



'Letterlijk elke natie die de middelen had om deze massavernietiging uit te voeren, heeft ervoor gekozen dat ook te doen, ongeacht de politieke overtuigingen.'

waarop ik deze gebeurtenissen presenteer. Zo was er een journalist die vroeg waarom ik niets van de Holocaust had laten zien in deze film. Zo'n reactie kreeg Vonnegut ook in zijn tijd. Men zei: Dresden was tragisch, maar de Duitsers bombardeerden ook Coventry!"

Zeker in de hedendaagse context van de oorlog op Oekraïens grondgebied zetten velen uw werk in een expliciet politieke context. Wat vindt u van deze politieke blik op uw films? "Film is kunst en heeft altijd iets groters, iets eigens in zich. Ondertussen proberen allerlei journalisten mijn werk door het kader van een hedendaagse, politieke context te persen. Ik zou deze journalisten aanraden om wat bij te scholen. Ze zijn alleen maar geïnteresseerd in sappige speerpunten en niet in de complexiteit van kunst. Ik vind dat maar raar."

Zo neem je makkelijk voor lief hoe prachtig deze film vloeit, haast als een compositie. Omdat veel van uw films werken met archiefmateriaal en uw artistieke aandeel dan vooral in de montage zit, vraag ik me af of er bepaalde theorieën, modellen of beginselen van de montage zijn, zoals die van Vsevolod Poedovkin, Sergei Eisenstein of Artavazd Pelesjan, die u in uw achterhoofd houdt tijdens uw eigen montageproces. "Een model zou ik het niet noemen, eerder een school of een stroming. Voor mij zijn Esfir Sjoeb en Artavazd Pelesjan leermeesters. Voor Pelesjan maakt het bijvoorbeeld niet uit wanneer, waar of door wie het materiaal waarmee hij werkt is geschoten. Ik hanteer hetzelfde principe. Belangrijker is dat de sequenties bij elkaar passen en samen een groter universum opbouwen, een universum aan ideeën."

Binnen uw archief films werkte u voor *The Natural History of Destruction* voor het eerst samen met een componist, de Nederlander Christiaan Verbeek. "We hebben vooral veel gesproken over wat ik probeerde te bereiken met de muziek. We begonnen met de keuze van instrumenten. Omdat ik wilde dat de muziek organisch zou groeien uit het geluid van de film, moesten de instrumenten daarbij passen. Het haast alomtegenwoordige geluid in de film is dat van de vliegtuigmotor. We vonden dat de cello paste bij die constante aanwezigheid van de zoemende motor. Nadat Christiaan een eerste versie stuurde, vroeg ik hem vooral om het minder romantisch te maken en rigouzeuzer."

Vind u het lastig om in de taal van een componist te spreken? "Integendeel. Ik ben een groot muzik liefhebber en -kenner. In een ander leven was ik wellicht zelf componist geworden. Ik weet veel van klassieke muziek en pas de beginselen van een klassieke symfonie toe op het narratief van sommige van mijn films. *State Funeral* heeft de structuur van een symfonie. Deze film ook. Er is een ouverture, een coda, twee thema's met hun eigen leidmotief, crescendo's en de clash tussen de leidmotieven. We hebben zelfs een muzikale compositie binnen de compositie."

In een eerder interview vertelde u al hoe de bombardementen u deden denken aan de modernistische schilderkunst van Jackson Pollock. Hoe denkt u over die complexe relatie tussen esthetiek en horror, over het ongemakkelijke feit dat er ook een zekere schoonheid in al deze destructie zit "Dat is een zeer interessante vraag, omdat die een zeer serieus onderwerp aansnijdt. Als we kijken naar de geschiedenis van de kunsten dan komen dezelfde onderwerpen vaak terug: ruïnes, dood, verderf, destructie. Tragedie vormt een fundamenteel onderdeel van de kunsten; in elke kerk hangt een verbeelding van een gekruisigde Christus; in de Renaissance wedijverden kunstenaars met hun verbeeldingen van die gewelddadige daad. Deze vraag kunnen we onmogelijk in dit interview beantwoorden, maar is het waard om gesteld te worden: waarom voelen kunstenaars zich zo aangetrokken tot dit thema? Waarom voelt de mens zich zo aangetrokken tot dood, verderf en destructie? Zoals Poesjkin ooit schreef: alles dat hint naar gevaar wekt ons verlangen op. Het is wat ons mens maakt."

"Om terug te komen op jouw vraag: ik twijfelde geen seconde over de esthetische aspecten van dit materiaal. Dat zit ingebakken in de beelden en stimuleert ons brein. Neem de tweede scène, waarin we allemaal flitsen van licht en lichtpuntjes op het canvas zien. Het is een heftige ervaring die emoties oproept. Al in de montage, nog voordat er geluid onder zat, was er een sterke emotionele reactie. Die emoties zitten dus in de beelden."

"Ter afsluiting: als we alles met woorden zouden kunnen uitdrukken, waarom zouden we dan nog films maken?"

THE NATURAL HISTORY OF DESTRUCTION
DUITSLAND/NEDERLAND/LITOUWEN, 2022 | REGIE
SERGEI LOZNITSA | 110 MINUTEN | DISTRIBUTIE
CINEMA DELICATESSEN | TE ZIEN VANAF 4 MEI, OOK
VIA picl.nl

DANSPLAINING

Fast & Furious' mega-franchise

COLUMN | Dan Hassler-Forest zoekt als de Indiana Jones van de filmwetenschappen naar verborgen betekenissen en geheime kamers van de filmgeschiedenis.

Met een wereldwijde omzet van ruim zes miljard dollar is *Fast & Furious* een van de meest succesvolle filmfranchises aller tijden. Voor mediaconglomeraat Universal is het in de afgelopen twee decennia een betrouwbare merknaam geworden, met videogames, pretparkattracties, een tekenfilmserie en tien bioscoopfilms. Het lijkt het ultieme voorbeeld van plat Hollywood-amusement, maar deze films zijn veel leuker dan je denkt – en hoe dan ook een stuk interessanter.

Toen *The Fast and the Furious* in 2001 werd uitgebracht, verzag niemand wat voor mega-franchise hieruit voort zou komen. Het was een genrefilm zoals ze inmiddels niet meer gemaakt worden: een midbudget-actiefilm over een politiegagent (Paul Walker) die infiltrert in de bende van een fanatieke straatracer (Vin Diesel). Deze competente formulefilm was zeker geen blockbuster, maar was succesvol genoeg om een sequel te genereren met de memorabele titel *2 Fast 2 Furious*. Walker keerde terug – zonder Diesel dit keer – in een meer humoristische variatie op hetzelfde verhaal.

Nummer drie, *Tokyo Drift*, sloeg een andere weg in: geen voortzetting van het verhaal, maar een geheel nieuwe groep personages die zich in een andere stad onledig hielden met illegale straatraces. Het was een experiment dat de mogelijkheid verkende om een filmreeks te maken met een steeds wisselende cast. Maar in 2009 ging de vierde film toch weer terug naar de bron, en werden Walker en Diesel opnieuw de kopstukken die de boel bij elkaar hielden. Met *Fast Five* vond regisseur Justin Lin ook de vorm die de franchise voortaan zou domineren: een combinatie van *Ocean's Eleven* en *Mission: Impossible*, met grote internationale spionagemissies, steeds grootschaliger actiescènes, en een continue stroom van personages die lijden aan geheugenverlies, terugkeren uit de dood, rancuneuze broers blijken te hebben en ga zo maar door.

Zo groeide een bescheiden genrefilm uit tot een van de grootste filmreeksen in de geschiedenis. Die schaalvergroting is ook voelbaar: wat begon als een onopvallende formulefilm opereert nu op de grootst denkbare schaal, waarbij elke film de vorige opnieuw moet overtroeven. In de geschiedenis van de franchise zie je zo precies de omschakeling die Hollywood begin jaren 2010 maakte. Waar een succesvolle genrefilm voorheen twee of drie vervolgfيلمs kreeg, werd vanaf dat moment geïnvesteerd in *cinematic universes*: filmwerelden zoals die van Marvel, Star Wars en Harry Potter, waar elke film een nieuwe aflevering is in een potentieel eindeloos doorlopende reeks, die ook nog eens aangevuld kan worden via andere media.

Maar *Fast & Furious* is niet alleen een fascinerend mediafenomeen. Wie een weekend neemt om de saga in te halen, trakteert zichzelf op een aanstekelijke dosis vakkundig gemaakt Hollywood-entertainment met een dikke knipoog, die nu en dan zelfs nog weet te ontroeren.