

Maurice Nio

DE SPIEGEL EN DE AFGROND

MEN KAN TWEE RUITES ONDERSCHIEDEN, OOK IN DE FILM. ER IS DE ABSORBERENDE EN ONVERSCHILLIGE RUITTE DIE ONAANGEDAAN BLIJFT BIJ HET WEL EN WEE VAN DE MENSEN DIE HAAR BEVOLKEN - EN ER IS DE SPIEGELNDE, AFFECTIEVE RUITTE DIE ZICH JUUST IETS AANTREKT VAN DE ZIELE-ROERSELEN VAN DE PERSONAGES, EEN RUITTE DIE ZICH OP EEN 'BINNEN' AFSTEMT EN HET ZICHTBAAR MAAKT. DE AFFECTIEVE RUITTE VERANDERT NAAR GELANG DE PERSONAGES VERANDEREN, DE ONVERSCHILLIGE RUITTE LAAT ZE AAN HUN LOT OVER OF BRENGT BIJ HEN EEN VERANDERING TEWEEG. DE AFFECTIEVE VEREENZELVIGT ZICH DUS MET DE PERSONAGES, TERWIJL DE ABSORBERENDE EN ONVERSCHILLIGE ZICH OP CONTRAPUNTISCHE, DUELE, VAAK VIJANDIGE WIJZE TOT HEN VERHOUDT. DE ÉÉN IS EEN SPIEGEL, DE ANDER EEN AFGROND.

DIT ONDERSCHIED IS NOODZAKELIJK OM TE KUNNEN OMSCHRIJVEN WAAROM DE PROTAGONISTEN IN DE ENE RUITTE ZICHZELF VERLIEZEN (KLOPFENSTEIN, ANTONIONI, WELLES, SPIELBERG...), TERWIJL ZE IN DE ANDERE VOORTDUREND MET ZICHZELF GECONFRONTEERD WORDEN, ZICHZELF GEREFLLECTEERD ZIEN (SIRK, ROHMER, WENDERS, TARKOVSKY...).

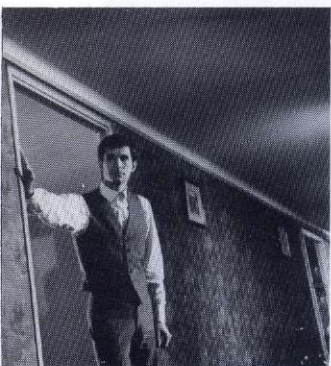


DE AFFECTIEVE RUITTE, ENKELE VOORBEELDEN

Het huis in WRITTEN ON THE WIND (1956) van Douglas Sirk, barstensvol frustraties maar van buiten koel en frigide, bewoond door de superrijke oliefamilie Hadley: Sirk had geen beter huis kunnen neerzetten om de menselijke wanhoop en opgekropte verlangens van zijn bewoners voelbaar te maken. Fassbinder: '...het huis waar het zich allemaal afspeelt. Beheerst, zou je zeggen, door een reusachtige trap. En spiegels. En eindelijk veel bloemen. En goud. En kou. Een huis dat je zou bouwen als je veel geld had. Een huis met alles wat bij geld hebben hoort, en waar je je niet op je gemak kunt voelen. Het is als het Oktoberfest, waar alles kleur en beweging is, en waar je dezelfde eenzaamheid voelt als iedereen'. (uit: *Versus 0*/1982)



Orson Welles, *The Trial*, 1962



Orson Welles, *The Trial*, 1962

Een ander huis, het gokhuis van Vienna in de tegendraadse western *JOHNNY GUITAR* (1954) van Nicholas Ray, waarin zij zich te weer moet stellen tegen de dorpsbewoners, tegen hun vijandelijkheid die gevoed wordt door de alles verterende, besmettelijke, blinde haat van Emma. Dit botst: Emma tegen Vienna, vrouw tegen vrouw, vuursteen tegen vuursteen. Emma zal en moet haar klein krijgen, al haar nijd op haar inbranden. Ook op het huis, op dat huis gebouwd naar het evenbeeld van de verbitterde maar veel te trotse Vienna (Joan Crawford), het huis dat haar zo dierbaar is en dus het beste object vormt om de woede op af te koelen. Het huis moet branden! Dat stond eigenlijk al vast vanaf het begin van de film, toen het nog belaagd werd door een zandstorm buiten, die al snel plaats maakte voor een hypocriete storm binnen, en weldra zou overgaan in een verzengende vuurzee... Het is gedaan. Vienna, in een witte, kanten jurk, wordt afgevoerd om te worden opgehangen, beschuldigd van medeplichtigheid aan een bankoverval en aan de moord op Emma's broer. Emma, nog in haar met modder besmeurde rouwkleren, blijft nu alleen achter in het huis. Eén schot, de kroonluchter valt omlaag, het huis staat in lichterlaaie. Maar die handeling was in feite overbodig - zo furieus, zo vlammend was haar afgunst. En dan die scène waarin Emma het beeld inloopt, met het huis brandend op de achtergrond en haar pervers gelukzalige gezicht op de voorgrond. Eerst spiegelde het huis de trots en het doorzettingsvermogen van Vienna - nu de triomferende haat van Emma.

De villa en het laboratorium in *L'INHUMAINE* (Marcel l'Herbier, 1924). Het monumentale, symmetrische uiterlijk van de villa spiegelt de mondaine levenswijze van de 'onmenselijke' zangeres, terwijl het laboratorium van de ingenieur, vertikaal en dynamisch, de hoop uitstraalt van de techniek en de vooruitgang. Zij worden, uiteindelijk, met elkaar verbonden door de liefde en de bewondering voor het moderne - de twee gebouwen door de snelheid: de weg en de auto. Mallet-Stevens (die voor deze film de gevels heeft ontworpen): 'Het decor moet de personage voorstellen nog voordat hij is opgekomen, het moet een indicatie geven van zijn sociale situatie, zijn smaak, zijn gewoontes, zijn levenswijze, zijn persoonlijkheid'.

Twee 'steden'. De verontrustende en fabelachtig beschilde wereld van *DAS KABINETT DES DR. CALIGARI* (Robert Wiene, 1919) waarin de decors - maar ook de bomen, schaduwen en gezichten- op expressivistische wijze tot spreken zijn gebracht en lijken te ontspruiten aan het brein van de maniakale hypnotiseur, en de stad die Hans Poelzig schiep voor *DER GOLEM* (Paul Wegener, Carl Boese, 1920), een mystieke, lemen labyrint dat perfect was afgestemd op de tot leven gebrachte lemen kolos en een lemen samenleving. Twee stedelijke conglomeraten die de psychische entiteit van de personages tot uitdrukking brengt.

De woestijn van *PARIS, TEXAS* (Wim Wenders, 1984), waar Travis als een idioot in ronddoelt. Uitdroging van de bodem, uitdroging van het lichaam, uitdroging van de zinnen.

DE ONVERSCHILLIGE RUIMTE

De film noir-stad, samengesmolten uit nacht en noodlot, misdaad en melodrama, is een van de mooiste niet te beroeren ruimtes die de film heeft opgeleverd, de ideale entourage waarin de (anti)held zichzelf kan verliezen. De noir-stad weerspiegelt geen innerlijke gesteldheid, geen menselijke stemming. Ze creëert stemming, stedelijk en van asfalt. Ze schept de condities waarop het mentale evenwicht van de noir-figuren verloren gaat, ze lokt extreme camerastandpunten uit, ze breekt de ruimtelijke en centralistische samenhang. Aan de stad is het initiatief, en in haar gaan de mensen verloren (zoals men spreekt van een *femme fatale*, zo kan men ook spreken van een *ville fatale*).

En dat geldt ook voor de afgrondelijke ruimtes van Antonioni. Niet in duistere en onoverzichtelijke maar in helle, kale, holle ruimtes verliezen de protagonisten zich. Het gaat er natuurlijk niet om dat alle ruimtes in de film even afgrondelijk moeten zijn - één implosieve ruimte kan al afdoende zijn, zoals het rotsachtige eiland in *L'AVVENTURA*, het landhuis en de tuin in *LA NOTTE*, de beurs in *L'ECLISSE* (of de achtevijftig beelden van straten, stenen, verkeersborden, stoplichten die elkaar op onverschillige en onheilspellende wijze opvolgen in de laatste zeven minuten van de film voordat de duisternis definitief invalt), het industriële landschap in *DESERTO ROSSO*, het atelier in *BLOW UP*, de woestijn in *PROFESSIONE:REPORTER*, de door mist opgeslokte weg en de boerderij in *IDENTIFICAZIONE DI UNA DONNA*. Juist uit de openheid of onverschilligheid van zulke ruimtes, uit de wijze waarop ze de mensen alle vrijheid laten, vloeit de beklemming voort die in de films van Antonioni voelbaar is, en niet enkel uit de geslotenheid van de mise-en-scène. Die vrijheid is verstikkend. De personages kunnen alle kanten op, alle handelingen zijn veroorloofd, alle liefdes kunnen ontluiken, maar alles is tegelijkertijd futiel. Voor hen blijft er maar één strategie over: zich vullen met duisternis. Daarom zijn de Antonioni-figuren (vooral Monica Vitti) nooit 'leeg', altijd 'vol', uiterst beladen: troebel, ongreepbaar, wispelturig, hysterisch, volstrekt tegengesteld aan de helle transparantie van de ruimtes. Op zich zegt deze tegenstelling misschien nog niets. Het tragische is dat de personen zich *altijd* tegen de leegte zullen verzetten (al is het vooruitzicht nog zo schamel) en dat het landschap en de interieurs zich proberen te ontdoen van de volte van de personen.

Maar wat zou dan het verschil kunnen zijn tussen de woestijn in *PROFESSIONE:REPORTER* en die in *PARIS, TEXAS*?

In het begin van *PROFESSIONE:REPORTER* trekt Jack Nicholson de woestijn in met een doel voor ogen maar midden in dit dorre landschap verliest hij alles (de weg, zijn doel, zijn identiteit). In de woestijn van Wenders gebeurt er eigenlijk helemaal niets (Travis doolt er wel in rond maar was al buiten zinnen) en fungeert de woestijn slechts als de

tegenpool van de stad waar Travis door zijn broer naar toe wordt gebracht en waar hij weer sociaal wordt. Heel het gebeuren ligt bij Wenders vevat in de beweging van woestijn naar stad, van afasie naar communicatie, en de woestijn is bij hem niets anders dan een bevestiging van de woestijn in Travis' hoofd terwijl de woestijn van Antonioni op zich al een gebeuren is, tot een noodlottig verlies kan leiden. De woestijn van PARIS, TEXAS is een ruimte van reflectie, die van PROFESSIONAL:REPORTER een ruimte van absorptie. In de één kom je jezelf tegen, in de ander verlies je jezelf.

Josef K. verliest zich in de rechterlijke vernederingsmachine van THE TRIAL (Orson Welles, 1962). Langzaam maar zeker voelt hij een vage schuldigverklaring in hem zinken ofschoon de vraag naar schuld of onschuld zinloos is. K. is schuldig noch onschuldig, het gaat om de insinuatie van schuld en het forceren van een schuldbesef.

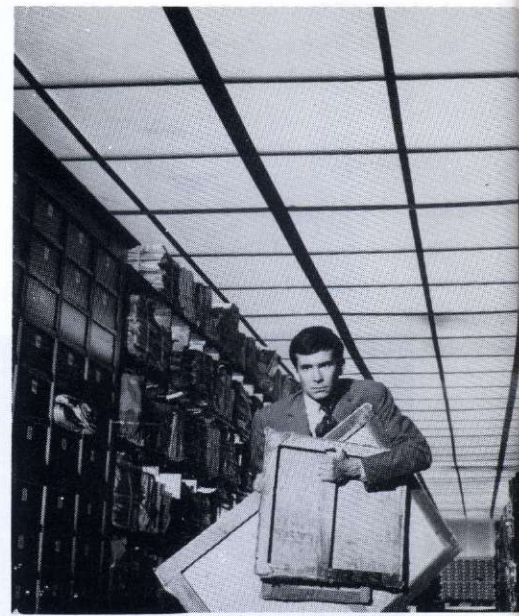
De verschillende ruimtes waarin de scènes zich afspelen ontsluiten niet wat K. is of wat er in hem afspeelt maar werpen een licht op de macht van de vaagheid, de macht van een vlottend proces, op de mistige alomtegenwoordigheid van het gerecht waartoe zelfs de kleine, giechelende meisjes behoren die de schilder Titorelli pesten.

In de eerste seconden van de film, na de parabel, wordt al getoond hoe slinks het gerecht te werk gaat: een agent (of bewaker) verrast K. in zijn slaap. Vanuit de kamer van juffrouw Buerstner is hij de kamer van K. binnengedrongen. Wat moest de agent in haar kamer, in die slaapkamer waar zelfs K. niet mocht komen (hij houdt heimelijk van haar)? En zat die deur tussen hun kamers niet altijd op slot? (In het boek *Het proces* stapt de agent vanuit de woonkamer van mevrouw Grubach, de hospita, de kamer van K. binnen, wat minder tergend is.) Dat een labyrint niet noodzakelijkerwijs een hele stad of landschap hoeft te beslaan toont het verdere verloop van die eerste, ongehoorde sequentie. Vanaf het eerste moment dat de agent de kamer van K. betreedt en aan zijn krankzinnige verhoor begint tot aan het slot van deze sequentie, wanneer juffrouw Buerstner K. toeschreeuwt haar slaapkamer te verlaten terwijl hij verbaasd uitroept dat hij al in zijn eigen kamer staat, blijkt K. een circulaire (of ovulaire?) beweging door het appartement te hebben gemaakt; lijkt het zelfs alsof niet hij zich door de vertrekken heeft voortbewogen, maar de kamers door hem heen zijn gegaan, terwijl hij machteloos stilstaat. Wat moet er van hem worden als hij zichzelf al in zijn eigen huis verliest?

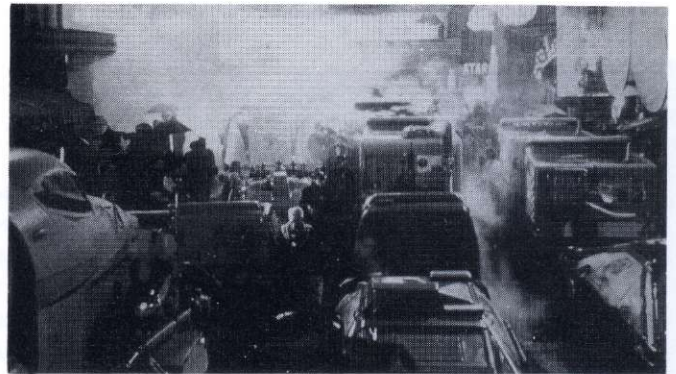
Door agenten en door de ruimtes wordt K. onder druk gezet. Het plafond van zijn kamer is te laag, de deuren te breed, de inrichting te karig, zodat hij als het ware wordt voortgejaagd naar het volgende en daaropvolgende vertrek. Enkel door de eetkamer wordt de gejaagde rondgang afgeremd. In deze eetkamer, waarvan de wanden donker zijn zodat de ruimte minder hard en het plafond minder laag lijken, kan K. tijdens het gesprek met zijn hospita, mevrouw Grubach, enigszins kalmeren maar al gauw ijlt hij verontwaardigd naar de kamer van juffrouw Buerstner waar drie, door de agenten meegenomen, klerken van zijn kantoor aan haar foto's zitten.

Niet alleen de gang, de vier kamers en het balkon waaruit het appartement bestaat, zetten K. onder druk. Gedurende de hele film wordt hij fysiek en mentaal heen en weer geslingerd tussen, het liefst, hele grote en hele kleine ruimtes: de fameuze, enorme kantooral en het kleine berghokje (waarin hij een cadeau opbergt en waar later de twee agenten zullen worden afgeranseld), de amorse, maffe zolderruimte van de advocaat en het piepkleine slaapkamertje zonder ramen van koopman Block (het weerzinwekkende vooruitzicht van K.), het labyrint van het gerecht en het daar steels op aansluitende, benauwende atelier van de schilder Titorelli en natuurlijk ook die open vlakke in de nacht en de hutkoffer van juffrouw Buerstner, meegezeuld door haar kreupel vriendin. Die hutkoffer is de kleine ruimte van de hoop, met het verdwijnen ervan (dat wil zeggen met het vertrek van juffrouw Buerstner), vervliegt alles in de nacht.

In THE ELEMENT OF CRIME (1984) van Lars von Trier is het rechercheur Fisher die, net als K., zich verliest in een ruimte zonder hoop. Fisher is, na een verblijf in Cairo, naar Europa teruggekeerd en zinkt dadelijk weg in het regenachtige, geel oplichtende, moerasige landschap dat overwoekerd wordt door geweld. Dit moerasgebied, dat evenals de ruimtes in THE TRIAL geen centrum meer kent en waar alles periferie is geworden, is de plaats waar Fisher een moordenaar moet opsporen die enkele jonge verkoopsters van loterijbiljetten op gruwelijke wijze heeft afgeslacht. De moorden zijn steeds gepleegd op bepaalde plaat-



Orson Welles, *The Trial*, 1962



Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982

sen in dit doorweekte landschap en vormen een patroon. De slachtingen blijven echter doorgaan hoewel de moordenaar dood wordt aangetroffen (het onherkenbare lijkt dat uit het water wordt opgevist?) en alleen één iemand kan het patroon, de spoor van moorden, hebben afgemaakt: Osborne, de gewezen, blinde leraar van Fisher en auteur van *The Element of Crime*, een boek waarin wordt uiteengezet hoe een rechercheur in de huid van een misdadiger moet kruipen om hem onschadelijk te kunnen maken, een boek ook dat misschien de bron van de veralgemeende criminaliteit is die dit oude, gezonken Europa teistert. Of vloeit het geweld simpelweg voort uit het desperate landschap zelf: een havengebied, pieren, loodsen, straten waarin het afval zich ophoopt, een autopsieruimte met scharen bezaaid, lekkende vertrekken, onder water gelopen kelders en duistere poelen waarin kadavers van paarden drijven en een skinhead met een touw rond zijn enkel van een hoogte springt?

Onder deze chaos kan men een perfect sluitend systeem ontwaren, dat iets weg heeft van het tetragrammaton in het verhaal 'De dood en het kompas' van Borges. Ook daar handelt het over een onderliggende figuur wat werkt als een raadsel - niet als een sleutel, want er wordt niets 'geopend', niets opgelost: er wordt een valstrik gelegd - als een labyrint waarin de protagonist zich verliest (Fisher in THE ELEMENT OF CRIME) of de dood vindt (Lönnrot in 'De dood en het kompas').



Het landschap van THE ELEMENT OF CRIME zou de Europese versie kunnen zijn van een andere vertwijfelde, Amerikaanse ruimte: de stad van BLADE RUNNER, een toekomstig Los Angeles waarin Rick Deckard zich verliest, een zich eindeloos uitstreckende hybride stad, gehuld in smog, regen en reclame. De stad baadt in het licht van de reclamebeelden. De hele film zou je zelfs kunnen zien als een fantastische reclame voor...voor regen, voor promiscuïteit of voor replica's (type Nexus 6): de genetische producten van de Tyrell Corporation met een levensduur van vier jaar. Deze replica's moet Deckard zien op te sporen en uit te schakelen omdat zij op geweldadige wijze het 'mens-zijn' opeisen, even lang willen leven als mensen en ook een verleden, een kindertijd willen hebben (de slogan van Tyrell, 'to make them more human than human', is werkelijkheid geworden en begint zich te wreken). In deze onmenselijke stad tonen ironisch genoeg alleen nog synthetische wezens een verlangen om menselijk te zijn.

Het is november 2019. In de verte klinkt het dreigende geluid van doffe explosies, boortorens spuwen vuur en de promiscuïteit zegeviert. De stad is een kruising tussen New York en Hong Kong. De 'stadstaal' is een kruising tussen Japans, Duits en verschillende andere talen. De gebouwen lijken op iets tussen Azteekse tempels en reusachtige chips. De film zelf is een kruising tussen een oppervlakkige film noir en een sciene fiction-strip.

Hoe hard het ook regent, hoe gewelddadig en onbewoonbaar deze stad ook lijkt, toch is het geen pessimistische of fatalistische omgeving. Je krijgt hier juist de indruk dat de apocalyps al voorbij is, dat het einde eindelijk achter de rug is. En dat kun je aflezen aan de manier waarop de mensen er rondlopen, waarop de regen valt, of het licht de ruimtes aftast. Niets en niemand hoeft hier meer iets te vervullen of met zich mee te torsen. Geen ideaal, geen utopie, geen hemel, Alle 'normale', gegoede burgers zijn trouwens vertrokken naar de 'off-world', wat voor de stad al een grote opluchting zal zijn.

Het nachtelijke, door een centralistische technologie beheerste Parijs in ALPHAVILLE was een pessimistische stad. Dat was inderdaad een negatieve ruimte. Evenals de 'steden' in THX 1138 en in SOYLENT GREEN. Daar was nog sprake van iets als een toekomst, het einde moest nog komen - en het einde in een door de techniek gecorrumpeerde of overbevolkte wereld is altijd, maar dan ook altijd slecht.

Hier heeft de stad in BLADE RUNNER niet mee te kampen. Je hoeft alleen maar te kijken hoe de regen valt - al die waterstralen die de lichtstralen van een afwezige zon lijken te compenseren - en hoe het bijvoorbeeld stortregent in LA PAURA, precies op het moment dat Ingrid Bergman zo depressief is geworden dat ze besloten heeft om zelfmoord te plegen, of hoe de regen valt op de straatstenen van Rome in LADRI DI BICICLETTA, hoe die regenbui de hoop op het vinden van de fietsendieven lijkt weg te spoelen, of hoe het voortdurend blijft regenen in THE LAST WAVE en heel Sidney blank staat als voorteken op de naderende zondvloed - het verschil is dat de regen in BLADE RUNNER zijn onheilspellende en depressieve karakter verloren heeft, puur water is geworden, als decoratie of opsmuk van de stad zoals een vrouw haar mascara op heeft.

Ook het roestige, kille licht in de interieurs en buiten is, net als de regen, niets anders dan een flirt met de ruimte. Op dezelfde wijze flirten de mensen met de stad en zijn ze altijd kinetisch, promiscue, precies het tegenovergestelde van de arbeiders uit de negatieve stad bij uitstek - Metropolis - die als slaapwandelaars apathisch en in blokken hun ondergrondse stad in en uit schuifelen.

Maar de stad Metropolis is dan ook een affectieve ruimte en wat je blijft zijn de immense machines en de vervreemding, terwijl Los Angeles in BLADE RUNNER een onverschillige ruimte is waarvan je de vervloeiing van licht, regen, reclame en genetica zult blijven herinneren. Het verschil komt het duidelijkst naar voren in de twee panorama's vanuit de hoofdvertrekken van de magnaten: de industriële in METROPOLIS en de geneticus Tyrell in BLADE RUNNER. De panoptische, alles overheersende blik op de metropool vanuit de moderne kamer van de industriële tegenover de classisistische ontvangstzaal van Tyrell die uitkijkt op een vochtige leegte.



Orson Welles, The Trial, 1962