



# DE VAL

WAAR KUNST, FILOSOFIE EN PSYCHOLOGIE SAMENKOMEN

A. C. R. CORNELIUS/BACHELORSRIPTIE/AUTONOME BEELDENE KUNST/ACADEMIE MINERVA/2014  
BEGELEIDERS/FRANK LISSER/HANS VAN DER PENNEN/DAVID STROBAND

*'Any painter, any poet, any musician, sets a trap for your attention. That is the nature of art.'*

Marshall McLuhan

## Inleiding

Op de BBC is onlangs een serie verschenen over een van de meest vertolkte figuren uit de Engelse literatuur: detective Sherlock Holmes. Sir Arthur Conan Doyle, geestelijk vader van Sherlock, schiep destijds een personage dat in feite gebukt ging onder zijn eigen intellect en zich bij gebrek aan een prettige doch bloedige moordzaak vergreep aan de cocaïne, in een poging de verveling te verdrijven. Wanneer Holmes eindelijk zijn gelijke lijkt te ontmoeten in James Moriarty, de klassieke antagonist, blijkt dit een gitzwarte versie van hemzelf te zijn die zijn talenten louter aanwendt om het slechtste in mensen naar boven te halen. In *The Reichenbach Falls* raakt Holmes reddeloos verstrikt in één van de listen van zijn intellectuele opponent. Het woord *falls* bevat hier een driedubbele verwijzing: het is de naam van de waterval waar het oorspronkelijke verhaal zich afspeelt, het is de val die Holmes in de diepte zal moeten maken en het is het web van raadsels en formules waarmee Moriarty Holmes naar de plek weet te lokken waar hij hem hebben wil (het Engelse *fall* klinkt als val, als in het Engelse *trap*, waardoor ik vrees dat deze derde verwijzing alleen zal worden begrepen door degenen die zowel het Engels als het Nederlands beheersen). In de televisieserie staat Sherlock niet op de rand van de afgrond bij een waterval, maar op het dak van een ziekenhuis in hartje Londen. Daar komt hij tot de paradoxale conclusie dat als hij wil ontkomen aan de plannen van Moriarty (en dus zijn eigen dood), hij een dodelijke sprong naar beneden zal moeten maken. Met andere woorden, om Moriarty's val te breken, moet hij de val maken.

James Moriarty, zo is mijn enigszins duistere vermoeden, is een kunstenaar. Hoewel zijn ideeën getuigen van een ietwat morbide fascinatie voor met name andermans dood, weet hij niettemin moeiteloos de aandacht te vangen van de meest geoefende beroepsdenker die op dat moment in Londen rondloopt. En dat niet alleen, hij weet dit intellect tot in het paradoxale te verleiden zonder dat het zich daar ten volle van bewust is. Dergelijke personages, die zich bekwamen in het uitzetten van vallen, zijn reeds terug te vinden in verhalen die stammen uit een tijd ver voordat Doyle zijn eerste regels op papier zette. Het idee van de val werd al in de Griekse mythologie toegepast om de menselijke geest op de proef te stellen. Zo gaat het verhaal van Odysseus dat hij op een van zijn reizen op zee langs de Sirenen voer; raadselachtige, beeldschone halfgodinnen die met hun gezang iedere zeeman die hun eiland passeerde wisten te verleiden, waarna ze hen te pletter lieten slaan op de rotsen. Maar Odysseus bedacht een list om de Sirenen te slim af te zijn. Hij bond zich vast aan de mast van zijn schip en stopte zijn oren vol met was, zodat het mysterieuze gezang zijn oren niet kon bereiken en hij veilig het eiland kon passeren.

Hoewel James Moriarty en Odysseus personages zijn die alleen voortleven in de zwijgzame bladzijdes van een boek, bestaan dit soort vallen niet alleen in de wereld der letteren. Ook buiten de literatuur bestaan er situaties waar onze grip op de werkelijkheid niet zo trefzeker is als wij graag lijken te willen geloven. Onlangs verscheen er een artikel in De Volkskrant over de Groningse biofysicus Doekele Stavenga die onderzoek doet naar het zogeheten vlindereffect; het verschijnsel dat sommige vogels, vlinders en kevers veranderen van kleur, afhankelijk van de hoek van waaruit je ze bekijkt. Samen met de kunstenaar Franziska Schenk werkte hij de afgelopen jaren aan het ontwikkelen van bepaalde effectverven bestaande uit meerlaagse microvlokken, om dezelfde kleuren te creëren als die van de juweelkever. Deze kever bezit een schild met een wonderlijke kleur, die soms diepzwart en soms diepgroen is, maar altijd doordrongen is van een merkwaardige purperen glans. Ergens in een atelier in Birmingham liggen op dit moment de exacte formules om een dergelijke verfsoort te creëren, die de kunstenaar vooralsnog geheim heeft weten te houden. Metropolis M rapporteerde in

januari 2013 over de experimenten van een kennelijk ongrijpbaar wetenschappelijk wonder wiens veelzijdigheid een eigenaardige gelijkenis vertoont met die van Sherlock Holmes. Sissel Tolaas, geboren in Stavanger, Noorwegen, studeerde wiskunde, scheikunde en beeldende kunst en doet onderzoek naar de taal en communicatie van geuren. Ze wordt beschouwd als een van 's werelds topwetenschappers op het gebied van de reukzin en krijgt opdrachten binnen van onderzoekscentra als Harvard Medical School en Stanford University, maar ook van kunstinstituten als het MoMA, Tate Liverpool en dOCUMENTA (13). Ze reconstrueerde voor het merk Fondation Cartier de geur van Parijs uit de stank van asbakken en slachthuizen en raakte in opspraak toen het opmerkelijke verhaal de ronde deed dat ze met een zware lichaamsgeur op een diner van de ambassade was verschenen. Er ontstond commotie onder aanwezige gasten die avond, die voelden dat er iets niet klopte, maar niet goed wisten hoe ze zich moesten gedragen. Ze ging gekleed in Chanel, maar stonk als een dakloze. De geur die Tolaas droeg was een zelf ontwikkeld parfum en onderdeel van een experiment, waarbij ze wilde kijken hoe mensen zouden reageren op een geur die niet overeenkwam met de verschijning die men daarbij verwachtte. Voor een tentoonstelling genaamd The FEAR of Smell – the Smell of FEAR reconstrueerde ze de geur van chronische angst door feromonen uit angstzweet na te maken. Ze werd onder andere benaderd door de FBI, die geïnteresseerd waren in de forensische mogelijkheden van haar geurexperimenten. Hiermee doet Sissel Tolaas denken aan een personage dat per ongeluk ontsnapt is uit een van de verhalen van Doyle of Patrick Süskind.

Hoe sluipender deze vallen in de realiteit te werk gaan, hoe meer de alomtegenwoordigheid zal opvallen wanneer u zich er bewust van wordt. De voorbeelden die we wellicht allemaal min of meer kennen, zijn de reclames die voorbij schieten op televisie en internet, de smalle kaders op het scherm met talloze aanbiedingen, het geluid dat een telefoon maakt als er een nieuw bericht binnenkomt, het felle rood van een stoplicht, maar ook meerstemmige muziek, bepaalde toonladders die wonderschoon uw gehoor binnensijpelen of iemand die een goed verhaal verteld. En dan ben ik nog niet eens begonnen met de methodes die de beeldende kunst hanteert (en vaak ook bewust níet hanteert) om onze aandacht vast te houden. Beeldende kunst en experimenteel onderzoek blijken hier opvallend vaak door elkaar heen te lopen. Daarom eerst een simpele vraag: heeft u er ooit over nagedacht waarom bepaalde combinaties van tonen harmonieus klinken, en andere niet? Hoe zou dat komen, denkt u? Misschien iets in de hersenen, hoor ik u denken, dat maakt dat we een voorkeur hebben ontwikkeld voor bepaalde tooncombinaties die een drieklank bevatten. Maar ik vraag u verder te denken. Vanwaar die voorkeur? Welke tooncombinaties prefereren we boven andere? Waarom sijpelen sommige toonladders wonderschoon het gehoor binnen en andere niet? Waarom zijn bepaalde tooncombinaties blijkbaar zeer succesvol in hun poging de aandacht te vangen in een perceptuele val, terwijl anderen daar hartgrondig in falen?

In dit stuk zal ik een handreiking doen aan iedereen die een dergelijke val wenst te zetten. Hiertoe maak ik gebruik van twee instrumenten, de kunst en de filosofie. Dit schrijven is daarom tevens een voortzetting van het werk van Marshall McLuhan, die onthulde dat een specifiek soort valstrik, de perceptuele val, alomtegenwoordig zal worden in de nabije toekomst. Nu voel ik me genoodzaakt te zeggen dat wij de nabije toekomst die McLuhan beschreef reeds gepasseerd zijn, wat betekent dat wij creaturen van de verre toekomst zijn, althans in zijn ogen. Voordat ik het vergeet, wil ik u daarom wijzen op nog een derde instrument, wellicht de belangrijkste. Want hoewel de dingen om ons heen soms sneller lijken te veranderen dan wij kunnen opmerken, is er één ding de afgelopen eeuwen opvallend hetzelfde gebleven: onze hersenen. We kunnen reeds enigszins voorzichtig vaststellen dat een goede val er eentje is die je niet opmerkt. En laat dat nu net het geval zijn met onze

binnenkamer. Zodoende komen wij tot drie kennisvelden, de beeldende kunst, filosofie en psychologie, waarmee we gaandeweg steeds meer zullen ontdekken over de menselijke natuur en het menselijk intellect, steeds balancerend op de grenzen van deze disciplines, totdat we weten hoewe iemand ongemerkt in een perceptuele val kunnen laten stappen.

# HET VERHAAL

EEN ANALYSE VAN WALTER BENJAMINS' 'THE STORYTELLER'

*'We have witnessed the evolution of the 'short story', which has removed itself from oral tradition and no longer permits that slow piling one on top of the other of thin, transparent layers which constitutes the most appropriate picture of the way in which the perfect narrative is revealed through the layers of a variety of retellings.'*

Walter Benjamin

De Britse talkshowhost Graham Norton begint het laatste onderdeel van zijn succesvolle Graham Norton Show op de BBC stevast met de fameuze zin 'Sooooo who's up first for a story in the red chair?' Wat volgt is een inmiddels bekend scenario. Een ietwat nerveuze gast uit het publiek neemt plaats op de rode stoel elders in de studio, die wij alleen via een scherm te zien krijgen. Al stamelend stelt de gast zichzelf voor en wordt dan door meneer Norton van harte uitgenodigd om zijn verhaal te vertellen; 'Off you go, sir!!' Wanneer de spreker zijn eerste twijfelachtige zinnen doet, legt Graham zijn hand op een hendel terwijl hij met een dramatische zwiep zijn hoofd achterover werpt in de voor hem zo typerend luisterpose. Wanneer de verhalenverteller zijn verhaal vertelt en daarbij niet verzuimt de heer Norton en de vaak internationale beroemdheden op de bank naast hem te boeien tot aan het einde, triomfeert de gast en mag hij lopend de studio verlaten. Veel vaker echter valt de verteller een ander lot ten deel. Wanneer hij faalt de aandacht van zijn kritische toehoorders vast te houden, trekt Norton resoluut aan de hendel, waarop de stoel van de verteller plompverloren achterover kiepert. Bam, verwarring en hilariteit onder het publiek, en dan applaus. Einde voorstelling.

Als we Walter Benjamin mogen geloven, wordt onze generatie gekenmerkt door een toenemende schaamte wanneer we de wens uitdrukken een verhaal te willen horen. Sinds de tweede helft van de twintigste eeuw is het mondeling uitwisselen van persoonlijke ervaringen gewoonweg niet zo cool meer. Des te opvallender is daarom het succes van dit even simpele als doeltreffende talkshow item. Waarom luisteren we zo graag naar de alledaagse verhalen van wildvreemden? Hoe kan het dat we door sommige verhalen worden geboeid en door andere totaal niet? Wat maakt dat sommige verhalen iedere keer opnieuw opduiken in een andere, modernere vorm, zoals bijvoorbeeld die van Sherlock Holmes? Hoe komt het dat sommige verhalen, zoals die van Odysseus, op raadselachtige wijze uitgroeien tot legendes? En is ons idee van een 'goed verhaal' veranderd sinds de opkomst van de nieuwe media, zoals onder andere de show van Graham Norton? In onze zoektocht naar een antwoord kunnen we deels kijken naar wat invloedrijke filosofen hebben gedacht en geschreven over onderwerpen als deze. Een tweede manier is om het vergrootglas te pakken en naar de mechaniek achter ons eigen brein op zoek te gaan. Door psychologisch onderzoek dat zich richt op onze hersenen, ten slotte de bedenker én ontvanger van deze verhalen, te koppelen aan cultuurfilosofische beschouwingen, ontstaat er ruimte om een nieuw licht te werpen op bekende termen. Dat is dan ook wat we trachten te gaan doen. We gaan kijken in wat voor termen Walter Benjamin nagedacht heeft over het verhaal, de ervaring en het geheugen, en wat zij betekenden in de cultuurfilosofische context van zijn tijd. We zullen zien dat één van Benjamin sleutelideeën inhoudt dat we verhalen beter onthouden wanneer deze onderdeel worden van onze eigen ervaring. Dit idee heeft verregaande gevolgen gehad voor hoe er over de nieuwe media werd nagedacht.

### *Benjamin en het verhaal*

In het essay 'The Storyteller: Reflections on the Works of Nikolai Leskov' (1973) gaat Walter Benjamin in op de geschiedenis en werking van het verhaal. Hij maakt hier meteen een onderscheid tussen twee verschillende vormen van communicatie. Aan de ene kant noemt hij informatie, dat gekenmerkt wordt door één singuliere interpretatie. Informatie is directief, in de zin dat het de toehoorder leidt naar een bepaalde interpretatie van de inhoud, die zijn waarde verliest wanneer die inhoud weer verandert of verouderd raakt. Denk bijvoorbeeld aan een bericht in de krant dat aangeeft dat het morgen gaat regenen. Deze informatie is relevant zolang de volgende dag nog niet is aangebroken, alleen dan zullen we namelijk een paraplu meenemen wanneer we de deur



uitstappen. Informatie is, met andere woorden, een vorm van communicatie die sterk verbonden is met het heden. Aan de andere kant noemt hij het verhaal, dat gekenmerkt wordt door de ruimte die het biedt voor het ontstaan van meerdere interpretaties. Het is niet directief in zijn betekenis, omdat die betekenis afhangt van de manier waarop ieder individu de inhoud ervan interpreteert. Het verhaal is daardoor een vorm van communicatie die in mindere mate afhankelijk is van het heden. Een verhaal bezit de potentie om zijn waarde te behouden, zelfs al is het eeuwenoud. Om dit te illustreren haalt Benjamin het verhaal van Psammenitus aan dat meer dan tweeduizend jaar geleden is opgetekend door Herodotus, volgens Benjamin tevens de eerste verhalenverteller aller tijden. Dit verhaal gaat ongeveer als volgt! Toen de Egyptische koning Psammenitus in handen viel van de Perzische koning Cambyses, liet deze hem geketend toekijken hoe al zijn dierbaren publiekelijk werden geëxecuteerd. Terwijl zijn dochter en zoon passeerden, bleef hij onaangedaan naar de grond kijken. Maar toen hij na afloop van de executie een van zijn oude bedienden herkende onder de gevangenen, sloeg hij zich gebukt onder intens verdriet met zijn vuisten tegen het hoofd. Herodotus geeft geen verdere verklaring bij dit verhaal. Toch, en misschien juist daarom, vraag je je af waarom de Egyptische koning geen spier vertrok toen zijn bloedeigen kinderen werden gedood en waarom de bediende zo'n intense emotie bij hem losmaakte. Gaf hij meer om zijn bediende dan om zijn nageslacht? Of was de koning wellicht al zo vol van verdriet, dat het aanzicht van de oude bediende de druppel was die de spreekwoordelijke emmer deed overlopen? Die laatste optie is een interpretatie die ons in 'The Storyteller' door Michel de Montaigne wordt toegereikt. Benjamin zelf doet ook een duit in het zakje: echt verdriet stapelt zich op en komt alleen tevoorschijn wanneer je je ontspant. Tijdens de publiekelijke executie van zijn kinderen was Psammenitus zo gespannen dat er in zijn hoofd geen plek was voor verdriet. Na de executie kwam die ruimte weer vrij, en deed het verdriet voor zijn oude bediende in een keer al het opgestapelde verdriet naar buiten komen.

Van zowel informatie als het verhaal kan men leren. Ik heb namelijk zojuist geleerd dat het morgen gaat regenen. Maar ik heb ook geleerd dat emoties zich niet laten leiden door logica. Het verschil tussen beide vormen van leren ligt in het idee dat van informatie maar één keer iets geleerd kan worden, omdat het daarna zijn relevantie verliest. Zijn betekenis wordt gedictieerd door het moment. Van een verhaal kan keer op keer geleerd worden, omdat het ruimte biedt voor het ontstaan van steeds nieuwe interpretaties en het met iedere herinterpretatie zijn eigen relevantie bewijst. Informatie vindt zijn herkomst in het praktische. Het verhaal daarentegen komt voort uit het sublieme, het mythische, met het sprookje als oervorm van het verhaal. Kortom, volgens Benjamin bevat informatie feiten, maar bevatten verhalen na verloop van tijd nog iets anders, namelijk wijsheid. Iedere herinterpretatie voegt als het ware een nieuwe laag toe aan de morele inhoud van het verhaal, waardoor er een steeds opnieuw actueel wordend advies ontstaat voor diegene die bereid is te luisteren. De waarde en functie van het verhaal schuilt dus in de gecumuleerde persoonlijke levenservaring die het bevat, doorgegeven van verteller op verteller.

### *Ervaring en geheugen*

Maar waardoor ontstaat die ruimte precies, die het mogelijk maakt dat er steeds nieuwe interpretaties kunnen ontstaan? Wat maakt van bepaalde vormen van communicatie informatie en van andere nu juist een verhaal? In het stuk 'On Some Motifs in Baudelaire' (1973) stelt Benjamin dat dit afhankelijk is van de ervaring enerzijds en het geheugen anderzijds. Als we kijken naar het verhaal van Psammenitus, dan valt op dat Herodotus geen duidelijke interpretatie van de gepresenteerde

feiten geeft: dat wordt impliciet aan de lezer overgelaten. Dat wat communicatie omzet in een verhaal heeft dus deels te maken met het weglaten. Wanneer we kijken naar het werk van de Franse dichter Charles Baudelaire komen we iets dicht bij datgene wat dan precies wordt weggelaten. Baudelaire beschrijft niet zozeer feiten, als wel gemoedstoestanden:

'Le long du vieux faubourg, ou pendent aux mesures  
Les persiennes, abri des secrètes luxures,  
Quand le soleil cruel frappe a traits redoublés  
Sur la ville et les champs, sur les toits et les blés,  
Je vais m'exercer seul a ma fantasque escrime,  
Flairant dans tous les coins les hasards de la rime,  
Trébuchant sur les mots comme sur les pavés,  
Heurtant parfois des vers depuis longtemps rêvés.

[Through decrepit neighborhoods on the outskirts of town, where  
Slatted shutters hang at the windows of hovels that shelter secret lusts;  
At a time when the cruel sun beats down with redoubled force  
On city and countryside, on rooftops and cornfields,  
I go out alone to practice my fantastical fencing,  
Scenting chances for rhyme on every street corner,  
Stumbling over words as though they were cobblestones,  
Sometimes knocking up against verses dreamed long ago.]' (Baudelaire in Benjamin, 1973)

Baudelaire lijkt een sfeerschets te willen geven van datgene hij tracht te vangen, zonder een daadwerkelijke beschrijving neer te zetten. Bij het verhaal van Psammenitus zien we dat eigenlijk ook hier het hoofdonderwerp niet de moord is, maar de gemoedstoestand van de Egyptische koning. De ervaring, zoals die wordt weergegeven in het verhaal, lijkt dus sterk samen te hangen met de emotie die daaraan gekoppeld is. De mate waarin een verhaal aansluit bij onze eigen ervaring kunnen we dus min of meer gelijk stellen met de mate waarin de beschreven emoties overeenkomen met onze eigen emoties, wanneer we ons in een soortgelijke situatie zouden bevinden. Naast de ervaring in het verhaal, spreekt Benjamin ook van de ervaring ván het verhaal. Dus behalve dat de ervaring van de Griekse koning in het verhaal van Herodotus centraal staat, staat de ervaring tevens centraal in de manier waarop het verhaal wordt overgebracht. Het verhaal wordt idealiter verteld, en niet opgeschreven, en wanneer het wordt opgeschreven moet dit de vertelling zo dicht mogelijk benaderen. Door de handeling van het vertellen wordt de luisteraar op haar beurt weer onderdeel van de specifieke vertelervaring die bij elk verhaal hoort. De ervaring is dus zowel de vracht als de drager van het verhaal.

Wanneer Benjamin het geheugen definieert, maakt hij daarbij een onderscheid tussen het *mémoire involuntaire* en het *mémoire volontaire*, termen die destijds geïntroduceerd werden door de schrijver Marcel Proust, die weer goed gekeken had naar het werk van de filosoof Henri Bergson. Proust beschrijft eerst het onvrijwillige geheugen, dat herinneringen grotendeels onbewust opslaat en ook weer terughaalt. Denk bijvoorbeeld aan een herinnering die teruggaat naar je eerste zoen achter in het fietsenhok, die wordt opgeroepen door een bepaalde kauwgomgeur in de schappen van de Albert Heijn. Deze herinnering wordt onvrijwillig en grotendeels onbewust opgeroepen. Hier tegenover zet Proust het *mémoire volontaire*, waarbij gedacht kan worden aan een situatie waarin je potdomme heel gericht de achternaam probeert te herinneren van die ene persoon waarmee je destijds voor het eerst zoende, maar er niet op kunt komen. Volgens Benjamin, en dit is waar de

begripen ervaring en geheugen samen komen, maken verhalen diepere sporen in het geheugen wanneer ze bijna onopgemerkt aansluiten op onze eigen ervaring. Benjamin zelf formuleert het als volgt: 'There is nothing that commends a story to memory more effectively than that chaste compactness which precludes psychological analysis. And the more natural the process by which the storyteller forgoes psychological shading, the greater becomes the story's claim' (Benjamin, 1973). Dit proces noemt hij het proces van assimilatie. Wanneer deze subtiele assimilatie van ervaring plaatsvindt, wordt het verhaal opgeslagen in het *mémoire involuntaire*. Met andere woorden, hij ziet de structuur van ons geheugen, de Gedachtnis, als bepalend voor de filosofische structuur van ervaring, de *Erfahrung*. Hieruit volgt dat het verhaal, zoals dat eerder door Benjamin werd gedefinieerd, via de *Erfahrung* toe kan treden tot de Gedachtnis. Verhalen die sterk inspelen op het *mémoire involuntaire*, zullen daarom beter onthouden worden.

HET

GEHEUGEN

LA MÉMOIRE INVOLONTAIRE

*'To develop a complete mind: Study the science of art; Study the art of science. Learn how to see.  
Realize that everything connects to everything else.'*

Leonardo Da Vinci

### *Ervaring en geheugen, een psychologisch perspectief*

Vooralsnog zijn er geen concrete aanwijzingen voor een aparte verwerking van onbewuste ervaringen enerzijds en bewuste ervaringen anderzijds, in ieder geval niet zoals Benjamin zich dat voorstelde in termen van het *mémoire involuntaire* en het *mémoire volontaire*. Wel kunnen we spreken van het expliciete geheugen of het declaratieve geheugen en het impliciete oftewel het procedurele geheugen. Wanneer we bewust een handeling willen oproepen uit het geheugen, zoals hoe je op de fiets moet stappen, doen we dat met het expliciete geheugen. Vaak gaat dit moeizaam. Als je precies wilt uitleggen hoe je op de fiets stapt en hoe je vervolgens je evenwicht moet zien te bewaren terwijl je wegfietst, zul je zien dat dat best lastig is. Veel makkelijker is het om het gewoon te doen. Hiervoor gebruiken we het impliciete geheugen dat gelokaliseerd is in het cerebellum, de kleine hersenen waar aangeleerde bewegingen worden opgeslagen (Kalat, 2009). Een verhaal kan dus niet op dezelfde manier als een beweging worden geautomatiseerd, omdat het geen handeling, maar een ervaring is.

Zoals we al eerder bij Benjamin constateerden, leken emoties bepalend te zijn voor de ervaring van een verhaal. We vermoedden dat in het verhaal van Herodotus niet de moord centraal stond, maar de gemoedstoestand van de Griekse koning, en dat juist de beschreven emotie het tot een waar verhaal maakte. Recent psychologisch onderzoek heeft zich erop toegelegd een computerprogramma te ontwerpen dat het cognitieve aspect van verhalen schrijven simuleert (Pérez, 2007). Het speciale van dit simulatieprogramma is dat het niet uitgaat van een vaste verhaalstructuur, zoals de meeste programma's, maar dat het de plotlijn laat beïnvloeden door een aantal variabelen. Deze variabelen bestaan uit de emoties en de spanningen tussen de personages in het verhaal. Uit de resultaten bleek dat de verhalen die door dit programma waren gegenereerd het vaakst werden geselecteerd als het beste verhaal (Pérez, 2007). We weten dus nog niet of we verhalen die onderdeel zijn van onze eigen ervaring ook beter onthouden, maar de resultaten van deze studie onderschrijven wel het idee dat de emoties van de personages in een verhaal bepalend zijn voor hoe goed we het verhaal vinden. Dit verklaart ook enigszins de populariteit van sprookjes en mythes. Want hoewel de samenkomst van zeven dwergen in een betoverd bos weinig zal aansluiten op onze eigen ervaring, het gevoel van jaloezie en het verlangen naar eeuwige jeugd doet dat wel.

Het lijkt erop dat, hoe intenser het gevoel dat geassocieerd wordt bij een verhaal, hoe beter het verhaal onthouden wordt. Zowel positieve als negatieve ervaringen worden beter onthouden dan neutrale ervaringen (Hamann, 2001). Een heftig emotioneel geladen ervaring wordt meteen in het lange termijn geheugen opgeslagen, zonder het gebruikelijke tussenstation in het werkgeheugen (Kandel, 1998). De amygdala, een klein hersengebied vlak voor de hippocampus, markeert een ervaring met een zware emotionele lading zodanig dat deze onmiddellijk in het lange termijn geheugen wordt vastgelegd. Ik kan me bijvoorbeeld nog goed herinneren hoe de onze buurman op een avond tijdens een vakantie in het buitenland dwars door de tuin naar ons huis toe liep, en zich haastte te vertellen dat hij op de radio had gehoord van een vreemd voorval, de moord op de Nederlandse politicus Pim Fortuyn. Dit verhaal, de moord op Fortuyn, kan ik mij zo goed herinneren vanwege de hevige verontwaardiging die iedereen destijds ervoer. Vanwege de sterke emotie kan ik mij zowel het verhaal als ook de omstandigheden waarin dit verhaal werd verteld nog goed herinneren.

## *De veranderende ervaring*

Nu is die ervaring die zo essentieel blijkt te zijn voor het verhaal volgens Benjamin op een radicale manier veranderd. De Tweede Wereldoorlog bracht namelijk opnieuw chaos en vernietiging; blijkbaar hadden mensen weinig geleerd van hun recente ervaring met de Eerste Wereldoorlog. Gezien de periode waarin hij zijn ideeën opschreef, namelijk tijdens de Tweede Wereldoorlog, is het niet gek dat hij ervan overtuigd raakte dat de ervaring aan een sterke devaluatie onderhevig was. De collectieve ervaring was letterlijk dood gemitrailleerd, waardoor alleen de individuele ervaring overbleef. Tegelijkertijd vond er rond deze tijd een grootschalige technische vooruitgang plaats, die maakte dat een groot deel van het productieproces, en dus ook van de productie-ervaring, vervangen werd door een simpele druk op de knop. Datgene wat eerst nog jarenlange ervaring en vakmanschap vereiste, kwam te vervallen. Door de industrialisatie nam de werkgelegenheid toe, met name in de stad. Daardoor trokken grote groepen van de bevolking naar de steden, die uitgroeiden tot metropolen. Deze metropolen werden de broedplaats voor een nieuwe, stedelijke ervaring, die bestond uit vluchtige, snel op elkaar volgende shocks. De al eerder genoemde Baudelaire wist deze moderne, stedelijke ervaring als geen ander te verwoorden door middel van zijn destijds onconventionele poëzie. Door de snelle technische ontwikkelingen waren er nieuwe vormen van communicatie mogelijk, zoals het drukken van boeken en pamfletten op grote schaal, maar ook de opkomst van de fotografie en film. De devaluatie van ervaring heeft volgens Benjamin te maken met de veranderende structuur van onze ervaring, en dus ook met de structuur van deze nieuwe media. De Erfahrung maakte langzamerhand plaats voor de Erlebnis. Het moment, met de nadruk op informatie, won terrein op het verleden en de toekomst, waar de nadruk nog op het verhaal lag. Met name met de uitvinding van de roman zoals we die nu kennen, heeft een belangrijke rol gespeeld in deze devaluatie. De roman, die dankzij de drukpers in grote aantallen gedrukt en verkocht kon worden, betekende een scheiding van verteller en verhaal. Het werd onmogelijk om een verhaal te herinterpreteren, omdat de roman in gedrukte vorm zelf al aangaf hoe het geïnterpreteerd diende te worden. Het verhaal werd afhankelijk van een object, zonder levenservaring. Hierdoor kwam de functie van het verhaal, namelijk het doorgeven van wijsheid, in het geding.

Met de recente resultaten uit psychologisch onderzoek in ons achterhoofd, kunnen we ons opnieuw afvragen wat deze veranderingen nu eigenlijk hebben betekend. Zijn de echte verhalen ons de afgelopen decennia daadwerkelijk ontnomen? En zijn we daardoor ook een hoop wijsheid misgelopen? Nicolas Carr, auteur van het boek *The Shallows: What the Internet is Doing to our Brains* (2010) is het met Benjamin eens dat de nieuwe media bepaalde dingen hebben veranderd. Hij beweert dat, omdat we gewend zijn geraakt aan de structuur en de snelheid van facebook, twitter en youtube, we niet langer diep nadenken over één onderwerp of idee. Zoals een zeekaart beïnvloedt hoe een schipper nadenkt over de route van het schip, zo beïnvloedt het internet hoe we omgaan met onze gedachten. Dit heeft ervoor gezorgd dat we oppervlakkiger zijn geworden. Het frappante is dat waar Benjamin het boek ziet als bedreiging voor de ervaring, Carr het juist toejuicht. Volgens Carr zorgde het boek ervoor, juist vanwege zijn gedrukte vorm, dat we de tijd konden nemen om een concept volledig te doorgronden: daarvoor moest je namelijk het boek uitlezen. Met andere woorden, het boek zorgde voor een soort vertraging, die het verkrijgen van kennis en wijsheid mogelijk maakte. Hier haakt Carr aan op wat Marshall McLuhan heeft gezegd over het boek als medium. *The medium is the message* was het citaat waar McLuhan beroemd mee werd, waarmee hij bedoelde dat de vorm en structuur van een medium het paradigma vormt voor het bewustzijn. Het

boek als medium zorgde voor een andere, objectievere vorm van bewustzijn, volgens McLuhan, maar het had daarnaast ook grote invloed op de inhoud van het medium. Volgens Carr is niet het boek, maar het internet de grote boosdoener. Beide heren lijken de nadruk te leggen op de vorm waarin het verhaal wordt gegoten, waarbij de nieuwere vorm steeds het onderspit moet delven ten opzichte van de oudere vorm. Echter, hebben we niet net vastgesteld dat niet de vorm, niet de feiten, maar juist de emotie en de gemoedstoestand essentieel zijn voor het verhaal en de ervaring daarvan? Volgens Benjamin maakte de roman ons dommer, volgens Carr maakt internet ons oppervlakkiger, en volgens mij maken Benjamin en Carr allebei dezelfde fout die oude mannen maken wanneer ze besluiten hun snor te laten staan. Daarom lijkt het citaat *The medium is the message* hier beter op zijn plek, zoals McLuhan zijn bijgestelde mening later zou formuleren.

Verhalen zijn volop aanwezig in onze moderne samenleving, hoewel in een andere vorm. Behalve op televisie (zie Graham Norton) en internet, wordt tevens in de wetenschap aandacht besteed aan het verhaal, met name om nieuwe toepassingen in het bedrijfsleven en de invloed van het internet te onderzoeken. In 2004 publiceerde Margaret Parkin het boek *Tales for Change: Using Storytelling to Develop People and Organizations*. In 2008 verscheen het boek *Digital Storytelling from Artificial Intelligence to YouTube*, geschreven door Julie Woletz. Hierin wordt beschreven hoe de moderne media juist nieuwe mogelijkheden biedt om het verhaal meer en meer onderdeel te laten worden van onze eigen ervaring. De populariteit van de blogger en de vlogger (videoblogger) is de afgelopen jaren sterk toegenomen (en inmiddels alweer op zijn retour), wat aangeeft dat persoonlijke verhalen nog steeds verteld en gehoord worden. Ook het hervertellen en herinterpreteren van verhalen kan tegenwoordig razendsnel, mede dankzij digitale ontwikkelingen zoals de mogelijkheid om video's en berichten te delen. Dit zou op zijn minst betekenen dat de veronderstelde wijsheid, die volgens Benjamin besloten ligt in het verhaal, zich veel effectiever zou kunnen opstapelen dan voor de komst van het internet.

Het verhaal lijkt, kortom, alomtegenwoordig te zijn. De observaties van Benjamin, Carr, Parkin en Woletz benadrukken nogmaals dat het verhaal vele vormen kan aannemen. Met iedere technologische ontwikkeling lijkt het verhaal zichzelf opnieuw uit te vinden. Er is echter één bepaalde vorm die in de eenentwintigste eeuw opvallend vaak voorbij komt wanneer er moderne verhalen worden verteld: de film.



DE

FILM

EEN MODERNE HERODOTUS

*'If peasants and seaman were past masters of storytelling, the artisan class was its university.'*

Walter Benjamin

We zijn nu een stap dichterbij het antwoord op de vraag hoe wij als kunstenaar een perceptuele val dienen te zetten. We balanceren nog steeds, net als Sherlock Holmes, op de dakrand van hoog gebouw, maar ergens op de straatstenen beneden ons is ons oog gevallen op een klein, saillant detail. We zijn een fractie dichterbij het antwoord dat verklaart waarom sommige anekdotes uitgroeien tot legendes, en andere vertellingen in de loop der eeuwen in de vergetelheid raken. Om een verhaal te laten beklijven, moet het zich blijkbaar vast weten te zetten in het lange termijn geheugen. Een goed verhaal speelt daarnaast in op de menselijke emotie, zonder daar in het bijzonder de nadruk op te leggen. Zij laat bewust bepaalde dingen onverklaard, waardoor er de mogelijkheid ontstaat om bij iedere hervertelling tot nieuwe interpretaties en inzichten te komen. De meest geslepen vertellers weten een verhaal op een manier te brengen die zo dicht bij onze eigen ervaring in de buurt komt, dat zij direct in het lange termijn geheugen wordt opgeslagen.

Om de menselijke ervaring te benaderen, lijkt er gebruik te worden gemaakt van elementen uit de werkelijkheid. Tegelijkertijd wordt er ruimte overgelaten voor het onwerkelijke, of het mythische zoals Benjamin het zou verwoorden. Hierdoor ontvouwt zich een verhaal dat tegelijkertijd werkelijk genoeg is om echt te kunnen hebben plaatsgevonden, maar ook te onwerkelijk is om onomstotelijk als waarheid te worden aangenomen. Er ontstaat een schurende spanning, die maakt dat we geneigd zijn te zeggen 'Er was eens...'. Deze drie woorden, die de voorbode van het fabelachtige in zich dragen, worden altijd uitgesproken met een bepaalde stemmigheid, die de luisteraar erop lijken te attenderen haar oren te spitsen. De verteller lijkt te zeggen 'luister goed, de onwerkelijkheden die ik nu zal vertellen zijn waar gebeurd'. Deze gespannen tegenstelling lijkt exemplarisch te zijn voor het verhaal, dat wil zeggen; het verhaal dat telkens opnieuw zijn sporen achterlaat in het menselijke geheugen, en van generatie op generatie wordt doorgegeven.

Dat de mythe deze spanning allerm minst in pacht heeft, is gebleken uit de eerdere analyse van moderne vertellingen die vaak via televisie en internet verspreid worden. Deze moderne verhalen kunnen soms binnen een relatief korte tijd een mythische status verwerven (ze gaan 'viral', zoals dat heet), en maken daarbij gebruik van eenzelfde soort balancerende manoeuvre tussen waarschijnlijkheid en onwaarschijnlijkheid als het verhaal. Zo kan een filmopname van minder dan twee minuten, waarin onbeschrijflijk veel vogels zonder verdere reden uit het laadruim van een vrachtwagen vliegen vele elementen bevatten van een klassiek verhaal; elementen die duizenden jaren geleden ook in de Griekse mythologie werden toegepast. We zien de vrachtwagen van voren, waardoor de zwermen vogels die aan de zijkanten naar buiten vliegen, lijken op immense vrachtwagenvleugels. Deze korte filmopname heeft geen duidelijke boodschap, waardoor ze open staat voor verschillende interpretaties. Hoewel het fragment duidelijk door een amateur is opgenomen, is het beeld van een bevreemdende soort schoonheid die normaal gesproken voorbehouden lijkt te zijn aan de wereld der fictie. We weten niet waar de vogels heen gaan, noch waar ze vandaan komen. We zijn slechts getuige van dit ene, onwerkelijke moment, dat tegelijkertijd zo vanzelfsprekend is dat we het niet in twijfel trekken. Youtube fungeert hier als een moderne Herodotus, en het medium film is zijn stem.

Hoewel Walter Benjamin zich tamelijk negatief uitliet over de ontwikkeling van de menselijke ervaring in de twintigste eeuw, was hij over een ander soort ervaring opmerkelijk positief. Deze ervaring speelt zich af tussen vier donkere muren waar het enige licht dat binnendringt afkomstig is van een filmprojector. De filmervaring die plaatsvindt in de bioscoop lijkt het verhaal en de ervaring nader tot elkaar te brengen, op een manier die tot nog toe door geen enkel ander medium was

bewerkstelligd. Het is daarom interessant om te kijken hoe het creëren van een filmervaring in zijn werk gaat. Het lijkt erop dat de frictie tussen waarschijnlijkheid en onwaarschijnlijkheid inherent is aan het medium film. Dit maakt de film zeer vatbaar voor het overbrengen van een verhaal dat nauw aansluit op de ervaring van de toeschouwer. Zo nauw zelfs, dat we niet altijd met zekerheid kunnen zeggen of we in de bioscoop zitten of in de filmscene.

### *Realisme, illusionisme & anti-realisme*

Martin Seel, hoogleraar filosofie aan de Johan Wolfgang Goethe Universiteit in Frankfurt, gaat in zijn essay 'Realism and Anti-Realism in Film Theory' (2008) uit van drie verschillende filmtheoretische posities die ieder hun eigen visie op de werking van film uiteenzetten. Zij bevatten ideeën over wat er precies met ons gebeurt wanneer we naar een film kijken, in dit geval binnen de context van de bioscoop. Deze drie posities vormen de fundamenten waarop Seel zijn eigen visie op de werking van film baseert. De visie van Seel is een bijzondere, omdat deze uitgaat van het idee dat de filmervaring gepaard gaat met de vorming van een dubbel bewustzijn; een verdubbeling van ons gevoel van de werkelijkheid.

De realisten gaan dan ook uit van de film als realistisch medium. Film is in staat om de werkelijkheid exact te reproduceren en op realistische wijze weer te geven. Dat betekent dat de ervaring van de werkelijkheid in de film gelijk is aan de ervaring van de werkelijkheid om ons heen. Zouden we dit idee aannemen, dan heeft dit onmiddellijk paradoxale consequenties. Als film namelijk een ervaring weet op de roepen die direct naar de werkelijkheid buiten de bioscoopzaal verwijst, hoe kan het dan dat we die filmwerkelijkheid als aannemelijk ervaren, terwijl ons lichaam zich nog steeds in de bioscoop bevindt? De ervaring van een filmwerkelijkheid manifesteert zich blijkbaar op een manier waarbij we ons lichaam niet nodig lijken te hebben, of in ieder geval niet op de manier zoals we ons lichaam nodig hebben wanneer we de werkelijkheid buiten de bioscoop ervaren. Wanneer we naar een scene kijken waarin de hoofdpersoon neerstort in een vliegtuig, kan die filmervaring zeer realistisch overkomen. Toch zitten we gewoon in de bioscoopstoel. Wanneer we daarentegen zelf neerstorten in een vliegtuig, is het wel noodzakelijk dat we ons ook in dat vliegtuig bevinden (of eigenlijk liever niet, natuurlijk), willen we de ervaring als realistisch ervaren. De ervaring van de filmwerkelijkheid is dus niet gelijk aan de ervaring van de echte werkelijkheid, met name omdat we bij de eerstgenoemde ervaring ons lichaam op een andere manier gebruiken. Daarnaast is het wellicht een naïeve gedachte om vol te houden dat film de werkelijkheid exact representeert. Film maakt gebruik van filmscripts, acteurs, licht, grim, grip en ga zo maar door: elementen die samen zorgvuldig een werkelijkheid opbouwen die sterk lijkt op de onze, maar daar niettemin los van staat. Wanneer we kijken naar animatiefilms, waarbij de personages in feite bestaan uit miljoenen computerpixels, blijkt dit idee inderdaad onhoudbaar.

Het illusionisme weet deze theoretische problemen in één klap te omzeilen door simpelweg te stellen dat film een illusie is. Zij ontkent niet dat film gerelateerd is aan de werkelijkheid, maar weerspreekt wel de realiteit van deze relatie, aldus Seel. Film laat ons verschillende, mogelijke werkelijkheden zien. Hoewel we weten dat de werkelijkheid in de film een kunstmatige is, zijn we ons daar, wanneer we naar de film kijken, voor een moment niet van bewust. Vanwege de zorgvuldig opgebouwde illusie die de film ons voorlegt, lijken we te vergeten dat we naar een illusie kijken. Dit verklaart waarom de ervaring van de filmwerkelijkheid zo sterk overeenkomt met de ervaring van de werkelijkheid om ons heen; we worden knap voor de gek gehouden. Toch heeft dit opnieuw een

paradoxe consequentie, hoewel dit keer van een andere aard. Sommige films breken namelijk expliciet met de illusie die een film opwerpt. De acteurs spreken opeens het publiek aan door recht in de cameralens te kijken, of leggen de nadruk op de onrealistische elementen in de film zelf. Hoe kan het dat we dan toch de realiteit van de film aannemelijk blijven vinden, ondanks deze realiteitsbreuk die ons ervan bewust maken dat we naar een film kijken?

De anti-realisten lijken hierop een antwoord te hebben, omdat zij deze realiteitsbreuk als uitgangspunt neemt. Film onderdrukt niet ons mediumbewustzijn, ze lokt het juist uit. Volgens dit paradigma is film evenmin een exacte representatie van de werkelijkheid als een illusie. Beiden gaan er namelijk vanuit dat we de filmwerkelijkheid voor een moment als écht beschouwen, of het nu door middel van een slimme truc of een directe relatie met de werkelijkheid buiten de bioscoop is. Film kan nooit een realistische werkelijkheid oproepen, omdat we ons altijd bewust zijn van het feit dat we een kijkende en luisterende handeling verrichten. Dit betekent dat film nooit een aannemelijke filmwerkelijkheid kan oproepen, maar alleen voorziet in een bepaalde behoefte. Seel redeneert dat die behoefte vaak besloten ligt het in verlangen naar plezier en spanning. Realiteitsbreuken, die je ervan bewust maken dat je naar een film kijkt, kunnen juist bijdragen aan het plezier en de spanning die we aan een film beleven. Ze kunnen geen afbreuk doen aan de aannemelijkheid van de filmwerkelijkheid, simpelweg omdat deze in de eerste plaats niet bestond.

#### *Het dubbele bewustzijn*

Het wordt nu langzamerhand duidelijk op welke vlakken deze drie visies van elkaar verschillen. De eerste twee, geformuleerd door de realisten en de illusionisten, stellen dat film wel degelijk een werkelijkheid kan oproepen die we als aannemelijk ervaren, ongeacht de theoretische constructies die daarachter schuil gaan. De laatste, geformuleerd door de anti-realisten, stelt juist dat er nooit sprake kan zijn van een aannemelijke filmwerkelijkheid, omdat ons bewustzijn van de echte werkelijkheid zich altijd op de voorgrond bevindt. Wat deze theorieën met elkaar verbindt is dat zij alle drie vasthouden aan dezelfde onderliggende aanname. Zij gaan er namelijk van uit dat een vraag alleen met een bevestigend of een ontkenkend antwoord beantwoord kan worden. Zou ik vragen of de zon schijnt, dan zouden de realisten en illusionisten volmondig 'ja' antwoorden. Zou ik dezelfde vraag stellen aan de anti-realisten, dan zouden zij dit resoluut ontkennen. Wat zij allen over het hoofd zien, en dit is waar Martin Seel zijn visie introduceert, is dat er een situatie denkbaar is die ogenschijnlijk uitgaat van een paradox. Laten we ons voor een moment afvragen waarop eigenlijk het idee is gebaseerd dat we ons óf alleen bewust kunnen zijn van de filmwerkelijkheid, óf alleen van de echte werkelijkheid om ons heen. Hoe accuraat is de veronderstelling dat we inderdaad maar over één enkel, ondeelbaar menselijk bewustzijn beschikken? Wanneer we deze aanname in twijfel durven te trekken, ontstaat er opeens ruimte voor een nieuw standpunt. Is het mogelijk dat film een situatie schept waarbij er zowel sprake is van een bewustzijn van de werkelijkheid om ons heen, als een bewustzijn van de filmwerkelijkheid?

Dit is exact wat Seel suggereert. Doordat wij ons tegelijkertijd bewust kunnen zijn van de echte werkelijkheid en de filmwerkelijkheid, ontstaat er tijdens de bioscoopervaring een soort dubbel bewustzijn. Het volstaat niet dit dubbele bewustzijn te omschrijven als een illusie, omdat we ons tevens bewust blijven van de werkelijke situatie in de bioscoop. Zo kun je bijvoorbeeld de spanning ervaren van een filmachtervolging die zich afspeelt in de smalle straten van Parijs, maar tegelijkertijd naar de zak chips reiken die naast je ligt. Met andere woorden: je ervaart zowel de ruimte in de film

als de ruimte in de bioscoop. De passiviteit die voortkomt uit de 'illusie' gaat dus altijd gepaard met de activiteit die zich kenmerkt door een bewust kijkende en luisterende houding. Film bestaat zodoende uit een actieve passiviteit, waar niet illusie, maar verbeelding de hoofdrol speelt. Film is het moment waarop regen en zon beide aanwezig zijn; een paradoxale situatie die we herkennen als het verschijnen van een regenboog. Hierdoor ontstaat een dubbel bewustzijn, dat zowel de filmwerkelijkheid als de echte werkelijkheid reflecteert. Dit omschrijft Seel als volgt

'Feature films invite us to experience the world created by a filmic narrative and to enjoy their filmic rendition. Films relate indeterminately to both these poles. Their particular strength lies in their capacity to let the imagination of reality and the reality of the imagination play with each other in the awareness of the viewer in such a way that they carry or interrupt each other, that they penetrate each other, that the one dominates the other, or that a delicate balance is created.' (Seel, 2008)

Deze interactie van het dubbele bewustzijn ligt ten grondslag aan iedere bioscoopervaring. Film hoeft niet als realiteit of als illusie beschouwt te worden, omdat zij beide in zich draagt. Het is om deze reden dat Seel de term indeterminisme gebruikt; film is noch realistisch noch illusionistisch. Per film zal alleen het karakter van de interactie tussen beide variëren.

Hoe kan het dat film een aannemelijke werkelijkheid op kan roepen die tegelijkertijd ruimte overlaat voor de ervaring van de echte werkelijkheid om ons heen? We zijn zonet te weten gekomen dat dit niet komt doordat film simpelweg een directe verwijzing is naar de werkelijkheid buiten de bioscoop (film is namelijk een kunstmatige werkelijkheid, die alleen sterk lijkt op de onze). Het komt ook niet door film een zorgvuldig opgebouwde illusie in stand houdt (want realiteitsbreuken doen niet af aan de aannemelijkheid van de filmrealiteit). Zelfs het ervaren van spanning en plezier zijn niet noodzakelijke voorwaarden voor het ervaren van een aannemelijke filmrealiteit, volgens Seel. De ervaring van tijd en ruimte, die tot stand komt door de beweging in de film is dat wel: 'The matter of film, in other words, is filmic movement itself, the possibility of a perceptual entering into a virtual space of events, regardless of what events take place in this space.' (Seel, 2008). Wat een ervaring dus tot een filmervaring maakt, lijkt te maken te hebben met het ervaren van een reële ruimte. Deze ruimte creëert een omgevingsbewustzijn dat niet perse het omgevingsbewustzijn van onze daadwerkelijke locatie verdringt. In plaats daarvan ontstaat er een tweede bewustzijn: dat van de omgeving van de film.

# DE ERVARING

DE MENSELIJKE ZINTUIGEN

*'Het begon gewoon. Maar dat zegt niets. We waren gewaarschuwd en wisten wel beter. Maar het vervelende is zolang alles gewoon is, vooral als dat lang duurt, je niet weet of er nu al wel of niet begonnen is. Wie zal het zeggen en vooral, wat maakt het uit? Is, integendeel, lodderige zelfgenoegzame stompzin van slaapwandelende honden niet preferabel boven die geweien van achterdocht en onrust die boven de koppen wuiven van de al wakker gemaakten?'*

F. Harmsen van Beek



Na de middelbare school besloot ik een maand Italiaans te gaan studeren in Venetië. Na afloop van de les bezocht ik vaak de Biënnale, als ik tenminste mijn weg door de wijk Dorsoduro wist te vinden, waar ik mijn lessen volgde. Zelfs na weken dezelfde route te hebben gelopen, slaagde ik erin de verkeerde afslag te nemen en via een kluwen van bochten en splitsingen uit te komen op soms wonderlijk ruim opgezette, verlaten pleinen. De kaart die ik bij me had bleek zoals te verwachten niet echt behulpzaam. Zodoende liep ik dagelijks langs plekken waar ik, zonder het te weten, eerder langs was geweest en doolde ik rond door stegen die ik dacht te kennen, maar die dood liepen in nauwe binnenplaatsen waar het wasgoed roerloos in de lucht hing. Straathoeken leken vaak plotseling plaats te hebben gemaakt voor smalle doorgangen, alsof zij levende schaakstukken waren, die mij op onbelette momenten in doodlopende passages schamper 'schaakmat...' toefluisterden.

Op de laatste dag besloot ik Ca' Papadopoli te bezoeken, een van oorsprong Grieks palazzo aan het Canal Grande, waar ter gelegenheid van de Biënnale het Oekraïense Paviljoen was ondergebracht. Ik had in de stad al een aantal keren de vrolijke poster gezien van een meisje op rolschaatsen, die de expositie van twee kunstenaars op deze locatie aankondigde. Via een weelderige tuin aan de achterzijde van het palazzo liep ik dan ook door de dubbele deur een in nevelen gehulde zaal binnen, waarbij mijn voeten onverwachts wegzakten in het rulle zand dat de vloer bedekte. Deze omslag van de zomerse tuin naar een tamelijk mysterieuze, barokke zaal gehuld in een subtiele mist deed mij destijds even achterdochtig halt houden. Terwijl mijn schoenen zich met iedere stap verder met zand vulden, vond ik via een trappenhuis met vergulde ornamenten en rijksversierde plafondlijsten een tweede zaal. Terwijl ik de massieve deur achter mij sloot (alvorens mijn schoenen met zand weer geleeft te hebben, in het daarvoor bestemde doosje naast de trap), vond er opnieuw een onaangekondigde verandering plaats: mijn ogen waren niet onmiddellijk gewend aan de diepe duisternis dat mij nu omringde, waardoor ik opnieuw genoodzaakt was om vertwijfeld stil te blijven staan. Een suppoost knikte mij bemoedigend toe, maar afgezien daarvan was ik alleen. Langzaam raakten mijn ogen gewend aan het donker en doemden er steeds meer details op. Behalve donkere lambriseringen, zware kroonluchters en meterslange dikke gordijnen die voor de ramen hingen, bevond zich verderop in de zaal een voorwerp dat ik niet kon herkennen in het duister. Terwijl ik op die vorm op de grond afliep, gloeiden er boven mijn hoofd, onder zacht gespin, talloze lampjes van een immense kroonluchter op. Ze flikkerden tweemaal, om mij daarna weer ik het duister achter te laten. Ik stond vlak voor het voorwerp, klein en vierkant, toen ik besepte wat het was. Een tv'tje. Het beeld floepte aan, alsof het ding zich bewust was van mijn aanwezigheid. Na enige tijd zag ik dat het beeldscherm de zaal liet zien waar ik me bevond. Het beeld bewoog zich op ooghoogte langzaam naar de plek waar ik was blijven staan, zoomde uit, en liet opeens een meisje zien dat in een lange jurk langzaam naar mij toe rolschaatste. En ik zal er niet om liegen, ik draaide mij direct om terwijl mijn maag een salto maakte. Achter mij in het donker was alleen nog net de suppoost te onderscheiden, die zich zo te zien met zijn mobieltje vermaakte. Toen ik mij weer naar de tv wendde zag ik het meisje door de deur van de kamer links voor mij verdwijnen, haar lange ongekamde haren achter haar aan zwaaiend. Zwijgend keek ik van het tv-scherm naar het donkere gat linksvoor in de zaal. Ogenschijnlijk nonchalant (ik herhaal: ogenschijnlijk) liep ik naar de deur.

De bedenkers van dit werk, of beter gezegd deze ervaring, zijn de Oekraïense kunstenaar Ilya Chichkan en Japanse modeontwerper Mihara Yasuhiro. Deze installatie, die zij in 2009 opbouwden tijdens de Biënnale in Venetië, heet 'Steppes of Dreamers'. Door bewegingsgevoelige sensoren werden er installaties in werking gezet die je steeds verder het palazzo in lokten. Het kunstwerk vertoonde trekken van een filmset, maar dan eentje waar je onverhoopt zelf in beland lijkt te zijn;

wat begon als een dromerig visioen gehuld in mystieke nevelen, eindigde in een duistere nachtmerrie waar je niet uit leek te kunnen ontwaken. De overgangen van de ene zaal naar de andere waren net zo plotseling en onverklaarbaar als die van een droom. Volgens de kunstenaars is het leven net als een film: situaties, emoties en gedachten openbaren zich aan ons en verdampen weer alsof ze er nooit geweest zijn. In feite bestaan de dingen niet meer zodra we ze vergeten zijn, zoals de personages uit een film er alleen zijn als we op *play* drukken. De kunstenaars hebben zich erop toegelegd, net als de meeste filmregisseurs, hun publiek te raken. Zij verstoren onze perceptie van de werkelijkheid door een schaduw te leggen over ons gezichtsveld en als enige hulpmiddelen een tv en bij vlagen oplichtende kroonluchters aan te bieden. Op deze manier beheersen zij in zekere zin voor een moment ons totale bewustzijn, omdat wij de aangereikte hulpstukken voor waar aannemen. De waarheid lijkt ons het diepst te raken, aangezien ik de scene op het tv-scherm verwarde met de realiteit, waardoor mijn lichaam reageerde alsof dat wat ik zag, écht gebeurde.

Dromen vertonen een opmerkelijk overeenkomst met film. Met name de fase die tussen slapen en waken in ligt lijkt gepaard te gaan met eenzelfde soort dubbel bewustzijn dat tijdens de filmervaring wordt opgeroepen. Voor een moment zijn we er niet zeker van of dat wat we zien écht gebeurt, of alleen plaatsvindt in onze verbeelding. In het ene geval wordt die verdubbeling in gang gezet door de film, in het andere geval door onze hersenen. Het is in deze staat van wakende mijmering dat duidelijk wordt hoezeer onze perceptuele ervaring van de werkelijkheid geregisseerd wordt door onze geest. Douwe Draaisma, bijzonder hoogleraar Geschiedenis van de Psychologie aan de Rijksuniversiteit Groningen, bracht onlangs een boek uit getiteld *De Dromenwever*. Na een gesprek dat ik met Draaisma had bleek er een hoofdstuk uit het boek te ontbreken, dat destijds de pers niet meer gehaald had. Dit ongepubliceerde hoofdstuk verhaalde over de opmerkelijkheden die zich voordoen tijdens de fase waarin men bijna wakker wordt en had als titel 'Wekdromen'. Een passage die in het speciaal mijn aandacht trok, ging over hoe prikkels uit de werkelijkheid verweven worden in het scenario van een droom. Er zijn onderzoeken gedaan naar mensen in slaaplaboratoria, van wie aannemelijk werd gemaakt dat ze droomden, waarna de proefpersoon een prikkel werd toegediend. Wanneer ze wakker werden gemaakt, bleek die prikkel vaak bliksemsnel verwerkt te zijn in het verhaal van de droom. Het raadselachtige is dat die prikkel tegelijkertijd het begin van de droom en het einde van de droom kan inluiden. In het hoofdstuk werd een voorbeeld gegeven van een Franse collega van Sigmund Freud, die droomde dat hij aan tafel zat tussen reuzen. De reuzen zaten te eten, en het geluid van die reusachtige kaken maakte een akelig klepperend geluid. Het geluid klonk steeds harder, steeds angstwekkender, totdat de man van schrik wakker werd en buiten een paard voorbij hoorde galopperen. Het is dus het paard dat de droom in gang heeft gezet en daarmee het beeld van de klepperende kaken heeft opgeroepen, maar het is hetzelfde paard dat ook het eindpunt van de droom betekende. In werkelijkheid is het paard dus de reden dat de man wakker werd, maar in zijn slaap was het de reden dat de droom begon.

Op een andere manier is de overgang van waken naar slapen ook verbonden met het verhaal en de vertelling. Van oudsher is dit het moment waarop verhalen worden verteld, meestal overgedragen door de menselijke stem. Deze vertellingen kunnen de vorm aannemen van een lied, dat soms expliciet verhaalt over de fase tussen slapen en waken zelf. Zo komen slaapliedjes voor in bijna iedere cultuur, maar weet niemand precies wanneer ze zijn ontstaan en door wie ze zijn bedacht. Dergelijke volksliedjes zijn vaak in de negentiende eeuw opgetekend, maar de werkelijke oorsprong gaat waarschijnlijk veel verder terug. De melodieën en teksten zijn van generatie op generatie doorgegeven, en vormen daardoor een muzikaal artefact uit een vervlogen tijd. U kent wellicht het

gevoel als u in bed ligt en maar niet lijkt te kunnen inslapen. Om in slaap te komen, houd ik mezelf dan soms bezig met het bedenken van meerstemmige melodieën. Een daarvan is een meerstemmige versie van het Nederlandse slaapliedje 'Slaap kindje, Slaap'. Dit liedje wordt normaal gesproken gezongen door één stem, maar de melodie die ik me voorstelde bestond uit vier stemmen. Om deze melodie op papier te krijgen heb ik me verdiept in de compositieleer, en het lied herschreven voor sopraan, alt, tenor en bas. Hierdoor ontstaat een samenstelling aan klanken, die een complexere vorm aannemen dan een eenstemmig lied. Zodra er een tweede, derde of vierde stem wordt toegevoegd aan een melodie, wordt het ook lastiger om afzonderlijke stemmen te herkennen, omdat zij in elkaar over lijken te vloeien. Voor het gehoor ontstaat er een klankervaring die wordt omschreven als een akkoord. Dit akkoord is meestal opgebouwd uit een drieklank, waarbij de grondtoon het akkoord bepaald. De Frans-Amerikaanse componist Edgar Varese noemde muziek georganiseerd geluid, maar de luisteraar voegt tijdens het luisteren allerlei informatie toe aan een muziekstuk. Vaak horen we niet daadwerkelijk de maatslag in de muziek, maar roepen we die zelf op. Daniel Levitin, Amerikaans muziekwetenschapper, stelt dat we ons voortdurend onbewust aanpassen aan het ritme van het muziekstuk. Als de muzikant het ritme dan licht ontregelt, ervaart ons cognitieve systeem dat als een aangename verrassing. Dit is de kern van de nieuwe versie van het liedje 'Slaap kindje, Slaap'. Het klinkt anders dan het oorspronkelijke lied, maar het blijft op een raadselachtige manier herkenbaar. Bepaalde zinnen komen niet wanneer je ze verwacht, om vervolgens plotseling te arriveren midden in het lied. De stemmen spelen een spel met het gehoor en de verwachting van de luisteraar. Pas veel later ontdekte ik dat de vorm waarin mijn verbeelding het lied had gegoten veel overeenkomsten vertoonde met een madrigaal. Een madrigaal is een meerstemmig, wereldlijk lied dat vooral in de late renaissance en de vroege barok werd gebruikt. Het is tevens een Herdersdicht, een verhalend zangstuk dat een kort gedicht bevat.

Dromen hebben de eigenaardige eigenschap dat ze de grens tussen creëren en ervaren op een geleidelijke manier doen vervagen. De cyclus van creëren en ervaren wordt als het ware samengevoegd tot één beleving, waarbij we zelf onderdeel worden van het verhaal. De toeschouwer wordt zo figurant in een zelfgeschapen werkelijkheid. We komen vaak pas achteraf te weten hoe droom en werkelijkheid zich tot elkaar verhouden, zoals duidelijk werd in het voorbeeld van de collega van Freud. In een bioscoopzaal is alles erop gericht om ons een onwerkelijke realiteit te laten ervaren. De afmetingen van het scherm, de comfortabele stoelen, de geïsoleerde wanden, de lichten die geleidelijk dimmen wanneer de film begint: dit alles is een bewuste compositie die ons tot een sluimerende, maar wakende toestand tracht te brengen. Het is te simpel om film te omschrijven als een vorm van dromen; we zijn ons er immers altijd van bewust dat we naar een film kijken. Er is eerder sprake van een lucide droom: een droom waarin we weten dat we dromen, maar desalniettemin besluiten hier niet uit te ontwaken. Het woord 'lucide' is herleiden naar het Latijnse *lucidus*, wat helder betekent. Het zijn deze kristalheldere beelden die het geheugen weten te bereiken, beelden die zo werkelijk zijn, dat het lijkt alsof sommige elementen uit de film zich buiten het doek bevinden.

## *Conclusie*

Zo blijkt een onderzoek naar de perceptuele val tegelijkertijd een onderzoek naar de menselijke ervaring te zijn. Het lijkt erop dat niet alle menselijke ervaringen voor langere tijd worden opgeslagen in het geheugen. Als dat wel zo zou zijn, dan zou ons geheugen ook tamelijk vol worden. Alleen sommige momenten uit het leven zullen worden onthouden. Behalve bepaalde momenten die voor ieder individu verschillend zijn, zijn er ook momenten die doelbewust worden vormgegeven voor een publiek door filmmakers, kunstenaars, componisten en dichters. Deze momenten spelen een spel van waarschijnlijkheden en onwaarschijnlijkheden, en voeren daarom een ingewikkeld experiment uit met de menselijke perceptie. Juist de elementen die bijdragen aan de ontregeling van dit spel, vormen de essentie van de perceptuele val.

We hebben dit gezien bij de analyse van het verhaal, waarbij het weglaten van bepaalde informatie een belangrijke rol speelde, en we hebben dit geconstateerd bij de compositie van geluid, waarbij de ontregeling van onder andere het ritme essentieel bleek te zijn. Films spelen op een bijzondere manier in op de perceptuele ervaring, omdat zij de toeschouwer laten ervaren hoe het voelt om op twee plekken tegelijkertijd te zijn. De toeschouwer ervaart de ruimte in de film, maar blijft zich ook bewust van de ruimte waar zij zich daadwerkelijk bevindt. Film creëert daarom een unieke ervaring van tijdruimte, die gepaard gaat met een verdubbeling van het menselijk bewustzijn. Deze ervaring wordt opgeroepen door de compositie van het beeld en het geluid in de film, maar ook door de compositie van de ruimte waarin de film getoond wordt. Deze ruimte is vaak donker en geluidsdicht.

Wanneer echter ook de ruimte waarin de film getoond wordt onderdeel wordt van de ruimte in de film zelf, wordt dit dubbele bewustzijn naar een ander niveau getild. Wat als de personages die in de film aanwezig zijn, ook daarbuiten verschijnen? Wat voor een experiment met het bewustzijn zou dat zijn? Wordt de werkelijkheid dan even ervaren als filmwerkelijkheid, terwijl de filmwerkelijkheid wordt ervaren als echte werkelijkheid? Dit zou een complete ontregeling van de filmervaring betekenen, en daarmee ook van de menselijke ervaring an sich.

De val kan in feite omschreven worden als een nauwkeurige en complexe plattegrond van een stad, die bij nader inzien niet helemaal blijkt te kloppen. Eerst zal dan het vermoeden ontstaan dat er een fout moet zijn gemaakt tijdens het drukken van de kaart, maar er is natuurlijk nog een andere mogelijkheid. Deze is wat onwaarschijnlijker, maar daarin ligt juist de kracht van de suggestie, omdat hij daarom onopgemerkt kan blijven. Het zou namelijk kunnen dat de kaart met opzet afwijkt van de stad. Of dat de stad met opzet afwijkt van de kaart, uiteraard. In het laatste geval zal er iets plaatsvinden dat lijkt op de eerder omschreven Venetiaanse schaakpartij. In beide gevallen is er echter sprake van een lichte ontregeling van de menselijke perceptie, wat betekent dat de perceptuele val haar doel heeft bereikt.

## Literatuur

Benjamin, W., Arend, H., Zohn, H., 'The Storyteller' in *Illuminations*. Fontana Press, London 1992 (1973), 83-107

Benjamin, W., Arend, H., Zohn, H., 'On Some Motifs in Baudelaire' in *Illuminations*. Fontana Press, London 1992 (1973), 155-201

Boomkens, R., *Erfenissen van de Verlichting*, Boom, Amsterdam, 2011

Carr, N., *The Shallows: What the Internet is Doing to our Brains*, Norton, New York, 2010

Draaisma, D., *De Dromenwever*, Historische Uitgeverij, Groningen, 2013

Draaisma, D., 'Dromen en tijd', Ongepubliceerde Kousbroeklezing, 2013

Gaarder, J., *De wereld van Sofie. Roman over de geschiedenis van de filosofie*, Houtekiet, Antwerpen, 2003, 49<sup>e</sup> druk

Hamann, S., 'Cognitive and Neural mechanisms of emotional memory', *Trends in Cognitive Science*, 2001, Vol. 5, 394-400

Hoffman, E., *Goden- en Heldensagen*, P. Noordhoff, Groningen, 1959, 17<sup>e</sup> druk

Kalat, J.W., *Biological Psychology*, Thomson Wadsworth, Belmont, 2009, 10<sup>e</sup> ed.

Kandel, E. R., Milner, B., Squire, L.R., 'Foundations of Psychological Thought: A History of Psychology' Sage Publications, Thousand Oaks, 492-511

Pérez, R., 'Employing Emotions to Drive Plot Generation in a Computer-based Storyteller', *Cognitive Systems Research*, 2007, Vol 8(2), 89-109

Pinto, A.T., 'Sissel Tolaas. Stinken in een Chanel jurkje', Metropolis M, december 2012

Seel, M., 'Realism and Anti-Realism in Film Theory', *Critical Horizons: A Journal of Philosophy and Social Theory* 9(2), Acumen Publishing 2008, 157-175

Vermeulen, M., 'Human Beatbox', De Volkskrant (katern Sir Edmund), 15 maart 2014

Vernimmen, T., 'Het vlindereffect', De Volkskrant (katern Sir Edmund), 15 maart 2014