



OPENINGSHOT UIT *INGLOURIOUS BASTERDS*

Bong Joon-ho gebruikte de mislukte zoektocht naar een seriemoordenaar in het op feiten gebaseerde *Memories of Murder* (2003) bijvoorbeeld als kritisch commentaar op het disfunctioneren van de toenmalige autocratische leiding van het land. Het onderzoek begint heel concreet met sporenonderzoek en getuigenverhoor maar de rechercheurs stapelen fout op fout en de dader wordt nooit gepakt (de echte dader werd na dertig jaar in 2019 gearresteerd).

In de slotscène, die suggereert dat alle Koreanen een beetje schuldig zijn aan het instandhouden van een verziekt politiek systeem, vertelt een jongetje dat hij de dader heeft gezien. “Hoe zag hij eruit?” vraagt de man die jaren daarvoor onderzoek deed naar de moorden en uit nieuwsgierigheid de plaats delict nog een keer bezoekt. “Mja, heel gewoon, als iedereen eigenlijk.” Dit is natuurlijk maar één manier om een thriller stilistisch te verrijken. Andere sterke voorbeelden vind je bij meerdere makers uit de Roemeense Nieuwe Golf.

Anders dan in de meeste mainstreamfilms, is tekstuur geven door aandacht te hebben voor details een wezenlijk element in arthousefilms. Dat kunnen woorden zijn, maar vaker zijn het visuele details. Close-ups van een mond of een hand of een oog. Close-ups van stoffen, objecten.

**Anders dan in de meeste mainstreamfilms, is aandacht voor details een wezenlijk element in arthousefilms.**

Grote studiofilms vinden soms een handige middenweg, zoals de walkman en de muziek van Chris Pratts personage in *Guardians of the Galaxy* (2014). Die geven iets persoonlijks aan het personage. Het is een van de redenen dat die film meer tot leven komt dan bijvoorbeeld de recente *Ghostbusters: Frozen Empire*, een mainstreamfilm die niets met textuur doet. Je ‘voelt’ de film geen moment. Aan het andere eind van dat spectrum staat een film als *In the Mood for Love* (2000) die via visuele details als kleuren en stoffen of een handbeweging zoveel textuur creëert dat je het wederzijds verlangen van de personages gaat voelen.

Het zal geen verrassing zijn dat vrouwen in arthousefilms eerder hoofdrollen kregen dan in mainstreamfilms. Het baanbrekende *Alien* met Sigourney Weaver in 1986 was zeker ook een mainstream wegbereider voor zulke rollen, maar Ridley Scott is natuurlijk een filmmaker met een eigen signatuur en het auteurschap is sinds eind jaren vijftig nauw verbonden geweest met arthousefilms.

Die invloed gaat verder dan alleen de keuze voor vrouwen in hoofdrollen. Het gaat met name ook over het soort rollen dat ze krijgen. Dat *The Silence of the Lambs* (1991) zo'n succes werd, kwam vooral doordat het personage van Clarice Starling zo interessant en gelaagd was geschreven. Ze houdt controle over een complexe situatie maar is op momenten ook kwetsbaar. Ze is slim en doelgericht maar ze vertoont geen behoefte om een van de guys te zijn. Ze is de antipode van Hannibal Lector maar ze is even sterk. Waardoor de film in balans blijft en de spanning intact.

### SCHADUWEN

Mark Cousins beschrijft in *Close-Up, een wereld-geschiedenis van de film* hoe Gordon Willis als cinematograaf voor *The Godfather* (1972) Marlon Brando van boven belichtte, een techniek die hij afkeek van de belichting van acteur Franco Citti in Pasolini's *Accattone* (1961). “Het was om schaduwen te creëren in zijn oogkassen. Het zwakke licht betekende ook dat de focus ondiep was en de acteurs beperkt werden tot minimale bewegingen, waardoor hun acteren innerlijker werd.”

Een ander element uit *The Godfather* dat je eerder al in arthousefilms zag, was de onwil van de film om de Corleone's te veroordelen. Dat wil zeggen, om ze meteen te straffen voor hun wetteloze gedrag. Coppola wilde het verschijnsel van machtswellust laten zien, maar het niet meteen vanuit een moreel superieure positie veroordelen.

Er zijn nog zoveel andere elementen te noemen. Het gebruik van danschoreografie in meer arty actie-films als de *John Wick*-reeks – die dat overigens weer afkeken bij Chinese martial-artsfilms. Of het verenigen van schijnbaar tegenstrijdige genres als komedie en horror. Of de stuwendende kracht van de *Bourne*-actiefilms van arthousefilmer Paul Greengrass.

Mainstreamfilms verrijken hun instrumentarium voortdurend door de wegbereiders uit de arthousefilm te volgen. Ga deze maand vooral kijken naar Luca Guadagnino's *Challengers*, een film die fantastisch met vorm speelt. Gegarandeerd dat je dat de komende jaren in meer mainstreamfilms tegenkomt. **fk**

## DA...AINING

### Prequels suck!

**COLUMN** | Dan Hassler-Forest zoekt als de Indiana Jones van de filmwetenschappen naar verborgen betekenissen en geheime kamers van de filmgeschiedenis.

Deze maand verschijnt eindelijk *Furiosa* in de filmtheaters: de langverwachte opvolger van regisseur George Millers alweer negen jaar oude actiemeesterwerk *Mad Max: Fury Road*. Toch is het geen vervolgfilm. *Furiosa* is een 'prequel' die zich juist jaren eerder afspeelt, met de veel jongere Anya Taylor-Joy in de rol die Charlize Theron in de eerdere film speelde. We zien dit steeds vaker: vorig jaar werd de *Hunger Games*-franchise nieuw leven ingeblazen met een nieuwe film over de jonge jaren van President Snow en zagen we in *Godzilla Minus One* wat er voorafging aan de klassieke film uit 1955. In juni wacht ons intussen het tweede seizoen van *Game of Thrones*-prequelserie *House of the Dragon*, en zal *Mufasa: The Lion King* de jonge jaren van de geliefde leeuwenkoning in beeld brengen. Sinds wanneer willen we zo graag weten wat er voorafging aan het verhaal dat we al kennen?

Helemaal nieuw is het zeker niet. In de oudheid werden er regelmatig nieuwe verhalen verzonnen over de oorsprong van mythologische personages. In de twintigste eeuw was het dan ook een fenomeen dat we vooral in sciencefiction en fantasy-literatuur tegenkwamen. Pas in de jaren zeventig werd de term voor het eerst gebruikt om films aan te duiden: in *The Godfather: Part II* (1974) schakelde Coppola heen en weer tussen de jonge jaren van Vito Corleone en het latere leven van zijn zoon, terwijl *Butch and Sundance: The Early Days* in de prequel-vorm een manier vond om tóch voort te borduren op een succesfilm die eindigde met de dood van hoofdpersonen.

Met het commerciële succes van de nieuwe *Star Wars*-trilogie (1999-2005) raakte de prequel als filmfenomeen in een stroomversnelling. Die films lieten zien dat een verhaalwereld in allerlei richtingen uitgebouwd kan worden om zo steeds meer lagen aan te bieden die via andere media verder ontwikkeld en verkend konden worden. Naarmate grote entertainment-franchises steeds meer de overhand kregen in Hollywood, zagen we dan ook steeds vaker prequels verschijnen, van *Prometheus* en *Oz: The Great and Powerful* tot *Mamma Mia! Here We Go Again* en de recente kersthit *Wonka*. “Prequels suck!” is inmiddels dan ook een veelgehoorde uiting van ergernis over deze trend.

Maar waar de prequel doorgaans weinig meer te bieden heeft dan het herkauwen van vertrouwde elementen die leiden tot een afloop die al bij voorbaat vaststaat, zijn er ook altijd filmmakers geweest die het prequel-format gebruikten om juist nieuwe wegen in te slaan. Zo wist David Lynch van zijn *Twin Peaks*-prequel *Fire Walk With Me* een ervaring te maken die juist een heel andere lading gaf aan de geliefde tv-serie. Hopelijk is *Furiosa* ook zo'n uitzondering die de regel bevestigt.

DAN HASSLER-FOREST