

Het neuro-beeld

Confrontatie met de waanzin

De combinatie van het geglobaliseerde hyperkapitalisme en de overdonderende mediacultuur heeft een nieuw type cinema opgeleverd dat uitdrukking geeft aan de vragen en gevoelens die het leven aan het begin van de eenentwintigste eeuw typeren. Met de Franse filosoof Gilles Deleuze kun je stellen dat de klassieke, fysieke en doelgerichte Hollywood-cinema een wereld toont die volgens een traditionele vertelstructuur altijd weer in balans komt door de handelingen van de personages: het 'bewegings-beeld'. Daarentegen presenteert de naoorlogse cinema een ontworpen wereld met dolende personages, waarin de tijd letterlijk voelbaar is door de traagheid van de beelden of de vermoeide lichamen van de acteurs, of compleet non-chronologisch door elkaar is gehusseld: het 'tijd-beeld'. De afgelopen jaren kregen de actiehelden en doelloze personages steeds vaker gezelschap van filmkarakters die bevangen lijken door het collectieve delirium van de stortvloed aan beelden en technologie die ons gevoel voor afstand, ruimte en tijd compleet heeft veranderd. De personages uit deze cinema – die ik naar analogie van Deleuze het 'neuro-beeld' wil noemen – lijden opvallend vaak aan hersenziektes en psychiatrische aandoeningen en gaan op een nieuwe manier de confrontatie met de waanzin aan. Bovendien laat deze hedendaagse cinema ons ervaren hoe het is om (letterlijk) in de breinwereld van een ander te stappen. Hieronder enkele reflecties over de manier waarop deze cinema onderdeel is geworden van de hedendaagse neurocultuur.

Slijmerig organisme

De film *Michael Clayton* (Tony Gilroy, 2007) opent met een razende monoloog, uitgesproken in voice-over door iemand die vertelt hoe hij midden in een drukke straat plots wordt overweldigd door het gevoel volledig bedekt te zijn met een slijmerige substantie. Hij komt tot het inzicht dat hij zojuist niet uit het gebouw van zijn machtige werkgever, het advocatenkantoor Ken-

ner, Bach & Ledeen, is gekomen, maar uit de anus van een vies, slijmerig organisme dat de mensheid wil vernietigen. De stem is van Arthur Edens (Tom Wilkinson), een van de topadvocaten van Kenner, Bach & Ledeen, dat grote bedrijven bijstaat in het afkopen van schadezaken. Het foute bedrijf waar het in de film om gaat heet U-North, dat met zijn bioproductie ecovervuiling met dodelijke slachtoffers op zijn geweten heeft. De openingsmonoloog geeft het moment aan waarop Edens besluit deze ongemakkelijke waarheid niet langer te negeren, maar in opstand te komen. Later in de film horen we de monoloog opnieuw en zien we Edens midden op Times Square staan. Hij wordt omgeven door verkeer en ontelbaar veel beeldschermen, en realiseert zich in welke krankzinnige situatie de wereld verkeert waarin alles draait om geld en imago. Het is een situatie waaraan hij alleen weerstand kan bieden door zelf waanzinnig te worden. Hij gooit zijn antidepressiva weg, laat de gekte toeslaan en brengt zijn bedrijf in een netelige situatie.

Les nouveaux blessés

Verschillende aspecten van dit personage zijn interessant, omdat ze kenmerkend zijn voor het neuro-beeld in het algemeen. Het personage Arthur Edens is psychotisch, schizofreen of gek, lijdt aan een delirium, of hoe je het ook wilt omschrijven. Maar die schizofrenie is een belangrijk facet van onze hyperkapitalistische mediacultuur. Het is een reactie op, of klinisch symptoom van, de cultuur, en geeft er tegelijkertijd kritiek op: kliniek en kritiek, noemden Gilles Deleuze en Félix Guattari dit fenomeen, dat zij al in de jaren zeventig beschreven. Deleuze en Guattari behoorden toen tot de eersten die beargumenteerden dat de psychoanalyse wellicht niet meer de beste methode is om de problemen van de moderne maatschappij te beschrijven of te begrijpen, maar dat het beter is om een schizoanalyse te ontwikkelen.

Zonder de schizofrenie als klinische ziekte te romantiseren, ontwikkelden ze een uitgebreide filosofie waarin schizofrenie (en andere vormen van 'waanzin') als cultureel proces in samenhang moet(en) worden gezien met het kapitalisme. Kort gezegd is de reden daarvoor dat schizofrenie (of de psychose) zich, in tegenstelling tot de psychoanalyse, niet alleen richt op familie- verhoudingen en (verdrongen) seksuele verlangens, maar vooral wereldhistorisch en sociaal-politiek is georiënteerd. Precies zoals het geval is bij Edens: hij is niet neurotisch vanwege heimelijke seksuele verlangens naar zijn imaginaire moeder of vanwege de onderdrukking door een symbolische vader. Hij wordt overspoeld door sociaal-politieke frustratie en woede die gerelateerd zijn aan de uitwassen van het kapitalisme. Bovendien werkt de schizoanalyse net zoals kapitaal: het is een immanent systeem, waarin alles

zijn eigen tegenkracht opwerpt. Beide fenomenen kennen een boemeranglogica. En zo is Edens, die deel uitmaakt van het systeem waarin hij zijn geld verdient, ook de tegenbeweging van het bedrijf. De figuur van Edens appelleert aan de schizofrenie en het kapitalisme van de hedendaagse cinema als neuro-beelden.

Een tweede aspect waar Edens' schizofrenie aan refereert is meer direct neurologisch. Er wordt in de film verwezen naar de 'chemische disbalans' in Edens' hersenen en het is duidelijk dat zijn gekte te maken heeft met een hersenziekte. Het gaat dan niet om een mentale neurose, zoals we die kennen uit de psychoanalyse, maar om een aandoening die de materialiteit van de hersenen betreft. De Franse filosofe Catherine Malabou noemt mensen met deze aandoeningen (die ons allemaal kunnen treffen) 'les nouveaux blessés' (de nieuwe gewonden), en ook zij gaat in op het verschil tussen de psychoanalyse en de neurowetenschappelijke inzichten in 'geestesziekten' die nieuwe analyses vereisen. Het gaat bij al deze ziektes vaak om een beschadiging of afwijking in de hersenen die explosieve gevolgen kan hebben voor de persoonlijkheid. De materialiteit van de hersenen die de neurologie bestudeert roept allerlei filosofische dilemma's op over de grens tussen werkelijkheid en waan, die we moeten blijven onderzoeken. Niet zozeer om te bepalen waar die grens zich nu precies bevindt, als wel om vragen te stellen over wat het op individueel en collectief niveau betekent om je geheugen te verliezen, stemmen te horen of in een depressie te raken. Malabou vraagt zich af hoe we moeten omgaan met de explosieve kracht van de plasticiteit van onze hersenen, die niet oneindig rekbaar zijn en zich niet oneindig kunnen aanpassen aan de wetten van de kapitalistische flexcultuur, maar waarin de fragiliteit van het lichaam en van de maatschappij breekpunten kent die ons kwetsbaarder maken dan ooit. Opvallend veel hedendaagse filmpersonages met een neurologische aandoening lijken deze vragen te stellen en vormen een soort basispunt van het neuro-beeld.

Beeldenstroom

Terugkomend op *Michael Clayton* is het ook duidelijk dat Edens' gekte alles te maken heeft met de beeldcultuur die als een stroom over hem heen komt. De scène op Times Square is daar een voorbeeld van, maar de hele film is doordeesemd van beeldschermen, net zoals onze cultuur. De informatieoverdaad en de vele soorten beeldschermen waarmee we zijn verbonden kenmerken het neuro-beeld, de neurocinema die onlosmakelijk deel uitmaakt van de digitale cultuur. Het is moeilijk los te komen van een systeem dat zo wordt bepaald door aan elkaar gekoppelde beeldschermen. Ook de digitale cultuur, met al haar dynamische en onbegrensde mogelijkheden, lijkt een immanent systeem dat zichzelf in stand

houdt en zijn eigen tegenkrachten oproept.

De verhouding tussen de hersenen en het beeldscherm is dan ook een ander belangrijk onderdeel van de neurocultuur. In zijn interviews over cinema stelt Deleuze zelfs: 'De hersenen zijn het scherm.' Ook eerdere vormen van cinema (het klassieke bewegingsbeeld en het moderne tijd-beeld volgens Deleuze) stonden in een bepaalde relatie tot de 'hersenen als scherm'. Maar het neuro-beeld geeft veel directer uitdrukking aan hersenbeelden. Hoewel deze directe uitdrukking in *Michael Clayton* beperkt is, zijn er talloze films die dit aspect van het neuro-beeld expliciet tonen. Zo brengt *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999) ons letterlijk in het hoofd van acteur John Malkovich, geeft *Memento* (Christopher Nolan, 2000) de ervaring van geheugenverlies weer, laat *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004) zien wat het betekent herinneringen aan een ex-geliefde te wissen, en hoeven we meer recent slechts te denken aan films als *Avatar* (James Cameron, 2009), *Inception* (Christopher Nolan, 2010) en *Source Code* (Duncan Jones, 2011) om te begrijpen dat we ook hier letterlijk de hersenen in duiken. In deze laatste gevallen gaat het om de hersenen van aan PTSD lijdende soldaten. Als de personages niet kampen met een hersenziekte, zijn ze vaak aan een hersenmachine gekoppeld.

Het realiteitsprincipe voorbij

Ook zonder deze expliciete referenties aan hersenscanners en neurologische aandoeningen wordt het neuro-beeld gekenmerkt door een aantal schizoanalytische aspecten dat op veel verschillende manieren tot uitdrukking komt. Drie facetten vallen met name op.

In de eerste plaats lijkt er een verschuiving te hebben plaatsgevonden die te maken heeft met het realiteitsprincipe. In een psychoanalytische opvatting worden onbewuste verlangens verdrongen ten opzichte van mogelijkheden in de werkelijkheid. Dit impliceert dat het verschil tussen fantasie en werkelijkheid in elk geval gemaakt kan worden. Ook (klassieke) film is volgens dit principe vaak vergeleken met een freudiaanse droommachine, de projecties van onze verlangens naar Ideale Ego's waarvan we weten dat ze illusies van de werkelijkheid zijn. De hedendaagse hersenziektes laten dit realiteitsprincipe niet langer intact, of het zou zijn dat we van de realiteit van de illusie kunnen spreken. Zo laten de films van het neuro-beeldtype eveneens zien dat wat in iemands hoofd zit écht is. Ook al wordt er steeds met de grens tussen echt en imaginair gespeeld, bedriegen onze hersenen ons voortdurend en moeten we rekening houden met deze manipulatieve krachten die ons constant op het verkeerde been zetten, we moeten tegelijk erkennen dat we fictie nodig hebben om te

kunnen overleven. De 'schizo' krijgt dan ook gezelschap van de charlatan, de illusionist en zelfs de superheld, die begrijpt dat het in stand houden van een bepaalde mythe belangrijker kan zijn dan de waarheid, zoals Batman ondervindt in *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008).

Een andere belangrijke 'klinisch-kritische' dimensie van het neuro-beeld hangt samen met het primaat van het affect. In de psychose domineert het affect, een overheersend gevoel, zoals het gevoel God te zijn, de paranoïde angst achtervolgd te worden, een catatonische apathie of juist uitzinnige extase. Vanuit die emoties ontstaat een verhaal dat soms verward en fragmentarisch tot stand komt. Ook in de hedendaagse beeldcultuur komt het affectieve op de eerste plaats. Dat kan op verschillende wijzen tot uiting komen. Heel duidelijk is het in de vele special-effectsfilms, waarin het verhaal ondergeschikt is aan de adrenaline die wordt opgewekt door de beeldenstroom. Maar ook in films die wel een verhaal vertellen is de beeldtaal vaak fragmentarisch en in close-up gefilmd, waardoor in eerste instantie het gevoel wordt aangesproken en zich langzamerhand een verhaal distilleert. Te denken valt hierbij aan films als *21 Grams* (Alejandro González Iñárritu, 2003) of *Red Road* (Andrea Arnold, 2006), waarin we in een emotionele achtbaan worden geplaatst voordat we de puzzel van het verhaal kunnen leggen. Maar er zijn ook films die als geheel uitdrukking geven aan een gevoel. Het duidelijkste voorbeeld hiervan is Lars von Triers *Melancholia* (2011), dat in feite de expressie van een diep depressieve gemoedstoestand is. De film is puur affect: depressie en angst. In al deze gevallen geldt dat deze affectieve dimensie voelbaar is *voordat* deze toe te schrijven is aan een personage of toegeëigend kan worden als een persoonlijke emotie.

Een laatste opvallend kenmerk van het neuro-beeld heeft te maken met een 'schizoïde' tijdsdimensie. Zoals Wouter Kusters in zijn boek *Pure waanzin* (2004) opmerkt, worden 'regels en conventies die de tijd bevattelijk maken in de psychose ontbonden waardoor psychoten een andere tijdservaring hebben'. Tijd wordt een 'woeste draaikolk' waarin de 'schotten tussen heden, verleden en toekomst worden opgeheven'. Het historische en mythische verleden komt tot leven, de toekomst krijgt gestalte. Net als bij de andere twee dimensies is ook deze alternatieve tijdsbeleving terug te zien in het neuro-beeld. In veel films lopen tijdsdimensies door elkaar, en vaak worden er verschillende varianten, verschillende lagen in de tijd, als parallelle werkelijkheden getoond. *The Butterfly Effect* (Eric Bress en J. Mackye Gruber, 2004) brengt dit 'tijdreizen' expliciet in verband met excessieve neuronale groei. Maar ook een film als *The Fountain* (Darren Aronofsky, 2006) geeft verschillende varianten van hetzelfde verhaal in heden, verleden en toekomst. Al deze 'schizoïde' aspecten van het neuro-

beeld impliceren niet zozeer dat we gek zijn geworden, als wel dat we de confrontatie met de waanzin moeten aangaan en dat we fundamentele vragen moeten stellen over de hedendaagse neurocultuur.

Vanuit de toekomst

Ten slotte wil ik iets meer inzoomen op het belang van de toekomst in de verwarrende tijdsbeleving van het neuro-beeld. Ik licht nog een andere scène uit *Michael Clayton* uit. Ook deze scène zit aan het begin van de film, wanneer we net hebben kennism gemaakt met het hoofdpersonage Michael Clayton (George Clooney). We zien Clayton op een landweg rijden. Op dat moment weten we alleen dat hij een 'probleemoplosser' is op het machtige advocatenkantoor waar Edens ook werkt (Clayton komt net van een rijke cliënt die hij uit de brand moet helpen). We weten ook dat hij waarschijnlijk in de schulden zit (we zien hem eerst in een nogal louche goktent). Dan ziet hij drie paarden op een heuvel langs een stille landweg. Clayton stopt, stapt uit de auto en loopt de heuvel op naar de paarden toe. De manier waarop de dieren zijn gefilmd (in de koud dampende ochtendnevel, Clayton in close-up aankijkend alsof ze hem iets willen vertellen) geeft de indruk dat deze paarden meer weten dan menselijk bewustzijn kan beredeneren. Clayton weet niet hoe hij moet communiceren met de paarden, zijn lichaamstaal en vragende ogen spreken boekdelen. Maar de paarden houden zijn vertwijfelde aandacht vast. En dan ontploft de auto waar hij zojuist is uit gestapt. De paarden 'wisten' meer, alsof ze voorspellende gaven hebben.

Net als de monoloog wordt ook deze scène aan het einde in een andere variant herhaald, als een soort *feedback loop*. Als toeschouwers weten we nu ook meer. Een parallelmontage geeft ons nu meer kennis dan het personage zelf, hoewel het muziekthema van de scène in het begin in de herhaling gejaagder klinkt en met meer dreigende akkoorden Claytons gemoedstoestand lijkt weer te geven. Doordat we meer weten werkt de spanning in de herhaalde scène anders, en geeft ze ons nu meer verdieping over het belang van dit moment: het is het moment waarop Clayton zijn confrontatie met de waanzin aangaat. De waanzin van het systeem waarin hij niet naar zijn vriend Edens lijkt te kunnen luisteren, maar ook de waanzin om de confrontatie aan te gaan.

De twee momenten van 'waanzinnig inzicht' in *Michael Clayton* worden allebei aan het begin van de film gepresenteerd. Deze scènes beginnen als een *flash forward*, waarna het verhaal teruggaat in de tijd, en vervolgens weer wordt opgepakt op dat moment uit de toekomst. Nu zijn flash forwards natuurlijk niet nieuw in cinematografische taal. Maar mijn stelling is dat de vele verwarrende tijdslagen in het neuro-beeld te maken hebben met

een dominant perspectief *vanuit de toekomst*. Hoewel de argumentatie meer uitweiding vraagt dan ik hier kan geven, is dit denken, vertellen en handelen vanuit de toekomst in veel films direct terug te vinden. Het verhaal van *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) is gebaseerd op de voorspellende gaven van zogenaamde 'precogs', die toekomstige misdaden openbaren, waardoor de daders al vóór heterdaad kunnen worden gearresteerd. In de televisieserie *FlashForward* (2009-2010) vindt een mondiale black-out plaats, waarin iedereen op aarde een toekomstvisioen van zichzelf heeft dat de vragen oproept: klopt het visioen wel, valt het te voorkomen, of hoe kan ik er juist voor zorgen dat het zal gebeuren? Ook *Avatar* is gebaseerd op een toekomstperspectief van een uitgeputte aarde. In andere films is het niet het verhaal zelf maar de vertelling die vanuit de toekomst werkt. Net als *Michael Clayton* wordt ook *Inception* in een soort flash forward met feedback loops verteld. In elk geval zien we zowel aan het begin als aan het einde van de film de hoofdpersonages Cobb (Leonardo DiCaprio) en Saito (Ken Watanabe) als oude mannen. En ook in *Melancholia* hebben we voordat de film echt aanvangt al verschillende beelden uit wat nog moet volgen gezien in verstilde en vertraagde vorm, als bewegende schilderijen vanuit de toekomst. Deze nadruk op het denken vanuit de toekomst is ook op andere manieren merkbaar in de cultuur: in nieuwe Europese wetgeving gaat 'profiling' met voorspellende kansberekeningen een steeds grotere rol spelen. En als je wilt weten hoe oud je wordt, kun je via een telemeren-test een voorspelling op basis van je DNA krijgen. Neurowetenschappelijke diagnosemethodes pretenderen disposities voor toekomstige hersenziektes als Alzheimer te kunnen laten zien. Nog breder getrokken: beveiligingscamera's hebben grotendeels een preventieve functie, de oorlog in Irak was gebaseerd op een mogelijk toekomstscenario, de effectenbeurs is gebaseerd op (emoties over) verwachtingen, en het Pentagon heeft Hollywood-regisseurs en -scenaristen gevraagd toekomstscenario's te schetsen waarmee terrorisme kan worden voorkomen.

De toekomst is dus niet alleen esthetisch maar ook sociaal-politiek een steeds belangrijkere dimensie van de cultuur geworden. Om te begrijpen waarom dit specifiek voor de neurocultuur van belang is, is het nuttig de verwarrende tijdslagen en herhalende feedback loops in het neuro-beeld in verband te brengen met de filosofie van tijd die Deleuze in *Vershil en herhaling* (1968) ontwikkelt. In dit boek maakt hij een onderscheid tussen de eerste, tweede en derde passieve synthese van tijd, die plaatsvinden in onze hersenen door telkens op andere wijze terug te kijken en te anticiperen in een synthese van tijd. De eerste synthese doet dit vanuit het geleefde heden, de tweede synthese is gebaseerd op het verleden dat dominant is. In de derde synthese wordt vanuit de toekomst naar het heden en verleden gekeken. Omdat de

toekomst speculatief is, blijven er altijd oneindig veel opties open, en kunnen er telkens nieuwe combinaties van het verleden en heden worden gemaakt. De derde synthese is een seriële tijdsvorm waarin alles voortdurend in beweging is. En het is deze 'gekmakende' tijdsvorm waarin we zijn beland.

De films die ik hier heb beschreven als neuro-beeld zijn niet alleen symptomatisch voor de hedendaagse mediacultuur waarin we leven. Door letterlijk het hoofd van de personages in te duiken, stellen ze (al dan niet kritische) vragen over de neurocultuur, met name over de verhouding tussen feit en fictie, de dominantie van het affect en de verwarrende logica van de tijdsbeleving. En ik heb het nog niet eens gehad over de directe effecten die de beelden op onze hersenen hebben. Dat is een verhaal apart, maar als Deleuze gelijk heeft en de hersenen het scherm zijn, dan kleuren al deze fictieve personages onze perceptie, onze emoties en onze herinneringen en toekomstverwachtingen. Al zal dat niet altijd zichtbaar en meetbaar zijn zolang we nog niet zelf in de scanner gaan om een film te ervaren via directe hersenprikkelers zonder scherm. Het neuro-beeld is niettemin het beeld van de toekomst dat ons in vele opzichten kan raken.

Literatuur

- Gilles Deleuze (2011) [1968], *Vershil en herhaling*, vertaald door Walter van der Star en Joost Beerten. Amsterdam: Boom
- Wouter Kusters (2004), *Pure waanzin. Een zoektocht naar de psychotische ervaring*. Amsterdam: Nieuwezijds
- Catherine Malabou (2007), *Les nouveaux blessés. De Freud à la neurologie, penser les traumatismes contemporains*. Parijs: Bayard
- Patricia Pisters (2012) [nog te verschijnen], *The Neuro-Image. A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford: Stanford University Press