

was er alleen op gericht een nieuwe TV-vedette te creëren, die de kijkers 'en masse' naar CBS zou brengen. De opgeblazen publiciteit enerzijds en het totaal gebrek aan voorbereiding anderzijds leidde tot de onvermijdelijke anti-climax, die Sally Quinn uiteindelijk terug in de geschreven pers deed belanden. Dit onverkwikkelijke avontuur wijst er nogmaals op dat journalistieke bekwaamheid niet de enige en zelfs niet de eerste vereiste is «to make it» in de TV-journalistiek. Deze sterrencultus is typerend voor de Amerikaanse TV-journalistiek - maar niet exclusief. Ook in Europa, en met name in Frankrijk, is men zich bewust van het belang van de per-

soonlijkheid van de TV-journalist. Jean-Maurice Monnoyer in *Le Monde* spreekt van «une présence plastique du présentateur». (6) In een onderzoek naar de journalistieke stijl van een aantal Franse TV-reporters, stelt hij dat «la performance», de taal, de gedragingen en de fysiek van de journalist deel uitmaken van de boodschap. De journalist kan zelf niet verdwijnen achter zijn rol. Nochtans meent Monnoyer dat er een onderscheid dient gemaakt tussen «l'information à visage humain», die essentieel eigen is aan het TV-medium, en de promotie van een imago. Dat laatste gebeurt in de VSA, maar volgens de auteur evolueert de Franse

TV-informatie niet noodzakelijk in die richting.

(1) anchor = de topjournalist van de TV-nieuwsredactie, die het nieuwsteam domineert en rond wie het ganse nieuwsprogramma is opgebouwd

(2) J. HENNESSEE, *The Press's very own Barbara Walters Show*, in *Columbia Journalism Review*, July/August 1976, vol. 1, 2, blz. 22-25.

(3) E. STRAINCHAMPS (ed.), *Rooms with no view*, New York, 1974.

(4) on-air reporter = reporter die zichtbaar is op het TV-scherm tijdens zijn/haar verslag

(5) S. QUINN, *We're going to make you a star*, New York, 1975

(6) J.M. MONNOYER, *Les 'télé-types' de l'information*, in *Le Monde*, 10-11 oktober 1976.

de visuele stijl van televisie - voetbal

herman van pelt

Er zijn genoeg redenen aan te geven waarom de wetenschappelijke aandacht ook op het televisievoetbal gericht zou kunnen worden. Ten eerste kan men een onderwerp, waaraan binnen de omroepprogrammaschema's zo'n belangrijke plaats wordt toegedacht, en waar zoveel mensen tevreden naar kijken, moeilijk onbelangrijk noemen. Ten tweede geeft het voetbal een uitstekend voorbeeld van de werking van de televisie als medium. Er zijn maar weinig mensen die beseffen dat ze op televisie niet naar een voetbalwedstrijd kijken, maar naar een met allerlei «middelen» georganiseerd verslag van een voetbalwedstrijd. En dat is heel wat anders. Het volgende is een zeer kort gehou-

den bewerking van een hoofdstuk uit de door het British Film Institute uitgegeven *Television Monograph* nr. 4: «Football on Television» door Tom Ryall.

Het analyseert vanuit het in de taalwetenschappen veel opgang makende structuralisme de visuele stijl van de TV-voetbalwedstrijd Joegoslavië-Schotland tijdens de wereldkampioenschappen van 1974.

Er wordt, schrijft Ryall, gezegd dat de televisiewerkelijkheid gekenmerkt wordt door het feit dat de gebeurtenis die op de beeldbuis wordt gebracht «puur» door het «oog» van de camera aan het publiek wordt gepresenteerd. Deze opvatting gaat volgens hem voorbij aan het feit dat de televisie beel-

den van de werkelijkheid geeft, telkens van een werkelijke gebeurtenis. Deze tekens vormen gezamenlijk de «code» van de televisie, codes die op een heel eigen manier een gebeurtenis kunnen structureren.

Een uitzending van een voetbalwedstrijd probeert te suggereren «hier is een voetbalwedstrijd», maar in feite is het natuurlijk «een bepaalde kijk op een voetbalwedstrijd» of misschien zelfs «een bepaalde kijk op het voetbal».

De kern van het probleem ligt voor Ryall in de uitwerking van de relatie tussen de objectieve werkelijkheid (de voetbalwedstrijd, de sportactualiteit die moet worden overgebracht) en aan de andere kant het «beeld con-

tinuum» waaruit de overdracht bestaat. Bij dit probleem spelen twee moeilijk verenigbare zaken. Ten eerste de sterke overheersing van de werkelijkheid. Ten tweede het evidente verschil tussen de eigenlijke waarneming van een gebeurtenis en de bemiddelende waarneming daarvan door de televisie.

De beperkingen van het televisieproductieproces spelen bij die bemiddeling een grote rol en zullen de overheersing van de werkelijkheid op het beeld verminderen.

De eerste groep van beperkingen betreft het beeldbereik dat mogelijk is bij het uitzenden van televisievoetbal (van de camera in de helicopter die een overzicht geeft van het veld en het stadion, tot de draagbare Vidi-con-camera die een gedetailleerd shot kan geven van één enkele speler) en de mogelijke beeldtypes. Tom Ryall onderscheidt de volgende beeldtypen en -functies.

1. Het primaire beeld

Het meest dominerende beeld van de wedstrijd komt meestal van een camera die redelijk hoog op de ere-tribune is geplaatst gelijk met de middenlijn op het veld. Dat is de camera die het verloop van het spel volgt door heen en weer te «pannen», inzoomend op de actie, constant het beeld herformulerend naar aanleiding van de positie van de bal. Deze camera moet voldoende dicht bij het spel zijn om een waarneembaar beeld te vormen en ver genoeg weg van de onmiddellijke actie om een gevoel van de context te geven, van de positie van de spelers die niet direct bij de actie betrokken zijn en de afstand tot het doel bijvoorbeeld.

Het is dit beeld, of «beelden-continuum», dat het «normale» gezicht op het spel op de televisie bepaalt, en het stemt overeen met wat over het algemeen vanaf de duurste plaatsen in het stadion is te zien. De andere beeldtypen, de meer ondergeschikte camera-instellingen, dienen als contrapunt van het primaire beeld en worden meestal alleen gebruikt als het verloop van het spel is onderbroken door incidenten als een uitbal, een doelpunt of een vrije trap.

Het primaire beeld wordt in een bepaald opzicht sterk beheerst door de

actualiteit in zoverre het de handelingen op het veld moet tonen (normaal is dat de positie van de bal met de dichtsbijzijnde spelers). Toch moet, wil het beeld in termen van een voetbalwedstrijd begrijpelijk blijven, de primaire camera-instelling ook de context van de handelingen laten zien. De gehele context wordt gevormd door het totale veld, maar dat is natuurlijk onmogelijk omdat de scherpte van het beeld niet voldoende is om dan nog de handeling te kunnen volgen. Daarom moet een gedeelte van het veld als context fungeren, hoewel dat gedeelte soms belangrijke gedeeltes van de context zal buitensluiten, zoals spelers die om de bal roepen en buitenspel-posities innemen, de voetbalsystemen die gespeeld worden, enz. De context wordt dus niet alleen bepaald door de aard van de gebeurtenis maar ook door de aard van het televisieproductieproces.

2. Het secundaire beeld A.

De primaire camera wordt meestal vergezeld door camera's die vanuit ruwweg dezelfde positie de actie van meer dichtbij bekijken.

3. Het secundaire beeld B.

Hierbij zijn de camera's gewoonlijk geplaatst achter elk doel om gedetailleerde beelden te geven van acties in de doelmond, met inbegrip van de bekende «herhaling»-sequenties.

4. Het secundaire beeld C.

Camera's zijn geplaatst aan de zijlijnen bij de middenlijn om beelden van de trainersbank en reserves e.d. te kunnen leveren.

5. Het secundaire beeld D.

Tenslotte kunnen alle genoemde camera-posities gebruikt worden voor het leveren van algemene beelden van het publiek en het stadion.

Met deze verschillende shots kan er een heel scala van perspectieven van de handelingen op het veld gegeven worden. Daarbij worden de beelden in een bepaalde hiërarchie gebruikt,

afhankelijk van de gebeurtenissen op het veld. Zo zal het primaire beeld over het algemeen alleen onderbroken worden door het secundaire beeld A als het spel stopt voor incidenten als vrije trappen, inworpen e.d. Het secundaire beeld B wordt vrijwel alleen gebruikt voor herhalingen van scheidsrechter-beslissingen en schoten op doel af, of niet raak, terwijl de secundaire beelden C en D relatief gespecialiseerd zijn en worden gebruikt als onderdeel van een doelpunt-sequentie of anders als tijdvuller en gatenstopper. Er is dus een aanzienlijke beperking bij de keuze van de beelden en maar hoogst zelden worden de beeldencombinaties vrijelijk gevarieerd, behalve bij het meest dramatische moment; het eigenlijke doelpunt. Daarbij zijn de mogelijkheden voor interventie maximaal, als het drama inherent aan het spel wordt «gecomponeerd» voor het publiek door het isoleren van de doelpunten-maker in een close-up, het tonen van het uitzinnige publiek, de teleurgestelde verdedigers, de juichende trainer op de bank, en het doelpunt zelf met een herhaling vanuit verschillende hoeken, in slow motion om het dramatische effect te verlenen.

In ieder geval vormen de beeldsequenties die met deze shots gemaakt worden de «televisietaal» waarmee de voetbalwedstrijd voor de kijker wordt verteld.

Het commentaar

Over de functie van het commentaar schrijft Ryall:

Het commentaar is een vitaal onderdeel van de directe voetbalwedstrijd-presentatie, speciaal bij een gebeurtenis als de wereldkampioenschappen, waarbij de beelden worden geleverd door een centraal team (in dit geval de Westduitse televisie) en waarbij de uitzending wordt «genationaliseerd» door een per natie verschillend individueel commentaar.

De commentator is in een merkwaardige positie binnen het algemene proces bij een live-uitzending omdat zijn bijdrage door het publiek wordt gerelateerd aan de ontvangen beelden, terwijl het commentaar eigenlijk wordt gevoed door zowel het persoonlijk

aanwezig zijn bij de wedstrijd als het bemiddelend monitorbeeld in het commentatorhok. De commentator is dus geplaatst in een geprivilegieerde positie en kan bijvoorbeeld informatie geven over spelers die buiten het beeld lopen, en over het algemeen de verborgen context van de handeling aangeven.

Ryall wil echter niet stellen dat de functie van de commentator alleen maar bestaat uit het vullen van gaten. Beelden, zegt hij met een verwijzing naar Roland Barthes, zijn berucht om hun dubbelzinnigheid en kunnen slechts zeer zelden bestaan zonder een vorm van tekstuele steun.

De veelheid van betekenissen die een visualiteit in zich bergt, wordt meestal beperkt doordat met behulp van de tekst één bepaalde betekenis naar voren wordt gehaald, waarbij de tekst de lezer leidt naar bepaalde markeringen. Roland Barthes duidt dit aan met het woord «verankering».

Anderzijds kan de tekst ook functioneren als een aanvulling van de visuele boodschap, zoals bijvoorbeeld de dialoog in een film of de woordballonnen in een stripverhaal. Barthes noemt dit de «relayering». Ryall treft van beide functies voorbeelden aan bij de linguïstische boodschappen van het voetbalcommentaar. Relayering vooral in de constante stroom informatie over de spelers - lopend van de simpele identificatie tijdens de wedstrijd zelf tot het verstrekken van biografische gegevens als het beroep van de vader, van de speler. Verankering speelt volgens hem vooral bij het interpreteren en evalueren van de wedstrijd een rol. Een goede doelstelling die even goed verijld wordt door de doelverdediger kan bijvoorbeeld gedefinieerd worden als «een prachtig schot van Brenner» of als «een prachtige safe van Maric», afhankelijk van de nationaliteit van de commentator.

Daarbij komt nog dat het spel samengevat wordt door de commentator gedurende en na de wedstrijd, en die samenvatting kan een aanzienlijke invloed hebben op het oordeel van het televisiepubliek over de wedstrijd. Op die manier worden bepaalde incidenten voor het televisiepubliek geïnterpreteerd door de commentator, en wordt ook het algemene beeld van de wedstrijd voortdurend geïnterpreteerd en geherïnterpreteerd.

De wedstrijd

De wedstrijd die Tom Ryall voor een gedetailleerde beschouwing heeft uitgezocht was de partij tussen Schotland en Joegoslavië tijdens de wereldkampioenschappen van 1974. Het was een sleutelwedstrijd voor de Schotten, zij moesten winnen wilden zij overgaan naar de finalegroep, hoewel een gelijkspel (het uiteindelijke resultaat) voldoende zou zijn als Zaire van Brazilië zou winnen.

De bredere context van de wedstrijd was van tevoren al vastgesteld door deskundigen op de televisie en in de pers. Die context bepaalt de verwachtingen van de teams, vestigt de aandacht op speciale spelers (in dit geval Oblak en Billy Brenner), en formuleert meer in het algemeen wat voor soort wedstrijd men kan verwachten. Het spel wordt dus al voor de kijker geïnterpreteerd voordat er een bal getrapt is.

De analyse van de wedstrijd heeft Ryall beperkt tot een kort fragment van ± 5 minuten: de openingsminuten. Nadat enige conclusies over de algemene prestatie stijl zijn getrokken, wordt nog eens een belangrijke episode van de wedstrijd geanalyseerd (het Joegoslavische doelpunt). De volgende afkortingen worden gebruikt:

NS (Normal Shot): het normale beeld door de primaire camera geleverd. Het primaire beeld.

CS (Close Shot): Close-ups vanuit ruwweg dezelfde hoek als het normale shot. Het secundaire beeld A.

GS (Goal Shot): het beeld vanachter het doel dat normaal voor de herhaling wordt gebruikt. Het secundaire beeld.

BS (Bank Shot): beelden van trainersbank en zijlijn van de daar opgestelde camera. Secundair beeld C.

Fragment 1: Shot list

- 1) CS 30 sec. Middencirkel. Schotse spelers wachten op de aftrap.
- 2) NS 31 sec. Het spel gaat via de Joegoslavische rechtervleugel. De bal wordt voorgetrokken, maar gaat achter, doeltrap.
- 3) CS 13 sec. De Joegoslavische keeper haalt de bal en neemt de doeltrap.

4) NS 10 sec. Bal komt neer op de Schotse helft, eindigend met een terugspeelbal naar de Schotse keeper.

5) CS 4 sec. Harvey wachtend met de bal.

6) NS 7 sec. Harvey naar Jardine naar Brenner.

7) CS 7 sec. Brenner lopend met de bal, alleen in beeld.

8) NS 10 sec. De bal wordt gepasseerd naar Lorimer, die op rechts doorbreekt maar neergehaald wordt.

9) CS 12 sec. Lorimer kronkelend op het veld na de overtreding.

10) NS 7 sec. Voorbereiding van de vrije trap.

11) CS 6 sec. De Joegoslavische «muur».

12) NS 23 sec. De vrije trap wordt genomen, en gaat via een verdediger uit. Schotse ingooi.

13) CS 4 sec. Brenner neemt de inworp.

14) NS 8 sec. Overtreding tegen Brenner.

15) CS 16 sec. Brenner kronkelend op het veld. De Schotse spelers maken zich klaar voor de vrije trap.

16) NS 100 sec. Heen en weer golvend spel, met twee onderbrekingen (vrije trap en inworp), eindigend met nog een overtreding tegen Brenner.

17) CS 7 sec. Brenner ligt op het veld na de overtreding.

18) NS 20 sec. Het strijdtoneel verplaatst zich naar de Joegoslavische linkervleugel, met een corner voor Schotland.

Analyse

Afgezien van shot 1 constateert T. Ryall in het Duitse televisiewerk een vrij helder presentatiepatroon. De primaire camera geeft de normale kijk op het spel en de close shot wordt gewoonlijk alleen gebruikt als het spel dat rechtvaardigt. Als er een overtreding is (zoals in shot 8), krijgen we een close-up van de man tegen wie de overtreding is begaan. Evenzo krijgen we close shots van spelers die ingooien of vrije trappen nemen. Er zijn echter ook afwijkingen van dat patroon. Als Buchman terugspeelt op de keeper (shot 4) dan komt de keeper in een close shot (shot 5). Dat was de algemene tendens gedurende de hele wedstrijd, elke keer als een keeper de bal weer in het spel

bracht werd hij in een close shot genomen. Ook werd Billy Brenner, de Schotse aanvoerder, in een close-up geïsoleerd toen hij voor het eerst een bal aanraakte (shot 7). Ryall beschouwt dit als een indicatie voor de rol van Brenner als «ster» in het Schotse team.

Het terugbrengen in het spel van de bal door de keeper heeft volgens hem het effect van het «breken» van het spel op een manier die lijkt op de arbitrale onderbrekingen. Dit betekent echter dat keepers bekender worden dan andere spelers, tenzij deze natuurlijk sterren als Brenner zijn en zo hun deel van de close shots krijgen, aldus Ryall.

Onderbrekingen worden niet altijd aangegeven door close shots. Shot 16 bijvoorbeeld, met 100 sec. de langste van het fragment, bevat twee onderbrekingen van het spel (inworp en vrije trap). Close shots werden gedurende deze onderbrekingen niet gebruikt, waarschijnlijk om een continuïteit in de presentatie aan te brengen, vergeleken met het verbrokkelde effect in de shots 2 - 15, dat toe te schrijven was aan de twee vrije trappen (shots 9 en 15) die naast de normale onderbrekingen nog close werden getoond. Tom Ryall vat dit op als een poging om een algemeen patroon van doorlopende shots te creëren, met als interpunctie de kortere close shots.

Hierdoor ontstaat een ritme van het spel, een ritme dat voortspuit uit de beeldovergangen van de televisie. Waarschijnlijk werd het specifieke gebruik van deze close shots, waar het spel eigenlijk om vroeg tijdens shot 16, overheerst door de behoefte om zo'n ritme te fabriceren, schrijft Ryall.

Tom Ryall geeft toe dat het door hem gesignaleerde algemene patroon ook in andere fragmenten werd aangehouden. Wanneer een reservespeler gaat warmlopen wordt op zich daartoe lenende momenten van het spel het normale shot onderbroken voor close-ups van deze reserve, die dus voor korte tijd een «ster»-behandeling krijgt. Verder kan men ook zien, dat vooral na een langdurige periode van het spel waarin geen aanleidingen voor close shots waren te vinden, het beeldritme wordt voortgezet, met als interpunctie een «willekeurig» close shot, meestal een sterspeler.

Fragment 2 :

Het Joegoslavische doelpunt :

- 1) NS 18 sec. Joegoslavische aanval over de rechtervleugel, een voorzet en doelpunt van de ingevallen Karasi.
- 2) CS 8 sec. Karasi omringd door Joegoslavische spelers.
- 3) GS 17 sec. «Herhaling» van het doelpunt van achter het doel.
- 4) CS 4 sec. Karasi die hard naar de middenlijn terugloopt met de andere spelers.
- 5) CS 4 sec. Shot van de reactie van het publiek.
- 6) CS 6 sec. Karasi in de middencirkel klaar voor de aftrap.

Analyse

Van het fragment van het Joegoslavische doelpunt maakt Tom Ryall de volgende analyse :

Het maken van een doelpunt geeft het produktieteam de grootste mogelijkheden voor een «creatieve» interventie. Het spel zelf is natuurlijk gestopt, maar het belang van de gebeurtenis dwingt het team om het drama uit te bouwen en te verlengen door een compositie te maken van de beschikbare beelden. Het openings-shot is een onderdeel van het normale spel continuum en als de bal tegen het net gaat, krijgen we een close shot van de goalgetter. Op verschillende momenten in de wedstrijd werd bij een goed schot op het doel de schutter geïsoleerd in een close shot, en de gelijksoortige behandeling na het maken van een doelpunt stemt met deze conventie overeen.

Een doelpunt echter, HET grootste dramatische moment van het spel, verdient een meer aparte en nadrukkelijke benadering. Shot 3, de herhaling, wordt ook gebruikt voor nearmissers, dus moet de beeldsequentie van normaal shot, close shot en herhaling nog verder worden uitgebreid bij een echt doelpunt, bijvoorbeeld door close ups van de vrolijke spelers en de reactie van het publiek. Shots 4, 5 en 6 die deze speciale reeks completeren, benadrukken het belang van de doelpuntenmaker en maken hem tot het middelpunt van de handeling.

Hoewel de herhaling een televisiekijker de mogelijkheid geeft om het doel-

punt vanuit een ander perspectief te bekijken, en dus informatie geeft functioneert dat shot tevens als introductie voor de volgende close shots van de doelpuntenmaker en levert het een «individualistische» interpretatie van het moment voor de toeschouwer.

Conclusies

Tom Ryall zegt uit zijn analyses nauwelijks echte conclusies te kunnen trekken ten aanzien van een televisievoetbalstijl. Hij wil zijn analyse alleen gebruiken als een indicatie voor de patronen die de televisie voor voetbal gebruikt. Ten eerste werden de beschikbare perspectief-mogelijkheden en beeldtypes binnen een hiërarchie georganiseerd, met het normale shot als meest dominante instelling. Er blijkt een conventie te bestaan die resulteert in een televisie-ritme.

Daartoe wordt een continu verlopend spel voorzien van interpuncties in de vorm van close shots van vrije trappen, inworpen enz. Dit afwisselende ritme hangt in ieder geval gedeeltelijk af van het natuurlijke ritme van het spel, maar opgemerkt moet worden dat er gevallen zijn dat close shots als interpunctie worden gebruikt, terwijl het spel daartoe geen aanleiding geeft.

Een volgend studieproject zou volgens Ryall moeten bestaan uit een aantal vergelijkende analyses van verschillende produktieteams in verschillende landen, om te zien of een typologie van verschillende televisievoetbalstijlen ontwikkeld kan worden. De stijl van de door hem geanalyseerde wedstrijd noemt hij «realistisch» of «transparant» en lijkt hem eigen aan het Europese vasteland. De Britse TV gebruikt volgens hem een meer «personalistische» stijl. Het gebruik van close shots zou dan kunnen worden opgevat als «minder realistisch». Ze worden dan ook alleen als inlassen gebruikt en niet als alternatieve primaire beelden.

Het zou ongetwijfeld mogelijk zijn om de gehele wedstrijd in close up te laten zien, maar dat zou niet overeenkomen met wat de toeschouwers als een reële kijk op de wedstrijd beschouwen.