

# DE VIRTUELE MATRIX

## HET LICHAAM IN CYBERPUNK FILMS<sup>1</sup>

Anneke Smelik

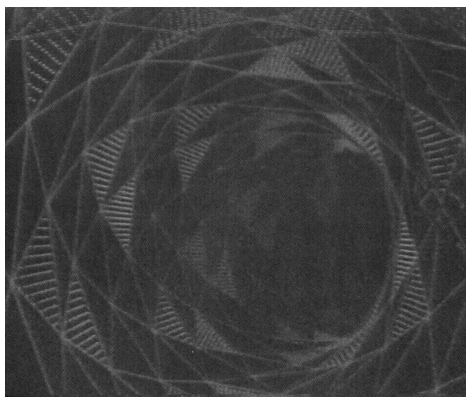
### The virtual matrix. The body in cyberpunk films

*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

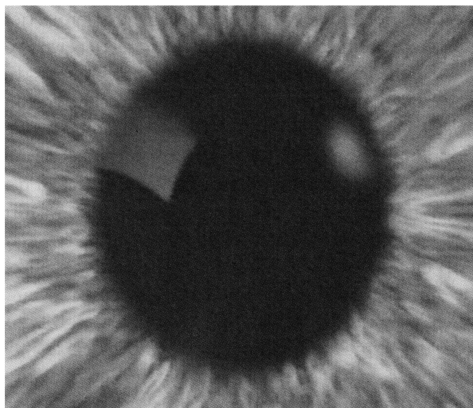
De term *virtual reality* (VR) werd in 1986 door de computerwetenschapper Jaron Lanier bedacht; het is een paradoxale term, want 'virtueel' staat eigenlijk haaks op 'werkelijkheid'. Volgens Van Dale betekent 'virtueel': 1. voorwaardelijk, als mogelijkheid of vermogen aanwezig; in werkelijkheid of werkzaamheid 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 er mee bedoeld wordt. In SF-romans en -films worden ze vaak door elkaar gebruikt, waarbij ook



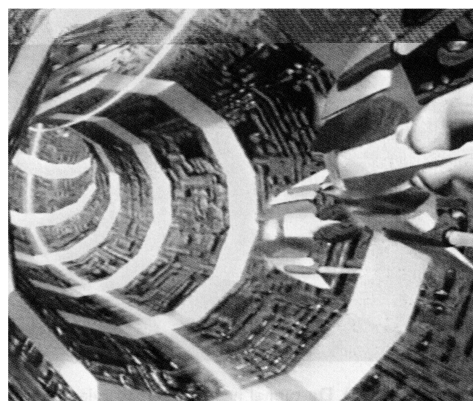
*Freejack* (1991). Een tunnel naar de toekomst via het oog.

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 metafoor 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 computerspelen 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

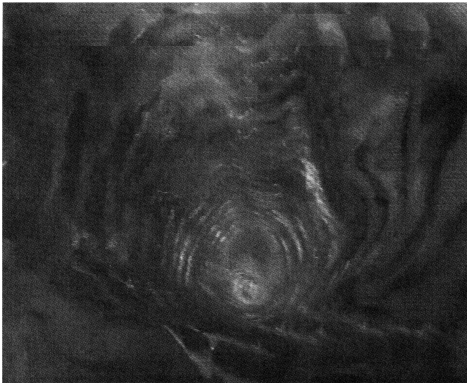


*Lawnmower Man* (1992). De tunnel leidt de spelers in cyberspace.

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:<sup>2</sup> 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 verdrieken 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 gepijpt, gezweet, gepoep 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

geïnformeerde 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.<sup>3</sup>

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-

derne heksenketel (Hayward, 1993). Soms lijkt het moeilijk om dit soort denkbeelden serieus te nemen, maar het feit dat wetenschappers als Moravec, Minsky en Zaleski een groot aantal van de denkbeelden ondersteunen, maakt een kritische bespreking nodig. Net als Mark Dery (1996) vind ik de New Edge 'filosofie' binnen de cybercultuur bij vlagen volkomen onzinnig, maar ook gevaarlijk utopisch. Zelden wordt er stilgestaan bij de problemen die ICT oproept, bijvoorbeeld bij de sociale verhoudingen in de wereld die door ICT op scherp gesteld worden, zoals blijkt uit de groeiende kloof tussen informatie-armen en de informatie-rijken (Castells, 1996-1998). Gemakzuchtige utopieën ontkenen de materialiteit van het leven. De virtuele wereld van licht en lichaamloosheid staat in wel heel schril contrast met de grauwe werkelijkheid van economische en sociale ongelijkheid en ecologische verwoeding in de aardse wereld. Er schuilt dan ook een enorme ontkenning van het lijden en van de dood in dit soort fantasieën.

### Lichaamswalg

Lichamelijk lijden en de angst voor de dood doemen echter wel op in sciencefiction films. De utopieën die in sciencefiction bedacht en verder ontwikkeld worden, hebben maar al te vaak een sterk dystopische dimensie. Naar mijn idee spreekt er uit de films een zekere minachting voor het lichaam. De trip de virtuele werkelijkheid in, is vooral een trip weg van het lichaam. Soms wordt het lichaam 'virtueel' verplaatst naar de nieuwe ruimte, vaker blijft het fysieke lichaam achter terwijl een virtueel lichaam zich in de VR bevindt. Dit laatste zien we in *The Matrix* en in *eXistenZ*, waarin de personages hun lichaam in de 'werkelijkheid' achterlaten, terwijl ze virtueel elders actie ondernemen. Het virtuele en fysieke lichaam staan nog wel met elkaar in verbinding, want als het virtuele lichaam op afstand ten onder gaat, sterft ook het fysieke lichaam. In al deze sciencefiction films is sprake van een ontstijging van het lichaam. Mark Dery (1996) heeft dit de ontsnappingsnelheid genoemd ('escape velocity'): het onttrekken van een lichaam aan de zwaartekracht van de aarde. In zowel theoretische teksten als in recente sciencefiction films is de lichaamloosheid van de mens één van de belangrijkste kenmerken van de cybercultuur. De mens wordt in het computertijdperk onstoffelijk, en volgens de sciencefiction is virtuele werkelijkheid één van de manieren om die begeerde staat van lichaamloosheid te verwzenlijken.

Het verlangen om het lichaam te overstijgen klinkt steeds weer door in de utopieën die ICT omgeven en die begrippen als virtuele werkelijkheid en *cyberspace* inhoud geven. Vanwaar het verlangen om van het lichaam bevrijd te zijn? Waarom is lichaamloosheid

zo'n begeerde staat van zijn? En wat is de verhouding tot gender? Om een antwoord op deze vragen op het spoor te komen, wil ik de dystopische aspecten van virtuele werkelijkheid in de sciencefiction films nader bekijken.



*Lawnmower Man* (1992). De versmelting van lichamen in cyberspace.

Een befaamde VR-scène komt voor in *Lawnmower Man I*, waarin de plaatselijke dorpsgek Jobe zijn blonde liefde meeneemt op een trip de virtuele werkelijkheid in: 'this will be the best ride of your life', zo verzekert hij haar. In de scène worden Jobe en zijn vriendin in een laboratorium elk vastgebonden in een ronddraaiend rad, waarmee zij worden aangesloten op de computer. In computeranimatie zien wij hun virtuele verschijning zweven. De virtuele werkelijkheid is met mooie kleuren weergegeven en vertoont regelmatig de bekende tunnelachtige draaikolken. Hun virtuele lichamen versmelten met elkaar tot een libelle die wegvliegt. Als ze zich van elkaar scheiden, lijkt het meisje vastgezogen te worden als in een moeras. Angstig roept zij Jobe om hulp. Hij zegt dat zij vastzit in de materie van haar eigen geest: 'this is the matter of your primal mind'. Zij wordt steeds angstiger, waarop hij verandert in een monster met uitstulpingen die aan het uiteinde zuigende gaten hebben, waarmee hij haar aanvalt. Zij gilt, en er wordt teruggesneden naar het laboratorium waar we het meisje bewusteloos in het rad zien hangen. Zij is gek geworden en speelt in de rest van de film geen rol meer. Jobe wordt in de film steeds kwaadaardiger en denkt dat hij met behulp van VR god zelf is. Aan het eind van de film verdwijnt hij via de telefoon voorgoed in de virtualiteit.

In de hier beschreven scène zien we de keerzijde van het verlangen om het lichaam te overstijgen. De fantasie van de heteroseksuele versmelting, het freudiaanse vliegen en de libelle laat ik voor rekening van de filmmaker. Interessanter is de almachtsfantasie van de

zelf-schepping van Jobe en het daarmee gepaard gaande verlangen om de ander te vernietigen. Je zou de scène als een verkrachting kunnen zien: de vrouw krijgt niet alleen de trip, maar ook de *fuck* van haar leven, waar ze letterlijk in blijft (Springer, 1996). Dit is een voorbeeld van het feit dat nieuwe technologie of nieuwe media niet per definitie nieuwe verhalen opleveren; integendeel, vaak wordt in eerste instantie op bekende verhaalpatronen teruggegrepen, zoals hier op het stereotype van de vrouw als slachtoffer. Wat opvalt is dat zij in de virtuele werkelijkheid letterlijk in haar eigen geest komt vast te zitten, en dat zij terug in de werkelijkheid gek is geworden. In het Engels is de connotatie duidelijker: 'she lost her mind in cyberspace'. Zij betaalt de prijs voor het verlangen van haar vriend om het lichaam te willen overstijgen.

De fantasie van de ultieme trip in de VR-scènes lijkt gevangen te zitten in de westerse dualiteit van geest/lichaam. In de westerse cultuur wordt traditioneel niet alleen de geest veel hoger gewaardeerd dan het lichaam, maar bovendien is de tegenstelling geest/lichaam maar al te vaak gekoppeld aan mannelijkheid en vrouwelijkheid. Binnen de oppositie geest/lichaam is het lichaam vrouwelijk geconnoteerd. Het verlangen naar de bevrijding van het lichaam die in de huidige cybercultuur weer opnieuw vorm krijgt, grijpt terug op een christelijke traditie van lichaams-walg.<sup>4</sup> Het is vooral in de horrorfilm dat de lichaams-walg zijn apotheose vindt, meer nog dan in de sciencefiction film waarin het verlangen overheerst om met behulp van technologie het lichaam te overstijgen of om een soort *Übermensch* te worden.<sup>5</sup> Barbara Creed (1993) heeft betoogd dat het genre van de horrorfilm vaak in het teken staat van de westerse angst voor en walging van het vrouwelijk lichaam. Dit is goed te zien in *Alien Resurrection*, waarin de angst vorm krijgt in het gevoel van de mannelijke personages te zijn buitengesloten van de erotische verbondenheid tussen de kloon Ripley en de cyborg Call (gespeeld door respectievelijk Sigourney Weaver en Wynona Ryder), en de walging vorm krijgt in de abjecte, slijmachtige, zichzelf reproducterende Alien, die de monsterlijke, reproductieve, vrouwelijke krachten voorstelt.

In verschillende teksten over *cyberspace* kwam ik negatieve verwijzingen naar het lichaam tegen: het lichaam wordt gezien als een vleselijke hel waaruit men door virtuele werkelijkheid bevrijd kan worden. Zo heeft Gibson het in zijn roman *Neuromancer* over de 'lichaamloze uitgelatenheid van *cyberspace*' waaruit het personage Case terugvalt in 'de gevangenis van zijn eigen vlees' (1984, p. 6). Heim schrijft: 'Ergens in de ruimte van de computer, verlaat de cybernaut de gevangenis van het lichaam en komt terecht in een wereld van digitale sensatie (1991, p. 64). En Barlow gelooft dat 'het Net ons op een of andere manier zal

bevrijden van de tirannie van het lichaam' en 'dat we door digitaal te worden los kunnen breken uit de gevangenis van het vlees' (in Zaleski, 1997, p. 35). Het valt op dat het zonder uitzondering mannelijke auteurs zijn die dit schrijven. In dit verband is het relevant dat één van de weinige vrouwen die vanaf het begin in de cybercultuur actief is geweest, Brenda Laurel, benadrukt dat vrouwen wanneer zij over VR spreken het er juist over hebben dat ze hun lichaam meenemen in *cyberspace* en niet achterlaten (geciteerd in Plant, 1997, p. 188).

Behalve dat ik deze afkeer van het lichaam in het geheel niet deel, per slot van rekening is het lichaam ook een bron van genot en niet alleen van pijn en lijden, vind ik de negatieve opvatting van het lichaam problematisch gezien de vrouwelijke connotatie ervan. Vele cultuurcritici zien in de vlucht weg van het lichaam dan ook een vlucht weg van het vrouwelijke (Penley, 1991; Balsamo, 1996; Dery, 1996; Springer, 1996; Stone, 1996; Plant, 1997; Sobschack, 1997).

### De matrix

Nu doet zich in de VR-scènes in de sciencefiction films iets wonderlijks voor, waarin men misschien een soort 'return of the repressed' kan zien. Het lichaam, het vrouwelijke, waarvan men zich in *cyberspace* wil bevrijden, komt op een metaforisch niveau onverwachts terug. Zoals ik al eerder opmerkte, openbaart het verlangen om het lichaam te ontstijgen zich in deze films als een rit de diepte in. Het is een reis naar *binnen*. Wanneer het personage zich via de tunnel naar de virtuele werkelijkheid begeeft, dan gaat het om een tocht naar het inwendige: de matrix van de computer in, het Net in, de psyche in, de ruimte in. De associatie met een vagina of baarmoeder ligt voor de hand. De tunnels zijn niet alleen nauw en claustrofobisch, maar in de meeste films ook uitermate vloeibaar en vormeloos, met bochten, uitstulpingen en inkrimpingen. De *cyberspace* waarin het personage dan terecht komt is vaak al even vloeibaar en vormeloos. Hoewel er soms sprake is van een overheersende metallic-achtige kleur blauw die gebruikt wordt om iets technologisch aan te geven, zoals bij *Johnny Mnemonic* en *Hackers*, overheerst vaker de kleur rood bij de tunnels, zoals in *Virtuosity*, *The Lawnmower Man*, *Tekwar II* en *Fortress*, wat de associatie met het 'vlees' nog versterkt. *Cyberspace* als matrix, een veelgebruikte metafoer in cybercultuur, wordt in deze films wel heel letterlijk gevisualiseerd.

De nieuwe betekenis van 'matrix' als model en systeem van de computer is nog niet eens tot het woordenboek doorgedrongen. Het Latijnse 'matrix' betekent letterlijk 'moederbodem', en is nauw verwant aan 'mater': moeder. In oud-Engels is één van de betekenissen van matrix 'baarmoeder'. De matrix als metafoer voor *cyberspace* zou dan ook als een universele

baarmoeder, de oermoeder, te duiden zijn. De fantasie van lichaamloosheid, het verlangen om de identiteit te doen verdwijnen in de virtuele werkelijkheid, kan worden begrepen als het verlangen om te versmelten met de matrix, om de scheiding tussen subject/object op te heffen door terug te keren naar de baarmoeder. De tocht door de tunnel, van oudsher een beeld voor het geboortekanaal, duidt daar ook op. De VR-scènes visualiseren met behulp van computeranimatie een mentale beleving van een virtuele werkelijkheid. De euforie van louter geest, die ik eerder aanstipte, is in zekere zin wat De Cauter de 'technoversie' noemt van het verlangen naar zelfverlies (1995, p. 86). Door de menselijke fusie met de elektronische technologie, gaat het bewustzijn op in de matrix van *cyberspace*.

Wat Delany schreef over de metafoer van Haraways *cyborg*, namelijk dat de kracht van een metafoer gevormd wordt door het poëtische en psychologische surplus aan betekenis (geciteerd in Roberts, 2000, p. 179), geldt ook voor de metafoer van *cyberspace*. Het is vooral Gibson zelf die zo poëtisch over *cyberspace* schrijft. Roberts (2000, p. 174) wijst op de vaak paradoxale betekenissen van de matrix die voor Gibson in *Neuromancer* tegelijkertijd een 'niet-ruimte' is, een zilver-zwart punt, een dicht netwerk van lichtblauw neon, onbeperkte golven van leegte, het inwendige van gegeven data met een onbeperkte subjectieve dimensie, en een oneindige ruimte waarin de personages een kosmisch orgasme beleven.

### Het moederlijk-vrouwelijke

Sadie Plant (1995, 1997) heeft de feministische implicaties van *cyberspace* als matrix uitgewerkt. Gebruikmakend van het werk van Luce Irigaray schetst zij de oeroude droom van transcendentie als een mannelijk verlangen om van (lichamelijke) materie verlost te zijn, een verlangen dat door Irigaray geduid is als een vlucht weg van de moeder. *Cyberspace* is volgens Plant echter nu juist de mogelijke plaats voor de affirmatie van vrouwen (1995, p. 60). Om tot deze optimistische gedachte te komen, gebruikt zij harde cijfers over het toenemende aantal vrouwen op de (digitale) arbeidsmarkt. Daarnaast vat zij het netwerk (Internet, het Web, de matrix) op als een gegeven stof. Met behulp van Freuds commentaar dat vrouwen met spinnen en weven aan de cultuur hebben bijgedragen, betoogt zij dat de digitale toekomst het definitieve einde van het patriërchaat betekent (Plant, 1997). Dit lijkt mij een nogal naïeve toekomstdroom. Belangrijker hier is echter dat Plant niet nader ingaat op de metafoer van de matrix als baarmoeder.

Is het niet ironisch dat het verlangen om het lichaam te overstijgen, in deze sciencefiction films regelrecht leidt naar de baarmoeder, de matrix in? Irigaray heeft in een uitleg van de mythe van Plato's grot

fel uitgehaald naar het mannelijke vergeten van de oorsprong, het moederlijk-vrouwelijke (1974). Het vergt een enorme omwenteling om dit vergeten ongedaan te maken (Halsema, 1998), of om het lichaam, het vlees te herwaarderen (Mulder, 2000). Om uit die grot te komen en naar het licht en de rede over te stappen, betaalt de mannelijke gevangene overigens een hoge prijs. Hij mag zich die grot niet meer herinneren, laat staan enig verlangen koesteren om ernaar terug te keren. Hij lijdt dan ook aan duizeligheid, verblindings, verwarring, zelfs aan afasie (Irigaray, 1974, p. 340). Kijken we nu naar de VR-scènes in de films, dan zijn die tunnels maalstromen waar je duizelig en draaiërig van wordt. Wat bij nader inzien ook opvalt, is dat het vrijwel uitsluitend mannelijke personages betreft die in de tunnels geslingerd worden. Af en toe is er een vrouw bij, maar het zijn de mannen die eraan onderdoor dreigen te gaan (de enige uitzondering is de eerder besproken vriendin in *The Lawnmower Man*). In die tunnels, en in *cyberspace*, spreken die mannen niet meer, maar schreeuwen zij, hetzij van opwinding, hetzij van angst. Over afasie gesproken! Silverman (1988) heeft betoogd dat in film alles draait om de vrouwelijke schreeuw, maar in genres zoals sciencefiction en horror zijn het even vaak, en steeds vaker, de mannen die het uitschreeuwen van angst of pijn.

Het lijkt erop alsof deze films willen waarschuwen voor het eenzijdige verlangen om het lichaam, het vlees, het vrouwelijke, te vergeten, achter te laten. Het vlees vecht terug: kolkend, draaiënd eist het zijn tol; de tunnel slokt het personage op. Overigens is hier geen sprake van abjectie, zoals vaak wel het geval is bij verbeeldingen van het moederlijk-vrouwelijke (Creed, 1993; Van der Spek, 2000). Dit heeft te maken met de redelijk cleane digitale verbeelding van de tunnel.

Het verlangen naar zelfverlies door op te gaan in de matrix met achterlating van het lichaam is een fundamenteel ambivalent verlangen. De moeder geeft niet alleen leven, maar neemt het ook. Het is een fantasie die even claustrofobisch als extatisch, even lustvol als bedreigend is. Naast de euforie en de utopie van de bevrijding van het lichaam zien we tevens de angst en de dreiging van de teloorgang van het lichaam. In een eerder artikel heb ik betoogd dat het mannelijk lichaam in actie- en sciencefiction films van de jaren negentig onderhevig is aan extreme verwondingen (Smelik, 1997). In deze VR-scènes komt dit gegeven weer terug. Het is het mannelijk lichaam dat dreigt te bezwijken. Toegegeven, het is een virtueel lichaam, maar dat maakt op visueel niveau weinig uit. Het is hoogstens wat minder bloederig dan meer traditionele cyborgfilms. Maar dat is misschien ook juist wel de clou, want virtualiteit controleert lichamelijkheid, om niet te zeggen dat VR het lichaam, het vlees, het bloed, sublimeert. Alleen op een metaforisch niveau keert het

lichamelijke in de vorm van een baarmoederlijke tunnel terug.

In die virtualiteit dreigt gevaar. In *Freejack* en in *Virtuosity* begint de VR-reis in een close-up van respectievelijk een oog en een mond: de tocht gaat hier letterlijk het lichaam in om te eindigen in *cyberspace*. In de VR-scènes van *Ghost in the Machine*, *Tekwar II*, en *Virtuosity* brengt de ultieme trip de dreiging met zich mee van verwonding, fragmentatie of zelfs dood; ook in *Hackers*, *Johnny Mnemonic*, *The Matrix* en *eXistenZ* dreigen personages in *cyberspace* het leven te laten. Vaak wordt dit in beeld gebracht door het personage met behulp van computeranimatie 'uit te wissen', virtueel te laten worden. Soms doet de visualisering van de tunnel denken aan getuigenissen van bijna-doodervaringen: het sterven als een gang door een donkere tunnel waar aan het einde licht schijnt; een scène die het meest letterlijk in *Brainstorm* is te zien wanneer Michael Brace bijna doodgaat.

Een beeld dat de interpretatie van *cyberspace* als baarmoederlijke ruimte nog versterkt, is de verschijning van de foetus. Deze zien we aan het eind van de ruimtereis in *2001: A Space Odyssey*, maar ook in *Fortress* en *The Matrix*. In *The Matrix* worden foetussen gekweekt om in de virtuele werkelijkheid (daar letterlijk de matrix genoemd) te worden ingezet als toekomstige bewoners. In Kubricks *2001* staat het reizen door de kosmos gelijk aan reizen terug in de tijd: aan een gelijktijdige geboorte en dood die eindigt met een haast doorzichtige, lichtgevende foetus. In de film *Fortress* vinden we dit tijdreizen ook terug. Het personage John wordt vastgebonden in een vergelijkbaar draaiend rad als in de *Lawnmower Man* en gekoppeld aan de computer. In deze scène wordt zijn geheugen gewist. Net als in *Johnny Mnemonic* wordt er een direct verband gelegd tussen het (superieure) geheugen van de computer en het menselijk geheugen. Waar Johnny zijn vroege jeugdherinneringen moet opgeven en daarmee zijn overleden moeder vergeet(!), om plaats te maken voor computergegevens in zijn hersenen, daar ondergaat John een reis door zijn herinneringen waarbij langzamerhand zijn persoonlijkheid kapotgemaakt wordt. Johnny wordt net op tijd gered, zodat hij de herinneringen aan zijn moeder hervindt. John in *Fortress* daarentegen eindigt als een oud mannetje in de vorm van een foetus op sterk water in een weckfles. Wanneer hij dat beeld in de virtuele werkelijkheid ziet, schreeuwt hij het uit van pijn en rukt als een virtuele Oedipus zijn eigen ogen uit.

### Tot slot

Het verlangen naar lichaamsloosheid neemt in de VR-scènes de vorm aan van een versmelting met de matrix, die ik heb geduid als het archetypische moederlijk-vrouwelijke. Verlies van het lichaam roept angst op.

Het verlangen naar zelfverlies door op te gaan in de oermoeder is een dubbelzinnige fantasie die even aantrekkelijk als afstotelijk is. Het principe van de universele oermoeder verenigt zowel de lust als de doodsdrijf in zich; de Eros en de Thanatos. De mannelijke personages kunnen niet ongestraft het lichaam achter zich laten en de matrix binnengaan. In de fantasiescènes rond VR zie je dan ook dat zij wanhopig proberen om vanuit de virtuele werkelijkheid weer terug te komen in hun werkelijke lichaam. Blijkbaar is dat aardse lichaam toch zo gek nog niet. Gelukkig vecht het lichaam altijd terug en komt het in opstand tegen het irreële verlangen naar lichaamsloosheid in de cybercultuur. Hoe hard de ontwikkelingen in hardware en software ook zullen gaan, zonder de wetware zullen we het nooit kunnen stellen.

### Filmografie

- 2001: *A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968)
- *Alien Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997)
- *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983)
- *Contact* (Robert Zemeckis, 1997)
- *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)
- *Fortress* (Stuart Gordon, 1993)
- *Freejack* (Geoff Murphy, 1991)
- *Ghost in the Machine* (Rachel Talalay, 1993)
- *Hackers* (Ian Softley, 1995)
- *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995)
- *Lawnmower Man I* (Brett Leonard, 1992)
- *Lawnmower Man II* (Farhad Mann, 1996)
- *Matrix, The* (Larry & Andy Wachowski, 1999)
- *Tekwar II* (George Bloomfield, 1994)
- *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996)
- *Tron* (Steven Lisberger, 1982)
- *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995)

### Literatuur

- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the gendered body. Reading cyborg women*. Durham: Duke University Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity. The virtual subject in postmodern sciencefiction*. Durham: Duke University Press.
- Castells, M. (1996, vol. I). *The rise of the network society. The information age: economy, society and culture*; (1997, vol. II) *The power of identity. The information age: economy, society and culture*; (1998, vol. III) *End of millennium. The information age: economy, society and culture*. Oxford: Blackwell.
- Cauter, L. de (1995). *Archeologie van de kick. Verhalen over moderniteit en ervaring*. Amsterdam: De Balie.
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis*. London: Routledge.
- Dery, M. (1996). *Escape velocity. Cyberculture at the end of the century*. New York: Grove Press.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace.



Halsema, A. (1998). *Dialectiek van de seksuele differentie. De filosofie van Luce Irigaray*. Amsterdam: Boom.

Hayles, K. (1999). *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Hayward, P. (1993). Situating cyberspace: the popularisation of virtual reality. In Hayward, P. & Wollen, T., *Future visions. New technologies of the screen* (pp. 180-204). London: BFI Publishing.

Heim, M. (1991). The erotic ontology of cyberspace. In Benedikt, M., *Cyberspace. First steps* (pp. 59-64). Cambridge: MIT Press.

Heim, M. (1998). *Virtual realism*. Oxford: Oxford University Press.

Irigaray, L. (1974). *Spéculum de l'autre femme*. Paris: Minuit.

Minsky, M. (1988). *The society of mind*. New York: Simon & Schuster.

Mondo (1992). *A user's guide to the new edge*. London: Thames & Hudson.

Moravec, H. (1988). *Mind children. The future of human and robot intelligence*. Cambridge: Harvard University Press.

Mulder, A.C. (2000). *Divine flesh, embodied word. Incarnation as a hermeneutical key to a feminist theologian's reading of Luce Irigaray's work*. Proefschrift Universiteit van Amsterdam.

Penley, C. et al. (1991). *Close encounters. Film, feminism, and sciencefiction*. Minneapolis: Minnesota University Press.

Plant, S. (1995). The future looms. Weaving women and cybernetics. *Body & Society. 'Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk'*, 3-4, 45-64.

Plant, S. (1997). *Zeros and ones. Digital women and the new technoculture*. New York: Doubleday.

Roberts, A. (2000). *Science fiction*. London: Routledge.

Silverman, K. (1988). *The acoustic mirror. The female voice in psychoanalysis and cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Smelik, A. (1997). Het kannibalistische oog van de cyborg: reflecties over een nieuw genre in de sciencefiction film. *Tijdschrift voor Vrouwenstudies*, 69, 5-21.

Sobchack, V. (1997). *Screening space. The American science fiction film*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Spek, I. van der (2000). *Alien plots. Female subjectivity and the divine in the light of James Tiptree's A momentary taste of being*. Liverpool: Liverpool University Press.

Springer, C. (1996). *Electronic eros. Bodies and desire in the postindustrial age*. Austin: University of Texas Press.

Stone, A.R. (1996). *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge: MIT Press.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York, London: Simon & Schuster.

Zaleski, J. (1997). *The soul of cyberspace. How new tech-*

*nology is changing our spiritual lives*. New York: Harper Collins.

### Noten

1. Een eerdere versie van dit artikel verscheen online met hyperlinks naar onder andere de Internet Movie Database: <http://comcom.kub.nl/e-view/99-2/smelik.htm>
2. In de volgende films heb ik deze specifieke verbeelding van virtuele werkelijkheid aangetroffen: *Brainstorm*; *Contact*; *Fortress*; *Freejack*; *Ghost in the Machine*; *Hackers*; *Johnny Mnemonic*; *Lawnmower Man I*; *The Matrix*; *Tekwar II*; *Tron*; *Virtuosity*.  
De iconografie van de tunnel is ook elders in sciencefiction films te vinden; de bekendste is wel in de klassieker *2001: A Space Odyssey*. In de *Star Wars*-serie zijn eveneens vergelijkbare, maar veel kortere, tunnels te zien wanneer de ruimteschepen met de lichtsnelheid de kosmos ingaan. De definitieve gevechten in *Star Wars* spelen zich af in een soort tunnelachtige wegen waar de gevechtsvliegtuigen zich met zeer hoge snelheid doorheen bewegen om het vijandelijke ruimteschip op de kwetsbare plek te kunnen vernietigen. Iets gelijksortigs zien we in de ruimtestad van *The Fifth Element* waar Bruce Willis zich met zijn taxi door tunnelachtige straten zowel verticaal als horizontaal een weg baant. Claustrofobische tunnelachtige constructies zijn er ten slotte ook te vinden in de ruimteschepen van de *Alien*-serie.
3. Dit soort ideeën is altijd al in sciencefiction verbeeld. Het is bekend dat veel wetenschappers die in ICT werken verzet zijn op SF. Hayles heeft deze wisselwerking tussen wetenschap en SF al enigszins aangestipt in haar boek (1999). In Nederland doet Misha Peters aan de UU onderzoek naar dwarsverbanden tussen cyberpunk SF-literatuur en wetenschappelijke vertogen over cybernetica.
4. Dit Vlaamse woord 'lichaamswalg' heb ik uit de vertaling van M. Dery's (1996) *Het digitale lichaam (Escape velocity)* door T. Paulus. Hadewijch: de Prom. Overigens is het in dit verband zinnig om te wijzen op de vaak voorkomende christelijke en bijbelse motieven in sciencefiction films (zie ook Smelik, 1997).
5. Zie Van der Spek (2000) voor een feministisch-theologische interpretatie van transcendentie in sciencefiction.

### Beeldmateriaal

*Tron*, Disney; *Freejack*, Morgan Creek Productions; *Virtuosity*, UJP; *Lawnmower Man*, Allied Vision Productions.