

# GELOVEN IN DE WERELD

HET SIMULACRUM VOLGENS BAUDRILLARD EN DELEUZE



ANNEROOS GOOSEN  
345323



BA-thesis Wijsbegeerte 2012 – 2013  
Erasmus Universiteit Rotterdam  
Leerstoelgroep Wijsgerige Antropologie  
Begeleider: dr. Sjoerd van Tuinen  
Adviseur: dr. Tim de Mey  
Aantal woorden: 11892

GELOVEN IN DE WERELD  
HET SIMULACRUM VOLGENS BAUDRILLARD EN DELEUZE

*Breaking news is so déjà-vu – Herman Asselberghs, a.m./p.m.*

## INHOUD

AFKORTINGEN PRIMAIRE LITERATUUR	1
INLEIDING	2
<hr/>	
1 – PLATO	4
1.1 Dialogen	4
1.2 Athene	4
1.3 Sofist	5
1.4 Fantasma	5
1.5 Conclusie	6
<hr/>	
2 – NIETZSCHE	7
2.1 Schijn	7
2.2 Twilight of the Idols	8
2.3 Waardering	8
2.4 Conclusie	9
<hr/>	
3 – JEAN BAUDRILLARD	10
3.1 Desert of the real	10
3.2 Hyperreal	11
3.3 Disneyland	12
3.4 Cinema	13
3.5 Geschiedenis	13
3.6 Conclusie	14
<hr/>	
4 – GILLES DELEUZE	16
4.1 Kracht	16
4.2 Zin	16
4.3 Verschil	17
4.4 Cinema	18
4.5 Tijdsbeeld en bewegingsbeeld	18
4.6 Powers of the false	20
4.7 Conclusie	21
<hr/>	
5 – CONCLUSIE	22
<hr/>	
EPILOOG	25
<hr/>	
WOORD VAN DANK	29
BRONNENLIJST	30

**AFKORTING PRIMAIRE LITERATUUR**

Plato and the Simulacrum	PS
The Sophist	SO
Cinema II	CII
How the True World finally became a fable	TW
Simulacra and Simulation	SS
Hyperreal America	HA
America	AM
The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction	WA

*Americans may have no identity, but they do have wonderful teeth*  
 Jean Baudrillard, *America*, p. 33

Tijdens mijn afstuderen aan kunstacademie St. Joost (richting Audiovisuele Vormgeving) raakte ik bekend met het werk van Jean Baudrillard. Ik deed beeldend onderzoek naar clichés en de invloed van filmbeelden op ons werkelijkheidsbesef, en daar maakte ik kennis met een theorie die mijn kijk op cinema volledig deed veranderen. Baudrillard schreef over het hyperreële, over de werkelijkheid die we verloren waren doordat we haar continu reproduceren. Als filmmaker had ik geleerd om de werkelijkheid naar mijn hand te zetten, om haar te bewerken, te modelleren en te veranderen tot ze de mijne was. Baudrillard liet me de gevolgen van deze houding zien. Was de cinema wel zo onschuldig als ik dacht? En zou dat de taak en verantwoordelijkheid van de filmmaker op enige manier veranderen? Ik proefde Baudrillards ontsteltenis maar kon hem niet volledig grijpen.

Ik besloot mijn camera aan de wilgen te hangen en het uit te zoeken in een studie filosofie. En omdat deze vraagstukken me bezig bleven houden ligt hier nu voor u, mijn scriptie ter verkrijgen van de bachelorgraad in de wijsbegeerte.

In deze scriptie staat het simulacrum centraal, een concept dat in de Griekse filosofie als ‘fantasma’ ontstaat bij Plato (427 v.Chr. – 347 v.Chr.) en in het werk van Lucretius (99 v.Chr. – 55 v.Chr.) haar naam krijgt. Het wordt gebruikt als term voor de wereld die wij ervaren (fenomenale wereld), die niet (meer) overeenkomt met de ‘ware wereld’ (noumenale wereld). Volgens Plato is de ware wereld de wereld van de Ideeën en is de wereld die wij kennen de wereld van de *schijn*. Het simulacrum is een valse verschijning die een gelijkenis met de Ideeën simuleert, maar geen interne relatie meer heeft met het origineel. Plato streeft ernaar om de verschijningen te herleiden naar het *zijn*. Lucretius ziet het simulacrum als een gemedieerde versie van de werkelijkheid, als een dun laagje film dat over de realiteit heen valt (Bryant, 2012). Lucretius’ simulacrum is het gat tussen onze waarneming van objecten en de objecten *zelf*. Het simulacrum is dus in beide gevallen een discrepantie tussen twee werkelijkheden: het zijn en de schijn.

Het doel van dit schrijven is om een duidelijk begrip van het simulacrum te krijgen in het werk van Jean Baudrillard (1929 – 2007) en Gilles Deleuze (1925 – 1995). Deze twee Franse filosofen gebruiken het begrip in de jaren tachtig van de vorige eeuw. Baudrillard schrijft een zeer uitgebreide en empirische analyse van het simulacrum in *Simulacra and Simulation* (1981). Zijn maatschappijkritiek, die hij in de jaren zeventig en tachtig schrijft, gaat over de opkomst van de massamedia, over de alomtegenwoordigheid van televisiebeelden en over de manipulerende krachten van cinema. Baudrillard is zeer kritisch en afkeurend in zijn tijdsbeeld en houdt zich in zijn werk niet bezig met het bedenken van morele handelingsstrategieën.

Daar tegenover staat het werk van Deleuze, die juiste productieve krachten ziet in de ‘gesimuleerde’ wereld. Deleuze schrijft ook over de invloed van de simulatie in relatie tot cinema, maar met een andere insteek. Voor hem is cinema een praktijk waarin het denken naar voren komt en is cinema de adequate verschijning om het *denken* te overdenken. Deleuze neemt veel over van Friedrich Nietzsche (1844 – 1900), die meent dat de wereld bestaat uit zichzelf eeuwig

herhalende verschijningen en dat we permanent in schijn leven: schijn-zonder-zijn. Voor Deleuze zijn platoonse termen als identiteit en betekenis niet meer te gebruiken en bestaat alles als effect van *verschil* en *herhaling*. Verschil is voor Deleuze een positieve kracht die constituerend is voor de werkelijkheid. Omdat het simulacrum een verschil is (namelijk tussen model en onrechtmatige kopie) koppelt hij daar veel positievere gevolgen aan dan Baudrillard. Deleuze ziet het simulacrum als een kracht die ruimte maakt voor nieuwe manieren van leven en denken. Volgens Deleuze is het simulacrum in staat om betekenissen te produceren.<sup>i</sup> Baudrillard stelt het andersom: enkel vanuit de betekenis ontstaat een simulacrum, waarna er geen betekenis meer mogelijk is – een doodlopend einde.

Deze twee uiteenlopende visies wil ik in mijn scriptie behandelen. Daarnaast wil ik onderzoeken wat deze ideeën kunnen betekenen voor filmmakers. Baudrillard en Deleuze menen dat de cinema een sleutelrol speelt in onze perceptie van de werkelijkheid. En als de cinema een representatie is van een reeds gesimuleerde werkelijkheid, dan ontstaat er een vreemde verdubbeling van realiteiten. Zo komt ons geloof in de wereld op het spel te staan: is de wereld nog wel ‘echt’? Het is de vraag of een filmmaker ons geloof in de wereld kan herstellen: “als de wereld zelf een slechte film is geworden, kan een authentieke cinema ons dan opnieuw doen geloven in de wereld?” (Huygens, 2009, p. 320)

In mijn scriptie staat de volgende vraag centraal:

#### **Wat is het verschil tussen het simulacrum bij Baudrillard en Deleuze?**

Om deze vraag te beantwoorden behandel ik eerst het werk van Plato en Nietzsche om te laten zien hoe het concept van het simulacrum is ontstaan en hoe dit zich heeft ontwikkeld. Vervolgens ga ik in op Baudrillard en Deleuze. Ik zal bij beide filosofen kijken naar hun definitie en waardering van het simulacrum en wat voor invloed dit heeft op hun opvattingen over cinema. Maar een tweede vraag blijft mij achtervolgen: hoe kan een filmmaker werken *met* het simulacrum? Deze vraag zal ik behandelen in de epiloog, waarin ik me kort wil buigen over de taak van de filmmaker.

---

<sup>i</sup> Deleuze spreekt over *sens*, hier kort vertaald als ‘betekenis’. In hoofdstuk 4 – Gilles Deleuze – zal ik deze term verder uitwerken, en het uitleggen als ‘zin, oriëntatie’.

Het simulacrum is als filosofisch concept een onmisbaar onderdeel van de filosofie van Plato. Hierin zien we dat de Ideeënwereld grond is voor de fenomenale wereld en dat de dingen die wij ervaren kopieën zijn van die Ideeën. De ontwikkelingen van de presocratische filosofie en Plato's missie om tot waarheid te komen is sterk vervlochten met ontwikkelingen in de Griekse steden: door het ontstaan van een democratische, immanente orde, groeit er rivaliteit over wie de waarheid in pacht heeft. Zo ontstaat ook de noodzaak om de filosoof van de sofist te scheiden. Uit deze rivaliteit komt het concept van het simulacrum voort en maakt Plato onderscheid tussen idee – kopie – simulacrum. Deze triade laat de relatie tussen origineel en kopie zien en is nodig om de nuance tussen kopie en simulacrum te begrijpen. In dit hoofdstuk zal ik ingaan op Plato en op zijn tijd, hoe de Griekse samenleving van invloed is geweest op zijn denken en hoe het simulacrum vorm heeft gekregen in de filosofie van Plato. Ik doe dit voornamelijk aan de hand van *The concept of the simulacrum* (2006) van Daniel Smith en *Plato and the Simulacrum* (1983, PS) van Gilles Deleuze.

### 1.1 Dialogen

Wanneer in Plato's dialoog *Phaedrus* de hoofdpersoon gevraagd wordt naar zijn idee van de liefde, legt Phaedrus uit hoe liefde uit een rationele drift moet voortkomen, dat passies die ontstaan uit verliefdheid de liefde enkel risicovol maken en dat liefde zo stabiel mogelijk moet zijn. Socrates is het niet met hem eens en samen komen ze tot de kern, oorsprong en doel van de liefde.

In Plato's dialogen (o.a. *Phaedrus*, *Theaetetus*, *The Republic*) zijn de personages op zoek naar de waarheid achter de fenomenen. Bij monde van Socrates worden de sprekers uitgedaagd om tot de kern van een fenomeen te komen: de vraag 'wat is *X*?' komt terug in de respectievelijke vormen 'wat is liefde?', 'wat is kennis?' en 'wat is rechtvaardigheid?' Deze methode speelt een belangrijke rol in het Platonisme. Door de kritische onderwerping aan socratische vragen komen de sprekers niet alleen tot de kern van de zaak, maar worden de wijze mannen van de sofisten gescheiden: de ware filosoof wordt geprezen en de valse spreker wordt ontmaskerd.

### 1.2 Athene

Deze morele queeste komt voort uit de praktische en concrete vormgeving van de Griekse steden en samenleving. De bouw van steden stond in het teken van de Atheense democratie en niet meer in dienst van de despoot of tiran. De oude, archaische steden waren *aritmisch* opgezet, als een transcendente orde die van bovenaf bepaald werd, terwijl de Griekse steden een *geometrische* opzette die er voor zorgde dat iedere inwoner vrij kon handelen en spreken; een democratische immanente orde die iedere burger gelijke rechten toekende in de vorm van de *agora* (marktplaats) (Smith, 2006, p. 92).

Maar de gelijkheid die de Griekse steden kenmerkte, bracht ook rivaliteit met zich mee. Nu iedere burger gelijk was en vrijuit kon spreken, konden vrije mensen met elkaar de strijd aangaan over de waarheid van een claim. Hier was het laatste woord niet van de heerser of god, maar van degene met de beste retorische kwaliteiten. Dit kon dus ook een leugenaar zijn, die toevallig in staat was om anderen te overtuigen van zijn leugen. In deze context schreef Plato dan ook *The*

*Sophist*. De mensen die de ware kennis van de wereld in pacht hadden, waren in deze samenleving niet meer automatisch de dorpswijzen of de priesters, maar de filosofen: “*Philo-sophos*, the *friend* or lover of wisdom, one who searches for wisdom but who does not possess<sup>ii</sup> it.” (Smith, 2006, p. 93) Middels de platoonse methode kon de waarheid alsnog gevonden worden en gescheiden worden van de leugen.

Plato’s missie was waken voor het verspreiden van de leugen in de vrije samenleving, zodat hij kon blijven streven naar de perfecte definitie van de fenomenen.

### 1.3 Sofist

In *The Sophist* onderzoekt Plato de balans tussen zijn en schijn en in deze context komen Theaetetus en de Vreemdeling over kunst te praten. De Vreemdeling onderscheidt twee soorten afbeeldingen van kunst, *representaties* (of iconen: eikastikê) en *fantasma* (phantastikê):

STRANGER: One is the art of likeness-making; – generally a likeness of anything is made by producing a copy which is executed according to the proportions of the original [...] And what shall we call those resemblances of the beautiful, which appear such owing to the unfavourable position of the spectator, [...] may we not fairly call the sort of art, which produces an appearance and not an image, phantastic art?

THEAETETUS: Most fairly.

STRANGER: These then are the two kinds of image-making – the art of making likenesses, and phantastic or the art of making appearances.

(SO, p. 111)

De eerste vorm, die van de representatie, behoudt de gelijkenissen met het model door kleur en proporties intact te laten. De vorm van de representatie houdt de relatie tussen beeld en model in stand om gelijkenis te creëren. De tweede vorm, die van de fantasma, laat echter de relatie tussen beeld en model los om de gelijkenis *voor de toeschouwer* te creëren. Het fantasma produceert een gelijkenis die niet meer overeenkomt met het model: een valse gelijkenis.

### 1.4 Fantasma

Plato’s filosofie doet een duidelijke morele claim: het ware is beter dan het valse, het authentieke beter dan het inauthentieke. De ware filosoof moet gescheiden worden van de leugenaar, het origineel van de kopie, het goede van het slechte. Het gaat om het maken van een scheiding tussen het rechtmatige en het onrechtmatige. Deze scheiding is een scheiding in de diepte: er moet onderscheid gemaakt worden in een bepaald niveau van oprechtheid. Het verschil tussen A en B doet niet terzake, het gaat veeleer om het verschil tussen A en A’: het interne verschil dat de twee rivalen A van elkaar scheidt: *amphisbetesis* (Smith, 2006, p. 94).

De Platonische triade laat dit zien: Plato maakt onderscheid tussen deler, gedeelde en ondeelbare. Het meest ware zijn, vanzelfsprekend, de Vormen of de Ideeën: zij zijn ondeelbaar (PS, p. 47). Rechtvaardigheid, bijvoorbeeld, is niet te verdelen. Men kan enkel de *kwaliteit*

---

<sup>ii</sup> Filosofie gaat over het nastreven en bezitten van kennis. In Plato’s context moet dit iets strenger opgevat worden: kennis is enkel in het bezit van de goden, mensen kunnen er alleen naar streven (Belfiore, 2012, p. 91).



(gedeelde) van rechtvaardigheid bezitten, men is in dat geval een rechtvaardig *persoon* (deler) – we spreken dus over het interne verschil tussen de verschijningen van rechtvaardigheid, niet over het verschil tussen bijvoorbeeld rechtvaardigheid en gelijkheid.

Aangezien de ideële Vormen onbereikbaar (en ondeelbaar) zijn, kunnen wij in de wereld van de dingen, de fenomenen, enkel spreken over kopieën van de Ideeënwereld. De kopieën zijn gebaseerd op gelijkenissen met het origineel (Vorm) en zijn dus de tweede en derde bezitters (deler en gedeelde) van die Vorm.<sup>iii</sup> Maar is de ware kopie wel het eindpunt? De ware kopie is, als derde bezitter van de oorspronkelijke vorm, in wezen de filosoof die, na lange gesprekken, in staat is om de ware definitie van rechtvaardigheid te achterhalen. Maar wat te denken van alle sofisten die hem vooraf gingen en keer op keer met schijnbaar correcte doch illegitieme ideeën aankwamen? Zij presenteren onware, fantasmatische verschijningen, die Lucretius *simulacra* (Lat. *simulare*: beeld, gelijkenis) zal noemen.

In *Plato and the Simulacrum* plaatst Deleuze de gedachten van Plato over fantasma in de context van het simulacrum. Het simulacrum is de onrechtmatige kopie, die iedere interne relatie met het origineel heeft verloren: de sofist legt immers wel een claim op de waarheid, maar dit is een *ongegronde* claim. Net als het fantasmatische beeld produceert het simulacrum een vals effect van gelijkheid. Maar in wezen is het simulacrum geen gelijkheid maar een *verschil*: het simulacrum insinueert een gelijkheid maar heeft, in tegenstelling tot de kopie, geen model meer (PS, p. 48). Het simulacrum deelt niet meer in dezelfde identiteit als het model.

Plato's ideale model van filosofie is dat van gelijkvormigheid en dus is het zijn filosofische ambitie om de goede van de slechte kopie te onderscheiden, of beter: de goedgevormde kopieën van de door schijn verpestte simulacra. De triomf van iconen over simulacra (PS, p. 50).

## 1.5 Conclusie

Plato's Ideeënwereld is grond voor de fenomenale wereld zoals wij die kennen. Daarom is het zijn doel om daar zo dicht mogelijk bij te komen. Dat betekent dat er gezocht moet worden naar de ware betekenissen en dat het valse ontmaskerd moet worden: het onderscheid tussen *zijn* en *schijn*. In de filosofie placht men onderscheid te maken tussen de filosoof en de sofist, in de kunst tussen de goedgevormde kopie en het fantasma. Plato's onderscheid tussen de representaties en fantasma is de oorsprong van het simulacrum. Het simulacrum baseert zich op een verschil tussen model en kopie. Dit is een verschil in de diepte: het gaat niet om het verschil tussen A en B (een verschil in 'zijn') maar om het verschil tussen A en A' (het verschil in 'schijn'). Bij Nietzsche zullen we zien dat Plato's onderscheid juist wordt omgedraaid: daar wordt de 'schijn' het doel en is al het 'zijn' verdwenen. In het volgende hoofdstuk zal ik deze omkering bespreken.

---

<sup>iii</sup> Ten eerste bezit rechtvaardigheid zichzelf, de *kwaliteit* rechtvaardigheid is de tweede bezitter en de rechtvaardige *persoon* is de derde.

In dit hoofdstuk zal ik ingaan op de omkering van het Platonisme, een thematiek die aanwezig is in de filosofie van Friedrich Nietzsche en door Gilles Deleuze wordt gebruikt in zijn theorie van het simulacrum. Hoewel Jean Baudrillard zich niet expliciet uitspreekt over Nietzsche en het Platonisme, is ook in zijn werk een zekere invloed merkbaar. Om het simulacrum te onderzoeken is dus kennis van Nietzsches omkering nodig. Omdat Deleuzes denken over het simulacrum sterk rust op Nietzsche, zal ik in dit hoofdstuk de omkering van het Platonisme onderzoeken aan de hand van Deleuzes lezing van Nietzsche en diens lezing van Plato aan de hand van *Plato and the Simulacrum* (1983, PS) van Gilles Deleuze, *The concept of the simulacrum* (2006) van Daniel Smith, alsmede Nietzsches *How the 'true world' finally became a fable* (1895, TW).

### 2.1 Schijn

“What is meant by the ‘overthrow of Platonism?’” vraagt Deleuze zich af aan het begin van *Plato and the Simulacrum*. Het is een thema dat Nietzsche zichzelf centraal heeft gesteld en dat hij als taak van zijn eigen filosofie heeft gezien. Een omkering van het Platonisme zou inhouden dat, wanneer Plato essentie boven verschijning stelt – origineel boven kopie, authentiek boven inauthentiek – wij dit zouden moeten omdraaien en de kopie boven het origineel zouden moeten verkiezen. Nietzsche schrijft zelf “My philosophy [is] an *inverted Platonism*: the farther removed from true being, the purer, the finer, the better it is. Living in semblance as goal.” (geciteerd in Smith, 2006, p. 90)

Waarom zou Nietzsche in schijn willen leven?

Nietzsche stopt een denkbeweging die de filosofie eeuwenlang heeft gedomineerd en die begint bij Plato. Plato’s metafysica plaatst de Ideeën in een transcendente orde; buiten het menselijk bewustzijn en de logica. Deze hang naar transcendentie gaat door na Plato tot aan Kant en Hegel, maar komt tot stilstand bij Nietzsche. Er is volgens Nietzsche namelijk niets meer dat buiten de wereld staat dat invloed heeft op ons. Geen god, geen ideeën, geen verstandscategorieën. Alles bevindt zich *in deze wereld*.

Nietzsche introduceert de doctrine van de Eeuwige Wederkeer, de gedachte dat alles in de wereld, het gehele universum, zichzelf eindeloos herhaalt en wederkeert. Nietzsche probeert zo aan alle transcendentie te ontsnappen, omdat de Eeuwige Wederkeer de mogelijkheid van iedere andere wereld uitsluit (Wicks, 2013). De herhaling van dingen produceert alleen nog maar kopieën, valse herhalingen van het voorgaande. Op deze manier bekeken *is* er voor Nietzsche niets anders dan schijn. De iconen (representaties), de platoonse beelden die samenvallen met hun betekenis, verdwijnen langzaam naar de achtergrond en wat overblijft is ruimte voor het valse, de verschijningen (fantasma). In *Cinema II, the time-image* schrijft Deleuze:

[...] Nietzsche’s critique of truth: the ‘true’ world does not exist, and, if it did, would be inaccessible, impossible to describe, and, if it could be described, would be useless, superfluous. The true world implies a ‘truthful man’, a man who wants the truth, but such a man has strange motives, as if he were hiding another man in him [...] (CII, p. 137).

De waarheid is verdwenen; Plato's queeste is ten einde. Er is geen sprake meer van een model van gelijkvormigheid, waarbinnen op zoek gegaan kan worden naar termen als 'waarheid', 'goed' en 'echt', termen die we in Plato's ogen door veel redeneren zouden kunnen abstraheren uit de Ideeënwereld. Geen overeenkomst meer tussen dingen en hun betekenis, maar een acceptatie van de kopieën als nieuwe bestaansvormen.

## 2.2 Twilight of the Idols

In 1889 schrijft Nietzsche in *The Twilight of the Idols* een hoofdstuk met de titel *How the 'True World' Finally Became a Fable*. In deze korte tekst beschrijft Nietzsche op cryptische wijze de geschiedenis van de waarheid binnen de filosofie en het ontstaan van de 'nieuwe' wereld, waarin de oorsprong van de dingen is verdwenen en enkel nog kopieën circuleren. In zes korte momenten schetst hij de omkering van het Platonisme.

De eerste fase is de ware wereld, toegankelijk voor de vrome, wijze man, zoals bij Plato. De dingen vallen samen met hun betekenis: de Ideeën bestaan in hun oudste vorm. In de volgende drie fases passeert Nietzsche de christelijke filosofie en Kant: de ware wereld vervaagt totdat deze ontoegankelijk is en dus ook ongekend. De ware wereld is beloofd aan de wijze man, maar deze belofte wordt niet meer ingelost. Waarheid drijft steeds verder van ons af en rede doet haar intrede: "Gray morning. First yawn of reason. The cockcrow of positivism." (TW 4) Fase vijf: de 'ware wereld' is een waardeloos idee geworden. Als we er toch geen toegang meer tot hebben, kunnen we het idee van de waarheid net zo goed achter ons laten. Maar in plaats van stil te staan bij het verlies van de waarheid ziet Nietzsche een nieuwe start: "Bright day; breakfast; return of bon sens and cheerfulness..." (TW 5). In de laatste fase is de ware wereld verdwenen, de wereld van de schijn heeft haar intrede gedaan. Het hoogtepunt van de mensheid, de intrede van Zarathustra (TW 6), in wiens geschiedenis Nietzsche de Eeuwige Wederkeer uitwerkt. In de nieuwe wereld van Nietzsche wint de schijn van het zijn.

## 2.3 Waardering

In tegenstelling tot Plato heeft Nietzsche geen moeite om de transcendente orde los te laten: Nietzsche kiest voor *dit* leven en alle krachten die daarmee gepaard gaan. Zijn vitalistische positie richt zich op het aardse bestaan en draait zich bewust af van rationele doelen en pogingen om tot analyses van 'de dingen achter de dingen' te komen. Daarom kan Nietzsche met gemak afstand nemen van de waarheid en de schijn accepteren. Maar het gaat verder dan accepteren. Volgens Nietzsche moeten we dit leven *affirmeren*: waar Schopenhauer 'nee' zegt tegen de wereld (ascese) zegt Nietzsche driewerf 'ja'. Het affirmeren van de Eeuwige Wederkeer betekent dat de mens zich moet overgeven aan de wereld van de schijn. Dat we beseffen, bevestigen en bekrachtigen dat de werkelijkheid een eindeloze herhaling van fenomenen is en dat er geen andere werkelijkheid meer is dan deze. Nietzsche viert het leven en de schijn en is daarmee een grote vernieuwer in de filosofie. Zijn positieve waardering – de herwaardering van alle waarden – van alles wat door eerdere generaties filosofen naar de achtergrond was geschoven heeft hem tot een van de belangrijkste denkers van zijn tijd gemaakt.

## 2.4 Conclusie

In het denken van Nietzsche zien we een belangrijke verschuiving binnen de filosofie. Objectiviteit, rede en transcendentie maken plaats voor subjectiviteit, krachtrelaties en immanentie. Plato's doelen waren helder: het scheiden van het ware en het onware, het vinden van de 'ware' betekenis van concepten en het ontmaskeren van de sofist. Nietzsche verwerpt al deze doelen: de wereld is schijn, de waarheid is verdwenen en filosofie is altijd subjectief. Hierdoor kan Nietzsche de schijn affirmeren, de wereld omarmen in haar chaos en ook nog concluderen dat dit het hoogtepunt van de mensheid is. De hoogste orde daalt langzaam af: niet de Ideeën, niet god, niet de rede, maar *de mens* heeft de touwtjes en verantwoordelijkheid in handen. Nietzsches positieve waardering van het valse is niet alleen vernieuwend geweest voor zijn tijd, maar heeft ook grote invloed gehad op het werk van o.a. Heidegger, Foucault en Deleuze. Deze laatste is in zijn denken over het simulacrum grotendeels schatplichtig aan Nietzsche. In hoofdstuk 4 zal ik hier op ingaan. In het volgende hoofdstuk zal ik eerst het werk van Jean Baudrillard bespreken, die veel heeft geschreven over simulacra en die daar, in tegenstelling tot Nietzsche, een zeer negatieve waardering aan toekent.

Jean Baudrillard: filosoof, socioloog en cultuurcriticus die zijn lezers schokte met uitspraken als ‘de Golfoorlog heeft nooit plaatsgevonden’ (*The Gulf War did not take place*, 1991) en ‘wij hebben 9/11 zelf gewild’ (*The spirit of terrorism*, 2001). Zijn weelderige en vaak ook chargerende taalgebruik heeft hem niet altijd even populair gemaakt,<sup>iv</sup> maar de belangrijkste kritiek is wel dat Baudrillard geen handelingsperspectieven biedt voor de problemen die hij schetst. Zijn denken is weliswaar normatief, maar ontbeert iedere vorm van descriptiviteit (Van Gils, 1990, p. 243): Baudrillard ziet problemen in de moderne samenleving, maar doet geen poging om ze ook daadwerkelijk aan te pakken. Dit maakt het lezen van Baudrillard een ambivalente ervaring. Maar om het concept en de geschiedenis van het simulacrum in kaart te brengen kunnen we niet om hem heen: hij heeft de meest empirische analyse van het simulacrum gemaakt en met zijn radicale taalgebruik heeft hij wel degelijk de vinger op de zere plek weten te leggen.

#### 3.1 Desert of the real

In 1981 publiceert Baudrillard *Simulacra and Simulation* (SS), waarin hij zijn theorie van simulatie (het proces van imitatie en de graduele afbraak van betekenis) en simulacra (modellen van de verdwenen werkelijkheid) uiteenzet. In zijn eerdere werk houdt hij zich onder andere bezig met consumentisme (*The consumer society*, 1970) en verlies van waarde (*The system of objects*, 1968). In *Simulacra and Simulation*, dat zijn bekendste werk zal worden (en als cultobject voorbijkomt in *The Matrix*), buigt hij zich over de complexe relatie tussen symbool en werkelijkheid. In het eerste deel van dit boek gaat hij in op de kern van deze relatie, daarom zal ik me hier vooral richten op het eerste hoofdstuk: *The Precession of Simulacra*.

Baudrillard beschrijft de moderne werkelijkheid als *the desert of the real*, afgeleid van Luis Borges’ verhaal waarin een koninkrijk langzaam samenvalt met de perfect gedetailleerde landkaart ervan. In de poging om een kaart te maken die het rijk perfect weergeeft, maakt de kaartenmaker een kaart die een-op-een is met de werkelijkheid. De inwoners leven vervolgens op de kaart in plaats van in de echte wereld. Dit verhaal werkt als een prachtige metafoor voor het proces van simulatie, alleen gaat Baudrillards simulatie niet meer over een kaart en een territorium, maar over de volledige werkelijkheid en onze ervaring van die werkelijkheid. Simulatie is, net als bij Plato en Nietzsche, geen kwestie van lukraak kopiëren of nabootsen: het is het ontbreken van enige relatie tussen model en origineel. Plato maakt in *The Sophist* al onderscheid tussen representaties en fantasma. Nietzsche verscherpt dit onderscheid en draait hun rangorde om. Baudrillard omschrijft simulatie als:

...substituting the signs of the real for the real. [...] A hyperreal henceforth sheltered from the imaginary, and from any distinction between the real and the imaginary,

---

<sup>iv</sup> “When all that is said and done, one wonders what would be left of Baudrillards’ thought if the verbal veneer covering it were stripped away.” (Sokal and Bricmont in: Dawkins, Richard. (1998) ‘Postmodernism Disrobed’, *Nature*, vol. 394, pp. 141-143)

leaving room only for the orbital recurrence of models and for the simulated generation of differences. (SS, p. 2)

Om het verschil tussen kopiëren en simuleren beter te duiden noemt Baudrillard het *veinzen* van ziekte: we kunnen iedereen laten geloven dat we ziek zijn door te zeggen dat we ziek zijn en thuis te blijven, maar bij het *simuleren* van een ziekte produceren we daadwerkelijk de symptomen ervan. Dit is bijvoorbeeld het geval bij *pseudocyesis*, waarbij vrouwen (en in sommige gevallen mannen) geloven dat ze zwanger zijn en ook daadwerkelijk symptomen van een zwangerschap vertonen: vrouwen ervaren misselijkheid, opgezette buik, gevoelige borsten en uitblijven van menstruatie.<sup>v</sup> Maar er *is* geen zwangerschap. Het veinzen van ziekte laat het principe van de realiteit intact, terwijl het simuleren van de ziekte de relatie tussen ‘waar’ en ‘onwaar’ vervaagt (SS, p. 3): het onware wordt het ware.

Hier ontstaat een probleem: wanneer wij in staat zijn om symptomen te simuleren, verandert de betekenis van dit ‘objectieve’ ziektebeeld. Het onderscheid dat wij maken tussen ‘echt’ ziek en ‘niet echt’ ziek is niet meer zo vanzelfsprekend; dingen die wij betekenis toekennen in relatie tot ‘ziekte’ – medicijnen, operaties, beterschapskaartjes – veranderen van betekenis. De simulatie tornt aan ons referentiekader.

Simulatie is niet alleen het verdwijnen van een oorspronkelijke realiteit, het is ook het verdwijnen van de metafysica. Net als in Deleuzes lezing van de Eeuwige Wederkeer is het wezen achter de dingen verdwenen en wat er over is, is niet meer te kwalificeren als echt of niet echt. Er ontstaat een absoluut nulpunt: the desert of the real.

### 3.2 Hyperreal

Wat moeten we ons voorstellen bij deze woestijn? Volgens Baudrillard is onze gehele samenleving een simulacrum geworden. We leven in een universum “*strangely similar to the original*” (SS, p. 11). Baudrillard is beïnvloed door het marxisme en vult het klassieke kapitalistische denken aan met de semiotische cultuuranalyse die o.a. Roland Barthes in zijn werk maakt. Deze laatste stelde dat elke cultuuruiting een onderdeel is van een systeem van tekens. Barthes noemt bijvoorbeeld het gezicht van Greta Garbo en biefstuk met frites (“Meestal vergezeld van frites heeft de biefstuk ook daaraan vaderlandse luister gegeven: de frites wekken heimwee en vaderlandse gevoelens op, net als de biefstuk.” *Mythologieën*, 2002, p. 82)

Volgens Baudrillard zijn deze tekens onder invloed van de massamedia zo sterk aanwezig in onze maatschappij dat we niet meer kunnen spreken in Marxistische termen als ruilwaarde of gebruikswaarde, maar dat we moeten spreken over *tekenwaarde*: de uitdrukking van prestige, macht, welvaart en stijl (Kellner, 2013). Deze complexe laag van tekens waarin alles naar elkaar verwijst is als de landkaart die Luis Borges over het koninkrijk legt: de referentie aan de echte wereld is zo levendig geworden dat we terecht komen in een universum *strangely similar to the original*. De tekens zijn niet meer een kernachtige verwijzing naar de echte wereld, maar ze zijn een simulatie van de echte wereld: ze produceren *in zichzelf* alle gelijkenissen met de echte wereld. Dit noemt Baudrillard *hyperreal*.

---

<sup>v</sup> Voor pseudocyesis zie: Koić, Elvira; Mužinić, Lana, Djordjević, Veljko; Vondráček, Snjezana; Molnar, Sven (2002) ‘Pseudocyesis and couvade syndrome’, *Sociaal Onderzoek* (1330-0288) 11

### 3.3 Disneyland

Baudrillard ziet in Amerika en bij uitstek Disneyland de ultieme belichaming van het hyperreële. Hij werkt deze gedachte uit in zijn essay *Hyperreal America* (1993, HA). Zoals Barthes in Japan op zoek was naar het geheim van de *signifiant* – de betekenaar, het teken – zo stelt Baudrillard de vraag of we in Amerika niet moeten zoeken naar de excessen van het teken, de mate waarin de Amerikaanse tekens overmatig aanwezig zijn en vanbinnen volledig hol zijn geworden. Amerika is volgens Baudrillard geen cultuur maar een non-cultuur: een utopische ruimte waarin de moderniteit haar oorsprong vindt. Er is een samenleving ontstaan die wars is van historische ontwikkeling en leeft in een eeuwigdurend heden (HA, p. 245). In deze utopie ontstaat een paradox:

*A utopia achieved is of course a paradox, as utopias are not meant to be achieved. We have, then, a paradoxical situation, and it is America's situation: how does one live in this paradoxical situation, as a utopia can be achieved only in simulation, not at all in the sense that it is false, of course, but in the sense that the question of true and false cannot even arise.* (HA, p. 245)

Amerika heeft haar oorsprong gevonden in de simulatie, dit is overal in terug te vinden: de architectuur<sup>vi</sup>, in de kunst en cultuurgeschiedenis. Amerikaanse steden worden gebouwd omtrent één functie: gokken (Las Vegas, Atlantic City), gezien worden (Los Angeles), efficiëntie (New York) of vermaak (Disneyland) (HA, p. 246). In Amerika is niets meer organisch ontstaan door de tijd heen. Het historisch besef is mager, omdat er niet veel historische ontwikkeling heeft plaatsgevonden: Amerika simuleert haar eigen geschiedenis. Vanuit een gebrek aan langdurige cultuurgeschiedenis heeft ze een utopische dimensie doen ontstaan waarin een constellatie van lege symbolen rondzweeft. Amerika is een simulacrum.

Disneyland is volgens Baudrillard het summum van deze Amerikaanse simulatie. Het is Amerika in het klein, in een sterke concentratie. Een sociale microkosmos waarin de bezoeker geheel gereguleerd van de illusie mag genieten. De bezoekerservaringen zijn identiek: ze parkeren hun auto, staan in de rij en worden bij de uitgang weer achter gelaten (SS, p. 12). Disneyland is een biosfeer waarin alle condities staan afgesteld op de beleving van kinderlijk plezier, het is bij een bezoek aan Disneyland werkelijk niet mogelijk om hieraan te ontsnappen: het ontwerp van iedere ruimte – zelfs de toiletten – draagt bij aan Disneyland als ‘totaalervaring’. Deze totaalervaring is vormgegeven als een fantasie, een overdaad aan het denkbeeldige, met als doel de bezoeker te laten geloven dat de buitenwereld (Amerika) wél echt is (SS, p. 12). Er is geen sprake meer van ideologie (want een ideologie is een hoopvolle representatie van de werkelijkheid) maar van simulatie, waarmee wordt verhuld dat er geen realiteit meer is (SS, p. 12). Disneyland is een cover-up voor de echte wereld. Niet om, met Charles Bukowski, te maskeren dat de echte wereld teleurstellend is: “Disneyland remains the central attraction of Southern California, but the graveyard remains our reality,” (Kaye, 1963) maar om te maskeren dat de buitenwereld *nep* is.

---

<sup>vi</sup> De Neoclassicistische bouwstijl van het Witte Huis is overgenomen uit Europa, waar de stroming een historisch ontwikkeling doormaakte: het ontstond halverwege de achttiende eeuw als reactie op Rococo, dat weer voortkwam uit het classicisme. Ziehier een natuurlijke ontwikkeling die resulteert in een architectonische stroming. Het Witte Huis is gebouwd in stijl van het Neoclassicisme, zonder dat er sprake is geweest van eenzelfde historische ontwikkeling.

### 3.4 Cinema

In de jaren tachtig raakt Baudrillard gefascineerd door Amerika: de ervaringen die hij tijdens zijn reizen<sup>vii</sup> opdoet neemt hij mee in zijn ideeën over cinema. Amerika is volgens hem de plek waar leven en beeld tot een synergie komen. Het Amerikaanse landschap is dermate cinematografisch dat bijna iedere ervaring een filmische ervaring wordt (Coulter, 2010, p. 7). Films zijn derhalve voor Baudrillard een voortzetting van het Amerikaanse leven. En omdat Amerika staat voor de toekomst van Europa (want de non-cultuur is modern en vooruitstrevend) en globalisering, geeft cinema volgens hem eigenlijk een prachtige inkijk in de ‘veramerikanisering’ van de wereld (Coulter, 2010, p. 8). Cinema is echter ook een kopie van de reeds gesimuleerde wereld en draagt daardoor bij aan het verlies van waarde en betekenis. Voor Amerikanen (die leven in simulatie) is het kijken van cinema dus hun eigen paradoxale realiteit, voor Baudrillard is Amerika de plek om de matrix van cinema te doorgronden.

Een grote ontwikkeling in de cinema die bijdraagt aan de simulatieve werking van de film is de vooruitschrijdende technologie. Door de technische ontwikkelingen is de cinema toegetreten tot het hyperreële: film is de uitbreiding van de realiteit en raakt als zodanig verwoven met de werkelijkheid. Baudrillard noemt *Apocalypse Now* (Ford Coppola, 1979) als voortzetting van de Vietnamoorlog met andere middelen: “The war became film, the film becomes war, the two are joined by their common hemorrhage into technology.” (SS, p. 59)

Baudrillard haakt in op de cultuurkritiek die Walter Benjamin schetst in *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936, WA), waarin Benjamin door ontwikkeling van kopieën een verschuiving in betekenis ziet ontstaan. Filmmakers zijn volgens Benjamin chirurgen van de werkelijkheid: ze penetreren de realiteit met onzichtbare instrumenten en veranderen daarmee de realiteit zonder dat we het door hebben.

Technische ontwikkelingen zijn de vooruitgang van de cinema, maar de keerzijde is volgens Baudrillard dat cinema haar imaginaire krachten verliest. Tegen een interviewer vertelde Baudrillard: “Cinema has become hyperrealist, technically sophisticated, effective (*performant*). The film fail to incorporate any element of make believe (*l’imaginaire*).” (Coulter, 2010, p. 9) Met de vooruitgang van de techniek hopen we de filmische ervaring dichterbij te brengen, maar volgens Baudrillard stevenen we zo af op een ondefinierbare perfectie, een lege biosfeer waarin de eclectische techniek wordt ingezet om het lege beeld op te vullen. In deze drang naar perfectie verliest de cinema haar grootste kracht: de kracht van illusie. In plaats daarvan blijft er een oppervlakkige perfectie over die verder volledig leeg is.

### 3.5 Geschiedenis

Een tweede probleem dat Baudrillard schetst is de invloed van film op ons historisch besef. In ons begrip van historische gebeurtenissen worden wij onvermijdelijk beïnvloed door de filmische adaptaties van persoonlijke verhalen en geromantiseerde weergaves van complexe gebeurtenissen. Oorlogen, diplomatieke crises, de Holocaust, revoluties; alles is in beeld gebracht ter lering en vermaak. Benjamin zag ook al dat de veelheid van de reproducties de historische getuigenis op het spel zet: “Since the historical testimony rests on the authenticity, the former, too, is

---

<sup>vii</sup> Opgetekend in *America*, 1986



jeopardized by reproduction when substantive duration ceases to matter. And what is really jeopardized when the historical testimony is affected is the authority of the object.” (WA, p. 324) Hiermee krijgen films ook de *verantwoordelijkheid* om de geschiedenis accuraat te vertellen. Omdat historische films altijd adaptaties betreffen kunnen we nooit zeker weten of de verhalen ook daadwerkelijk kloppen.

Baudrillard schetst dus twee problemen waar de cinema tegenaan loopt: de langzame afbrokkeling van cinema ten koste van de techniek en de problematiek van de historische invloed die zij heeft. Dit laatste is niet te voorkomen. Het enige wat we kunnen doen is beseffen dat de filmische vertelling van een geschiedenis meer invloed heeft op onze perceptie van die gebeurtenis dan een geschreven verhaal. Om het eerste probleem op te lossen (en de cinema te redden van haar sterfbed) moeten filmmakers zich minder bezighouden met technische vernuftigheden en meer met de inhoud van het beeld en proberen te waken voor de gladde en inhoudsloze perfectie.

### **3.6 Conclusie**

Baudrillard beschrijft het proces van simulatie als een proces waarin betekenis verloren is gegaan en waarin enkel nog lege symbolen circuleren die naar elkaar verwijzen. De moderne samenleving is daar volgens Baudrillard een voorbeeld van, dit noemt hij het hyperreële. In deze samenleving worden alle tekens uit de wereld gesimuleerd, maar hebben deze tekens geen relatie meer met hun oorspronkelijke betekenis. De cinema heeft een groot aandeel in dit simulatieproces: door technologische vooruitgang maken wij films ‘echter dan echt’. Hiermee vernietigt de cinema echter haar imaginaire kracht en oefent zij (vaak onbedoeld) invloed uit op ons historisch besef. Het is de taak aan filmmakers om zich bezig te houden met inhoud en zich niet te laten verleiden tot de technische instrumenten die het geloof in de realiteit op het spel zetten.



Afbeelding 1: Disneyland



Afbeelding 2: opnames voor een historische film

Gilles Deleuzes belangrijkste werk is *Difference and Repetition* (1968), waarin hij zijn filosofie van het verschil als constituerende kracht uiteenzet. Deleuze schreef *Capitalism and Schizophrenia* (1972-1980) met psychoanalyticus en filosoof Félix Guattari en publiceerde boeken over Nietzsche, Kant, Kafka, Spinoza en Foucault. In 1983 en 1985 brengt hij respectievelijk *Cinema I: the movement-image* en *Cinema II: the time-image* uit, twee boeken waarin hij de tekens en verschijningen in de film onderzoekt en deze als vormend ziet voor het denken. Het heeft een tijd geduurd voordat deze boeken werden opgenomen in het cinematografisch canon. Sinds 2000 worden Deleuzes cinemaboeken steeds meer gebruikt door filmtheoretici (Pisters, 2007, p. 323). Zijn ideeën over het simulacrum verschillen substantieel van die van Baudrillard: waar deze laatste in het simulacrum het einde der betekenissen ziet, ziet Gilles Deleuze juist nieuwe ‘betekenissen’ ontstaan. In dit hoofdstuk onderzoek ik Deleuzes lezing van het simulacrum. Dit doe ik aan de hand van *Realer than Real: the Simulacrum According to Deleuze and Guattari* (1987) van Brian Massumi, *Plato and the Simulacrum* (1983, PS) van Deleuze en diens tweede cinemaboek, *Cinema II: the time-image*.

#### 4.1 Kracht

In *Realer than Real* stelt Brian Massumi zich twee posities ten opzichte van het simulacrum voor. Als naïef realist kunnen we het simulacrum afwijzen, omdat we geloven dat onze waarneming en ervaring van de werkelijkheid, ook de ware werkelijkheid is. Of we leven als spons: we nemen tekens op en geven ze door en zonder actief te handelen worden we zelf een teken. We absorberen in stilte, omdat er geen uitweg meer mogelijk is. Deze laatste positie is waar Baudrillard ons achterlaat, doordat hij geen ruimte ziet voor het houden van een kritische afstand tot het simulacrum. Massumi ziet echter een derde positie: die van Deleuze en Guattari – ik zal me in dit hoofdstuk enkel focussen op Deleuze.

Deleuzes definitie van het simulacrum lijkt op die van Baudrillard: “Copies are secondhand possessors, well-grounded claimants, authorized by resemblance. *Simulacra* are like false claimants, built on a dissimilitude, implying a perversion, an essential turning away.” (PS, p. 47) Maar toch is er een essentieel verschil te ontdekken in de waardering van het simulacrum. Baudrillard velt een moreel oordeel vanwege het verlies van de realiteit en hij wijst de beelden aan als moordenaars. Deleuze meent echter dat we op deze manier het essentiële punt van het simulacrum missen: het simulacrum is geen tweederangs kopie, maar het is een nieuwe kracht. Het sleurt de tegenstelling tussen model en reproductie mee, maakt de oppositie onherkenbaar en transformeert het beeld tot een nieuwe orde. Baudrillard ziet hier verlies van betekenis, terwijl er voor Deleuze juist een nieuwe betekenis ontstaat.

#### 4.2 Zin

Toch is betekenis niet de juiste term om in te spreken, omdat betekenis uitgaat van een identiteit: van een platoonse ontologie. In *The logic of sense* (1969) maakt Deleuze een belangrijk onderscheid tussen ‘betekenis’ en ‘zin’. Betekenissen zijn belichaamd en zitten altijd vast in een structuur van identiteit. Een betekenis sluit iets op, houdt het in gijzeling. Juist dat wil Deleuze omzeilen in *The*

*logic of sense*: hij neemt Alice (*Alice in Wonderland*) centraal om uitdrukking te geven aan juist de wanorde, de chaos, de niet-identiteit. Alice en haar omgeving zijn continu aan verandering onderhevig, hierdoor komt haar identiteit op het spel te staan: “Dear, dear! How queer is everything to-day! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night?” (Carroll, 1997, p. 12) Alice wordt een *gebeuren*, een evenement. In plaats van ‘betekenis’ spreekt Deleuze over ‘zin’. De zin is een oriëntatie, een richting (De Kesel, 2009, p. 141), het is geen grond voor *eenheid* maar voor *veelheid*. Net als Alice is het geen stabiel en omkaderd gegeven, maar wordt het geproduceerd: een gebeuren. De zin is performatief.

Het onderscheid tussen betekenis en zin is van belang om te begrijpen als we verder spreken over het simulacrum. Het simulacrum creëert volgens Deleuze dus geen vaste betekenis, maar een nieuwe uitdrukking, een gebeuren: *zin*.

### 4.3 Verschil

De zin die het simulacrum in het leven roept ontstaat vanuit het verschil. Het verschil is essentieel voor Deleuze: het gaat vooraf aan iedere verschijning. Deleuze ziet namelijk geen mogelijkheden voor ontwikkeling in stabiele identiteit: alles wat verankerd zit in termen van identiteit en betekenis “is als een slecht huwelijk dat geen spanning meer kent en iedere beweging smooert.” (Groot, 2009, p. 114) Alles ontstaat vanuit het verschil (*différence*) dat zich manifesteert in de wereld door de eeuwig durende herhaling (*répétition*).

Deze beweging neemt hij uiteraard van Nietzsche over. En net als Nietzsche neemt Deleuze afstand van uitgebreide metafysische bouwwerken zoals bij Plato, Hegel en Kant. Hij verzet zich sterk tegen de hang naar transcendentie. De filosofie heeft het altijd over een transcendent bewustzijn dat vooraf gaat aan het denken (Descartes: *ik denk*). Voor Deleuze is het bewustzijn immanent aan het leven. Denken is een handeling, een performatieve *act* die beweegt in de wereld. De wereld is de immanente grond voor het denken: in deze grond van verschil ontstaat het denken als kracht. Deleuzes ontologie<sup>viii</sup> mag dan ook gezien worden als een spel van kosmische krachten, een chaotisch proces waarin alles voortdurend ‘verschilt’ (Van Tuinen, Schuilenburg, Romein, 2009, p. 24). De wereld van verschil en herhaling is een wereld waarin enkel nog simulacra ronddwalen: alles herhaalt zich, reproduceert zich in de wereld. En iedere keer wanneer een herhaling wordt geproduceerd wordt ze krachtiger, want het simulacrum schept een nieuwe zin in de verbroken relatie tussen model en reproductie.

Deleuze scheidt icoon en simulacrum van elkaar middels twee proposities: ‘*only that which is alike differs,*’ en ‘*only differences are alike.*’ (PS, p. 52) De twee zinnen lijken dezelfde kern te hebben, maar wijken in werkelijkheid radicaal van elkaar af. De eerste zin representeert de wereld van het icoon: zelfs in het verschil is er nog sprake van een voorafgaande identiteit, van gelijkvormigheid. De tweede zin definieert de wereld van de simulacra. Het poneert iedere vorm van gelijkenis of identiteit als een resultaat van een fundamentele ongelijkheid: de differentie die de wereld schept. (Smith, 2006, p. 115) Het is een schijnbaar subtiel verschil in perspectief wat de twee posities van elkaar scheidt, maar de gevolgen zijn groot: waar de ene positie staat voor het geloof in het Ware en de mogelijkheid om tot de waarheid te komen en het valse te overwinnen; te ontsnappen uit de

---

<sup>viii</sup> Hoewel ook ontologie in deze context geen juiste term is omdat het handelt over *zijn* als gefixeerde identiteit.

grot en het zonlicht te zien, staat de andere positie voor het geloof in de kracht van het valse, die onvermijdelijk is en geaffirmeerd moet worden.

De tweede propositie, die focust op de verschillen, ligt aan de basis voor het simulacrum. Het is het *verschil* tussen origineel en kopie dat de kern van het simulacra is. Dit zagen we ook al bij Plato die het verschil tussen de rivalen A en A' benadrukte: *amphisbetesis*. Er is geen interne relatie meer tussen A en A'. Het simulacrum is geen gelijkenis meer maar *insinueert* deze alleen nog.

In het verschil dat het simulacrum in het leven roept ervaart Deleuze een creatieve vorm van denken, waarin de transformatie tot nieuwe zin plaatsvindt. Deze creativiteit (een open houding) is belangrijk voor iedere ontwikkeling, en zo is het simulacrum bij uitstek de beweging die nieuwe vormen van denken doet ontstaan. Ook in de cinema is het simulacrum op deze manier van belang voor het denken, zoals ik hierna zal uitleggen.

#### 4.4 Cinema

Voor Deleuze is de cinema de plek waarin het denken in een onmiddellijke vorm tot uiting komt en is de filmkunst ook toonaangevend voor het denken: nieuwe concepten in de cinema liggen aan de oorsprong van nieuwe manieren van denken (Huygens, 2009, p. 313). In maart 1987 houdt Deleuze een lezing op een conferentie voor filmmakers, waarin hij het *idee* onderzoekt. Deleuze stelt de vraag “qu'est-ce que vous faites au juste, vous qui faites du cinéma? Et moi, qu'est-ce que je fais au juste quand je fais [...] de la philosophie?” (wat doet u als u cinema maakt en wat doe ik als ik filosofie bedrijf?) Film en filosofie zijn beide praktijken waarin ideeën ontstaan, maar Deleuze heeft speciale interesse in film omdat het medium zich beweegt in tijd en ruimte. Omdat tijd en beweging betrekking hebben op de meest basale menselijke ervaringen zijn ideeën die ontstaan in de cinema exemplarisch voor ons denken. Cinema kan ons dingen over tijd en beweging laten zien die veel andere kunsten (literatuur, schilderkunst, beeldhouwkunst) niet kunnen. Kunst heeft de kracht om sensaties te produceren die voorbij de representatie gaan en voorbij de menselijke denkstructuren. Waar filosofie *concepten* creëert, schept kunst *percepten* en *affecten*: de evenementen die in de kunst plaatsvinden, die losstaan van de menselijke ervaring van kunst. Percepten en affecten zijn “de onpersoonlijke aandoeningen en waarnemingen die tot het wezen van de kunst behoren.” (Vandenabeele, 2009, p. 289) De affectieve beweging die de filmkunst produceert is een beweging van *tijd*. Deze relatie met de tijd maakt de filmkunst uniek: de manier waarop de filmkunst inwerkt op het denken biedt toegang tot een temporele ervaring.

Deleuze ontleent twee belangrijke concepten uit de filmgeschiedenis, namelijk het *bewegingsbeeld* en het *tijdsbeeld*. Deze twee ordes geven niet alleen een omslagpunt in de geschiedenis van de cinema aan maar representeren ook een omslag in het denken. In het tijdsbeeld ontstaat ruimte voor de filmmaker om te werken met het simulacrum, en om het werkelijke en het denkbeeldige aan elkaar te verbinden. Hier zal ik later verder op ingaan.

#### 4.5 Tijdsbeeld en bewegingsbeeld

In *Cinema I: the movement-image* (1983) analyseert Deleuze grofweg de cinema tot aan de Tweede Wereldoorlog. Kenmerkend voor deze periode zijn directe, op handeling gerichte montages en shots. Het bewegingsbeeld staat voor films waarin fysieke relaties centraal staan, gericht op actie. Er is een directe, duidelijke relatie tussen twee shots. Wanneer een beeld van een personage wordt

opgevolgd door een omgevingsbeeld weten we dat het personage zich in die omgeving bevindt. Het bewegingsbeeld wordt duidelijk in het Kuleshov-effect (1918), waarin beelden van een neutraal kijkende man worden versneden met beelden van een bord soep, een dode man en een naakte vrouw. Ten eerste dwingt de montage de kijker te denken dat de man achtereenvolgens naar een bord soep, een dode man en een naakte vrouw kijkt. Daarnaast ervaart de kijker de steeds neutrale blik van de man in relatie tot de andere beelden: hij kijkt respectievelijk hongerig, bang en opgewonden. Het shot van de man verandert echter niet, terwijl onze interpretatie ervan dat wel doet. Het Kuleshov-experiment laat zien dat de kijker beelden direct aan elkaar verbindt en er een fysieke relatie tussen ziet.

Het bewegingsbeeld maakt o.a. gebruik van klassieke montages, point-of-view shots en flashbacks. De montage en structuur van de film is vrijwel een-op-een met het verhaal dat de filmmaker wil vertellen en de zichtbare, fysieke relaties tussen personages – en hun tijdservaring – staan centraal.

Na de periode van het bewegingsbeeld ziet Deleuze de opkomst van het tijdsbeeld, met vooraan het werk van Alfred Hitchcock (1899-1980). In de films van Hitchcock verschuift de focus op directe handelingen langzaam naar virtuele tijdservaringen. Niet meer fysieke relaties staan centraal, maar mentale relaties worden in films verbeeld. Wat de kijker ziet krijgt meer diepte, er ontstaan meerdere lijnen in beeld en narratief. Zo noemt Deleuze *Rear Window* (1954) als een omslagpunt naar het tijdsbeeld. James Stewart, die Jeff speelt, kijkt gebonden aan zijn rolstoel naar de bewoners van het appartementencomplex. Hoewel *Rear Window* is opgebouwd als klassieke continuïteitsmontage, ontstaan er gedurende de film meerdere lagen. Zo wordt Jeffs vermoeden wellicht onbewust aangedreven door zijn bindingsangst. Hoewel dat niet expliciet wordt benoemd, stuurt de film daar wel op aan.

Ook in Hitchcocks *Vertigo* (1958) zien we deze verschuiving: vanaf de eerste scène waarin Scottie (wederom James Stewart) valt en de afgrond in staart, gaan er tijdslagen door elkaar lopen. Madeleine is in de ban geraakt van haar overgrootmoeder en verwacht Scottie door in de jaarringen van een boom haar geboorte- en sterfjaar aan te wijzen – beiden in het verleden. Vervolgens probeert Scottie tijd terug te halen door Judy te transformeren in Madeleine. Deze actie is het tijdsbeeld in haar pure vorm: “het herscheppen van een dode vrouw [...] is vergelijkbaar met de verwarrende ervaring verleden en heden tegelijkertijd te beleven.” (Pisters, 2007, p. 328)

Deze versnippering van tijd noemt Deleuze het *kristalbeeld*, waarin het werkelijke en het denkbeeldige elkaar kruisen. Het kristalbeeld “verbindt de actuele waarneming met de virtuele herinnering” (Smelik, 2003, p. 89), en biedt in haar verwezenlijking ruimte voor het valse om zich te manifesteren. Op het moment dat het verleden en het heden elkaar raken in het tijdsbeeld ontstaat er een vreemde verdubbeling van tijd, die een nieuwe realiteit in het leven roept. Het tijdsbeeld speelt met deze verdubbeling en de vervreemding die daarmee gepaard gaat. In deze vervreemding ontstaat ruimte voor het simulacrum en kan een nieuwe oriëntatie, een nieuwe zin ontstaan. Na Hitchcock is het kristalbeeld nog verder en dieper uitgewerkt door filmmakers als o.a. Andrei Tarkovski, Orson Welles, Alain Resnais en David Lynch.

#### 4.6 Powers of the false

In *Cinema II: the time-image* (1989) gaat Deleuze verder in op de nieuwe orde van filmmaken waarin hij de narratieve stijlen analyseert die ontstaan in de tweede helft van de 20<sup>ste</sup> eeuw en die gedomineerd worden door het fenomeen tijd. Deleuze onderscheidt verschillende type Peirceaanse<sup>ix</sup> ‘tekens’ die in de cinema ronddwalen en die tijd in een narratieve vorm plaatsen. Er zijn *op-* en *sonsigns*, de visuele en auditieve onderdelen waaruit een film bestaat. Een van de signs die daarin de tijd weergeven zijn *chronosigns*, die het onmogelijk maken om waar en onwaar van elkaar te scheiden (Ghyoot, 2008, p. 56). Chronosigns creëren valse continuïteit waarbinnen de grenzen tussen realiteit en valse realiteit vervagen. Onder de chronosigns valt *the powers of the false*, waarin Deleuze de kracht van de cinema legt bij haar falsifiërende werking – het simulacrum – en die grond is voor nieuwe zin. De narratieve structuur waarin wordt afgeweken van de klassieke omgang met tijd ontwikkelt zich tot iets nieuws: “narration ceases to be truthful, that is, to claim to be true, and becomes fundamentally falsifying. [...] It is a power of the false which replaces and supersedes the form of the true...” (CII, p. 131). De valse elementen roepen iets nieuws in het leven, waar Deleuze alleen maar enthousiast om kan zijn: “This is not a simple principle of reflection or becoming aware: ‘Beware! This is cinema’. It is a source of inspiration.” (CII, p. 131) Deleuze toont zich in *Cinema II* wederom schatplichtig aan Nietzsche: deze is volgens Deleuze in wezen de ‘auteur’ van dit nieuwe narratief. Door in zijn werk de ‘crisis van de waarheid’ op te lossen heeft hij ruimte gecreëerd voor het valse en haar productieve krachten (CII, p. 131).

Wanneer de cinema op dergelijke wijze te werk gaat, dan tornt het aan ons sensomotorische schema: onze oriëntatie in schema’s van tijd en beweging. We kunnen zeggen dat films op die manier iets *ontwrichten* in onze perceptie en ervaring van heden, verleden en toekomst. De narratieve lijn uit het bewegingsbeeld, die ons een-op-een wegwijs maakt in het verhaal, heeft plaats gemaakt voor een nieuw narratief dat niet meer eenduidig is, maar openstaat voor nieuwe interpretatie. De nieuwe cinematografische ervaring schept nieuwe mogelijkheden:

Als we zoals Deleuze Nietzsches logica volgen, betekent de onmogelijkheid de film in één coherente verklaring te vatten niet dat er geen interpretatie meer mogelijk is. De interpretatie wordt juist actief en affirmatief, omdat ze steeds opnieuw kan en moet worden gecreëerd. (Huygens, 2009, p. 325)

Het simulacrum is dus geen probleem voor Deleuze. Sterker nog, het is een kracht die een nieuwe oriëntatie – zin – op het leven en denken creëert. Het simulacrum gaat in haar vervalsing van de werkelijkheid *voorbij* de representatie en wordt daardoor iets compleet nieuws: “it carries the real beyond its principle to the point where it is effectively produced.” (Deleuze geciteerd in Massumi, 1987, p. 92) Met Deleuzes ideeën over filmkunst in ons achterhoofd kunnen we concluderen dat de cinema de plek is bij uitstek waar het simulacrum een grote bijdrage kan leveren aan de ontwikkeling van het denken, waar het valse zich kan manifesteren om tot nieuwe concepten en betekenissen te komen.

---

<sup>ix</sup> Deleuze gebruikt de semiotiek van Charles Sanders Peirce in tegenstelling tot veel van zijn tijdgenoten, die de semiotiek van Ferdinand de Saussure als uitgangspunt nemen.

#### **4.7 Conclusie**

In het denken van Deleuze zien we ten eerste een sterke invloed van Nietzsche op zijn ideeën over het valse en de eeuwig rondsluimerende kopieën. Deleuze ziet het simulacrum echter, in tegenstelling tot Plato en Baudrillard, niet als een probleem maar juist als een kracht. Het simulacrum is in wezen een verschil en dit verschil is voor Deleuze de scheppende kracht van het leven. In de eeuwige herhaling van het verschil ontstaat nieuwe zin. In de cinema biedt dit mogelijkheden voor de filmmaker: Deleuze ziet in zijn analyse van het tijdsbeeld ruimte ontstaan voor het uitdiepen van mentale relaties en vertellijnen. Het fenomeen tijd speelt een belangrijke rol in de cinema omdat in films een verdubbeling van tijd kan ontstaan die ons sensomotorisch kader ontwricht. Het tijdsbeeld, waarin actuele waarneming en virtuele herinnering elkaar kruisen, is in die zin een bron voor vernieuwing van het denken en creëert een nieuwe oriëntatie in de tijd. Voor Deleuze is het simulacrum dus een kracht die een nieuwe cinema en daarmee nieuwe vormen van denken in het leven kan roepen.



## 5 – CONCLUSIE

*I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain.*

Rutger Hauer in *Blade Runner*

In mijn scriptie heb ik getracht de geschiedenis van het simulacrum te schetsen door dit te behandelen in het denken van Plato en Nietzsche. Hier zien we dat het simulacrum ontstaat vanuit de platoonse Ideeënwereld en Plato's morele zoektocht naar het ware. In het denken van Nietzsche wordt deze richting omgedraaid: niet de waarheid maar *schijn* als doel. De omkering van het Platonisme is een belangrijke denkstap voor de postmoderne filosofie, waarin het geloof in waarheid en transcendentie langzaam verdwijnt. Het simulacrum blijft als begrip vrij stabiel in deze ontwikkelingen staan. Het is de kopie van de kopie, waarvan de relatie met het origineel dusdanig verzwakt is dat het geen kopie meer genoemd kan worden: het staat op zichzelf.

Voor Baudrillard is deze afzonderlijke positie een probleem. Voor hem houdt het in dat het simulacrum de waarheid heeft verdrukt: het origineel is verdwenen ten gunste van de kopie. Hoewel hij het zelf niet snel zal toegeven maakt dit hem in zekere zin een Platonist, want in zijn analyse van het simulacrum veroordeelt hij het verlies van de werkelijkheid.

In al zijn werken klinkt Baudrillards morele ondertoon door. Baudrillard maakt zich zorgen over het verlies van de waarheid door simulatie, vanuit zijn eigen ervaringen en observaties. Dit maakt dat hij zich maar moeizaam openstelt voor kritiek en ideeën van anderen. Maar het belangrijkste punt van kritiek – in deze scriptie – is dat hij niet nadenkt over een uitweg. Baudrillard ziet geen oplossing voor het verlies van de waarheid en lijkt zich ook niet bezig te willen houden met morele handelingsstrategieën.<sup>x</sup>

Waarom dan toch Baudrillard in deze scriptie? Zoals ik al eerder schreef, legt Baudrillard wel degelijk de vinger op de zere plek. Zijn werk is van grote waarde als het gaat om vroege analyses van de sociale impact van massamedia, daarnaast hebben weinig denkers er zo veel over geschreven als Baudrillard. In een analyse van het simulacrum kan en mag hij derhalve niet ontbreken.

Daartegenover staat het denken van Deleuze die, zoals we hebben gezien, een productieve kracht ziet in het simulacrum. Deleuze neemt de definitie van het simulacrum hetzelfde op als Baudrillard maar voegt daaraan toe dat het verschil tussen origineel en kopie op een gegeven moment geen verschil meer is in niveau maar in de *grond*. In een krachtige reproductie doet het verschil tussen model en kopie niet meer terzake: het simulacrum *ondermijnt* het verschil. Er ontstaat een nieuwe, autonome realiteit.

Deze nieuwe realiteit is het essentiële verschil tussen het simulacrum van Baudrillard en Deleuze. Waar Baudrillard enkel stil staat bij het verlies van de realiteit en haar betekenis, ziet Deleuze juist een nieuwe zin ontstaan in de verdwenen relatie tussen origineel en kopie. Het simulacrum wordt de oorsprong van een nieuw bestaan: *it carries the real beyond its principle to the point*

---

<sup>x</sup> Ironisch genoeg schreef hij wel *De Fatale Strategieën* (1983), waarin hij de werkingen (strategieën) van het valse bespreekt.

*where it is effectively produced.* In Deleuzes vitalistische filosofie is een duidelijke Nietzscheaanse invloed te ontdekken. Het is wellicht deze invloed die het verschil tussen Baudrillard en Deleuze tot stand brengt. Nietzsche ziet krachten in de schijn, terwijl Plato de schijn wil bestrijden.

Het grootste verschil tussen Baudrillard en Deleuze – op het gebied van het simulacrum – is dus de waardering die ze er aan geven en niet de definitie ervan. Deze waardering komt voort uit de positie die ze als denker innemen – cultuurpessimisme vs. vitalisme – en de denkers waardoor ze zijn beïnvloed.

In de cultklassieker *Blade Runner* (1982) staan de positie van Baudrillard en Deleuze symbolisch tegenover elkaar. Politieagent Deckard (Harrison Ford) is getraind om mechanische replicanten van echte mensen te onderscheiden. De replicanten zijn naar een andere planeet verbannen nadat ze geen nut meer hadden op aarde. De grens tussen echt en artificieel, tussen mens en replica, is echter volledig vervaagd en de taak van Deckard is om ongehoorzame replicanten te ‘pensioneren’. Eén van zijn doelwitten is Roy (Rutger Hauer), die met een aantal replicanten naar aarde is gekomen om hun maker te vragen om een langere levensduur. De invasie van de groep wordt vijandig bestreden, uit angst dat de replicanten de aarde willen overnemen. Maar het wantrouwen tegen het valse is wellicht onterecht: “The off-world replicants return to earth not to blend in with the indigenous population, but to find the secret of their built-in obsolescence so they can escape their bondage and live full lives, and on their own terms.” (Massumi, 1987, p. 92) Hier zien we de Deleuziaanse positie ontstaan. De replicanten willen namelijk geen imitatie-mensen zijn, maar een eigenwaardig leven leiden, los van de mensen. Als Roy de ontwerper van zijn ogen ontmoet zegt hij, met een lichte toon van medelijden: *if only you could see what I have seen with your eyes.* De ogen van een mens zijn dan wel ‘echt’, maar alleen de replicant heeft de wonderen van de kosmos gezien. Vanuit de replica ontstaat een nieuwe oriëntatie.

In deze wereld, bestookt en bespookt met simulacra, is de oorspronkelijke werkelijkheid verdwenen. De vraag is wat we doen met die kennis. Baudrillard alarmeert ons voor de schijnwerkelijkheid, maar laat ons daar achter. Deleuze geeft echter een nieuwe impuls om de wereld te bezien en ziet ruimte voor een nieuwe oriëntatie. Het is dan ook om die reden dat filmmakers en -critici Deleuzes theorie van het simulacrum zouden kunnen gebruiken om de cinema te beschouwen in het licht van het simulacrum. Zo zouden er nieuwe strategieën van filmmaken bedacht kunnen worden om ons geloof in de wereld te herstellen.



Afbeelding 3: Rutger Hauer als ‘Roy’ in *Blade Runner*

## Eerste ontmoetingen

Elk ogenblik  
vierden we  
als de komst des Heren,  
alleen wij op de wereld.  
Moediger en lichter dan vleugels was je,  
je sprong in vervoering de trap af,  
bracht me door een haag van vochtige  
seringen naar jouw domein  
aan gene zijde van het spiegelglas.

Het wordt nacht, mij werd genade  
geschonken.  
Ver open, de poorten van het altaar,  
je naaktheid straalde in het duister.  
Ik werd wakker en zei: wees gezegend! –  
en wist dat het vermetel was:  
je sliep, en om je ogen te strelen met het  
blauw van het heelal  
reikte een seringentak een bloem;  
vredig waren je door het blauw beroerde  
ogen  
en je hand was warm.

Maar in het kristal  
kolkten rivieren, verhieven zich bergen,  
lichtten zeeën op,  
jij hield de bol in je hand,  
je sliep op de troon, en,  
rechtvaardige God,  
jij was van mij.

Toen werd jij wakker  
En veranderd waren de dagelijkse woorden,  
vulden zich met klankvolle kracht,  
en het woord –jij–  
onthulde zijn nieuwe zin,  
het betekende: Tsaar

Alles op aarde was anders,  
zelf gewone dingen,  
een kan, een kom,  
toen tussen ons,  
als waakte het,  
het gelaagde en vaste water stond.

We werden meegevoerd  
we wisten niet waarheen,  
steden, door een wonder verrezen,  
weken als fata morgana's  
voor ons.  
Als vanzelf legde muntkruid zich aan onze  
voeten,  
de vogels trokken met ons mee,  
de vissen sprongen op uit de rivier  
en voor onze ogen vouwde zich de hemel  
open...

toen het lot ons op de hielen zat  
als een gek met een scheermes.

Arseni Tarkovski  
uit: *Zemlje – Zemnoje*, 1941-1966

*There he lies. God rest his soul, and his rudeness. A devouring public can now share the remains of his sickness, and his phone numbers. There he lay: poet, prophet, outlaw, fake, star of electricity. Nailed by a peeping tom, who would soon discover even the ghost was more than one person.*

Uit: *I'm not there*, Todd Haynes

“Als de wereld zelf een slechte film is geworden, kan een authentieke cinema ons dan opnieuw doen geloven in de wereld?” vraagt IIs Huygens zich af in ‘Cinema’ (opgenomen in *Deleuze Compendium*, 2009). Deze vraag is een uitgangspunt voor dit schrijven. In deze scriptie heb ik getracht duiding te geven aan het simulacrum, en besproken hoe dit ons geloof in de wereld op het spel zet. Het simulacrum is niet zomaar het lukraak nabootsen van de werkelijkheid, maar het produceren van gelijkenissen die niet meer aanwezig zijn. Dit tornt aan ons referentiekader: wij weten niet meer wat echt is of niet. Ik heb twee houdingen ten opzichte van dit probleem laten zien: de Baudrillaanse, die de focus legt op het verlies van betekenis, en de Deleuziaanse, die juist nieuwe vormen van leven en denken ziet ontstaan. Zoals ik al in mijn conclusie schrijf ziet deze laatste positie het simulacrum als een nieuwe impuls om de wereld te bezien.

De Deleuziaanse positie zou filmmakers kunnen motiveren om met deze kennis aan de slag te gaan, en films te maken die nieuwe oriëntaties op de wereld oproepen. Cinema bezit volgens Deleuze de mogelijkheid om voorbij onze sensomotorische grenzen te gaan en nieuwe werelden te creëren. In de geschiedenis van het bewegingsbeeld hebben we gezien dat films zich richten op actiegerichte handelingen en zichtbare relaties. In het tijdsbeeld ontstaan juist diepere relaties die ook mentale processen in beeld kunnen brengen. Hierdoor verruimen de dimensies waarbinnen een filmmaker zich kan bewegen. We kunnen dit zien als een veld van mogelijkheden: “Cinema can act as a radically powerful prosthetic device for imagining new worlds.” (Vitale, 2011)

Wat zijn deze nieuwe werelden en op welke ontdekkingsreis moet de filmmaker daarvoor gaan? We kunnen beginnen met het stellen dat ‘nieuwe werelden’ onbereikbaar zijn voor films die handelen volgens de standaard narratieve lijn en plotpunten. In de *mainstream cinema* worden films juist vormgegeven om zo min mogelijk aan ons sensomotorisch kader te tornen: het kijken van een film moet een gladde ervaring zijn waarin alles ‘helder’ is: het verhaal, het doel, de held en de schurk. Deze films leggen de wereld vast als een eenduidig, coherent geheel en zullen daarmee niet ons ‘geloof in de wereld’ kunnen herstellen.

Ik zou willen zeggen dat de films die dit wél kunnen, de films zijn die iets *ontwrichten* in onze perceptie op tijd, lineariteit en identiteit. Hier wil ik op ingaan door een aantal films te bespreken die dit in mijn opinie op zeer sterke wijze doen.

De eerste film die ik wil noemen is *Uncle Boonmee who can recall his past lives* (Thailand, 2010) van Apichatpong Weerasethakul, waarin de zieke, oude Boonmee op zijn boerderij wordt geholpen door een aantal familieleden, totdat op een avond zijn overleden vrouw en verdwenen zoon aan hen verschijnen. Voor Boonmee is dit het teken dat zijn einde nabij is en in alle rust en tevredenheid komen zijn vorige levens aan hem voorbij. Boonmee’s herinneringen aan het verleden en dromen over de toekomst worden zijn nieuwe heden, waarin verschillende tijden

(eerdere levens; zijn vrouw die al negentien jaar dood is; zijn zoon die al dertien jaar vermist is) door elkaar heen gevlochten worden zonder met elkaar in conflict te komen. Tijd is geen vast gegeven in *Uncle Boonmee*: het heden is variabel geworden, waarin het verleden en de toekomst letterlijk ‘op bezoek’ komen. Alles gebeurt in het *nu* (Deamer, 2010).

Weerasethakul deelde zijn film op in zes aktes, die licht van elkaar verschillen in beeld, kleur en cameravoering. In een interview zegt Weerasethakul: “aan het eind wil ik duidelijk maken dat de film zich niet in één werkelijkheid afspeelt – er zijn meerdere niveaus” (*Filmkrant* #325, oktober 2010). Deze meerdere niveaus onderzoekt Weerasethakul door iets fundamenteels te frustreren in de beleving van de kijker, namelijk de ervaring en aanwezigheid van tijd. Door het tijdsbesef te ontwrichten dringt hij door tot een nieuwe, niet-stabiele en mysterieuze realiteit. We kunnen dit zien als de ultieme (Deleuziaanse) singulariteit: geen hiërarchische, metafysische orde in onze tijdsbeleving, maar alles – zowel verleden als toekomst – bevindt zich in het heden en beweegt als een krachtenveld in onze beleving.

In de slotscène van *Uncle Boonmee* zien we deze singulariteit zeer duidelijk: de familie van Boonmee zit in een hotelkamer tv te kijken na de uitvaart. Ze staan op om te gaan eten, en blijven tegelijkertijd zitten om tv te kijken. Beide tafereel spelen zich af op hetzelfde moment. Weerasethakul stapt af van het portretteren van tijd als een coherent en hiërarchisch gegeven, en in *Uncle Boonmee* verstoort hij aan ons sensomotorisch kader om zo ruimte te maken voor een nieuwe realiteit.

Naast tijd kan ook narrativiteit in films een opening bieden voor het onderzoeken van nieuwe werelden. In *Aquele Querido Mês de Agosto* (Our Beloved Month of August, Portugal, 2008) van Miguel Gomez vindt een nadrukkelijke breuk met traditionele narrativiteit plaats. De film onderzoekt een non-lineaire vertelstructuur die ook nog de grens tussen fictie en documentaire film compleet vervaagt. De film was oorspronkelijk opgezet als een fictiefilm over festivals op het Portugese platteland, maar transformeerde in een semi-documentaire over de film zélf nadat de financiering wegviel. In de montagekamer is uiteindelijk een film ontstaan die niet alleen de kaders van haar onderwerp onderzoekt, maar ook de kaders van het filmmaken.

*Aquele Querido Mês de Agosto* start met een simpel uitgangspunt: de filmploeg bevindt zich in Arganil, een dorp in de bergen van Portugal gedurende de maand augustus en observeert de omgeving. Het eerste uur van de film is dan ook puur een inventaris van het provinciale leven: stedelingen die thuis komen om de zomer door te brengen, dorpsfeesten, bosbranden, kerkelijke processies, jongeren die verkoeling zoeken bij een meertje, en muziek – veel muziek. De zomer is zwoel en in het feestgedruis komen een aantal ‘personages’ naar voren: Sónia, die als zomerbaantje op de uitkijk voor bosbranden staat, wordt – voor de film – Tânia, die meespeelt in de band van haar ‘vader’ (muzikant Joaquim), samen met haar ‘neef’ Hélder (hockeyfan Fábio). De filmcrew – zelf ook regelmatig onderwerp van de film – zwerft van de ene plek naar de andere, en volgt Tânia en Hélder mee naar hun optredens en registreert hun langzaam ontwikkelende amoreuze relatie.

Langzaam transformeert *Aquele Querido Mês de Agosto* in een fictiefilm, geleid door een stuurloze crew en onbepaaldheid. Maar deze onbepaaldheid is geen uitzichtloze stroom. Sterker nog, het is een zichzelf leidend gebeuren: de film stuurt zichzelf aan. En in plaats van een opsomming willekeurige elementen wordt *Aquele Querido Mês de Agosto* een viering van het leven, waarin feiten

en ficties, mensen en acteurs, dromen en werkelijkheden elkaar opheffen tot een nieuwe, zinderende realiteit. De film breekt met de lineaire vertelstructuren die we gewend zijn en boort daarmee een put aan van nieuwe zeggingskracht.

In beide *Uncle Boonmee* en *Aquele Querido Mês de Agosto* wordt gebroken met de traditionele vormen van tijd en lineariteit in de cinema. In deze breuk zien we dat er ruimte ontstaat voor nieuwe vertellingen en interpretaties: door iets te ontwrichten in onze beleving worden we uitgedaagd om onze ervaring op een andere manier te verwerken. Hiervoor moeten we ons opnieuw oriënteren in het denken, en kunnen er nieuwe vormen van denken ontstaan.

Dit is ook het geval in *I'm not there* (VS, 2007) van Todd Haynes, een film die onze opvattingen over identiteit uitdaagt. *I'm not there* is een biopic (of eerder anti-biopic) over het leven van Bob Dylan (1941), zijn muzikale doorbraak en de worstelingen die daarmee gepaard gingen. Het karakter van Bob Dylan wordt hierin gespeeld door maar liefst zes verschillende acteurs, die ieder een bepaald aspect van het leven en de persoonlijkheid van de ongrijpbare Dylan vertegenwoordigen. Marcus Carl Franklin is Bob Dylan – de zwerver, Christian Bale is Bob Dylan – de popster, Ben Whishaw is Bob Dylan – de rebel, Heath Ledger is Bob Dylan – de vader, Cate Blanchett is Bob Dylan – de vernieuwer, en Richard Gere is Bob Dylan – de *outlaw*. Het gebruiken van meerdere acteurs voor één rol is op zich niets nieuws: Todd Solondz gebruikt in zijn film *Palindromes* (2004) acht actrices voor de rol van de jonge tiener Aviva, en ook Luis Buñuel castte twee actrices voor de rol van Conchita in *Cet obscur objet du désir* (1977). Maar in het geval van *I'm not there* valt de vormkeuze meer dan perfect samen met de inhoud.

De persona Bob Dylan wordt onderzocht door langs zijn kaders te gaan, door alle extremen naast elkaar te zetten, verschillend van vorm en doel. Juist in die beweging raakt men dicht bij de werkelijke Dylan, omdat die *niet* is vastgelegd door de regisseur. Er *is* geen Dylan die in het midden van deze zes spelers op ons wacht. Todd Haynes geeft de kijker alle vrijheid om deze zes vertolkingen aan elkaar te verbinden en een eigen Dylan te creëren. De kracht van *I'm not there* is dat er geen vaste identiteit aan Bob Dylan wordt toegeschreven. In plaats daarvan worden al onze ideeën over identiteit zachtjes ontwricht, waardoor er ruimte ontstaat om tot een nieuwe Dylan te komen, en tot een nieuwe opvatting over identiteit: *all I can do is be me, whoever that is* (Bob Dylan).

De drie films die ik hier heb besproken hebben allemaal op eigen wijze een opening gegeven tot het beschouwen van de wereld op nieuwe manieren. Is dit, zoals Huygens in haar vraag stelt, een 'authentieke cinema'? Ik zou niet willen spreken van 'authentiek' maar van een *ontwrichtende* cinema, die tornt aan onze perceptie op tijd, lineariteit en identiteit, en in haar narratieven ruimte schept voor het exploreren van nieuwe vormen van leven en denken. Door iets te frustreren in onze beleving van deze basale ervaringen, worden wij als kijker uitgedaagd om ons opnieuw te oriënteren in het denken. Als de filmmaker goed luistert naar Deleuzes ideeën over de relatie tussen film en de realiteit, en afstand kan nemen van traditionele narratieven die de wereld als eenduidig schouwspel afbeelden, dan kan een ontwrichtende cinema ons denken verruimen. Door te werken *met* het simulacrum kan een filmmaker cinematografische realiteiten onderzoeken die nieuwe vormen van leven en denken kunnen creëren, en die zo ons geloof in de wereld kunnen herstellen.



Afbeelding 4: filmcrew in *Aquele Querido Mês de Agosto*



Afbeelding 5: Uncle Boonmee omhelst zijn overleden vrouw



Afbeelding 6: zes 'Dylans'

## WOORD VAN DANK

Na het schrijven van mijn scriptie is mij één ding duidelijk. De thema's die mij hebben aangezet om wijsbegeerte te gaan studeren blijven voor mij relevant. Nog steeds lijkt het alsof ik het puntje van de ijsberg heb gezien. Dit motiveert mij om te blijven zoeken naar antwoorden op mijn vragen, zowel op theoretisch als op uitvoerend gebied.

Ik ben veel dank verschuldigd aan mijn scriptiebegeleider dr. Sjoerd van Tuinen, die mij heeft aangespoord om mijn woorden sterker en scherper op papier te zetten. Ook dank ik mijn adviseur, dr. Tim de Mey. Tot slot dank ik Mathijs Leeuwis voor zijn motivatie en vertrouwen.

*When you lift me up I jump*

Anneroos Goosen  
Tilburg, 30 juli 2013



**Literatuur**

- Barthes, Roland. *Mythologieën* (2002), Utrecht: Uitgeverij IJzer
- Baudrillard, Jean. *America* (1988), Londen: The Bath Press
- Baudrillard, Jean. *Baudrillard Live: Selected Interviews* (2003), Mike Gane (red.) Tayler & Francis e-Library
- Baudrillard, Jean. 'Hyperreal America' (1993), *Economy and Society Volume 22 Number 2 May 1993*, Londen en New York: Routledge
- Baudrillard, Jean. *Selected Writings* (2001), Mark Poster (red.), Stanford: Stanford University Press
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation* (1994), Michigan: University of Michigan Press
- Benjamin, Walter. 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction' (2000), in: *The Continental Aesthetics Reader*, Londen en New York: Routledge
- Bryant, Paul Levi. *Of the Simulacra: Atomic Images (Lucretius)* (2012), ontleend aan: <http://larvalsubjects.wordpress.com/2012/04/24/of-the-simulacra-atomic-images-lucretius/>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Carroll, Lewis. *Alice in Wonderland* (1997), ontleend aan: [http://www.jus.uio.no/sisu/alices\\_adventures\\_in\\_wonderland\\_and\\_through\\_the\\_looking\\_glass.lewis\\_carroll/portrait.pdf](http://www.jus.uio.no/sisu/alices_adventures_in_wonderland_and_through_the_looking_glass.lewis_carroll/portrait.pdf). Laatst geraadpleegd op 31 juli 2013
- Coulter, Gerry. 'Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History' (2010), *Film-Philosophy 14.2*, ontleend aan: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Deamer, David. *Uncle Boonmee who can recall his past lives* (2010), ontleend aan: <http://cineosis.blogspot.nl/2010/12/uncle-boonmee-who-can-recall-his-past.html>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Deleuze, Gilles. 'Plato and the Simulacrum' (1983), in: *October Magazine 27*, Vertaald door Rosalind Krauss. MIT Press Journals
- Deleuze, Gilles. *Cinema II: the time-image* (1989), Minneapolis: University of Minnesota Press
- Ghyoot, Lauren. *Het lek gedicht: subculturen in video: beeldtaal van het medium* (2008), Gent: Universiteit Gent
- Groot, Ger. 'Différence et répétition' (2009), in: *Deleuze Compendium*, Amsterdam: Boom
- Van Gils, Wouter. *Het obscene lot: een kritiek van de illusie volgens Jean Baudrillard* (1990), Den Haag: Van Gils
- Huygens, IIs. 'Cinema' (2009), in: *Deleuze Compendium*, Amsterdam: Boom
- De Kesel, Marc. 'Logique du sens' (2009), in: *Deleuze Compendium*, Amsterdam: Boom
- Massumi, Brian. 'Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari' (1987), *Copyright*, nr. 1, pp. 90 – 97
- Nietzsche, Friedrich. 'How the 'true world' finally became a fable' (1895), uit: *Twilight of the Idols*, ontleend aan: <http://www.handprint.com/SC/NIE/GotDamer.html>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Oosterling, Henk. *Door Schijn Bewogen* (1996), Kampen: Kok
- Pisters, Patricia. *Lessen van Hitchcock* (2007), Amsterdam: Amsterdam University Press
- Plato. *The Sophist* (2013), The Electronic Classics Series, ontleend aan: <http://www2.hn.psu.edu/faculty/jmanis/plato/sophist.pdf>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013

- Romein, Ed & Schuilenburg, Marc & Van Tuinen, Sjoerd. (red.) *Deleuze Compendium* (2009), Amsterdam: Boom
- Smelik, Anneke. 'De kunst van de ontmoeting (2003), in: *Krisis, Tijdschrift voor actuele filosofie 3*, Amsterdam: Parresia
- Smith, Daniel W. 'The concept of the simulacrum: Deleuze and the overturning of Platonism' (2006), *Continental Philosophy Review* 38: 89-123. Springer
- Vandenabeele, Bart. 'Schilderkunst' (2009), in: *Deleuze Compendium*, Amsterdam: Boom
- Vitale, Christopher. *Final thoughts on the cinema books* (2011), ontleend aan: <http://networkologies.wordpress.com/2011/05/01/final-thoughts-on-the-cinema-books-bringing-it-all-together-as-a-layered-network-of-images-and-signs/>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Wicks, Robert. 'Friedrich Nietzsche' (2013), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (red.)
- Kaye, Arnold L. 'Charles Bukowski speaks out', *Los Angeles Correspondent*, maart 1963
- Kellner, Douglas, 'Jean Baudrillard' (2007), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (red.)

## Afbeeldingen

- Afbeelding 1: *Disneyland*. Ontleend aan: <http://www.thetimeshareauthority.com/2012/06/17/disney-timeshare-overhaul-california-adventure-park-improving-disneyland/>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Afbeelding 2: *On the set of The Day of the Locust, Los Angeles, California 1974*, fotograaf: Mary Ellen Mark. Ontleend aan: <http://anthonylukephotography.blogspot.nl/2012/02/photographer-profile-mary-ellen-mark.html>. Laatst geraadpleegd op 31 juli
- Afbeelding 3: Rutger Hauer in *Blade Runner*. Ontleend aan: <http://www.hollywood-elsewhere.com/2007/09/blade-runner-ag/>. Laatst geraadpleegd op 28 juli 2013
- Afbeelding 4: filmcrew in *Aquele Querido Mês de Agosto*. Ontleend aan: <http://www.leedsfilm.com/films/beloved-month-august/>. Laatst geraadpleegd op 31 juli 2013
- Afbeelding 5: *Uncle Boonmee omhelst zijn overleden vrouw*. Ontleend aan: <http://www.cinema.nl/films/6147057/uncle-boonmee-who-can-recall-his-past-lives>. Laatst geraadpleegd op 31 juli 2013
- Afbeelding 6: *¿es 'Dylans'*. Ontleend aan: [http://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07Haynes.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07Haynes.html?pagewanted=all&_r=0). Laatst geraadpleegd op 31 juli 2013

## Films

- Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola. VS, (1979) Zoetrope Studios
- Aquele Querido Mês de Agosto* (Our Beloved Month of August), Miguel Gomez. Portugal (2008) Shellac Films
- Blade Runner*, Ridley Scott. VS (1982) Warner Bros.
- I'm not there*, Todd Haynes. VS (2007) Celluloid Dreams
- Rear Window*, Alfred Hitchcock. VS (1954) Paramount Pictures
- Loong Boonmee raleuk chat* (Uncle Boonmee who can recall his past lives), Apichatpong Weerasethakul. Thailand (2010) Illuminations Films
- Vertigo*, Alfred Hitchcock. VS (1958) Paramount Pictures