

DE CYBORG als ideaalmens

DE GESTAALDE MACHT VAN MACHO-ACHTIGE CYBORGS WORDT IN DE BEELDCULTUUR VAN VANDAAG VERVANGEN DOOR ANDROGYNE CYBORGS DIE AARDIGER EN HUMANER ZIJN. DE NIEUWERE CYBORGS HEBBEN EMOTIES EN EEN GEWETEN EN WORSTELLEN MET VRAGEN ROND HUN IDENTITEIT.

tekst ANNEKE SMELIK beeld UNIVERSAL PICTURES BENELUX

IN DE HEDENDAAGSE beeldcultuur zien we steeds vaker liefdesrelaties tussen mensen en een kunstmatige figuur: een cyborg, robot, androïde, replicant, avatar - of hoe ze ook genoemd worden. Om een paar voorbeelden te geven: in de televisiereclame *Robotskin* van Philips wordt een man door een vrouwelijke robot verleid tijdens het scheren onder de douche. In de film *Her* troost de hese stem van besturingssysteem Samantha, Theodore Twombly na zijn scheiding. En in de Zweedse televisieserie *Real Humans* raakt de 'hubot' Mimi verliefd op Leo, die half mens half hubot is. Deze liefde overleeft in haar geheugen nadat zij tegen haar zin is gedeprogrammeerd. En al een paar decennia eerder liet Björks videoclip *All is Full of Love* (1997) twee vriende vrouwelijke robots zien.

De kunstmatige mens-machine vormt vandaag de dag een bron van fascinatie en verleiding voor de mens: kunnen wij van cyborgs houden? En kunnen zij van ons

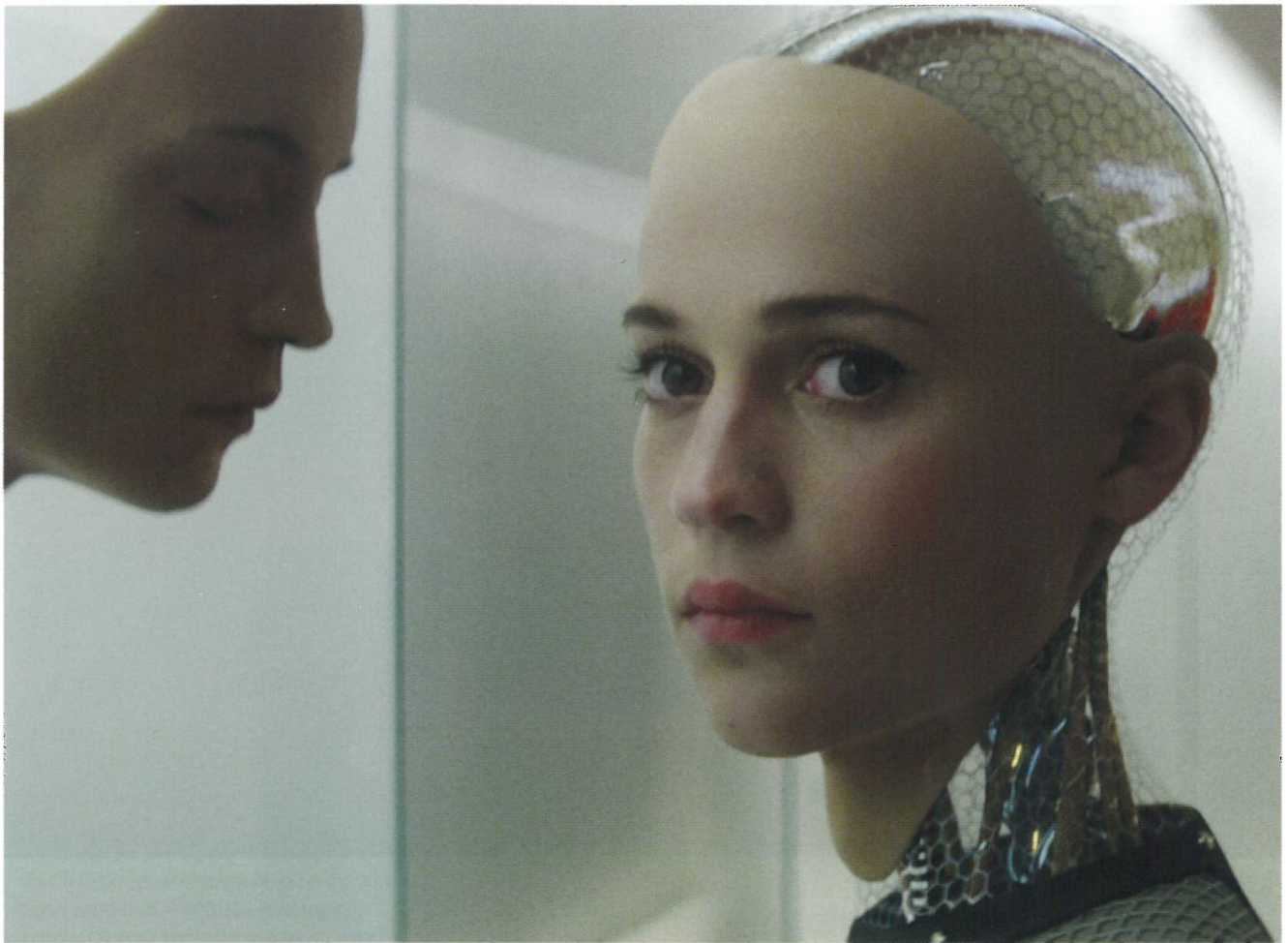
houden? In dit artikel gebruik ik de term cyborg omdat die beter aansluit bij hedendaagse computertechnologie dan een meer mechanische term als robot. De term cyborg is vooral bekend geworden door het essay *Cyborg manifest* van de wetenschapsfilosofe Donna Haraway, die van mening is dat wij door de versmelting van mens en technologie al cyborgs zijn.

EMOTIONELE RELATIES

Sciencefictionfilms schilderden in de vorige eeuw wetenschap en technologie vaak af als een potentiële bedreiging, en de mens-machine als eng monster, maar tegenwoordig wordt de cyborg steeds meer een aantrekkelijk beeld. Dat is te begrijpen, want het is niet meer van deze tijd om technologie als vijand te zien; we kunnen immers niet zonder. We gaan emotionele relaties aan met onze apparaten: we houden van onze auto, geven toestellen een naam, praten tegen de computer, en slaan of schoppen apparaten die het niet goed doen. En wie aait nu niet onophoudelijk z'n mobieltje?

Die ontwikkeling van angstbeeld naar ideaalbeeld zien we terug in de voorstelling van cyborgs in sci-fi films. Het harde metaal van de mechanische robot is vervangen door het kwikachtige lichaam van de cyborg. Digitale technologie heeft gezorgd voor enkele belangrijke veranderingen: van de 'hardware' cyborg van de jaren tachtig naar de 'software' en 'wetware' cyborgs vanaf de jaren negentig tot nu. Dit is geen keurig afgebakende evolutie, want de hardware cyborg speelt nog steeds een belangrijke rol in populaire beeldcultuur. Autoreclames zijn er dol op; neem de reclames van Citroën C4 waarin een auto transformeert tot man: een auto-mens-machine die danst op ijs, hiphopt op straat, of een warming-up doet. De hardware cyborg combineert een menselijk lichaam met harde technologie in de vorm van metalen implantaties of prothesen, vaak gespeeld door bodybuilders, zoals de gestaalde figuren in de films *The Terminator* en *RoboCop*.

De software cyborg is een computerprogramma dat als mens kan functioneren,



De zeer gevoelige en intelligente Ava in *Ex Machina*

of een mens die zichzelf kan aansluiten op een computer. Johnny Mnemonic kan bijvoorbeeld in de gelijknamige film data uit de computer uploaden naar zijn hersenen. Of een dode en totaal verminkte soldaat kan via zijn brein voortleven, zoals Captain Colter Stevens in *Source Code*. Nu de software cyborg niet meer gestaald of gespierd hoeft te zijn, wordt deze figuur vaker gespeeld door meer androgynse acteurs. Ook maken meer vrouwen hun entree als cyborg, zoals Wynona Ryder in *Alien Resurrection* en Angelina Jolie als Lara Croft in de *Tomb Raider*-films. Al is Lara Croft strikt genomen geen cyborg, zij is wel gebaseerd op een fictief personage uit een computerspel en beschikt over supermenselijke kracht waarmee zij mannen en machines kan overwinnen.

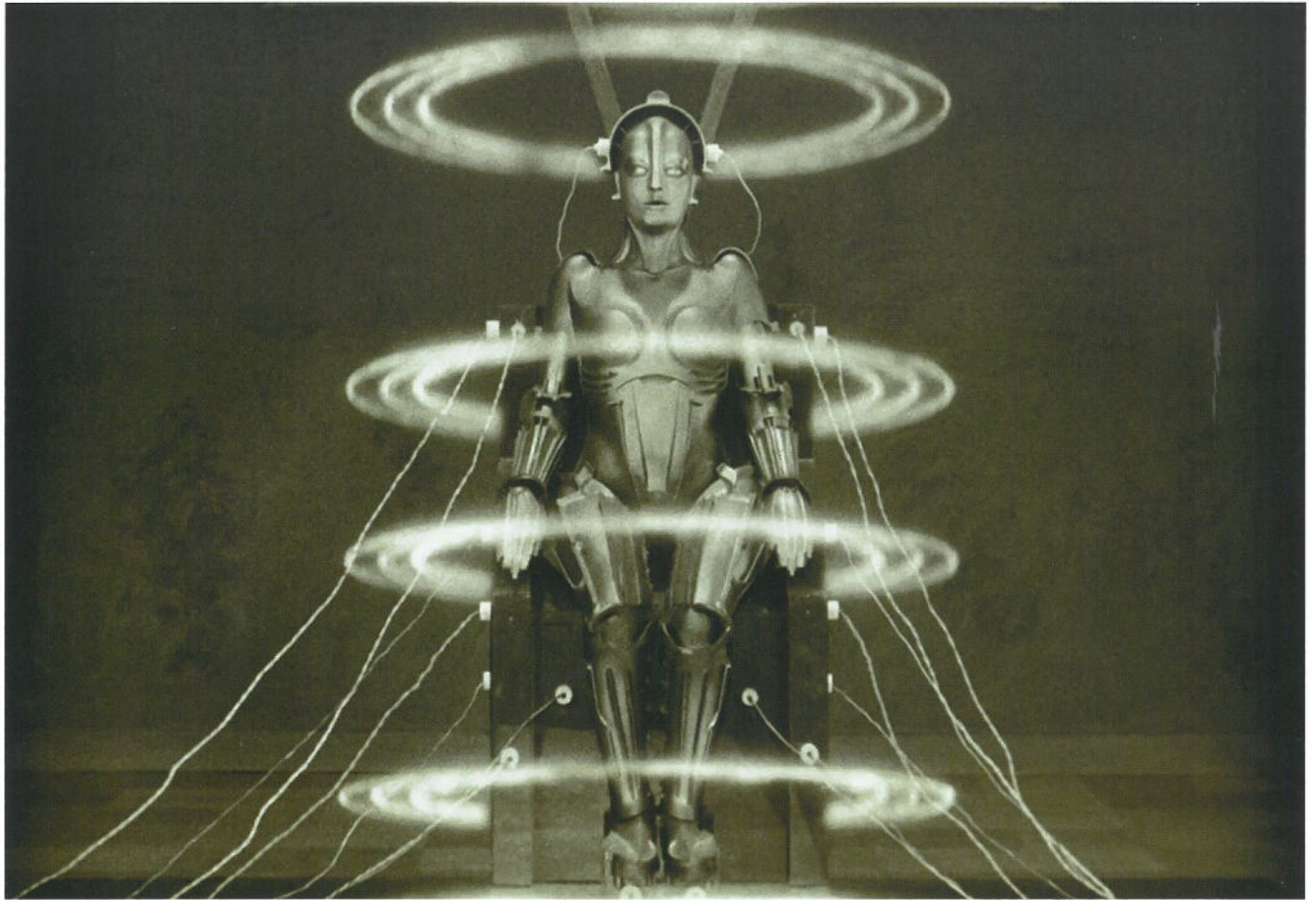
ORGANISCH BINNENSTE

De robot of cyborg is meestal een 'droge' mens, omdat deze geen biologische oorsprong heeft en dus geen levend organisme is. Maar ook dat is aan het veranderen,

+ ANNEKE SMELIK IS HOOGLE-
RAAR VISUELE CULTUUR BIJ DE
AFDELING ALGEMENE CULTUUR-
WETENSCHAPPEN VAN DE RAD-
BOUD UNIVERSITEIT NIJMEGEN.
HAAR HUIDIGE ONDERZOEK
GAAT OVER MODE EN TECHNO-
LOGIE. IN 2012 VERSCHIEEN HAAR
BOEK *IK CYBORG. DE MENS-
MACHINE IN POPULAIRE CULTUUR*.

want het gaat bij de software cyborg vaak om een mens die aangesloten kan worden op de computer. Daarmee ontstaat een cyborg met een organisch binnenste, dat gekenmerkt wordt door vochtige substanties zoals bloed en slijm. De wetware cyborg vormt dan ook een mix van digitale technologie en een 'zacht' en 'vochtig' organisme, zoals Cash in *Alien Resurrection* (1997). Als zij door enkele kogels in de borst wordt geraakt, is zij onsterfelijk zoals een cyborg betaamt, maar blijkt zij wel een zacht binnenste te hebben dat gewond raakt. Daar druipt dan geen rood bloed uit, maar wit slijm.

De uitwisseling tussen hardware, software en wetware vindt in hedendaagse sciencefiction overigens vaak plaats in de hersenen, zoals in *Inception* (2010) of *Source Code* (2011). Hoewel de computer er nog wel aan te pas komt, krijgen we dat in de films niet te zien of uitgelegd. Het lijkt erop dat we hier te maken hebben met een overgang van digitale sferen naar het gebied van neuronen en neuroweten- →



De vrouwelijke robot in *Metropolis* uit 1927

schap. Het brein fungeert dan als *interface* tussen mens en machine.

AL TE MENSELIJK

We zien dat de hedendaagse beeldcultuur steeds vaker de cyborg als aanlokkelijk 'mensbeeld' neerzet. De omslag is duidelijk te zien tussen de eerste en de tweede *Terminator*-film. Is in *The Terminator* (1984) de cyborg nog een angstaanjagende figuur, in *Terminator 2. Judgement Day* (1992) staat hij aan de goede kant. Het vrouwelijke personage Sarah vindt hem, *this thing, this machine*, een ideale vader en partner.

Het is zelfs zo dat verschillende sci-fi films de cyborg neerzetten als menselijker dan de mens. Als in *Alien Resurrection* de met de alien gekloonde Ripley ontdekt dat een andere vrouw een cyborg is, dan zegt ze: "Dat dacht ik al. Je bent te menselijk om een mens te zijn." De robot Sonny in *I, Robot* is innemend en vriendelijk. In een close-up aan het eind van de film knipoogt hij - een cyborg die knipoogt, menselijker kan het niet! Dit is typerend voor de sci-fi film van de laatste jaren; cyborgs zijn aardig

Het blijkt inderdaad dat haar ideale lichaamsvormen alleen maar dienen om de mannen om haar heen erin te luizen.

ger en humaner dan mensen, met als summum van schattigheid Wall-E, het robotje dat dapper onze troep op Aarde opruimt.

De mens-machine in sci-fi films heeft zich ontwikkeld van geharnaste macho naar gevoelige cyborg. Is de hardware cyborg eigenlijk een soort robot met mechanische onderdelen die uitmunt in bovenmenselijke lichaamskracht, dan is de software cyborg een cybernetische mens die zich kenmerkt door snelheid, vloeibaarheid en intelligentie. De software cyborg is door de computer verbonden met zijn omgeving, net zoals mensen in de netwerkmaatschappij zijn opgenomen in een complex weefsel van online en mobiele relaties. Wel kan de cyborg anders dan mensen in het echte leven de aardse tijd en ruimte overstijgen. Qua tijd kan dat zowel het verleden als de toekomst zijn (*The Matrix, A.I., Source Code*), en qua ruimte kan het overal op aarde zijn (*Johnny Mnemonic*), zelfs in de geest, het onbewuste of geheugen van mensen (*Inception, Source Code*) of op buitenaardse planeten (*Avatar*). Ook kan de software cyborg zich van de zwaartekracht van de aarde losma-

ken, omdat hij zich in de virtualiteit van cyberspace bevindt, zoals in de gevechten van *The Matrix*.

DE GENETWERKTE MENS

De computer 'virtualiseert' het menselijke lichaam. Door deze virtualisering verdwijnt het probleem van fysieke kracht of gedwongen arbeid of slavernij die vaak het thema waren van de allereerste sci-fi films (zoals *Metropolis* uit 1927). Met de virtualisering, wat een zekere ontlichaming inhoudt, verandert ook een kwestie als sekse. De software cyborg hoeft niet meer te vechten om zijn fysieke kracht of zijn superioriteit te bewijzen. Daarom wordt het lichaam van mannelijke cyborgs in films geërotiseerd en krijgen ze 'last' van emoties en een geweten. Vrouwelijke cyborgs blijven sexy als altijd (dat verandert niet zo snel in Hollywood), maar worden ook bovenmenselijk sterk en krachtig. In cyberfilms van de laatste pakweg tien à vijftien jaar zijn vrouw en man dan ook steeds meer aan elkaar gelijk en zien ze er vaak opvallend androgyn uit. De *Matrix*-serie is daar een goed voorbeeld van.

Sci-fi cyborgs worstelen nogal eens met vragen rond hun identiteit, geheugen, emoties, en zelfs het onbewuste. Ze weten zelf niet goed of ze cyborg of mens zijn. De films poneren als het ware een variant op de beroemde Tao-vraag: ben ik een cyborg die droomt mens te zijn of ben ik een mens die droomt cyborg te zijn? Met dit soort twijfels en worstelingen behoort de cyborg typisch tot de postmoderne maatschappij, die de socioloog Zygmunt Bauman omschrijft als 'liquide', als vloeibaar. Sci-fi films verbeelden visueel een mogelijke identiteit die is getransformeerd tot een vloeibare, flexibele, dimensie zonder vaste kern. In dit soort cybernetische beelden staat de cyborg symbool voor de genetwerkte en relationele mens van vandaag.

LIEFDESPERIKELLEN

Recente sciencefictionverhalen gaan een stap verder en presenteren liefdesperikelen tussen mens en cyborg. Daarbij gaat het steevast om een vrij stereotiepe man-vrouw-relatie: een verlegen, eenzame of depressieve nerd wordt verliefd op een hoogst aantrekkelijke vrouwelijke cyborg. De centrale kwestie draait vooral om ambivalentie: kan de cyborg wel echt liefhebben of is deze alleen maar zo voorgeprogrammeerd?

In *Ex Machina* mag Caleb dan wel

De mens-machine in sci-fi films heeft zich ontwikkeld van geharnaste macho naar gevoelige cyborg.

gefascineerd zijn door de zeer gevoelige en intelligente Ava, maar hij wantrouwt haar ook – terecht zoals zal blijken. Zij heeft immers helemaal geen borsten nodig, dus waarom ziet ze er dan zo begeerlijk uit, zo vraagt hij zich af. Het blijkt inderdaad dat haar ideale lichaamsvormen alleen maar dienen om de mannen om haar heen erin te luizen. Als een echte femme fatale bevrijdt ze zichzelf uit haar gevangenis, waarna de mannen achterblijven om een gruwelijke dood te sterven.

Als aan het einde van de film *Her* het besturingssysteem Samantha met haar hese en sexy stem (van Scarlett Johansson) Theodore vertelt dat ze hem verlaat om naar een andere wereld toe te gaan, vraagt hij verdrietig of ze nog meer relaties had. Daarop antwoordt ze prompt: jazeker, 641. Zowel Theodore als de kijker happen naar adem bij dit hoge getal, want de suggestie van een unieke en liefdesvolle relatie was heel sterk, ook al manifesteerde Samantha zich alleen maar als stem en nooit 'in het vlees'.

TOCH NOG HEILIG

Recente films lijken geobsedeerd door de humanistische impuls om van de machines te houden waarmee mensen zich omringd hebben. De sciencefiction-liefdesverhalen maken echter duidelijk dat het gevaarlijk is om verliefd te raken op een algoritme. Hoewel de mens in rap tempo en onherroepelijk met technologie versmelt, is de grens tussen mens en cyborg in de films blijkbaar toch nog heilig.

Ondanks deze ambivalentie, verandert er wel iets. Bijvoorbeeld, nadat Samantha aan het einde van *Her* is verdwenen, bezoekt de eenzame Theodore zijn al te menselijke buurvrouw Amy en samen kijken ze naar de flikkerende lichten van de futuristische stad. De film suggereert dat hij en andere mensen door de besturingssystemen hebben geleerd om van elkaar te houden. Zo helpt de cyborg de mens om meer mens te worden en troost te vinden in de liefdevolle omhelzing met elkaar. ✕

LITERATUUR

Cyborg manifest.

Donna Haraway (1994)
Amsterdam: De Balie.

De grens van de mens.

Peter Paul Verbeek (2011)
Rotterdam: Lemniscaat.