

“Dit is de toekomst, Pikul”

Van digitale film naar computergames

Joost Raessens

Joost Raessens (1960) studeerde Filosofie en Filmwetenschap in Nijmegen en Parijs en promoveert in 2001 aan de Erasmus Universiteit Rotterdam op het proefschrift *Viv(r)e la différence. Deleuze en de cinematografische moderniteit*. Hij is werkzaam als docent-onderzoeker bij de opleidingen Theater-, film- en televisiewetenschap (TFT) en Communicatie- en informatiewetenschappen (CIW) aan de Faculteit der Letteren van de Universiteit Utrecht. Zijn onderzoek spitst zich toe op computergames, (mobiele) telecommunicatie en adult entertainment.

Welke rol vervullen computergames in onze beeldcultuur? Om te komen tot een beantwoording van deze vraag, richt ik me op de rol van de computergame in *eXistenZ* (Cronenberg, 1999) en onderzoek ik de wijze waarop computergames gerelateerd zijn aan nieuwe, heterogene bestaanswijzen waarvoor Gilles Deleuze en Félix Guattari een pleidooi houden. Ter introductie ga ik in op processen van homogenisering en heterogenisering die op het gebied van de hedendaagse media van belang zijn. Vervolgens verwijs ik naar vormen van digitale film waarin gepoogd wordt een 'meer aan werkelijkheid' te produceren. Daarna bespreek ik *The Matrix* (Wachowski, 1999) en *eXistenZ* waarin het idee van 'meerdere werkelijkheden' ge(re)presenteerd wordt. Ten slotte laat ik zien op grond waarvan interactieve computergames als exemplarische vertegenwoordigers te beschouwen zijn voor wat Douglas Rushkoff omschrijft als de 'post-chaotische cultuur'.

Homogenisering versus heterogenisering

Binnen het debat over de hedendaagse, visuele cultuur speelt de vraag naar de wijze waarop film, televisie en digitale media ieder op hun eigen manier een rol (kunnen) spelen in de heterogenisering van esthetische en politieke praktijken een belangrijke rol. Volgens Jean Baudrillard oefent de consumptiemaatschappij een homogeniserende en vervreemdende werking uit op de waarneming, het denken en het gedrag van de consument: “We zijn op het punt aanbeland waar ‘consumptie’ zich meester maakt van het gehele leven”.¹ De consument ziet zijn eigen, ware behoeften niet langer onder ogen en kan zich geen andere levensstijl meer voorstellen. Deze vervreemding doet zich niet alleen voor bij de consumptie van materiële goederen, maar ook bij die van beelden en informatie. De passieve toeschouwer is in Baudrillards analyse veroordeeld tot de consumptie van spektakel en amusement zonder dat er nog een moment of positie denkbaar is van waaruit verzet mogelijk is: een doodlopend nihilisme zonder hoop op een betere toekomst.² Wat Baudrillard echter veronachtzaamt is het concrete mediagebruik van individuen en groepen binnen subversieve mediapraktijken.

In tegenstelling tot Baudrillards nihilistische stellingname verwijzen Deleuze en Guattari naar processen van heterogenisering. Ondanks de homogeniserende werking van de Hollywood-filmindustrie is er niet alleen buiten maar ook binnen Hollywoodfilms (*Fight Club*, Fincher, 1999) sprake van ambivalente, conflicterende waarden.³ Ook bij televisie is deze dubbelheid

¹ Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Paris 1970, p. 23.

² Zie Douglas Kellner, *Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond*, Oxford 1989, pp. 117-121.

³ Zie Joost Raessens, *Viv@e la différence. Deleuze en de cinematografische moderniteit*, Budel 2001.

te constateren. Enerzijds hebben deze massamedia een cruciale rol gespeeld in de voor de postmoderne samenleving kenmerkende "algehele explosie en proliferatie van 'Weltanschauungen', van wereldbeschouwingen".⁴ Allerlei minderheden en subculturen hebben de kans gegrepen om in de relatieve chaos van de hedendaagse media het woord te nemen. Anderzijds worden deze media steeds meer op commerciële basis gerund door een klein aantal mondiaal opererende mediabedrijven. Deze tweeslachtigheid zien we ook weer terug in de digitale media: "teggengesteld aan de massamedia van het McLuhan universum, hebben zij technologisch en cultureel verankerde eigenschappen van interactiviteit en individualisering".⁵ Toch staat deze openheid onder druk door een dreigende commercialisering. Softwarebedrijven (Microsoft), fabrikanten van spelcomputers (Sony), telecomconcerns (At&T) pogen in samenwerking met de grote filmstudio's (Columbia Pictures, Disney) via *info-entertainment* het Internet te controleren.

Deleuze en Guattari verzetten zich in politieke en esthetische zin tegen deze homogenisering. Zij houden een pleidooi voor een 'subjectivering' waarvoor heterogenisering en meerstemmigheid bepalend zijn: "In studies over nieuwe kunstvormen (zoals die van Deleuze over film) zien we bijvoorbeeld bewegingsbeelden en tijdsbeelden die de kiemen constitueren van de productie van subjectiviteit. We zijn niet in de aanwezigheid van een passief representatief beeld, maar van een vector van subjectivering".⁶ Guattari wil de media inzetten om te komen tot "individuele en sociale praktijken voor de zelfvaststelling en zelforganisatie van subjectiviteit" ofwel voor "singulariserende subjectiviteitsproductie".⁷ Het is met name de digitale technologie die volgens Guattari tegenwoordig dergelijke 'postmediale' praktijken mogelijk maakt.

Ook Deleuze realiseert zich dat zijn 'filmmodel' tijdsgebonden is: "Het elektronische beeld, dit wil zeggen het televisie- of videobeeld, het opkomende digitale beeld, transformeert of vervangt de film, brengt haar dood tot uitdrukking". Deleuze vervolgt met de opmerking dat een analyse van "de nieuwe beelden (...) ons project te buiten gaat".⁸ Buiten zijn filmboeken gaat hij wel uitgebreid in op het politieke en esthetische belang van de komst van het digitale tijdperk. In *Pourparlers* (1990) behandelt hij het belang van en mogelijk verzet tegen de homogeniserende werking van dit maatschappijtype: "we gaan een controlemaatschappij binnen, die functioneert (...) door continue controle en onmiddellijke communicatie".⁹

Drie begrippen spelen bij dit verzet een centrale rol: 'vluchtlijnen', 'minoriteiten' en 'oorlogsmachines'.¹⁰ Het is Deleuzes politieke inzet om dergelijke vluchtlijnen te produceren

⁴ Gianni Vattimo, *De transparante samenleving*, Amsterdam 1998, p. 21.

⁵ Manuel Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume 1: The Rise of the Network Society*, Oxford 1998, p. 358.

⁶ Félix Guattari, *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm*, Sidney 1995, 25. Zie verder Joost Raessens, 'Filmregisseurs als artsen van de cultuur. Guattari en de productie van subjectiviteit', in: Henk Oosterling & Siebe Thissen (red.), *Chaos ex machina. Het ecosofisch werk van Félix Guattari op de kaart gezet*, Rotterdam 1998.

⁷ Félix Guattari, 'Regimes, Pathways, Subjects', in: G. Genosko (red.), *The Guattari Reader*, Oxford 1996, pp. 99 en 107.

⁸ Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris 1985, p. 346.

⁹ Gilles Deleuze, *Pourparlers*, Paris 1990, p. 236.

¹⁰ Terwijl een minderheid een kwantitatieve bepaling is (ze is kleiner in aantal dan de meerderheid), is een 'minoriteit' een kwalitatieve bepaling. In tegenstelling tot een meerderheid heeft een minoriteit geen model

opdat minoriteiten zich kunnen constitueren. De machinerie waarmee of waarin deze gestalte krijgen wordt een oorlogsmachine genoemd. Als voorbeeld van een oorlogsmachine wil ik verwijzen naar de films van Ian Kerkhof: hier is sprake van een onafhankelijke productie en distributie (vluchtlijn) met digitale technologie (oorlogsmachine). In zijn films wordt niet alleen aandacht besteed aan bepaalde groepen die in de commerciële filmindustrie genegeerd worden, maar ook wordt aan filmtoeschouwers een mogelijk, alternatief subjectiveringsproces aangereikt (minoriteiten).¹¹

Om de krachten die ons aanzetten kritiekloos digitaal geproduceerde en verspreide beelden en informatie te consumeren te weerstaan, kunnen Deleuzes filmboeken worden gebruikt als een gereedschapskist om heterogene subjectiveringsprocessen in werking te zetten. In een tijdperk van "informatica, marketing, design en reclame, kortom alles disciplines van de communicatie", is zijn filmfilosofie bruikbaar om een commerciële exploitatie van het heden te weerstaan en het mediums specifieke verzet tegen het heden - zoals dat vorm krijgt in digitale film en computergames - te denken:

"We hebben geen gebrek aan communicatie, we hebben er juist te veel van, we hebben een gebrek aan creatie. *Het ontbreekt ons aan verzet tegen het heden* (...) Het *diagnostiseren* van de wordingsprocessen in elk heden (...) dat is wat Nietzsche toeweest aan de filosoof als arts, «arts van de beschaving» of uitvinder van nieuwe bestaanswijzen (...) een filosofisch-woorden".¹²

Digitale film: meer aan werkelijkheid

Deleuzes *L'image-temps* stelt mij in staat een kwalitatieve verandering binnen de digitale film zichtbaar te maken. In een eerste stap stelt Deleuze dat het niet zo is dat "het neorealisme een «meer aan werkelijkheid» produceert, formeel of materieel", het speelt zich daarentegen af "op het niveau van het «mentale», in termen van het denken". De personages worden gesitueerd in situaties waarin zij niet weten hoe te handelen: "Het is een cinema van het zien, niet langer die van actie". Het personage is een toeschouwer geworden van de werkelijkheid die zich laat zien "in een naaktheid, een rauwheid, een visuele en sonore brutaliteit die haar ondraaglijk maakt, haar de allure geeft van een droom of een nachtmerrie". In het neorealisme wordt het onderscheid tussen het subjectieve en objectieve problematisch: "we weten niet langer wat in een situatie imaginair of reëel (...) is".¹³

Deleuze zet een beslissende, tweede stap in zijn argumentatie wanneer hij dit onderscheid tussen het subjectieve en objectieve vervangt door het idee van 'meerdere werkelijkheden'. "Dit zou (...) een systeem zijn van relativiteit (...) een veelheid van werelden die het

waaraan ze zich moet confirmeren: "het is een worden, een proces", Gilles Deleuze, *Pourparlers*, Paris 1990, p. 235.

¹¹ Naast deze kritische positie blijft er altijd een cynische positie mogelijk. Zo stelt Ian Kerkhof in het weergegeven debat (*The Market and the New*) dat de aandacht vanuit de filosofie voor zijn werk te beschouwen is als een vorm van marketing. Zie voor de onontwarbare relatie tussen commercie en subversie ook: Henk Oosterling, *Radicale middelmatigheid*, Amsterdam 2000, pp. 12-13: "Een daad van verzet blijkt slechts een verzetje in de entertainmentindustrie".

¹² Gilles Deleuze en Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris 1991, pp. 15, 104 en 108.

¹³ Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris 1985, pp. 7, 9, 10 en 15. Deleuze verwijst hier naar het Italiaanse neorealisme, denk bijvoorbeeld aan het werk van Roberto Rossellini.

universum constitueren". De personages en de toeschouwers moeten niet langer de vraag beantwoorden of deze werelden in psychologische zin reëel of imaginair zijn, maar of ze in metafysische zin als "het ware en de schijn" of als "onbeslisbare alternatieven" te beschouwen zijn. Pas in deze stap krijgt het denken, waar Deleuze naar verwijst, zijn volle betekenis.¹⁴

In tegenstelling tot wat Deleuze schrijft over het neorealisme, is de tweedeling materieel-formeel wel bruikbaar om binnen de digitale film het onderscheid te verduidelijken tussen de Hollywoodfilm en de Europese avantgardefilm. Allebei pogen ze op wezelijk verschillende manieren de werkelijkheid zo optimaal mogelijk in digitale beelden te (re)presenteren. In *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), *Titanic* (Cameron, 1997) en *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (Lucas, 1999) wordt op transparante wijze de 'materiële' werkelijkheid - uit het verleden, het heden of de toekomst - in digitaal geproduceerde beelden weergegeven. Het 'formele' aspect, te weten de vormgeving door middel van de computer, wordt overeenkomstig de Hollywoodtraditie zoveel mogelijk aan het oog onttrokken. Volgens James Cameron is het momenteel de belangrijkste uitdaging van de filmindustrie om de computergeproduceerde beelden fotorealistisch te maken en ze naadloos te laten overlopen in analoge filmbeelden.

De laatste jaren zien we in de Europese avantgardefilm en bepaalde Hollywoodfilms een tegenovergestelde ontwikkeling waarin het gebruik van digitale technologie juist zichtbaar gemaakt wordt voor de filmtoeschouwer. Er wordt gezocht naar een nieuwe beeldtaal waarin zowel de fysische werkelijkheid, de geestelijke werkelijkheid als de virtuele werkelijkheid ge(re)presenteerd worden. Regisseurs als Lars von Trier (*The Idiots*) en Thomas Vinterberg (*Festen*) trachten zo authentiek mogelijk de fysische werkelijkheid in beeld te brengen. In het door deze regisseurs uitgegeven manifest Dogme 95 verzetten zij zich tegen technologische films die door gebruik van special effects alleen maar uit zijn op sensatie. Om de werkelijkheid wél te laten zien hebben ze een tiental regels opgesteld, zoals het filmen op lokatie, het afwijzen van het gebruik van rekwisieten, decors en optische effecten. Het gebruik van een digitale videocamera (DVC) stelt hen in staat op haast documentaire wijze deze fysische werkelijkheid vast te leggen.

Ook in het werk van Ian Kerkhof wordt uitvoerig gebruik gemaakt van de beweeglijkheid van de DVC, maar dan met een heel ander doel. Niet de fysische werkelijkheid moet worden vastgelegd, maar de psychische of innerlijke werkelijkheid zoals die zich in specifieke situaties aan de filmpersonages voordoet: de ervaring van pillen, housemuziek (*Naar de klote!*, 1997) en sex en geweld (*Shabondama Elegy*, 1999). Om deze ervaring te verbeelden worden behalve de DVC ook allerlei optische effecten ingezet die in het Dogme 95-manifest juist verboden zijn.

Er zijn ten slotte ook Hollywoodfilms waarin het gebruik van de computer bij de (re)presentatie van virtuele werkelijkheden niet onzichtbaar gemaakt wordt, zoals *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) en *The Lawnmower Man* (Leonard, 1996). Omdat deze werkelijkheden in het filmverhaal onderscheiden wordt van de 'gewone' werkelijkheid, zijn ze als zodanig in formele zin herkenbaar en dus vergelijkbaar met de Europese avantgardefilm.

***The Matrix* (Wachowski, 1999) en *eXistenZ* (Cronenberg, 1999)**

¹⁴ Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris 1985, pp. 134 en 137. Deleuze verwijst in dit verband onder andere naar het werk van Vincente Minnelli.

Het bijzondere aan *The Matrix* en *eXistenZ* schuilt niet (cf. Deleuzes lezing van het neorealisme) in de poging een 'meer aan werkelijkheid' te realiseren. Onze opvatting over de werkelijkheid als zodanig wordt daarentegen ter discussie gesteld. Vanuit Deleuzes analyse dringt zich ten aanzien van *The Matrix* en *eXistenZ* de vraag op of de werkelijkheid die geschetst wordt naast de fysische werkelijkheid 'slechts' een droom is (cf. Deleuzes eerste stap) of een parallelle werkelijkheid (cf. Deleuzes tweede stap). Wanneer we ervan uitgaan dat het parallelle werkelijkheden zijn, dringt zich de tweede vraag op: is de een meer waar(d) dan de andere of gaat het hier om 'onbeslisbare alternatieven'?

Het idee dat de werkelijkheid zoals die zich aan ons voordoet fictief is en dat er nog een andere werkelijkheid bestaat, wordt overigens niet voor het eerst in *The Matrix* en *eXistenZ* uitgewerkt. Ook in *The Truman Show* (Weir, 1998) stelt zich het probleem, hoewel niet in metafysische maar in cultuursociologische zin. De wereld van het hoofdpersonage Truman Burbank is geënceneerd. Zijn leven wordt dagelijks door miljoenen mensen gadegeslagen. Het is een soap die doet denken aan *Big Brother*, met dat verschil dat Truman níet en de bewoners van het *Big Brother*-huis wél weten dat ze gefilmd worden. Truman hoeft, in zekere zin 'slechts', met zijn boot door het decor te varen om de schijnwereld te doorbreken. Het is juist het problematische karakter van deze ontmaskering die *The Matrix* en *eXistenZ* zo fascinerend maakt. De personages in beide films weten niet meer wat de status is van de werkelijkheid waarin zij zich bevinden. Op welk moment is er sprake van een spel of van de werkelijkheid of bestaat de zogenaamde werkelijkheid ook uit een spel (*eXistenZ*)?

* *The Matrix*

In *The Matrix* wordt computerhacker Neo geconfronteerd met het inzicht dat de werkelijkheid anno 1999 een in 2199 door computers gecreëerde schijnwereld is. In dat jaar heersen intelligente machines over de wereld die de mensheid gevangen houden als energieopwekkers. Individuen zitten gevangen in een projectie van de werkelijkheid die hen doet denken dat het 1999 is. Achter deze Virtual Reality-simulatie gaat de matrix schuil.¹⁵ Dat dit alles het geval is kan Neo uiteraard in het begin nauwelijks geloven. Langzamerhand wordt hij hiervan overtuigd door de leider van het ondergronds verzet, ene Morpheus, die een einde wil maken aan die gevangenschap. Neo blijkt de Verlosser, *the one*. Verzet tegen het systeem blijkt effectief als Neo in de matrix een *system failure* tot stand heeft gebracht. Hij eindigt met de woorden: "Ik toon de mensen een wereld waarin alles mogelijk is".

Desondanks suggereert de film aan het begin een aantal keren dat de wereld van Morpheus slechts Neo's droom is. Niet alleen is Morpheus in de Griekse mythologie de naam van de God van de slaap die in mensengedaante aan de mensen in hun dromen verschijnt, ook bevat de film sequenties waarin de wereld van Morpheus wordt gevolgd door beelden van Neo in bed. Deze verwijzingen naar de droom verbeelden Neo's eerste reactie van ongeloof op Morpheus' verhaal, ongeloof dat Neo aan het begin nog eens aanwakkert wanneer hij zegt soms niet te weten of hij wakker is of droomt. In meer algemeen zin kan geconcludeerd worden dat

¹⁵ Aan het begin van de film wordt verwezen naar Baudrillard's theorie van de simulatie op het moment dat Neo het boek *Simulacra & Simulation* openslaat bij het hoofdstuk 'On nihilisme'. *The Matrix* is echter niet nihilistisch, omdat Morpheus en de zijnen de simulatie ontmaskeren vanuit een 'ware', 'echte' wereld. Een daad van verzet tegen het systeem van de matrix blijkt succesvol.

"Hollywood *beide* niveaus nodig heeft om te functioneren (...) Terwijl, op het niveau van de oppervlakkige verhaallijn, de film door de toeschouwer geïnterpreteerd kan worden als gehoorzaamend aan de stricte morele codes [hier: de geruststellende gedachte dat het 'slechts' een droom betreft], geeft het tegelijkertijd aan de 'verfijnde toeschouwers' genoeg aanwijzingen om een alternatieve (...) gewaagdere verhaallijn te construeren [hier: dat wij anno 1999 zouden kunnen leven in een computersimulatie>".¹⁶

* *eXistenZ*

Deze thematiek van schijn en werkelijkheid wordt nog radikaler uitgewerkt in *eXistenZ*. Het idee van *eXistenZ* ontstond naar aanleiding van een gesprek dat David Cronenberg had met Salman Rushdie waarin zij concludeerden dat in de nabije toekomst het wel eens zo kunnen zijn dat fatwa's niet meer over schrijvers maar over spelontwerpers worden uitgesproken. In de film is *eXistenZ* de naam van een role playing game ontworpen door Allegra Geller. Om de virtuele ruimte van dit spel binnen te gaan hoeft de speler zich niet met sensoren en een helm uit te rusten. Haar spelcomputer is biologisch van aard: je logt direct in via je biopoort, een gat in je ruggegraat. Via een soort navelstreng ben je dan verbonden met deze gamepod (spelcocon) die prikkels uitzendt om je zenuwstelsel zo te beïnvloeden dat je overgaat in de realiteit van het spel. Kenmerkend voor dit spel is dat er meerdere spelers tegelijk ingelogd zijn en dat er ruimte is voor allerlei onverwachte interacties en situaties.

Deze film is opgebouwd uit meerdere levels waarvan de status (schijn of werkelijkheid) niet of nauwelijks te bepalen is door de personages of toeschouwers. Het eerste level, lange tijd de 'werkelijkheid' binnen de film, begint met een seminar waar *eXistenZ* getest wordt. Even later zijn spelontwerper Geller en haar lijfwacht Ted Pikul op de vlucht voor een stelletje fanatieke anti-*eXistenZ*ialisten die door middel van een fatwa 5 miljoen dollar op het hoofd van Geller gezet hebben, zogenaamde realisten die een einde willen maken aan de wijze waarop het spel de werkelijkheid geweld aandoet. Vanuit dit level loggen Geller en Pikul regelmatig in op twee andere levels, te weten D'Arcy Nader's spellenparadijs en een fabriek voor de productie van gamepods, een level waar zich ook een Chinees restaurant bevindt. Op het einde van de film blijkt het eerste level niet de werkelijkheid, maar een gamelevel te zijn binnen het spel *transCendenZ*, ontworpen door Yevgeny Nourish. Terug in de werkelijkheid van het seminar waar *transCendenZ* uitgeprobeerd wordt, ontpoppen Geller en Pikul zich uiteindelijk als realisten die, terwijl zij Nourish vermoorden, uitroepen: "Moet de beste spelontwerper niet worden gestraft voor het genadeloos vervormen van de realiteit?". Echter, ook de status van dit werkelijkheidsniveau wordt op het einde van de film weer ondermijnd wanneer de Chinese man die door Geller en Pikul vermoord dreigt te worden zich afvraagt: "Vertel me eerlijk... Zijn we nog in het spel?"

***The Matrix* en *eXistenZ*: meerdere werkelijkheden**

Laten we terugkeren naar Deleuzes *L'image-temps*. Voor Deleuze is "het Nietzsche, die, onder de naam van «wil tot macht» de vorm van het ware vervangt door de macht van de schijn". Deleuze stemt in met Nietzsches uitspraak dat we "tegelijk met de ware wereld de schijnbare wereld hebben afgeschaft..."¹⁷ Dit krijgt naar mijn mening een hedendaagse

¹⁶ Slavoj Žižek, *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Washington 2000, p. 5.

¹⁷ Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris 1985, pp. 172 en 182.

invulling in de twee bewegingen binnen de digitale film: van een 'meer aan werkelijkheid' naar 'meerdere, parallelle werkelijkheden' en van 'het ware en de schijn' (*The Matrix*) naar 'onbeslisbare alternatieven' (*eXistenZ*).

Zo blijkt *The Matrix* een klassieke film omdat zij uitgaat van de ontmaskering van de wereld anno 1999. Net zoals de filosoof in Plato's verhaal van de grot de sinds hun jeugd gevangen zittende mensen leidt uit de wereld van de schijn naar het idee van het ware, zo leidt Morpheus in de centrale scène van de film Neo uit de schijnbare, door de matrix gesimuleerde wereld naar de 'echte', 'ware' wereld. Morpheus spreekt op dat moment de volgende woorden tegen Neo: "De matrix (...) bedekt je ogen zodat je de waarheid niet ziet (...) dat je een slaaf bent. Je bent net als iedereen in een gevangenis geboren die je niet kunt ruiken, proeven of aanraken". En wanneer Neo wakker wordt anno 2199, zegt Morpheus: "Welkom in de echte wereld".

In *eXistenZ* krijgen 'meerdere, parallelle werkelijkheden' een gelijkwaardigheid die het onmogelijk maakt uit te maken welke nu de 'echte' of 'ware' zou zijn. De weg die *eXistenZ* aflegt is tegengesteld aan die van *The Matrix*. Stelt deze laatste film de bevrijding uit gevangenschap voor als een breuk met de schijnbare en een terugkeer naar de ware wereld, Cronenbergs film bevoorrecht de wereld van de schijn en daarmee het proces van fabularisering. Wanneer Pikul bijvoorbeeld aan Geller vraagt wat het doel is van het spel dat ze spelen, antwoordt Geller: "Je moet het spel spelen om te ontdekken waarom je het speelt. Dit is de toekomst, Pikul. Je zult merken hoe natuurlijk het is".

Verwijzend naar Nietzsche merkt Gianni Vattimo over het 'fabuleren van de wereld' op: "Er zijn geen feiten, alleen maar interpretaties". De wereld moet zich volgens Vattimo "van dogma's ontdoen, [ervoor zorgen] dat ze 'fabels' worden die weten dat ze 'fabels' zijn". De kritische status van deze ontwikkeling ligt in de bevrijding van dogma's en bestaanswijzen zoals we die in *The Matrix* nog tegenkomen:

"Ook als we onszelf niet (meer) kunnen wijsmaken dat we de ideologische leugens kunnen onthullen om zo uiteindelijk een laatste stabiele grond te bereiken [cf. *The Matrix*], kunnen we nog wel de pluraliteit van de 'vertellingen' expliciteren en aanwenden als element om ons te bevrijden van de starheid van monologische verhalen [cf. *eXistenZ*], van de dogmatische systemen van de mythe".¹⁸

Zoals Cronenberg in *eXistenZ* laat zien is het ene werkelijkheidsnivo niet 'echter' of 'beter' dan het andere. Om te overleven moet je alleen weten op welk nivo je zit en welke wetten daar gelden, een inzicht dat niet alleen van belang is bij het spelen van een game, maar ook wanneer je zowel tijd doorbrengt in de echte, fysische werkelijkheid als in computergegenereerde ruimtes. Van een 'meer aan werkelijkheid' naar 'meerdere, gelijkwaardige parallelle werkelijkheden': dit lijkt me de stap die Cronenberg zet in *eXistenZ*, een stap met niet alleen cinematografische maar ook met moreel-politieke consequenties.

Interactieve computergames

Ondanks dat *eXistenZ* op futuristische wijze de toekomst van de computergame vorm geeft, blijft de film zelf trouw aan de stricte scheiding tussen toeschouwer en acteur. De immobiele en zwijgende toeschouwer gedraagt zich "als toeschouwer en niet als acteur. De acteurs

¹⁸ Gianni Vattimo, *De transparante samenleving*, Amsterdam 1998, pp. 41-43.

hebben hun toegewezen plaats, die zich elders bevindt: aan de andere kant van de film".¹⁹ Een film die geprobeerd heeft dit specifieke kenmerk van film op te rekken is *Lady in the Lake* (Montgomery, 1946) waarin de filmtoeschouwer in de positie van personage gemanoeuvreed wordt. In de openingssequentie wordt de kijker aangesproken door detective Philip Marlowe die vertelt over een zaak die hij onlangs opgelost heeft. Hij kondigt aan dat de toeschouwer zijn plaats zal innemen, hetzelfde zal zien als wat hij gezien heeft en daagt vervolgens de kijker uit de zaak op te lossen. De verdere film bestaat uit point of view (POV) shots die de toeschouwer het gevoel moeten geven de rol van personage in de film te vervullen. Dit mislukt onder andere omdat de toeschouwer, eenmaal uitgenodigd deze rol te spelen, ook het verloop van de gebeurtenissen en handelingen wil beïnvloeden. Omdat dit niet kan – het blijft tenslotte een film – is de toeschouwer zich tijdens het kijken steeds bewust van de aanwezigheid en de grenzen van het medium. Het plezier dat de toeschouwer normaal gesproken beleeft aan de fictie maakt hier hoogstens plaats voor een intellectuele waardering voor het experiment van Robert Montgomery.

Vanuit een intermediaal perspectief kunnen we stellen dat de computergame dit specifiek cinematografische kenmerk wél heeft weten te doorbreken. In tegenstelling tot *Lady in the Lake* weten computergames interactiviteit namelijk op een zinvolle wijze vorm te geven. Interactiviteit is te definiëren als de mogelijkheid om in de rol van verteller, al dan niet in de hoedanigheid van personage, invloed uit te oefenen op en te participeren in het verloop van de gebeurtenissen en handelingen. Personages als Lara Croft (*Tomb Raider: The Last Revelation*, Eidos, 1999), Mario (*Super Mario 64*, Nintendo, 1996) en Indiana Jones (*Indiana Jones and the Infernal Machine*, Activision, 1999) kunnen via toetsenbord, muis, controller of joystick worden voortbewogen.²⁰ Nog specifieker zijn de games waarin we de rol van personage kunnen vervullen (*Doom*, Id, 1993 en *Quake*, Id, 1996). Volgens Rushkoff functioneren computergames in toenemende mate vanuit een dergelijk participerend perspectief, een ontwikkeling met verstrekkende cultuurfilosofische implicaties.

Post-chaotische cultuur

In tegenstelling tot wat Ed Tan in het onderhavige debat beweert (Computer games) is de opkomst en het succes van interactieve computergames volgens Rushkoff exemplarisch voor de culturele omslag die zich de afgelopen decennia in de westerse maatschappij en media aan het voltrekken is:²¹ de overgang van een prechaotische, moderne naar een postchaotische, postmoderne cultuur. Kenmerkend voor deze postchaotische cultuur is niet alleen dat individuen opgenomen zijn in meerdere, parallelle werelden (cf. *eXistenZ*), maar dat zij in computersimulaties niet meer onderworpen zijn maar juist zelf vorm geven aan de wetmatigheden van de 'natuur'.

¹⁹ Christian Metz, 'Le film de fiction et son spectateur', in: *Communications* 23, Paris 1975, p. 118. Voor een uitgebreide analyse van de relatie tussen film en computergames, zie Joost Raessens, 'Cinema and beyond. Film en het proces van digitalisering', 2001, <http://www.let.uu.nl/~Joost.Raessens/personal>

²⁰ In plaats van over interactiviteit zouden we hier misschien over 'interpassiviteit' moeten spreken: "De interpassiviteit is de tegenhanger van de interactiviteit. Dit is de gedachte dat je actief bent via een ander subject dat het werk voor je doet" (Slavoj Žižek, *Pleidooi voor intolerantie*, Amsterdam 1998, p. 101), een treffende beschrijving van de activiteiten van Lara Croft, Mario en Indiana Jones.

²¹ Zie Douglas Rushkoff, *Children of Chaos. Surviving the End of the World as We Know it*, London 1997, met name 'Weightless Training' pp. (171-181) en 'Dueling Joysticks' (pp. 181-186).

Overeenkomstig de analyse van Vattimo ziet Rushkoff in de turbulentie van de media een proliferatie van wereldbeschouwingen en bestaanswijzen ontstaan waartoe de jongeren van nu zich moeten verhouden. Terwijl deze nieuwe wereld voor veel ouderen als onbegrijpelijk en daardoor afschrikwekkend overkomt, weten de *children of chaos* met deze chaos om te gaan. De benodigde cognitieve vaardigheden om in de wereld van nu te overleven hebben ze onder andere in het spelen van computergames opgedaan.²² De betekenis van het postchaotische is ook gelegen in de verhouding tot en omgang met de onderliggende patronen of wetmatigheden die in de chaos gelegen en/of aangebracht zijn.²³ Zo slaagt een speler van een computergame er in te winnen en de gestelde doelen te bereiken wanneer hij ontdekt volgens welke patronen of regels de software geprogrammeerd is. Volgens Ted Friedman is hier sprake van een proces van demystificatie. Wanneer je een computergame speelt probeer je door trial and error of gebruik makend van cheat codes te achterhalen wat werkt. Aan de hand van analyses van de simulatiespellen *SimCity* (Maxis, 1995) en *Civilization II* (Microprose, 1996) laat Friedman zien dat in dit proces van deconstructie de ideologische vooronderstellingen van computergames in het spelen aan het licht komen.²⁴ Jos de Mul verbindt deze analyse met de artfilms van de Nouvelle Vague. In *L'Année dernière à Marienbad* (1961) ondernam Alain Resnais bijvoorbeeld een poging tot deconstructie van de film om zo de kijker bewust te maken van de ideologische vooronderstellingen van de klassieke Hollywoodfilm. Omdat in computergames deze deconstructie door de speler zelf wordt ondernomen, stelt De Mul dat “de idealen van de avantgarde filmers gerealiseerd lijken te zijn in de computerspellenindustrie”.²⁵

Rushkoff ziet de omslag naar een postchaotische cultuur zowel terug in films als in computergames. In navolging van Marshall McLuhans *the medium is the message* richt hij zich op de effecten van media. Deze impact van 'nieuwe' media wordt op exemplarische wijze verwoord door het personage Mr. Morgan in *The Magnificent Ambersons* (Welles, 1942): “het wordt nooit meer zoals vroeger. De auto verandert oorlog en vrede. De menselijke geest ondergaat 'n subtiele verandering door de auto”. Meer nog dan in de digitale film komt deze omslag tot zijn recht in computergames, waaronder de games die op spelconsoles gespeeld worden en daarbij gebruik maken van de televisie. Volgens Rushkoff ‘deconstrueert’ de toename van het aantal televisiekanalen, de afstandsbediening, de videorecorder maar vooral de spelconsole de autoriteit van het medium televisie en het televisiebeeld. Wordt de traditionele televisiekijker uitgenodigd om op passieve wijze infotainment tot zich te nemen, de speler van computergames wordt op interactieve wijze zelf vorm aan het televisiebeeld. Daar komt nog bij dat de *screenagers* – de jongeren die opgroeien met het scherm van televisie en computer – niet alleen als actieve consumenten surfend het Internet exploreren,

²² *Children of Chaos* verscheen in 1996 onder de titel *Playing the Future. How Kids' Culture Can Teach Us to Thrive in an Age of Chaos*.

²³ Rushkoff verwijst hierbij naar de natuurwetenschappelijke theorie van de fractals van Benoit Mandelbrot, zie *Children of Chaos*, London 1997, pp. 16-25.

²⁴ Zie Ted Friedman, 'Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality', in: Steven Jones (red.), *CyberSociety*, London 1995 en 'Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space', in: Greg Smith (red.), *On a Silver Platter. CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York en London 1999.

²⁵ Jos de Mul, 'Sillywood', 1997, <http://www.eur.nl/fw/hyper/home.html>.

maar ook als producenten multimediale informatie construeren.²⁶ Het succesvol exploreren en construeren van de golven van de mediaturbulentie is een van de antwoorden van Rushkoff op de uitdagingen van het chaotische tijdperk.

Het nadeel van deze metafoor van het surfen is dat individuen als machteloos worden voorgesteld om de technologische golven te kunnen veranderen en aan te passen aan een oorspronkelijk verlangen. Maar de menselijke subjectiviteit wordt door Rushkoff niet op deze wijze gereduceerd tot een surfende instantie. De mens is ook te beschouwen als tegenkracht en bron van verzet. De nieuwe, dit wil zeggen aan deze specifieke situatie aangepaste, weerstandsvormen kunnen onder andere de vorm aannemen van “de piraterij en de introductie van virussen”.²⁷ Computergames zijn volgens Rushkoff als een dergelijk virus te beschouwen. De bedrijven die er op uit waren computergames te verkopen creëerden namelijk niet alleen een jongerenmarkt maar tegelijkertijd een jongerencultuur en gaven daarmee het woord aan degenen die ze wilden manipuleren. Exemplarisch is het commentaar van Timothy Leary op de uitvinding van *Pong* (Atari, 1972-1974), de eerste computergame die thuis op het televisiescherm te spelen was:

“*Pong* was het eerste jongerenspel waarbij je zelf dingen op het scherm kon verplaatsen (...) Het belang van het Nintendo-fenomeen is ongeveer gelijk aan dat van de Gutenberg drukpers. Hier had je een een nieuwe generatie jongeren die opgroeide met de wetenschap dat ze datgene wat op het scherm te zien was kon veranderen.”²⁸

Radicaler dan deze explorerende is de constructieve interactiviteit waarbij aan de hand van ter beschikking gestelde (*Doom*, *Quake*) of gekraakte codes computergames aangepast of verder ontwikkeld worden. Het op legale of illegale wijze kopiëren, kraken en/of opnieuw vormgeven van computergames en deze vervolgens, onder andere via het Internet, distribueren geeft een specifieke invulling aan de piraterij en het parasitisme waar Deleuze en Bey naar verwezen: “de hackercultuur en contingente ‘open source’-methoden zijn springlevend in de on line gamer-circuits”.²⁹ Deze aan de computergame gerelateerde praktijken geven mediums specifieke invullingen van een mogelijk verzet tegen het heden en laten zien op welke wijze heterogene subjectiveringsprocessen vormgegeven kunnen worden. Ook in dergelijke commerciële cultuurindustrieën blijven lekkages mogelijk:

“De maatschappij is iets dat lekt (...) er zijn overal lekkages (...) Michel [Foucault] was verbaasd door het feit dat, ondanks alle machten (...) we er nog steeds in slagen ons te

²⁶ Zie *Children of Chaos*, 1997, pp. 181-186.

²⁷ Gilles Deleuze, 'Post-scriptum sur les sociétés de contrôle', in: *Pourparlers*, Paris 1990, 244. Hakim Bey maakt een onderscheid tussen de weerstandsvormen van het ‘Web’ (“het marginale zine-netwerk, de BBS-netwerken, gekraakte software, ‘hacken’, telefoon-‘gefreak’”) en die van het ‘contra-Net’ (“het clandestien, illegaal en opstandig gebruik van het Web, met inbegrip van data-piraterij en andere vormen van parasitisme”), zie Hakim Bey, *De Tijdelijke Autonome Zone*, Amsterdam 1994, p. 20.

²⁸ Douglas Rushkoff, *Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture*, New York 1994, p. 30.

²⁹ Anne-Marie Schleiner, 'Mutation.fem', 2000, <http://www.kiasma.fi/outoaly/mutation.fem/text.html>. Zie verder Douglas Rushkoff, *Media Virus*, New York 1994, 185: “pirating, cracking, and repackaging games” en Janet Murray en Henry Jenkins, 'Before the Holodeck: Translating Star Trek into Digital Media', in: Greg Smith (red.), *On a Silver Platter. CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York en London 1999.

verzetten. Integendeel, ik ben verbaasd door het feit dat alles lekt en de regering erin slaagt de lekken te dichten."³⁰

³⁰ P. Rabinow en K. Gandal, 'The Intellectual and Politics (An Interview with Gilles Deleuze)', in: *History of the Present* 2, 1986.