

Cyborgie

Onbehagen aan lichtsnelheid

Mark Kinet

Morpheus: The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work... when you go to church... when you pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

Neo: What truth?

Morpheus: That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison for your mind.

The Matrix

N'éveillez pas l'esclave qui dort.

Il rêve peut-être qu'il est libre.

Jean Bilquin

In: Mark Kinet, Marc De Kesel & Sjef Houppermans (Red.) (2011) *Het nieuwe onbehagen in de cultuur*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant p 43-70

Neologisch

Cyborgie is natuurlijk een neologisme. De term kwam bij mij op terwijl ik aan het spelen was met woorden en met ideeën. Ik beschik immers om te beginnen niet over filosofische ernst, noch academische gestrengheid. Ik ben slechts voltijds klinicus en halftijds liefhebber van cultuur. Gehoorzaam aan de boodschap van mijn GSM provider (*Mobistar*) houd ik mij bezig met *love, work and play*. Liefst onder vorm van *multitasking*.

Als kinderen van onze tijd doen wij om te spelen vaak beroep op onze PC, PDA of iPhone. In deze diverse gedaanten is de computer 24/7 in de buurt. Hij fungeert in die zin als heruitgave van onze vroegkinderlijke omgevingsmoeder. Ze is responsief, spiegelt en markeert als een

electronische muze (Kinet, 2005). We kunnen ons toevertrouwen aan haar *holding power*. In digitale versie zorgt zij zowel voor screen *saver* als voor screen *play*. Achter haar scherm zitten we immers veilig. Onze visie is er tele-visie. We zijn verrekijkers, ver van het reële dat we middels de computerinterface op afstand houden. Allerlei bewegende pop-ups, animaties en geluiden fungeren daarbij als attracties. Hiermee verleidt de computer ons in het spel (Latijn: *in lusio*) te treden. Ze wil daarbij slechts één ding: dat we ons aan haar overgeven en ons in haar virtuele wereld onderdompelen. Volgens internetpsychologe Sherry Turkle '*This is what simulation wants: immersion*' (cf 1995 p 61, 2009 p 6). Onderdompeling.

Zo kwam ik spelenderwijs bijvoorbeeld bij Neo terecht. Niet de neo van neologisme, maar de Neo uit '*The Matrix*'. Deze S.F. en cultfilm uit 1999 schetst een toekomst waarin de realiteit *eigenlijk* een gesimuleerde realiteit is. Deze gesimuleerde realiteit wordt gecreëerd door computers om de mensheid te paaien en te sussen. Ondertussen worden lichaamswarmte en metabolisme van diezelfde mensen op industriële schaal als energiebron gebruikt, terwijl ze bewusteloos vegeteren in aquaria, gevuld met een soort amniotische vloeistof. Computerhacker Thomas Anderson (Keanu Reeves) wil te weten komen wat *The Matrix* is. Hij krijgt van Morpheus (Laurence Fishburne) - zoals bekend de god van de slaap - op een zeker moment de keuze tussen twee pillen: een rode om de waarheid te achterhalen en een blauwe om terug te keren naar de wereld die voor hem wordt gedroomd. Als hij de zonet geschetste 'waarheid' met de eigen ogen aanschouwt, geeft Morpheus als commentaar: '*This is the desert of the real*'.

In een lange voorzet naar mijn verdere betoog kunnen we in deze Matrix een voorafbeelding van de *big (M)Other* herkennen. Het is de *Magna Mater* die teert op haar kroost. Het is wereldwijde *jouissance de l'Autre*, het genieten van de grote Ander met het woordje '*jouissance*' in zijn letterlijke betekenis van usufruct, vruchtgebruik. Zou dit de prijs zijn die we voor de dood van God de Vader betalen? Zouden we daardoor zijn *overgeleverd* aan *Octopussy* of een achtarmige electronische Shiva, als *Gestalt* van Het Systeem?

Ik dacht ook aan een uitspraak van Jean Baudrillard van wiens boek '*Simulacra and simulation*' (1981) de *holle* cover ergens in het begin van de film in beeld verschijnt. In een van zijn boeken vraagt een man aan een vrouw: '*Wat doe jij na de orgie*'? (Baudrillard, 1987 in Lepers, 2009 p 11) Ik vond deze uitspraak tegelijk treffend en grappig. Onder orgie verstaan we intuïtief een polymorf pervers exces. Het is genieten in overvloed binnen een niemandsland waar de wet van de vader wordt kortgesloten.

Maar extase *verdingelijkt* de mens. Een verbod op naam, taal en geschiedenis is er voorwaarde voor een ik-loos genot. De vraag van de man verraadt dan ook verveling. Finaal is in de orgie niets nog spannend. '*Pech gehad, we zitten in het paradijs*' in een ander citaat van Baudrillard (1983 p 72). Het verlangen van de man gaat blijkbaar een heel andere kant uit. Hij verlangt te *verlangen*. Hij wil het tekort, het geheim, de verleiding recupereren die zijn verloren gegaan. In een parafrase van Žižek (2008) rukt hij uit '*in defense of a lost cause*'. Hij gaat in het verweer voor een verloren zaak.

Welnu, voor Baudrillard is heel de actuele maatschappelijke stand van zaken die van *na* de orgie (Lepers, 2009). Deze laatste beschouwt hij dan als het explosief moment van deze tijd. Er zijn geen betekenissen, geen verbanden of grenzen. Er is een verlies van elk referentieel principe met een totale vrijheid zonder enige zekerheid of houvast.

Met Neo en de orgie droeg vanzelfsprekend ook de cyborg bij tot mijn neologisme. We

beroeren maar de *geest*. Spel van volwassenen is per slot van rekening in de eerste plaats *mind play* (Meares, 1993).

Playing en *gaming*, spelen en spellen zijn voor de psychoanalyse een ernstige kwestie (Caruth, 1988, Vliegen & Van Lier, 2007). Ze openen een derde weg, tussen verdringing en sublimatie in. Zoals roes of poëzie zijn ze een antropologische universele (resp. Kinet, 2005 en Schönau, 2002). Spelen is een voorwaarde voor emotionele groei en ontwikkeling. Het kind onderhandelt in een imaginaire ruimte tussen binnen en buiten, plezier en realiteit, het reële en het symbolische. Zoals Freud (1920) met het *fort-da* spel van zijn kleinzoon beschreef is het spel een poging tot bemeestering en wel door passief-actiefomkering. Het gaat dan met een digitale knipoog om een *binair* gegeven dat aan elke taal ten grondslag ligt: aan- of afwezigheid van de moeder, aan- of afwezigheid van de fallus, 1 of 0. Zoals Gregory Bateson ergens zei: *'A bit is a difference that makes a difference'*.

De computer is *speelgoed voor volwassenen* en dit spelen zorgt bovendien voor een *parasociale* interactie (Walther, 1996). Door de magie van het spel *weten* we dat het een spel is maar we *vergeten* dat het een spel is. Een en ander wordt gerealiseerd door een gesofisticeerde en antropomorfe vormgeving van het interface. De computer geeft bemoediging, steun, advies, maar stelt ook regels en grenzen. Hij voorziet à la Winnicott in een *holding* en *facilitating environment* en opent een transitionele ruimte (1951). We kunnen zo volledig in de *'mystique à deux'* (Bion) met de computer opgaan en raken à la Hitchcock helemaal *Spellbound*. Een en ander contrasteert met de *interpassiviteit* die televisie kenmerkt. Voorbeeld hiervan is de lachband die ons niet zozeer doet lachen, maar die lacht *in onze plaats*.

Ten tweede is er in tegenstelling tot de analytische methodologie van de westerse wetenschap ook zoiets als de *associatieve wetenschap* van het concrete in andere beschavingen. Claude Lévi Strauss (1969) spreekt in dit verband over *'bricolage'*. Het is voor hem geen stadium maar een *stijl*. In verband met de wetenschap bestaat er volgens hem trouwens een grote misvatting. In elk labo is er een traditie van eerst knutselen en later formele rationalisatie, eerst droom en dan werkelijkheid (Turkle, 1995 p 57). Het internet is dan de ideale plaats voor *bricolage*. Het web exploreren is een proces van proberen en nog eens proberen, verbanden zoeken, disparate elementen samenbrengen. Het is een oefening in *bricolage*. Het interface zegt: speel met mij, experimenteer met mij, er is niet zoiets als één 'juiste' weg naar de waarheid (ibid. p 60). Volgens Sherry Turkle brengt de computer het postmoderne in praktijk. Er is instabiliteit van betekenis, universele waarheid bestaat niet, zoeken naar diepte is futiel en er bestaan slechts verschuivende oppervlakten (1995 p 18, 36, 45).

Er is ten derde de internetcultuur. De *homo interneticus* vindt er een geschikt platform voor postmoderne vormen van *kennis* en van *denken*. Je kan ze af doen als wikipediatisering of als *the wisdom of the crowd*. Volgens Baudrillard is de verstikking van miljoenen creatieve breinen erger dan de industriële pollutie (2005 p 86). Anderzijds werd de internetgebruiker in het decembernummer 2006 door *Time Magazine* nog gepromoveerd tot *Person of the Year*. *Yes, baby, it's you!* Iedereen heeft op internet een mening en deskundigheid wordt, niet gehinderd door enige kennis, op losse schroeven gezet. Het internet verpulvert hiërarchie en kent geen standen. De internetcultuur is egalitair. Jongeren zijn er meer beslagen dan ouderen. Ik verwijs naar een van die typische puntige epigrammen van Oscar Wilde. *'I am not young enough to know everything.'* We moeten het aanvullen met: *'about the internet'*. Of hoe noemde Arthur Japin (2003) de jeugd ook alweer? Een schitterend gebrek?

Citaat nummer één. Het blijft een scandalieus psychoanalytisch uitgangspunt dat wij mensen *innerlijk* onvermijdelijk verstoord worden door drift en conflict. Volgens Lacan is het onbewuste een mentale stoornis waarvoor er geen remedie bestaat. We denken aan de romantitel van Fernando Carmon (1992) *'De ziekte die mens heet'*. Er is in ons een verborgen, lustzoekende kracht werkzaam die leidt naar een plezier dat tegelijk heel intiem en heel vreemd is. Deze kracht is sterker dan de 'natuurlijke' neiging tot harmonie of gezondheid. Ze gaat in *'Tegen de aanpassing'* (Van Haute, 2000). We dromen ervan de scheiding en het tekort op te heffen. Volgens Lacan streven we naar een mythische incestueuze genieting die niet zozeer verboden, maar die vooral *onmogelijk* want *vernietigend* is. Toch lijkt elk ander en daadwerkelijk (lacaniaans: fallisch) genieten te *verbleken* naast dit absolute genieten.

Hoezeer we ook door een transgressieve tendens worden doorspookt, *'Il n'y a de bonheur que du phallus'* (Lacan, 1991 p 84). Niet het Ding met hoofdletter, maar slechts de (kleine) dingen des levens kunnen ons een voorbijgaand en beperkt geluk te verschaffen. Het *neen* van de vader boordt het grenzeloos genieten van de grote Ander af. Het heeft in die zin niet alleen een prohibatieve, maar evenzeer een *protectieve* functie. Het beschermt ons tegen de wil en gril van het moederlijk Ding met zijn *'loi de caprice'*. Zoals het luidt in het slotterzet van Goethe's *'Natur und Kunst'*: *'In der Beschränkung zeigt sich erst der Meister/und das Gesetz nur kann uns Freiheit geben'*. De vaderlijke functie behelst dan niet in het minst verlangen en wet met elkaar te verzoenen.

Want Freud heeft het welteverstaan over een *westerse* cultuur die sterk door het *vaderlijke* monotheïsme is beïnvloed. Volgens Hans Magnus Enzensberger (2009 p 55) heeft het westen haar *vitaliteit* precies te danken aan het negatieve: aan het tekort, aan ontevredenheid en onrust. Niet de Belgische eendracht, maar *tweedracht* maakt voor hem macht. Psychoanalytici herkennen hierin uiteraard het deugddoend effect van de vaderlijke castratie.

Citaat nummer twee. Wat zou er *nieuw* zijn aan het onbehagen in de huidige westerse cultuur? Hoe zien de 'betrekkingen tussen mensen' er *vandaag* uit? Ik maak een grove schets. Collectief gebruiken we onze jeugd om geld te verdienen en ons geld om jong te blijven. We geven fortuinen uit aan *lifestyle* en aan de *styling* van ons lijf. We hebben het druk druk druk en opgeslokt door de *ratrace* hebben we geen tijd voor niets. 's Avonds reppen we ons huiswaarts om uitgeput en afgepeigerd naar *'Thuis'* of *'Familie'* te kunnen kijken. Dit wordt echter bemoeilijkt door de volgende generatie die ons als een hoop ongeregeld met allerlei noden en vragen voor de voeten loopt. Ter inspiratie vergapen we ons aan *reality tv* over welk leven wedersamengestelde gezinnen leiden en wat ze daarbij denken en voelen. Zoniet blijven we elk in ons hoekje in plaats van met elkaar te spreken. We zitten er met steeds snellere processoren te GSM-en, te SMS-en, te gamen, te mailen en te internetten. Ondertussen slikken we voor al deze en andere malaise allerlei pilletjes. Het is een kruising tussen *'The Bold en the Beautiful'*, *'Das Kapital'* en de ondraaglijke zwaarte van een *evidence based* bestaan.

Moderne tijd

Sinds Freuds publicatie is er inderdaad veel veranderd. We hebben een tweede wereldoorlog, de *holocaust*, en de nucleaire dreiging gehad. Wie kan of durft nog poëzie schrijven na Auschwitz? (cf de befaamde uitspraak van Adorno uit 1949 in Buelens, 2008 p 191-192). De laatste decennia kregen we o.a. geboortecontrolle, feminisme, moleculaire biologie en

neurowetenschap. Reproductie raakt vervangen door *genetic engineering*. Margaret Thatcher is de vent die elke man zou willen worden. Het menselijk genoom project betekent het einde van een humanisme dat de mens definieert op basis van deugden en waarden. Door rechtstreekse prikkeling van lust- en pijncentra kunnen proefpersonen mentale gewaarwordingen ervaren die in de volle betekenis van het woord *onvoorstelbaar* zijn.

Het existentialisme heeft ons tot *levenslange vrijheid* veroordeeld en sinds 1968 staat elke autoriteit in verdenking. Ze wordt immers beschouwd als onderdrukking. Wat kan, *mag* niet alleen. Wat kan, *moet*. In onze huidige maatschappij is het subject niet schuldig als hij een verbod overtreedt. Het is veel waarschijnlijker dat hij zich schuldig voelt omdat hij *niet gelukkig* is. Het bevel gelukkig te zijn is misschien het ultieme superegogebod van onze tijd (Žižek 1997 p 43). We denken aan de verzen uit het gedicht 'De wroeging' van Jorge Luis Borges (1980 p 137): *Ik heb de ergste zonde begaan/Die een mens begaan kan. Ik ben niet/Gelukkig geweest. Laat de meedogenloze gletsjers/Der vergetelheid me meesleuren en verzwelgen./Mijn ouders hebben me verwekt voor het/Hachelijke, prachtige spel van het leven,/Voor de aarde, het water, de lucht, het vuur./Ik heb ze bedrogen. Ik ben niet gelukkig geweest./Hun prille wens is onvervuld gebleven./Mijn geest heeft zich toegelegd/Op de symmetrische disputen van de kunst,/Die futiliteiten vlecht. Ze hebben me moed vermaakt./Ik ben niet moedig geweest. Nooit wijkt van mijn zijde/De schaduw van de ongelukkige die ik ben geweest.*

Slavoj Žižek (2004 p 801) keert naar voorbeeld van Lacan het gezegde van Dostojevski om. Als er geen God is is niet alles, maar is er *niets* meer toegelaten. Als er geen wet is die de vrijheid beperkt is er helemaal geen vrijheid meer. Er is negatieve én positieve vrijheid (cf Berlin, 1958). De negatieve is het ontbreken van belemmeringen of obstakels. Hoe minder beperking hoe meer vrijheid. 5000 liedjes op de Ipod en dan maar kiezen. Maar in zekere zin neemt de keuzevrijheid af als de keuzemogelijkheid groter wordt. Het gaat hier om *keuzestress*. Hubert Dreyfus (2001 p 85-89) ziet hierin een van de gevaren van internet. Het triviale kan niet meer onderscheiden worden van het belangrijke waardoor verveling en onverschilligheid optreden.

Positieve vrijheid is iets helemaal anders. Het is de vrijheid om autonoom te handelen. Dit wordt niet bevoordeeld door het ontbreken van beperking maar door de aanwezigheid van innerlijke motieven. De mens is vrij voor zover hij in staat is zichzelf zijn eigen wil op te leggen. Wat een handeling vrij en autonoom maakt is haar bewustheid. Ze is ingegeven door een reden. Hoe sterker iemands reden, hoe autonomer en vrijer hij is.

Traditioneel hield men de psychoanalyse voor wat de patiënt in staat stelde de *obstakels* tot seksueel en ander genot op te heffen. Nu is de psychoanalyse het enige vertoog waarin je wordt toegelaten *niet* te genieten (te onderscheiden van niet toegelaten te genieten) (Žižek 2006 p 304). Zij houdt zich vooral bezig met de ontwikkeling van het vermogen tot bewuste (in Kantiaanse zin vrije) ethische keuzes.

De cultuurindustrie van televisie- en andere massamedia en de digitale revolutie zorgen tenslotte voor een exponentiële *versnelling* en *globalisering*. De ondertitel van 'Generation X' van Douglas Coupland (1991) luidt: 'Tales for an accelerated culture'. Marshal McLuhan had het over de *global village*. In zijn woorden: 'We have extended our central nervous system in a global embrace, abolishing both space and time' (1964).

Zoals destijds de 700000 papyrusrollen van de bibliotheek van Alexandrië zijn de gedigitaliseerde massamedia de westerse soldaten van vandaag. Op korte tijd veroveren ze de

zal dichterbij de waarheid geweest zijn. Het klinkt alleszins niet zoals het meeste innerlijk narratief dat leugenachtig is en vooral dient om ons te *verdedigen* tegen het reële. Begrijp me echter niet verkeerd, want het betreft hier een typisch menselijke paradox. Het gaat immers wel degelijk om *oprechte* leugens, ‘*sincere lies*’.

Zou het postmoderne een remedie zijn tegen de uitwassen van de Verlichting? Zoals bekend staat deze 18^e eeuwse culturele en filosofische stroming voor waarden en idealen zoals tolerantie, vrijheid van mening, mondigheid, kennisvermeerdering, solidariteit, emancipatie, intellectuele en wetenschappelijke (zelf)reflectie. Volgens Max Horkheimer en Theodor Adorno (1947) is de rede als instrument bij uitstek van de Verlichting echter *irrationeel* geworden. Dit is voor hen de *dialectiek* of de *paradox* van de Verlichting, die immers uitmondt bij Hitler. Kennis is macht en technologie vormt de kern van deze macht. *Berekening* wordt het ultieme criterium voor wetenschappelijk succes en zodoende wordt begrip ingeruild voor formules. Het *getal* wordt de kern van de Verlichting en zodoende wordt de veelvuldige werkelijkheid geabstraheerd, gehomogeniseerd en geliquideerd.

Hun meest invloedrijke essay heeft als titel ‘*Cultuurindustrie. Verlichting als massabedrog*’. In een open en vrije cultuur worden processen van identificatie en differentiatie constant vernieuwd door de confrontatie met het verschil en het onbekende, het *Unheimliche* en het sublieme. De cultuurindustrie werkt volgens hen omgekeerd. Ze produceert slechts *herkenbare* beelden en verhalen en de identiteit raakt gebaseerd op formules en op herhaling. De standaardisatie van de cultuurproductie leidt tot een standaardisatie van het publiek. Deze wordt wel verzacht door pseudo-individualisering en productdifferentiatie die reminiscenties oproept aan Freuds ‘narcisme van de kleine verschillen’. Het is de cultus van de *gadget* ter distinctie van het imago.

Cultuur van het vrijblijvend divertissement fungeert louter ter compensatie voor de gehoorzaamheid en onderdanigheid binnen het productieproces. Creativiteit maakt plaats voor een banale smaak die leidt tot intellectuele passiviteit en dociliteit. De massacultuur is het *omgekeerde* van de psychoanalyse en reclame is *toegepaste* psychoanalyse. Massamedia spreken bovenal het onbewuste aan en prikkelen ons dingen te verlangen die we niet nodig hebben.

In de wereld van de reclame wordt alles geërotiseerd. Zelfs een stofzuiger is er sexy. Maar dit heeft verder hoegenaamd niets met seks of intimiteit te maken. Van Baudrillard is de ietwat schampere opmerking dat seksualiteit overal aanwezig is *behalve* in de seks (1977 p 19).

De Hollywoodfilm is een industrieel product, waarbij emoties in droomgedaante worden gepresenteerd ter bevrediging van de consument. Ook de computer wordt wel eens een droommachine genoemd. Psychoanalytici weten dat *film* de taal is van de droom. Volgens Michel Houellebecq breekt het leven uiteindelijk je hart. Als we daar niet willen van wakker liggen moeten we niet denken maar dromen. Voor alle duidelijkheid: denken doen we met *woorden* en dromen doen we met *beelden*.

Maar geldt dit alles ook wel voor ons computertijdperk? Volgens Neil Postman (1986) amuseren we ons met de televisie kapot en heeft ze precies aan haar achterlijkheid en geestdodende werking haar universele charme te danken. Misschien is het internet daarentegen meer het terrein van wat Foucault de ‘*parrèsia*’ noemde? Het vrijmoedig spreken van de waarheid tegenover de heersende opinie of macht?

te kunnen verdringen.

Maar we mogen ons niet laten verleiden of misleiden. Het beeld *is* geweld en houdt onze blik gegijzeld. Het is de moord op het reële als een perfecte misdaad, waarbij het lijk is verdwenen. Wat wèl zeker is is dat amper een paar uur later al T-shirts op de markt worden gebracht met het opschrift ‘*Fuck Bin Laden*’. Lang leve de vrije markt! Elke gebeurtenis, elke catastrofe wordt onmiddellijk beantwoord door geld. Er is geen ontsnapping en er is geen pil zoals die waartussen Neo kon kiezen in ‘*the Matrix*’.

Dromocratie en cyborgatie

Paul Virilio (2005) deelt grotendeels de opvattingen van Baudrillard maar bekijkt de wereld vooral door de bril van snelheid en versnelling. Hij spreekt over *dromologie* als de wetenschap van de snelheid. Ze staat voor hem voor geweld en verlies. *Dromocratie* is dan de snelheid aan de macht. Deze snelheid is voor hem de oorlog in pure toestand. *Dromoscopia* beschrijft hoe de wereld er bij hoge snelheid uit ziet. Verstrooide aandacht is de kern van de hedendaagse ervaringswijze. Er is de hyperkinetische gewenning aan het verdwijnen van de medemens. ‘*Il y a une pollution de la vitesse qui réduit le monde a rien*’. Er is een snelheidsverontreiniging die de wereld tot niets herleidt.

Het Ongeluk der Ongelukken (2007) is voor hem het verdwijnen van de werkelijkheid zèlf ten gevolge van het doorbreken van de lichtbarrière. De mens is in een razende stilstand volledig gefixeerd achter het computerscherm of in de *virtual reality* helm. We gaan niet op reis want we zijn toch al gearriveerd. En als we dan toch reizen is de luchthaven meer een soort deportatiekamp. Reizen is ongeduldig wachten op de aankomst en elk onderweg is louter oponthoud.

Ook Donna Haraway (1991) doet haar futuristische duit in het zakje. Onze tijd is voor haar een mythische tijd van chimaeras en hybride wezens. Volgens haar zijn van technologische en wetenschappelijke ontwikkelingen meerdere ‘*boundary breakdowns*’ het gevolg (Mazlish, 1993). Het verschil tussen mens en dier *was* al ondermijnd. Een van de gevolgen is een gelaïciseerd humanisme met Peter Singer die voor dierenrechten opkomt. Wat is het ergst: een oorveeg geven aan een kind of het oog uitsteken van een kat? Ook de verschillen tussen mens en machine, tussen materieel en immaterieel, tussen software en hardware *vervagen* (Hayles, 1999).

Voor de tweede wereldoorlog voorspelde Alan Turing dat computers tegen 2000 in een vrije conversatie van vijf minuten de gemiddelde proefpersoon zouden kunnen misleiden in 70 % van de gevallen (Turkle, 1995 p 94). In ‘*2001: A space Odyssey*’ gaat computer Hal 9000 tot muiterij van het moederschip over. Uiteindelijk sterft hij een aandoenlijke dood, onder het zingen van ‘*Daisy*’, een liedje dat zijn maker Mr Langley hem heeft geleerd. Maar in zekere zin was de realiteit dit soort science-fiction meerdere jaren voor.

Een *bot* is een computergesimuleerd personage in een parallelle, virtuele wereld. In eenvoudige vorm is het bijvoorbeeld een ober die met de glimlach drankjes serveert. Julia is een meer complexe en geraffineerde *bot*. Sherry Turkle omschrijft haar als ‘*a hockey-loving ex-librarian with an attitude*’ (1995 p 88). In de jaren 1990 waren er voor het eerst mannen in

de waan dat achter Julia een *werkelijke persoon* schuil ging. Zij trachtten haar te versieren en werden dagen lang door haar simulatie verleid en misleid. En op 11 mei 1997 versloeg de computer *Deep Blue* van IBM regerend wereldkampioen Gary Kasparov in de zesde ronde van een re-match. Noteer deze data. Na Copernicus, Darwin en Freud impliceren ze voor de mens al een *vierde* narcistische krenking.

Voor Haraway is de cyborg een schepsel in een wereld voorbij de seksuele differentie, '*a creature in a post-gender world*' (p 150). Maar waar begint de computer en waar houdt het menselijke op? S.F. schrijver Philip K. Dick (1968) stelde de vraag '*Do androids dream of electric sheep?*' Dromen cyborgs *überhaupt* en waarvan dromen ze? Neurowetenschapper Antonio Damasio (1995) grondt ons *proto self* in ons lichaam. Het ontspringt uit het affectieve en het emotionele. Hierop superponeren zich het *core self* en het autobiografische zelf met zijn volwaardige '*extended consciousness*' (cf Kinet, 2010). Ook filosoof Hubert Dreyfus (1992) heeft geargumenteed dat computers een *lichaam* en *affect* nodig hebben om intelligent te kunnen zijn. Om te slagen in de Turing test moet de computer goed beseffen wat het betekent gehecht te zijn, plezier en pijn te voelen. Het gaat bij de ontmoeting met het menselijke bovendien niet om *informatie* maar om *relatie*.

Simulatie en cyberspace

Na de opstart van het *world wide web* is er onmiddellijk een *goudkoorts* ontstaan en kwam er een massale migratie naar deze Nieuwe (virtuele) Wereld op gang (Graham, 1999, Jordan, 1999). Naar het voorbeeld van William Gibson's cultroman '*Neuromancer*' (1984) is de postmoderne Elkerlyc een polymorf pervers subject. Het heeft een los zittende vaderlijke autoriteit, verschuift onophoudelijk tussen verschillende zelfbeelden en hervormt zichzelf voortdurend.

We zien de wereld van vandaag ook onvermijdelijk door het prisma van de simulatie. Simulatie maakt zich gemakkelijk te beminnen en moeilijk te betwijfelen. Haar mooie beelden worden dan ook regelmatig gebruikt om een niet expert publiek te overtuigen (Turkle, 2009 p 77). Er is nochtans veel meer *entropie* in de reële wereld dan in de computer (ibid. p 81). Ze geeft fundamenteel ook een verkeerd want *onvolledig* beeld.

Virtualiteit impliceert ernstige gevaren voor onze realiteitstoetsing (Turkle, 1995 p 236 e.v.). Onnatuurlijke en kunstmatige ervaringen lijken reëel. Dit is het Disneyland effect. De werkelijkheid lijkt minder boeiend dan in animaties of in natuurdocumentaires. 'Waarom gaan de bloemen niet vlugger open?' 'Waar staan de purperen koeien?' 'Kijk, mamma, een kwal. Ze ziet er zo realistisch uit!' Tenslotte geloven we al snel meer te kunnen en te bereiken dan in werkelijkheid. Zoals een geïnterviewde verklaart: '*Real life is just one more window...and it's not usually my best one!*' (ibid. p 13)

Lang internetten leidt tot lethargie (Wallace, 1999). We zijn er voortdurend voortvluchtig. We dolen als nomaden in niemandsland (Moore, 1998). Virtualiteit ontbeert elk materieel substraat. Zonder lichaam wordt de navelstreng met het lichaam doorgesneden. Ook is er alle dagen carnaval. En we mogen niet vergeten dat er meer smeerlappen zijn dan heiligen. Maar dit alles is natuurlijk ook in de werkelijke wereld het geval. We kennen het motto van Descartes (cf 1989) dat Hugo Claus als lijfspreuk overnam: '*Larvatus prodeo*'. Ik betreed gemaskerd de scène. Maar geldt dit niet altijd en voor iedereen?

fundamentele *onmogelijkheid*. Je kan *niet voorbij* de mediatie van het interface. Op internet ontdek je jezelf als een gedecentreerd zelf dat in vele werelden tegelijk speelt. Je bent er slechts gemaakt van taal (ibid. p 17) en evenzeer gefragmenteerd als gealiëneerd (Turkle, 1995 49).

Sinds de jaren 80 is de computer volgens Sherry Turkle (1985, 2005) een '*evocative object*'. We gebruiken onze relatie met de computer '*to reflect on the human*' (1995 p 24) of over het statuut van de werkelijkheid zelf. Het *interface* van de computer zegt uitgerekend dat mijn relatie tot de ander *nooit face to face* is. Ze is *altijd* gemedieerd en gemediatiseerd door de digitale machinerie die staat voor de grote Ander, de anonieme symbolische orde met zijn labirintische structuur (Žižek , 2004 p 813 e.v.).

Cybertechnologie kan bijdragen tot een verhoogd (ook *reflectief*) functioneren. Het verdrongene -individueel of collectief- kan bijvoorbeeld terugkeren in de virtuele realiteit. Het *interface* beeld vervult dan een vergelijkbare functie als het projectiescherm dat de analyticus ons voorhoudt. Het helpt ons te herkennen wat vreemd is en het helpt ons van het vanzelfsprekende te vervreemden. Zo wordt cyberspace een '*space for growth*' (Turkle, 1995 p 263) waar we ons van bepaalde zaken kunnen *bewust* worden, ze bewerken en doorwerken in plaats van ze alleen maar uit te ageren.

Slavoj Žižek herinnert eraan dat het Cartesiaanse '*cogito ergo sum*' de enige zekerheid is die ons rest tegenover een boosaardige, misleidende God. Maar wat als het internet de *materialisatie* is van deze God? Wat als álles virtueel is? Of als alles altijd al virtueel *was* en we ons hiervan door het internet *nachträglich* juist bewust worden? Internetseks is bijvoorbeeld masturbatie met een *imaginaire* partner. Maar wat als 'echte' seks niet meer zou zijn dan masturbatie met een *reële* partner? Wat als ons bewustzijn *zelf* een raamwerk of '*window*' is waardoor we de wereld waarnemen als een soort *interface*?

Matrix revisited

We kunnen nu ook *the Matrix* door een nieuwe bril bekijken. Volgens Žižek (2006 p 312) is de matrix simpelweg wat Lacan de grote Ander noemde, de virtuele symbolische orde, het netwerk dat de realiteit voor ons structureert.

Deze dimensie van de grote Ander is die van de constitutieve aliënatie van het subject in de symbolische orde. Het is de grote Ander die aan de touwtjes trekt. Het subject spreekt in zekere zin niet zelf, maar het *wordt* gesproken door zijn symbolische structuur. Onder onze bewuste ervaring als actieve en zelfbepalende subjecten zijn we tegelijk instrumenten van de *jouissance* van deze grote Ander. Concreet betekent dit dat we ons *uitgebuit* voelen door een Systeem dat van ons *vruchtgebruik* lijkt te genieten. We zitten vast in een *web* en hoe meer we er ons uit willen bevrijden, hoe meer we erin verstrikt geraken.

We kennen allemaal '*Maman*' de reusachtige moederspin van Louise Bourgeois¹. Het is een meer dan negen meter hoge, stalen en marmeren sculptuur die als het ware heel de collectie van de *Tate Modern* in Londen overheerst. Minder bekend zijn de spinnen van Odilon Redon.

¹ Voor de reproductie zie bijv http://farm3.static.flickr.com/2120/2069389382_43e7a0f08b.jpg

Neem bijvoorbeeld 'Lachende spin'². Ze kan gelezen worden als afbeelding van de archaische *Big (M)Other* en haar matrix, de *world wide web*.

Van de Gentse schilder Jean Bilquin is de volgende uitspraak afkomstig: 'N'éveillez pas l'esclave qui dort. Il rêve peut-être qu'il est libre'. Maak de slapende slaaf niet wakker. Hij droomt misschien dat hij vrij is. Maar laat dat nu uitgerekend de droom zijn van de psychoanalyse: 'Le rêve du réveil absolu' (Lacan). De droom van een absoluut ontwaken.

Literatuur

- Achterhuis, H. (1997) *Van stoommachine tot cyborg. Denken over techniek in de nieuwe wereld*. Ambo: Amsterdam.
- Baudrillard, J. (1970) *La société de consommation*. Paris: Denoël.
- Baudrillard, J. (1977) *Oublier Foucault*. Paris: Galilée.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Baudrillard, J. (1983) *Les stratégies fatales*. Paris: Grasset.
- Baudrillard, J. (1987) *Cool Memories I 1980-1985*. Paris: Galilée.
- Baudrillard, J. (2005) *Cool Memories V*. Paris: Galilée.
- Berlin, I. (1958) *Two concepts of liberty*. Oxford: Clarendon Press.
- Boerwinkel, A.R., Gomperts, W.J. (2001). *Alleen en met z'n tweeën. One- en two-person psychologie in de psychoanalyse*. Assen: Van Gorcum.
- Borges, J.L. (1980) *Gedichten*. Amsterdam: De Bezige Bij.
- Buelens, G. (2008) *Oneigenlijk gebruik*. Amsterdam: Uitgeverij Vantilt.
- Camon, F. (1992). *De ziekte die mens heet*. Amsterdam: Arbeiderspers.
- Caruth, E. (1988) How to play the game: On game as play and play as game in the psychoanalytic process. *Psychoanalytic Psychology* 5 p 179-192.
- Chorost, M. (2005) *Rebuilt: how becoming part computer made me more human*. New York: Houghton Mifflin.
- Coupland, D. (1991) *Generation X. Tales for an accelerated culture*. London: Penguin classics 2002.
- Damasio, A. R. (1995) *Descartes' Error. Emotion, reason and the human brain*. New York: Harper Perennial.
- De Kesel, M. (2011) *Niet zonder bank. Over psychoanalyse en/als economie*. Ter publicatie. Zie <http://home.scarlet.be/~mk347385/bestanden/Niet%20zonder%20bank.pdf>
- Descartes, R. (1989). *Meditaties*. Amsterdam/Meppel: Boom.
- Declercq, F. (2009) Lacan over het kapitalistisch discours. In: Mark Kinet (Red.) *De groep in psychoanalyse*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant p 299-308.
- Dick, Philip K. (1968) *Do androids dream of electric sheep?* New York: Ballantine Books, 1996.
- Dreyfus, H. (1992) *What computers still can't do*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Dreyfus, H. (2001) *On the internet*. London/New York: Routledge.
- Freud, S. (1910) Een jeugdherinnering van Leonardo Da Vinci. *Sigmund Freud Werken* Amsterdam: Boom 5 p 201-275)
- Freud, S. (1920). Aan gene zijde van het lustprincipe. *Sigmund Freud Werken* Amsterdam: Boom 8 p 162-218.

² Voor de reproductie zie bijv <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/redon/charcoals/redon.smiling-spider.jpg>

- Freud, S. (1929) Het onbehagen in de cultuur. *Sigmund Freud Werken* Amsterdam: Boom 9 p 456-532.
- Fukuyama, F. (1992) *The end of history and the last man*. London/New York: Free Press.
- Graham, G. (1999) *The internet. A philosophical inquiry*. London/New York: Routledge.
- Haraway, D. (1991) A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century. In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London/New York: Routledge p 149-181
- Hayles, K. (1999) *How we became posthuman*. Chicago/London: the University of Chicago Press.
- Horkheimer, M. & Adorno, T. (1947) *Dialektiek van de Verlichting*. Amsterdam: Boom, 2007.
- Japin, A. (2003) *Een schitterend gebrek*. Amsterdam: Arbeiderspers.
- Jordan, T. (1999) *Cyberpower. The culture and politics of cyberspace and internet*. London/New York: Routledge.
- Kinet, M. (2005). Poëzie en psychoanalyse, muze en mentalisatie. In: *Mentalisatie*. Mark Kinet en Rudi Vermote (Red.), Antwerpen-Apeldoorn: Garant p 111-128.
- Kinet, M. (2006). Een langgerekte kortsluiting. In: Mark Kinet (Red.). *Zuchtigheid en afhankelijkheid in hun relatie met middelenmisbruik*. Antwerpen-Apeldoorn: Garant p 9-23.
- Kinet, M. (2006). *Freud & Co in de psychiatrie. Klinisch-psychotherapeutisch perspectief*. Antwerpen-Apeldoorn: Garant.
- Kinet, M. (2008) Radiografie van de verleiding. In: *De wetenschap van de liefde en de kunst van de computeranalyse*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant p 37-46.
- Kinet, M. (Red.) (2009) *De groep in psychoanalyse*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant.
- Kinet, M. (2010) Van neuronen en neurosen. fMRI van de ziel. In: Mark Kinet & Ariane Bazan. (Red.) *Psychoanalyse en neurowetenschap. De geest in de machine*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant p 79-110.
- Lacan, J. (1958). La signification de phallus. In: *Ecrits*. Paris: Du Seuil p 685-696.
- Lacan, J. (1966). Kant avec Sade. In: *Ecrits*. Paris: Du Seuil.
- Lacan, J. (1991) *Le Séminaire. Livre XVII. L'envers de la psychanalyse. 1969-1970*. Texte établi par J.A. Miller. Paris : Du Seuil.
- Lepers, P. (2009) *Baudrillard. Leven na de orgie*. Houten: Klement/Pelckmans.
- Lévi-Strauss, C. (1968) *The savage mind*. Chicago: University of Chicago Press
- Lyotard, J. F. (1979) *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Paris : Minit.
- Mazlish, B. (1994) *The fourth discontinuity. The co-evolution of humans and machines*. New Haven, Connecticut: Yale University Press. P 287
- Mc Luhan, M. (1964) *Understanding media: the extensions of man*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1994.
- Meares, R. (1993) *The metaphor of play*. Northvale, NJ: Jason Aronson.
- Moore, D. W. (1995) *The emperor's virtual clothes. The naked truth about internet culture*. New York: Algonquin Books.
- Postman, N (1986) *Wij amuseren ons kapot. De geestdodende werking van de beeldbuis*. Houten: Het Wereldvenster.
- Schönau, W. (2002). De moeder-taal van de poëzie. In: Henk Hillenaar en Kees Nuyten (Red.) *Psychoanalyse en poëzie*. Amsterdam: Dutch University Press p 17-44.
- Turkle, S. (1984). *The second self: computers and the human spirit. Twentieth anniversary Edition*. Cambridge Massachusetts/London, England: MIT Press, 2004
- Turkle, S. (1995) *Life on the screen. Identity in the age of internet*. New York: Simon & Schuster
- Turkle, S. (2009) *Simulation and its discontents*. Cambridge Massachusetts/London: MIT Press.

- Van Haute, P. (2000). *Tegen de aanpassing*. Nijmegen: SUN.
- Verhaeghe, P. (2002). *Over normaliteit en andere afwijkingen*. Leuven/Leusden: Acco.
- Virilio, P. (1995) *The art of the motor*. Minneapolis: Minnesota University Press 1995 p 4
- Virilio, P. (2005) *Negative Horizon: An Essay in Dromoscopy*. London: Continuum.
- Virilio, P. (2007) *The Original Accident*. Cambridge: Polity.
- Vliegen, N. & Van Lier, L. (Red.) (2007) *Een spel voor twee spelers. Spel en speelsheid in de psychoanalytische therapie*. Leuven/Leusden: Acco.
- Wallace, P. (1999) *The psychology of the internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Walther, J. B. (1996) Computer-mediated communication. Impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction. *Comm Research* 23 (1) p 3-43.
- Winnicott, D.W. (1951). Transitional objects and transitional phenomena. In : *Through paediatrics to psycho-analysis*. London: Karnac Books, 1992.
- Winnicott, D.W. (1971). Playing: a theoretical statement. In: *Playing and reality*. London: Tavistock, 1971.
- Žižek , S. (1992). *Enjoy your symptom!* London/New York: Routledge.
- Žižek , S. (1996). *Schuijs beziend*. Amsterdam/Meppel: Boom.
- Žižek , S. (1996). *The plague of fantasies*. London/New York: Verso.
- Žižek , S. (1997) *Het subject en zijn onbehagen*. Amsterdam/Meppel: Boom.
- Žižek , S. (2001) *On belief*. London/New York: Routledge
- Žižek , S. (2004) What can psychoanalysis tell us about cyberspace. *Psychoanalytic Review* 91 (6) p 801-830.
- Žižek , S. (2006) *The parallax view*. Cambridge, Massachusetts/London: MIT Press.
- Žižek , S. (2008) *In defense of lost causes*. London/New York: Verso.
- Žižek , S. & Daly, G. (2004) *Conversations with Žižek* . London/New York: Wiley/Blackwell.

Film/media

- Spellbound* (1945) Dir: Alfred Hitchcock
- 2001: A space Odyssey* (1968) Dir: Stanley Kubrick
- Blade Runner* (1982) Dir: Ridley Scott
- The Matrix* (1999) Dir: Larry & Wandy Wachowski
- A.I.* (2001) Dir: Steven Spielberg
- The virtual revolution* (2010) BBC