

DE VIRTUELE MATRIX

HET LICHAAM IN CYBERPUNK FILMS¹

Anneke Smelik

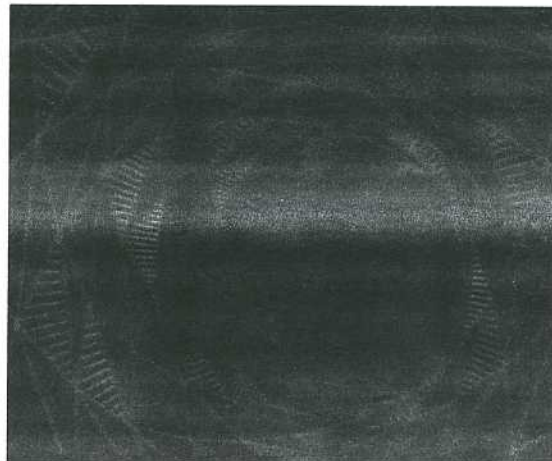
The virtual matrix. The body in cyberpunk films

The past twenty years saw the emergence of cyberpunk sciencefiction films in which virtual reality (VR) is represented in both utopian and dystopian ways. In many films VR is imaged strikingly as a computer-animated 'tunnel' through which the characters are moved at great speed into the vertigo of cyberspace, also called the 'matrix'. The virtual space of the matrix is explored as a potentially hallucinatory and mind-enhancing space, in which the characters are liberated from the 'prison of the body' or the 'tyranny of the flesh'. Yet, the VR scenes also point to potential danger and death in cyberspace. The virtual ride is then not just an euphoric flight through the tunnel, away from the physical body, but actually threatens to harm and disintegrate that very body even in its virtuality. The author critically assesses, from a gender point of view, the desire to transcend the body and become pure mind. The desire to get rid of the body may be read as a suppressed wish to get rid of femininity. However, the uterine imagery of the tunnel also points to a subversive meaning of the 'matrix'. The matrix is not only the virtual space of cyberculture but also a representation of the maternal-feminine. In spite of the desire to move beyond the flesh, the films show the powers of the maternal-feminine body which cannot be ignored: the matrix strikes back.

Virtuele werkelijkheid

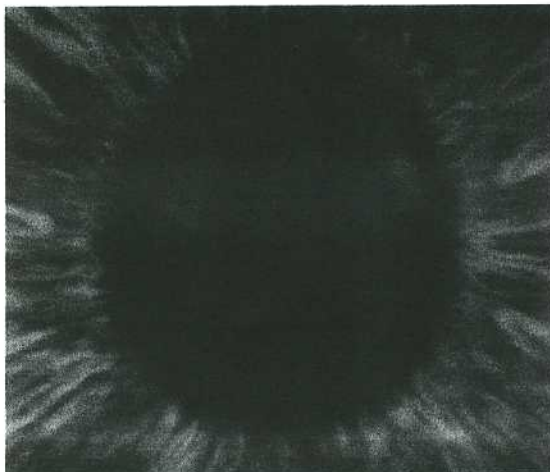
De term *virtual reality* (VR) werd in 1986 door de computerwetenschapper Jaron Lanier bedacht; het is een paradoxale term, want 'virtueel' staat eigenlijk haaks op 'werkelijkheid'. Volgens Van Dale betekent 'virtueel': 1. voorwaardelijk, als mogelijkheid of vermogen aanwezig; in werkelijkheid of werkzaamheid kunnende treden; 2. denkbeeldig, slechts schijnbaar bestaande. 'Werkelijkheid' betekent juist het tegenovergestelde: 1. wezenlijkheid, realiteit, 2. dat wat werkelijk is. Computertechnologie heeft deze paradox mogelijk gemaakt. In 'virtuele werkelijkheid' wordt door de computer een werkelijkheid geschapen die weliswaar virtueel is en blijft, maar die de gebruiker als het ware kan betreden en waar zij door terugkoppelingsmechanismen via de computer invloed op kan hebben.

Het gaat bij VR om een elektronische omgeving van driedimensionale grafische voorstellingen die door de computer zijn gegenereerd. De gebruiker kan deze ruimte virtueel binnengaan door het gebruik van input-output middelen zoals datahandschoenen en een datahelm voor op het hoofd, de zogeheten HMD (*Head-Mounted Display*), of zelfs met behulp van een heel datapak waarmee de gebruiker op de computer aangesloten is. VR is een technologie die in de woorden van Michael Heim 'de deelnemer ervan overtuigt dat hij of zij zich werkelijk op een andere plaats bevindt, door primaire zintuiglijke input te vervangen door data die ontvangen en geproduceerd worden door een computer' (Heim, 1998, p. 220-221).



Tron (1982). De eerste gedigitaliseerde tunnel in de computer.

Hoewel de technologische ontwikkeling van VR zich vooralsnog in een relatief pril stadium bevindt en vooral in de luchtvaart gebruikt wordt (*flight simulators*) en in militaire toepassingen, heeft VR de hoofden van menig kunstenaar en wetenschapper op hol doen slaan en wordt er hevig gefantaseerd over mogelijke virtuele werelden. Virtuele werkelijkheid wordt vaak als equivalent gebruikt voor *cyberspace*, het modieuze woord dat de sciencefiction schrijver William Gibson in 1984 in zijn roman *Neuromancer* introduceerde. In feite zijn het beide vage woorden waarvan lang niet altijd duidelijk is wat ermee bedoeld wordt. In SF-romans en -films worden ze vaak door elkaar gebruikt, waarbij ook



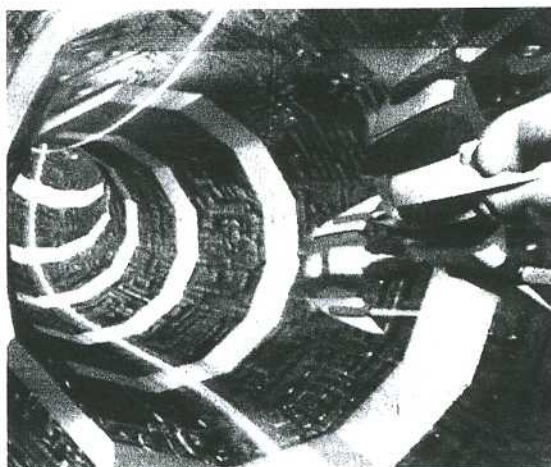
Freejack (1991). Een tunnel naar de toekomst via het oog.

nog de term 'de matrix' als synoniem opduikt. In technische zin draait het bij de matrix om een model of systeem voor de computer, en gaat het bij VR en *cyberspace* om een elektronische interactieve omgeving, waarbij de laatste term meer specifiek naar de cybernetische dataruimte van de computer verwijst. In SF alsook in wetenschappelijk-speculatieve teksten over ICT (Informatie en Communicatie Technologie) lopen deze drie termen echter volkomen door elkaar heen en fungeren ze vaak als metafoer voor een of andere gefantaseerde virtuele ruimte.

In dit artikel kijk ik niet naar VR als een technologie, maar bespreek ik de gegenderde verbeeldingen van VR zoals die naar voren komen in recente sciencefiction films. Zoals hieronder zal blijken, wordt VR als een tunnelachtige computersimulatie neergezet. Wat mij vanuit een genderperspectief aan deze tunnel boeit is de vraag wat de betekenissen en effecten zijn van deze verbeelding van virtuele werkelijkheid. De hallucinerende VR-scènes alsook de hype rond digitale media zoals het World Wide Web, cd-roms en virtuele werkelijkheid, plaats ik eerst in de context van de Californische hippiecultuur van drugs in de jaren zestig (LSD) en van de jaren negentig (XTC). Daarna bespreek ik het verlangen dat uit deze sciencefiction films spreekt om het lichaam te overstijgen en louter geest te worden. Ik zal betogen dat er een zekere ambivalentie bestaat ten opzichte van het lichaam. De vlucht van het lichaam in VR is aan de ene kant een vlucht weg van het vrouwelijke, maar kan aan de andere kant ook gezien worden als een vlucht terug de matrix in, waarbij ik op de connotaties van de matrix als het moederlijk-vrouwelijke wijs. Bij het bespreken van de filmscènes concentreer ik me op de visie op virtuele werkelijkheid die daarin wordt verbeeld zonder verder in te gaan op het verhaal van de film.

De tunnel

Als een nieuwe technologie inspireert virtuele werkelijkheid fantasmatische, meestal futuristische, verbeeldingen in verschillende genres zoals *cyberpunk* romans, sciencefiction films en computerspellen op cd-rom en op het World Wide Web. Hiervan bespreek ik alleen de tweede categorie: sciencefiction films. De virtuele werkelijkheid roept fantasieën op over het lichaam. In de fictionele verbeeldingen in de films waarover ik me hier buig, zien we aan de ene kant een utopie waarin de mens bevrijd is van de beperkingen van het lichaam, en aan de andere kant een dystopie (anti-utopie) waarin het menselijk lichaam uit elkaar spat. Binnen het kleine corpus van sciencefiction films die ontwikkelingen in computertechnologie hebben gethematiseerd, komen deze beide kanten van fantasieën over VR terug. Er zijn opmerkelijke overeenkomsten in de manier waarop virtuele werkelijkheid wordt gevisualiseerd. Van één van de eerste films waarin de personages de matrix van de computer ingaan, *Tron*, via de

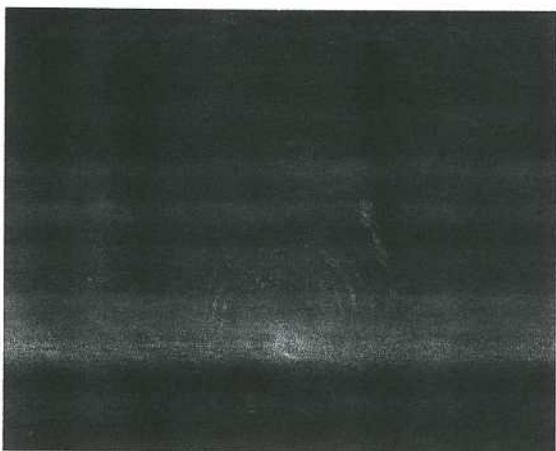


Lawnmower Man (1992). De tunnel leidt de spelers in cyberspace.

manier waarop de personages in virtuele werkelijkheden terecht komen in films als *Freejack*, *Lawnmower Man*, *Hackers* of *Johnny Mnemonic*, tot de meest recente film over VR, *The Matrix*, telkens weer wordt de virtuele werkelijkheid en de tocht daarheen op een opvallend gelijke manier vertoond. De overeenkomsten zijn de volgende:² VR wordt in beeld gebracht door computeranimatie en gevisualiseerd als een claustrofobische tunnel waar het personage met zeer grote snelheid ingezogen wordt. Vaak komt het personage in deze tunnel vast te zitten als in een val en dreigt hij (soms zij) erin te verdwijnen, als het ware 'uitgewist' te worden. Soms wordt het personage er aan het einde van de tunnel uitgeslingerd en komt dan in een heel andere dimensie terecht. Deze virtuele ruimte is na de opwindende rit door de tunnel veel rustiger en opener; het

personage kan vrijelijk rondlopen, zweven of vliegen. Echter, het personage moet vanuit deze virtuele werkelijkheid weer terug zien te komen in de realiteit, hetgeen vaak de nodige moeite kost. De virtuele ruimte wordt angstaanjagend en dreigt het personage op te slokken, te fragmenteren of te vernietigen. Uiteindelijk wordt het personage ofwel bevrijd en keert terug naar de gewone wereld, ofwel raakt verloren en sterft.

De overeenkomsten in de filmische verbeelding van virtuele werkelijkheid springen in het oog. Vooral de tunnelachtige animatie waarin het personage de virtuele werkelijkheid betreedt, keert steeds weer terug in sciencefiction films. Eén van de oudste is wel de psychedelische gang door het universum aan het einde van *2001: A Space Odyssey*; van recentere datum is de spectaculaire ruimtereis van Jodie Foster via *wormholes* in *Contact* en de relatief korte tunnels waarmee de personages in *The Matrix* de virtuele wereld ingeslingerd worden.



Virtuosity (1995). De tunnel naar cyberspace via de mond.

Cyberdelia

De grafische voorstellingen die razendsnel langsflitsen suggereren dat met grote snelheid door een nauwe tunnel bewogen wordt, met snelle hoeken zijwaarts of naar boven en beneden. De door de computer geanimeerde beelden bewerkstelligen het effect van een kinetisch delirium. De computerbeelden brengen bij de kijker duizelingen teweeg door de chaotische manier waarop beelden langs het netvlies flitsen zodat de gewone waarneming in de war gebracht wordt. De scènes bezorgen een verhevigde kijkervaring die dicht tegen de roes en de kick aan ligt. Het is een soort vrije val waarin we als toeschouwer terecht komen; we verdrinken in een draaikolk; we worden ondergedompeld in een wervelende maalstroom van kinetische beelden. De toeschouwer heeft geen enkele illusie meer van controle over het beeld, maar wordt onderworpen aan

het opwindende gevoel als een gelanceerd projectiel met grote snelheid door een nauwe tunnel te bewegen.

De virtuele tunneltocht in sciencefiction films is te vergelijken met de stereotiepe Hollywoodscène van de *exhilarating ride*, die hier met speciale effecten van de computertechnologie voor een spannende kijkervaring zorgt. Volgens Scott Bukatman (1993) gaat het in dit soort spectaculaire scènes om de 'ultieme trip', waarin de beweging die de extatische kinesis suggereert, een doel op zich wordt. De tunnelrit de virtuele werkelijkheid in zou je dan ook kunnen zien als een hallucinerende trip. Dit zie je bijvoorbeeld in twee verbeeldingen van virtuele werkelijkheid, in *Hackers* en *Johnny Mnemonic*. In beide gevallen gaat het om een filmische verbeelding van het internet, waar de surfers het internet als het ware ingaan. Het net wordt verbeeld als een grafisch vormgegeven stad. Deze verbeelding van het internet is utopisch te noemen. Internet slibt niet dicht en er verschijnt geen time-out op het scherm. Deze virtuele stad kent geen files of wachttijden, in dit netwerk zitten geen knopen, dit systeem gaat nooit down. Het net is glad, snel, en vloeiend; een echte snelweg waarop het goed surfen is. De virtuele werkelijkheid ligt volledig voor het oprapen met de datahandschoen.

De visuele nadruk op het hallucinerende effect van virtuele werkelijkheid in de VR-scènes van deze sciencefiction films lijkt mij van belang. De nestor van de *cyberpunk*, William Gibson, omschreef in *Neuromancer cyberspace* als 'consensual hallucination': een hallucinatie met wederzijds goedvinden. VR lijkt in *cyberpunk* literatuur en in sciencefiction films als een soort bewustzijnsverruimend middel gezien te worden. Het verband tussen VR en drugs is vaker gelegd (Hayward, 1993). Timothy Leary, de goeroe van de hippiecultuur in Californië, zag de PC als de veilige LSD van de jaren negentig; *cyberdelia* in plaats van psychedelia. Sherry Turkle (1995) heeft erop gewezen dat iemand achter de computer in het gangbare taalgebruik een gebruiker (*user*) wordt genoemd, en niet een speler of toeschouwer. En net zoals drugs, is de PC verslavend.

Volgens Lieven de Cauter (1995) valt in de huidige postmoderne tijd een culturele honger naar exces en extase waar te nemen. In het verlangen naar een grensoverschrijdende ervaring staat de filmische verbeelding van virtuele werkelijkheid dan ook niet alleen. Dit verlangen is terug te vinden in andere uitingen van populaire cultuur zoals massale party's met gedifferentieerde *dance music*, waaronder *trance*, *techno* en *hardcore house*, alsmede in het sterk toenemende gebruik van drugs als XTC. De Cauter noemt dit 'recreatief escapisme'. Dit escapisme kenmerkt zich door een verlangen naar de transformatie van de tijd/ruimte-ervaring.

Het op zijn kop zetten van tijd en ruimte is één van

de belangrijkste aspecten van de VR-filmscènes. Deze scènes zijn puur fantasie; het zijn immers beelden die door de computer zijn gemaakt en die een ervaring verbeelden die in de werkelijkheid (nog?) onmogelijk is. Kenmerkend voor een fantasie is dat er grenzen noch belemmeringen zijn. In de filmscènes zien we dan ook hoe de personages in virtuele werkelijkheid tijdelijk bevrijd zijn van het lichaam en vrijelijk tijd en ruimte kunnen doorkruisen. Uit de manier waarop de beelden zijn vormgegeven, spreekt een verlangen om lichamelijke grenzen te verleggen, sterker nog, een verlangen om het lichaam los te kunnen laten. Het is de euforie van louter geest worden. Wat daarbij opvalt is dat deze trips zo clean zijn: vrij van het lichaam valt, zweeft of vliegt het personage virtueel door de ruimte. Hier geen carnaliteit, geen *wetware* van het lichaam. Dat is nog eens heel wat anders dan de abjectie van het gewone drugsgebruik, zoals in een film als *Trainspotting* naar voren komt waarin juist overmatig wordt gepiest, gezweet, gepoept en gekotst.

Technoheidendom

In tijdschriften over nieuwe media zoals *Wired* en *Mondo 2000* wordt nogal een hype gecreëerd over *cyberspace* en virtual reality, waarin wazige utopieën over de invloed van ICT in de samenleving geventileerd worden. Deze literatuur laat zien hoezeer de cybercultuur, die met name aan de westkust van Amerika ontstaan is, zijn wortels heeft in de jaren zestig. De computertechnologiecultuur in Silicon Valley zet voor een groot deel de Californische hippiecultuur voort. Veel grondleggers van de cybercultuur, zoals Jaron Lanier, John Barlow, Howard Rheingold en Brenda Laurel, komen uit Californië en geven in hun interviews en teksten ook duidelijk hun jaren-zestig-ideologie weer. Er is sprake van een *New Age* filosofie, die in de context van de cybercultuur en de ontwikkelingen op het gebied van ICT ook wel 'New Edge' wordt genoemd, waarbij *edge* verwijst naar de grenzen die met de nieuwe technologische ontwikkelingen overschreden zouden worden (*Mondo*, 1992). De hedendaagse hippie wordt ook wel *zippie* genoemd, de 'Zen-Inspired Pagan Professional'.

De combinatie van het nieuwe tijdsdenken met ontwikkelingen op het gebied van ICT creëert een aantal ideeën die vaak een mythische status aannemen. Zo is er een hardnekkig terugkerend idee dat *cyberspace* een revolutionair bewustzijn zou zijn, dat het dagelijkse bewustzijn openbreekt. John Barlow stelt dat het internet een collectief organisme van de hersenen openbaart. Hij ziet het als een soort bovenmenselijk organisme dat wil leven en groeien. Barlow heeft het in dit verband over een wereld waarin mensen met elkaar communiceren via een *über-brain*. ICT creëert een

geïnfomeerde ruimte tussen geesten; een ruimte zonder belemmeringen waar de lichamelijke dimensie geen beperkingen stelt (zie interview in Zaleski, 1997). Ook anderen vatten het internet op als iets organisch, met fundamenteel dezelfde structuur als onze hersenen. Het WWW wordt in deze analogie gezien als een organisme waarbij de software als het ware de hersenen zijn. In dit verband komt het idee op de proppen dat mensen in de nabije toekomst direct kunnen inpluggen op de computer.

Daarnaast zijn er wetenschappers binnen de ICT die geloven dat kunstmatige intelligentie een evolutionaire groei zal doormaken naar een zelfstandig en organisch bewustzijn. Dit wordt 'Emergent Artificial Intelligence' genoemd. De mogelijkheid dat kunstmatige systemen zelf intelligent zullen worden, is deels gebaseerd op de zogeheten Gaia-hypothese van James Lovelock, die inhoudt dat de aarde een zelfregulerend systeem is (Dery, 1996, p. 53). Deels is het idee gebaseerd op een natuurwetenschappelijke opvatting dat bewustzijn op een gegeven moment vanzelf verrijst wanneer een organisme complex genoeg is; dat wil zeggen dat één individueel neuron in de menselijke hersenen niet bewust is, maar biljoenen van neuronen in een complexe samenhang gezamenlijk bewustzijn kunnen doen ontstaan. Op den duur zouden computers zo complex worden dat ze innerlijk leven simuleren.

Er zijn nogal wat ICT-adepten die geloven dat ze hun bewustzijn van hun hersenen naar de computer kunnen overbrengen of opladen, van organische materie naar *silicon*, en omgekeerd. Onder hen bevinden zich niet de minsten: bijvoorbeeld Marvin Minsky (1988) die werkzaam is bij het prestigieuze MIT (Massachusetts Institute of Technology). Ook één van de uitvinders van de computertechnologie, Hans Moravec (1988), denkt dat de overdracht van *wetware* op *hardware* in de toekomst mogelijk is. Men heeft nog geen idee welke vorm dit zal aannemen: een robot, of een door computers voortgebrachte kunstmatige werkelijkheid, of zelfs *wet* computers die onze geest kunnen opladen. Waar het om gaat is dat de utopie van een posthumaan universum in deze kringen vrij algemeen geaccepteerd is (Hayles, 1999). Men gelooft in toekomstige robotische levensvormen die in staat zijn tot onafhankelijke reflectie en voortplanting en zullen uitgroeien tot wezens die minstens even complex zijn als wij.¹

In Amerika wordt een dergelijk vertoog wel *technopaganism* genoemd, 'technoheidendom'. Het valt op dat in dit nieuwe tijdsdenken alles wat maar los- en vastzit met elkaar verbonden wordt, zonder enige consistentie of kritische zin. Alternatieve werkelijkheden buitelen over elkaar heen: dromen, psychedelia, virtualiteit, meditatie, of wat dan ook; het wordt allemaal op een grote hoop gegooid en gemengd in de postmo-

