

# Theater, video en kristallisering van de tijd

Sigrid Merx

Video heeft zich de afgelopen jaren in allerlei gedaantes ontwikkeld tot een gangbaar en geaccepteerd theateraal middel. Niemand kijkt meer op van de aanwezigheid van projectieschermen, projecties en camera's op het toneel. Soms manifesteert de inzet van video zich als het moderne broertje van het geschilderde achterdoek en dient het als niet veel meer dan een illustratie van de handeling of als een sfeertekening. Even vaak echter grijpen makers de mogelijkheden van video aan om op nieuwe manieren met ruimte, tijd en lichaam in het theater om te gaan.

In het kielzog van een zich onder invloed van diverse technologieën veranderende theaterpraktijk, probeert de theaterwetenschap het effect en de betekenis van video in de live performance te omschrijven en te duiden. Daarmee is het afgelopen decennium ook de zoektocht losgebarsten naar productieve concepten om een licht te werpen op de gecompliceerde en betekenisvolle relatie tussen het fysiek aanwezige en het gemediatiseerde. Dit hoofdstuk moet begrepen worden als het voorlopige resultaat van een dergelijke zoektocht. Het richt zich daarbij specifiek op de relatie tussen fysieke en met behulp van video geprojecteerde lichamen vanuit het oogpunt van de tijd. Deze temporele focus biedt een belangrijke aanvulling op een discours dat zich in de bestudering van het gemediatiseerde lichaam in de live performance veelal sterk concentreert op noties van lichamelijke en 'corporeality'. In deze bijdrage richt ik mij niet zozeer op de realiteit van het lichaam zelf, maar op de analyse van de performer en wil zijn virtuele dubbel aangrijpen om iets te kunnen zeggen over het wezen van de tijd zelf dat in de wisselwerking tussen beide zichtbaar wordt.

Het concept dat in dit hoofdstuk is ingezet om meer inzicht te verschaffen in de temporele complexiteit van video in de live performance is het *tijdsbeeld* zoals dat wordt omschreven en uitgewerkt door de Franse filosoof Gilles Deleuze. De focus ligt hierbij in het bijzonder op een van de vormen van tijdsbeeld, het *kristalbeeld*, dat in de benadering van Deleuze verwijst naar de gelijktijdige aanwezigheid van heden en verleden (ook wel het actuele en het virtuele) binnen een beeld. Het concept van Deleuze biedt in mijn ogen een zinvol handvat om zichtbaar te maken hoe zowel de live performance als video als kristal kan worden opgevat waarin verschillende tijdslagen gelijktijdig aanwezig zijn. Het biedt, zoals de analyse van een aantal scènes uit de voorstelling *Proust 3: De kant van Charlus* (2004) van Guy Cassiers en het ro theater aantoonde, de mogelijkheid om de aandacht te vestigen op de wisselwerking en verhouding tussen deze tijdslagen en er betekenis aan toe te kennen. Omgekeerd draagt de analyse zelf bij aan een kritische re-

flectie op en aanscherping van het concept van het kristalbeeld.

Proust 3: *De kant van Charlus* is de derde voorstelling uit een reeks van vier, waarmee Cassiers en het ro theater tussen 2003 en 2005 opzien baarden. De keuze voor deze casus is ingegeven door het thema van de tijd en de herinnering dat centraal staat in deze voorstelling, als ook door de theatertaal van Cassiers. In deze en andere voorstellingen onderzoekt hij de mogelijkheden om met video geheugen en herinnering te verbeelden. De vierdelige *Proustycclus* (2003-2005) is gebaseerd op de beroemde roman *A la recherche du temps perdu* (1913-1927) van Marcel Proust.<sup>1</sup> De roman kunnen we begrijpen als een psychologische Bildungsroman, maar evenzeer als een filosofisch essay over tijd en herinnering, een eigenzinnige esthetica over de betekenis van kunst, of als een scherpe zedenschets van de wereld van de beau monde. Zij is geschreven vanuit een zeer specifiek en dwingend vertelperspectief, namelijk dat van de 'ik'. Die 'ik' manifesteert zich in twee gedaantes. De eerste is die van de verteller die terugkijkt op allerlei (sociale, amoureuze, zintuiglijke en esthetische) ervaringen uit zijn leven en zowel over zijn ervaringen als over het proces van herinneren zelf filosofeert. De tweede die van 'Marcel', de jonge versie van de verteller, die de ervaringen waarop de verteller reflecteert, meemaakt.<sup>2</sup> Zowel in de verbeelding van de herinneringen als de reflecties in de *Proustycclus* speelt video een cruciale rol. Voordat tot de daadwerkelijke analyse kan worden overgegaan, is het noodzakelijk om eerst kort de aandacht te richten op de betekenis die Deleuze aan het kristalbeeld toekent.

## Gilles Deleuze en het kristalbeeld

Halverwege de jaren tachtig verschenen twee filmfilosofische geschriften van de Franse filosoof Deleuze, *Cinéma 1: image-mouvement* en *Cinéma 2: image-temps*. Hierin omschrijft hij de overgang van de klassieke naar de moderne film als een overgang van het door de causale opeenvolging van acties gedomineerde *bewegingsbeeld* naar het *tijdsbeeld*. Beide filmboeken laten zich lezen als een taxonomie van beelden en tekens in film. In *Cinéma 2* staan de tekens van het tijdsbeeld centraal. Het tijdsbeeld brengt Deleuze in verband met wat hij de moderne cinema noemt.<sup>3</sup> In de moderne cinema wordt de klassieke representatie doorbroken. Tijd is niet langer de noodzakelijke voorwaarde voor de voortgang van de actie maar komt op zichzelf te staan. In het tijdsbeeld kan de tijd zelf zichtbaar worden gemaakt.

Hans-Thies Lehmann wijst in zijn boek *Postdramatisches Theater* terecht op de parallellen tussen de paradigmawisseling van het bewegingsbeeld naar het tijdsbeeld in film en die van het dramatische naar het postdramatische in theater (Lehmann, 1999, p.329). In beide is sprake van een doorbreking van het causale handelingsmodel – Deleuze spreekt in dit verband van het zogenaamde sensomotorische schema – en de daaraan verbonden lineaire tijd die de handeling voortstuwt. De verschillende klassen van tijdsbeelden die Deleuze onderscheidt om tijd in de moderne film te kunnen duiden, bieden naar mijn mening dan ook interessante aanknopingspunten waarmee tijd in het postdramatische theater geanalyseerd kan worden. Met name Deleuzes concept

van het tijds kristal, dat wijst op de gelijktijdigheid van verschillende tijden binnen het beeld, biedt openingen om zicht te bieden op en inzicht te krijgen in de tijdsstructuren zoals die zichtbaar worden in verschillende vormen van postdramatisch theater. Volgens Lehmann kan het postdramatische theater zelfs in zijn geheel als tijds kristal begrepen worden omdat de tijd in het postdramatische theater 'als tijd' verschijnt. Deze wordt niet gerepresenteerd, maar is 'im Reinzustand' aanwezig. De tijd wordt en komt tot ervaring. Hij spreekt in dit verband over de postdramatische esthetiek van de duur die hij vooral begrijpt als een kristallisering van de tijd (idem, p. 329-331).

Lehmann brengt het postdramatische theater weliswaar in verband met het kristalbeeld, maar hij werkt deze relatie niet werkelijk uit. Dit hoofdstuk vormt hier een eerste aanzet tot. Ik richt mij hierbij in het bijzonder op de vraag wat het concept van het kristalbeeld ons oplevert om de temporele betekenis van de inzet van (live) video in het theater te kunnen duiden. Om dit te kunnen doen is het belangrijk om eerst beter grip te krijgen op datgene wat Deleuze onder het kristalbeeld verstaat.

Het concept van het kristalbeeld is door Deleuze ontwikkeld om te verwijzen naar een beeld waarin het actuele en het virtuele gelijktijdig samenkomen.

*We can say that the actual image itself has a virtual image which corresponds to it like a double or a reflection. In Bergsonian terms, the real object is reflected in a mirror-image, in the virtual object which, from its side and simultaneously, envelops or reflects the real: there is coalescence between the two. The crystal-image is a formation of an image with two sides, actual and virtual. (Deleuze, 1989, p.68)*

De wisselwerking tussen het actuele en het virtuele begrijpt Deleuze als een verdubbeling of kristallisering van de tijd die in het kristalbeeld zichtbaar wordt gemaakt. De werkelijke betekenis van het kristalbeeld ligt voor Deleuze precies in deze temporele verdubbeling besloten.

*What constitutes the crystal-image is the most fundamental operation of time: since the past is constituted not after the present that it was but at the same time, time has to split itself in two at each moment as present and past, which differ from each other in nature, or, what amounts to the same thing, it has to split the present in two heterogeneous directions, one of which is launched towards the future while the other falls into the past. It splits in two dissymmetrical jets, one of which makes all the present pass on, while the other preserves all the past. (idem, p.81)*

Het voorbijgaande heden begrijpt Deleuze als het actuele, het verleden dat wordt bewaard is het virtuele. Het verleden, en hier volgt Deleuze Bergson, bestaat naast het heden dat het ooit was. Het actuele beeld kristalliseert altijd met zijn eigen virtuele beeld. In het kristalbeeld zien we daarom volgens Deleuze de splitsing van de tijd zelf (idem, p.82). Het samenkomen van het werkelijke en het imaginaire, het heden en het verle-

den, het actuele en het virtuele is volgens Deleuze nadrukkelijk niet het resultaat van het denken, maar een objectieve eigenschap van een beeld dat van nature dubbel is.

Alhoewel Deleuze zijn keuze voor het begrip kristalbeeld niet toelicht, is het aannemelijk te veronderstellen dat Deleuze met zijn keuze voor het begrip kristal vooral de nadruk heeft willen leggen op het aspect van groei en in wording zijn, de spiegeling en de mogelijkheid van splitsing van de tijd. Vaste stoffen kunnen kristallen vormen. Deze formatie van kristallen wordt kristallisatie genoemd. In feite is hier sprake van de materialisatie van mineralen. Dit proces van materialisatie past Deleuze toe op de tijd. In het kristalbeeld wordt de tijd tastbaar. Een kristal bestaat uit een specifieke regelmatige ordening van atomen of moleculen. Een van de vormen waarin deze ordening zich uit is de spiegeling. Zoals verschillende groepen atomen of moleculen elkaar binnen een kristal spiegelen, zo spiegelen het actuele en het virtuele (heden en verleden) elkaar volgens Deleuze in het tijdsbeeld. Tot slot hebben veel (maar niet alle) kristallen de eigenschap dat ze zich splitsen. Op een vergelijkbare manier is er, zoals Deleuze aantoont, sprake van een splitsing van de tijd.

Het is mijn stelling dat, wanneer we ons in het algemeen richten op de inzet van (live) video in het theater, zowel theater als video als kristalbeeld kunnen functioneren, ook al heeft Deleuze het concept van het kristalbeeld nadrukkelijk ontwikkeld binnen de context van zijn filmfilosofie.<sup>4</sup> Kenmerkend voor de inzet van video in de live performance is immers het feit dat het virtuele van de videoprojecties en het actuele, fysiek aanwezige van de performers elkaar ontmoeten. Het is in hun interactie, en niet zozeer in hun autonome aanwezigheid, dat hun beider betekenis besloten ligt. Beiden worden geësceneerd, zijn gelijktijdig aanwezig binnen het theatrale frame en worden ook gelijktijdig ervaren en waargenomen door de toeschouwer. Wanneer we het theater in navolging van Chiel Kattenbelt begrijpen als hypermedium dat in staat is om verschillende media in zich op te nemen zonder zijn eigenheid te verliezen (Kattenbelt, 2006, p.18-19), dan functioneert het theater in dit geval als een kristalbeeld waarbinnen we zien en ervaren hoe de tijd zelf zich splitst in twee verschillende beelden: het actuele beeld en het virtuele beeld.

Zeer pregnant wordt dit duidelijk in het geval van het zichtbaar live opnemen én projecteren van de fysiek aanwezige performers. De performers die aanwezig zijn in het actuele hier en nu van de theatrale situatie worden tegelijkertijd getoond als virtuele projecties. Deze projecties functioneren in veel opzichten als de verdubbeling, reflectie of het spiegelbeeld waar Deleuze in het kader van het kristalbeeld van spreekt. Vanuit een temporeel perspectief zouden we kunnen zeggen dat de live projecties van de fysiek aanwezige performers demonstreren hoe het voorbijgaande heden, waarin deze performers zich presenteren, wordt opgenomen en gearchiveerd als een virtueel verleden. En dit wordt gerealiseerd door de opnamemogelijkheden van de videocamera. Tegelijkertijd wordt de videoprojectie *actueel* als virtueel beeld door de instant afspeelmogelijkheid van video. Ook binnen het medium video zelf ligt dus de mogelijkheid van het splitsen van de tijd al besloten.

De temporele complexiteit die zich manifesteert in de interactie tussen (live) video

en theater wordt naar mijn mening dan ook overtuigend gevat in het concept van het kristalbeeld. In de analyse van *Proust 3: De kant van Charlus* richt ik mij voor nu alleen op die scènes waarin geen sprake is van live video, maar van een interactie tussen de fysiek aanwezige performer en vooraf opgenomen beelden.

### **Proust 3: De kant van Charlus – De constructie van een wereld in verval**

In *Proust 3: De kant van Charlus* staat de wereld van de salon centraal. Terwijl de Eerste Wereldoorlog woedt, gaan de soirees in Parijs onverminderd voort. De gasten ontkennen of bagatelliseren de impact van deze oorlog en wanen zich als het ware buiten de tijd. De jonge Marcel Proust frequenteert in de voorstelling twee salons: die van Madame de Guermantes en die van Madame de Villeparisis. In *Proust 1: De kant van Swann* is Marcel nog maar een kind. Maar dan al droomt hij ervan ooit zelf te gast te zijn in een salon die voor hem gelijk staat aan een verzamelplaats van beschaafde, intelligente en kunstminnende mensen. In *Proust 3* is de wereld van de salon voor Marcel niet langer een wereld op afstand, maar maakt hij er eindelijk zelf deel van uit. Deze ontmoeting loopt echter op een grote teleurstelling uit. Marcel ervaart in de loop van de voorstelling dat de wereld van de salon er vooral een is van hypocrisie, achterklap en discriminatie. De mensen tegen wie hij eerder zo opkeek, vallen genadeloos van hun voetstuk. Aan het eind van de voorstelling neemt Marcel het besluit zich uit het mondaine leven terug te trekken.

Voor deze bijdrage heb ik mij uitsluitend gericht op de opvallende manier waarop in de voorstelling video wordt ingezet om de salon en de salongasten van Madame de Villeparisis te verbeelden. Ik heb hier de salon van Madame de Villeparisis zoals die door Cassiers wordt gerepresenteerd in termen van Deleuze voorgesteld als een bijzondere vorm van kristalbeeld, als een *kristal in ontbinding* (idem, p.94). Deleuze verwijst in zijn uitwerking van dit concept naar de films van Visconti waarin de wereld van de aristocratie met zijn specifieke codes, rituelen en gestileerd gedrag wordt getoond. Deze wereld is onbegrijpelijk voor degene die er zelf geen deel van uitmaakt en probeert zich als het ware, uiteindelijk echter zonder succes, buiten de geschiedenis te plaatsen. Want achter al het decorum is, zo stelt Deleuze, het rottingsproces, de teloorgang van de tijd, reeds in volle gang. De ondergang die de wereld van het kristal in ontbinding tegemoet gaat, is in de benadering van Deleuze onherroepelijk. Het gaat altijd gepaard met de idee dat inzicht (verlossing, redding, ontsnapping) te laat komt. Het 'te laat zijn' ligt in de tijdsstructuur van het kristal in ontbinding besloten (idem, p.94-96). Bovenstaande geldt evenzeer voor de salon van Madame de Villeparisis. Cassiers zet onder andere video in om de scheuren in de façade te creëren en de teloorgang van de tijd te demonstreren. Om te begrijpen hoe Cassiers dit doet is het nodig om eerst nauwkeurig te beschrijven hoe de salon wordt geënceneerd.

De salonscènes zijn van tevoren opgenomen in een driehoekige studio waar in elke hoek een videocamera en microfoon is opgesteld. Samen bestrijken de drie camera's de

gehele ruimte. Verder staat in het midden van de studio een groot bloemstuk en aan een van de zijkanten een buffetafel met hapjes en drankjes. Zo wordt met minimale middelen verwezen naar de setting van een salon. De afspraak met de acteurs is dat zij de camera's in de studio benaderen als de schilderijen die in de salon zijn tentoongesteld. Wanneer een van de personages een schilderij in de salon bekijkt, betekent dit concreet dat de acteur onderzoekend in de lens van de camera kijkt. Op een intelligente manier bewerkstelligt Cassiers hier met het gebruik van de camera dat het tonen van culturele interesse wordt ontmaskerd als een manier om vooral jezelf te tonen. Het kijken naar kunst draagt bij aan de status van het personage en aan het beeld dat hij of zij van zichzelf wil creëren ten overstaan van de ander.

De salonscènes zijn allemaal in één take opgenomen; er wordt niet in de beelden gemonteerd. Het zijn de acteurs zelf die door hun positiewisselingen en hun afwisselingen in gesprek de montage binnen het beeld ter hand nemen. Ogenschijnlijk spontaan en ongeorganiseerd lopen mensen de salon in en uit en raken her en der in geanimeerde gesprekken verzeild. De waarheid is dat er tot op de seconde is uitgezocht wie wanneer binnenkomt, waar gaat staan, en wat zegt tegen wie. Deze strikte afspraken op het niveau van de productie verschillen niet zoveel van de niet direct zichtbare, maar daarom niet minder voelbare, dwingende codes die de omgang in de *beau monde* die in de beelden gerepresenteerd wordt, reguleren. Een uitgekiende choreografie moet ervoor zorgen dat steeds op het goede moment de juiste mensen bij de verschillende camera's en microfoons staan. Dat hun gesprekken zich op zo'n manier door elkaar heen vlechten dat het lijkt alsof ze tegelijkertijd worden gevoerd, maar dat er wel degelijk zo getimed wordt dat elke zin van elk afzonderlijk gesprek gevolgd en verstaan kan worden. Veel van die gesprekken zijn niets meer dan in fraaie zinnen verpakte roddels over wie door wie is uitgenodigd en wie het met wie doet. Verder geeft men ongegeneerd en vooral ongefundeerd zijn mening over kunst en politiek. Een terugkerend gespreksonderwerp is de Dreyfus-affaire.<sup>5</sup> De discussies over deze affaire leggen de antisemitische en racistische trekken van menig salongast bloot.

De beelden van de door de drie camera's opgenomen gesprekken worden tijdens de voorstelling naast elkaar op drie aan elkaar verbonden en omhoog getakelde projectieschermen geprojecteerd. Als toeschouwer kijk je tegelijkertijd driemaal naar dezelfde salon, maar steeds vanuit een ander gezichtspunt. Als gevolg hiervan wordt niet alleen de salon verdriedubbeld, maar ook de personages in die salon. Het afspelen van de beelden gebeurt overigens zonder geluid. Tijdens de voorstelling zijn het de acteurs die staand onder de projectieschermen live de nasynchronisatie van hun eigen rol verzorgen en de videobeelden van geluid voorzien. In eerste instantie loopt dit dubben van de acteurs, inclusief krakende chipszakjes en klokgeluiden van de slokken champagne, zo goed als synchroon. Maar naarmate de tijd vordert wordt het verval steeds duidelijker. De acteurs praten net iets sneller of juist iets langzamer dan hun verdriedubbeling op het projectiescherm met de mond beweegt. Het is voor hen onmogelijk om de door het beeld opgeroepen illusie van een authentiek en spontaan gesprek in stand te houden.

Niet alleen de geloofwaardigheid van het videobeeld loopt schade op. Ook de acteurs die op het toneel de teksten van de personages vertolken, boeten aan geloofwaardigheid in. Want wat staan zij daar nu eigenlijk te doen? Ze praten letterlijk vastgelegde beelden na. In dat opzicht verschillen zij in niets van hun afspiegelingen op het doek die afgesproken trajecten nalopen. Zowel de virtuele als de lijfelijk aanwezige acteurs/salongasten ontmaskeren elkaar als ongeloofwaardig en demonstreren gezamenlijk het wezen van de salon: een artificiële wereld waarin iedereen zichzelf en elkaar na-aapt. Met de inzet van video creëert Cassiers als het ware een kristal waarin de salongasten letterlijk meerdere malen verdubbeld en gereflecteerd worden; een spiegelpaleis waarin de mensen in verwrongen, groteske figuren transformeren.

Wanneer we het na-apen in termen van media duiden, zouden we kunnen zeggen dat de salon die Cassiers ons toont een toonbeeld van reproductie is. Alle spontaniteit en originaliteit is eruit verdwenen, of om met Walter Benjamin te spreken, het 'aura' is verloren gegaan. Het is in de voorstelling echter opvallend genoeg in eerste instantie niet, zoals voor de hand zou liggen, het medium video dat de aandacht richt op de notie van reproductie, maar de live performance zelf. Het is niet de video die de performers reproduceert, maar de performers die de beelden reproduceren. Hiermee komt de actualiteit van de performance, het heden, in het teken te staan van de klakkeloze, van elke creativiteit gespeende, nabootsing. De wereld van de salon wordt daarmee tentoongesteld als een wereld waarin de tijd niet voortbeweegt. Waarin men wil dat de tijd niet voortbeweegt. Een wereld die getekend wordt door een verleden – traditie, gewoonte, conventie – waarvan men wil dat het eeuwig voortduurt. Een wereld die men kunstmatig in stand probeert te houden. De salon als kristal toont ons, in de interactie tussen de live performance en video, de gelijktijdigheid van het heden en het verleden, waarbij actualiteit en virtualiteit niet wezenlijk meer van elkaar gescheiden kunnen worden. Het actuele is virtueel geworden en het virtueel actueel.

Niet alleen het aura van deze wereld is verloren gegaan, maar, zo zou Deleuze stellen, ook de tijd. Het is dan ook een wereld die tot de ondergang is gedoemd. Kenmerkend voor het kristal in ontbinding is dat de geschiedenis die men zo krampachtig probeert buiten te houden, uiteindelijk in alle hevigheid het kristal binnendringt. Geschiedenis functioneert in dit geval niet als een omgeving of een context, maar als een perspectief dat een specifiek licht werpt op de wereld in het kristal, of zoals Deleuze stelt:

*[...] a kind of laser which comes and cuts into the crystal, disorganizes its substance, hastens its darkening and disperses its sides, under a pressure that is all the more powerful for being external. (idem, p.95-96)*

Ook in Proust 3: *De kant van Charlus* baant de geschiedenis zich een weg in de kristallen salon. Cassiers contrasteert de salons van de bourgeoisie met een reeks videoprojecties waarop jaartallen uit de Eerste Wereldoorlog worden geprojecteerd, met daarachter belangrijke veldslagen uit de oorlog en de aantallen slachtoffers. Tegen de realiteit van de harde cijfers – in sommige gevallen sneuvelden binnen enkele dagen meer dan een mil-

joen soldaten in de loopgraven – is de salon uiteindelijk niet bestand. Deze tijdprojecties die belangrijke momenten uit de geschiedenis representeren, functioneren in termen van Deleuze in deze voorstelling inderdaad als een ‘laser’ die van buitenaf door het kristal snijdt. Langzaam valt de wereld van de salon in elkaar. Er is niets wat het nog zal kunnen redden, haar tijd zal onherroepelijk verloren gaan.

Toch is er een dimensie die de ondergang van de aristocratische wereld in de roman van Proust op positieve wijze transformeert: de kunst. Tegenover de wereld van de salon waarin de tijd verloren gaat, plaatst Proust de kunst en de kunstenaar die in staat is om de verloren tijd te herwinnen.<sup>6</sup> In *Proust 3: De kant van Charlus* blijft Marcel nog gedesillusioneerd achter. Met de oorlog nog in volle hevigheid aan de gang twijfelt hij zowel aan de mensen om hem heen als aan de kunst als middel om zich aan de zinloosheid van het leven te onttrekken. In *Proust 4: De kant van Marcel* zullen we horen hoe hij uiteindelijk toch zijn roeping als kunstenaar ontdekt.

## Het kristalbeeld opnieuw bekeken

Het concept van het kristalbeeld, met als bijzondere vorm het kristal in ontbinding, heeft mij in staat gesteld om de betekenis van de wereld van de salon in temporeel opzicht te duiden en de bijzondere intermediale wisselwerking tussen de live performance en de videoprojecties als een bijzondere interactie tussen heden en verleden te begrijpen. Het is echter juist in deze koppeling van het kristalbeeld aan de ontologische eigenschappen van theater en video dat deze analyse ook bijdraagt aan een nieuw perspectief op het concept van het kristalbeeld.

Het belangrijkste verschil tussen het kristalbeeld in film zoals Deleuze het beschrijft en zoals het zich naar mijn mening in de live performance manifesteert, ligt besloten in de ontologische verschillen tussen beide. Beelden in film vinden hun herkomst per definitie in het verleden waarin ze werden opgenomen. Vanaf het moment dat ze worden vertoond, zijn ze geschiedenis geworden. De gelijktijdige aanwezigheid van het heden en het verleden in het filmische beeld kan daardoor naar mijn mening alleen worden gerealiseerd op het niveau van fictie en thematiek en daardoor alleen als tijdservaring gerepresenteerd worden. Het kristalbeeld kan alleen gelokaliseerd worden in de film en de beelden daarvan. Terwijl in het geval van het theater, het theater zelf als kristalbeeld kan worden begrepen waarbinnen, door de inzet van video met zijn capaciteit om zowel op te nemen als af te spelen, de gelijktijdige aanwezigheid van het heden en het verleden niet alleen als specifieke temporele ervaring gerepresenteerd, maar ook gedemonstreerd kan worden.

Deleuze richt zich in zijn beschouwing slechts op de diëgetische wereld van de film en niet op de performatieve dimensie van de vertoning. Het is echter juist interessant en relevant om het kristalbeeld in relatie tot de performativiteit van media te onderzoeken. Vanuit deze benadering kan de werking van het kristalbeeld niet los worden gezien van de manier waarop media zich tot de tijd verhouden en zich in de tijd manifesteren. Juist in die verschillen ligt de mogelijkheid om de ‘dubbelheid’ die volgens Deleuze kenmer-

kend is voor de tijd in pure vorm en de mate waarin heden en verleden onlosmakelijk aan elkaar verbonden zijn zichtbaar te maken. In de splitsing van de tijd wordt het actuele virtueel en het virtuele actueel, zo stelt Deleuze. Zij herdefiniëren elkaar. Het theater als hypermedium biedt het ideale platform voor deze herdefinitie. Binnen de live performance kunnen verschillende media en de daarmee samenhangende tijdservaringen gelijktijdig worden samengebracht. In hun wederzijdse beïnvloeding zijn zij in staat om een nieuwe temporele realiteit te creëren.

**Sigrid Merx** studeerde Theater-, Film- en Televisiewetenschap aan de Universiteit Utrecht en is sinds 2003 als junior-docent/onderzoeker aan dezelfde opleiding verbonden, waar zij promotieonderzoek verricht naar de invloed van video op de verbeelding van tijd in het werk van Guy Cassiers.  
e-mail: sigrid.merx@let.uu.nl

#### NOTEN

- 1 Al sinds zijn ontstaan wordt de roman aangeduid als een *stream of consciousness*-roman. Met dit predicaat wordt het werk geplaatst binnen een tendens die al aan het einde van de negentiende en aan het begin van de twintigste eeuw in de romankunst werd opgemerkt: het experimenteren met het ervaarbaar maken van de innerlijke gedachtenwereld. De psyche en haar mechanismen worden zelf tot onderwerp van de roman, de gehele werkelijkheid wordt tot bewustzijnsinhoud: denken en zijn worden met elkaar verbonden in één stromend bewustzijn.
- 2 Cassiers neemt het specifieke vertelperspectief over uit de roman en hanteert dit als het overkoepelende kader in elke voorstelling. De 'ik' uit de roman wordt opgesplitst in de rol van de oude verteller Proust (Paul. R. Kooij) en de jonge Marcel (Eelco Smits) die steeds gelijktijdig op het toneel aanwezig zijn. Heden en verleden worden op deze wijze gelijktijdig naast elkaar geplaatst. Cassiers zet projectieschermen en videobeelden in om binnen de live performance temporele zones te creëren, zodat de wisselwerking tussen heden en verleden zoals die in het proces van herinneren vorm krijgt ruimtelijk zichtbaar wordt gemaakt. Tegelijkertijd maakt hij van het aan het medium video en de daaraan verbonden connotaties over de relatie die video tot de werkelijkheid onderhoudt gebruik om, net als Proust, op deze wisselwerking tussen heden en verleden, en het daarmee samenhangende spanningsveld tussen herinnering en verbeelding, feitelijkheid en subjectiviteit en geloofwaardigheid en waarachtigheid, te reflecteren.
- 3 Deleuze positioneert de moderne cinema in historisch opzicht vooral in de periode na de Tweede Wereldoorlog. Vanuit stilistisch oogpunt brengt hij de moderne cinema vooral in verband met de Italiaanse neorealistische film.
- 4 Ik heb deze stelling gepresenteerd tijdens een paperpresentatie op 25 mei 2007 in Montréal, Canada tijdens het congres Théâtre, l'intermédialité et les nouveaux mé-

dias (Centre Recherche Intermédialité, Université de Lantiss). Delen van deze paperpresentatie heb ik in vertaalde vorm in de volgende paragrafen overgenomen.

- 5 De affaire-Dreyfus betreft de veroordeling van de Franse kapitein Dreyfus in 1894 voor spionage voor de Duitsers. Naar aanleiding van het proces laait er een golf van antisemitisme op in Frankrijk: Dreyfus is van joodse komaf. Na de veroordeling van Dreyfus blijkt dat het proces niet eerlijk is verlopen. Racisme heeft de uitslag beïnvloed. Nog later blijkt dat niet Dreyfus maar een andere kapitein, Esterhazy, heeft gespioneerd. Het hoofd van de inlichtingendienst dat de onschuld van Dreyfus aan het licht brengt, wordt per direct overgeplaatst naar Tunesië.
- 6 Deleuze trekt in dit verband een parallel tussen de films van Visconti en de roman van Proust. Beide tonen de wereld van de aristocratie als een wereld in afbraak, een wereld die zijn beste tijd gehad heeft en die bedreigd wordt door gebeurtenissen van buitenaf. Maar zij plaatsen daartegenover de kunst (kunstenaar) die in staat is om de verloren tijd te herwinnen. (Deleuze, 1989, p.296)

#### LITERATUUR

Deleuze, G., *Cinema 2 – The Time-Image*. Minneapolis, 1989.

Lehmann, H-T., *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main, 2001 [1999].

Kattenbelt, C., 'De rol van technologie in de kunst van de performer'. In: H. Havens, C. Kattenbelt, E. de Ruijter e.a. (red.), *Theater en technologie*. Amsterdam, 2006.