, er sprake blijft van een zekere indexicale status van het beeld: de kijker wordt in staat gesteld te observeren wat zich in werkelijkheid voor de camera heeft afgespeeld. Hier moet men gebruik van blijven maken. De relatie van live-action met de realiteit blijft vele malen sterker dan de relatie tussen animatie en realiteit. Hoewel is gebleken dat animatie wel degelijk geschikt is voor het vertellen van een verhaal over de werkelijkheid ligt hierin haar zwakte. Deze zwakte moet niet worden onderschat.

Bij het vertellen van een verhaal over de werkelijkheid moet worden gestreefd naar het gebruik van filmische vormen op een wijze waarin deze vormen zo goed mogelijk tot hun recht komen. Voor animatie geldt dat deze vorm uitermate geschikt blijkt voor de verbeelding van het innerlijke. Voor uitwendige wel filmbare zaken is de vorm echter niet noodzakelijk. Erkent moet worden dat live-action door de band met de realiteit een sterkere vorm is voor de verbeelding van feitelijke uitwendige gebeurtenissen. Bij live-action wordt veel minder dan bij animatie het risico gelopen dat een realistisch verhaal niet als zodanig wordt herkend. Gestreefd zou kunnen worden naar vertellingen over inwendige realiteiten waarin live-action en animatie worden gecombineerd.

Het gebruik van zowel animatie en live-action voor documentaire, op een manier zodat een verhaal over de werkelijkheid zo goed mogelijk tot haar recht komt, kan afsluitend worden geïllustreerd aan de hand van Ari Folman's creatie van WALTZ WITH BASHIR. Folman heeft gekozen voor een volledige geanimeerd verhaal met een slotscène waarvoor live-action archiefmateriaal is gebruikt. Deze beelden tonen de bebloede lichamen van burgers die omkwamen bij de slachting in Libanon en de wanhoop en het verdriet van degenen die achterblijven. De kijker wordt letterlijk met zijn neus op de feiten gedrukt: dit is echt gebeurd. In een interview licht Folman zijn keuze toe: "Ik wou niet dat kijkers de zaal zouden verlaten met de gedachte dat het een *coole* animatiefilm was met leuke muziek... Duizenden stierven: kinderen, vrouwen, ouderen, jongeren. Géén militairen. De laatste beelden zijn essentieel en plaatsen de film in perspectief."<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Decabooter, 16.

Live-action beschikt nog steeds over de kracht om werkelijkheden tot kijkers door te laten dringen. Animatie biedt daarbij waardevolle mogelijkheden om innerlijke werkelijkheden aan de oppervlakte te brengen. Door beide kwaliteiten te combineren kan een zo nauw mogelijke benadering van de werkelijkheid worden bereikt, waarmee uiteenlopende ingewikkelde fenomenen inzichtelijk kunnen worden gemaakt.

## Literatuur

- Alphen, E. van. "Testimonies and the Limits of Representation." In *Caught by History: Holocaust Effects in Contemporary Art, Literature and Theory*, 41-64. Londen: Stanford University Press, 1998.
- Bazin, A. "The Ontology of the Photographic Image." In *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, geredigeerd door L. Braudy en M. Cohen, 195-199. New York/Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Landesman, Ohad and Roy Bendor. "Animated Recollection and Spectatorial Experience in *Waltz with Bashir*." *Animation* 6 (2011): 353-370.
- Bordwell, David, en Kristin Thompson. Fragment uit "Documentary Form and Style." In *Film Art: An Introduction*, 409-415. 5<sup>e</sup> editie. New York: McGraw-Hill, 1997.
- Currie G. "Visible traces: documentary and the contents of photographs." In: *Philosophy of Film and Motion Pictures* bewerkt door N. Carroll en Jinhee Choi, 141–153. Oxford: Blackwell, 2006.
- Decabooter, J. "Het gekwetste geheugen van Ari Folman. *Waltz with Bashir*." *Filmmagie* 587 (2008): 12-16.
- Gilmore, L. *The Limits of Autobiography: Trauma and Testimony*. New York: Cornell University Press, 2001.
- Hout, Marcel, van den. "Over Witte Beren en de Hardnekkigheid van Emotionele Stoomnissen." Inaugurele rede, Universiteit Utrecht, 2005.
- Ignatieff, M. "The Nightmare from Which We Are Trying to Awake." In *The Warrior's Honor: Ethnic War and the Modern Conscience*, 164-190. New York: Viking, 1998.

Renov, Michael. "Introduction: The Truth About Non-Fiction." In *Theorizing Documentary*, bewerkt door Michael Renov, 1-11. London: Routledge, 1993.

Roe, Annabelle Honess. "Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary." *Animation* 6 (2011): 215-230.

Soewargana, Sara. "Traumatisch verleden ge(re)animeerd: geanimeerde documentaire- en autobiografische films als middel tot representatie en verwerking van trauma." Masterscriptie, Universiteit Utrecht, 2009.

Starcevic, V., D. Berle en V. Brakoulis. "Functions of compulsions in obsessive-compulsive disorder." *Australian and New Zealand journal of psychiatry* 46, 6 (2011): 449-458.

Walker, J. *Trauma Cinema*. Berkely/ Los Angeles/ Londen: University of California Press, 2005.

Ward, Paul. "Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark." *Animation* 6 (2010): 293-305.

White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality." *Critical Inquiry* 7, 1 (1980): 5-27.



## **Videos**

“Animated Minds: Obsessively Compulsive.” Animated Minds. Geraadpleegd op 20 maart, 2012: [http://animatedminds.com/the\\_films/obsessively\\_compulsive/](http://animatedminds.com/the_films/obsessively_compulsive/).

“Je Zal Het Maar Hebben: Aflevering 2 – Daphny & Tristan.” BNN. Geraadpleegd op 20 maart, 2012: <http://jezalhetmaar.bnn.nl/hebben/aandoening/72>.

## **Websites**

Animated Minds. “Home.” Laatst bezocht op 20 maart, 2012. <http://animatedminds.com/>

Animated Minds. “The Concept.” Laatst bezocht op 20 maart, 2012.  
[http://animatedminds.com/the\\_concept/](http://animatedminds.com/the_concept/)

Animated Minds. “The Production Process.” Laatst bezocht op 20 maart, 2012.  
[http://animatedminds.com/the\\_concept/](http://animatedminds.com/the_concept/)

Je Zal Het Maar Hebben. “Home.” Laatst bezocht op 2 maart, 2012.  
<http://jezalhetmaar.bnn.nl/hebben>

## Bijlage

Bijlage 1 - Transcript van gesproken tekst in ANIMATED MINDS: OBSESSIVELY COMPULSIVE. Een gedocumenteerd verhaal van Steves ervaringen met en beleving van de obsessieve compulsieve stoornis, dat als soundtrack bij het geanimeerde beeld in wordt afgespeeld.

Transcript:

Whenever I thought of Saddam Hussain I thought I could cause the conflict in the gulf to increase. And this could quite literally end up with World War Three. And then I'd had to blank the thought of Saddam Hussain out all the time.

Ordinary day to day simple tasks from picking something up, putting something down I had to do it in the absence of an intrusive thought. If I couldn't do that I had to repeat the behaviour over and over again.

A big problem I did have was walking from one side of the room to another in the absence of an intrusive thought. If an intrusive thought came through I would have to retrace my steps back a bit like someone who walks through the mine field really. I'm very careful as to where I put my feet. If I sat down in a chair when an intrusive thought came through I'd get out of the chair and go through the action again.

From half way through reading to cut sentences and paragraphs and an intrusive thought came through I'd had to return to the section again and read it again and make sure that I had blanked the intrusive thought out.

If I breath in while an intrusive thought came through I though well I put it in my lungs I had to breath out very sharply and breath in again I would regurgitate out food after I swallowed it because an intrusive thought came in. Again the fear that I'm contaminating my body. I would pick skin from the back of my hands and I had to do it in the absence of an intrusive thought. If I wasn't successful I picked again and again and again until there was just one big scab.

It's a bit like an itch, you want to scratch and you don't want to because you might spread it. And then it comes a time when you can't take any longer and you scratch it and scratch it and that gives you temporary relief and then it just comes back. The pictures of Saddam Hussain, reports on every wall of every room of the house. I had to record in my own voice the name Saddam Hussain, Saddam Hussain over and over again. After a period of time the length of time you are experiencing the anxiety becomes less and less and less. And the next day the things that were annoying you the day before aren't annoying you anymore. And you get another lot of symptoms come in.