

Eraserhead of het ontbreken van grenzen

Solange Leibovici

Eraserhead (1977) is het langspeelfilmdebuut van David Lynch. Het kostte hem om allerlei - vooral financiële - redenen 5 jaar om te film af te krijgen, die er ook weer lang over deed om een eigen publiek te veroveren. Oorspronkelijk duurde de film slechts 42 minuten. Lynch maakte hem als student aan het American Film Institute in Los Angeles. In de 5 jaar die hij ermee bezig was, groeide de film uit tot een echte langspeelfilm. Het grootste deel is in het geheim geschoten in verlaten gebouwen van het American Film Institute, waar hij zijn eigen miniatuur-studio bouwde. Het is zijn enige “onafhankelijke” film, en het gebrek aan geld bleek geen obstakel voor succes, al was dat in het begin beperkt tot New Yorkse filmhuizen, waar de film 's nachts werd vertoond.

Stanley Kubrick en John Waters waren meteen enthousiast, maar terwijl sommige filmcritici de originaliteit en de intensiteit van de film erkenden, vonden zij het ook een bijna onmogelijke taak om zelfs maar een samenvatting van de film op te

schrijven. Voor velen was *Eraserhead* een film die je moest ondergaan, een fantastische ervaring, maar dan één die je moeilijk kon begrijpen, laat staan dat er een verhaal in zit dat je kunt navertellen en analyseren.

Voor Lynch is taal een onderdrukkend systeem, dat de dingen ontdoet van hun geheimzinnige schoonheid om ze alleen in vakjes onder te brengen. Voor hem moet je de dingen juist niet benoemen, zodat allerlei associaties in het hoofd van de kijker plaatsvinden. Het gaat om de beelden en wat deze met ons doen, en niet om de woorden.

Lynch heeft een eigen provocerende theorie over de relatie tussen waarneming en beeld. Voor hem worden beelden door taal gevangen genomen en tot concepten gemaakt die weinig met de werkelijke waarneming te maken hebben. Hij wil dan ook door linguïstische barrières heen breken, zodat de wereld onmiddellijk aan ons kan verschijnen, als een panorama die een vreemde schoonheid bevat. In *Eraserhead* wordt dan ook de suggestie gewekt dat de woorden die we gebruiken zichzelf meteen weg moeten gummen (*erase* in het Engels), zodat we komen te staan in een raadselachtige en schijnbaar betekenisloze universum. De beste manier om dit te bereiken is

een kunstwerk scheppen dat zichzelf tegenspreekt, dat openstaat voor talloze interpretaties en de kijker in verwarring achterlaat. Dan pas is deze in staat om de betekenisloosheid van taal serieus te nemen.

Lynch speelt met ruimte en tijd, en maakt veelvuldig gebruik van extreme close-ups van voorwerpen die op het eerste gezicht onherkenbaar zijn, waardoor een gevoel van desoriëntatie ontstaat. Hij houdt van vreemde voorwerpen die hij op ongebruikelijke plekken neerzet, waardoor hij naast een vervreemdend effect ook een mysterieuze, surrealistische en zelfs poëtische sfeer oproept. Soms gaat de camera weer snel terug, waardoor we opeens ontdekken wat hij ons wil laten zien in een nieuwe filmische ruimte. Zijn films laten ons vaak in verwarring achter, niet in de laatste plaats omdat een plot volledig ontbreekt en het bijna onmogelijk is grenzen te trekken tussen werkelijkheid en hallucinatie-achtige fantasieën.

Wat we in feite moeten doen als we naar de film kijken, is ons verlangen naar herkenning van een verhaal en identificatie met de personages volledig laten varen, en proberen de film tegenstand te bieden. Wat we met andere woorden vooral niet moeten doen, is om een narratieve structuur en een

verhaallijn te zoeken die de films constant tegenspreken.

Hoewel David Lynch zich nooit bekommert om zoiets als “genre”, een term die in de jaren '70 en '80 afgedaan leek te hebben, herkennen we drie filmgenres in de film die we vanavond gaan zien. De eerste zou je existentieel kunnen noemen en neemt de vorm aan van de bekende *film noir* uit de jaren veertig en vijftig, die steeds een inspiratiebron is geweest voor David Lynch's eigenzinnige en unieke stijl. We zien in *Eraserhead* voor het eerst een bekende figuur uit de *film noir*: de femme fatale, die een belangrijke rol zal spelen in *Blue Velvet* en *Lost Highway*.

Existentieel omdat het hier gaat om angst, verlangen en frustratie, en om een commentaar op de kille samenleving waarin personages zich ongemakkelijk bewegen. De tweede is de horrorfilm uit de jaren vijftig en zestig, met zijn overdadige en vaak zeer doorzichtige en dus ook lachwekkende *special effects*. Hier wordt een beeld gegeven van het Kwaad, waaraan nooit helemaal ontsnapt kan worden. De letterlijke duisternis van de film is hiervan ook een figuurlijke, metaforische voorstelling. De derde is niet zozeer een parodie als een ironische deconstructie van de eerste twee.

Samen worden deze drie visies ingezet om de traditionele narratieve vorm te omzeilen, het verhaal of de plot op zich, en deze dus ook te deconstrueren, wat een terugkerend element zou worden in zijn latere films.

Voor wat onze onmiddellijke interactie met de film betreft, worden we in het geval van *Eraserhead* geconfronteerd met beelden die of te fel verlicht of te donker zijn, met onherkenbare stemmen, vreemde dialogen en raadselachtige voorwerpen. Er is weinig nog over van de klassieke regels van coherentie, eenheid of plot. Lynch heeft dat nodig omdat hij ons in feite iets wil tonen dat voorafgaat aan het verhaal, iets dat de filosoof en psychoanalyticus Slavoj Žižek “pre-narratieve densiteit” heeft genoemd: een amalgaam van vormen en geluiden die emoties bij ons kunnen oproepen zonder dat we ze volledig kunnen onderscheiden, laat staan begrijpen. In veel films worden beelden getoond die aan het onbewuste lijken te zijn ontsnapt en aspecten van het verhaal ondersteunen. In *Eraserhead* zijn het juist die onbewuste beelden die op een bepaalde manier het verhaal proberen te vertellen.

David Lynch beschrijft zijn films als ideeën die vergelijkbaar zouden kunnen zijn met dromen, en vervolgens de vorm krijgen die hij “*film paintings*”

noemt. We moeten niet vergeten dat Lynch naast filmmaker ook schilder is van doeken die dezelfde leegte en intensiteit uitdrukken. *Eraserhead* enceneert een aparte en unieke wereld, onbekend en vreemd, een bijna verloren gegane plek met eigen kleine details en kleine verdrietjes, waar mensen in het duister strijden om het bestaan. Er zijn veel schaduwen, de belichting is vaal en diffuus, en er leven weinig mensen. Voor Lynch gaat het meer om een stemming. Wat hem ook fascineert zijn de bijna onhoorbare geluiden die je hoort wanneer mensen niet praten, die zacht doorklinken in de stilte tussen woorden en zinnen door, omdat in die stilte emoties voelbaar worden, en een andere wereld iets van zichzelf openbaart. Het personage Henry ondergaat gebeurtenissen die hij niet helemaal begrijpt, hij kijkt zorgvuldig naar de dingen die hem omringen omdat hij tot ze wil doordringen, wat natuurlijk niet mogelijk is.

In zijn films onderzoekt Lynch het innerlijke leven van personages, en het lijkt vaak of deze leven in een speciaal voor hen geconstrueerd universum, dat niets gemeen heeft met de werkelijkheid, alsof zij zich niets aantrekken van de sociale realiteit maar alleen een wereld van fantasieën en dromen willen scheppen. In *Eraserhead* zien we de twee kanten van de

Amerikaanse samenleving: de donkere sociale realiteit en de poging van de hoofdpersoon om zich daarvan los te maken en weg te vluchten in de wereld van de fantasie. Henry's bestaan speelt zich af in het desolate landschap van de postindustriële maatschappij, waar hij zich diepongelukkig en gefrustreerd voelt. Zijn duistere bestaan wordt slechts opgefleurd door zijn fantasieën over de *radiator lady*, een piepkleine vrouwelijke figuur die zingt en danst op een toneel in zijn radiator. De felle verlichting van deze scènes contrasteert sterk met het donker dat in andere scènes overheerst. De door Lynch gezochte extreme duisternis veroorzaakt een sfeer van afwezigheid, die we ook kennen uit andere typische Lynch films. Juist dat wat niet gezien kan worden, het verlangen, dat wij nooit helemaal kunnen doorgronden, wordt door die afwezigheid pijnlijk invoelbaar.

Dit wordt nog versterkt door de traagheid van sommige scènes. Wij zien dit bijv. wanneer Henry de lift naar zijn flat binnengaat. In een lange shot zien we hoe de liftdeuren zich langzaam sluiten terwijl er verder niets bijzonders gebeurt, wat bij de kijker een gevoel van vervreemding veroorzaakt, alsof de tijd stilstaat, maar ook op Hitchcock-achtige wijze anticipeert op eventuele rampen die zullen komen. Henry beweegt ook

uiterst langzaam, alsof hij iets zoekt dat hij alsmear niet kan vinden, dat hij waarschijnlijk niet eens zou kunnen benoemen. De wijze waarop acteur Jack Nance Henry speelt, evenals zijn bizarre kleding en kapsel, onderstrepen dit gevoel van vervreemding tegenover een wereld waar hij zich niet thuis voelt en die hij niet begrijpt, die hij bekijkt als een passieve toeschouwer en waar hij eigenlijk geen plaats heeft.

Henry's vervreemding slaat op ons over door het gebrek aan licht, de leegheid van de decors, de lange, bevroren momenten waarin niets wezenlijks gebeurt. Want ook wij bevinden ons in een wereld zonder betekenissen, en trachten de raadsels van die wereld te doorgronden. De soundtrack verleent de film iets van activiteit en vitaliteit, maar het is de vitaliteit van machines, alsof we ons bevinden in een technologische, zielloze wereld, die door machines wordt geregeerd. Het enige – letterlijke – lichtpunt in die wereld is de fantasie, maar wanneer Henry de *radiator lady* eindelijk aanraakt, wordt het scherm zo fel verlicht dat het bijna onmogelijk is te blijven kijken, zeker na de langdurige scènes die zich in het donker afspelen. De kracht van de fantasie is zo sterk dat we erdoor verblind worden, waarna de kleine vrouw verdwijnt.

Naast wat we een “existentiële” film zouden kunnen noemen waarin thema’s voorkomen als angst en vervreemding, is *Eraserhead* ook een horrorfilm die de kijker regelmatig vervult met afschuw en weerzin. Lynch toont dat hij conventies over dit genre perfect beheerst en tevens weet te vernieuwen. Er zijn, net als in de traditionele horrorfilm, veel scènes met lichaamsdelen die de kijker verstoren en misselijk maken omdat ze van te dichtbij worden getoond: close-ups van het vervormde gezicht van de baby, van zijn lichaam dat niet-menselijk lijkt, als dat van een eigenaarde mutant, van zijn uitpuilende organen en de vreemde stof die eruit borrelt, evenals de scène waarin Henry’s hoofd opeens afvalt en vervangen wordt door... ja wat eigenlijk?

Het meest schokkend zijn de scènes waarin we ons afvragen of we met levenden of doden te maken hebben, zoals dat vroeger gebeurde in zombie-films en weer nieuw leven is ingeblazen met de eeuwig terugkerende mode van de vampier. Leeft het kind eigenlijk wel, wat is het anders dan een monster zonder huid en beenderen, een ‘alien’ zoals we die kennen uit de gelijknamige films, of is hij meer verwant aan het kind van de duivel in *Rosemary’s Baby*, of is hij misschien een ondode, iets dat tussen leven en dood zweeft? Wat gebeurt

er met Henry nadat zijn hoofd van zijn romp wordt geduwd door een soort fallus die uit zijn lichaam opstijgt, waarna het op de grond blijft liggen als dat van een onthoofde kip, gelijk een indringend Freudiaans beeld van oedipale rivaliteit en castratie-angst? Psychoanalytisch gezien zou je kunnen zeggen dat het hier gaat om kinderfantasieën over het krijgen van baby's, sperma, erecties, gapende openingen, maar dat is niet waar het om gaat. Waar het om gaat is de wijze waarop deze fantasieën worden verbeeld. Er zit een perverse dimensie in de films van David Lynch, en deze moet vooral gezocht worden in de vorm, die genres perverteert en hierdoor een nieuwe filmtaal scheidt.

Het derde aspect dat aan deze film opvalt is wellicht de ironie waarmee Lynch refereert aan de technieken van de twee eerder genoemde genres en deze deconstrueert, omdat hij laat zien dat zij zo stereotiep en cliché zijn geworden dat ze alleen nog maar werken als ze zo uitvergroot worden dat hun oorspronkelijke betekenissen lachwekkend worden. Deze vorm van ironie creëert en vernietigt tegelijk, het staat in zichzelf en buiten zichzelf, het ondergraaft de gedachte dat er uiteindelijke oplossingen zouden kunnen zijn voor wat in de wereld gebeurt. De ironie van Lynch komt voort

uit een soort beleving die de grenzen van de gewone manier van waarnemen overschrijdt.

Als de film afgelopen is, weten we nog steeds niet wat we hebben gezien: moeten we gruwen van zoveel afzichtelijkheid of er vreselijk om lachen, zijn we bang geworden of hebben we ons geamuseerd? Het is aan ons kijkers om dat uit te maken, en dat is wat ik bedoelde met “tegenstand bieden” aan de film. We moeten meegaan met de beelden en ons er tegelijk tegen verzetten, zodat we misschien iets ontdekken dat verder gaat dan de woorden die we erover kunnen uitspreken, iets dat diep in onszelf verborgen ligt.

Nawoord

Er zijn films die de fantasie ensceneren, en ons een bepaald genot schenken omdat onze eigen fantasieën op symbolisch niveau worden verwerkelijkt. Zelfs *Schindler's List* is zo'n film: het versterkt ons in het geloof dat er ook goede mensen zijn. Maar er zijn ook films die ons confronteren met onze diepste angsten en verlangens, die een storend effect hebben en ons niet gelukkig achterlaten. De films van Lynch of Haneke horen daarbij.

Wat gebeurt er met ons als we naar zo'n film kijken en erop reageren? Volgens Lacan maakt onze blik zich van ons los: het hoort niet bij ons als subject, maar bij het object dat bekeken wordt. Wat de *gaze* wordt genoemd, moet niet bij de toeschouwer worden gezocht, maar in de film zelf, waar het dezelfde functie kan vervullen als de interpretatie van de analyticus, mits de toeschouwer bereid is zich over te geven aan de filmische ervaring. Hij wordt dan geconfronteerd met scènes die tegelijk storen en plezieren, hij ervaart de fascinatie van het pijnlijke genot dat hem naar de andere zijde van het lustprincipe brengt. In dit ontregelende proces, waarin hij wordt blootgesteld aan de vaak traumatische ervaring van de *gaze*, met het terugkijken van de film, ligt een vorm van vrijheid. De toeschouwer laat zich niet meeslepen door de fantasie zoals in de klassieke Hollywoodfilm, maar hij verzet zich en zoekt naar betekenissen in hemzelf die door de film zijn losgemaakt. Het fantasmatische van de filmische *gaze* moet niet worden gezocht in de scène die ons fascineert, maar in de niet-bestaande, aan de verbeelding ontsproten blik die deze scène gadeslaat. Het gaat dus niet om het kijken naar wat er op het scherm gebeurt, maar om de notie dat daar iets is dat naar ons terugkijkt en angsten,

conflicten en verlangens bewust kan maken. Wat ik u nu vraag is niet zozeer vragen te stellen, maar om te vertellen wat u ervaren heeft bij deze film, zodat we daar nog even over kunnen praten.