

## Virtual reality mag dan wel gebruikmaken van filmische technieken, maar het is geen film, zoals bijvoorbeeld 3D-film. Hoe meer VR-makers durven af te wijken van de filmische wetten, hoe spannender de nieuwe beeldtaal die zij ontwikkelen.

**E**r zijn veel redenen waarom Steven Spielbergs niet-zo-heel-erg sciencefictionfilm *Ready player one* níet dé film van het jaar zal worden. De vraag is of dat aan de film of aan ons ligt. Had *Ready player one* eigenlijk niet *The matrix* van 2018 moeten worden? Simpelweg omdat het hoog tijd is dat er weer eens een film wordt gemaakt die reflecteert op het steeds virtueeler worden van onze werkelijkheid? En die, net zoals *The matrix* aan de vooravond van de internet- en smartphonerevolutie het illusoire karakter van de werkelijkheid ondervroeg via de vertelstructuur van een computerprogramma, iets soortgelijks had kunnen doen met en in de vorm van een virtual reality (VR)-omgeving. Dat is immers niet alleen de setting, maar ook het onderwerp van de film. Is Spielberg er niet in geslaagd, of kan een film over VR nooit meer zo revolutionair zijn als *The matrix*, omdat we er inmiddels te diep in zitten? Die virtuele werkelijkheid is natuurlijk niet alleen VR, maar heeft met alle mediavormen te maken die onze levens domineren. In dit geval volgt de technologie de werkelijkheid, in plaats van andersom.

### Dystopische toekomst

Deze vragen zijn de insteek voor een zoektocht naar de invloed van VR als techniek en medium op de toekomst van het filmmaken. Wat wij als filmisch ervaren, en hoe we erover kunnen praten, komt dus voort uit het feit dat *Ready player one* over VR gaat, zich in een VR-omgeving afspeelt, maar nog aan ons gepresenteerd is als een traditioneel chronologisch en causaal geordend narratief. In die zin is het zowel een experimentele als een onvolmaakte film, ideaal om te onderzoeken welke gevolgen VR voor filmvorm en -verhaal kan hebben.

Om te beginnen is de film gebaseerd op een boek. Traditioneler kan bijna niet. De young adult-roman van Richard Cline waarnaar Spiel-

berg zijn film modelleerde, dateert alweer uit 2011. Met de huidige duizelingwekkende omloopsnelheid van technologische ontwikkelingen een eeuwigheid geleden. Het verhaal is gesitueerd in de dystopische, nog steeds nabije toekomst van 2045, die er bij Spielberg uitziet als een grote vriendelijke reuzenvariant van metropolis Los Angeles in *Blade runner*, de film die het begrip ‘used future’ mainstream maakte.

Vijfentwintig jaar na nu is de wereld in het universum van Spielberg en Cline door de opwarming van de aarde, het uitputten van natuurlijke hulpbronnen, de ongelijke verdeling van bestaansmiddelen en de daaruit voortkomende verdere sociaaleconomische problemen een zootje. Reden waarom mensen hun toevlucht zoeken tot de virtuele werkelijkheid van OASIS: een parallelle werkelijkheid die een mix is van een echte alternatieve wereld, met z'n eigen muntsoort, ruimtes waar je avatar kan vertoeven en een Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), waarin een groot aantal spelers via het internet met elkaar interacteert. Het is een interactief, maar passief universum. Spielbergs wereld is zowel een spel als een variant op Aldous Huxley's *Brave new world*, waarin film en entertainment de ideale soma zijn, de roesdrug die zorgt voor een permanent gevoel van geluk en vergetelheid.

### VR-handleiding voor beginners

Het verhaal van *Ready player one* is verder nogal rechttoe rechtaan: de 18-jarige Wade Watts is een fanatieke gamer uit de ‘Stacks’ in Columbus, Ohio, een soort geïmproviseerde woontorens van afgedankte woonwagens. Zodra hij zijn headset opzet en op OASIS inlogt verandert deze karakteristieke nerdy Spielberg-tiener in de zelfverzekerde ‘gunter’ Parzival, een van de jagerspelers die op zoek zijn naar het gouden ‘easter egg’ (een soort verborgen boodschap of →





vondst die we kennen van de eerste dvd's en games) dat OASIS-bedenker James Haliday erin verstopte voor zijn opvolger. Denk *Charlie en de chocoladefabriek*.

Op een bepaalde manier is *Ready player one* een VR-handleiding voor beginners, een *walk through* van een nog niet gemaakt spel, en nadrukkelijk gestileerd via de popculturele nostalgie van de jaren tachtig. Precies de periode waarin voormalig ontwikkelaar van Atari-spelcomputers en tegenwoordig kritisch internetfilosoof Jaron Lanier begon te experimenteren met commerciële applicaties van VR-technologieën, gebaseerd op oudere experimenten met 3D en 360-gradenfilm.

Jaron Lanier was te vroeg, zijn bedrijf VPL ging failliet. Zijn gedroomde commerciële toepassingen konden pas grootschalig worden uitgevoerd na invoering van digitale video in de jaren negentig van de vorige en het beschikbaar komen van VR-brillen en headsets voor thuisgebruik vanaf de jaren tien van deze eeuw. Als hulpmiddel in de medische wetenschap, als ruimtelijke toepassing voor architecten (een virtuele rondleiding door nog niet gebouwde huizen), in reclame en in games. Door het gebruik van filmische technieken waren al die toepassingen ontegenzeggelijk filmisch. Film waren ze zeker niet. Ze dwongen echter om de vraag wat film dan wel was te herzien, en hier deden termen als cinematisch en post-cinematisch hun intrede. Ook een moment om de vragen van de eerste filmfilosofen over de verhouding tussen beeld en representatie te herzien, evenals de vraag wat de (ontologische) aard van het filmen in dit geval VR-beeld is. Daarom is het opvallend dat momenteel veel niet-commerciële VR-makers filmpjes maken die draaien om de verhouding tussen waarneming en werkelijkheid.

### 'VR of attractions'

Hier past een intermezzo over terminologie. VR staat voor verschillende dingen. Het is een techniek en een medium, het wordt commercieel en artistiek gebruikt. Het juiste woord voor wat het zien of beleven van een VR-film is, verschilt per situatie. Voor een film is het, alleen al omdat je in de meest simpele vormen via je headset actief kunt rondkijken in een 180- of 360-graden-omgeving, te 'actief'. Al zijn de meeste VR-'films' vergeleken met VR-games nu juist weer te →

passief. In gaming lijkt VR vooral een ruimtelijk begrip te zijn. En dat is zowel in gaming als in film een ruimtelijke ‘ervaring’. Maar dat woord schiet weer tekort voor wat film in VR kan zijn. Het doet denken aan de ‘cinema of attractions’, de term waarmee filmhistoricus Tom Gunning films uit de vroegste filmgeschiedenis omschreef. Het ging daarbij meer om de ervaring dan om andere aspecten van het medium (met name het narratieve potentieel). In plaats van zich te verliezen in een verhaal kwam de toeschouwer juist in een actieve kijktoestand door zich hyperbewust te zijn van de manier van kijken.

Veel hedendaagse VR zou je naar analogie daarvan een ‘VR of attractions’ kunnen noemen. Je kunt visueel spelen met point-of-view en perspectief. Bovendien krijgt het kijken, doordat je soms ook vrij kunt bewegen, een duidelijke fysieke component (met VR-draaiduizeligheid tot gevolg). Ook heb je meer zeggenschap over waar je naar kijkt en hoe lang.

Het stadium waarin VR zich nu bevindt, kun je vergelijken met de begindagen van de cinema. Veel VR is gericht op het namaken van een werkelijkheid (niet per se de werkelijkheid zoals we die om ons heen denken waar te nemen), maar met andere middelen. De eerste filmsets leken op theaters, de camera stond voor de duur van een scène op de plek van een imaginaire, misschien wel ideale toeschouwer. Alsof hij de gebeurtenissen vanuit de beste plek in de zaal gadesloeg. Pas toen de montage werd uitgevonden kon de filmtaal zich technisch en esthetisch verder ontwikkelen. Een filmverhaal kon zich daardoor op meerdere plekken tegelijk afspelen en de toeschouwer een gevoel van gelijktijdigheid geven. Door verschillende soorten shots (close-ups, totalen) af te wisselen of vanuit perspectieven te kijken, kon je op plekken komen die de theatertoeschouwer

vanuit zijn vaste positie niet zo kon zien. Gebruik van verscheidene soorten lenzen en later 3D bracht meer diepte en dimensies. Opeens kon je als toeschouwer denken dat je de bal kon opvangen die je vanaf het filmdoek werd toegeworpen, waardoor de bioscoopervaring ook veel fysieker werd.

In gaming kon je nog beter dan in een point-of-view-shot (denk aan films als *The matrix* waarin je de wereld kon bekijken vanuit het perspectief van een kogel; of een maker als David Fincher die je het gevoel gaf dat je de elektriciteit was die door de leidingen van een huis raasde) kiezen of je de werper, de vanger of de bal was. VR maakt het mogelijk om niet alleen dat perspectief te kiezen, maar ook om door de handeling heen te lopen, of er omheen, als in een tot leven gekomen diorama of spookhuis.

### Kunstmatige intelligentie

Veel van de meest toonaangevende artistieke VR-projecten houden zich meer of minder expliciet bezig met vragen rondom onze zintuigen en ons bewustzijn. Hoe fysiek is onze zintuiglijkheid? Of zijn we meer een zintuiglijk bewustzijn? *Notes on blindness: into darkness* (2016) gaat over blind worden, en welke andere zintuigen het dan over nemen. *I Philip* (2016) en *I saw the future* (2018) brengen een hommage aan de sciencefictionschrijvers Philip K. Dick en Arthur C. Clark en stellen de vraag in hoeverre je het menselijk bewustzijn ooit in een computer zou kunnen opslaan. Daardoor zijn het ook films die de volgende stap naar kunstmatige intelligentie (AI) zetten, net zoals overigens *Ready player one* aan het einde. De sociale documentaire *Bloodless* (2017) reconstrueert het verhaal van een vermoorde prostituee, maar thematiseert tegelijkertijd de ‘dode hoek’ in ons kijken. We kunnen, zelfs in VR, nooit zien wat er zich achter ons bevindt. In zijn nieuwe dans-VR *Together* (2018) vraagt filmmaker Terrence Malick zich juist af of we contact kunnen maken tussen de VR-werkelijkheid en de wereld daarbuiten. Of daarbinnen, zoals in *Rainbow* van de IJslandse kunstenaar Olafur Eliasson, een werk met de vluchtigheid van licht en waterdruppels. Deelnemers/spelers kunnen er samen regenbogen maken. Het is een mix waarin niet alleen de waarneming, maar ook lichaamsactiviteit wordt aangesproken, en de fysieke relatie met kunst

---

**Het stadium waarin VR zich nu bevindt, kun je vergelijken met de begindagen van de cinema**

---

wordt bevestigd. Die lichamelijkheid onderzocht ook Anish Kapoor in *Into yourself, fall*, een abstract, en ook niet-anekdotisch werk, als een reis door het menselijk lichaam, waarin je voortdurende ‘powers of 10’-achtige val-ervaringen hebt.

### Ruimtelijke vormen van storytelling

Het zijn juist filmmakers en beeldend kunstenaars die gewend zijn dit soort basisvragen en -gegevens te conceptualiseren. Daarmee geven ze de ontwikkelingen in het medium zowel narratief als esthetisch de grootste energie. Veelbesproken is inmiddels *Carne y arena* van de Mexicaanse filmmaker Alejandro González Iñárritu (*Birdman*, *The revenant*), die zijn werk nadrukkelijk een ‘installatie’ noemt. Naast beeld en geluid spelen ook andere tactiel-immersieve elementen een rol, zoals temperatuur, en het gevoel van zand onder je blote voeten als je door zijn herschape Mexicaanse woestijn dwaalt, in het voetspoor van vluchtelingen. Ook *Carne y arena* maakt je expliciet bewust van je eigen

perspectief als toeschouwer, door je zowel de kans te geven je met de vluchteling te identificeren, als met hun beschermer. Het laat je niet alleen aan de buitenkant kijken, maar als het ware ook in de binnenkant, waar het bloed stroomt dat in elk mens stroomt.

De meeste 360-graden-VR-video’s zijn inderdaad immersiever dan gewone 2D-films, maar ze worden pas interessant als de makers niet willen herhalen wat al in andere media gebeurt. VR is niet de olieverfpenseel naast het potlood van de cinema. Hoe minder ze zich houden aan de dramaturgische regels die de meeste films bepalen, hoe meer er over ruimtelijk-architecturale vormen van storytelling wordt nagedacht, zoals in Laurie Andersons *Chalkroom*, en hoe eigener en eindelozer het medium zich openbaart. ●

*Carne y arena*, 2017.  
Testen om de juiste  
hoeveelheid zand  
op de schoen te  
krijgen. De migran-  
ten praten over  
zand dat overal en  
in alles is.  
© Legendary,  
fotografie: Chachi  
Ramirez

