

die principieel naar voren is gebracht in de ensceneringen van mij en Boris Arwato<sup>4</sup> voor het Ambulante Toneelgezelschap van de Moskouse Proletkult.

In de kiem – maar al tamelijk geprononceerd – is deze ontwikkeling te herkennen in *De Mexicaan*<sup>5</sup>, geënceneerd door de auteur van dit artikel samen met W.S. Smyslajev<sup>6</sup> (Studio I van het Moskouse Kunsttheater). In ons hierna volgende gemeenschappelijk project (*Boven de afgrond* van W. Pletnjow<sup>7</sup> is een principieel verschil van mening gerezen, wat aanleiding heeft gegeven tot een scheuring en tot een verder gescheiden verlopen arbeid in de vorm van *De Slimste* en... *De getemde feeks*<sup>8</sup>, en dan praten we nog niet eens over Smyslajevs theorie over de ‘constructie van de toneelenscenering’, waarin alle waardevolle resultaten van *De Mexicaan* terzijde zijn geschoven.

Ik acht deze uitweiding noodzakelijk, omdat in alle recensies over *De Slimste*, waarin gepoogd werd verbanden met andere ensceneringen te leggen, *De Mexicaan* (januari-maart 1921) totaal over het hoofd werd gezien, terwijl *De Slimste* en de gehele theorie van attracties juist een verdere uitwerking en een logisch vervolg vormt op wat ik in deze eerdere enscenering heb verwerkt. *De Slimste*, begonnen door het Ambulante Toneelgezelschap van het Moskouse Proletkult (en afgemaakt na de fusie tussen de twee toneelgezelschappen van de Proletkult), is het eerste product van agitatie-toneel dat als grondslag voor een nieuwe toneelconstructiemethode kan dienen.

## De montage van attracties

De term is nooit eerder gebruikt, en vereist opheldering.

Als belangrijkste materiaal voor het toneel wordt de toeschouwer naar voren geschoven; het manipuleren van de toeschouwer in een gewenste richting (gemoedstoestand) behoort tot de taken van alle vormen van

**Naar betekenis is een truc,  
voorzover hij iets absoluuts en  
in zichzelf afgeronds aanduidt,  
precies het tegenovergestelde  
van een attractie,  
die uitsluitend is gebaseerd  
op een relatie – op de reacties  
van de toeschouwer.**

utilitair toneel (agitatie-toneel, reclame, voorlichting op het gebied van volksgezondheid of onderwijs, enzovoort). Alle onderdelen van het toneelapparaat komen hiervoor in aanmerking (de ‘toneelstem’ van Ostoezjev<sup>9</sup>, maar ook de kleur van het kostuum van de balletdanseres, de paukeslagen evengoed als de monoloog van Romeo, *De krekel in de haard*<sup>10</sup> in niet mindere mate dan de geluidsexplosie onder de stoelen van de toeschouwers). En ze worden in al hun verscheidenheid tot een eenheid – een eenheid die hun gevarieerde karakter legitimeert – tot een attractief geheel aangeeengemeed.

Attractie (vanuit theateraal standpunt bezien) is elk agressief toneelelement, dus elk element dat de toeschouwer onderwerpt aan een emotionele of psychologische beïnvloeding, mathematisch berekend en in de praktijk uitgetest om bepaalde emotionele schokken bij de waarnemer teweeg te brengen, schokken die op hun beurt gecombineerd de mogelijkheid creëren dat de ideologische conceptie – de uiteindelijke ideologische conclusie – van het gedemonstreerde materiaal door de waarnemer geregistreerd wordt. (Deze manier van kennis verwerven – ‘middels het vitale spel van de

hartstochten’ – is specifiek voor toneel.) ‘Emotioneel’ en ‘psychologisch’ natuurlijk in de zin van directe werkelijkheidservaring, zoals bijvoorbeeld in het *Grand-Guignol*<sup>11</sup> gebeurt: uitsteken van ogen of afhaken van handen en voeten op het toneel, of een acteur op het toneel die via de telefoon betrokken raakt bij een onzettende gebeurtenis op tientallen kilometers afstand, of een dronken man die zijn einde voelt naderen maar wiens smeekbeden om hulp worden aanzien voor dronkemanspraat. En niet in de zin van psychologiserend toneel, want dan is het thema als zodanig de attractie en kan het ook onafhankelijk van de gegeven handeling op het toneel bevredigend functioneren en actueel zijn. (Een vergissing die de meeste agitproptroupen begaan, omdat ze zich tevreden stellen met alleen deze vorm van attractiviteit in hun stukken.)

Formeel definieer ik *attractie* als een zelfstandig en primair element in de constructie van het spektakel – als de kleinst denkbare (dat wil zeggen: moleculaire) eenheid met theatrale *werking* en als kleinste eenheid *in het toneel überhaupt*. De analogie met het ‘figuratieve documentatiemateriaal’ van Georg Grosz<sup>12</sup> of met de losse elementen in de foto-illustraties van Rodtsjenko<sup>13</sup> is treffend.

‘Kleinst denkbare eenheid’ – het is moeilijk precies vast te stellen waar de bekoring die uitgaat van de zieleadel van de held (een psychologisch element) ophoudt en waar zijn persoonlijke charme (dus zijn erotische werking) begint; het lyrisch effect van een aantal scènes in films van Chaplin kan niet los gezien worden van de attractiviteit die het resultaat is van zijn bijzondere motoriek; al even moeilijk is het om vast te stellen op welk punt het religieuze pathos in passiespelen wijkt voor een sadistisch genot.

Attracties hebben niets gemeen met trucs. Een truc – of eigenlijk een *trick* (het wordt hoog tijd dit al te vaak misbruikte woord ‘op zijn nummer te zetten’ – is een afgeron-

## L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

**Doom** Computerspel dat in 1993 als *shareware* op het internet verscheen en waarvan de revolutionaire 3D-animatie de *first-person shooter game* zou definiëren. Doom legt

tevens de basis voor de on-line gespeelde *multi-user games*, die vandaag zo populair zijn dat men zonder meer van *game communities* kan spreken. Doom verplaatst

de gebruiker in het standpunt van een marinier die een leger demonische monsters moet uitroeien om zijn hachje en de wereld te redden van de ondergang. De uitermate