

Rubrieken

De toeschouwer als protagonist?

Emile Poppe

Onlangs opende de franse president Mitterand, in het Parc de la Villette, de hemisferiese bioscoop La Géode. Met een oppervlakte van 1000 m² onder 180° is dit het grootste hemisferiese scherm ter wereld. Het is niet het enige bouwwerk dat Mitterand als herinnering aan zijn regeerperiode zal achterlaten maar wel het meest spektakulaire en enigmatische.

Kan men zijn operaprojekt aan de Bastille nog begrijpen vanuit een streven om deze kunstvorm te populariseren en zo te sparen voor het noodlot om geheel als fossiel te verdwijnen, als het ware vanuit een poging om haar door middel van de massaliteit (2.800 plaatsen) opnieuw rendabel te maken, bij het projekt La Géode daarentegen lijken de sociale en economische verhoudingen losgelaten. Zelfs de kosten-baten post, hét doorslaggevend argument in ons technokratis bestel, is naar de achtergrond gedrongen. De eerste film *L'EAU ET LES HOMMES*, opgenomen met het voor La Géode speciaal ontwikkelde franse Omnimax-systeem, is waarschijnlijk de duurste korte film ooit gedraaid (25 miljoen FF voor 30 min.). Eens te meer moet hier gedacht worden in superlatieven. Een gigantiese ode aan de techniek. Maar de intimiteit van de zaal met zijn 360 plaatsen staat hier in schril contrast mee.

Het roept de vraag op of er niet op een visionaire wijze, net als bij het Operaprojekt, wordt ingespeeld op een tendens die zich het laatste decennium binnen de cinema aftekent. Een 'nieuwe' cinemabeleving voor de toekomst? Nieuw?

Expo '58. Het amerikaanse paviljoen biedt een speciale attractie: een Circarama. Op een scherm van 360° in het rond, dat ook nog een deel van het plafond beslaat, voeren beelden de toeschouwer over autosnelwegen. Rondom zich heen kijkend kan de toeschouwer zich enkel nog overgeven aan de opgeroepen fantasmagorie. Zo hebben de eerste toeschouwers

waarschijnlijk ook de projectie van L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT beleefd. Overgeleverd aan het fysieke geweld van het beeld alvorens het 'verhaal' zijn ordening kwam opleggen.

De experimenten in en met de 'cinema' zijn legio. Bij elke wereldtentoonstelling worden ze als de nieuwste ontwikkeling van de cinema, de laatste in spe, voorgesteld. Toch is bijvoorbeeld het cinerama-systeem, waarbij het geprojecteerde beeld het blikveld van de toeschouwer overtreft, bijna even oud als de uitvinding van de cinema zelf en zo dateert het eerste 'Cineorama-spektakel' al uit 1900. Tien gesynchroniseerde projectoren flitsten hun beelden op een 100 meter beslaand hemisferies en panoramatisch scherm voor de bezoekers van de Parijse wereldtentoonstelling, zo lezen we in de handboeken van de filmgeschiedenis. Het feit dat deze systemen telkens opnieuw ontdekt en herdoopt worden (Cinemiracle, Thrillerama, Wonderama, Quadravision, Kinopanorama) bewijst hoe weinig bestendig deze systemen tot nu toe waren. De belangstelling ervoor was vrijblijvend en beperkte zich tot het aanschouwen van een curiosum.

Jean-Louis Comolli wees er, in verband met de diepte-scherpte, al op dat: 'de reden voor deze "techniese vooruitgang" niet alleen louter technies is (ze is ideologies)'.¹ De behoefte om van het ordeningsprincipe van het verhaal af te stappen, d.w.z. over te stappen naar andere kodes korresponderend met andere sociale behoeften, was tot nu toe blijkbaar niet stringent genoeg om deze kuriosa te absorberen als een volwaardige vorm.

Op dezelfde wereldtentoonstelling (Expo '58) waren er ook andere 'vermakelijkheden': de (over)moedige bezoeker kon er zich voor enkele francs van een platform, zo'n 4 à 5 meter boven de grond, aan een elastisch touw in de diepte storten, als het ware zonder parachute gearachuteerd worden. De bezoeker kon helemaal opgaan in zijn rol van acteur-held onder de ogen van een belangstellend publiek.

Het onderscheid qua belevenis tussen de 'sprong in de diepte' – een zuiver fysieke gewaarwording – en de cinema als imaginair audio-visuele

1. Jean-Louis Comolli, 'Techniek en Ideologie', in: *Scenografie*. Nijmegen (Studium Generale van de KU) 1980. In dit artikel bestudeert Comolli het procédé van de 'diepte-scherpte', dat na 1925 met de opkomst van de panchromatische emulsie en de geluidsfilm voor een lange periode in onbruik geraakte. Meestal wordt de oorzaak hiervoor gezocht in de techniese omwenteling. Volgens Comolli spelen de economies en sociaal geprogrammeerde behoefte een even grote, zo niet belangrijker rol. In het geval van het Cineorama-systeem zouden we zelfs kunnen stellen dat de pressie van de vraag predominant is. Ook wanneer procédés al bestaan, betekent dit niet dat ze opgenomen worden in een cultureel bestel (tenzij marginaal). Daar zijn andere economiese en culturele verschuivingen voor nodig.

belevenis mag duidelijk zijn. Soms echter is de scheiding niet meer zo duidelijk. Sommige attracties, die men vaak in Lunaparken aantreft, combineren beide soorten belevenissen, audio-visuele en fysieke.

Een recent voorbeeld hiervan is de kermisattractie 'space-shuttle'. De bezoeker-astronaut in spe wordt een getrouwe weergave beloofd van een ruimtereis. Het fysiek simulacrum – het schommelen van de 'kapsule' – en de projectie op schermen – die als luiken een blik op de kosmos toelaten – worden door een theatrale encensering gekombineerd om de illusie van een 'totale belevenis' tot stand te brengen. Ook hier is de belangrijkste acteur de bezoeker-toeschouwer.

In tegenstelling tot de klassieke cinema ligt de diëtese, het imaginaire universum, in dit laatste voorbeeld niet in het verlengde van het verhaal, maar wordt ondergeschikt gemaakt aan de fysieke gewaarwording. De bezoeker (toeschouwer) moet kunnen voelen, zien en horen wat een 'astronaut' voelt, ziet en hoort: een simulacrum van een gewaarwording. Niet de identifikatie met een held maar met het simulacrum waarin de bezoeker zelf als held-acteur de situatie kan beleven, staat voorop.²

In de klassieke filmsie situatie is de 'toeschouwer' immobiel. Het gebeuren op het scherm veronderstelt bij de toeschouwer een motorische inhibitie. Ook al worden minimale bewegingen toegelaten (een andere houding aannemen, fluisteren, lachen of huilen) de handeling van de toeschouwer wordt opgeschort. De gebeurtenissen spelen zich niet in de zaal af, maar op het scherm.³

De proprioceptieve reeks van impressies, dat wil zeggen de lichamelijke gewaarwording uit de werkelijke wereld, wordt onderdrukt ten gunste van de audio-visuele reeks van impressies die de diëtese dragen.⁴

In het geval van de 'space-shuttle' wordt er door de theatrale encensering ook een, zij het minimaal, diëgeties verhaal opgebouwd, maar hier is het

2. Het verhaal is slechts een aanleiding. De exhibitionisties-voyeuristische verhouding, kenmerkend voor zowel de cinema als het theater (zij het op een andere manier verdeeld) wordt bij deze 'kermisattractie' amper bespeeld. Zie voor de verhouding exhibitionisme-voyeurisme: C. Metz, 'De hartstocht om waar te nemen', in: *De beeldsignifikant*. Nijmegen (SUN) 1980, pp. 75-85.

3. C. Metz vergelijkt de filmtoeschouwer zelfs met vissen aan de andere kant van het aquarium: 'Toeschouwer-vissen, die alles met hun ogen, niets met hun lichamen opnemen: de filminstitutie vereist een onbeweeglijke en zwijgende toeschouwer, een *weggemoffelde* toeschouwer, die in een voortdurende staat van gedwongen passiviteit, ingehouden mobiliteit en hyperreceptie verkeert'. Vgl. C. Metz, 'Histoire / Discours (aantekening over twee voyeurismen)', in: *Seminar Semiotiek van de film*. Nijmegen (SUN) 1980, p. 82.

4. C. Metz ontleent deze tweeledige reeks (visueel en proprioceptief) aan Henri Wallon. Zie C. Metz, *Le signifiant imaginaire*. Parijs (10/18) 1977, p. 146 noot 11.

slechts een aanleiding en staat helemaal ten dienste van het simulacrum van de fysieke gewaarwording, waarbij de bewegingsvrijheid veel groter en in principe zelfs onbelemmerd kan zijn.⁵ Zelfs wanneer de bewegingsvrijheid van de bezoekers wordt ingetoomd, zoals in dit laatste geval, wordt dit gemotiveerd door het simulacrum (ruimtereis, busrit enzovoort). Waarneming en gewaarwording verhouden zich in beide gevallen anders, en het onderscheid tussen beweeglijkheid en onbeweeglijkheid van de toeschouwer vormt een demarkatielijn tussen twee vormen, of twee dimensies, van belevenissen.

Toch merkt men dat ook de film het niet schuwt om fysieke effecten te gebruiken en de proprioceptieve reeks van gewaarwordingen te bespelen. Zo werd in de film *EARTHQUAKE* door middel van speciale effecten (sensorsound, geluidstrillingen die fysiek waarneembaar zijn) een vergelijkbare sensatie bereikt als bij de kermisattractie 'space-shuttle'.

En toch kunnen beide, de kermisattractie (bij gebrek aan een betere term) en de film (bijvoorbeeld *EARTHQUAKE*) niet op dezelfde voet gesteld worden. De verhouding tussen de proprioceptieve gewaarwording en de 'diëgetiese' waarneming is verschillend.⁶ Men zou kunnen zeggen dat met de effecten in *EARTHQUAKE* alles in het werk gesteld wordt, opdat de toeschouwer nog meer zal opgaan in de diëgetische door de tragiek *aan den lijve* te ondervinden. Wanneer deze combinatie in *EARTHQUAKE* uiteindelijk toch niet zo goed funktioneert dan heeft dit, nogmaals, te maken met een scheiding tussen twee vormen van belevenissen. De audio-visuele waarneming (diëgeties universum) en de proprioceptieve gewaarwording (konkrete werkelijkheid) lijken elkaar, zo niet uit te sluiten, dan toch te bekonnukkeren. Het ene systeem veronderstelt een onderdrukking van de

5. Zoals bijvoorbeeld de bezoeker van Disneyland. Louis Marin spreekt in zijn analyse van Disneyland in dit verband van een utopiaanse verbastering: 'Le visiteur de Disneyland est sur le scène; acteur de la pièce qui s'y joue, il est pris par son rôle comme le rat est pris au piège et s'aliène dans son personnage idéologique sans savoir qu'il le joue'. L. Marin, *Utopiques: Jeux d'espaces*. Parijs (Minuit) 1973, pp. 298-299.

6. Niet de (audio-visuele) waarneming op zich is diëgeties maar zij is er de drager van. Men zou kunnen stellen dat de proprioceptieve gewaarwording eveneens de mogelijkheid in zich bergt om een diegetische te dragen. Er is immers ook een 'held'. De fiktionele dimensie is echter van een andere aard, daar de subjeet-objeet relatie van een andere aard is. In het geval van de 'kermisattractie' neemt éénzelfde akteur-bezoeker twee verschillende posities in: hij is zowel subjeet als objeet. In de klassieke film worden deze twee aktantiële posities (subjeet-objeet) verdeeld over twee acteurs: toeschouwer en personage. Het onderscheid tussen 'diegetische' en 'simulacrum' wordt zoals we merken, syntakties onderbouwd. Wat we hier als 'simulacrum' aanduiden, zou Marin 'utopique' noemen: de waan in de werkelijke beleving verbonden met het ruimtelijke aspekt (topique).

beweeglijkheid van de toeschouwers, het andere systeem een motoriek van de bezoeker. Of zoals C. Metz terloops opmerkt: zelfs indien de diëgese van de film een activiteit oproept, dan wordt deze door de institutionele situatie onderdrukt. De doorbreking hiervan zou betekenen dat de cinema als rite (volgens C. Metz als instelling) zelf wezenlijk zou veranderen.

In de huidige cinema is er een verglijding die, zij het nog sporadies, een nieuwe tendens aankondigt. Wat voorheen slechts een kuriosum was, neemt bestendiger vormen aan. Deze tendens lijkt de bestaande afbakeningen te doorbreken, zodat het vertrouwde onderscheid tussen de audio-visuele waarneming en de proprioceptieve gewaarwording dit mechanisme en de implicaties van deze verschuiving niet kan omvatten.

De tot voor kort gescheiden 'reeksen' in de impressies van de toeschouwer, een visuele reeks en een proprioceptieve reeks⁷, elk verbonden met een eigen universum, een diëgetiese wereld en de werkelijke wereld, neigen er toe in elkaar over te vloeien. Het meest extreme voorbeeld hiervan is de 'dolby stilte'. Door 'niet hoorbare geluidsgolven' kan de proprioceptieve gewaarwording van de toeschouwer bespeeld worden. De cineoramatische systemen bereiken hetzelfde op visueel vlak: LA GÉODE doorbreekt als cineoramaties systeem de visuele (diëgetiese) waarneming doordat het beeldveld van het scherm dat van de toeschouwer overstijgt en tevens de beweeglijkheid van de toeschouwer impliceert. De toeschouwer 'in het hart van het beeld', zoals men in de aankondiging formuleert.

Maar ook bij gewone bioscoopfilms is deze tendens merkbaar, zoals de audio-visuele effecten in *THE EMPIRE STRIKES BACK* die, hoewel nog in het verlengde van de filmiese diëgese, een autonoom onderdeel ten behoeve van de 'echte' gewaarwording gaan vormen.⁸ Dit roept vooral vragen op met betrekking tot de materialiteit van een medium. In welke mate kunnen er veranderingen aangebracht worden en welke zijn de grenzen waarbinnen veranderingen kunnen optreden zonder dat het systeem verandert?⁹

Niet alleen op het vlak van de materiële expressie laagt deze nieuwe

7. Zie noot 4.

8. En als in dit geval niet een 'simulacrum' wordt nagestreefd, dan toch een 'utopiese' beleving. 'Utopies' in de zin van Marin: 'Le contenu de son message, ce n'est pas la transmission du message, mais son code de transmission et, annexés à lui, ceux de son locuteur et de son récepteur'. L. Marin, *Utopiques*, a.w., p. 24.

9. In welke mate heeft men te maken met varianten binnen een systeem en wanneer behoort iets tot een ander systeem. 'Dans chaque "langage" les caractères propres de la matière du Sa (...) ont une certaine influence sur le type de logique qui va informer les textes', merkt C. Metz op in *Langage et cinéma*. Parijs (Edition Albatros) 1977, p. 153. Op deze theoreties-klassifikatoriese probleemstelling hopen we nog in een van de volgende nummers van *Versus* terug te komen.

cinematografiese tendens vragen op. Ook op het vlak van de identifikatie stellen zich een aantal problemen. Of, zoals Baudrillard recentelijk formuleerde: de richting in de relatie tussen subjeet en objekt wordt gewijzigd.¹⁰

Juist naarmate de diëtese naar de achtergrond verdwijnt, plaats maakt voor een 'werkelijke' belevenis, wordt ook het identifikatieobjekt verplaatst. De diëgetiese speelfilm biedt de toeschouwer de mogelijkheid om zich met de personages te identificeren. Het zijn deze sekundaire identifikaties die de fiktionele illusie onderbouwen.¹¹

Op deze verhalende fiktiefilms is een reactie gekomen vanuit de experimentele en marginale filmcultuur; tegen deze volgens hen 'naïeve' identifikatie met het verhaal en het opgaan in de diëtese van de toeschouwer. Een dekonstruktie-mechanisme dat alleen slaagt als er tevens een libidinale verschuiving plaatsvindt, een verschuiving van de sekundaire naar de primaire identifikatie. 'De film biedt ons geen "held" meer van wie we kunnen houden, maar probeert zelf alle behoeften van de toeschouwer naar zich toe te trekken: we blijven zitten met een soort *ontboezeming*.'¹²

Een primaire identifikatie die C. Metz als 'le fétichisme de la technique cinématographique' omschrijft: 'We zouden dan met een *andere* vorm van "cinema van de verbeelding" te maken hebben (en van de representatie, op een andere manier), die gevoed wordt door de Ik-libido en niet meer door het objektverlangen.'¹³

De nieuwe tendens in de hedendaagse film en de experimenten met het cinematografiese apparaat om de werkelijke fysieke beleving van de toeschouwer te bewerkstelligen, houdt een versplintering in van deze toeschouwer als subjeet. Niet wat op het scherm verschijnt (klassieke film) noch het cinematografiese apparaat (experimentele en marginale films) is objekt, de toeschouwer wordt nu immers zelf in een objekt-positie geplaatst. In deze positie is de toeschouwer-objekt overal en nergens, overgeleverd aan een stroom van impulsen.

10. Deze crisis van het soevereine Subjeet wordt door Baudrillard als volgt beschreven: 'Wij registreren alles maar geloven er niet in, want *wij zijn zelf schermen geworden* en wie kan van een scherm verlangen dat het gelooft in wat het registreert?' Wat de subjeet-objekt verhouding betreft gaat het nu niet langer meer '(...) om de verlokking van de massa's door de media, maar omgekeerd juist om de verlokking van de media door de massa's, in hun verdwijning aan de horizon van de media'. Jean Baudrillard, 'Het kwaadaardig genie van het objekt', in: *Skrien*, 142, 1985.

11. C. Metz, 'Histoire/Discours', a.w. p. 83.

12. C. Metz, 'Over mijn werk', in: *Seminar Semiotiek van de film*, a.w., p. 20 noot 5.

13. Ibidem.