

*Cinema of Attractions in de 21<sup>e</sup> eeuw*

- AVATAR

Film heeft vanaf zijn eerste verschijningen rond het jaar 1895 tot en met vandaag de dag grote ontwikkelingen ondergaan. Onder andere werden de laatste decennia de verhaallijnen uitgebreid, zorgde de ontwikkeling van Computer Generated Imagery voor mooie beelden en werden special effects beter en prominenter. Nu, in de 21<sup>e</sup> eeuw, lijkt ook de kijkervaring veranderd door de komst van de 3-D film. Na al die jaren lijkt zo vanuit een technologisch deterministisch perspectief de perfecte filmervaring gecreëerd te zijn.

Maar is deze ervaring van de kijker echt zo nieuw? Al bij de vroege film vormden spektakel en shock een belangrijke attractie waar de kijkervaring door beïnvloed werd. Een term die aan dit soort films van de vroege periode wordt verbonden is *cinema of attractions* van Tom Gunning uit 1986.<sup>1</sup> Frank Kessler heeft de term later een nieuwe dimensie gegeven door hem te vertalen naar een ‘dispositief’.<sup>2</sup> Vervolgens is het concept uitgegroeid tot een analysetool voor de hedendaagse filmonderzoeker en representeert het een bepaalde vorm van spectatorship.

Is het concept van Tom Gunning toepasbaar op de 3-D film van anno nu en de daarbij horende kijkervaring? Zijn we na een lange ontwikkeling weer aangekomen bij het eerste soort film waarin spektakel het narratief domineert? In deze paper volgt eerst een analyse over hoe en door wie er over het concept geschreven is vanuit een historische context, om zo aan te duiden welke ontwikkelingen het concept van Gunning heeft ondergaan en welke definitie eraan gekoppeld kan worden. Vervolgens staat de 3-D film AVATAR centraal, die in 2009 is uitgebracht en die voor een enorm succes zorgde. Aan de hand van een analyse van verschillende recensies en reacties komt naar voren hoe de film is ontvangen door het publiek en critici. Ook wordt de filmkritiek vergeleken met de filmtheorie. Is de term *cinema of attractions* terug te vinden in de filmkritiek?

---

<sup>1</sup> Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 381-388.

<sup>2</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 57-69.

In de conclusie zullen de resultaten van deze analyses kort samengevat worden en wordt er antwoord gegeven op de hoofdvraag: *Valt de 3-D film AVATAR onder 'cinema of attractions'?*

## 1.1

### - De ontwikkeling van het concept

De term *cinema of attractions* wordt voor het eerst geïntroduceerd in 1986 door Tom Gunning in zijn artikel "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde"<sup>3</sup>. De inspiratie voor het gebruik van de term *attraction* haalde Gunning uit het artikel van Sergei Eisenstein getiteld "Montage of Attractions" uit 1923, waarin Eisenstein spreekt over *attractions* in het theater die de kijker onderwerpen aan een sensuele of psychologische impact.<sup>4</sup> Gunning schrijft hierover in zijn artikel "I pick up this term partly to [underscore] the relation to the spectator that this later avant-garde practices shares with early cinema: that of exhibitionist confrontation rather than diegetic absorption".<sup>5</sup>

De term *cinema of attractions* koppelt Gunning enerzijds aan de films van voor 1906 waarin het spektakel centraal stond en anderzijds aan de films van de avant-garde waarin 'film' als fenomeen centraal staat in plaats van het verhaal. Om aan te geven dat dit soort films een andere vorm van spectatorship teweegbrengen schrijft Gunning het volgende:

(...) "I believe that the relation to the spectator set up by the films of both Lumière and Méliès (and many other filmmakers before 1906) had a common basis, and one that differs from the primary spectator relations set up by narrative film after 1906. I will call this earlier conception of cinema, 'the cinema of attractions'".<sup>6</sup>

Vervolgens geeft Gunning aan dat *cinema of attractions* de mogelijkheid heeft de kijker iets te laten zien en hierin op te laten gaan. De 'vierde wand' wordt doorbroken maar tegelijkertijd wordt aan de kijker duidelijk gemaakt dat het wel een film is. Als voorbeeld van *cinema of attractions* noemt Gunning de trick film, waar naar zijn mening geen sprake is van een narratief.<sup>7</sup> De vorm van spectatorship die bij *cinema of attractions* hoort omvat een kijkervaring die gerelateerd is aan de attractieparken van vroeger. De bewegingen van de camera konden al een attractie zijn, los van wat er in beeld te zien

---

<sup>3</sup> Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 381-388.

<sup>4</sup> Ibidem, 383-384.

<sup>5</sup> Ibidem, 384.

<sup>6</sup> Ibidem, 382.

<sup>7</sup> Ibidem, 383.

was.<sup>8</sup>

Nadat de term *cinema of attractions* was geïntroduceerd in 1986 en naar voren bracht dat het narratief in de vroege films niet dominant was en er niet gesproken kan worden van een hegemonie van de narratieve film in de eerste jaren van zijn ontwikkeling, ging Frank Kessler jaren later dieper op de term in. In zijn artikel “The Cinema of Attractions as *Dispositif*”<sup>9</sup> uit 2006 stelt hij voor de term in te zetten als dispositief dat een bepaald soort kijkervaring omvat. Kessler geeft in het begin van dit artikel aan dat de theoretische status van *cinema of attractions* lastig is vast te stellen. Hij beargumenteert dat de term twee verschillende aspecten omvat aan de hand van een citaat uit het artikel van Gunning:

“The phrase “the cinema of attractions” [...] characterized the earliest phase of cinema as dedicated to presenting discontinuous visual attractions, moments of spectacle rather than narrative.”<sup>10</sup>

Kessler geeft aan dat het concept zowel refereert naar een bepaalde periode als dat het een vorm van representatie definieert. Met dit laatste benadrukt Kessler de oppositie tussen narratief en *attraction* als een oppositie tussen twee verschillende manieren van *spectatorial address* en interpreteert hij het concept op een nieuwe manier.<sup>11</sup>

In het verloop van zijn artikel stelt Kessler voor om het concept als een dispositief te gebruiken en niet voor de markering van een bepaalde periode uit de filmgeschiedenis. Kessler gebruikt hiervoor de Franse term *dispositif* die exclusief naar de kijksituatie verwijst, waarmee hij de kern van het concept van Gunning specifiek bij het spectatorship ervan legt.

Wanda Strauven schrijft in de introductie van haar boek “Cinema of Attractions Reloaded”<sup>12</sup> uit 2006 dat het concept *cinema of attractions* drie verschillende levels van betekenis heeft: het grammaticale, het fysieke en het spectaculaire. Dit laatste is het meest bekend en Strauven schrijft hierover het volgende:

"It concerns the attraction value of different forms of entertainment. Very generally, attraction stands for 'center of interest', for that which attracts people;

---

<sup>8</sup> Ibidem, 384-386.

<sup>9</sup> Frank Kessler, “The Cinema of Attractions as *Dispositif*” in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 57-69.

<sup>10</sup> Ibidem, 57.

<sup>11</sup> Ibidem, 58.

<sup>12</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: University Press, 2006): 11-27.

more specifically, it can refer to a spectacle, a (variety, circus, cinema, etc.) show, or – in Eisenstein's theory- to one of the 'peak moments' of a show."<sup>13</sup>

Deze definitie stelt het spektakel in de film centraal. Strauven geeft aan dat het concept van Gunning nog een stap verder gaat dan dit en het daarbij draait om de shockervaring. Vervolgens geeft Strauven expliciet weer dat de term van Gunning ook op andere periodes toepasbaar kan zijn:

"Despite the fact that cinema of attractions was clearly thought of as a time specific category of film practice (and more specifically of spectatorship), its real attraction consists of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond cinema)."<sup>14</sup>

Hier voegt Strauven vervolgens aan toe dat Gunning ook zelf in zijn essay schrijft dat de *cinema of attractions* niet verdwijnen met de dominantie van het narratief, maar op een ander niveau in bepaalde avant-garde films en ook in narratieve films als component aanwezig zijn. Dit maakt de term van Gunning een tool voor filmhistorisch onderzoek dat niet per definitie gebonden is aan een specifieke periode.

---

<sup>13</sup> Ibidem, 18.

<sup>14</sup> Ibidem, 20.

## 1.2

### - Kritiek op het concept

Niet iedereen was in eerste instantie overtuigd van Gunning zijn typering van *cinema of attractions* als dominant kenmerk voor de filmproductie tot 1906. Charles Musser heeft in 1994 met zijn artikel “Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity”<sup>15</sup> kritiek geleverd op het concept. In dit artikel spreekt Musser de non-narratieve dimensie en het overkoepelende aspect van het concept van Gunning tegen.<sup>16</sup> In zijn artikel richt Musser zich specifiek op de relatie tussen narratief en *attractions*: “(...) I Emphasized the changing relationship of attractions to narrative over this period while Gunning tends to threat it as a period of fundamental unity.”<sup>17</sup> De periode van de *early cinema* bestaat volgens Musser uit meerdere fases waarin het mogelijke narratief in de films op verschillende manieren geïnterpreteerd kan worden. Dit laat Musser onder andere zien aan de hand van een analyse van de film *THE GAY SHOE CLERK*, waarvan Gunning zegt dat het narratief niet van belang is en Musser het tegendeel beargumenteert.

Musser kijkt in zijn analyse naar hoe het publiek in die tijd op de films reageerde en hoe er over de vertoonde films geschreven is. Dit brengt naar voren dat de films met een narratief meer gewaardeerd werden door het publiek en dat zowel het narratief als het spektakel een belangrijk rol speelden.<sup>18</sup> Een voorbeeld hiervan is de film *BLUE MOON* uit 1901, wat omschreven werd als een “(...) great fairy drama, with spectaculair tableaux.”<sup>19</sup> Vervolgens gaat Musser specifieker in op de relatie tussen *attractions* en narratief en spreekt hij van drie soorten films: de films die essentieel non-narratief zijn, gags en one-shot mini narratieven en de films waarin display, exhibitionisme en spektakel boven het narratief staan.<sup>20</sup> Bij alle drie de vormen beargumenteert Musser dat er sprake is van een narratief. De films die van essentie geen narratief hebben krijgen dit volgens Musser alsnog bij vertoning aan het publiek:

“Such films may appear to be non-narrative, but in the process of becoming cinema, that is, as part of a larger program of projected motion pictures for an audience, they often came to function in a radically different manner – as

---

<sup>15</sup> Charles Musser, “Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity” in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 389-416.

<sup>16</sup> *Ibidem*, 390.

<sup>17</sup> *Ibidem*, 391.

<sup>18</sup> *Ibidem*, 394.

<sup>19</sup> *Ibidem*, 393.

<sup>20</sup> *Ibidem*, 393-394.

components of narrative".<sup>21</sup>

Ook beargumenteert Musser dat het narratief geen minder belangrijke rol hoeft te spelen in relatie tot wat er getoond wordt.<sup>22</sup> Het feit dat Musser en Gunning beide bepaalde films op een andere manier interpreteren met betrekking tot het narratief wijst volgens Musser op de zwakke punten van het concept *cinema of attractions* van Gunning om *early cinema* mee te generaliseren.<sup>23</sup> De periode waarin de *cinema of attractions* echt dominant was, was volgens Musser alleen in de jaren 1895-1896, 1896-1897.<sup>24</sup>

Tom Gunning plaatst later zijn concept in een historische context en blikt terug op hoe het is toegepast en bekritiseerd in zijn artikel getiteld "Attractions: How They Came into the World"<sup>25</sup>. De kritiek van Musser, dat hij de periode van de *early cinema* wil generaliseren, spreekt Gunning tegen:

"Rather than naming a specific period as 'the cinema of attractions', I use the term to refer to an approach to spectatorship that I felt dominated early cinema from the novelty period until the dominance of longer narrative films, around 1906-1907."<sup>26</sup>

Niet het ontbreken van het narratief maar de andere vorm van spectatorship stelt Gunning bij deze expliciet centraal. Hij geeft aan dat er bij verschillende soorten films verschillende vormen van spectatorship horen:

"Early films (...) with their lack of integration of images into a continual narrative structure, addressed their spectators differently than films that created a strong sense of diegesis. Such early films managed rhetoric of display for the viewer rather than fashioning a process of narration and absorption."<sup>27</sup>

Gunning bevestigt vervolgens naar aanleiding van de kritiek van Musser dat de films van de *early cinema* wel wat elementen van narratief bevatten, maar herhaalt dat deze zeker niet domineerden en dienden als primaire vorm voor het laten integreren van

---

<sup>21</sup> Ibidem, 400.

<sup>22</sup> Ibidem, 397, 398.

<sup>23</sup> Ibidem, 395.

<sup>24</sup> Ibidem, 412.

<sup>25</sup> Tom Gunning, "Attractions: How They Came into the World" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 31-40.

<sup>26</sup> Ibidem, 36.

<sup>27</sup> Ibidem, 37.

de afbeeldingen.<sup>28</sup> Vervolgens licht Gunning zijn concept nog wat specifiekere toe door te stellen dat het streven naar de perfecte weergave, het visuele, in plaats van het creëren van een fictionele wereld ook centraal staat bij het concept. Een ander element is dat de personages wat minder goed uitgediept worden en er nauwelijks sprake is van psychologische diepgang.

Maar waar Gunning spreekt van een dominerende vorm van spectatorship, spreekt Musser van meerdere 'spectatorial positions'. In zijn artikel getiteld "A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s"<sup>29</sup> staat: "(...) cinema encompassed and mobilized a range of spectatorial positions. Linking cinema in the novelty era to a specific mode of spectatorship seems problematic."<sup>30</sup> Volgens Musser is het lastig te beargumenteren dat er sprake was van één dominerende vorm van spectatorship bij de films van 1895 tot rond 1906. Ook spreekt Musser weer de dominantie van het concept tijdens de periode van de *early cinema* tegen:

"Rather than seeing cinema of this novelty period as dominated by cinema of attractions, I would describe it as a diverse phenomenon that can be understood as a series of tensions between opposing representational tendencies."<sup>31</sup>

De onderzoeksvraag van Musser in dit artikel luidt: "What can be counterposed to the cinema of attractions within the period 1896-97?"<sup>32</sup> Hij antwoordt hierop dat er verschillende vormen van cinema waren in die periode die hij omschrijft als: cinema of contemplation, cinema of astonishment, cinema of discernment en cinema of narratives. Hierbij ligt zijn aandacht op het spectatorship. Een statement dat hij maakt is dat de kijkervaring die de eerste films brachten niet nieuw waren voor de kijker, maar bekend van de 18<sup>e</sup> eeuw bij het kijken naar onder andere schilderijen. Musser schrijft: "(...) one way that early audiences were meant to look at films was not unrelated to the way they were meant to look at paintings."<sup>33</sup> Volgens Musser is het belangrijk dat de spectators kritisch waren en oog hadden voor intertekstualiteit. Aan het eind van zijn artikel concludeert Musser niet alleen dat de vorm van spectatorship zich heeft ontwikkeld vanaf de 18e eeuw, maar ook dat er in de periode van de *early cinema* meerdere vormen van

---

<sup>28</sup> Ibidem, 37.

<sup>29</sup> Charles Musser, "A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 159-180.

<sup>30</sup> Ibidem, 170.

<sup>31</sup> Ibidem, 160.

<sup>32</sup> Ibidem, 167.

<sup>33</sup> Ibidem, 162.



waren.

Een filmhistoricus die zich ook op het spectatorship richt is Charlie Keil, in zijn artikel “Integrated Attractions: Style and Spectatorship in Transitional Cinema”.<sup>34</sup> Hierin analyseert hij het concept van Tom Gunning en onderzoekt hij hoe *attractions* en narratieven met elkaar geïntegreerd waren. Keil lijkt zich aan te sluiten bij Musser door teponeren dat de periode van de *early cinema* meerdere fases kent:

“(...) we need to remember that the cinema of attractions was envisioned as only one phase in a series of linked stages of formal developments preceding the emergence of the classical cinema by the late 1910s.”<sup>35</sup>

Keil richt zich echter meer op de periode van de *transitional era* van 1907-1913. Hierin komt de narratie meer naar voren en vervaagd de aanwezigheid van shocks *en visual display*. Keil stelt zich de vraag:

“(...) what would such a spectator make of the transitional film, which retains remnants of the attractions phase, while gradually and inconsistently adopting methods and devices which promote continuity?”<sup>36</sup>

In zijn antwoord hierop komt onder andere naar voren dat de verschuiving van een dominerende *cinema of attractions* naar een dominerend narratief van de spectator vraagt zich mee te ontwikkelen om de narratieve logica te kunnen begrijpen.<sup>37</sup> Hieruit komt vervolgens ook naar voren dat het concept van Gunning in verband met met de bijhorende vorm van spectatorship niet voor elke fase in de periode van de *early cinema* toepasbaar is. Dit zou de ervaring en herkenning van de spectator teniet doen:

“The cinema of attractions should not epitomize a condition of viewing applicable to all of early cinema, in a way which reduces responses to the diverse patterns of change to a singular recognition of shock.”<sup>38</sup>

Dus ook de vorm van spectatorship die bij de *cinema of attractions* hoort is niet

---

<sup>34</sup> Charlie Keil, “Integrated Attractions: Style and Spectatorship in Transitional Cinema” in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006). 193-204.

<sup>35</sup> *Ibidem*, 194.

<sup>36</sup> *Ibidem*, 195.

<sup>37</sup> *Ibidem*, 196-197.

<sup>38</sup> *Ibidem*, 198.

gedurende de hele periode van de *early cinema* dominant. Verder zou volgens Keil geconcludeerd kunnen worden dat doordat de spectator zich mee heeft ontwikkeld met het soort films waarin eerst het visuele centraal stond en later het narratief, hij of zij de verschillende relaties tussen *attractions* en narratief kan 'begrijpen'.<sup>39</sup>

Aldus heeft Musser kritiek geleverd op het concept van Gunning door de non-narratieve dimensie en het overkoepelende aspect van het concept tegen te spreken. Ook is het volgens hem lastig te beargumenteren dat er sprake was van één dominerende vorm van spectatorship bij de films van 1895 tot rond 1906. Charlie Keil sluit zich hierbij aan door aan te geven dat de vorm van spectatorship die bij de *cinema of attractions* hoort niet gedurende de hele periode van de *early cinema* dominant is. Ook geeft hij aan hoe het narratief en de *attractions* in de loop van de tijd meer geïntegreerd raakten. Gunning heeft later zijn concept specifiekier toegelicht door onder andere aan te geven dat het streven naar de perfecte weergave, het visuele, ook centraal staat bij het concept. De personages worden minder uitgediept en er is nauwelijks sprake van psychologische diepgang.

---

<sup>39</sup> Ibidem, 199.

## 2.1

### - De terugkeer van het concept

In de vorige paragrafen is naar voren gekomen dat het concept *cinema of attractions* van Tom Gunning niet alleen toepasbaar is op de *early film* tussen de jaren 1895 en +-1906, maar ook een vorm van spectatorship kan representeren en niet gebonden is aan één specifieke periode. In haar boek *The Cinema of Attractions Reloaded* beargumenteert Strauven zelf ook dat het concept van Tom Gunning toepasbaar is op andere films uit de filmgeschiedenis:

"Despite the fact that cinema of attractions was clearly thought of as a time specific category of film practice (and more specifically of spectatorship), its real attraction consists of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond cinema)."<sup>40</sup>

Strauven geeft aan dat er gedurende de jaren '80 nieuwe filmmakers verschenen met visueel agressieve films om de volgende reden: "(...) to propose a purely playful, almost fairground cinema, entirely devoted to the only pleasure of the shocking images".<sup>41</sup> Het concept van Gunning lijkt haar dan ook bruikbaar om de huidige special effect cinema mee te definiëren. Als voorbeeld voor zo een nieuwe film geeft Strauven *THE MATRIX*, omdat: "(...) it is dedicated to presenting discontinuous visual attractions, moments of spectacle rather than narrative".<sup>42</sup> Ook plaatst Strauven veel films van drie nieuwe filmmakers James Cameron, Peter Jackson en Sam Raimi van rond het jaar 2000 in de geschiedenis van het concept *cinema of attractions* vanwege de eigenschappen ervan. Hiervoor geeft zij onder andere de redenen dat de narratieven matig zijn en de visuele attracties domineren: "These Works, overtly intended for a teenager public, suffer a lack of scenario, and turn out to be only fed by some insults to the good taste and, especially, a crafty profusion of funny visual tricks".<sup>43</sup>

Een auteur die daar nog specifieker op in gaat is Dick Tomasovic. In zijn artikel getiteld "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction, the Spectaculaire Mechanics of

---

<sup>40</sup> Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: University Press, 2006): 20.

<sup>41</sup> Ibidem, 309.

<sup>42</sup> Ibidem, 11.

<sup>43</sup> Ibidem.

Blockbuster”<sup>44</sup> schrijft hij over een case study van de films SPIDERMAN 1 en 2. Hierin stelt Tomasovic dat deze films de perfecte terugkeer van het concept vervullen, juist vanwege de manier waarop ze gemaakt zijn en eruit zien. Tomasovic schrijft "This is a cinema of showing rather than telling, where the spectators are assailed by stunning views and rewarded with purely visual pleasure."<sup>45</sup> In de films vanaf het jaar 2000 lijkt alles meer om het spektakel te draaien en hebben ze veel weg van pretparken. Wat vertoond wordt staat centraal, niet het verhaal erachter. Tomasovic omschrijft dit ook wel als het volgende: (...) The art of screenwriting loses its rights to the advantage of the creation of stunning images."<sup>46</sup> Een film die hier op voor liep is volgens Tomasovic STARWARS.

Uit dit artikel van Tomasovic komt ook naar voren dat de filmkritiek in verband met de toepassing van het concept *cinema of attractions* een rol speelt. De films zoals SPIDERMAN worden omschreven als 'stunning', 'awesome' en vooral 'spectacular' door zowel filmcritici als het publiek. Doordat zij deze woorden in de mond leggen relateert Tomasovic de film aan het concept *cinema of attractions*. Daarnaast komt in dit artikel naar voren dat een 3-D simulatie ervoor kan zorgen dat de kijker zich voelt alsof hij of zij zich in een pretpark bevindt. Bijvoorbeeld in een achtbaan. Om deze reden zou er gesteld kunnen worden dat een 3-D kijkervaring vrijwel direct gelinked kan worden met het concept *cinema of attractions*, aangezien dit concept voort is gekomen uit de pretparken van vroeger aan de hand van de term *attractions* van Eisenstein. Na een lange ontwikkeling zijn we weer aangekomen bij het eerste soort film waarin deze vorm van spectatorship domineert.

---

<sup>44</sup> Dick Tomasovic, "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction, the Spectaculair Mechanics of Blockbuster" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 309-320.

<sup>45</sup> Ibidem, 23.

<sup>46</sup> Ibidem, 312.

## 2.2

### - AVATAR en het ontvangst bij filmcritici

In de film AVATAR spelen menselijke acteurs maar is er ook sprake van digitale creaties. Beiden representeren het volk van de ‘gewone mens’ en dat van de Navi’s. Het land van de Navi’s genaamd Pandora bestaat uit een mooie natuur wat vele mysteries bevat. Hier gaan de inwoners respectvol mee om. Veel natuurverschijnselen en dieren zijn zelf bedacht door de regisseur James Cameron wat de film erg fantasierijk heeft gemaakt.

De gewone mens kan door middel van computers zichzelf transformeren tot een Navi, waarna ze zich in de bevolking kunnen mengen om zo meer over de Navi’s en hun manier van leven te weten te komen. Echter zijn er ook andere mensen die niet geven om het bestaan van de Navi’s en hun levenswijze, maar alleen oog hebben voor de waarde van de grondstoffen daar. Zodoende ontwikkelt zich een strijd tussen zowel de onderzoekers, rekruten en het Navi volk. Daarnaast ontstaat er ook een romance tussen de hoofdpersoon Jake Sully, de ‘gewone mens’ en een vrouw van het Navi volk genaamd Neytiri. Dit maakt alles nog gecompliceerder.

Over de film AVATAR is veel geschreven door filmcritici die niet allemaal dezelfde mening delen. Filmcritici Sven de Schutter<sup>47</sup> is niet erg te spreken over de film. Hij vindt het scenario niet degelijk en de film overweldigt hem niet:

“De digitale effecten zijn uiteraard piekfijn, maar helemaal overweldigend wordt Pandora nooit. Het voelt gewoon niet echt genoeg aan. Spectaculair, wondermooi en impressionant is het allemaal wel, maar spanning, intensiteit of beklemming blijft achterwege. De kijker ervaart eigenlijk bitter weinig.”<sup>48</sup>

De Schutter vindt daarnaast het verhaal vlak en de personages cliché. Hij maakt zelfs de opmerking de dialogen te simplistisch te vinden. De film AVATAR wil De Schutter niet direct bekritisieren als slecht, maar volgens hem is hij in de voorkritiek overroepen waardoor het uiteindelijke resultaat voor hem is verschenen als een teleurstelling.

De filmcritici Joost Broeren schrijft in zijn artikel “Niets te zeggen”<sup>49</sup> dat het narratief simpel is maar daardoor juist uiterst effectief. Over de cinematografie en

---

<sup>47</sup> Sven de Schutter, *Online Filmtijdschrift KUTsite* – 10-12-2010

<http://kutsite.com/recensie/avatar>

<sup>48</sup> Ibidem.

<sup>49</sup> Joost Broeren, *Filmkrant* – 10-12-2010

<http://www.filmkrant.nl/av/org/filmkran/archief/fk324/thuis324.html#avatar>

animatie is Broeren zeer te spreken:

“(…)de cinematografie is des Camerons en om te smullen zo bombastisch; het acteerwerk ligt verborgen onder een wagonlading special effects, maar de animatie is in ieder geval adembenemend.”<sup>50</sup>

In de *Trouw* is door Belinda de Graaf het artikel geschreven getiteld “Cowboy en Indiaan in het heelal”<sup>51</sup>, over de film AVATAR. Net als De Schutter is De Graaf niet echt te spreken over het narratief. Ze vindt de verhouding tussen goed en kwaad veel te zwart-wit neergezet. Ook schrijft De Graaf: “Maar wat is het hele 3D-spektakel waard met zo’n eendimensionaal verhaal?”<sup>52</sup> In deze kritiek wordt er tevens wel gesproken over de film als een spektakel, wat gerelateerd wordt aan het 3D-effect ervan. De kijkervaring die dit 3D-effect verzorgt omschrijft De Graaf als het daadwerkelijk reizen naar een andere wereld:

“Met een grote 3D-bril op de neus, reizen we naar de maan Pandora waar de mens naar een zeldzaam mineraal delft om de energiecrisis op aarde mee te kunnen bedwingen.”<sup>53</sup>

De Graaf geeft aan dat de film gek genoeg nog geen Oscar nominaties heeft ontvangen voor zijn special effects. Uit haar kritiek wordt duidelijk dat het narratief vlak is maar het 3D-effect en de special effects de film tot een groot succes maken.

In de *Volkscrant* van 03-01-2011 staat een artikel van Wouter Keuning dat zich meer richt op het succes van het 3D-effect bij films in het algemeen.<sup>54</sup> Keuning brengt naar voren dat er filmliefhebbers en regisseurs zijn die beweren dat de 3D-techniek maar voor een beperkt scala aan films bruikbaar is. Vervolgens wordt een uitspraak van de Nederlandse regisseur Johan Nijenhuis geciteerd die het volgende schrijft over deze nieuwe techniek: “3D is kermisvermaak dat alleen geschikt is voor films waarin iets vliegt of zwemt.”<sup>55</sup> Tomasovic gaf in zijn artikel, besproken in paragraaf 1.3, al aan dat een 3D-simulatie ervoor kan zorgen dat de kijker zich voelt alsof hij of zij zich in een pretpark bevindt. Met de uitspraak van ‘kermisvermaak’ verwijst de regisseur onbewust

---

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> Belinda van de Graaf, “Cowboy en indiaan in het heelal” *Trouw* – 21-01-2011  
[http://www.trouw.nl/cultuur/film/article2942090.ece/Cowboy\\_en\\_indiaan\\_in\\_het\\_heelal.html](http://www.trouw.nl/cultuur/film/article2942090.ece/Cowboy_en_indiaan_in_het_heelal.html)

<sup>52</sup> Ibidem.

<sup>53</sup> Ibidem.

<sup>54</sup> Wouter Keuning, “Dit jaar 40 3d-films na doorbraak in 2010” *Volkscrant* – 21-01-2011  
<http://www.volkscrant.nl/vk/nl/3376/film/article/detail/1787764/2011/01/03/Dit-jaar-40-3d-films-na-doorbraak-in-2010.dhtml>

<sup>55</sup> Ibidem.

naar het *attraction* aspect van de *cinema of attractions* films.

De film AVATAR wordt in het artikel specifiek aangehaald omdat het qua omzet de meest succesvolle film ooit is geweest:

“De film werd al in december 2009 gelanceerd en haalde in de laatste twee weken van dat jaar al 1,1 miljard euro binnen. In januari en februari van 2010 kwam daar nog eens 897 miljoen bij.”<sup>56</sup>

Er zijn ook filmcritici die wel positief schrijven over het narratief van de film AVATAR. In NRC Handelsblad stond een reactie op de film van Dana Linssen.<sup>57</sup> Hierin ligt de aandacht vooral op de techniek van de film en wordt geopperd dat de film een nieuwe stap in de 3D-film zet. Het grafische resultaat vindt Linssen een lust voor het oog. De film verzorgt een kijkervaring waarbij de kijker zelf een reis maakt naar Pandora:

“(…) meer nog dan in de miljoenen bezoekers die zich de komende weken ongetwijfeld zullen onderdompelen in de betoverende reis naar een verre wereld die diep in één enkele zenuwcel verborgen ligt.”<sup>58</sup>

Speciaal aan het narratief dat de auteur aan de ene kant interessant vindt, met betrekking tot het technische gedeelte dat de mens zich in een Avatar lichaam kan verplaatsen, en aan de andere kant primitief uitgewerkt, vindt de auteur het feit dat er in de strijd tussen de mens en de Navi, omschreven als ‘de ander’, gekozen wordt voor ‘de ander’. Ook is er volgens Linssen sprake van een metafoor:

“Interessanter is natuurlijk een ander aspect van Het Woud van Pandora: het werkt als een gigantisch netwerk waar alle levende wezens op zijn aangesloten, en zich soms letterlijk kunnen inpluggen. Het is alsof Cameron een metafoor voor ons eigen *World Wide Web* heeft bedacht, voor de manier waarop de wereld steeds meer als een gigantisch bewustzijn functioneert.”<sup>59</sup>

De filmcritici Chris Hewitt is ook enthousiast over de film AVATAR. Uit zijn recensie in

---

<sup>56</sup> Ibidem.

<sup>57</sup> Dana Linssen, *NRC Handelsblad* – 21-01-2011  
<http://vorige.nrc.nl/film/article2438158.ece/Avatar>

<sup>58</sup> Ibidem.

<sup>59</sup> Ibidem.

*Empire* beschrijft Hewitt de film als een “(...) astonishing feast for the eyes and ears.”<sup>60</sup> Het narratief van de film omschrijft Hewitt als een liefdesverhaal en niet alleen een verzameling van spektakel en actie. Volgens Hewitt draagt het verhaal veel symboliek bij zich over onderwerpen als het verraden van je ras en betrokken zijn met de wereld om je heen. Aan het eind van zijn recensie raadt Hewitt de lezers aan om de film in 3-D te zien waardoor de ervaring van de kijker nog veel meer versterkt zou worden:

“However, if you can wrap a pair of 3D glasses round your peepers, this becomes a transcendent, full-on five-star experience that’s the closest we’ll ever come to setting foot on a strange new world.”<sup>61</sup>

Aldus omschrijft hij hier de ervaring van het er werkelijk ‘in/bij’ zijn, wat verkregen wordt door het 3-D effect van de film. Er is volgens Hewitt grote sprake van immersie wat hij ook al aangeeft in het begin van zijn recensie: “(...) The level of immersive detail here is simply amazing.”<sup>62</sup>

In het Franse filmtijdschrift *Cahiers du Cinema* werd er ook positief gereageerd op de film.<sup>63</sup> Jean-Sébastien Chauvin spreekt in zijn artikel “Nouvelle Frontière” positief over de graphics en de oneindigheid aan details waar Cameron oog voor heeft gehad. Chauvin is onder de indruk van het visuele resultaat van de film en omschrijft het als warm en tastbaar:

“C’est bien simple, il semble que Cameron et ses techniciens aient inventé une nouvelle matière visuelle, bien plus chaude et palpable que l’habituel rendu clinique des images générées par ordinateur.”<sup>64</sup>

De gecreëerde wereld Pandora vindt Chauvin zeer indrukwekkend en hij toont aan dat Cameron al ervaring had met filmen onderwater en Pandora hier kenmerken van vertoont. Ook de door Cameron en technici ontwikkelde techniek om de gecreëerde wereld op zo een kwaliteit te kunnen vertonen aan het publiek wordt geprezen.

Het narratief wordt echter beschreven als een ‘naïeve fabel’. De auteur levert kritiek op het feit dat de hoofdpersoon vooral gefascineerd is van het onbekende, de wereld Pandora, en geen gevoelens van verwerping en walging toont. Dit maakt zijn

---

<sup>60</sup> Chris Hewitt, *Empire* – 11-12-2010

<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=118360>

<sup>61</sup> Ibidem.

<sup>62</sup> Ibidem.

<sup>63</sup> Jean-Sébastien Chauvin, “Nouvelle Frontière” *Cahiers du Cinema* -20-12-2010

<http://www.cahiersducinema.com>

<sup>64</sup> Ibidem.



personage volgens de auteur wat onrealistisch. In het narratief kan de mens zich van zijn oude werkelijkheid ontdoen door middel van technologie en middenin een nieuwe duiken. Dit komt overeen met de ervaring van de kijker en is volgens Chauvin de kracht van de film.

Uit deze recensies van de filmcritici kan geconcludeerd worden dat de special effects van de film door allen bewonderd worden. De nieuwe technologie wordt vooral ontvangen als 'spectaculair', waarbij het narratief een minder prominente rol speelt. De 3D-ervaring van de kijker zorgt ervoor dat hij of zij als het ware meereist naar de wereld van Pandora en het gevoel heeft er werkelijk bij te zijn. Door de fantasierijke en gedetailleerde creaties van de regisseur James Cameron heeft het visuele, het spectaculaire daarvan, de overhand en een verbluffend effect op de kijker.

## Conclusie

Het concept *cinema of attractions* van Tom Gunning representeert een bepaalde vorm van spectatorship waarbij de shock en spektakel in de film centraal staan en het narratief domineren. De personages zijn minder diep uitgewerkt en er wordt gestreefd naar de perfecte visuele weergave. Het concept is onder andere gebaseerd op de term *attraction* van Eisenstein, die het op zijn beurt van het vari  t   theater en de pretparken uit de 19<sup>e</sup> eeuw had.

Charles Musser heeft kritiek op het concept geleverd door meerdere malen te beargumenteren dat er in de periode van de *early cinema* wel degelijk sprake was van een narratief en dit op verschillende manieren gerelateerd kan zijn aan de *attractions*. Het concept *cinema of attractions* is door de jaren heen uitgegroeid tot een analysetool voor filmhistorisch onderzoek nadat Frank Kessler er een *dispositif* van maakte en daarmee expliciet naar de kijksituatie verwees die niet meer gebonden was aan de specifieke periode van de *early cinema*.

Wanda Strauven poneert in haar boek *The Cinema of Attractions Reloaded* dat het concept zijn terugkeer heeft gemaakt uit de geschiedenis. Dick Tomasovic beargumenteert in zijn artikel hierin dat de films zoals SPIDERMAN uit de 21<sup>e</sup> eeuw ook onder *cinema of attractions* vallen vanwege de spectaculaire eigenschappen. Hij schrijft:

“This kind of cinema attracts the spectator to the spectacle of its technology, but, at the same time, aims at the fantastic element and transfers the attraction of the technology toward the diegetic”.<sup>65</sup>

De kenmerken van het citaat komen overeen met die van de film AVATAR uit 2009. Deze film heeft verschillende reacties gehad waarbij veel filmcritici de special effects verbluffend vinden en de nieuwe 3D-techniek spectaculair. De kijker ervaart het alsof hij of zij zelf de wereld van Pandora betreedt en er werkelijk bij is. Het narratief wordt door de special effects gedomineerd en veel omschreven als middelmatig en vlak. In de hedendaagse filmkritiek is het concept *cinema of attractions* nog niet doorgedrongen en staat vooral centraal hoe spectaculair de film AVATAR en de 3D-techniek wel of niet is.

Dus valt de 3-D film AVATAR onder *cinema of attractions*? Het antwoord hierop is ja, wat de bewering ondersteunt dat het concept niet gebonden is aan   n specifieke

---

<sup>65</sup> Dick Tomasovic, "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction, the Spectacular Mechanics of Blockbuster" in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 315.

periode en zijn terugkeer heeft gemaakt. De kijkervaring die de nieuwe 3D-techniek creëert komt overeen met de vorm van spectatorship die gebonden is aan het concept. De geschiedenis lijkt zich te herhalen, de ontwikkeling van een nieuwe technologie legt eerst de nadruk op het spectaculaire waarbij het hoofddoel is de kijker te vermaken en te imponeren. Pas later gaan de verschillende aspecten van film en de nieuwe technologie zich meer integreren met elkaar wat Charlie Keil ook aangeeft als hij schrijft over de *transitional era*. De toekomstige films in 3D zouden een meer geïntegreerde relatie tussen narratief en *attractions* kunnen gaan tonen, als alle mogelijkheden van de nieuwe techniek ontdekt zijn en ingezet worden om het verhaal zo sterk mogelijk over te brengen op de kijker.

## Literatuur

Broeren, Joost. *Filmkrant* – 10-12-2010

<http://www.filmkrant.nl/av/org/filmkran/archief/fk324/thuis324.html#avatar>

Chauvin, Jean-Sébastien. “Nouvelle Frontière” *Cahiers du Cinema* -20-12-2010

<http://www.cahiersducinema.com>

Graaf, Belinda Van De. “Cowboy en indiaan in het heelal” *Trouw* – 21-01-2011

[http://www.trouw.nl/cultuur/film/article2942090.ece/Cowboy\\_en\\_indiaan\\_in\\_het\\_heelal.html](http://www.trouw.nl/cultuur/film/article2942090.ece/Cowboy_en_indiaan_in_het_heelal.html)

Gunning, Tom. "Attractions: How They Came into the World" In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 31-40.

Gunning, Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde" In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 381-388.

Hewitt, Chris. *Empire* – 11-12-2010

<http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?DVDID=118360>

Keil, Charlie. “Integrated Attractions: Style and Spectatorship in Transitional Cinema” In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 193-204.

Kessler, Frank. “The Cinema of Attractions as *Dispositif*” In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 57-69.

Keuning, Wouter. “Dit jaar 40 3d-films na doorbraak in 2010” *Volkskrant* – 21-01-2011

<http://www.volkskrant.nl/vk/nl/3376/film/article/detail/1787764/2011/01/03/Dit-jaar-40-3d-films-na-doorbraak-in-2010.dhtml>

Linssen, Dana. *NRC Handelsblad* – 21-01-2011

<http://vorige.nrc.nl/film/article2438158.ece/Avatar>

Musser, Charles. "A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s" In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 159-180.

Musser, Charles. "Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity" In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 389-416.

Schutter, Sven De. *Online Filmtijdschrift KUTsite* – 10-12-2010

<http://kutsite.com/recensie/avatar>

Strauven, Wanda. *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: University Press, 2006).

Tomasovic, Dick. "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction, the Spectaculair Mechanics of Blockbuster" In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006): 309-320.