

Een plaatje zegt meer dan duizend woorden

Functie en nut van illustraties bij een tekst

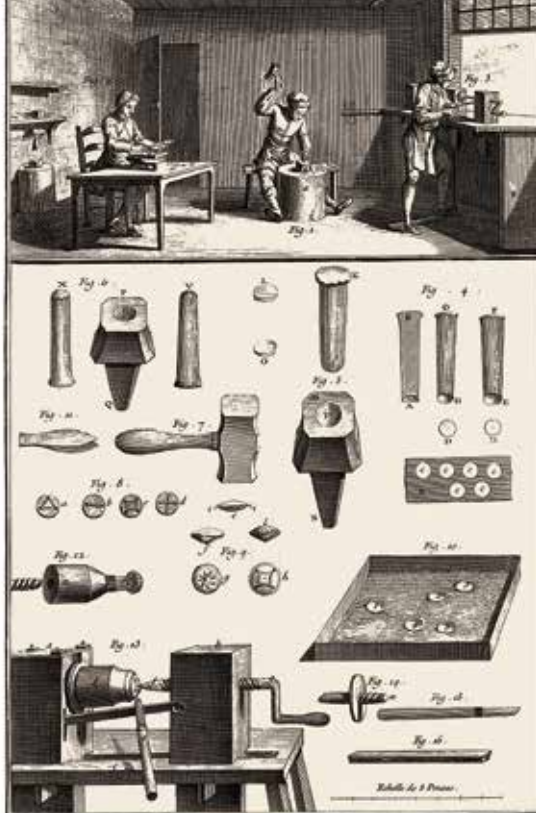
Een beeld zegt meer dan duizend woorden. Maar over welk beeld en over welke woorden hebben we het dan? Wat is het nut van (tekst)illustraties? En hoe gaat een illustrator te werk bij het maken van een geschiedenisillustratie?

Fred Marschall is neerlandicus en illustrator, gespecialiseerd in archeologie- en geschiedenisillustraties.

Na een onregelmatige publicatieperiode van meer dan dertig jaar verschijnt in 1772 het 28ste en laatste deel van de *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*. Een kleine 200 vooraanstaande experts, schrijvers, redacteuren en illustratoren hebben dan onder leiding van Denis Diderot (voor alle delen) en Jean d'Alembert (tot en met deel 7) 18.000 pagina's tekst afgeleverd, verdeeld over zo'n 72.000 artikelen. Geheel in de geest van de verlichting is het doel van de *Encyclopédie*



alle verspreide kennis van dat moment onder te brengen in een samenhangend systeem, tot nut en lering van toekomstige generaties, opdat ze beter onderlegd, deugdzamer en gelukkiger worden. De laatste elf delen van de *Encyclopédie* zijn gevuld met in totaal zo'n 3.000 pagina's met gravures, voorzien van een legenda met, incidenteel, een korte toelichting. Zo geeft Plaat III van het deel over kleding een inzicht in het atelier van de maker van metalen knopen, inclusief de gereedschappen, onderdelen en producten. Zelfs het met buffelhuid beklede plankje waarmee de metalen knoop wordt opgepoetst, ontbreekt niet. De *Encyclopédie* – zowel de tekst als de illustraties – had een enorme impact op het denken van de hogere klassen van de samenleving. De illustraties gaven (en geven) een schat aan informatie. Het afbeelden van, bijvoorbeeld, alle vereiste handelingen voor het maken van een knoop, leidde tot een herwaardering van het werk van handwerkslieden. ▶



Hiernaast: 'Boutonnier, en Métal'. In *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*. Onder: Versailles, 1678. De Franse koning Lodewijk XIV leidt zijn gasten rond in de tuinen van zijn paleis, waar meer dan dertig jaar aan is gebouwd. Verschenen in *Columbus. Geschiedenismethode voor het voortgezet onderwijs*. Illustratie: Fred Marschall.



1 W. Howard Levie en Richard Lentz, 'Effects of Text Illustrations: A Review of Research', *Educational Communication and Technology* 30(4) (1982), pp. 195-232.

2 Andrew Loomis, *Creative Illustration* (New York 1947), pp. 178-179.

Taal is niet toereikend

Zegt één afbeelding meer dan de spreekwoordelijke duizend woorden? Jazeker! Probeer maar eens een enkel stripplaatje volledig met woorden te beschrijven, zo dat alles wat er te zien is, wordt genoemd, inclusief de gesproken taal, de rimpels op de gezichten en de kleding, tot in detail. En vergeet de kleuren niet. Onze ogen en ons brein onderscheiden naar schatting 7.500.000 kleurverschillen. Met geen taal ter wereld kun je zoveel kleuren en kleurnuances benoemen. Alleen al hiervoor is taal niet toereikend genoeg. Zegt één afbeelding dan ook meer dan duizend nuttige woorden? Dat valt te bezien. Sommige informatie kan ontegenzeggelijk beter en efficiënter worden overgebracht door middel van beeld. Denk bijvoorbeeld aan ruimtelijke informatie. Als je wilt duidelijk maken waar onderdeel x in een apparaat geplaatst moet worden, is het heel wat efficiënter om dat in je gebruiksaanwijzing (ook) met een plaatje weer te geven dan (alleen) in tekst te beschrijven. Maar lang niet alles wat in taal gecommuniceerd kan worden, kan door beeld worden overgebracht. En lang niet alle informatie die een beeld bevat, is ook nuttig voor het begrip of de waardering van een verhaal of betoog. Neem



Voorbeeld van een stripplaatje. Rechts: Naar Angus McBride. In Simon MacDowall, *Germanic Warrior 236-568 AD*. (Londen 1996). Fred Marschall maakte beide illustraties voor dit artikel.

de gesuggereerde omschrijving van het stripplaatje hiernaast. Dat zou een verschrikkelijk saaie, bijkans onleesbare tekst opleveren die het aantal van duizend woorden verre overschrijdt en die, afhankelijk van het met de tekst beoogde doel, een hele lading totaal niet-relevante informatie bevat. Illustraties hebben nut. Maar welke categorie illustratie heeft dan welk nut? In een nog altijd veel geciteerd overzicht van onderzoek naar de effecten van tekstillustraties, uit 1982, noemen W. Howard Levie en Richard Lentz zeven mogelijke functies van tekstillustraties, verdeeld over vier categorieën (zie schema hiernaast).¹ William Andrew Loomis, één van de grote namen uit de Amerikaanse illustratiegeschiedenis, deelt illustraties op basis van de relatie tussen tekst en beeld in in drie categorieën.² Zijn eerste categorie bevat die illustraties die op zich staan – het hele verhaal vertellen. Bij deze categorie 1-illustraties is een eventuele tekst – een legenda, bijschrift of toelichting – volledig ondergeschikt aan de afbeelding. Tot deze categorie horen de illustraties in de

Functies van een illustratie bij een tekst

Aandacht trekken

1. Aandacht op het materiaal vestigen.
2. Aandacht binnen het materiaal sturen.

Affectieve functies

3. Het vergroten van het plezier.
4. Het beïnvloeden van emoties en attitudes.

Cognitieve functies

5. Het vergemakkelijken van het leren van de inhoud van een tekst door:
 - a. het verbeteren van het begrip;
 - b. het verbeteren van de retentie.
6. Het verstrekken van aanvullende informatie.

Compenserende functie

7. Het ondersteunen van zwakke lezers.

(Naar Levie en Lentz, 1982.)

Encyclopédie, de ‘ouderwetse’ schoolplaten of de grote illustraties die als hoofdstukopener worden gebruikt in, bijvoorbeeld, geschiedenismethodes. Bij Loomis’ tweede en derde categorie is de relatie beeld-tekst van een andere orde. Illustraties in deze categorieën zijn juist – in verschillende mate – ondergeschikt aan de tekst. Het schema van Levie en Lentz is in feite niet van toepassing op deze categorie 1-illustraties van Loomis. Zij hebben het immers over tekstillustraties, dus per definitie over illustraties die ondergeschikt zijn aan tekst. Niettemin is hun indeling ook wel degelijk toepasbaar op deze categorie, al is er dan uiteraard geen sprake van *aanvullende* informatie, dat wil zeggen van een aanvulling op de informatie uit de tekst.

Anachronismen

De Duitse schoolplaat hieronder stamt uit 1889. Op andere edities heeft deze plaat een onderschrift: *Germanisches Gehöfte*. Volgens de bijbehorende handleiding moeten we deze ‘Germaanse nederzetting’ in de tijd plaatsen vóór de volksverhuizingen. Dat is een nogal vage tijdsaanduiding, maar laten we ervan uitgaan dat het de bedoeling was hier een vierde-eeuws tafereel af te beelden. Uit tientallen details op de plaat (hebt u de ooievaar gespot?) valt af te leiden dat de maker niet goed raad wist met de datering. De plaat staat bol van de anachronismen. Sommige details zijn te ‘oud’, andere te ‘nieuw’. Zo komt de vleugellans – afgebeeld in het midden – pas voor vanaf de zevende eeuw. De hoofdfunctie van deze plaat is het geven van informatie (functie 6 bij Levie en Lentz). Natuurlijk trekt een schoolplaat de

aandacht (functie 1 en 2), vergroot hij het plezier (functie 3) en vergemakkelijkt hij het leerproces (5a en b). Maar het geven van informatie is bij een dergelijke opzichzelfstaande plaat de hoofdfunctie. Dat houdt wel in dat de informatie die gegeven wordt, zoveel mogelijk in lijn moet zijn met de stand van zaken van, in dit geval, de archeologie en de geschiedeniswetenschap. De plaat geeft de dominante opvattingen en algemeen geaccepteerde kennis weer van zo’n 130 jaar geleden. Met alle gevolgen van het bevestigen van achterhaalde kennis en stereotypen van dien. Een recentere reconstructie van een Germaan uit de betreffende periode, in dit geval een Alemannen-krijger uit de derde-vierde eeuw, laat een heel wat ‘beschaafder’ beeld zien. De schoolplaat is daarmee nu niet meer geschikt om (in de les) historische of archeologische kennis over te dragen. Maar hij vormt wel een prachtige aanleiding om standplaatsgebondenheid te illustreren, juist door de afstand in tijd. Illustraties in de tweede categorie van Loomis versterken de tekstuele boodschap. De illustratie vormt samen met de tekst een eenheid. Ze ondersteunen elkaar één op één, waarbij de tekst licht dominant is. Te denken valt aan de geïllustreerde gebruiksaanwijzing. Dit type illustratie heeft niet de bedoeling aanvullende informatie te verstrekken. Als de plaatjes bij een geschreven handleiding meer informatie geven dan de talige beschrijving, zorgt dat bij de lezer voor verwarring. En dat geldt natuurlijk helemaal als beeld en tekst niet ‘synchroon’ lopen of zelfs tegenstrijdige informatie geven. In de derde categorie van Loomis is de illustratie ►



Germanisches Gehöfte, de eerste in een serie schoolplaten die stamt uit 1889 en tot 1906 door verschillende uitgeverijen in meerdere landen werd uitgebracht. Getuige de vermelding op de plaat is deze editie op de markt gebracht door uitgeverij O. Wachs-muth uit Leipzig.

het meest ondergeschikt aan de tekst. De tekst kan op zichzelf staan, de illustraties kunnen voor het vertellen van het verhaal achterwege blijven. Ook deze illustraties kunnen niettemin alle genoemde functies hebben, maar nog duidelijker dan bij Loomis' categorie 2 is de rol van functie 6, het geven van aanvullende informatie, beperkt. Tenminste, in veel gevallen. Neem de roman. Vroeger was het heel gebruikelijk dat een roman, ook een roman voor de volwassen lezer, geïllustreerd was. Al was het maar met een frontispice (een illustratie naast de titelpagina). Daarmee wordt de interesse van de lezer gewekt en kan de lezer overgehaald worden om het boek te gaan kopen en te lezen. Het is daarbij absoluut niet de bedoeling dat de illustratie te veel weggeeft. Geïllustreerde romans voor volwassenen worden vrijwel niet meer uitgegeven. Geïllustreerde kinder- en jeugdliteratuur is er des te meer. En ook daarbij mag de illustratie het plezier van de lezer niet verpesten door een belangrijke plotwending te verklappen. In de woorden van Loomis: 'Een plaatje dat de boel "verklapt", is net zo ongewenst als een persoon die klikt.' Sterker nog, de illustratie mag de tekst eigenlijk in het geheel niet invullen en het geven van aanvullende informatie is niet de bedoeling. De cognitieve functies, en met name de informatieve, zijn hier behoorlijk naar de achtergrond gedrongen. Althans, in de gangbare opvatting van menig kinder- en jeugdboeken-uitgever. Eén en ander leidt tot wat een collega-illustrator de 'speldenknopoojges-stijl' noemt, het zo min mogelijk ingevuld weergeven. Er is, wat mij betreft, een belangrijke uitzondering – een reden waarom de illustraties in (jeugd)boeken wel aanvullende informatie moeten geven. En dat is als het gaat om verhalen die in een andere tijd

of in andere culturen spelen. De schrijver wil een beeld geven van, bijvoorbeeld, de tijd waarin het verhaal zich afspeelt. Maar hij of zij wil natuurlijk op de eerste plaats het verhaal vertellen en de lezer blijven boeien. Ellenlange gedetailleerde beschrijvingen van handelingen en voorwerpen die geen andere rol hebben dan het tijdsbeeld op te roepen, zijn uit den boze, al geven ze op zich de lezer de mogelijkheid zich meer in het verhaal in te leven. Hier kan de illustrator hulp bieden. In de illustratie kan veel van wat de auteur in zijn tekst niet expliciet noemt, getoond worden zonder dat het verhaal erdoor stukt.

Eigen fantasie

Als maker van geschiedenisillustraties wil ik een adequate, plausibele en levendige voorstelling presenteren van een periode of een voorval. Ik probeer altijd de illustratie een verhaal te laten vertellen en interactie tussen de figuren weer te geven. Het eindresultaat moet interessant zijn voor de kijker. Een plaat waar de kijker, als hij of zij dat wil, langere tijd naar kan kijken en veel in kan ontdekken en waarmee de eigen fantasie gestimuleerd wordt. Voor mij is de belangrijkste functie van de illustratie het geven van informatie. Zeker een categorie 1-illustratie, de illustratie die op zichzelf staat en het hele verhaal vertelt, biedt daartoe de ruimte. Vaak werk ik in mijn tekeningen met een *repoussoir* – een element op de voorgrond waarmee de achtergrond wordt teruggeduwd – om meer diepte te suggereren. Zo wordt de toeschouwer als het ware meer de afbeelding 'ingetrokken'. Maar het biedt tegelijk, en vooral, de mogelijkheid zaken van verschillende afmetingen in één tekening te verwerken en details naast grote gehelen af te beelden.

Gaius Iulius Civilis, een aanzienlijke Bataaf in Romeinse dienst, komt in opstand tegen de Romeinen. Met zijn bondgenoten en overgelopen Romeinse soldaten belegert hij Castra Vetera. Het komt in 70 n.Chr. tot een grote veldslag. Verschenen in *Quest*. Illustratie: Fred Marschall.





Illustratie uit Bies van Ede, *Oorlog op het ijs*. Illustratie: Fred Marshall.

Aanvullende informatie overbrengen met afbeeldingen is niet altijd een makkelijk te bereiken doel. Zo blijkt uit verschillende onderzoeken dat lezers vaak totaal geen aandacht schenken aan de illustraties in een tekst. Levie en Lentz concluderen 'dat leerlingen en studenten nu eenmaal niet gewoon zijn om te leren van plaatjes'. Wat wel goed lijkt te werken, is wanneer de leerkracht of docent een, als het even kan enthousiaste, toelichting geeft bij een schoolplaatachtige illustratie. Voor het *Feniks Verhalenboek* en voor de methode *Columbus* was ik in de gelegenheid zelf een toelichting te geven bij de illustraties. Voor deze afleveringen van 'De tekenaar vertelt' bleek wel degelijk de nodige belangstelling van de kant van de leerlingen te bestaan en er ging een enthousiasmerende werking vanuit. Enigszins vergelijkbaar, hoop ik, met de lol die ik zelf als zesdeklasser op de lagere school had als de leraar op vrijdagmiddag prachtig vertelde bij een geschiedenisplaat van Jetses of Isings.

Brede basiskennis

Wat is de gebruikelijke werkwijze bij het maken van een archeologie- of geschiedenisillustratie? Natuurlijk verschilt die per persoon en per opdracht. Wat mij betreft mag van de illustrator de nodige brede basiskennis worden verwacht. De ene dag moet je een begrafenissen van rond 730 tekenen, de volgende dag de parlementaire enquête van 1886-1887 illustreren. En waar de kennis ontbreekt, of ontoereikend is, mag verwacht worden dat de illustrator zich inleest in het onderwerp. In grote lijnen ga ik als volgt te werk bij het maken

van een categorie 1-illustratie, een op zichzelf staande schoolplaatachtige illustratie – verreweg de leukste soort opdracht. Dergelijke opdrachten worden meestal begeleid door één of meer deskundigen. Die vertellen wat voor elementen zij op de plaat willen zien. Ik maak aan de hand van hun wensen een ruwe schets van een door mij voorgestelde *setting* waarop grofweg figuren staan aangegeven in interactie met elkaar, alsmede de voorwerpen die in ieder geval afgebeeld moeten worden. Deze ruwe schets dient als basis voor een meer uitgewerkte versie waarvoor al het nodige researchwerk moet worden gedaan en die aan de opdrachtgever of deskundige wordt voorgelegd. Hij of zij kan in dit stadium nog wensen kenbaar maken. Dan komt de echte fase van het documenteren. Over de opgegeven voorwerpen kan de deskundige meestal de noodzakelijke informatie leveren. Daarbij is het van belang dat kleuren en vooral afmetingen worden meegenomen. Maar de tekening kan niet alleen bestaan uit de opgegeven voorwerpen. De illustrator moet zelf, wel vaak met hulp van enthousiaste deskundigen, op zoek gaan naar bruikbare voorwerpen uit (ongeveer) dezelfde tijd, afkomstig van (min of meer) dezelfde locatie. Dat betekent in veel boeken neuzen, internet afstruinen, andere deskundigen raadplegen en veelal musea bezoeken, gravend naar de puzzelstukjes van de geschiedenis, die uiteindelijk op hun plek vallen en het grotere 'plaatje' van de geschiedenis zichtbaar maken. Ook de af te beelden mensfiguren vragen het nodige spreekwerk. De tekenaar moet beslissen wat voor 'type' afgebeeld moet worden, wat de houding moet zijn en wat de gezichtsuitdrukking, om maar wat te noemen. Heel wat losse schetsen van figuren moeten leiden tot het gewenste resultaat. Met de

'In de illustratie kan veel van wat de auteur in zijn tekst niet expliciet noemt, getoond worden zonder dat het verhaal erdoor stukt'

uitkomsten van deze zoektocht wordt een uitgewerkte potloodtekening gemaakt. Ook deze tekening, die als basis dient voor de schildering, wordt (vaak) nog voorgelegd en eventuele aanwijzingen verwerkt. Dan komt de eigenlijke uitvoering. Ik werk meestal met potlood en aquarel, vaak aangevuld met acryl. En als het teken- en schilderwerk af is, is het de beurt aan het computerwerk. Het origineel wordt gescand (digitale aanlevering is al jarenlang vereist) en de scan wordt nog wat bijgewerkt. Eventuele oneffenheden kunnen geretoucheerd worden en het contrast kan, indien nodig, worden aangepast. Dan kan de illustratie digitaal verzonden worden naar de opdrachtgever. En dat doe je niet in een paar uur, zo'n proces vormt een geschiedenis op zich. ■