

# Vooruitziendheid

## Zou de toekomst het verleden moeten helpen?

LIAM GILLICK

*vertaald door Daniëlle de Regt*

Wat is een scenario? Een voortdurend veranderende aaneenschakeling van mogelijkheden. Voeg daar een beetje verschil aan toe en de resultaten ontsporen, ze verschuiven de plaats van handeling, en alles is anders. Er bestaat een fundamentele kloof tussen maatschappijen die hun ontwikkeling baseren op scenario's, en maatschappijen die hun ontwikkeling baseren op planning. Je zou kunnen zeggen dat de grote Koude Oorlog-scheiding op het vlak van socio-economische structurering zijn wortels heeft in de verschillende resultaten die je krijgt wanneer je ofwel de ene ofwel de andere techniek toepast om uit te vissen hoe dingen er in de toekomst uiteindelijk zullen uitzien. Men beweert dat het denken in scenario's heeft gewonnen. Onze visie op de toekomst wordt eerder gedomineerd door het 'Wat-Als'-scenario dan door het 'Wanneer zullen we Meer Tractors nodig hebben?'-plan. Maar wat is precies de kwaliteit van deze scenario-mentaliteit, en hoe is het bewustzijn daarvan verbonden met het werk van sommige hedendaagse kunstenaars?

Scenariodenken domineert westerse culturen op het gebied van politiek, economie, film, televisie en literatuur. Aan het ene uiterste is een ontwricht gevoel van twijfel van cruciaal belang voor het succes van kapitalistische structuren. Maar anderzijds is de essentie van het scenariodenken diep geworteld in andere vormen van activiteit. Het is een gangbaar en bepalend kenmerk van alle postmoderne maatschappijen. Het is cruciaal voor de ondernemingszin en voor de delicate balans die wordt gezocht door degenen die middelen en mensen willen exploiteren. Maar tegelijk is het ook een instrument voor degenen die een verandering willen bewerkstelligen.

In deze tekst zal ik proberen blootleggen hoe de opkomst en het aanhoudende succes van het scenario fungeert als een instrument dat inherent verbonden is met het kapitalisme, en de strategievorming die daarmee gepaard gaat.

Ik zal ook laten zien hoe sterk het tegenwoordig ingebed is in film en televisie. De ontwikkeling van scenario's is één van de cruciale bestanddelen die nodig zijn om de vereiste graad van mobiliteit en uitvindingen te creëren, die op zijn beurt nodig is om de zogenaamde vrijemarkteconomieën van een dynamisch aura te voorzien. En de productie van scenario's is niet alleen beperkt tot macro-economische theorievorming, je vindt ze ook terug in andere productiegebieden, met name in een mainstream film- en televisie-structuur die zijn oorsprong kent in de Verenigde Staten, maar nu gemeengoed is geworden over de hele wereld. Kunstenaars tasten ook ons sluimerend bewustzijn aan van hoe scenario's te allen tijde spelen met onze verlangens en situaties. Ze gebruiken de productie van scenario's en dat verhoogde bewustzijn van haar technieken en resultaten om ons bloot te stellen aan een mix van spel, verzet,

potentieel en kritiek, zonder persé toevlucht te nemen tot loutere presentatie van documentair bewijs om het socio-antropologische onderzoek na te apen van degenen die in dienst staan van scenarioproductie. De focus op het scenario als een territorium trekt kunstenaars in een vage grenszone binnen die op een afstand werd gehouden door modernistisch formalisme. Hierdoor wordt een voorstel voor parallelle strategieën mogelijk, die gevoelig blijven voor de maatschappij en in staat zijn om momenten van verandering te identificeren.

Het scenario als een constructie is onlosmakelijk verbonden met een specifieke set van ideologieën. Het wordt het beste gebruikt voor de controle over situaties waar het een eis is om de controle op zich te verbergen. De Wereldbank produceert ze, IBM doet het, Robert McNamara heeft ze verzonnen, de NAVO worstelt met hun gevolgen. Maar Greenpeace, straatprotestanten en de nieuwe Euro-communisten doen het ook. Scenario's bieden een aantrekkelijk droombeeld van keuzes, terwijl ze vaak tegelijkertijd een beperkt aantal oplossingen voorstellen. Het is daardoor onduidelijk of zulk denken een ondermijning nodig heeft, of slechts een grotere aandacht en een groter bewustzijn. In om het even welke situatie waarin men geconfronteerd wordt met een gebrek aan consensus, worden scenario's gebruikt om verschillende veranderingen en mogelijkheden te voorspellen in relatie tot de ontwikkeling van de maatschappij. In deze hoedanigheid is het van essentieel belang voor een kunstenaar om zich bewust te zijn van de strategische spelletjes die plaatsvinden in en rond de pre- en postproductionele fases van zijn werk, de manier waarop die passen binnen de scenariomentaliteit, en de manier waarop die ingezet worden om een bepaalde ideologie te ondersteunen.

De vaardigheid om zich bezig te houden met een premature scenariomentaliteit, het uitspelen van een aantal mogelijkheden die gebaseerd zijn op een vermenigvuldiging van omstandigheden, gebeurtenissen, bevolkingen en intellectuele instrumenten, vormt de basis van de crisis die het vroege kapitalisme kende. Sommigen waren zich bewust van het potentieel van de strategie, al was het maar vanuit hun weigering om bij te dragen aan de massa van nieuwe ideeën en technologieën die lonkten naar de opkomende arbeidersklasse. Sommigen, zoals Marx, gingen aan de slag met een analyseproject te midden van de verwarring van de revolutie, en het voor de hand liggende pleidooi voor een

nieuwe stedelijke beroepsbevolking. De strijd tussen planning en actie versus scenario's en speculatie stond op het punt om los te barsten.

Tegen de jaren zestig had de werkplaats enorme veranderingen ondergaan door de voortschrijdende ontwikkeling van universeel onderwijs. Die was al aan de gang sinds de schuldbewuste hervormers van de negentiende eeuw voor het eerst hadden beseft dat ze een minimaal geschoolde en tegelijk gedisciplineerde bevolking nodig hadden. Toch had deze honderd jaar durende onderwijsontwikkeling in de schoot van een scenariomentaliteit uiteenlopende resultaten tot gevolg. Planning was nog lang niet verslagen door het scenario. De naoorlogse vernieling van Europa gaf sociale planning een nieuw contract van onbepaalde duur. Hoewel 'onbepaalde duur' in Groot-Brittannië uiteindelijk toch bepaald was. De eerste sociale woonblokken werden gesloopt aan het einde van de jaren zestig en het begin van de jaren zeventig. Binnen deze tijdspanne verschenen de scenario's die de introductie van vagebonden op de werkvloer betekenden. Geradicaliseerde, politiek dynamische koekoeks binnen een ontvankelijke beroepsbevolking – de operatie van een onruststoker van buitenaf, die zich binnenwurt in een grote onderneming, die zijn collega's onderwijst, en probeert de revolutie te mobiliseren.

Tegenwoordig gaat ons bewustzijn en gebruik van scenario-instrumenten verder dan angstige voorspellingen van het bedrijfsleven of overheidsinstanties. Het is grondig ingebed in multinationaal entertainment zoals televisie en film, terwijl de angst voor het subversieve geluid is binnen het Europa en de Verenigde Staten van vandaag. De terrorist, die direct actie onderneemt, trivialiseerde de rol van de heetgebakerde oproerkraaiër en pakt bovendien veel beter op film. Wat als het vliegtuig ontploft? Wat als de baas wordt gekidnappt? Wat als ze staken voor een langere lunchpauze? Terugkijken naar de tijd, vlak voor een belangrijke gebeurtenis, roept vragen en verwondering op. Dit is een effect dat vergroot wordt door de veranderingen, doortimmerd met fictie via de ontwikkeling van film en televisie, in de dynamische context van het Amerikaanse kapitalisme met zijn combinatie van staatscontrole en vleugjes achttiende-eeuws liberalisme. Hoewel gelijkaardige structuren al bestonden in literatuur en theaterteksten, is er geen enkel narratief medium geweest dat onze notie van 'vlak daarvoor' dusdanig heeft veranderd als de introductie van

het scherm als ontvanger van geprojecteerde beelden. Toch bestaan er gemeenschappelijke kenmerken tussen film en televisie enerzijds, en de al eerder ontstane theatrale presentatie. Een verlangen om met tijd te spelen, of beter: een bewustzijn van de manier waarop een verhaal ingekort en gedraaid wordt om ideeën te ontsluiten, zonder dat er gewerkt moet worden in *real time*. Deze spelletjes traden meer in het voetlicht toen film diezelfde op theater gebaseerde tijd- en ruimtecompressie begon te gebruiken. Er bestaat een groter potentieel voor de ontwikkeling van ‘vooruitziendheid’ binnen de op scherm geprojecteerde tijdsspelletjes. Met ‘vooruitziendheid’ bedoel ik iets anders dan ‘voorspelling’, een woord dat afgeleid is van het idee dat je iets kunt navertellen voor het gebeurt. Dit is iets helemaal anders dan het literaire instrument van de ‘dramatische ironie’ met zijn bewustzijn van het publiek, en de ontkenning van personages. Ik wil een idee creëren van ‘voor-ziening’. Dit betekent zowel het bewustzijn van iets voor je het ziet, als de capaciteit om iets uit het verleden te zien in zijn volle *Technicolor* glorie.

Je zou kunnen zeggen dat ‘vooruitziendheid’ enkel en alleen mogelijk is gemaakt door film en televisie. Wanneer je geconfronteerd wordt met een scherm, word je eigenlijk geconfronteerd met de projectie van ‘vooruitziendheid’, gecombineerd met ‘anticipatie’ als een overbelaste techniek om de aandacht vast te houden, en om het te onderscheiden van het medium dat ervoor kwam. Hoewel dit effect subtiel is en verborgen ligt binnen een bewustzijn van een absorptie door het heden (zoals met name het geval is binnen televisie), is het concept van ‘vooruitziendheid’ een onderwerp geworden voor televisie en film op een manier die anders is dan binnen het theater en de literatuur. Terwijl een televisieavond nieuws, interviews en *reality* shows kan bevatten (die allemaal het bewustzijn van het heden of het recente verleden verhogen), is eigenlijk het gegeven dat we kijken met onze scenariomentaliteiten gebaseerd op de verbinding die het medium heeft met ‘vooruitziendheid’, de katalysator van deze ‘actuele’ vormen van televisie. Het verlangen om nieuws en *reality* shows entertainend te maken, betekent

meestal de introductie van ‘vooruitziende’ strategieën, die steeds verder ontwikkeld zijn binnen het medium als onderdeel van de algemene ontwikkeling van de televisie gedurende de westerse kapitalistische consensus. En natuurlijk zijn er films en televisieprogramma’s die deze vorm van ‘vooruitziendheid’ als narratieve basis hebben. Het is daarom de moeite om de meer extreme vormen van ‘vooruitziendheid’ nader te bekijken, omdat ze gepresenteerd worden aan een ontvankelijk publiek binnen een Amerikaanse context. Om vervolgens gedistribueerd te worden naar de rest van de wereld.

Dus laten we eens kijken naar de film *Back to the Future*, of televisieprogramma’s zoals *Time Tunnel* of *Quantum Leap*. In deze voorbeelden worden we geconfronteerd met narratieve lijnen die effectief werken door te vertrouwen op een excess van ‘vooruitziendheid’ als instrument om onze aandacht vast te houden. We blijven niet gekluisterd aan het beeld omwille van de klassieke dramatische ironie van het theater en bepaalde vormen van cinema, maar omdat we kijken naar een personage dat verwickeld is in een uitoefening van ‘vooruitziendheid’. Dergelijke films en televisieprogramma’s vinden meestal hun oorsprong in de aankomst van één of meerdere personages in een situatie vlak voor één of meerdere historische sleutelmomenten. De graad van belangrijkheid verschilt. De gebeurtenis kan alleen voor een personage van extreem historisch belang zijn, bijvoorbeeld de eerste ontmoeting tussen zijn of haar vader en moeder. Of het kan zijn dat het personage arriveert in een context die duidelijk van wereldbelang is, zoals Duitsland aan het einde van de jaren dertig. Wat er ook gebeurt, er is altijd de kans dat ze aanvankelijk arriveren in niemandsland, zoals vaak het geval is in *The Twilight Zone*. Maar het wordt al snel duidelijk dat ze zich slechts tijdelijk op de rand bevinden van een of andere belangrijke plaats of tijd, en dat die tijdelijke dislocatie de psychologische crisis van het personage in kwestie vergroot. In deze situaties worden de personages onvermijdelijk geconfronteerd met telkens weer hetzelfde morele dilemma. De vraag is altijd duidelijk. Zullen ze zich

---

Het verlangen om nieuws en *reality* shows entertainend te maken, betekent meestal de introductie van ‘vooruitziende’ strategieën, die steeds verder ontwikkeld zijn binnen het medium als onderdeel van de algemene ontwikkeling van de televisie gedurende de westerse kapitalistische consensus.

Uiteindelijk ziet het publiek zich gesteld voor een vreemde situatie, waar historische momenten van grote wreedheid en terreur leiden tot een weigering van de personages om te handelen op een heroïsche of dynamische manier.

bemoeien met het gekende verloop van de geschiedenis en bijgevolg de onwetenden waarop ze gestuit zijn, redden? Of zullen ze toestaan dat gebeurtenissen zich opstapelen tot een uitkomst die ze al kennen? Zullen ze doorploeteren in de hoop dat het individu of de groep die ze hebben ontmoet in staat zal zijn om op eigen kracht te ontsnappen aan het noodlot, of zullen ze op zijn minst een cryptische waarschuwing aanbieden? Zouden ze iets moeten doen? Zou de toekomst het verleden moeten helpen?

Personages die geplaatst worden in een potentieel ideale situatie waarin ze weten wat er zal gebeuren, raken onvermijdelijk verstrikt in een web van problemen. Misschien omdat hun situatie ingaat tegen de gangbare en op ideologie gebaseerde idee van tijd en ruimte, moeten ze gestraft worden door een confrontatie met een dilemma, een crisis of een reeks van problemen. In *Time Tunnel* bijvoorbeeld, een serie uit de jaren zestig, is het alsof een geheim groepje van militairen gestraft wordt voor het spelen met reizen in de tijd. Hun belangrijkste 'testreizigers' zitten daardoor gevangen in een constante staat van beweging in tijd, gedoemd om voor altijd te reizen, terwijl het hoofdkwartier vecht om de machinerie te repareren. Dit werkt allemaal in op ons idee van stabiliteit met betrekking tot het verleden. De geschiedenis in films is aangepast. Om ons idee van het heden te waarborgen moet het verleden uiteindelijk verschijnen om tot een gefixeerde volgorde van gebeurtenissen te komen. Uiteindelijk ziet het publiek zich gesteld voor een vreemde situatie, waar historische momenten van grote wreedheid en terreur leiden tot een weigering van de personages om te handelen op een heroïsche of dynamische manier. En het is aanvankelijk vreemd dat er sowieso een probleem moet zijn rond de beslissing of er wel of niet gereageerd moet worden op een gekende crisis die zo zal plaatsvinden. De redenen voor de personages om verstrikt te blijven in een val van inactiviteit zijn natuurlijk te vinden in de eisen die een klassieke narratieve structuur oplegt. Er is een constante spanning tussen de vereisten van een 'voorzienend' scenario en de overduidelijke nood om de bekommernissen van het

hoofdpersonage te beperken tot degenen die zich binnen het bereik bevinden van het concept 'modaal publiek'. Door deze conventies hebben de personages die gevangen zitten in dergelijke actie/inertie-dilemma's de neiging om zich te focussen op zichzelf en op hun onmiddellijke omgeving, in plaats van te zoeken naar de bron van hun eigenaardige probleem. De verklaring voor zo'n situatie is complex. Het is een rationalisatie die normaal gebaseerd is op sommige of alle van de volgende elementen.

Het eerste personage-excuus is gevangen genomen worden door autoriteiten die aan de macht zijn op het moment dat hij of zij verschijnt. Een goed voorbeeld hiervan is de film *Planet of the Apes*, met Charlton Heston in de hoofdrol van astronaut die een apentoeekomst invliegt. Het tweede element is een onvermogen dat voortvloeit uit verwondingen of vrees. Dit omvat de invaliditeit van het hoofdpersonage, of van degenen voor wie hij of zij uitverkoren is om ze te helpen. Het meest gebruikte element is het voorwendsel dat de klok tikt. Een gebrek aan tijd om de taak te vervullen, leidt tot een conflict tussen het hoofdpersonage en de voorwaartse verschuiving van het scenario. Op dat moment zijn de gevolgen van het scenario alleen maar duidelijk voor het hoofdpersonage en voor ons, niet voor de andere deelnemers van het drama. Het hoofdpersonage van een 'voorzienend' scenario boekt maar zelden een ticket naar de bron van de gebeurtenis. Wanneer ze aanbellen in 1963 zullen ze zich niet naar Dallas haasten om de hersenen van de president te redden, maar ze zullen wel proberen om een kind uit de vuurlinie te redden. De tijdreiziger heeft de neiging om te focussen op een existentiële crisis waarin een 'gewoon' individu zich bevindt, in plaats van een crisis waarin een sleutelfiguur binnen een vanuit historisch oogpunt belangrijk moment zich bevindt. Het is essentieel voor de neo-Amerikaanse versie van het vooruitziende scenario dat de historisch gedetermineerde gebeurtenis ook effectief plaatsvindt, precies op de manier zoals het zou zijn gebeurd. Het is ook duidelijk dat de verhaallijn een voorkeur aan de dag legt voor de vagebond die alleen

---

De spoken in de stukken van Shakespeare en de profeten in Griekse tragedies maakten gretig gebruik van dezelfde mind game omwille van verschillende, maar tegelijk gelijkaardige redenen.

werkt, als uitoefening van achttiende-eeuws liberalisme, vermengd met een pioniersmentaliteit. Het lijkt erop dat de centrale kracht van het scenario gebaseerd is op de bevestiging van gebeurtenissen die afgeleid zijn van de ideologie die de geschiedenis in kwestie voortbracht. Natuurlijk is het binnen deze fictionele gevallen noodzakelijk om het scenario tot actie aan te laten sporen. Zet het in beweging met een *twist*.

Een gebruikelijke techniek wacht de kijker op aan het einde van het verhaal: het verdwijnen of verschijnen van een persoon in een foto, zoals in *Back to the Future*. Het bewijs van een tijdelijke verschuiving wordt gepresenteerd terwijl de geschiedenis terug in de juiste koers is gestuurd. En natuurlijk draaien sommige regisseurs dat proces om, verneuken ze geschiedenis, en creëren ze horror. Denk aan een shot in Stanley Kubricks *The Shining*, dat zich situeert ergens rond 1980. Naar het einde van de film, wanneer de camera wegtrekt van een close-up van Jack Nicholson's gezicht, wordt het onthuld als deel van een groep mensen die Nieuwjaar vieren in de jaren dertig. Er zijn nog verontrustendere voorbeelden. Er bestaat een beroemde foto van Hitler als een gezicht in een menigte tijdens de Eerste Wereldoorlog. Een andere vorm van potentiële horror. De verschijning van een foto is altijd geladen met een potentieel of met een wijsheid achteraf. Met dit in het achterhoofd, is de manipulatie van het fotografische beeld, van Stalin tot Forrest Gump, cruciaal gebeven voor de ontwikkeling van constant verschuivende, 'vooruitziende' scenario's.

We hebben allemaal wel eens dromen gehad waarin we proberen om te gaan met een reeks van situaties die we uiteindelijk niet kunnen veranderen. Het is een vaak voorkomende nachtmerrie van mensen die betrokken zijn geweest bij een traumatische gebeurtenis, waarin ze hun onmacht om te handelen of de gebeurtenis te stoppen, naspelen. Deze scenario-droom-link kan verbonden worden met andere populaire culturele tendensen in een tijd van crisis, zoals netwerken van helderzienden of priesters van de Apocalyps. Samen met de droom-link is er het voortdurende spel dat we spelen met overduidelijke 'vooruitziendheid' in ons dagelijkse leven. Het toeval krijgt een kosmisch potentieel in handen van professionals. Het potentieel van de menselijke geest wordt uitgedrukt in termen die overeenkomsten vertonen met bijgeloven uit vele culturen.

Het lijkt erop dat er een constante opflakking is tussen

de gretige presentatie en receptie van 'vooruitziende' scenario's binnen de fictionele context van film en televisie, en een concurrerend verlangen naar een vrees voor zulke situaties in het dagelijkse leven. Er zijn momenten waarop de getoonde scenariogevoeligheid en menselijke angst samenkomen. Sommige omgevingen kunnen mogelijk bedreigender zijn dan andere. Vliegtuigen bijvoorbeeld. Wanneer je vlieg angst hebt, dan zullen vliegtuigen de plaats zijn waar 'vooruitziende' scenario's met volle kracht in werking treden. Film, bijgeloof en angst worden met elkaar vermengd. Toen ik onlangs nog een vlucht nam, ontdekte ik met een gemengd gevoel van angst en hilariteit, dat de kruiswoordpuzzel die ik aan het invullen was de volgende woorden bevatte: hel, leven, passagiersvliegtuig, verlies. Een vreselijke en hysterische combinatie die alleen maar kon leiden tot een veilige landing. Verhalen zoals deze worden al snel apocrief, wat waarschijnlijk ook meteen de reden is waarom de puzzelmaker een dergelijke reeks met oplossingen heeft bedacht. Er is vaak beweerd dat tijdens de Tweede Wereldoorlog de landingen in Normandië bedreigd werden door het verschijnen van een heleboel codewoorden voor de stranden in de kruiswoordpuzzel van *The Times*. De terugkeer van een duidelijke 'vooruitziendheid' blijft aantrekkelijk. Terwijl een spel op basis van het potentieel van 'vooruitziendheid' een sleutelement is geworden in de twintigste-eeuwse constructies van scenario's, kwamen natuurlijk manifestaties van 'vooruitziendheid' als fictie-instrument al veel langer voor. De spoken in de stukken van Shakespeare en de profeten in Griekse tragedies maakten gretig gebruik van dezelfde *mind game* omwille van verschillende, maar tegelijk gelijkaardige redenen. Aantrekkelijk voor ons, omwille van onze kennis dat de dood de enige zekerheid is, zijn deze vroegere vormen van dramatische 'vooruitziendheid' geworteld in de dreiging van een uitgesteld hiernamaals. Menselijke waardesystemen en morele constructies blijven niet consequent, maar bepaalde neurologische tendensen lijken binnen verschillende culturen en tijden aan het werk te zijn. Sommige structuren en technieken hebben altijd al ingespeeld op onze vaardigheid om ons bewust te zijn dat er een toekomst zou kunnen zijn, en dat het erop lijkt dat er een verleden is geweest.