

# DHAY RESIDUE

**ELLEN PAUMEN**  
Grafisch Ontwerp  
2017 - 2018

**INDIVIDUELE BEGELEIDER**  
Arne De Winde



SCHOOL OF ARTS





# DAY DREAMS

## ABSTRACT

De droom is een fenomeen waar men al eeuwen door gefascineerd is en al honderd-en-een verschillende onderzoeken aan heeft gewijd in de hoop deze te verklaren. Ik ben echter niet op zoek gegaan naar een verklaring, maar naar een manier om deze fantastische wereld naar de realiteit te brengen. Dit onderzoek is opgebouwd uit analyses van verschillende artistieke werken om zo zelf tot een beeldtaal te komen die het dichtst aanleunt bij de - of beter, mijn - droomervaring.

Aan de hand van moderne technologieën creëerde ik mijn eigen droominstallatie. In deze installatie vertoon ik vijf van mijn eigen dromen, om zo 'de droomleek' die zijn eigen dromen niet kan herinneren een blik te gunnen in de wonderlijke droomwereld.





<b>INLEIDING</b>	... 9
<b>DE DROOMFASCINATIE</b>	... 11
Een wetenschappelijke blik op droom	... 14
<b>DE VERFILMING VAN DE DROOM</b>	... 17
De avant-garde cinema	... 18
De droomsequentie	... 22
Clouzots L'Enfer	... 22
The Sleep of Reason	... 27
Kurosawa Akira: Dreams	... 29
Hollywoods kijk op de droomwereld	... 32
Het onderbewuste door de ogen van David Lynch	... 34
<b>DAY RESIDUE</b>	... 37
De video-installatie als medium	... 41
<b>BESLUIT</b>	... 45
<b>BIBLIOGRAFIE</b>	... 49



## I. INLEIDING

Als kind was ik altijd al een slaapkop. Ondanks het feit dat ik geen last heb van een slaapstoornis, heb ik toch veel slaap nodig en ben ik vaak moe doorheen de dag. Dit zorgt ervoor dat ik, wanneer ik bijvoorbeeld even in de zetel lig, indommel en me al snel in dromenland bevind. Wanneer we kijken naar een slapend persoon, zien we vaak een vredige expressie op haar gezicht. We ontsnappen dan ook even aan de drukke wereld waarin we leven en bevinden ons in een wereld vol fantasie en ongelooflijke dingen. Deze, al dan niet, nachtelijke escapades zijn door iedereen gekend, hoewel niet iedereen ze zich even goed voor de geest kan halen wanneer men wakker wordt. Net zoals iedereen droomt, alleen kan ik me mijn dromen net iets beter (en vaker) herinneren dan mijn kennissen. Deze fantastische hersenspinsels liggen aan de basis van mijn onderzoek en beslaan dan ook een groot deel van mijn werk. Zo zocht ik naar een manier om de droomwereld naar de realiteit te brengen door middel van een videoinstallatie. Als grafisch ontwerper daagde ik mezelf uit door te werken met video en film, een medium dat ons tot op vandaag nog steeds blijft verbazen. Tijdens dit onderzoek heb ik mij verdiept in de kunst van het dromen en hoe deze een inspiratiebron vormde voor filmmakers en andere kunstenaars, die mij op hun beurt hebben geïnspireerd.

## II. DE DROOMFASCINATIE

De droomwereld is een fenomeen waar de mensheid al eeuwen door is gefascineerd en is daardoor ook een inspiratiebron in verschillende culturen. Zo wordt er in veel culturen geloofd dat dromen niet tot stand komen in het binnenste van de mens, maar dat deze worden veroorzaakt door iets dat zich boven de mens bevindtgeeft (Packer 2002:94-95). Zo geloofden de Egyptenaren dat dromen boodschappen waren van de goden, zodat de mens hun wensen kon vervullen. Deze gedachtegang werd door de Grieken overgenomen, alhoewel enkele Griekse filosofen het hier toch niet mee eens waren. Democritus dacht namelijk dat beelden (eidôla), gevormd door dunne laagjes van atomen, via de poriën rechtstreeks de ziel beïnvloedden en daardoor verantwoordelijk waren voor dromen. Daarnaast was eéén van Plato's theorieën een voorloper van Freuds droomtheorie. Hier dacht hij dacht dat er in de mens een diepere, 'wilde' natuur schuilde die verantwoordelijk was voor onderdrukte gedachten die enkel naar bovenkwamen wanneer men droomde (Barbera 2007: 906-908).

Doordat dromen opgewekt kunnen worden door iets 'externs', kan dit ook door een ander wezen zijn dan een god(in). Zowel in de Islam als het Christendom werden 'negatieve' dromen (nachtmerries, slaapparalyse, e.d.), snel geassocieerd met het aanbidden van de duivel, hekserij of bezetenheid (Packer 2002: 85-88). Ondanks de angst die men had voor het beschuldigd worden van satanische aanbedding, met als gevolg executie, was er toch een grote interesse in de droomwereld. Door de ergotisme- epidemie (een epidemie die veroorzaakt werd door het eten van besmette rogge) werden mensen van verschillende geloofsovertuigingen ziek en ervoeren meerdere personen dezelfde hallucinaties. Dit zorgde ervoor dat men stilletjes dacht aan een biologische of psychologische oorzaak in plaats van een culturele (Packer 2002: 105-107).

Tijdens de Franse Revolutie werden de waarden en normen van de vVerlichting en de rRomantiek gevormd. Zo omarmde de vVerlichting de wetenschap en de rede en reageerde de rRomantiek hierop met een focus op de individuele relatie met zichzelf, de ziel en het onderbewuste. Hierdoor hadden beide stromingen een andere kijk op de droomwereld. Tijdens de vVerlichting werd de droomwereld liever vermeden aangezien deze als verwant werd gezien met bijgeloof. Ook door ergotisme werd de droomwereld geassocieerd met hallucinaties en waanzin. Tijdens deze periode werden de krankzinnigen opgesloten in instituties waar ze minimale verzorging kregen, dus het was meer dan normaal dat men liever niet sprak over wat men droomde. Ondanks de associatie met geestesgestoorden, liet men het onderwerp niet links liggen (Packer 2002: 125-138).

Zo maakte Francisco de Goya een reeks van 80 etsen genaamd '*Los Caprichos*' (1797-1798), die een kritische blik werpen op de menselijke zwakheden. In deze

werken bekritiseert hij iedere laag van de samenleving door middel van droomachtige beelden. (Tomlinson, 2007) In de **Capricho 19 Todos Caeràn** (afbeelding 1) zijn er vogels met mannenhoofden te zien die gelokt worden door een vogel met een vrouwenhoofd. Onderaan de ets zien we hoe een van de mannelijke vogels kaalgeplukt is en op een spies wordt geregen door twee prostituees. In deze ets verwijst hij naar de zwakheid die mannen hebben voor het vrouwelijk schoon. De bekendste ets van deze reeks is **Capricho 43 El Seuño de la razòn produce monstruos** (afbeelding 2), waarin een slapende artiest omringd wordt door een wolk van monsters. Zoals de titel al zelf verklaart (de slaap van de rede brengt monsters voort), is een wereld van enkel rede of enkel fantasie een wereld vol monsters. Het is daarom noodzakelijk om de rede te verenigen met fantasie, om zo bijgeloof en redeloosheid te overstijgen, en een bron van inspiratie te ontwikkelen (Hecks, 1978).

Naast *Los Caprichos* creëerde Goya ook een reeks van 18 etsen, waar er later nog 4 aan werden toegevoegd, genaamd '**Los Disparates**' (1816-1819). Deze etsen sluiten nog dichter aan bij de droomwereld dan te zien was in *Los Caprichos*. De naam voor deze reeks is gebaseerd op het feit dat Goya bijna iedere beschrijving van de etsen begon met het woord 'disparate': iets dat niet vergeleken kan worden met iets aards (Tomlinson 2007: 5). Ieder beeld bevat meerdere lagen en vertelt een aantal mogelijke verhaallijnen, waardoor men niet goed kan inschatten wat er precies aan de hand is. Zo weten we niet of de verschijning in **Disparate de miede** (afbeelding 3)

vijandig of vriendelijk is. Er komt ook een gezicht uit de rechtermouw van de verschijning, dus het is niet zeker of dit een menselijk of bovennatuurlijk wezen is en wat diens intentie is. De ene soldaat kijkt vol overgave, de ander rent ervan weg. Ook lijkt de boom op de achtergrond op een rotsformatie te groeien, maar als men beter kijkt, ziet men dat deze opgebouwd is uit een hoop soldaten. Vechten deze tegen iets wat zich achter de boom bevindt of is dit een stapel lichamen? Doordat Goya's etsen zo 'onverklaarbaar' zijn, onderscheidt hij zich van zijn tijdsgenoten. Iedere illustratie was bedoeld voor publicatie en verspreiding, waardoor het noodzakelijk was dat een beeld gemakkelijk te lezen viel. Was dit niet het geval, dan kreeg deze een uitgebreide beschrijving waardoor het volk ze toch zou begrijpen. Dit is echter totaal niet het geval bij Goya's *Disparates* (Tomlinson 2007: 6).

Zijn werk is net zoals de droom: het is op verschillende manieren te interpreteren en bevat ook meerdere verhaallijnen in slechts één enkel beeld. Zo kan een droom een draai van 180 graden maken en zich plots in een totaal andere setting bevinden. In Goya's beelden hoeven we onze blik slechts op een ander deel te werpen en we zien een totaal andere wereld ontstaan. Ook al staan de figuren in éénzelfde afbeelding, ze bevinden zich niet op dezelfde plek als hun mede-staander. Het omarmen van het onverklaarbare en het dubbelzinnige is wat triomfeert in deze etsen. Net zoals de droom onze hersenen op de proef stelt, om er toch iets logisch in te vinden.



AFBEELDING 1  
Capricho 19 Todos Caeràn  
Francisco de Goya, 1797-1798



AFBEELDING 2  
Capricho 43 El Seuño de la razòn produce monstruos  
Francisco de Goya, 1797-1798



AFBEELDING 3  
No 2. Disparate de miede  
Francisco de Goya, 1864



## EEN WETENSCHAPPELIJKE BLIK OP DE DROOM

Ondanks het gebrek aan logica in onze dromen, heeft menig onderzoeker een verklaring proberen te zoeken waarom we eigenlijk dromen. Zo had de Griekse filosoof Plato een theorie die sterk op die van Sigmund Freud leek, met name de idee dat dromen ontstaan door onderdrukte verlangens, die we in ons dagelijks leven niet kunnen verwezenlijken.

Freud formuleert in zijn boek *De Droomduiding* (2017) verschillende inzichten over het feit waarom we eigenlijk dromen en hoe dit fenomeen tot stand kan komen. Waarover we dromen zijn in principe “vergeten indrukken” (Freud 2017: 55). Wanneer we wakker zijn, doen we talloze activiteiten en vestigen we onze aandacht op de dingen waar we geboeid door zijn of die van belang zijn op dat moment. Wanneer we autorijden, schenken we bijvoorbeeld minder aandacht aan omgehakte bomen die langs de weg liggen dan aan de verkeersborden die ons de maximaal toegelaten snelheid vertellen. En net datgene wat ons zagezegd ontgaat, de details die we slechts onbewust registreren, zijn de elementen die onze hersenen verwerken in onze droomwereld.

Buiten deze ‘*dagresiduen*’, worden onze dromen ook beïnvloed door uitwendige en inwendige zintuiglijke excitaties, inwendige lichaamsprikkels alsook zuiver psychische prikkelbronnen. Zo kan je bijvoorbeeld in je droom koude ervaren wanneer je deken van je af is gegleden of je pyjamablouse omhoog is gekropen (uitwendig zintuiglijke excitatie). Bij inwendige lichaamsprikkels worden dromen opgewekt door iets dat binnenin je lichaam tot stand komt. Zo krijgen bijvoorbeeld hart- en longpatiënten vaak nachtmerries die gaan over dood of verstikking. Maar ook een prikkel aan onze tanden kan leiden tot de alombekende droom waarbij we onze tanden verliezen (Freud 2017: 67-80). Inwendige zintuiglijke excitaties ontstaan dan weer in de periode vlak voordat we in slaap vallen. Hier vermindert onze aandacht geleidelijk aan voor de buitenwereld, waardoor we in een soort van geestelijke passiviteit terechtkomen. Johannes Peter Müller beschrijft dit fenomeen als een hypnagogische hallucinatie (Freud 2017: p77). Deze hallucinaties vinden plaats wanneer we in de eerste fase van NREM terechtkomen, maar kunnen zich ook verder afspelen wanneer we onze ogen openen. Omdat de delen van ons brein die visuele en sensorische prikkels verwerken tijdens het inslapen nog even actief zijn, kunnen we dingen gewaarworden die er eigenlijk niet zijn (Denkk, 2013). Tijdens deze ‘fantastische visioenen’, zoals Müller ze noemt, kan men verschillende figuren zien die de persoon in kwestie lastig vallen (Freud 2017: 77). Deze hallucinaties ondervinden we bijvoorbeeld tijdens slaapparalyse.

Deze drie droombronnen kunnen dromen veroorzaken of beïnvloeden maar volgens Freud zouden onze dromen vooral ontstaan vanuit de zuiver psychische prikkelbronnen. Hier duidt hij op de wensvervulling die in de droom verscholen

zit. Dit toont hij aan met een ‘simpele’ droom die hijzelf kon opwekken wanneer hij veel zout voedsel naar binnen werkte voor hij ging slapen. Vlak voordat hij wakker werd, droomde hij over het gulzig drinken van water. Hier uitte zijn lichaam de wens naar vocht. Buiten deze wensvervullingen kunnen we ook nog pijnlijke dromen en angstdromen ervaren. Deze onaangename dromen lijken op het eerste gezicht geen wensvervulling te bevatten, maar is deze wensvervulling daarom ook echt afwezig (Freud 2017: 173)? Dromen bestaan uit twee onderdelen: de manifeste droominhoud, de manier waarop de droom aan ons voorgesteld wordt, en de latente droominhoud, oftewel de achterliggende betekenis van onze droom. Dromen worden voorzien van een censuur waardoor we niet onmiddellijk een wens associëren met hetgeen waarover we gedroomd hebben. Deze censuur zorgt ervoor dat we in onze slaap niet verstoord worden door hetgeen we beleven, aangezien de droom ook dienst doet als ontspanning voor de hersenen. Doordat de droom gecensureerd wordt, en niet letterlijk de wens toont, wordt de droom als het ware vervormd. Dit noemt Freud *de droomvervorming* (Hoekstra 1999: 185-186).

Deze vervorming kunnen we vergelijken met een rebus. Wanneer we letterlijk naar een rebus kijken, is die opgebouwd uit dwaze tekeningen en lijkt op het eerste gezicht totaal geen logica te bevatten. Omdat we weten hoe we een rebus moeten lezen, weten we ook dat er echter wél een logica achter dit raadsel verscholen zit. Daarom is het volgens Freud belangrijk om verder te kijken dan hetgeen de droomvervorming ons toont om zo de wensvervulling bloot te leggen. Om dit resultaat te bekomen maakte hij gebruik van vrije associatie. Hier praatte hij met zijn patiënten over hetgeen ze de afgelopen dagen hadden meegemaakt of hetgeen hen gewoon te binnen schoot wanneer ze dachten aan de droom. Op deze manier zocht hij verbanden tussen droom en werkelijkheid.

De droom werd natuurlijk ook niet ongeroerd gelaten door de klinische wetenschap. Zo merkte G. Thrumball Ladd in 1892 dat de ogen van een slapend persoon onder de gesloten oogleden bewegen. Deze oogbeweging werd later danzij de uitvinding van de EEG (elektro-encefalografie), door Hans Berger in 1929, in verband gebracht met de hersengolven die een slapend persoon ervaart. Door gebruik te maken van EEG ontdekte men dat wanneer we in slaap vallen, we vier slaapcycli doorlopen. Deze slaapcycli kunnen we opsplitsen in de non-REM-slaap en de REM-slaap. NREM treedt op net wanneer we in slaap zijn gevallen en beslaat drie van de vier stadia. Eerst vertraagt ons hartritme en verlaagt onze lichaamstemperatuur. Daarna komen we terecht in de REM-slaap (Eberwein 1984: 14; WebMD, 2016).



## DE VERFILMING VAN DE DROOM

Wanneer we ons in onze REM-slaap bevinden, treden we in de droomwereld. We kunnen echter ook dromen tijdens onze NREM-slaap. Het verschil tussen deze twee is dat de dromen die we ervaren tijdens de NREM meer verhalend zijn en daarom meer logisch lijken. Deze dromen treden vaak op net voor het ontwaken. Wanneer we dromen in onze REM-slaap zijn de dromen vaak heel erg vaag en eerder symbolisch (Packer, 2002). Tijdens onze slaap wordt deze cyclus wel zo'n 4 tot 6 keer herhaald, wat dus betekent dat we ons in één nacht **4 à 6 keer** in de REM-slaap bevinden. Ook wordt de REM-slaap naarmate we langer slapen, ook steeds langer. Dit wil zeggen dat in het begin van onze slaapcycli we ons minder lang in de REM-fase bevinden dan op het einde ervan (Eberwein 1984: 14-15; Hartmann 2000: 64-65).

Natuurlijk werden er talloze experimenten uitgevoerd rond de droom. Zo zochten William C. Dement en Howard P. Roffwarg naar een correlatie tussen dromen en de REM-slaap. Deze slaaponderzoekers stelden vast dat men door de reeds vermelde oculaire beweging eigenlijk 'kijkt naar de droom'. Ook gaven ze aan dat wanneer men droomt over een basketbal de ogen dan verticaal heen en weer bewegen. Robert W. McCarley en J. Allan Hobson zijn dan weer overtuigd dat de chemische en neurologische activiteiten in onze hersenen verantwoordelijk zijn voor de beweging van onze ogen en hetgeen in de droom plaatsvindt zich afstemt op deze beweging. Ondanks hun opinie ontkennen ze niet dat de gevoelens en wensen van een persoon medeverantwoordelijk kunnen zijn voor hetgeen we dromen. Ze duiden enkel op het feit dat slechts één enkele wens niet de oorzaak kan zijn van een droom (Eberwein 1984: 15-18).

Desalniettemin kunnen we de psychoanalyse niet volledig opzij zetten. Ze heeft een zeer grote impact gehad op de manier waarop we dromen de dag van vandaag benaderen. Het is daarom ook belangrijk om de verschillende standpunten die hierrond werden gevormd in acht te nemen in dit onderzoek. De droom is en blijft een controversieel onderwerp dat ons altijd zal blijven boeien.

Tijdens mijn onderzoek ging ik op zoek naar de beste manier om de droom artistiek weer te geven en kwam ik tot de conclusie dat film het beste medium is. Wanneer we kijken naar films ontsnappen we als het ware aan onze eigen realiteit en worden we meegezogen in een alternatieve wereld, of het nu een is over superhelden of een waar men verleid wordt door de knapste man of vrouw. Ook al wordt er niet letterlijk ingespeeld op de droomwereld, toch bevinden we ons in een fantasiewereld en gaan we op in deze surreële verhaallijnen. We leven mee met de emoties van de personages en proberen connecties te leggen tussen de informatie die ons wordt voorgelegd. Net zoals een film, is een droom een fantasiewereld waar we volledig in opgaan.

Wanneer we een film proberen uit te leggen aan anderen, is het moeilijk om bepaalde details te herinneren en moeten we goed nadenken over wat er precies is gebeurd. We weten ongeveer wel wat er gebeurd is, maar het is niet evident om iedere scène volledig uit te leggen (Eberwein 1984: 4-5). Hierdoor is het bekijken van een film misschien het meest verwant met het beleven van een droom. Gedurende een bepaalde periode zitten we stil in een donkere ruimte en ondergaan we wat ons getoond wordt. Tijdens een film hebben we, net zoals tijdens een droom, geen enkele inspraak in datgene wat zich afspeelt op het scherm. De enige verschillen met de droom zijn dat we zelf bepalen welke film we bekijken, terwijl een droom zonder pardon aan ons verschijnt, en dat we elk moment een film kunnen stopzetten om verder te gaan met ons dagelijks leven (Packer 2002: 53).

## DE AVANT-GARDE CINEMA

De film *'Un Chien Andalou'* (1928), geregisseerd door Luis Buñuel en Salvador Dali, is gebaseerd op enkele dromen van beide regisseurs. De kortfilm is een reeks van onsamenhangende beelden en tijdens het kijken merken we dat de verhaallijnen door elkaar lopen. De beelden zijn zo vervreemdend en verwarrend dat we niet goed weten wat de uiteindelijke essentie is van de film. Buñuel verklaarde dat geen enkele scène een logische verklaring mocht opwekken en dus in principe geen verklaring kan omvatten. Samen verwelkomden ze het irrationele en maakten daarom gebruik van de meest verrassende beelden, zoals dat van de maan die in tweeën wordt gedeeld door een wolk en een oog dat opengesneden wordt door een scheermes (Ebert, 2000; Koller, 2001).

Menig recensent heeft geprobeerd de film te verklaren en er bestaan dan ook duizenden- en-een verschillende analyses. Doordat de film werd uitgebracht in 1928, toen de psychoanalyse zijn hoogtij vierde, zijn er natuurlijk verschillende verklaringen die vanuit dit psychoanalytisch perspectief denken (Thiher 1977: 47). Anderen daarentegen focussen zich op het feit dat Buñuel in principe zijn voeten veegt aan het chronologische of verhalende aspect van een film en dat hij de film als het ware als een parodie ziet (Thiher 1977: 39). Door al deze verschillende inzichten, is het moeilijk om te bepalen wat de uiteindelijke betekenis is van deze film. Daarom analyseer ik de film puur in functie van mijn onderzoek.

Als we kijken naar de manier hoe de film is opgebouwd, kunnen we immers al snel enkele parallellen leggen met de

droomwereld. Net zoals een droom lijken de personages naast elkaar te leven en als ze interactie met mekaar aangaan, worden de onderlinge relaties in de volgende scène weer door mekaar gegooid. Zo wordt de man op fiets afgebeeld als een crossdresser en erna vertoont hij in het appartement heteroseksueel gedrag (zie afbeelding 4-6). Niet alleen de personages kunnen als disfunctioneel worden beschouwd, ook de scènes an sich. Zo bevindt de androgyne man zich het ene moment met zijn hand tussen de deur en het andere moment ligt hij in het bed. Net zoals Goya's *'Los Disparates'*, zijn er meerdere verhaallijnen in de verschillende scènes. Wanneer we proberen om een verband te zoeken tussen de personages en denken er een gevonden te hebben, wordt er ons een nieuwe verhaallijn voorgeschoteld die ons weer op een dwaalspoor brengt. Een droom kan net zo onsamenhangend en overklaarbaar zijn als de scènes uit deze film.

Een andere surrealistisch kortfilm die zich de kenmerken van een droom toe-eigent, is *'L'Etoile de Mer'* (1928) van Man Ray. Deze film is gebaseerd op een gedicht geschreven door de surrealistische dichter Robert Desnos (Rees, 1996). Net zoals bij *'Un Chien Andalou'* koos Man Ray ervoor om de typische chronologie van een film te doorbreken. De scènes lijken mekaar in het begin op te volgen, waardoor we als kijker gerustgesteld worden, maar uiteindelijk worden de personages meer en meer vervreemd van elkaar. Zo lijkt het alsof het koppel samen naar bed zal gaan maar zodra de vrouw zich heeft uitgetkleed, gaat de man weg. Hierna bevindt de vrouw zich op straat en deelt ze kranten uit, waarna ze



AFBEELDING 4-6  
Un Chien Andalou  
Luis Buñuel en Salvador Dali, 1928



samen met de man kijkt naar een zeester die zich in een potje met sterk water bevindt (afbeelding 7-8). Doordat we als mens zo gewend zijn om een chronologisch verhaal voorgeschoteld te krijgen, is deze manier van filmen uiterst bizar. Man Ray maakt ook gebruik van onscherpe beelden, wat ervoor zorgt dat we als kijker nog minder te zien krijgen van het verhaal. Dit effect verkreeg hij door een soort gel op de cameraleens te smeren (zie afbeelding 9) (Eberwein 1984: 85).

Niet alleen wordt ons verlangen naar orde op de proef gesteld, ook ons **voyeuristische plezier** wordt ons ontnomen. Zo stelt Laura Mulvey dat onze filmbeleving eigenlijk gebaseerd is op een combinatie van freudiaanse scopofilie en lacaniaanse identificatiedrang. Hiermee wordt bedoeld dat we als persoon graag op een voyeuristische manier naar lichamen kijken en deze onderzoeken alsof het objecten zijn. Dit verlangen wordt in de film ingelost door vrouwelijke personages. Anderzijds identificeren we ons ook met de personages op het beeldscherm, wat dan weer verwijst naar het lacaniaanse spiegelstadium. Deze rol schenkt men aan de mannelijke personages. Hierdoor zien we ook dat vrouwen niet vaak een actieve of belangrijke rol krijgen in films, maar dat deze eerder een object worden voor het plezier van het mannelijke personage én de mannelijke kijker. Dit principe noemt Muvey 'the male gaze' (Goossens 2008: 17-18).

Deze gaze wordt echter in Man Ray's werk als het ware gesaboteerd, aangezien dat ons het 'idee' laat zien dat een vrouw zich uitkleedt, maar ons voyeuristisch verlangen

in feite niet verzadigt. We blijven hierdoor op onze honger zitten waardoor dit onbewust nog meer frustratie opwekt. Deze frustratie wordt alleen maar erger doordat de film ook geen chronologische orde lijkt te bevatten, net zoals dat Buñuels *'Un Chien Andalou'* gold.



AFBEELDING 7-8  
L'Étoile de Mer  
Man Ray, 1928



AFBEELDING 9  
L'Étoile de Mer  
Man Ray, 1928

## DE DROOMSEQUENTIE

Ondanks het feit dat films vergelijkbaar zijn met de droom omwille van hun fantasistisch karakter, wordt er soms ook letterlijk ingespeeld op het droomgegeven. Zo maken filmmakers bijvoorbeeld gebruik van droomsequenties om zo meer inzicht te geven in het verleden van een personage (Montgomery, 2010). Deze techniek kan extra informatie bieden over een personage, zijn of haar gedachtes weergeven of kan zelfs een belangrijk onderdeel worden van de plot. Een belangrijk element is het ontwaken na of het in slaap vallen voor de feitelijke slaapsequentie. Deze beelden bevatten vaak een specifieke stijl zoals een bepaalde belichting, muziek of het gebruik van wazige beelden (Putnina 2016: 7).

Zo vroeg Hitchcock aan Salvador Dali om de droomsequentie in zijn film *Spellbound* (1945) te ontwerpen. Deze film draait rond de psychoanalyse, voornamelijk rond Freuds droomduiding, die in die tijd haar intrede deed in de Amerikaanse cinema. De droom van John Ballentine, een man die denkt dat hij een van de collega's van de hoofdrolspeelster heeft vermoord, is dan ook het belangrijkste onderdeel van de film, ook al duurt deze slechts enkele minuten (Sharot 2015: 8). Hitchcock maakt hier gebruik van zeer scherpe camerastandpunten en een hallucinante set die rechtstreeks uit een van Dali's schilderijen lijkt te komen (zie afbeelding 10 en 11).

### CLOUZOTS L'ENFER

Een film die niet echt opgebouwd is uit droomsequenties, maar er wel dicht bij aanleunt, is de film *L'Enfer* van Henri-Georges Clouzot. De productie van deze film bleef echter uitzichtloos doordat Clouzot iedere

scène bleef herfilmen om zo tot het perfecte beeld te komen. Ook kreeg hij tijdens de opnames een hartinfarct wat ervoor zorgde dat de opnames werden stilgelegd. Uiteindelijk herstelde hij, maar heeft hij de film nooit afgerond. Er bestaat echter wel een documentaire gemaakt in 2009 door Serge Bromberg en Ruxandra Medrea. Deze documentaire bestaat uit de overgebleven delen van de film en interviews met de personen die aan de originele film hebben meegewerkt.

De film gaat over Marcel (gespeeld door Serge Regianni), die zijn mooie, jonge vrouw Odette (Romy Schneider) verdenkt van overspel. Doordat Marcel zo opgaat in zijn fantasieën, ontpopt deze achterdocht zich al snel tot een pathologische jaloezie (Naremore 2010: 25). Deze fases van paranoia lijken in de film getriggert te worden door een trein die dagelijks passeert in het dorpje. Voor de kijker wordt het ook duidelijk wanneer een van zijn 'episodes' plaatsvinden. De gehele film werd opgenomen in zwart-wit, enkel de paranoïde momenten worden ondergedompeld in een wereld van kleur. Voor de uitwerking hiervan traden techniekier Claude Leon en make-upartieste Michel Deruelle op en verwerkten ze Clouzots ideeën tot de beeldtaal waar we de dag van vandaag nog steeds versteld van staan. De onnatuurlijk getinte of beglitterde huiden, blauwe lippen en sensuele bewegingen zijn hier enkele voorbeelden van (zie afbeelding 12-13). Clouzots experimenten laten Marcells paranoïde wereld versmelten met de 'realiteit'.

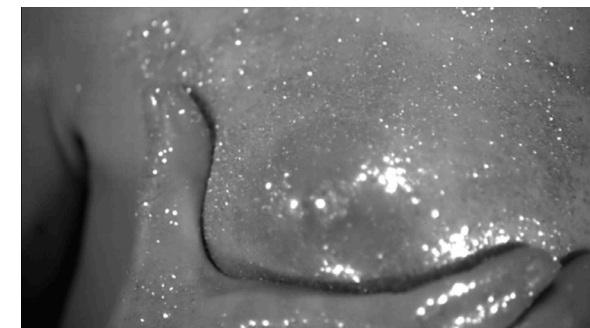


AFBEELDING 10-11  
*Spellbound*  
Francisco de Goya, 1864

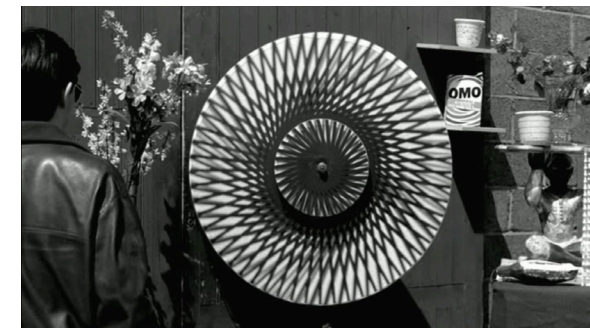
Ondanks het feit dat L'Enfer geen directe verwantschap heeft met de droom haal ik deze toch aan omwille van zijn, voor die tijd, vernieuwende kijk op de innerlijke wereld. Omdat Clouzot een onbeperkt budget kreeg van Columbia Pictures, ging een experimentele wereld voor hem open. Hij wilde niet dat de toeschouwer de film bekeek, maar letterlijk meegezogen werd in de wereld van de jaloerse man. Zo speelde Clouzot met verschillende invloeden van de Op-Art (optic art), kinetische kunst en ook electro-acoustische geluiden om de paranoïde wereld te evoceren (zie afbeelding 14-15). Hij manipuleerde de ingesproken monologen door de woorden uit te rekken, de klanken te vervormen of zelfs te laten haperen (Bromberg, Medrea 2009). Bij het horen van deze geluidsopnames in het bijzijn van de psychedelische beelden, ervaar je de film ook echt lijfelijk. We worden overspoeld met krankzinnige beelden en geluiden, waardoor we in de verknipte gedachtewereld van Marcel terechtkomen.

Deze grafische vertaling van Marcells innerlijke wereld is volgens mij een briljante manier om een gevoel tot bij de kijker te brengen. Door beeld en geluid op een bepaalde manier te vervormen, ontstaat er een multidimensionele ervaring die we ook zien bij verschillende videoinstallaties. Het geluid dat we bij het beeld zien, is niet wat we verwachten. Ook is er een verlies van tijdsbesef door Clouzots gebruik van uiterst dichte close-ups en de zwarte achtergronden (zie afbeelding 16-17). Net zoals de vorige films die ik aanhaalde, is net dit verlies van tijdsbesef een manier om vervreemding op te wekken.

Het is dan ook moeilijk om de chronologie van de verhaallijn in L'Enfer te bepalen, ook omdat deze natuurlijk nooit is vervolledigd. Zou de film zijn sterke beeldtaal hebben kunnen overbrengen, mocht deze wèl voltooid zijn? Of is het juist het gebrekkige, onvoltooide en onsamenhangende karakter van de beelden dat ons zo meezuigt in Marcells innerlijke wereld?



AFBEELDING 12-13  
L'Enfer  
Henri-Georges Clouzot, 1964



AFBEELDING 14  
L'Enfer  
Henri-Georges Clouzot, 1964



AFBEELDING 15  
L'Enfer  
Henri-Georges Clouzot, 1964



AFBEELDING 16  
L'Enfer  
Henri-Georges Clouzot, 1964



AFBEELDING 17  
L'Enfer  
Henri-Georges Clouzot, 1964



## THE SLEEP OF REASON

Niet alleen filmmakers, maar ook videokunstenaars hebben zich verdiept in de wereld van de droom. Zo begeeft Bill Viola zich met zijn installatie *The Sleep of Reason* (1988) op de grens van de realiteit en het onderbewuste. De installatie is opgebouwd uit een simpele ruimte met witte muren die schaars aangekleed is met een dressoir, nachtlampje, wekker, vaas en een kleine beeldbuis met close-ups van slapende personen. Wanneer de toeschouwers zich in de kamer begeven, lijkt het op een doodnormale ruimte, maar op een gegeven moment dimmen de lichten en worden er verschillende beelden geprojecteerd op de muren (zie afbeelding 19-20). Net zoals Goya's *Capricho 43 El Sueño de la razón produce monstruos* (afbeelding 2) 'vliegen' er plots uilen door de ruimte en wordt de toeschouwer opgenomen in een nachtmerrie opgebouwd uit flitsende beelden. Door het feit dat de toeschouwer overvallen wordt door deze flitsen en geen controle heeft over wanneer welke beelden getoond worden, vertoont de installatie een gelijkenis met de droomervaring.

Viola maakt gebruik van een medium dat alom gekend is in onze samenleving: de televisie. Door gebruik te maken van een televisie waarop we personen zien slapen, ontstaat er een gelaagdheid in zijn werk. Een tv is een onmisbaar toestel geworden in ons huishouden en we zijn gewend - of haast gebiologeerd - om er (bijna) iedere dag naar te kijken. Zo staat de toeschouwer, zoals een toerist in de zoo kijkt naar een stel chimpansees, te kijken naar een slapend persoon en wordt hij/zij onderdeel van diens onderbewuste wereld. We vinden het interessant om mekaars dromen aan elkaar te vertellen. Hoe meer bizar ze zijn, hoe leuker we ze vinden en des te meer geboeid we zijn. Ze zijn onderdeel van wie we zijn en hoe we denken. Door het zien van Viola's installatie is het duidelijk hoe intrigerend een droom kan zijn en hoe de opkomst van de televisie de eigen fantasie heeft onderdrukt met het vertonen van fantastische films en series (Packer 2002: 48-50).

AFBEELDING 18  
The Sleep of Reason  
Bill Viola, 1988



AFBEELDING 19  
The Sleep of Reason  
Bill Viola, 1988



AFBEELDING 20  
The Sleep of Reason  
Bill Viola, 1988



## KUROSAWA AKIRA: DREAMS

Als kijker proberen we altijd een verhaallijn te ontwaren, maar als deze niet aan het licht komt, raken we in de war. We weten niet naar wat we kijken en weten ook niet hoe het verhaal zich kan ontwikkelen. Zoals ik al eerder zei, ontstaat er door deze verwarring een nieuwsgierigheid en frustratie. Als we een film niet goed begrijpen, blijven we verder kijken, in de hoop dat alles uiteindelijk op zijn plaats valt. Ook *'Dreams'* (1990) van Kurosawa Akira is opgebouwd uit verschillende dromen die de regisseur zelf heeft ervaren. Hier komen 8 verschillende verhalen aan bod en geen enkel heeft een link met de ander. Of dit is wat zich voor ons op het eerste gezicht lijkt af te spelen. Deze Japanse film is een web verweven met allerlei Japanse referenties, wat ons westerse mensen ontgaat. Zo zijn er verschillende contradicties te vinden tussen de verschillende dromen onderling. Droom 1, 2, 5 en 8 zijn vrolijk getint en vergelijkt hij deze met Yang. De andere dromen (3, 4, 6 en 7) zijn eerder duister en deze vergelijkt hij met Yin. Doordat de film in 2 delen wordt opgesplitst, die elk een Yin- en Yang-gedeelte voorstellen, ontstaat er een harmonische balans (Serper 2001: 82).

Een andere Japanse referentie die verwoven is in de film is Kurosawa's voorliefde voor het No-spel. Dit is een oude Japanse theatervorm die ontstaan is in de 14de eeuw en de droom vaak als onderwerp gebruikte (Serper 2001: 83). In de film kunnen we enkele links zien met het No-spel, maar hier ga ik niet te ver over uitweiden aangezien dit element in feite niet veel met het droomgegeven te maken heeft. Ik haal wel enkele voorbeelden aan, om zo Kurosawa's beeldtaal te verduidelijken.

Zoals ik al zei, kan men de film opsplitsen in een 'goed' deel (yang) en een 'slecht' (yin) deel. Onder deze 8 kortfilms kunnen we 4 paren onderscheiden, waarbij elk paar dialogisch opgebouwd is. Zo gaat **droom 1 ('Sunshine Through the Rain')** een dialoog aan met **droom 8 ('Village of the Watermills')**. Deze twee dromen symboliseren het begin en einde van het leven. Bij de ene wonen we een trouw bij, waarvan verwacht wordt dat hieruit nieuw leven zal ontstaan, en bij de andere een begrafenis. Ondanks het feit dat een trouw een positieve gebeurtenis zou moeten zijn, is dit hier niet het geval. I, het hoofdpersoon, woont namelijk een trouw bij van de kitsune (Japanse vos), wat verboden is volgens het Japanse geloof. Doordat hij zich in deze situatie bevindt, wordt ook zijn eigen leven bedreigd. Hierdoor zit er ook een contrast in de eerste droom. Dit contrast wordt benadrukt door het gebruik van rood en blauw. De gezichten van de vossen zijn beschilderd met een rode tint (yang) en dragen blauwe gewaden (yin), wat op zich al voor een dialoog zorgt in dit ene personage. De kitsune is namelijk een god die voor zowel voorspoed als ongeluk zorgt.



Dit komt tot uiting door deze twee kleuren in de personages te verwerken. I daarentegen heeft een licht blauwe kimono aan en wordt in een blauw licht geplaatst, wat symbool staat voor het gevaar waarin hij zich bevindt. In tegenstelling tot de droom 'Village of the Watermills', woont I er een hele vrolijke en kleurrijke begrafenis bij. De oude man met wie hij spreekt draagt eerst blauwe kleding, wat weer verwijst naar yin, maar verwisselt daarna zijn kleding naar een rood gewaad, wat dan weer symbool staat voor yang (zie afbeelding 21-24) (Serper 2001: 85-89).

Op deze manier speelt Kurosawa met het yinyang-gegeven doorheen zijn film en baseert hij de structuur ervan op de typische verhaallijn die we in het No-spel terugvinden. Het kleurgebruik en zijn achterliggende betekenissen zorgen voor een samenhang tussen de verschillende dromen. Ondanks de onsamenhangendheid tussen deze verhalen, is er dus toch een gemeenschappelijke factor te vinden. Dit vind ik een zeer goede manier om de beelden subtiel aan mekaar te linken, aangezien dromen op zich weinig met elkaar hebben te maken. Vaak zijn het situaties die elkaar niet opvolgen en zich ook in totaal andere settings afspelen. Bij het maken van een serie van video's is het dus belangrijk om een beeldtaal te creëren die zowel de ervaring van de droom weergeeft als toch een esthetische samenhang suggereert.



AFBEELDING 21-22  
Dreams (1: Sunshine Through the Rain)  
Kurosawa Akira, 1999



AFBEELDING 23-24  
Dreams (8: Village of the Watermills)  
Kurosawa Akira, 1999



## HOLLYWOODS KIJK OP DE DROOMWERELD

Veel verschillende box office-films tasten in de wereld van de droomwereld. De meest bekende is waarschijnlijk Christopher Nolans *Inception* (2010), een film die draait rond de droomwereld en zich er ook een groot deel van de tijd in afspeelt. Zo speelt Leonardo DiCaprio een 'extractor', een soort van inhuurbare bedrijfsspion, die infiltrereert in het onderbewuste van zijn targets om zo belangrijke informatie te stelen. De uitwerking van de droomwereld in deze film is eigenlijk heel realistisch gehouden. Het is dan ook de bedoeling dat de dromen van de targets er zo echt mogelijk uitzien, zodat het lijkt alsof Leonardo DiCaprio eigenlijk gewoon een businessman is die een deal wil sluiten met het gekozen slachtoffer. Ondanks het feit dat de droomwereld van de targets realistisch lijkt, lopen bepaalde 'deals' fout af doordat het onderbewuste van de targets heel erg fragiel is en de dromer in feite merkt dat hij zich niet in de reële wereld bevindt. Niet alleen worden we betrokken in de dromen van de bedrijfsspionage, ook krijgen we flitsen te zien van een terugkerende droom die Leonardo DiCaprio teistert tijdens zijn 'werk'.

De film maakt gebruik van het wonderlijke dat in een droom kan ontstaan en neigt eerder naar het lucide dromen. Lucide dromen zijn dromen waarin de persoon in kwestie weet dat hij droomt en daardoor zijn droom kan manipuleren (Van Winckle, 2017). Omdat Leonardo DiCaprio en zijn team weten dat ze dromen, hebben ze dus ook de kracht om de droom naar hun hand te zetten (zie afbeelding 25-27).

Zoals ik al zei, zijn er veel Hollywoodfilms die de droomwereld portretteren. Enkele

voorbeelden hiervan zijn de *The Matrix*-franchise (1999-2003), de *A Nightmare on Elm Street*-franchise (1984-2010), *Total Recall* (1990/2010), enzovoorts. Door hun gebruik van green screen en CGI-technieken vind ik dat de 'oudere' films die ik heb toegepast in mijn onderzoek een meer artistieke waarde hebben. De makers/regisseurs van deze films hadden niet de mogelijkheid om met de hedendaagse technologie te werken en moesten daarom op een creatievere manier omspringen met de toestellen die ze omhanden hadden, denk maar aan Man Ray die een soort van gel op zijn lens smeerde om een wazig effect te bekomen. Desondanks zijn er wel films die niet volledig op deze technieken berusten, zoals David Lynchs '*Inland Empire*' (2006).



AFBEELDING 25-27  
Inception  
Christopher Nolan, 2010

## HET ONDERBEWUSTE DOOR DE OGEN VAN DAVID LYNCH

“The thing is, I don’t know what’s before or after”, zegt Nikki Grace, gespeeld door Laura Dern, in David Lynch’ film *‘Inland Empire’* (2006). En zij niet alleen. Ikzelf heb het bij het kijken en analyseren van deze film heel moeilijk gehad om een verhaallijn, laat staan achterliggende motieven, te vinden. De film gaat over een actrice (Nikki Grace), wier carrière in het slop zit, maar nu een rol krijgt toegeschreven in een film genaamd *On High in Blue Tomorrows*. Ze neemt de hoofdrol van Susan Blue maar al te graag aan, in de hoop zichzelf terug in de spotlights te werken.

*Inland Empire* lijkt in het begin een chronologische verhaallijn te bevatten maar zodra Nikki’s persoonlijkheid begint over te vloeien met die van haar personage weten we als kijker niet meer in welke werkelijkheid we ons bevinden. Door het film-in-een-film-gegeven weten we niet wanneer Nikki zichzelf is of wanneer ze Susan is (Nochimson 2007: 14). Doordat ze als het ware verloren loopt in de film, lopen wij als kijker ook verloren in de beelden die David Lynch ons voorschotelt. Hij is als het ware een hypnotiseur die ons misleidt. Door deze hallucinante en onvoorspelbare beelden ervaren we als toeschouwer een gevoel van onmacht. De scènes zijn zo gemonteerd dat wanneer een personage de ene ruimte verlaat om een andere binnen te gaan, deze ruimtes zich nooit langs mekaar zouden kunnen bevinden in de realiteit. Hierdoor oogt de film onstabiel en versterkt dit alleen maar ons gevoel dat de film zich niet afspeelt in een reële wereld (Taubin 2007: 56-57).

Net zoals in een droom worden we tijdens het kijken van *Inland Empire* meegezogen in een wereld waar tijd niet van toepassing is. We hebben de hele tijd het gevoel dat er iets ontbreekt, dat we iets niet volledig zien of begrijpen en daardoor niet kunnen volgen wat we zien op het scherm (Leibovici 2016: 17). Dit gegeven zien we ook bij Buñuels *Un Chien Andalou*, die ik al eerder heb besproken. Ook het wisselen van de verschillende verhaallijnen, zoals het verspringen van de filmset naar een straat in Polen en vice versa, zien we bij *Un Chien Andalou* en zelfs bij Goya’s etsen *Los Disparates*. *Inland Empire* bevat dan ook maar liefst 6 verschillende verhalen die zich naast en door mekaar afspelen. Zo hebben we het leven van Nikki Grace en haar mogelijke affaire met haar co-acteur Devon Berk, Nikke Grace die Susan Blue speelt in *On High in Blue Tomorrows*, Smithy’s (Nikki’s man) huis, het Poolse verhaal, het huidige Polen (waar we de prostituties op straat zien) en als laatste de konijnen (Clarke 2007: 17). We raken dan ook snel de weg kwijt bij het zien van deze film.

Doordat deze elementen zo door mekaar lopen, komt *Inland Empire* misschien het dichtst bij de droom van al de films die ik hierboven heb aangehaald. Dit komt waarschijnlijk ook door het feit dat deze film zich vooral toespitst op de verkenning van het (onder) bewustzijn. Nikki Grace focust zich op het ontdekken van haar personage Susan; door zich zo te verdiepen in de wereld die rond dit personage hangt, wordt ze als het ware één

met Susans wereld. De gangen die ze op de set doorloopt, zijn een metafoor voor de imaginaire gedachtenkronkels, waarin ze achtergrondinformatie zoekt voor de opbouw van het personage Susan Blue. Op deze manier krijgt ze een tweede persoonlijkheid en is haar lichaam eigenlijk een omhulsel dat twee personen omvat (Taubin 2007: 56). Bij de droom is dit net hetzelfde. We herbergen op het moment van de droom een ‘tweede ik’ in ons eigen lichaam. We creëren zelfs andere personages en ontpoppen ons tot landschapsarchitecten. Zo ontleent *Inland Empire* beelden van het onderbewuste om zo vorm en betekenis te vinden in een hallucinante wereld (Taubin 2007: 59).



AFBEELDING 28-29  
*Inland Empire*  
David Lynch, 2006





## IV. DAY RESIDUE

Net zoals tal van andere kunstenaars hebben opgemerkt, is de droom een mysterieus iets dat ons blijft fascineren. Doordat het op verschillende manieren van gedaante kan verwisselen, is het ook een onuitputtelijke bron van inspiratie. Deze inspiratie heb ikzelf uitgewerkt in mijn uiteindelijke masterproject. Dit project bestaat uit een **videoinstallatie**, waarin 5 'verfilmingen' van mijn eigen dromen te zien zijn. De video's staan symbool voor de verschillende slaapcycli die we 's avonds doorlopen. Ik koos ervoor om met 5 video's te werken, aangezien dit het gemiddelde aantal cycli is waarin we ons 's nachts kunnen bevinden. Zoals al eerder gezegd in dit onderzoek, besaat elke cyclus uit een NREM-fase en een REM-fase. De REM-fase is het gedeelte waarin we de meest excentrieke dromen beleven. We dromen uiteraard ook in de NREM-fase, maar deze microdromen zijn niet zo uitbundig als diegene die we in de REM-fase beleven. Doordat deze microdromen heel erg vluchtig zijn van aard, is het voor ons ook moeilijk om deze te herinneren (Denkk, 2013). Daarom verwijzen de zwarte tussenpauzes, die tussen mijn video's plaatsvinden, naar de NREM-slaap.

De video's zijn gebaseerd op **mijn eigen dromen**. Ondanks het feit dat de manifeste droominhouden niets met elkaar te maken hebben, bezitten enkele van mijn dromen vaak een gemeenschappelijke eigenschap, namelijk kleur, water en een bepaalde anonimiteit van de personages. De uitgewerkte dromen zijn gekozen op basis van deze eigenschappen. De vormgeving bezit hierdoor vaak een kleurencombinatie van magenta en blauw. Deze kenmerken komen tot hun recht door het gebruik van belichting, kleding en omgevingsindrukken. Zo maak ik gebruik van een rood kledingstuk in de video **'Waterbed'**, wat een contrast teweegbrengt met het zachte blauwe licht. Ook associëren we de kleur blauw met water, waardoor de kleur vervloeit met het stromend water. Doordat de persoon in de video wordt ontdaan van een gezicht, wordt deze afgebeeld als niets meer dan een lichaam, een leeg omhulsel (zie afbeelding 30-31).

In de video **'Red'** verwerk ik deze elementen dan weer op een andere manier. De kleur rood wordt verwerkt door middel van een kledingstuk, de kleur blauw is dan weer terug te vinden in de omgeving. Zo bevat het huisje blauwe raamkozijnen en krijgt de zwarte jas van de mysterieuze persoon een blauwe gloed door de natuurlijke belichting. Het water daarentegen keert terug op een iets subtielere manier in de vorm van een bevroren vijver. De gezichtloze figuur komt ook slechts twee maal in beeld, maar toch beseffen we dat we geen goede intenties van dit karakter moeten verwachten (zie afbeelding 32-33).



Het coloriet van een film verwijst vaak naar een bepaalde wereld of betekenis, zoals in Clouzots *L'Enfer* of Kurosawa's *Dreams*. In mijn video's verwijzen ze niet naar iets specifiek, ondanks het feit dat ze zich manifesteren bij bepaalde personages, zoals bv. in *'Red'* (zie afbeelding 32-33). Deze kleuren komen gewoon heel vaak voor in mijn dromen en dienen daarom als leidraad doorheen mijn werk. Ze vormen een contrast met het dagelijkse leven. Zulke kleurencombinaties komen we immers overdag niet snel tegen. We vinden deze kleuren echter wel terug in het nachtleven, wat dan wel weer in de buurt komt van het duister, de nacht, het onderbewuste en zelfs het slapeloze.



AFBEELDING 30-31  
Waterbed  
Ellen Paumen, 2018



AFBEELDING 32-33  
Red  
Ellen Paumen, 2018

## DE VIDEO-INSTALLATIE ALS MEDIUM

Zoals ik in het begin van mijn onderzoek vermeldde, koos ik de film als medium omwille van zijn escapistische karakter. Bij het zien van een film worden we meegevoerd naar een andere wereld en ontsnappen we aan de eigenlijke realiteit. Voor de presentatie van mijn werk wilde ik niet zomaar een scherm ophangen dat iedereen zou passeren. Dan zou het effect van de ervaring nooit tot zijn recht zijn gekomen en zou er ook weinig tot geen interactie met de toeschouwer plaatsvinden. Daarom koos ik ervoor om te werken met **video-installatie**. Bij een video-installatie is het namelijk zo dat de toeschouwer onderdeel wordt van het werk.

Bij het gebruik van een videoinstallatie worden de termen 'tijd' en 'ruimte' op een volledig andere manier ingevuld. De video-installatie bepaalt zijn eigen ruimte alsook zijn eigen tijdsverloop. Door projecties, schermen, sculpturen, ... te benutten, ontstaat er een uniek landschap, dat een dialoog aangaat met en tussen deze verschillende componenten en zo verschillende kijkposities voor de toeschouwer aanbiedt. In deze dialoog speelt dus ook de toeschouwer zelf een belangrijke rol. Doordat deze zelf een component wordt in het werk, wordt deze ondergedompeld in de imaginaire wereld van de artiest (Luyckx 2004: 33-39).

Normaal gezien kan de toeschouwer zelf zijn route uitstippelen en positie bepalen, maar bij de mijne is dit niet het geval. Wanneer we dromen, zitten we letterlijk opgesloten in ons eigen lichaam. Onze spieren worden verlamd, uit voorzorg dat we niet alle bewegingen uit onze droom zouden nadoen

en ons eventueel zouden verwonden (Denkk, 2013). Ook externe factoren, zoals een deur die opengaat of een oplichtende gsm, worden verwerkt in onze dromen, zodat we niet gestoord worden tijdens onze slaap (Freud, 2017: 68). In die zin wordt de kijker ook afgeschermd van de buitenwereld wanneer deze zich in de installatie begeeft. Om het contrast van realiteit en droomwereld te versterken, wordt de installatie geplaatst voor een venster. Zo ontstaat er een wisselwerking tussen de gecreëerde droomwereld van de installatie en de fysieke wereld die zich aan de andere kant van het venster bevindt. Wanneer de toeschouwer uit het werk stapt, wandelt deze terug in de reële wereld en kijkt deze ook naar de feitelijke buitenwereld.

Het werk is 1m65 hoog, wat net iets groter is dan mezelf. Door de kijker letterlijk in mijn wereld toe te laten, kijkt deze naar mijn droom alsof hij/zij zelf de camera is die mijn droom registreert (zie afbeelding 34-35). De breedte en diepte van de installatie laat maximaal 2 personen in de ruimte toe. Hierdoor wordt de toeschouwer als het ware ondergedompeld in de droomwereld. Net zoals dromen ons een beklemmend gevoel kunnen bezorgen, wekt de omvang van deze ruimte net dezelfde ervaring op. Het is bedrukkend om in een ruimte te zitten waar we net genoeg plaats hebben om te bewegen. Bij een persoon die groter is dan 1m65, komt dit gevoel nog meer tot zijn recht.

Niet alleen verkleint de fysieke afstand tussen kijker en beeld maar ook de psyche van de persoon in kwestie wordt geprikkeld. Degene die zijn/haar dromen amper kan herinneren, krijgt een glimp te zien





AFBEELDING 34-35  
Bedsuz  
Ellen Paumen, 2018

van het wonderlijke, en absurde, dat de droomwereld teweeg kan brengen.

Dromen zijn vaak hersenspinsels gebaseerd op datgene wat we doorheen de week onbewust opvingen of worden beïnvloed door externe factoren tijdens onze slaap. Dit wil dus zeggen dat ze gebaseerd zijn op een realiteit, in het geval van dit onderzoek mijn realiteit. Dromen zijn echter zo complex dat ze telkens een manier vinden om deze werkelijke elementen te schikken zodat ze onwerkelijk worden. Hierdoor zijn de video's verwant met dingen die in de echte wereld bestaan, maar door de manier waarop bepaalde handelingen zich opvolgen, wekken ze een gevoel van vervreemding op. Dit soort onheimlich gevoel speelt dan ook een belangrijke rol in mijn werk. Om dit tot stand te brengen maak ik gebruik van jumpcuts (abrupte overgangen tussen twee scènes) en verschillende camerastandpunten. Net zoals de scènes van Buñuels *'Un Chien Andalou'* of Man Rays *'L'Étoile de Mer'* laten mijn video's ruimte voor eigen interpretatie. Zo zijn *'Waterbed'* en *'War Boy'* zeer suggestief en is er weinig tot geen verhaallijn te bespeuren. Hierdoor krijgt de kijker de mogelijkheid om zelf verbanden te leggen alsook een eigen interpretatie te vormen. De bedoeling van mijn werk is dan ook de kijker te betrekken en een mentale interactie teweegbrengen net zoals Clouzot probeerde in *'L'Enfer'*.

Mijn dromen spelen zich ook af zoals een film zich zou vertonen op een scherm. Ikzelf ben een van de hoofdrolspelers, maar tegelijkertijd ben ik de alwetende verteller. Ik zie onderdelen van de droom die het ik in de droom niet te zien krijgt. Zo zie ik

bijvoorbeeld in *'Bedsuz'* mezelf slapen met allemaal dansende mensen rondom me. Het is onmogelijk voor het slapende ik om deze mensen te zien, maar toch zie ik ze in mijn kamer staan (zie afbeelding 34-35). Net zoals Goya's *'Los Disparates'* zijn er verschillende standpunten in te nemen in mijn werk: door de ogen van de ik-persoon in de droom of via het ik dat droomt. Zelf neemt de toeschouwer ook een standpunt in de installatie in, waardoor er nog een extra gelaagdheid ontstaat.





## U. BESLUIT

Grafisch ontwerp betekent voor mij het **creëren van een beeldtaal** en deze op een bepaalde manier te vormen zodat de kijker er meer in ziet dan enkel 'een leuke verzameling of ordening van beelden'. Deze beeldtaal moet emotie teweeg kunnen brengen bij de kijker of een gerichte boodschap duidelijk maken. Ondanks dat het doel van een ontwerp belangrijk is, mag het design hier niet onder lijden. Hierdoor vind ik dat grafisch ontwerp veel verder kan reiken dan printdesign of het ontwerpen van een app of website. Door mijn voorliefde voor film en video waagde ik me zelf aan het gebruik van dit medium en daagde ik mezelf als grafisch ontwerper uit om de droomwereld te transporteren naar de werkelijkheid. Film brengt als het ware twee werelden bijeen, namelijk de eendimensionale wereld van het platte tv-scherf gecreëerd door een lichtbron en onze eigen fantasie die hiermee een dialoog aangaat (Leibovici 2016: 20).

Bij het bestuderen van ander artistiek werk kreeg ik inzicht in de manier waarop de droom functioneert en hoe ik dit het beste kon vertalen naar mijn eigen werk. Mijn keuze om een video-installatie te bouwen is daar een gevolg van. Dankzij de video-installatie ontstaat er een nieuwe wereld binnenin de werkelijke wereld en wordt de toeschouwer als het ware hierin ondergedompeld. Deze **overbrugging van het bewuste en het onderbewuste** komt tot uiting in het werk doordat de beelden zijn opgebouwd uit elementen die ontleend zijn aan de realiteit maar op zo'n manier worden voorgesteld dat ze niet anders dan uit de droomwereld kunnen komen. Hierdoor wordt er bij de toeschouwer een gevoel van Unheimlichkeit opgewekt, dat men ook ervaart wanneer men wakker wordt na het beleven van een droom.

Ondanks mijn uitwerking kan de droomwereld niet volledig omvat worden. Iedere persoon droomt namelijk op een andere manier doordat iedereen een eigen kijk heeft op de werkelijke wereld. Door deze persoonlijke kijk bezit de droomwereld een **unieke databank** waaruit deze concrete dromen kan opbouwen. Mijn werk is een voorstelling van mijn eigen kijk op de droomwereld, aangezien deze opgebouwd is door mijn eigen dromen. Hierdoor biedt de installatie een soort van voyeurisme aan, aan de droomleek die zijn eigen dromen niet kan herinneren.





# UI.

## BIBLIOGRAFIE

### ARTIKELS

- Barbera, J. (2008), Historical Issues in Sleep Medicine: Sleep and dreaming in Greek and Roman philosophy, *Sleep Medicine*, 9, p906-908
- Clarke, R. (2007), Daydream Believer David Lynch, *Sight and Sound*, 17(3), p17
- Hoekstra, P. (1999), De Droomduiding – Sigmund Freud, *Bulletin Logotherapie en Existentiële Analyse*, 9(2), p185-186
- Goossens L., (2008), De gaze in de hedendaagse modefotografie, Masterproef Kunstwetenschappen, Universiteit Gent, p17-18
- Putnina, D. (2016), Cinematic Dreams: Portrayal of Sleep Phenomena in Film, Master Thesis Essay, LUCA School of Arts, p7
- Nochimson, M. P. (2007), Inland Empire, *Film Quarterly*, 60 (4), p14
- Rees, A. L. (1996), Cinema and the Avant-Garde, *The Oxford History of World Cinema*, p23
- Sharon, S. (2015), Dreams in Film and Films as Dreams, Surrealism and Popular American Cinema, *Canadian Journal of Film Studies*, 24 (1), p8
- Serper, Z. (2001), Kurosawa's "Dreams": A Cinematic Reflection of a Traditional Japanese Context, *Cinema Journal*, 40 (4), p82-83
- Serper, Z. (2001), Kurosawa's "Dreams": A Cinematic Reflection of a Traditional Japanese Context, *Cinema Journal*, 40 (4), p85-89
- Taubin, A. (2007), The Big Rupture, *Film Comment*, 43 (1), p56-57
- Taubin, A. (2007), The Big Rupture, *Film Comment*, 43 (1), p59
- Thiher, A. (1977), Surrealism's Enduring Bite: Un Chien Andalou, *Literature/Film Quarterly*, 5 (1), p39
- Thiher, A. (1977), Surrealism's Enduring Bite: Un Chien Andalou, *Literature/Film Quarterly*, 5 (1), p47
- Tomlinson, J. A. (2007), Francisco José Goya y Lucientes: Approaching Los Disparates, *Romance Quarterly*, 54 (1), p3
- Tomlinson, J. A. (2007), Francisco José Goya y Lucientes: Approaching Los Disparates, *Romance Quarterly*, 54 (1), p5



Tomlinson, J. A. (2007), Francisco José Goya y Lucientes: Approaching Los Disparates, Romance Quarterly, 54 (1), p6

#### **BOEKEN**

Doroshenko, P., Hillis, K., Luyckx F., (2004), Dream Extensions, Gent: S.M.A.K. – Stedelijke Museum voor Actuele Kunst, p33-39

Eberwein, R. (1984), Film and the Dream Screen: A Sleep and a Forgetting, New Jersey: Princeton University Press, p4-5

Eberwein, R. (1984), Film and the Dream Screen: A Sleep and a Forgetting, New Jersey: Princeton University Press, p14-15

Eberwein, R. (1984), Film and the Dream Screen: A Sleep and a Forgetting, New Jersey: Princeton University Press, p85

Freud, S. (2017), De Droomduiding, Amsterdam: Boom, p55

Freud, S. (2017), De Droomduiding, Amsterdam: Boom, p67-80

Freud, S. (2017), De Droomduiding, Amsterdam: Boom, p77

Freud, S. (2017), De Droomduiding, Amsterdam: Boom, p173

Gamwell, L., Hartmann, E., Kuspit D. (2000), Dreams: 1900- 2000. Science, Art and the Unconscious Mind, Seattle: Marquand Books, Inc. p64-65

Leibovici, S., (2016), Kijken naar een droomscherf, Amsterdam: Uitgeverij Sjobbolet p17

Leibovici, S., (2016), Kijken naar een droomscherf, Amsterdam: Uitgeverij Sjobbolet p20

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p48-50

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p53

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p85-88

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p94-95

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p105-107

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p125-138

Packer, S. (2002), Dreams in Myths, Medicine and Movies, Westport: Praeger Publishers, p204-205

#### **WEBSITES**

Ebert, R. (2000), Un Chien Andalou, laatst gebruikt op 27 maart 2018 van <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-un-chien-andalou-1928>

Denkk.be (2013), Cognitieve ervaringen tijdens de slaap, laatst gebruikt op 9 mei 2018 van [http://www.denkk.be/?q=node/133#footnoteref1\\_w3eu9wi](http://www.denkk.be/?q=node/133#footnoteref1_w3eu9wi)

Heckes, F. (1978), Goya's Caprichos, laatst gebruikt op 24 april 2018 van <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/goyas-caprichos/>

Koller, M. (2001), Un Chien Andalou, laatst gebruikt op 27 maart 2018 van <http://sensesofcinema.com/2001/cteq/chien/>

Montgomery, M. (2010), Dreaming Up Dream Sequences, laatst gebruikt op 9 mei 2018 van <https://www.videomaker.com/article/c3/14611-dreaming-up-dream-sequences>

Van Winckle's (2017), What is Lucid Dreaming, and How Does It Work?, laatst gebruikt op 17 mei 2018 van [https://www.huffingtonpost.com/van-winkles/what-is-lucid-dreaming-an\\_b\\_7663492.html](https://www.huffingtonpost.com/van-winkles/what-is-lucid-dreaming-an_b_7663492.html)

WebMD (2016), What Are REM and Non-REM Sleep?, laatst gebruikt op 27 maart 2018 van <https://www.webmd.com/sleep-disorders/guide/sleep-101>

#### **FILMS**

Bromberg, S., Medrea, R. (2009), Inferno (L'Enfer) [Documentaire], Frankrijk: Lobster Films, France 2 Cinéma.

#### **AFBEELDINGEN**

##### Afbeelding 1:

Capricho 19 Todos Caeràn, Francisco de Goya, 1797-1798, ets en aquatint, 32x22cm, via <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/goyas-caprichos/>

##### Afbeelding 2:

Capricho 43 El Seuño de la razòn produce monstrous, Francisco de Goya, 1797-1798, ets en aquatint, 32x22cm, via: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/goyas-caprichos/>

##### Afbeelding 3:

No 2. Desparate de miede, Francisco de Goya, 1864, ets op papier, 33,7x35,3cm [https://en.wikipedia.org/wiki/Los\\_disparates#/media/File:Prado\\_-\\_Los\\_Disparates\\_\(1864\)\\_-\\_No.\\_02\\_-\\_Disparate\\_de\\_miedo.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Los_disparates#/media/File:Prado_-_Los_Disparates_(1864)_-_No._02_-_Disparate_de_miedo.jpg)

##### Afbeelding 4-6:

Un Chien Andalou, Luis Bunuel en Salvador Dali, 1928, film, 21 minuten, via <https://vimeo.com/92204827>

##### Afbeelding 7-9:

L'Etoile de Mer, Man Ray, 1928, film, 17 minuten, via <https://vimeo.com/62714683>

##### Afbeelding 10:

Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945, film, 111 minuten, via <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-dali-hitchcock-brought-surrealism-hollywood>

##### Afbeelding 11:

Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945, film, 111 minuten, via <https://theblondeatthefilm.com/2014/01/15/spellbound-1945/screen-shot-2014-01-08-at-9-08-27-pm/>

Afbeelding 12-17:

L'Enfer, Serge Bromberg en Ruxandra Medrea, 2009, film, 102 minuten, via Provinciale Bibliotheek Hasselt

Afbeelding 18-19:

The Sleep of Reason, Bill Viola, video-installatie, 1988, 45min07, via <http://rolandbussone.canalblog.com/archives/2014/05/02/29788262.html>

Afbeelding 20:

The Sleep of Reason, Bill Viola, video-installatie, 1988, 45min07, via [http://m.wsj.net/video/20140328/032814violad1/032814violad1\\_1280x720.jpg](http://m.wsj.net/video/20140328/032814violad1/032814violad1_1280x720.jpg)

Afbeelding 21:

Dreams, Kurosawa Akira, film, 119 minuten, via <http://thefilmexperience.net/blog/2016/4/4/april-showers-kurosawas-dreams.html>

Afbeelding 22:

Dreams, Kurosawa Akira, film, 119 minuten, via <http://gsmrn.blogspot.be/2006/05/poetry-in-motion.html>

Afbeelding 23:

Dreams, Kurosawa Akira, film, 119 minuten, via <http://www.aisb.org/~ddj/dreams/index.html>

Afbeelding 24:

Dreams, Kurosawa Akira, film, 119 minuten, via <http://www.flickchart.com/blog/plot-points-precipitation-and-death-in-akira-kurosawas-dreams/>

Afbeelding 25:

Inception, Christopher Nolan, film, 148 minuten, via <http://moviecultists.com/2009/08/24/the-inception-teaser-trailer-walkthrough/inception-screencap-15-inception-hallway-fight-matrix/>

Afbeelding 26-27:

Inception, Christopher Nolan, film, 148 minuten, via <http://jardleyjean-louis.com/blog/process-1/>

Afbeelding 28:

Inland Empire, David Lynch, film, 180 minuten, via [http://offscreen.com/view/beyond\\_characterization](http://offscreen.com/view/beyond_characterization)

Afbeelding 29:

Inland Empire, David Lynch, film, 180 minuten, via <http://www.atmosphereblog.com/inland-empire-2006-david-lynch/>

**Alle andere beelden in dit artikel zijn onderdeel van mijn eigen werk.**







DO YOU DO IT?