

WIE HAD DAT GEDACHT?

Op 8 februari zond de VPRO de laatste aflevering van de zesdelige serie *Geheime Gedachten* uit in zijn jeugdblok *Villa Achterwerk*. Ditmaal werden de geheime gedachten gevolgd van een meisje dat met haar moeder in het zwembad is. De moeder is zich van geen kwaad bewust maar het meisje schaamt zich rot: mama heeft geen zwemkleden bij zich en loopt in haar ondergoed. De kijkers horen haar dochter via een voice over de meest boosaardige dingen denken.

ANNELOTTE VERHAAGEN



Uitgangspunt van de serie is het feit dat alle kinderen zich voor bepaalde gedachten schamen. Dit is een aansprekend en herkenbaar onderwerp, ook voor volwassenen. Regisseur Simone van Dusseldorp heeft bij het schrijven van de scenario's naar eigen zeggen uit persoonlijke ervaringen op dit gebied geput, maar tegelijkertijd gezocht naar de grenzen in onderwerp en taalgebruik. De serie is niet bedoeld om opvoedkundig te zijn. Afgemeten aan de reacties van ouders en opvoeders achteraf, is dat in ieder geval gelukt. Vooral de aflevering over een jongen

die tijdens een medisch onderzoek tot zijn eigen schaamte opgewonden raakt van de glimp van de borsten van de verpleegkundige bracht een heleboel verontwaardigde reacties teweeg. Dit had volgens de makers niet alleen te maken met het expliciete taalgebruik maar vooral met het wat ongelukkige uitzendtijdstip: om even na zes uur 's avonds, direct na *Sesamstraat*. Het zogeheten 'doorkijk-effect' speelde de VPRO parten, de kleintjes van vier en vijf jaar die net naar *Sesamstraat* hadden gekeken bleven zitten en werden geconfronteerd met een programma dat niet erg geschikt was voor de prille jeugd.

De waardering van de volwassen kijkers bij de evaluatieronde van het Stimuleringsfonds Nederlandse Culturele Omroepproducties was aanzienlijk. Het idee en de zorgvuldige uitwerking werden geroemd, al is het spel volgens hen niet in alle verhaaltjes even stevig. Ook werd het gebruik van de 'shift-en-tilt'-lens, die door het verleggen van de brandpuntsafstand binnen een shot een gedeeltelijk onscherp beeld en daardoor een minder realistische sfeer geeft, niet door iedereen op waarde geschat. Een terugkerende kwestie bij het evalueren van jeugdprogramma's is de vraag of wat volwasse-

nen leuk of goed vinden ook door kinderen evenzeer wordt gewaardeerd. Veel ouders ervaren immers dat wat zij prachtig vinden, door hun kroost na twee minuten wordt weggezapt om plaats te maken voor een tenkfilm of muziekzender.

INTERACTIVITEIT

Een ander aandachtspunt van de aanwezigen bij de evaluatie betrof de website die bij de meeste jeugdprogramma's van de VPRO een belangrijke plaats inneemt. De drukbezochte site van *Villa Achterwerk* geeft kinderen de gelegenheid om te reageren op het bewuste programma en ze kunnen in de videothek filmpjes downloaden. Zo probeert de omroep ze op allerlei manieren bij het programmeren te betrekken. De tv-uitzending van een programma en de site zijn dus al bijna niet meer van elkaar te scheiden, althans, waar het gaat om beoordeling van het totale programma-aanbod. Simone van Dusseldorp, de regisseur van *Geheime Gedachten*, heeft zich de afgelopen tijd intensief beziggehouden met de mogelijkheden voor een website bij het programma. Vanaf oktober vorig jaar werkte ze samen met webdesigner Luna Maurer aan een nieuwe media-project met de serie

Geheime Gedachten als uitgangspunt. Een paar dingen waren al snel duidelijk: de regisseur wilde absoluut geen truttige, typische kinderwebsite met rozige kleurtjes maar een stoere en strakke site. Verder moesten er nog wat obstakels uit de weg worden geruimd. Zo was de mate van interactiviteit een heet hangijzer. Simone van Dusseldorp was aanvankelijk niet erg blij met de gedachte dat ze de regie over haar scènes uit handen zou moeten geven, een effect dat in feite de consequentie is van non-lineair vertellen en interactiviteit. Van Dusseldorp: 'Het idee dat mensen van ruw materiaal een eigen filmpje maken, of hun eigen einde verzinnen, leidt tot vrijblijvendheid. Als filmmaker kan je zo geen punt zetten achter wat je te vertellen hebt. Ik had bij het International Documentary Festival Amsterdam sites gezien met filmmateriaal waarvan ik alleen maar dacht "dat is gewoon niet gemonteerd". Ik had het gevoel dat filmmaken en interactiviteit elkaar bijten. Daar hebben we in de groep heel veel over gediscussieerd en daar heb ik zelf wel mee geworsteld. Uiteindelijk heb ik gekozen voor een beperkte vorm van interactiviteit: ik creëer een wereld waarin de kijker zelf kan navigeren maar die door mij is afgebakend. Zo blijf ik wel zelf de regie voeren.'

BEVRIJDEND

Het centrale idee voor de vorm en inhoud van de site die Maurer en Van Dusseldorp samen ontwikkelden was een schoolplein. Voor een eerste testversie werd een foto gemaakt van een schoolplein waarop een groep middelbare scholieren te zien is. De gebruiker van de site kan met behulp van de muis over de foto bewegen en hoort bij elke scholier de geheime gedachten die hij denkt.

Een nadeel van deze opzet was dat de site op deze manier toch vrij plat en eendimensionaal bleef. Toen kwam het plan om gebruik te maken van Quick Time VR, software waarmee de surfer via de muis als het ware 360 graden in het rond kan kijken in een bepaalde ruimte. Voor deze test zijn vijf kinderen geportretteerd, en zijn er vijftientig gedachten geschreven. Zo komt de gebruiker nadat hij geklikt heeft op een van de kinderen op de foto 'in het hoofd' van dat kind terecht en kan hij vanuit het *point of view* van dat kind naar de anderen kijken én de geheime gedachten horen die deze persoon

over de ander denkt. Het meest verrassende van deze opzet bleek te zijn dat al navigerend over de foto er allerlei groepsprocessen en onderlinge verhoudingen duidelijk worden. Dit effect wordt nog versterkt wanneer het aantal personages en gedachten zal worden opgevoerd tot vijftig. Een heleboel schrijfwerk, aldus de regisseuse, maar een interessant experiment: 'Het werken met nieuwe media en non-lineaire vertelwijzen is erg leuk en leerzaam geweest. Het werkt eigenlijk wel bevrijdend om eens iets te kunnen maken zonder dat de verhaaltjes per se afgerond hoeven te zijn. Dat je indrukken kunt geven en zomaar over kunt springen van het een naar het ander. Ook was het heel interessant om te zien hoe verschillend mensen omgaan met zo'n site. Mensen kunnen hun favoriete personages en thema's kiezen en het blijkt dat de een heel anders navigeert dan de ander. Ik heb gezien dat er veel mogelijkheden zijn met nieuwe media, veel meer dan alleen dat mensen kunnen reageren op een programma, of dat ze kunnen chatten. Ik zal ook zeker doorgaan met wat ik geleerd heb, al heb ik voor de techniek andere mensen nodig.'

De VPRO is met zijn aandacht voor internet – ook voor kinderen – bij uitstek geschikt om als platform voor deze site te dienen. Aanvankelijk was het de bedoeling om de site te koppelen aan het televisieprogramma *Geheime Gedachten*, maar omdat de tv-serie veel eerder af was, werd besloten om deze al voordat de site klaar was uit te zenden. Simone van Dusseldorp heeft inmiddels een plan ontwikkeld voor een nieuwe VPRO-kinderserie, die inhoudelijk en wat betreft vorm en structuur beter aansluit bij deze website. ■

GEHEIME GEDACHTEN NL 2001

scenario en regie
Simone van Dusseldorp
camera Bert Pot
geluid Jac. Vieshouwers
montage Peter Alderliesten
ontwerp leader en website
Luna Maurer
omroep VPRO
Te zijner tijd is de site te zien via
www.vpro.nl/villa-achterwerk/



HET WERKT EIGENLIJK WEL
BEVRIJDEND OM EENS IETS TE KUNNEN
MAKEN ZONDER DAT DE VERHAALTJES
PER SE AFGEROND HOEVEN TE ZIJN