



Het scherm en de werkelijkheid

Het 'tussen'-denken en de status van het beeld

Patricia Pisters

Bioscoopdoeken, televisiebuizen, computerschermen, videobillboards en telefoondisplays: de hedendaagse audiovisuele cultuur omringt ons met beelden in allerlei soorten en maten. Met de toename van het aantal beelden en de variëteit aan beeld dragers lijkt ook de status van het beeld te veranderen. De klassieke opvatting om beelden te zien als representaties en als afspiegeling van de werkelijkheid geeft onvoldoende houvast om de complexe verhoudingen tussen beeldcultuur en werkelijkheid in kaart te brengen. In dit essay zal ik deze verhoudingen opnieuw bekijken aan de hand van de drie begrippen die verbonden zijn aan de hedendaagse beeldcultuur: intermedialiteit, interdisciplinariteit en interactiviteit. Op paradoxale wijze zal ik deze drie begrippen in eerste instantie benaderen vanuit de monodisciplinaire vragen "wat is cinema?", "wat is filosofie?" en "wat is politiek?" om uiteindelijk de 'tussen'-posities beter te kunnen denken. Bernardo Bertolucci's film *The Dreamers* (2003) inspireert en concretiseert daarbij mijn reflecties op de veranderende verhoudingen tussen 'het scherm' en 'de werkelijkheid'.

Intermedialiteit - wat is cinema?

The Dreamers wordt doorgaans gezien als een nogal romantiserende film over de revolutie van mei '68. De film vertelt het fictieve verhaal van drie vrienden, de tweeling Isabelle en Theo en hun Amerikaanse vriend Matthew tegen de achtergrond van de historische demonstraties tegen de Franse regering in februari '68 toen deze de legendarische directeur van de cinematheek, Henri Langlois, had ontslagen. Door de belangrijke plaats van film in het leven van de hoofdpersonages gaat *The Dreamers* echter niet zozeer over de revolutie maar over cinefilie en over de verhouding tussen de werkelijkheid en het beeldscherm. *The Dreamers* refereert aan de filmcultuur van de *Cahiers du cinéma* en de opkomst van de Nouvelle Vague in de jaren vijftig en zestig. In Bertolucci's film we zien dan ook op archiefbeelden filmmakers als Francois Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol en acteur Jean-Pierre Léaud, allen aanwezig tijdens de demonstraties bij de cinematheek. Oprichter van de *Cahiers du cinéma*, André Bazin, had duidelijke opvattingen over de essentie van het filmbeeld in relatie tot de werkelijkheid. Om helder te krijgen wat hedendaagse intermedialiteit kan betekenen met het oog op de vele verschillende beeldschermen die ons vandaag de dag omringen, is het interessant eerst terug te gaan naar Bazins mediums specifieke vraag: wat is cinema?

In "The Myth of Total Cinema" schrijft Bazin dat film is ontstaan uit een verlangen naar een integraal realisme, "a recreation of the world in its own image" (Bazin, 1967: 21). Door de mogelijkheid beeld, geluid, tijd, ruimte en beweging te kunnen combineren is cinema's wezenskenmerk zijn ultieme realisme. Bazin (die sprak voor het elektronische en digitale tijdperk) noemde dit 'het ontologisch realisme van het fotografisch beeld' dat bij uitstek tot uitdrukking kwam in de films van Visconti, Rossellini en De Sica. De ambiguïteit en veelgelaagdheid van de werkelijkheid werd in deze films van het Italiaanse neo-realisme onthult in lang aangehouden camerabeweging en in het gebruik van diepte in de *mise-en-scène* en *deep focus* fotografie. Cinema vormt voor Bazin een afspiegeling van de werkelijkheid, en kan zelfs beter dan de werkelijkheid zelf onthullen wat erin besloten ligt. Deze filmische werkelijkheid vormt een parallel universum naast de 'echte' werkelijkheid die de toeschouwers vanuit een veilige positie in het filmtheater kunnen betreden. Zoals Bazin het stelt:

"Alone, hidden in a dark room, we watch through half open blinds a spectacle that is unaware of our existence and which is part of the universe. There is nothing to prevent us from identifying ourselves in imagination with the moving world before us, which becomes the world. [...] We should concentrate our analysis on the ensemble of conditions that constitute the play and deprive the spectator of active participation" (Bazin, 1967: 102).

Film lijkt dus zoveel op de werkelijkheid dat we erin op kunnen gaan. De toeschouwer stelt Bazin voor op een passieve wijze, in het donker geketend als in de grot van Plato. En dus zijn de werkelijkheid en de filmwereld, ondanks het levendige realisme, toch zeer gescheiden werelden die wel op elkaar lijken maar parallel naast elkaar bestaan zonder dat ze elkaar beïnvloeden. In de jaren zestig is dit idee van Bazin overgenomen in de opvatting het scherm steeds meer te zien als een projectie van onbewuste verlangens, cinema als realistische droommachine.

Ook *The Dreamers* refereert aan deze opvatting van het filmscherm als een droommachine. Aan het begin van de film zien we de hoofdpersonages in de bioscoop aan het scherm gekluisterd zitten te kijken, terwijl Matthew's stem in voice-over zegt: "The screen was a real screen. It screened us from the world; until the world broke through the screen." In een notendop geven deze woorden van Matthew de ontwikkeling die in de film zal worden uitgewerkt: in de loop van de film zal de relatie tussen beeldscherm en werkelijkheid veranderen. Wanneer de cinematheek vanwege het ontslag van Langlois wordt gesloten trekken de drie hoofdpersonages zich terug in hun eigen universum waar de filmgeschiedenis het gemeenschappelijke referentiekader vormt (ze spelen filmscènes na, zoals een scène uit *Bande à Part* van Godard waarin drie vrienden zo snel mogelijk door het Louvre rennen of de dans van Marlene Dietrich in *Blonde Venus*). Het appartement dat ze nauwelijks nog verlaten is hun cinema geworden en fungeert nu als een scherm tegen de wereld. Letterlijk wordt dit scherm doorbroken wanneer er aan het einde van de film een steen van buiten demonstrerende studenten door het raam naar binnen vliegt (het is dan intussen mei geworden). De werkelijkheid breekt door het scherm heen. Hier in de filmwereld van 1968 impliceert dit dat de personages het huis verlaten en de straat opgaan. Maar daarmee blijven film en werkelijkheid nog steeds min of meer twee gescheiden werelden. De droomwereld wordt immers verlaten door in de werkelijkheid te stappen.

Op het niveau van het verhaal doorbreekt de realiteit de droommachine. Maar als we de film als geheel bekijken laat *The Dreamers* nog een andere dimensie van het beeld en de beeldcultuur zien. De film is in 2003 gemaakt, archiefbeelden uit de actualiteit van 1968 en beelden uit de filmgeschiedenis worden door de film heen gemonteerd. Het effect is dat feit (mei '68) en fictie (*Bande à Part*, *Blonde Venus*, vele andere filmreferenties) door elkaar gaan lopen als 'werkelijke' herinneringen in ons collectieve bewustzijn. *The Dreamers* als film uit 2003 laat zien wat klassieke cinefiele fascinatie voor het witte doek was, maar laat tegelijkertijd zien dat we over een andere relatie tot de beeldcultuur moeten nadenken. Het ontologisch realisme van Bazin is niet meer toereikend, al zijn deze opvattingen nog steeds interessant en gedeeltelijk van toepassing. Maar zoals Gilles Deleuze in zijn filmboeken *Cinema 1: The Movement-Image* en *Cinema 2: The Time-Image* stelt, heeft een camerabewustzijn

langzaam maar zeker onze perceptie doordrongen: tijdslagen, dromen, herinneringen, filmbeelden, zowel documentaire als fictie lopen door elkaar heen in ons hoofd. Dit camerabewustzijn wordt versterkt door de snelheid van de beeldproductie en de veelheid van de verschillende soorten beelden die ons dagelijks bereiken via allerlei soorten schermen. Waar Bazins opvattingen voornamelijk het filmbeeld betroffen, strekt het camerabewustzijn van Deleuze zich via reflectie op het filmbeeld uit over een veel breder spectrum van de audiovisuele cultuur. De status van het beeld is verschoven van een “realistisch droomuniversum op afstand” naar een “realisme van illusies en virtuele beelden” in ons hoofd die niet meer goed van de werkelijkheid zijn te onderscheiden. En we hebben dan ook andere middelen nodig dan bijvoorbeeld Plato's grotvergelijking om de relatie tussen het beeldscherm en werkelijkheid te conceptualiseren. Deleuze stelde in een interview in *Cahiers du Cinema* naar aanleiding van zijn boeken over cinema in 1986 voor om de hersenen als het scherm te zien: “the brain is the screen” (Deleuze, 2000: 365-374). Dit is niet metaforisch bedoeld (zoals de grotvergelijking van Plato), maar letterlijk. Aan de hand van het tweede concept – interdisciplinariteit – zal ik ingaan op wat het idee “the brain is the screen” zou kunnen betekenen.

Interdisciplinariteit – wat is filosofie?

Op het einde van zijn filmboeken besluit Deleuze met een opmerking die de vraag naar interdisciplinariteit oproept:

“Cinema's concepts are not given in cinema. And yet they are cinema's concepts, not theories about cinema. So that there is always a time, midday-midnight, when we must no longer ask ourselves ‘What is Cinema?’ but ‘What is Philosophy?’ Cinema itself is a new practice of images and signs, whose theory philosophy must produce as conceptual practice” (Deleuze, 1989: 280).

Zijn observaties over film roepen voor Deleuze uiteindelijk de vraag op naar de taak van filosofie. In *What is Philosophy?* dat hij samen met Félix Guattari schreef, staat deze vraag dan ook centraal. Filosofie heeft volgens Deleuze en Guattari niet het alleenrecht op reflectie. Kunst en wetenschap zijn net zo goed domeinen van het denken. Maar ieder domein doet dat met eigen middelen. Kunst denkt in percepten en affecten (sensaties), filosofie denkt in concepten, wetenschap denkt in functies van kennis. De hersenen zijn het gebied waar alle disciplines van het denken bijeenkomen. Sterker nog, Deleuze en Guattari stellen dat het de drie aspecten zijn waaronder de hersenen ‘subject’ worden: “I feel, I conceive, I know.” In de hersenen komen de disciplines dan ook noodzakelijkerwijs bijeen, want subjectiviteit komt op verschillende manieren en niveaus tegelijk tot stand.

Deleuze en Guattari onderscheiden verschillende vormen van interdisciplinaire kruisbestuivingen. Bij intrinsieke interferentie blijven de disciplines die elkaar ontmoeten werken volgens hun eigen methodes, maar begeven ze zich op het terrein van de andere discipline. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer een filosoof concepten creëert van een sensatie, zoals Deleuze dat doet in zijn filmboeken: het ‘affectie-beeld’ is een conceptuele vertaling van de cinematografische close-up. Of wanneer een kunstenaar sensaties van concepten creëert zoals in abstracte en conceptuele kunst. In algemene zin heeft elke discipline volgens Deleuze en Guattari zijn eigen tegenpool (zijn eigen ‘non’) nodig: “Philosophy needs a nonphilosophy that comprehends it, it needs nonphilosophical comprehension just as art needs nonart and science needs nonscience” (Deleuze/Guattari, 1994: 218). De wereld is zo complex dat alle disciplines van het denken elkaar nodig hebben.

Als we kijken naar opvattingen over film zien we dat de filmtheorie (als een vorm van filosofie) zich op die manier interdisciplinair heeft ontwikkeld in samenhang met wetenschappelijke inzichten. De opvatting die tussen de jaren vijftig en tachtig heerst, namelijk dat film een representatie van de werkelijkheid is en als spiegel van het onbewuste (droom) kan worden gezien, hangt samen met de Freudiaanse en (later) Lacaniaanse psychoanalyse die filmtheorie nieuwe inzichten verschafte. Vandaag de dag kunnen ontwikkelingen in de neurobiologie inzichtelijk maken wat “the brain is the screen” zou kunnen betekenen. Te denken valt aan het fenomeen van de spiegelneuronen. Spiegelneuronen zijn neuronen die geactiveerd worden wanneer we zelf een handeling verrichten, maar ook wanneer we iemand anders diezelfde handeling zien doen. Dat betekent dus dat beelden onze subjectiviteit direct vorm geven. Het gaat niet om projectie van onbewuste verlangens op een scherm, maar om directe beïnvloeding van onze hersenen. Beelden zijn dus niet langer op te vatten als representaties of afspiegelingen van de (gedroomde) werkelijkheid, maar als actoren die in de werkelijkheid opereren.

Maar niet alleen beelden opereren in de werkelijkheid, ook kunst in bredere zin (door affecten teweeg te brengen), filosofie (met het creëren van concepten) en wetenschap (met het produceren van functionele kennis) doen dit. De disciplines komen in de hersenen samen en zijn daar wel van elkaar te onderscheiden. En het is nuttig de verschillende vormen van interferentie en interdisciplinariteit te onderkennen. Maar in de chaos waar alle domeinen van het denken op ‘inpluggen’ wordt het onderscheid problematischer. En uiteindelijk lijkt het, zo stellen althans Deleuze en Guattari, alsof alle disciplines vanuit die chaos de schaduw van “a people to come” oproepen:

“Now, if the three Nos are still distinct in relation to the cerebral plane, they are no longer distinct in relation to the chaos into which the brain plunges. In this submersion it seems that there is extracted from chaos the shadow of the

'people to come' in the form that art, but also philosophy and science, summon forth: mass-people, world-people, brain-people, chaos people"(Deleuze/Guattari, 1994: 218)

De vraag naar het wezen van de filosofie blijkt alleen maar interdisciplinair te beantwoorden te zijn omdat uiteindelijk alle vormen van denken (filosofie, kunst en wetenschap) in de hersenen samenkomen. Verder hebben ze een politieke dimensie omdat ze aan de toekomst van 'nog te komen volken' refereren.

Interactiviteit - wat is politiek?

De politieke dimensie van de hedendaagse beeldcultuur heeft dus te maken met het feit dat beelden direct in de werkelijkheid ingrijpen. Kunst, filosofie en wetenschap zijn evenzeer politiek in de zin dat alledrie de disciplines gericht zijn op de toekomst, op het (be)denken en vormgeven van wat nog gaat komen. Een interactieve 'kijkhouding' is het derde aspect waarmee de hedendaagse beeldcultuur een nieuwe politieke dimensie krijgt. De 'kijker' is niet meer (slechts) een passieve toeschouwer, maar gaat zelf deelnemen aan het produceren van ervaringen in de beeldcultuur (games, interactieve installaties, weblogs, Youtube). Deze interactieve houding (van ontvanger naar co-producent van beelden) is hard nodig nu de werkelijkheid en fictie in de beeldenstroom ook steeds interactiever op elkaar ingrijpen.

In *The Dreamers* was het motto op spandoeken voor de cinematheek in februari '68: 'Staten Generaal van de Cinema'. Het grotendeel van de demonstranten was voor film als vrijplaats van de verbeelding. Maar zoals uit de film blijkt wilde men zich vooral laten overweldigen door de projecties op het scherm voor zich, gegrepen worden door het universum van een filmauteur in een passieve kijkervaring. De straat was de plek voor actie en een gevecht voor het recht op deze bioscoopervaring. Deze tegenstelling tussen passief kijken en actief demonstreren is veranderd. Sinds de demonstraties tegen de G8 in Seattle in 1999 maken demonstranten steeds meer zelf de beelden (denk ook aan telefooncamerbeelden na rampen de wereld over worden gestuurd). Dit is een vorm van interactiviteit waarbij beeldcultuur en werkelijkheid diep op elkaar ingrijpen en onlosmakelijk verbonden raken. Het gaat bij deze beelden niet direct om kunst (zoals de cinefielen die voor ogen hadden) maar om 'tegen-berichtgeving' en een veelheid aan subjectieve perspectieven op de werkelijkheid die deel gaan uitmaken van een veel groter netwerk van beelden. Zoals ook *The Dreamers* als film uiteindelijk laat zien gaan Hollywoodfilms en allerlei ander beeldmateriaal zoals televisiearchiefbeelden deel uitmaken van ons collectief geheugen. Beelden worden herinneringen, wie ze ook heeft gemaakt en of ze nu feitelijk of fictief waren. Op het moment dat de beelden collectief beschikbaar zijn (via een film, via internet) gaan ze deel uitmaken

van de 'werkelijkheid'.

Dat wil natuurlijk niet zeggen dat alle beelden 'waar' zijn. De relatie tussen film (en audiovisuele media in het algemeen) en de werkelijkheid is complex en kan best opgevat worden als een vrije en indirecte relatie die niet volgens een vast recept is te geven. De 'vrije indirecte rede' is een begrip afkomstig uit de narratologie en is naar de beeldtaal vertaald door Pier Paolo Pasolini in zijn artikel "The Cinema of Poetry"(Pasolini, 1988). Pasolini stelde dat de moderne cinema een cinema is geworden die niet direct (subjectief via een van de personages) noch indirect (objectief via de camerablik) de wereld in beeld brengt, maar op vrije indirecte wijze, waarbij het perspectief van de filmmaker en die van het personage, en van fictie en werkelijkheid met elkaar samensmelten. Antonioni's *Il Deserto Rosso* is een voorbeeld dat Pasolini geeft van een film in de vrije indirecte rede: we beleven de neurotische wereld van het hoofdpersonage via de stijl van Antonioni. Pasolini's eigen *Il Vangelo secondo Matteo* is een ander voorbeeld van een film in de vrije indirecte rede (een gelovig hoofdpersonage gezien door de ogen van een atheïstische en marxistische filmmaker, het landschap en de arbeiders van Italië verfilmd als bijbelse setting). De relaties tussen de visie van het personage en de visie van de filmmaker, en de inkleuring van de werkelijkheid via deze twee blikken zijn niet altijd scherp te trekken, vandaar dat ze vrij en indirect zijn.

De vrije indirecte rede is in eerste instantie een kwestie van stijl, zelfs een poëtische stijl volgens Pasolini. Maar ik betoog dat het ook een nuttig theoretisch instrument zou kunnen zijn om de relatie tussen beeldcultuur en werkelijkheid in het algemeen aan te geven. (Pisters, 2005) Tussen subjectief en objectief in. Tussen fictie en werkelijkheid in. De stijl kan dan een indicatie worden om het politieke perspectief te bepalen. Afhankelijk van het politieke perspectief worden die relaties steeds anders ingekleurd waarbij het steeds gaat om een interactieve vermenging van de blik van de filmmakers, de personages die worden gefilmd en de werkelijkheid. Een beeld vormt dan via die vermenging weer iets nieuws, namelijk een 'speech act' in de vrije indirecte rede die opereert in de werkelijkheid. De vrije indirecte rede moet telkens opnieuw worden bepaald en dwingt dus tot het stellen van kritische vragen aan het beeld (geen passieve onderdompeling in een andere wereld). In die zin vraagt de huidige beeldcultuur dus ook om een reflexieve interactiviteit: als beelden tussen de werkelijkheid en fictie instaan en iets teweegbrengen in de werkelijkheid, wordt de vraag naar de manier waarop deze beelden de vrije en indirecte relatie tot de werkelijkheid inkleuren steeds groter. Hoe dat te bepalen is echter een ander onderwerp en valt buiten de kaders van dit artikel.

De titel van Bertolucci's film *The Dreamers* slaat naar zijn eigen zeggen op de droom van de '68-generatie om cinema, politiek, muziek, seksualiteit en filosofie met elkaar te verbinden en geeft hier een vrije indirecte visie op: het verhaal geeft een vermenging van het perspectief van Bertolucci, wordt ook ingevuld door zijn personages en

is ook verbonden met de werkelijkheid van zowel februari en mei '68 als zomer 2003. Louis Garrel, zoon van Philippe Garrel en een van de jonge acteurs in de film, stelt dat zijn generatie de mythe van mei '68 altijd heeft ontlopen en ontkracht.¹⁸ Misschien dat Bertolucci met zijn film die mythe van het moment waarop de werkelijkheid door het scherm heen brak weer nieuw leven inblaast. Maar dan wel in de wetenschap dat de grenzen tussen scherm en werkelijkheid steeds diffuser zijn geworden. En dat de werkelijkheid niet alleen door het scherm heen dringt (zoals in de film letterlijk als de baksteen door het raam), maar het beeld(scher姆) ook de werkelijkheid raakt en verandert (de interactie tussen scherm en werkelijkheid). Als actoren in de werkelijkheid zijn beelden, kunst, wetenschap en filosofie nu per definitie politiek geworden. Op vrije indirecte wijze opereren ze tussen subjectief en objectief, fictie en werkelijkheid. Tussen de media, de disciplines en actieve participatie aan de beeldcultuur wordt op die manier vorm gegeven aan het verleden en de toekomst van de werkelijkheid.