

Welcome to the desert of the real

Baudrillard en Virtual Reality

Costiaan Mesu, ID# 0011002

Juli 2003

Universiteit Utrecht

Theater-, Film- en Televisiewetenschap

Eindwerkstuk BA/ Filosofie van de ICT

W. J. Hildebrand & M. van den Boomen

INHOUDSOPGAVE

<i>Inhoudsopgave</i>	2
<i>Samenvatting</i>	3
<i>Inleiding</i>	5
1 <i>Een wereld van simulacra</i>	8
2 <i>Media en de implosie van betekenis</i>	17
3 <i>Virtual reality als een nieuw medium</i>	21
4 <i>Werkelijkheden in The Matrix</i>	29
5 <i>De virtuele verleiding</i>	35
6 <i>Conclusie</i>	39
<i>Literatuurlijst</i>	41

SAMENVATTING

In de filosofie van Baudrillard staat het begrip simulatie centraal. Het pure simulacrum, het gesimuleerde zonder referent, is volgens Baudrillard de eindfase in de ontwikkeling van het beeld. Deze laatste fase van het beeld noemt Baudrillard hyperrealiteit. Baudrillard gelooft dat de mensheid vast zit in deze hyperrealiteit, maar dat we dit nooit zullen kunnen weten omdat we het vermogen missen om onderscheid te maken tussen de feitelijke realiteit en de hyperrealiteit. De huidige maatschappij is een maatschappij waarin het teken verward wordt met de referent, soms zelfs de plaats van de referent volledig inneemt. Elk verzet tegen de simulaties die de hyperrealiteit construeren, vergroot enkel de invloed van de simulatie.

Baudrillard geeft hier een historische context aan. In een hyperreële wereld is alles al eens gebeurd is en gaat alles weer gebeuren volgens het stramen van de simulacra. Simulaties gaan vooraf aan de gebeurtenis. Hij noemt dit de precessie van de simulacra. Voor elke handeling is een draaiboek, dat vastgelegd is in ons systeem van tekens.

De media vervullen een belangrijke rol in de constructie van de hyperreële wereld, omdat zij de simulacra van gebeurtenissen vormgeven en verspreiden. Baudrillard sluit zich hier aan bij Marshall McLuhan: 'The medium is the message'. Media brengen geen daadwerkelijke communicatie tot stand, maar putten zichzelf uit met het ensceneren (simuleren) van communicatie. Een overdaad aan informatie laat alle betekenis verdwijnen. Dit leidt tot een implosie van betekenis in de media.

Virtual Reality is één van de technologieën die vallen onder de noemer nieuwe media. Het concept Virtual Reality, als een volledig overtuigende virtuele werkelijkheid is vooralsnog technisch ongerealiseerd. Het begrip neemt echter al een belangrijke plaats in onze wereld in. Virtual Reality is een simulacrum, een kopie zonder origineel. De ideale vorm van Virtual Reality is in staat om een nieuwe werkelijkheid te creëren. Een wereld waarin door middel van levensechte representaties een werkelijkheid wordt gecreëerd voor de zintuigen. Dit lijkt veel op de hyperrealiteit van Baudrillard waar de wereld enkel nog uit tekens bestaat. Ik

beargumenteer dat hyperrealiteit en virtualiteit twee verschillende concepten zijn. Ik doe dit aan de hand van de film *The Matrix*.

In *The Matrix* zijn drie werkelijkheden te onderscheiden: een hyperrealiteit, een feitelijke realiteit en een virtuele realiteit. Constituerend voor de virtuele realiteit is, dat de zintuigen aangeven dat we ons in een werkelijkheid bevinden, terwijl we weten dat dit slechts een alternatieve werkelijkheid is en dat er buiten die werkelijkheid nog een andere werkelijkheid is. Ik spreek hier van een extern realiteitsbesef (zintuiglijk) en een intern realiteitsbesef (cognitief). In de virtuele wereld verschillen extern en intern realiteitsbesef van elkaar. De feitelijke realiteit en de hyperrealiteit zijn voor mensen niet uit elkaar te houden. We zijn ons steeds maar bewust van één werkelijkheid, die we als de enige werkelijkheid beschouwen. Het intern realiteitsbesef en het extern realiteitsbesef zijn in beide gevallen identiek aan elkaar.

Volgens Baudrillard kunnen we niet ontsnappen aan de hyperrealiteit. Wat we wel kunnen doen is de werkelijke wereld vervangen door een kunstmatige wereld. Het enige dat ons volgens Baudrillard nog rest is een strategie van seductie. Ons leven voortzetten in een wereld die geen natuurlijke verschijningsvorm meer kent.

Baudrillard vraagt ons om de werkelijke wereld achter te laten en volledig op te gaan in een virtuele wereld. Er is echter pas sprake van een virtuele wereld als het intern realiteitsbesef en het extern realiteitsbesef verschillen. Hiervoor zijn noodzakelijkerwijs twee werelden nodig, anders kunnen we de virtuele realiteit niet herkennen als zodanig. Als we toegeven aan het experiment van Baudrillard is er echter slechts één wereld, die van het teken. Volgens de theorie van het realiteitsbesef zouden we dan echter automatisch terecht komen in één van de twee andere realiteiten: de feitelijke realiteit of de hyperrealiteit en deze twee kunnen we niet van elkaar scheiden. We zijn dan dus weer terug bij de huidige situatie. Dit roept de vraag op of we wellicht niet al eerder toe gegeven hebben aan het voorstel van Baudrillard en inmiddels in een soort Matrix leven. Niemand kan deze mogelijkheid volledig uitsluiten.

INLEIDING

De naakte waarheid is in de wereld niet te vinden. De waarheid gaat gehuld in symbolen en beelden. Langs andere weg kan men geen waarheid vinden.

(Fontana, 2003: 3)

Deze tekst komt uit het evangelie van St. Phillipus, een relatief onbekend geschrift, gevonden in Egypte, behorend bij de christelijke mystieke traditie. De schrijver had vermoedelijk de religieuze bedoeling om mensen aan te zetten tot het bestuderen van christelijke symbolen en beelden. In de tijd van het postmodernisme komt deze tekst weer opnieuw in actualiteit, alleen vanuit een totaal andere invalshoek.

Binnen de filosofie ontstaat halverwege de vorige eeuw een kritische theorie, die vanuit een marxistische invalshoek te werk gaat. Het gaat hier in eerste instantie vooral om de verhoudingen tussen kapitaal en arbeid. De kritische theorie ontwikkelt zich vanuit deze politieke basis en brengt filosofen voort zoals Adorno en Horkheimer. Eén van deze filosofen is Jean Baudrillard. Baudrillard maakt een ontwikkeling door van een marxistisch filosoof naar een postmodern filosoof. Baudrillard ontwikkelt een theorie over de hyperrealiteit, een alternatieve werkelijkheid, waar wij met zijn allen in verstrikt zitten.

Baudrillard gaat net als Plato uit van een scheiding tussen het teken en het object. Net als Plato zegt hij dat we enkel het teken kennen. In tegenstelling tot Plato gelooft Baudrillard echter niet, dat er nog een relatie bestaat tussen het teken en het object. Bij Baudrillard zijn de schaduwen verzelfstandigd van de objecten, ze leiden hun eigen leven en wij weten niet beter dan dat de schaduwen de werkelijke objecten zijn. We weten niet waar de wereld van de objecten ophoudt en die van het teken begint. Deze wereld waarin de simulacra, tekens zonder referent, regeren noemt Baudrillard de hyperrealiteit.

In het artikel 'The implosion of meaning in the media' (Baudrillard, 1994d) legt Baudrillard een verband tussen de media en de implosie van betekenis. De media spelen een grote rol in de totstandkoming van de hyperrealiteit. Over nieuwe media heeft Baudrillard niets geschreven. Toch wordt Baudrillards theorie omtrent

simulaties veel gebruikt in literatuur over nieuwe media en dan met name Virtual Reality¹.

Mijn kennismaking met Baudrillard kwam dankzij de film *The Matrix* (Wachowski, 1999). In deze film worden Virtual Reality en hyperrealiteit op een fascinerende manier overtuigend met elkaar in verband gebracht. Reden om de samenhang tussen Virtual Reality en hyperrealiteit eens nader te bekijken en wel aan de hand van de volgende probleemstelling:

Wat is de relatie tussen Baudrillards concept hyperrealiteit en het concept Virtual Reality?

Virtual Reality en hyperrealiteit worden vaak met elkaar in verband gebracht. Niet zelden wordt de simulatietheorie van Baudrillard gebruikt in artikelen over nieuwe media². De termen hyperrealiteit en Virtual Reality worden vaak als alternatief voor elkaar gebruikt³. Blijkbaar lijken deze twee realiteitsvormen op elkaar. Ik vraag mij af wat de relatie tussen deze twee is.

In deze nota volgen we op moderne lineaire wijze⁴ mijn denkproces in dit onderzoek. Eerst zal ik bekijken wat de theorie van Baudrillard inhoudt (Hoofdstuk 1: Een wereld van simulatie) en wat de rol van het medium daar in is (Hoofdstuk 2: Media en de implosie van betekenis). Vervolgens bespreek ik hoe Virtual Reality zich profileert als een nieuw medium en hoe deze technologie gerelateerd is aan hyperrealiteit (Hoofdstuk 3: Virtual Reality als een nieuw medium). Dan behandel ik de verschillende werkelijkheden, die in de film *The Matrix* voor komen (Hoofdstuk 4: Werkelijkheden in The Matrix). In de laatste twee hoofdstukken confronteer ik de verworven inzichten omtrent de kennis van werkelijkheden met de theorie van Jean Baudrillard (Hoofdstuk 5: De virtuele verleiding) en trek ik hier een conclusie uit

¹ Om Virtual Reality als technologie te onderscheiden van het begrip virtuele realiteit zal ik hier de inmiddels ingeburgerde Engelstalige term hanteren.

² Zie onder andere Raessens (2001)

³ Zie onder andere Benjamin Wooley (1992) die Virtual Reality ziet als de apotheosis van de hyperrealiteit van Baudrillard.

⁴ Dit dus in tegenstelling tot een postmoderne en atemporele denkwijze.

(Hoofdstuk 6: Conclusie). Daarmee geef ik antwoord op de vraag die tevens mijn probleemstelling is: Wat is de relatie tussen hyperrealiteit en Virtual Reality? Hierin zullen een aantal van de probleemstelling afgeleide vragen aan bod komen:

- Is hyperrealiteit hetzelfde als virtuele realiteit?
- Wat zijn de verschillen en overeenkomsten tussen hyperrealiteit en virtuele realiteit?
- Welke rol speelt virtuele realiteit in Baudrillards strategie?
- Wat leert het onderscheid tussen virtuele realiteit en hyperrealiteit ons over de strategie van Baudrillard?

Baudrillard heeft veel publicaties op zijn naam staan die alle met elkaar in verband staan en, vanwege Baudrillards radicaliserende benadering, elkaar even vaak tegen spreken als aanvullen. Ik ben uitgegaan van het boek *Simulacra and Simulation* (Baudrillard, 1994) dat als een standaardwerk op het gebied van simulaties geldt. Hieromheen heb ik aanvullende literatuur gezocht, soms van Baudrillard zelf, soms van anderen. Ik zal in deze nota zo veel mogelijk proberen Nederlandse termen te hanteren, dus bijvoorbeeld hyperrealiteit in plaats van hyperreality, soms zal het echter voorkomen dat een term geen of een vreemd aandoende Nederlandse equivalent heeft, dan zal ik de Engelse term gebruiken.

1 EEN WERELD VAN SIMULACRA

In dit hoofdstuk zal ik bespreken hoe, volgens Baudrillard, de wereld enkel nog bestaat uit tekens zonder referent. Tekens die voorheen verwezen naar een object zijn hier nu volledig van losgekoppeld.

Baudrillard gaat er vanuit 'dat er geen sprake meer is van een realiteitsprincipe, niet in de gebieden waar de macht van oudsher gelokaliseerd wordt zoals de politiek, de economie en de psyche, en evenmin in [...] het sociale en de betekenis.' (Bakker, 1986: 123). Dit uitgangspunt van ontbreken van een realiteit heeft grote gevolgen voor het werk van Baudrillard, zowel inhoudelijk als qua vorm. Baudrillard beargumenteert dat teken en referent geen directe relatie meer met elkaar hebben. Theorie kan daarom niets zeggen over de werkelijkheid. Baudrillard bedrijft zijn werk als filosoof dan ook niet op een wetenschappelijke manier, maar meer op een manier alsof hij auteur van sciencefiction is. Hij speelt met begrippen zonder zich te laten hinderen door een link met een realiteit.

In het werk van Baudrillard is sprake van een geradicaliseerde semiotiek of zoals hij zelf zegt, in een interview: 'Het is niet zo dat ik in een logisch opgebouwde kritiek de negatie invoer. Het is meer een kwestie van ironie. Er ontwikkelt zich een proces, waarbij je een systeem, een begrip of een redenering tot zijn uiterste grenzen drijft en het vervolgens over zijn eigen grenzen heen duwt, zodat ze over hun eigen logica struikelen. [...] In die handeling van het drijven van genoemde elementen ligt een zekere fataliteit, dat wil zeggen: het is een fatale strategie. Wanneer je systemen over hun grenzen drijft zie je dat er niets meer te zeggen valt. Misschien is dat wel een provocatie. Aan de andere kant kan geen enkele discipline die je zo doorkruist, aanspraak maken op privileges. En dat gaat ook op voor mijzelf. Ik heb geen doktrines om te verdedigen. Ik heb een strategie, dat is alles' (Bakker, 1986: 125).

Baudrillard geeft aan dat hij geen doctrines verdedigt. Het enige dat hij doet, is morrelen aan ander theorieën, volgens een bepaalde strategie. Hij probeert systemen aan het wankelen te brengen. Zijn strategie bestaat eruit dat Baudrillard met opzet de contradictie opzoekt, zowel in het werk van anderen als in dat van zichzelf. Dit maakt dat Baudrillards werk niet gelezen kan worden als een methode of

een duidelijke theorie, maar meer als een soort fictie. 'Hij bouwt geen systeem, maar probeert voortdurend aan zichzelf voorbij te schrijven.' (Bakker, 1986: 125). Door te blijven schrijven en te blijven spelen met woorden brengt hij theorieën waaronder die van zichzelf continue aan het wankelen.

Baudrillard legt de basis voor zijn werk op het gebied van simulaties en hyperrealiteit in 1981 met het standaardwerk *Simulacres et simulation*. Daarvoor heeft hij al een aantal gedachten omtrent de essentie van de werkelijkheid uitgeprobeerd in *Le Échange symbolique et la morte* (1976) en *Le système des objets* (1968). *Simulacres et simulation* opent met een artikel over de precessie van de simulacra, dat wil zeggen dat het gesimuleerde voor loopt op de gebeurtenis. Eerst is er de simulatie, dan volgt de fysieke werkelijkheid.

In 'Precession of the Simulacrum' (Baudrillard, 1994a) vinden we de kern van Baudrillards ideeën omtrent simulaties. Baudrillard begint deze tekst met een fabel over het rijk van de Borges. De kaartenmakers van dat rijk maakten een kaart die exact het gebied van het rijk bestreek. Met het verval van het rijk begon ook de kaart te vervallen en tenslotte bleef alleen een deel van de kaart waarop een woestijn stond afgebeeld nog over. Deze fabel heeft voor ons zijn waarde verloren. Ooit volgden simulaties de werkelijkheid, daar is nu echter geen sprake meer van. Simulaties zijn niet langer nabootsingen van reële zaken, zoals het grondgebied van de Borges, maar op zichzelf staande fenomenen losgekoppeld van een fysieke werkelijkheid. Het gaat nu om het genereren van iets reëls, zonder oorsprong of realiteit, maar enkel door een model.

Deze werkelijkheid van tekens zonder referent naar de fysieke werkelijkheid noemt Baudrillard hyperrealiteit. Het gaat hier om een substitutie van het reële door de tekens die voorheen verwezen naar het reële. De realiteit maakt plaats voor de hyperrealiteit. Hyperrealiteit is een wereld met enkel nog de simulacra als betekenisgever, al kunnen we dit nooit weten omdat dit ook een wereld is waarin de simulacra niet meer van objecten gescheiden kunnen worden.

In het werk van Baudrillard staat de simulatie centraal. Simuleren is doen alsof je iets wel hebt wat je niet hebt. Simulatie impliceert de afwezigheid van iets. Dit is in het

geval van Baudrillard een fysieke realiteit. Simulatie is meer dan doen-alsof. Baudrillard gebruikt, om dit duidelijk te maken, een vergelijking met simulatie van een ziekte: 'Whoever fakes an illness can simply stay in bed and make everyone believe he is ill. Whoever simulates an illness produces in himself some of the symptoms' (Baudrillard, 1994a: 3). Dit maakt het moeilijk om het verschil tussen een simulant en een echt zieke te bepalen. Sterker nog: is de simulant niet echt ziek? Hij heeft immers de symptomen? Op het moment dat de twijfel te groot is, wordt de simulant meestal als echt ziek behandeld. Simulatie gaat dus veel verder dan doen-alsof. De simulatie is niet van echt te onderscheiden. De simulant vervangt de ziekte door de symptomen en we herkennen de ziekte aan de symptomen.

Simulatie gaat verder dan representatie. Representatie werkt vanuit een zekere gelijkheid tussen het beeld en het afgebeelde. Omdat het beeld op het afgebeelde moet lijken, is er per definitie een onderscheid tussen deze twee. Door te zeggen dat de representatie gelijk is aan het gerepresenteerde ontstaat juist een verschil tussen de concepten. Representatie en gerepresenteerde staan noodzakelijkerwijs in een causaal verband tot elkaar. De representatie is het beeld dat verwijst naar een, al dan niet zichtbare, werkelijkheid. In de simulatie verdwijnt dit verschil tussen beeld en werkelijkheid. Het beeld is de werkelijkheid geworden.

Baudrillard onderscheid vier fasen in de ontwikkeling van het beeld (Baudrillard, 1994a: 6, vertaling CM):

- Het beeld is de weerspiegeling van een fundamentele realiteit
- Het beeld maskeert en perverteert een fundamentele realiteit
- Het beeld maskeert de afwezigheid van een fundamentele realiteit
- Het beeld heeft geen relatie met wat voor realiteit dan ook. Het is een zuiver simulacrum van zichzelf.

Baudrillard schrijft over deze fasen: 'In the first case the image is a good appearance – representation is of the sacramental order. In the second, it is an evil appearance – it is of the order of maleficence. In the third it plays at being an appearance – it is of the order of sorcery. In the fourth it is no longer of the order of appearances but of simulation.' (Baudrillard, 1994a: 6). Aan de eerste twee fasen koppelt Baudrillard duidelijk een notie van goed en kwaad. Een beeld is goed als het de werkelijkheid getrouw weergeeft. Een beeld is slecht als het de werkelijkheid niet getrouw

weergeeft. De derde fase kenmerkt de overgang naar de wereld van simulatie en simulacra. 'The transition from signs that dissimulate something to signs that dissimulate that there is nothing marks a decisive turning point [...] inaugurates the era of simulacra and simulation' (Baudrillard, 1994a: 6). Een oordeel over de waarheidsgetrouwheid van het beeld is in deze fasen niet langer mogelijk omdat de werkelijkheid, als maatstaaf voor de waarheid, ontbreekt. Baudrillard omschrijft dit spectaculairder: 'There is no longer a God to recognize his own, no longer a last judgement to separate the false from the true, the real from it's artificial resurrection.' (Baudrillard, 1994a:6)

De laatste fase van het beeld, het beeld als zijn eigen simulacrum, is voor de theorie van Baudrillard het belangrijkste. Het simulacrum is een beeld dat buiten de orde van de verschijningen valt. Het beeld heeft geen realiteit waaraan het gespiegeld kan worden en probeert die schijn ook niet langer op te houden. Het beeld is enkel en alleen een simulatie van zichzelf. Baudrillard schrijft hierover: 'It is no longer of the order of appearances, but of simulation' (Baudrillard, 1994a: 6). Het simulacrum is niet van het object te onderscheiden omdat er geen object is. De realiteit is vervangen door een realiteit van simulacra, die reëler is dan de realiteit zelf: hyperrealiteit.

Dat een hyperreële wereld bestaande uit simulacra geen sciencefiction is, blijkt uit de vele voorbeelden die Baudrillard geeft in zijn teksten. Hij tracht hiermee voorbij de (non-)betekenis van de woorden te komen. De voorbeelden verduidelijken volgens mij veel, daarom wil ik er drie bespreken: Disneyworld (Baudrillard, 1996) en Disneyland (1994a: 11-13) twee gelijke voorbeelden die ik hier samenvoeg, Watergate (Baudrillard, 1994a: 14-16) en een gesimuleerde bankoverval (Baudrillard, 1994a: 20-21). Ik zal deze drie voorbeelden hieronder kort samenvatten en bespreken.

Disneyworld

Disneyworld (en Disneyland) zijn volgens Baudrillard simulacra van de Verenigde Staten. Niet alleen houdt dit in, dat Disneyworld een nabootsing van de Verenigde Staten is, maar vanwege de precessie van de simulacra ook het model waarnaar de Verenigde Staten vormgegeven worden. Baudrillard claimt, dat Disneyworld enkel

bestaat om de indruk te wekken dat dit wezenlijk anders is dan de rest van Amerika. Volgens hem is dit niet zo. Baudrillard schrijft daarover: 'Disneyland exists in order to hide that it is the "real" country, all of "real" America that is Disneyland.' (Baudrillard, 1994a: 12). Men heeft een stukje Amerika genomen en daar muren omheen gezet. De speeltjes die Amerikanen doorgaans benutten zijn in Disneyworld pontificaal neergezet en worden gepresenteerd als dat wat ze zijn: simulaties. Ondertussen staat een dergelijk speeltje, de auto, buiten op de parkeerplaats te wachten. Hij beschrijft dit als volgt: 'Inside, a whole panoply of gadgets magnetizes the crowd in directed flows – outside, solitude is directed at one single gadget: the automobile.' (Baudrillard, 1994a: 12). De mensen worden door de attracties keurig langs van te voren uitgekende looproutes geleid, terwijl ze in de waan blijven dat ze de volledige vrijheid hebben om door het park te lopen. Net als in het dagelijks leven worden zij handig gemanipuleerd in een land waarin een tekenfilmfiguur de president is.

De vraag is: verschilt dit wezenlijk van een land waarin een acteur (Ronald Reagan) president kan zijn? Door het expliciet tonen van het gesimuleerde karakter denkt de bezoeker van wel. En dit is niet het enige punt waarop Disney de hyperrealiteit zichtbaar maakt. 'Disney wins at yet another level. It's not only interested in erasing the real by turning it into a three-dimensional virtual image with no depth, but it also seeks to erase time, by synchronizing all the periods, all the cultures in a single travelling motion, by juxtaposing them in a single scenario.' (Baudrillard, 1996). Dat is precies wat dit voorbeeld ons leert: onze maatschappij is een mix van beelden. Alle perioden en culturen worden samengesmolten in één postmoderne samenleving zonder geschiedenis. Dit markeert het begin van een tijd zonder dimensies, zonder diepte. Geen heden, geen verleden en geen toekomst, maar een onmiddellijk synchronisme van plaatsen en perioden in één enkele atemporele virtualiteit.

Disneyworld expliciteert volgens Baudrillard de hyperrealiteit zoals die ook in het dagelijks leven bestaat. De postmoderne maatschappij is volledig hyperreëel. Voorheen was het beeld het bewijs van het bestaan van het reële, nu is het reële het bewijs geworden van het model. 'The imaginary was the alibi of the real in a world dominated by the reality principle. Today, it is the real that has become the alibi of the model, in a world controlled by the principle of simulation. And paradoxically, it is the real that has become our true utopia – but a utopia that is no longer in the realm of

the possible, that can only be dreamt of as one would dream of a lost object.’ (Baudrillard 1994b: 122-123). Het reële is ons nieuwe Utopia geworden. Onze droomwereld bestaat uit een wereld waarin alles echt is. Maar tegelijkertijd staat dit Utopia ook verder van ons af dan ooit. De utopie van het reële is een droom van iets dat we verloren zijn. Ons rest enkel de hyperrealiteit.

Watergate

Een ander aspect van Baudrillards theorie is dat elke handeling binnen de hyperrealiteit leidt tot versterking daarvan. Dus ook de handelingen die tegen de hyperrealiteit gericht zijn. Watergate was volgens Baudrillard geen schandaal, maar een simulatie van een schandaal om de grootste simulatie van allemaal, macht, te redden. Linkse journalisten bliezen Watergate op tot een schandaal. Juist door deze aanval op de simulatie van de macht, werd de macht bevestigd. Door macht te betwisten bevestig je het bestaan er van. Waarom zou je iets aanvallen waarvan je niet gelooft dat het bestaat?

Dit voorbeeld leert ons, dat de aanval op een simulatie enkel het bestaan er van bevestigt. Baudrillard schrijft: ‘Its always a question of proving the real trough the imaginary, proving truth trough scandal, proving the law trough transgression, proving work trough striking, proving the system trough crisis and capital trough revolution.’ (Baudrillard, 1994a: 19). Juist door een simulatie te bestrijden wordt het bestaan hiervan bevestigd. Simulaties zijn volledig op tekens gebaseerd. Om te kunnen bestaan moeten er dus tekens gegenereerd worden. Het maakt niet uit of dit tekens zijn die de simulatie actief bevestigen of ontkennen. Het feite alleen al dat de tekens voort gebracht worden bevestigt de simulatie. Baudrillard vergelijkt een aanval op de simulacra met een Möbiusband, telkens als je de spiraalvormige band doorknipt ontstaat er een nieuwe, langere, uitgerekte spiraal, nog altijd onmogelijk om te scheiden van de oorspronkelijke band.

Een actueler voorbeeld van een situatie zoals Watergate is denk ik de terroristische aanslag van 9-11. Deze was bedoeld om het Amerikaanse dominante systeem een lesje te leren. Maar juist doordat de terroristen bereid waren hun leven op te offeren in een aanval op de Amerikaanse dominantie, bevestigden zij het bestaan van die dominantie. De poging om het beeld van het onkwetsbare Amerika te vernietigen

leidde tot een tegengesteld resultaat: Amerika wordt sterker, het volk krijgt een verbonden gevoel en Amerika als instituut krijgt meer aandacht. De Amerikaanse regering maakt hier direct gebruik van om, door middel van een oorlog, haar macht in het Midden-Oosten uit te breiden. Elke actie gericht tegen een simulatie, in dit geval de simulatie van Amerika als dominante cultuur, versterkt deze simulatie alleen maar.

Simulatie van een bankoverval

Dat simulatie en realiteit onontwarbaar met elkaar verbonden zijn komt naar voren in een gedachtenexperiment van Baudrillard: je simuleert een bankoverval (Baudrillard, 1994a: 20). Je zorgt voor (ongevaarlijke) wapens, je neemt een gijzelaar, je probeert geen enkel mensenleven in gevaar te brengen, maar je vraagt wel om geld. Hoe ga je vervolgens de rechter ervan overtuigen dat het om een simulatie ging? Dit is praktisch onmogelijk, simpelweg omdat de simulatie identiek is aan de werkelijkheid. Zoals in het voorbeeld van de ziekte de symptomen gelijk zijn aan de ziekte, zo zijn hier ook de kenmerken van een overval gelijk aan de simulatie hiervan.

Het onderscheid tussen een werkelijke en een gesimuleerde bankoverval is nog extra moeilijk te maken, omdat werkelijke bankovervallen, vanwege de precessie van de simulacra, eigenlijk ook simulaties zijn. Ze zijn van te voren gecodeerd in de media, inclusief alle voorwaarden en regels. Je ziet dit, mijns inziens, duidelijk terug in de gevallen waarin geweldplegers aangeven gehandeld te hebben volgens het scenario van een film.

Stel dat het lukt om de rechter te overtuigen dat het hier een simulatie betrof. De rechter heeft dan bijzonder weinig handvaten om je te straffen. Misschien dat je veroordeeld wordt voor minachting van de rechterlijke macht of het onnodig aan het werk zetten van de politie. Misschien wordt je veroordeeld voor bedreiging, maar niet voor de simulatie op zich. Simulatie schakelt het verschil tussen eerbiediging en overtreding van de wet uit. De handhavers van de wet kunnen hier niets tegen doen omdat de wet hier ongeschikt voor is. 'The established order can do nothing against it because the law is a simulation of the second order, whereas the simulation is of the third order beyond true and false, beyond equivalences, beyond rational distinctions upon which the whole of the social and power depend.' (Baudrillard, 1994a: 21). De wet heeft geen enkele manier om met simulaties mee om te gaan, omdat de wet een

simulatie van de tweede orde is (maskeert en perverteert de realiteit) en de simulatie van de overval een simulatie van de derde orde is (maskeert de afwezigheid van een fundamentele realiteit).

Wat leren we uit deze voorbeelden? Hyperrealiteit is verder vervlochten met ons dagelijks leven dan we in eerste instantie verwachtten. Het onderscheid tussen simulatie en realiteit kan nauwelijks gemaakt worden. De hyperrealiteit maakt van de wereld een platte ruimte, maakt van de geschiedenis één grote vergaarbak van gebeurtenissen zonder diepte. In onze postmoderne samenleving worden alle tekens door elkaar heen hergebruikt. Onze notie van tijd en ruimte wordt hierdoor steeds platter. Het zijn tekens zonder historiciteit geworden. Symbolen van perioden die naar geen enkele fundamentele werkelijkheid verwijzen. Elke poging om de betekenis te herstellen en de hyperrealiteit op te heffen zal alleen maar leiden tot het gebruiken van tekens en een versterking van de hyperrealiteit. Brian Duncan zegt hierover: 'We leven in een maatschappij waarin we continu bloot staan aan een stroom van beelden van de massamedia. Massacommunicatie is onderdeel van ieders dagelijks leven. We worden geconfronteerd met een onaflatende stortvloed van tekens die we niet accepteren als reëel, maar wel als vervanging van de realiteit. De werkelijkheid verliest zijn betekenis en wat we geloven en waar we naar handelen zijn de simulacra.' (Duncan, 2003 vertaling CM)

Dit heeft niet alleen invloed op de wereld nu, maar ook op ons verleden. 'Without any grounding in the real, and having no way of proving the real, our knowledge of the past is confined to whatever symbols we associate with it when we attempt to portray it.' (Duncan, 2003). Het wordt voor ons steeds moeilijker om ons de werkelijkheid voor te stellen, de geschiedenis, de diepte van de tijd en van de driedimensionale ruimte. Alle methoden die wij hanteren om onszelf en anderen in te delen in categorieën zijn net als onze wetten en regels, gebaseerd op concepten die geen basis meer in de realiteit hebben.

Baudrillard geeft in zijn werk een aantal strategieën die wij kunnen hanteren om ons te handhaven in de hyperrealiteit. Eén van die strategieën is interessant voor deze verhandeling, namelijk de strategie van de seductie. Volgens Baudrillard is er sprake van een continue verleiding van het subject door het teken. De strategie van seductie

houdt in dat we op moeten houden met ons te verzetten tegen deze verleiding ons over moeten geven aan het teken. We moeten volledig opgaan in een virtuele wereld, waar geen enkel verband meer is met het fysieke object. Ik zal hier in Hoofdstuk 5 nog op terug komen.

2 MEDIA EN DE IMPLOESIE VAN BETEKENIS

In dit hoofdstuk bekijken we welke rol Baudrillard de media toekent in de totstandkoming van de hyperrealiteit. Media produceren tekens die geen enkel verband meer houden met een werkelijkheid buiten het medium. Massamedia zijn bij uitstek producenten van tekens zonder daadwerkelijke communicatie.

In het artikel 'The implosion of meaning in the media' geeft Baudrillard aan dat we volgens hem in een wereld leven met steeds meer informatie en steeds minder betekenis. 'We live in a world where there is more and more information, and less and less meaning.' (Baudrillard, 1994d: 79). Hij geeft ons drie hypothesen voor de relatie tussen informatie en betekenis:

- 'Information produces meaning (a negentropic factor), but cannot make up for the brutal loss of signification in every domain.' (Baudrillard, 1994d: 79). Informatie genereert betekenis, maar doet dit minder snel dan dat betekenis verloren gaat. Ondanks de moeite die gedaan wordt om boodschap en inhoud te injecteren, vervliegt de betekenis sneller dan dat het toegevoegd kan worden.
- 'Information has nothing to do with signification. It is something else, an operational model of an other order, outside meaning and of the circulation of meaning strictly speaking.' (Baudrillard, 1994d: 79). Informatie heeft niets van doen met betekenisgeving. Het is iets van een andere orde, buiten de circulatie van betekenis om. Informatie is in deze hypothese een technische functionaliteit die los staat van betekenis.
- 'There is a rigorous and necessary correlation between the two, to the extent that information is directly destructive of meaning and signification, or that it neutralizes them.' (Baudrillard, 1994d: 79). Er is een negatieve correlatie tussen informatie en betekenis. Informatie vernietigt of neutraliseert de betekenis.

Baudrillard vindt de laatste optie het meest interessant. Deze optie staat echter lijnrecht tegenover wat men, volgens hem, in onze maatschappij voor waar houdt. 'Everywhere information is thought to produce and accelerate circulation of meaning, a plus value of meaning homologous to the economic one that results from the

accelerated rotation of capital. Information is thought to create communication, and even if the waste is enormous, a general consensus would have it that nevertheless, as a whole, there be an excess of meaning, which is redistributed in all the interstices of the social [...] (Baudrillard, 1994d: 80). Men gaat er doorgaans vanuit dat informatie mensen dichterbij elkaar brengt, betekenis produceert en betekenis doet circuleren.

Uit ervaring weet ik, dat op een opleiding informatiekunde in de eerste les het volgende verteld wordt: 'Informatie is een verzameling gegevens die betekenis hebben voor de ontvanger'. Deze betekenis van informatie is voor Baudrillard een mythe waar we allemaal aan mee werken omdat we simpelweg niet anders kunnen. Informatie '[...] is the alpha and omega of our modernity, without which the credibility of our social organization would collapse. Well, *the fact is that it is collapsing*, and for this very reason: because where we think that information produces meaning the opposite occurs.' (Baudrillard, 1994d: 80). Informatie wordt voorgesteld als één van de pilaren van de moderne maatschappij. Zonder informatie stort de geloofwaardigheid van de maatschappij in. Dit is precies wat volgens Baudrillard het geval is. De maatschappij stort in omdat we erop vertrouwen dat informatie betekenis genereert terwijl het omgekeerde het geval is.

Baudrillard beweert dat informatie betekenis vernietigt en vervangt door een simulatie van betekenis. Er is een negatieve correlatie tussen informatie en betekenis. Deze negatieve correlatie is het gevolg van twee eigenschappen van informatie: informatie put zichzelf uit in het insceneren van communicatie en informatie veroorzaakt een implosie van betekenis. Beide eigenschappen zal ik bespreken.

Informatie put zichzelf uit in het insceneren van communicatie

Informatie put zichzelf uit in het insceneren van communicatie. In plaats dat informatie betekenis produceert, put informatie zichzelf uit met het insceneren van betekenis. 'Rather than producing meaning, it exhausts itself in the staging of meaning.' (Baudrillard, 1994d: 80). Baudrillard doelt hiermee op het hele proces van zogenaamde interactie waarbij feitelijk steeds weer de bestaande tekens gerecycled worden: bellers in televisieprogramma's, retorische manier van aanspreken van het publiek, participatie in bijvoorbeeld een gameshow. Alles wekt de indruk dat het

publiek invloed kan uitoefenen op de communicatie, maar in feite is dit slechts een eenrichtingsverkeer van steeds weer dezelfde boodschappen, geen communicatie. Deze boodschappen zijn simulaties van ideeën en ideologieën die tot doel hebben het verlies aan betekenis te maskeren.

Het publiek gelooft in deze gesimuleerde betekenis op dezelfde manier als men vroeger in mythen geloofde. Iedereen wist dat het slechts verhalen waren, maar toch kon niemand zich er volledig van distantiëren. Ergens diep van binnen werden de verhalen toch geloofd. Dit is eigenlijk nog steeds zo, alleen de mythen en de distributie hiervan zijn veranderd: 'One both believes and doesn't. [...] A sort of inverse simulation in the masses, in each one of us, corresponds to this simulation of meaning and of communication in which this system encloses us.' (Baudrillard, 1994d: 81). Het is niet zo dat de massa niet ziet dat tekens nergens naar verwijzen, dat communicatie doel op zich is geworden, maar dit bewustzijn verdwijnt op de een of andere manier in een blinde vlek. De simulaties roepen een soort interne simulatie in de mens op die aansluit bij de externe simulatie van de boodschap. Dankzij de massamedia wordt communicatie intensiever en betekenislozer.

Implosie van betekenis

Media veroorzaken een implosie van betekenis. Implosie betekent de absorptie van de ene pool in de andere. 'Strictly this is what implosion signifies. The absorption of one pole into the other, the short-circuiting between poles of every differential system of meaning, the erasure of distinct terms and oppositions, including that of the medium and the real.' (Baudrillard, 1994d: 83). Deze implosie van betekenis kan volgens Baudrillard het best geanalyseerd worden aan de hand van de formule '*The medium is the message*' van McLuhan. Baudrillard zegt letterlijk: 'this implosion should be analysed according to McLuhan's formula *the medium is the message*, the consequences of which have yet to be exhausted.' (Baudrillard, 1994d: 81). Baudrillard denkt namelijk dat deze formule verder doorgevoerd kan worden dan McLuhan doet.

McLuhans's formule betekent voor Baudrillard dat alle inhoudelijke betekenissen worden geabsorbeerd door het dominante medium. 'That means that all contents of meaning are absorbed in the only dominant form of the medium. Only the medium

can make an event – whatever the contents, whether they are conformist or subversive’ (Baudrillard, 1994d: 81-82). Een feit bestaat, wat de inhoud ook is, pas als deze door het dominante medium gebracht wordt.

De formule laat in principe nog ruimte open voor manipulatie van de realiteit door manipulatie van het medium. Baudrillard wil echter de formule verder doorvoeren dan McLuhan deed door te stellen dat het medium op zijn beurt weer geabsorbeerd wordt door de realiteit. ‘That is where McLuhan’s formula leads, pushed to it’s limits – there’s not only an implosion of the message in the medium, there’s in the same movement, the implosion of the medium itself in the real, the implosion of the medium and of the real in a sort of hyperreal nebula, in which even the definition and distinct action of the medium can no longer be determined.’ (Baudrillard, 1994d: 82). De implosie van betekenis, veroorzaakt door de media, zorgt ervoor dat de boodschap, het medium en de realiteit steeds verder in elkaar verward raken. Het onderscheid tussen de verschillende niveau’s van realiteit wordt onmogelijk gemaakt, bestaat eenvoudigweg niet meer. Dit leidt tot het einde van het medium, beschouwd als bemiddelende kracht tussen verschillende realiteiten.

Samenvattend kunnen we zeggen dat in de media sprake is van een hyperrealiteit, omdat er enkel nog tekens gebruikt worden die niet meer naar de werkelijkheid verwijzen. Media breken door de circulatie van informatie elke vorm van betekenis in de werkelijkheid af. Ze vervullen een actieve rol in de constructie van een hyperrealiteit en gaan zelf op in die hyperrealiteit.

3 VIRTUAL REALITY ALS EEN NIEUW MEDIUM

In dit hoofdstuk bespreek ik de relatie tussen de theorie van Baudrillard en het concept van Virtual Reality als een nieuw medium. Virtual Reality is technisch nog niet volledig gerealiseerd. Het concept zelf is een simulatie, maar speelt een belangrijke rol in de filosofie en ontwikkeling van de nieuwe media.

Virtual Reality⁵ is één van de technologieën die worden geschaard onder de noemer nieuwe media. Steve Bryson, medewerker van de National Aeronautics and Space Administration (NASA), onderscheidt een definitie van Virtual Reality als technologie in de praktijk en Virtual Reality als theoretisch concept. Grofweg vallen alle definities van Virtual Reality in deze twee categorieën in te delen. De praktische definities gaan uit van computergerelateerde technologie. De conceptuele definities gaan uit van meer algemene termen en zijn voornamelijk gericht op het potentiële effect van Virtual Reality.

Bryson's praktische definitie luidt als volgt: 'Virtual Reality is the use of computer technology to create the effect of an interactive three-dimensional world in which the objects have a sense of spatial presence.' (Bryson, 2001). In deze definitie wordt expliciet benadrukt, dat het gaat om het gebruik van computertechnologie en dat de definitie gebaseerd is op huidige technologieën. Bryson spreekt van effect in plaats van illusie, omdat de gebruiker van de hedendaagse Virtual Reality technologie weliswaar het effect van een virtuele ruimte ervaart, maar zich wel bewust is van het feit dat deze ruimte niet echt is. Bryson zegt zelf: 'Saying effect rather than illusion also undercuts the presumption of fooling the user.' (Bryson, 2001).

Interactiviteit is een belangrijk aspect, omdat dit Virtual Reality onderscheidt van conventionele 3D animatie. Met de verwijzing naar een driedimensionale wereld schakelt Bryson alle tekstgebaseerde Virtual Reality uit. Het meest belangrijke is misschien wel dat Bryson het subject een gevoel van ruimtelijke aanwezigheid van

⁵ Om Virtual Reality als technologisch concept te onderscheiden van het begrip virtuele realiteit zal ik hier de inmiddels ingeburgerde Engelstalige term hanteren.

de objecten meegeeft in zijn definitie. Het object heeft een ruimtelijke plaats los van de gebruiker en de technologie.

Niet alle Virtual Reality in de praktische zin hoeft volledige onderdompeling in de virtuele realiteit te bewerkstelligen. Lavroff schrijft bijvoorbeeld: 'Virtual Reality describes a range of experiences that a person interacts with and explores a computer simulated spatial environment through using a mouse or a joystick or keyboard. It also refers to non-immersive VR and so called desktop-VR' (Lavroff, 1992). Deze definitie laat meer ruimte voor Virtual Reality op basis van tekstinterfaces of tweedimensionale grafische interfaces.

Praktische toepassingen van Virtual Reality, zoals dat vooralsnog gerealiseerd is, zien we in installaties zoals 'The Cave'⁶ waar de gebruiker zich in een haast werkelijke virtuele wereld waant. Meer aanwezig in ons dagelijks leven is de non-immersieve Virtual Reality, zoals in computergames (bv. Quake) en tekstgebaseerde virtuele ruimtes op internet. In praktische Virtual Reality gaat het er vooral om dat er een gevoel ontstaat van aanwezigheid in een ruimte anders dan degene waar het lichaam zich bevindt. De beleving van Virtual Reality is: 'to feel your sense of self projected to a point outside that occupied by your body' (Keep, 1993: 139).

Hoewel de praktische toepassing van Virtual Reality veel duidelijk maakt over het concept, zijn de praktische definities voor deze filosofische nota wellicht minder interessant dan de theoretische, meer conceptuele definities. Daarom wil ik nu kijken naar de conceptuele definitie van Steve Bryson: 'Virtual Reality means to have the effect of having concrete existence without actually having concrete existence.' (Bryson, 2001). Dit is een vrij ruime definitie die wel precies verrat waar het in Virtual Reality als concept om gaat. Virtual Reality is het effect van een concreet bestaan van iets dat niet concreet bestaat. Hoewel accuraat, is deze definitie wel zeer ruim en onbepaald.

⁶ Zie voor een beschrijving van deze Virtual Reality machine onder andere de volgende website: <http://www.avl.iu.edu/~ewernert/cave/>

Een gelijksoortige, maar meer concrete, definitie krijgen we van Joost Raessens. Hij refereert voor de definitie van Virtual Reality als technologisch concept naar de definitie van Michael Heim: 'een gebeurtenis of entiteit die echt is in zijn effect, maar niet in feite, met ander woorden een digitaal gereproduceerde realiteit, die potentieel door de menselijke waarneming niet van echt zou zijn te onderscheiden' (Raessens, 2001: 8). Deze definitie stelt de menselijke waarneming centraal in het effect van virtuele werkelijkheid.

Uit de definitie van Raessens leid ik af, dat het bij Virtual Reality gaat om een gebeurtenis of entiteit die zich aan al onze zintuigen als 'echt' voordoet, maar dit in feite niet is. Het onderscheid dat in de definitie gemaakt wordt tussen een effectieve en een feitelijke werkelijkheid impliceert, dat dit onderscheid gemaakt kan worden door het waarnemend subject. Hoewel alle zintuigen de virtuele werkelijkheid waarnemen, is het subject zich er van bewust dat het hier niet de feitelijke realiteit betreft.

Opvallend in de definitie van Raessens is dat hij spreekt van een realiteit die *potentieel* niet van echt te onderscheiden zou zijn. Het woord potentieel is hier van enig belang. Vooralsnog is Virtual Reality een concept dat technologisch niet haalbaar is. De realisatie van Virtual Reality gaat op dit moment wel ver, maar is nog verre van levensecht. Henry Targowksi van het online magazine Mark/Space omschrijft dit als volgt: 'The potential of this medium is truly awesome. Although we are just at the model T stage, the Lamborginni version is already on the drawing boards.' (Targowksi, 1994). We staan volgens hem en vele anderen nog maar pas aan de vooravond van Virtual Reality.

Het concept van Virtual Reality is een eigen leven gaan leiden. Onder andere in sciencefiction literatuur en film. Films zoals *The Matrix* verbeelden een virtuele werkelijkheid die niet van echt te onderscheiden is. Dit concept is technologisch vooralsnog niet gerealiseerd. Het concept Virtual Reality is zelf een simulacrum, een kopie zonder origineel. Het begrip neemt een plaats in in onze wereld, maar verwijst niet naar een fysieke werkelijkheid. Het concept Virtual Reality is alleen volledig gerealiseerd als teken in allerlei fictie, niet als object.

In deze nota ga ik uit van een ideale Virtual Reality, een geperfectioneerde, ongerealiseerde vorm, die ons zintuiglijk volledig kan overtuigen. De ideale Virtual Reality apparatuur zou bijvoorbeeld rechtstreeks aangesloten kunnen worden op onze hersenen zodat we ons volledig in een andere realiteit wanen.

Nieuwe media en dus ook Virtual Reality kenmerken zich door de aanwezigheid van een viertal aspecten (Raessens, 2001: 6):

- Connectiviteit
- Multimedialiteit
- Interactiviteit
- Virtualiteit

Met name interactiviteit en virtualiteit zijn twee eigenschappen die een belangrijke rol spelen in Virtual Reality. Virtualiteit is zowel doel als middel van de technologie van Virtual Reality. Aan de hand van deze vier aspecten hoop ik duidelijker te kunnen maken wat de eigenschappen van Virtual Reality zijn en waarom Virtual Reality overeenkomsten vertoont met hyperrealiteit. Hiervoor zal ik soms refereren naar de hedendaagse, niet ideale, Virtual Reality om de eigenschap te kunnen verduidelijken met voor de lezer herkenbare voorbeelden.

Connectiviteit

Connectiviteit houdt in dat de verschillende mediagebruikers en hun technologische hulpmiddelen met elkaar verbonden zijn. Hierbij kun je heel simpel denken aan je eigen personal computer, die verbonden is met je digitale camera, je printer en misschien ook wel met je radio en televisie. Connectiviteit slaat niet alleen op apparatuur maar ook op de gebruikers hiervan. Op dit moment is het Internet een goed voorbeeld van connectiviteit. Wat wezenlijk anders is bij het Internet, vergeleken bij de traditionele massamedia, is 'dat bij het Internet het broadcastmodel vervangen is door het netwerkmodel' (Raessens, 2001: 11). Dat wil zeggen dat de ontvanger ook zender is, dit in tegenstelling tot het broadcastmodel waarin een aantal gecentraliseerde zenders de communicatie richting de ontvangers verzorgen.

In perfecte Virtual Reality stelt de eigenschap van connectiviteit de gebruiker in staat om te communiceren met andere gebruikers en om gelijktijdig met andere gebruikers

in dezelfde virtuele wereld aanwezig te zijn. De virtuele wereld is hier een communicatiemiddel.

Multimedialiteit

'Digitale media zoals het WWW en computergames combineren stilstaande en bewegende beelden, drie soorten geluidselementen (gesproken woorden, muziek en geluiden) en geschreven teksten' (Raessens, 2001: 6-7). Nieuwe media zijn in staat digitale verschijningsvormen van oude media zoals drukwerk, radio en televisie te combineren. Dat wil zeggen, meer mediaboodschappen tegelijk in wisselwerking met elkaar. Alle media kunnen zo meer op elkaar afgestemd worden. Je ziet dit bijvoorbeeld heel duidelijk bij de VPRO die hun radio en televisieprogrammering ondersteunen met een website genaamd 3voor12⁷, die digitale kopieën van uitzendingen van radio en televisie combineert met aanvullende informatie.

Multimedia worden in de ideale Virtual Reality ingezet om alle zintuigen, of hun verwerkingscentra in de hersenen, te kunnen manipuleren: tast, reuk, visie, gehoor, smaak. Remediaties van diverse technologieën worden op dit moment al benut om de illusie van de virtuele werkelijkheid te optimaliseren. Denk bijvoorbeeld aan 3D brillen, surround sound en datagloves in diverse Virtual Reality installaties. Deze verschillende media worden met elkaar gecombineerd om een virtuele wereld te scheppen voor de zintuigen.

Interactiviteit

Naar aanleiding van een tekst van Joost Raessens over interactiviteit en hypertext (Raessens, 2001: 10) denk ik, dat je over het algemeen van interactiviteit kunt zeggen dat deze op twee verschillende manieren plaats kan vinden:

- Explorierend: een explorerende representatie is multilineair, maar de keuzemogelijkheden zijn beperkt.
- Construerend: een constructieve representatie is een soort open systeem, waarin de gebruiker in staat wordt gesteld zelf handelingen en objecten te construeren.

⁷ De URL van deze website is <http://www.3voor12.nl>

Met name aan de construerende kant van interactiviteit gaat deze verder dan het simpelweg anders lezen van representatie. 'Interactivity means the ability to intervene in a meaningful way within the representation itself, not to read it differently' (Cameron, 1995). De gebruiker moet daadwerkelijk invloed uit kunnen oefenen op het verloop van de handeling. De interventie moet betekenisvol zijn.

In de ideale Virtuele Reality ligt de nadruk dan ook op de construerende kant van interactiviteit. De gebruiker kan en moet een grote mate van invloed uitoefenen op de virtuele wereld. De virtuele wereld moet minimaal reageren op de blikrichting van de gebruiker. 'Interaction with the virtual world, at least with near real time control of the viewpoint, in my opinion, is a critical test for a virtual reality.' (Isdale, 1998). Wil een virtuele werkelijkheid echt overtuigend zijn, dan moet de gebruiker ook objecten kunnen manipuleren en creëren. De virtuele wereld moet gemanipuleerd kunnen worden, dit zien we bijvoorbeeld terug in de definitie van Manetta en Blade: 'Virtual Reality is used to create an artificial world in which the user has the impression of being in that world and with the ability to navigate through the world and manipulate objects in the world.' (Manetta, 1995). In principe kan een gebruiker net zo veel invloed uitoefenen op een ideale virtuele wereld als op de werkelijke wereld. Misschien zelfs wel meer omdat bijvoorbeeld natuurwetten gewijzigd kunnen worden.

De interactiviteit speelt zich niet alleen af tussen mens en machine, maar ook tussen mensen onderling. Gebruikers, die zich in dezelfde virtuele wereld bevinden, kunnen een grote mate van invloed uitoefenen op elkaars wereld. Er is in de ideale Virtual Reality sprake van een collectieve, constructieve simulatie. De gebruiker neemt actief deel aan de constructie van het programma, van de virtuele realiteit. Dit houdt bijvoorbeeld in dat als iemand in de virtuele wereld een huis bouwt, dit ook voor andere gebruikers te zien is en dus invloed uitoefent op andermans beleving van de virtuele wereld.

Virtualiteit

Virtueel betekent: '1 Innerlijk aanwezig maar voor het gebruik niet werkzaam: *virtuele kracht*; 2 Schijnbaar aanwezig, denkbeeldig: *een ~ beeld*' (Koenen, 1987: 1346). De eigenschap van virtualiteit van de media houdt in, dat plaatsen en mensen die niet daadwerkelijk aanwezig zijn, wel aanwezig lijken. Denk bijvoorbeeld aan een

telefoongesprek, je praat met iemand alsof deze naast je staat, ook als is dit niet zo. Je krijgt een gevoel van nabijheid. In de nieuwe media wordt dit virtuele aspect verder uitgewerkt in de creatie van virtuele werelden.

Virtualiteit is het belangrijkste doel van Virtual Reality. De gehele Virtual Reality technologie is er op gericht om een denkbeeldige wereld te creëren die schijnbaar aanwezig is. De gebruiker ervaart een nabijheid met andere gebruikers die evengoed aan de andere kant van de wereld kunnen zitten. De gebruiker heeft het gevoel dat hij zich ergens anders bevindt dan waar zijn lichaam zich daadwerkelijk bevindt. 'to feel your sense of self projected to a point outside that occupied by your body' (Keep, 1993: 139). De spatiële differentiatie tussen de zintuiglijke waarneming van één of meerdere zintuigen en het lichaam is de kern van virtualiteit.

Ik heb besproken wat Virtual Reality is en welke eigenschappen kenmerkend zijn voor Virtual Reality als een nieuw medium. Deze kennis van Virtual Reality kan toegepast worden in de vergelijking tussen Virtual Reality en hyperrealiteit. De relatie tussen Virtual Reality en hyperrealiteit is tweeledig: Virtual Reality versterkt de hyperrealiteit en vertoont een gelijkenis met hyperrealiteit.

Als nieuw medium versterkt Virtual Reality de hyperrealiteit net zoals andere media dit doen. Met name op het gebied van connectiviteit en interactiviteit geven nieuwe media de communicatie een enorme impuls. Dit valt onder andere af te leiden uit de grote hoeveelheid websites⁸ en het enorme aantal mensen, dat wereldwijd online is⁹. Deze toename in communicatie zal, zoals we eerder zagen, volgens Baudrillards theorie leiden tot een versterking van de hyperrealiteit.

Virtual Reality vertoont een gelijkenis met hyperrealiteit. Beiden simuleren dat er iets is, wat er in feite niet is. Dit gebeurt in beide gevallen aan de hand van simulaties zonder referent. Deze in het oog springende overeenkomst is waarschijnlijk de reden dat een aantal auteurs Virtual Reality en hyperrealiteit als equivalente termen

⁸ Een zoekmachine zoals Google zoekt momenteel in 3,083,324,652 verschillende webpagina's

⁹ Ruim 605 miljoen. Dit is een schatting van september 2002, door het internet survey bedrijf NUA. Zie hiervoor: http://www.nua.ie/surveys/how_many_online/index.html

gebruiken. Zo schreef Margaret Wertheim bijvoorbeeld een artikel met de titel 'Travels in Hyperreality' (Wertheim, 1999) dat volledig gaat over Virtual Reality. Verder wordt nergens in het artikel de term hyperreality gebruikt. Ik denk niet dat Virtual Reality en hyperrealiteit zonder meer uitwisselbare termen zijn. Ik denk dat de relatie tussen deze twee complexer en ingrijpender is. Hyperrealiteit is, volgens Baudrillard, niet van een feitelijk realiteit te onderscheiden, een virtuele werkelijkheid volgens mij wel. Ik zal hier verder op in gaan in het volgende hoofdstuk.

4 WERKELIJKHEDEN IN THE MATRIX

In dit hoofdstuk zal ik bespreken wat volgens mij het verschil is tussen een virtuele realiteit en hyperrealiteit. We zullen dit verschil later nodig hebben om de uitweg die Baudrillard ons lijkt te bieden uit het nihilisme van de hyperrealiteit te kunnen bespreken.

In 1999 verscheen de inmiddels zeer populaire film *The Matrix* (Wachowski, 1999). *The Matrix* slaagde er in op een succesvolle manier actie, sciencefiction, martial arts en filosofie met elkaar te combineren. De film gaat over Neo, een computerhacker in het jaar 1999, die benaderd wordt door onder andere Morpheus en Trinity. Zij beweren dat de realiteit anders is dan Neo altijd gedacht heeft. Ze stellen Neo voor de keus tussen twee pillen: een blauwe pil, die Neo alles laat vergeten en verder laat gaan met zijn leven en een rode pil, die Neo de werkelijkheid laat zien zoals hij echt is. Neo neemt de rode pil. Na het nemen van de pil ontwaakt Neo in, wat vanaf dat moment beschouwd wordt als, de werkelijke wereld. Na opnieuw contact gelegd te hebben met Morpheus, vertelt deze hem dat de wereld zoals Neo hem kent al lang vernietigd is. Morpheus toont Neo een beeld van de wereld op dat moment, één grote woestijn: 'Welcome to the desert of the real' (Wachowski, 1996).

Het blijkt dat de wereld al lang geleden overgenomen is door kunstmatig intelligente machines. Mensen worden in leven gehouden om te kunnen functioneren als energiebron voor deze machines. Voorheen werkten de machines op zonne-energie, maar de oorlog tussen mens en machine wekte zoveel rook op, dat de aarde verduisterd werd. Mensen worden nu opgeslagen in capsules waar ze onschadelijk energie op kunnen wekken.

Om de mensen in leven te houden moet de geest echter ook bezig gehouden worden. Daarom creëerden de machines een Virtual Reality, genaamd de Matrix, die de menselijke geest actief moet houden. Deze Virtual Reality bestaat al mensengeneraties lang. Mensen worden gekloond, groeien en sterven weer en al die tijd brengt hun geest door in de Matrix. De mensen zijn zich hier niet van bewust en kennen enkel de werkelijkheid van de Matrix. Neo heeft al die tijd in de Matrix geleefd

en pas op het moment dat hij de rode pil nam, kwam hij voor het eerst in aanraking met de feitelijke realiteit. Neo leert vervolgens, als echte computerhacker, om het systeem van de Matrix te hacken en verwerft daardoor binnen de virtuele realiteit van de Matrix ongekennde superkrachten. Neo is in staat de wereld van de Matrix gedeeltelijk te herprogrammeren.

In het tweede deel van de trilogie (deel drie moet nog verschijnen) *The Matrix Reloaded* (Wachowski, 2003) wordt het realiteitsbesef van de kijker nog verder onderuit gehaald, doordat Neo ineens ook superkrachten blijkt te hebben in wat we tot dan toe beschouwden als de werkelijke wereld. De enige conclusie die we daaruit lijken te kunnen trekken, is dat de werkelijke wereld ook een Matrix is. Eerder in de film werd ons al verteld dat er meerdere versies van de Matrix zijn. Er zijn minimaal vijf Matrices. De gedachte lijkt nu voor de hand liggend dat elke Matrix gebouwd is in een andere Matrix: een Virtual Reality in een Virtual Reality in een Virtual Reality, etc. Of deze suggestie waar is, weten we pas na het verschijnen van het derde deel in de trilogie. Op dit moment zal ik mij beperken tot het eerste deel waarin de plot grotendeels uiteengezet wordt.

De verwijzingen naar Baudrillard als inspiratiebron voor *The Matrix* zijn legio. In de eerste scène verstoppt Neo floppydisks in een uitgeholde kopie van het boek *Simulacra and Simulation* van Baudrillard. Er wordt dus expliciet verwezen naar dit boek in de film en dan met name naar het artikel 'On Nihilism' (Baudrillard 1994e). Deze hoofdstuknaam staat namelijk boven de opengeslagen pagina vermeld. Dit is vreemd aangezien Neo het boek opent op de eerste pagina's, terwijl dit artikel het laatste in het boek is.

Het boek is hol, een grap die Baudrillard volgens Jos de Mul niet kon waarderen (De Mul, 1993). Ik denk echter dat Baudrillard dit best zou kunnen waarderen, aangezien Baudrillard accepteert dat theorieën slechts simulacra zijn, woorden die hun eigen werkelijkheid op kunnen bouwen, maar die nooit in staat zouden zijn om te verwijzen naar de fysieke werkelijkheid. Zelfspot op zijn werk is Baudrillard niet onbekend: 'There is nothing more anti-pedagogical, anti-didactic than my book. Nor is it something I wrote as a therapy. Sometimes I really do wonder what it is written for' (Interview met Bollon, 1983: 39).

Het boek is hier een simulacrum van zichzelf. Neo bewaart hierin floppydisks met gegevens die simulacra zijn van boeken: niet meer dan een vluchtige verzameling tekens die geen enkele koppeling hebben met een fysieke aanwezigheid, pure informatie. Verder spreekt Morpheus over de 'The desert of the real' een term die rechtstreeks terug te voeren is op het artikel *The Precession of the Simulacra* (Baudrillard, 1994a: 3). In een vroege versie van het originele filmscript wordt de naam Baudrillard zelfs nog genoemd: 'You have been living inside Baudrillards vision, inside the map, not the territory.' (Wachowski, 1996). De gebroeders Wachowski halen het voorbeeld van de kaart van het Borgese rijk aan en laten Morpheus aan Neo vertellen dat hij in de kaart geleefd heeft, niet in het rijk. Het boek is zo belangrijk voor de film dat dit verplichte lectuur was voor de cast van de film (Nichols, 2001: 26). Het is dus voor de hand liggend om *The Matrix* als voorbeeld te gebruiken om de theorie van Baudrillard te verduidelijken of juist te bekritisieren.

De Matrix geeft ons een handvat om de virtuele realiteit en de hyperrealiteit van elkaar te onderscheiden. Hiervoor wil ik eerst een verschil maken tussen een extern beïnvloed realiteitsbesef van het subject en een intern realiteitsbesef van het subject. Hiermee bedoel ik het verschil tussen de realiteit zoals die zich via de zintuigen voor doet aan het lichaam (extern realiteitsbesef) en een realiteitsbesef dat cognitief aanwezig is in de geest (intern realiteitsbesef). Dit verschil is vergelijkbaar met het verschil tussen waarnemen en weten. We zagen dit verschil al eerder in het hoofdstuk over Virtual Reality. Extern realiteitsbesef, afhankelijk van de actuele zintuiglijke waarneming, is de kennis van de wereld zoals die van buitenaf op het subject af komt. Intern realiteitsbesef is kennis van de wereld die het subject onafhankelijk van zijn zintuigen meent te hebben. In de meeste gevallen zullen deze twee vormen van realiteitsbesef overeenkomen.

Het intern realiteitsbesef en het extern realiteitsbesef komen meestal overeen, echter niet altijd. Dit is onder andere niet in het geval voor één specifieke uitzondering die van belang is voor deze nota, namelijk de virtuele realiteit. Ik zal dit verduidelijken aan de hand van *The Matrix* waarin ik drie vormen van realiteit onderscheid: hyperrealiteit, feitelijke realiteit en virtuele realiteit. In dit onderscheid speelt het realiteitsbesef van het subject een belangrijke rol.

Hyperrealiteit

Hyperreality treed op, op het moment dat teken en object niet meer uit elkaar gehouden kunnen worden: '[...] this creates a radical disjunction between the symbolic and the real, even this difference itself cannot hold without a reference with which to distinguish the two. The two realms blur into a totality incapable of exchange or representation, which Baudrillard terms Hyperreality.' (DeBoer, 2003). Het vertroebelde onderscheid tussen teken en object is volgens mij het geval voor mensen die nooit buiten de Matrix zijn geweest. Zij zijn niet in staat een onderscheid te maken tussen het teken en de realiteit, eenvoudigweg omdat zij enkel het teken kennen. Zij beschouwen de tekens die via de Virtual Reality auto's simuleren als echte auto's, de tekens die lichamen simuleren als echte lichamen, de tekens die zintuiglijke waarnemingen simuleren als echte zintuiglijke waarnemingen, etc. Op het moment dat Neo enkel nog in de Matrix geleefd heeft, is hij nog niet in staat geweest het onderscheid te maken tussen de werkelijkheid en de simulatie. De input van Neo's zintuigen is gelijk aan wat hij cognitief als de werkelijke wereld beschouwt. In hyperrealiteit is het interne realiteitsbesef gelijk aan het externe realiteitsbesef.

Feitelijke realiteit

De feitelijke realiteit lijkt in *The Matrix* de vorm aan te nemen van 'the desert of the real', die gesitueerd is in het jaar 2199, waarin Neo optrekt met Morpheus. Het is de realiteit waarin Neo terecht komt na het innemen van de rode pil. Daarvoor beschouwde hij de realiteit van de matrix als de feitelijke realiteit. De realiteit, na inname van de rode pil, is in de film sterk gekoppeld aan lichamelijke en controle. Het is een fysieke realiteit waarin de mens de controle heeft over zijn eigen handelingen. In deze feitelijke realiteit vindt geen differentiatie plaats tussen de twee verschillende vormen van realiteitsbesef. Het interne realiteitsbesef is hier, net als in de hyperrealiteit het geval was, gelijk aan het externe realiteitsbesef. De input van Neo's zintuigen is gelijk aan wat hij cognitief als de werkelijk wereld beschouwt, maar in tegenstelling tot de hyperrealiteit is dat de wereld van de machines.

Virtuele realiteit

Virtuele realiteit is 'een gebeurtenis of entiteit die echt is in effect, maar in feite niet.' (Raessens, 2001: 8) Hieruit leidt ik af dat er wel een onderscheid gemaakt kan

worden tussen de realiteit in effect en de feitelijke realiteit. Het onderscheid tussen twee afwijkende realiteiten is een specifieke eigenschap van een virtuele werkelijkheid. Er is een verschil tussen het externe realiteitsbesef en het interne realiteitsbesef. De externe werkelijkheid zoals die zich voordoet aan de zintuigen, is anders dan de innerlijke werkelijkheid. De innerlijke werkelijkheid is gebaseerd op kennis van een andere werkelijkheid. Deze kennis is ook weer via de zintuigen opgedaan.

In *The Matrix* is de virtuele realiteit, voor Neo, de wereld in de Matrix anno 1999, maar dit is pas het geval nadat hij zintuiglijke ervaringen in de andere (feitelijke) realiteit heeft opgedaan. Pas nadat hij kennis gemaakt heeft met een andere realiteit, is het voor hem mogelijk een onderscheid te maken tussen zijn interne realiteit en zijn externe realiteit. Als Neo zich daarna in de Matrix begeeft, is hij zich er altijd van bewust dat er een werkelijkheid buiten de Matrix is.

Vanaf dat moment kun je, ook als toeschouwer, spreken over een virtuele werkelijkheid. Daarvoor weten zowel personages als toeschouwers niet beter of de wereld van de Matrix is de feitelijke werkelijkheid binnen de film. Dit is vergelijkbaar met de manier waarop we volgens Baudrillard in een hyperrealiteit leven terwijl we denken dat het de realiteit is.

Uit het voorbeeld van de Matrix leren we dat enkel de virtuele realiteit van de andere realiteiten te onderscheiden valt. Hyperrealiteit doet zich aan de mens voor als echter dan echt, niet te onderscheiden van de realiteit. We zien dit terug in het voorbeeld van *The Matrix*. De inwoners van de Matrix (hyperrealiteit) kennen slechts één wereld, die van de tekens. Zij kunnen deze wereld niet van de feitelijke realiteit onderscheiden omdat ze maar één werkelijkheid kennen. Het intern realiteitsbesef is hier gelijk aan het extern realiteitsbesef. Het resultaat is dat de inwoners van de Matrix nooit kunnen weten of ze leven in een hyperrealiteit of in de feitelijke realiteit. Virtuele werkelijkheid is de enige werkelijkheid, die het subject kan onderscheiden van de andere werkelijkheden.

Het onderscheid dat ik hier maak tussen virtuele realiteit en (hyper)realiteit is gebaseerd op verschil tussen een innerlijk realiteitsbesef en een extern

realiteitsbesef. Als dit onderscheid gemaakt kan worden hebben we te maken met een virtuele werkelijkheid, kan dit onderscheid niet gemaakt worden dan hebben we of te maken met een feitelijke realiteit of met een hyperrealiteit. Het onderscheid hiertussen kunnen we niet maken.

5 DE VIRTUELE VERLEIDING

In dit hoofdstuk zal ik het postmoderne nihilisme van Jean Baudrillard bespreken en aangeven waarom ik denk dat zelfs het enige sprankje hoop dat hij ons nog laat de grond ingeboord moet worden.

Baudrillard is een nihilist. Niet het soort nihilist dat continue klaagt over het leed in de wereld zoals we dat wel kennen uit de romantiek, maar het onverschillige soort. 'The universe and all of us have entered live into simulation, into the malefic, not even malefic, indifferent sphere of deterrence: in a bizarre fashion, nihilism has been entirely realized no longer through destruction, but through simulation and deterrence.' (Baudrillard, 1994e: 159). Volgens Baudrillard zijn we toe aan de derde vorm van nihilisme. In de romantiek was dit een esthetische vorm, in het tijdperk van het surrealisme en het absurdisme was het nihilisme politiek/historisch van aard en nu wordt de maatschappij geconfronteerd met een nihilisme van transparantie. Nihilisme is niet langer gebaseerd op de destructie van betekenis, maar op simulatie hiervan.

Alle betekenis is opgelost in de simulatie. Volgens Baudrillard zijn we gefascineerd door deze verdwijning van betekenis en van onszelf in de simulatie: 'Now fascination [...] is a nihilistic passion par excellence, it is the passion proper to the mode of appearance. We are fascinated by all forms of disappearance, of our disappearance. Melancholic and fascinate, such is our general situation in an era of involuntary transparency.' (Baudrillard, 1994e: 160). Er ontstaat een fascinatie voor de absorptie van de feitelijke realiteit door het teken. Er ontstaat een verleiding om volledig op te gaan in de hyperrealiteit.

Voor Baudrillard is de relatie tussen het teken en het object onmogelijk geworden. Ze staan volledig los van elkaar. We zitten vast in een hyperrealiteit waarin we teken en referent niet uit elkaar kunnen houden. Het nihilisme van Baudrillard houdt in, dat hij niet langer probeert om terug te keren naar een modus van productie. 'If it is nihilistic to be obsessed by the mode of disappearance and no longer by the mode of production, then I am a nihilist.' (Baudrillard, 1994e: 162). Terugkeer naar het fysieke is onmogelijk om twee redenen. Ten eerste weten we niet wat wel of niet een

simulacrum is. Dit is een intrinsieke eigenschap van de hyperreële maatschappij waarin wij leven. Ten tweede leidt elke poging tot terugkeer naar de feitelijke realiteit alleen maar tot het oproepen van meer simulaties. Op die manier verzand elke poging om het systeem om te keren in onverschilligheid. 'The system itself is also nihilistic in the sense that it has the power to pour everything, including what denies it, into indifference.' (Baudrillard 1994e: 163). Terugkeer naar een realiteit zonder simulacra is onmogelijk. Daarom zoekt Baudrillard een toevlucht in een wereld met enkel nog simulacra.

Van nature neigen we ernaar om onze werkelijkheid te definiëren aan de hand van het fysieke object. We zien de hyperrealiteit als een catastrofe voor de betekenis. Baudrillard zegt hier over: '[...] one must realize that catastrophe has this catastrophic meaning of an end and annihilation only in relation to a linear vision of accumulation, of productive finality, imposed on us by the system.' (Baudrillard 1994d: 83). Baudrillard geeft hier aan, dat de enige reden om simulatie te zien als een catastrofe voor de betekenis gelegen is in het lineair cumulatief productief denken.

Baudrillard geeft aan, dat we ook afstand kunnen nemen van dit productief denken: 'Perhaps signs are not destined to enter into fixed oppositions for meaningful ends, that being only their present destination. Their actual destiny is perhaps quite different: to seduce each other and thereby seduce us. If such is the case, an entirely different logic would lie behind their secret circulation.' (Baudrillard, 1990: 103). Baudrillard suggereert dat tekens een heel ander doel kunnen hebben dan het genereren van vaststaande opposities waar wij betekenis aan kunnen verlenen. Dit is enkel de manier waarop wij op dit moment met tekens omgaan. Het echte lot van tekens is misschien wel om ons en elkaar te verleiden

De strategie van Baudrillard is toe te geven aan de verleiding van het teken en hierin op te gaan. Dit is de link tussen Baudrillard en Virtual Reality. In het boek *Impossible exchange* (2001), waarin Baudrillard, onder andere, de onmogelijke wisselwerking tussen de wereld van het object en de wereld van het teken behandelt, noemt hij Virtual Reality bijna letterlijk als middel om op te gaan in het teken: 'So we are going to have to liquidate the given world. To destroy it by substituting an artificial one, built from scratch, a world for which we do not have to account to anyone. Hence this

gigantic technical undertaking for eliminating the natural world in all its forms....In short, the putting in place of a perfect virtual technological artefact, so that the world can be exchanged for its artificial double... Which is infinitely 'truer', infinitely more real than the real world -- thus putting an end to the question of reality, and to any inclination to give it a meaning.' (Baudrillard, 2001: 14-15).

Dit is belangrijk: Baudrillard zegt dat we een einde aan de fysieke wereld moeten maken. We moeten de wereld vervangen door een kunstmatige wereld, vanaf de grond af aan opgebouwd. Hij wil dat we de wereld vervangen door haar perfecte virtuele artefact, volledig opgebouwd uit tekens. Dit maakt een einde aan de verwarring tussen referent en teken. De wereld bestaat dan immers volledig uit tekens en is daarmee meer 'waar' dan de huidige wereld. Tekens suggereren dan niet meer dat ze verwijzen naar een fysieke werkelijkheid. Baudrillard wil gebruik maken van technologie om een virtuele wereld te creëren. Die technologie wordt door Baudrillard niet expliciet benoemd, maar is er in concept, wel: Virtual Reality. Hoewel nog onvoldoende uitgewerkt zou Virtual Reality in de toekomst in staat moeten zijn Baudrillards perfecte virtuele wereld te creëren.

Een volledig virtuele wereld is volgens Baudrillard de enige manier om te ontsnappen aan de verwarring tussen object en teken. Ik denk echter dat deze strategie van Baudrillard een in zichzelf besloten onmogelijkheid is. Om dit te betogen wil ik nogmaals *The Matrix* en de theorie van het interne en externe realiteitsbesef er bij halen. We zagen namelijk dat we pas kunnen spreken van een virtuele realiteit op het moment dat er een onderscheid gemaakt kan worden tussen een intern realiteitsbesef en een extern realiteitsbesef. Hiervoor moeten er noodzakelijkerwijs twee werelden zijn. In het geval van *The Matrix*: een wereld volledig opgebouwd uit tekens en een wereld met een (gedeeltelijke) fysieke werkelijkheid.

Baudrillard vraagt ons om de fysieke wereld achter te laten en ons volledig te oriënteren op een wereld van tekens. Hiervoor moet noodzakelijkerwijs elk besef van een werkelijke wereld verdwijnen, anders blijven de tekens ergens naar refereren. De referent moet volledig achterwege gelaten worden. Er is op dat moment nog maar sprake van één wereld, die van de tekens. Dit maakt het verschil tussen een intern

realiteitsbesef en een extern realiteitsbesef onmogelijk. Het wordt dus onmogelijk te spreken van een virtuele realiteit.

Mochten we het experiment van Baudrillard toch aangaan, dan belanden we automatisch in een hyperrealiteit waarin we geen onderscheid kunnen maken tussen de tekens en de referent. Dit is dan in feite een hyperrealiteit, enkel bestaande uit tekens, maar we zijn nog steeds niet in staat het onderscheid te maken tussen realiteit en hyperrealiteit. We zouden dus weer in dezelfde situatie terecht komen als waar we nu inzitten: een wereld waarin het verschil tussen realiteit en hyperrealiteit onduidelijk is. We kunnen dan ook niet weten dat we dit experiment uitgevoerd hebben. Hiervoor is immers kennis van de vorige wereld vereist. De technologisch gecreëerde tekenwereld zullen we dan beschouwen als de enige echte wereld.

Dat we de vorige wereld achter ons moeten laten impliceert dat we elke herinnering aan deze wereld moeten wissen. We kunnen dan nooit meer weten wat we gedaan hebben. Het is dus heel goed mogelijk dat we dit al eens eerder gedaan hebben. We kunnen dit achteraf immers niet meer weten. Wie zegt ons dat we niet reeds leven in de virtuele wereld van Jean Baudrillard? Misschien hebben we Baudrillards experiment al eens eerder uitgevoerd en misschien nog wel vijf keer eerder ook. Misschien leven we in een Matrix in een Matrix in een Matrix in een Matrix in een Matrix net zoals in de film *The Matrix*. Het lijkt mij dat Baudrillards virtuele wereld enkel en alleen een nieuwe hyperrealiteit zou creëren. Als we kiezen voor Baudrillards oplossing dan kunnen we nooit weten of het gewerkt heeft en misschien weten we al niet meer dat het al eens eerder gewerkt heeft.

6 CONCLUSIE

Media hebben voor Baudrillard een belangrijke functie in de implosie van betekenis en de totstandkoming van de hyperrealiteit. Nieuwe media hebben een versnellende werking op deze ontwikkeling, vanwege de eigenschappen die hen in het dagelijks leven zo bijzonder maken: connectiviteit, multimedialiteit, interactiviteit en virtualiteit. Met virtualiteit is nog iets anders aan de hand. Virtual Reality, gebaseerd op de virtuele eigenschap van nieuwe media, lijkt sterk op hyperrealiteit.

Een virtuele realiteit is een realiteit geconstrueerd uit tekens zonder referent in de feitelijke realiteit. Een virtuele wereld is een wereld opgebouwd uit simulaties van de derde of vierde orde, al naar gelang er een origineel in de werkelijkheid aan de simulatie ten grondslag ligt. Dit is een sterke overeenkomst met hyperrealiteit.

Virtuele realiteit lijkt weliswaar veel op hyperrealiteit, maar is er is toch een wezenlijk verschil. Op basis van een onderscheid tussen intern en extern realiteitsbesef, zijn we in staat virtuele realiteit te onderscheiden van (hyper)realiteit. Bij een virtuele realiteit is er altijd sprake van een besef van andere realiteiten. Virtuele realiteit heeft altijd een fysieke realiteit nodig als referentie, anders is er geen sprake meer van virtuele realiteit, maar van realiteit of hyperrealiteit. Welke van de twee dit dan zou zijn, zouden wij als subject nooit kunnen weten. We missen, op basis van het realiteitsbesef, het vermogen om realiteit en hyperrealiteit uit elkaar te houden.

Baudrillards strategie om om te gaan met hyperrealiteit is toegeven aan de verleiding van het teken. Hij noemt dit een strategie van seductie. Baudrillard stelt voor om de werkelijke wereld achter te laten en ons leven te hervatten in een technisch vervaardigde kunstmatige virtuele realiteit. Virtual Reality is dan een hulpmiddel in Baudrillards strategie van seductie.

Hier stuiten we echter op een essentieel probleem. Als we volledig toegeven aan de verleiding van het teken kunnen we nooit weten dat dit het geval is geweest. We moeten de wereld van het object achter ons laten en opgaan in de virtuele wereld van het teken. Als we dit doen is er echter nog maar één wereld en dus geen verschil in het interne en externe realiteitsbesef. De nieuwe virtuele wereld zal voor ons dan

gewoon weer een nieuwe hyperrealiteit zijn, niet te onderscheiden van de huidige. We zullen nog steeds blijven proberen om betekenis te zoeken in de fysieke realiteit omdat we niet weten dat we opgegaan zijn in de wereld van het teken. Eigenlijk vraagt Baudrillard ons vrijwillig toe te treden tot de wereld van *The Matrix*, een nieuwe hyperrealiteit binnen de huidige hyperrealiteit.

Deze nota stelt dus een interessante patstelling aan het licht. Voor de duidelijkheid heb ik deze opgesplitst in vier stappen:

1. Volgens Baudrillard leven we in een hyperrealiteit waarin het onderscheid tussen teken en object niet meer gemaakt kan worden. Terugkeer naar de wereld van het object is niet mogelijk.
2. Baudrillard stelt daarom voor om de wereld van het object achter te laten. We moeten door middel van de techniek opgaan in de wereld van het teken, een virtuele wereld. Als we volledig opgaan in de wereld van het teken moeten we de fysieke wereld achter ons laten, alleen dan kan het teken enkel nog naar zichzelf refereren en enkel aan de hand van het teken betekenis genereren.
3. In een wereld waarin het teken enkel nog aan zichzelf refereert is het niet mogelijk om een onderscheid te maken tussen een intern en een extern realiteitsbesef. Hiervoor is een ervaring van verschillende werkelijkheden nodig, die ontbreekt. Er is slechts één wereld, dus beide vormen van realiteitsbesef zullen aan elkaar gelijk zijn. We zullen dan dus ook niet meer kunnen weten dat we in een virtuele wereld leven.
4. Als we niet weten dat we in een virtuele wereld leven, leven we in een andere realiteit waarin we het onderscheid tussen realiteit en hyperrealiteit niet kunnen maken. De door ons gecreëerde virtuele wereld wordt als de (hyper)realiteit beschouwd. Dit is exact de situatie waarin we ons, volgens Baudrillard, op dit moment bevinden. Baudrillards voorstel zal dus leiden tot een circulair proces dat steeds weer uit komt bij de eerste stap.

Onze huidige situatie is dus niet te veranderen door toe te geven aan de verleiding van het teken. We blijven vast zitten in de oneindige lus van een zichzelf herhalende hyperrealiteit.

LITERATUURLIJST

- Bakker, R. en Boomgaard, J., 'Schrijvend voorbij de eigen tekst'. In: *In de schaduw van de zwijgende meerderheden*, Amsterdam 1986
- Baudrillard, J., *Le système des objets*, Paris 1968
- Baudrillard, J., *Le Échange symbolique et la morte*, Paris 1976
- Baudrillard, J., *Forget Foucault*, New York 1987
- Baudrillard, J. *Simulations*, New York 1983
- Baudrillard, J. *Seduction*, New York 1990
- Baudrillard, J., 'The Precession of Simulacra'. In: *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994a
- Baudrillard, J., 'Simulacra and Science Fiction'. In: *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994b
- Baudrillard, J., 'Values last tango'. In: *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994c
- Baudrillard, J., 'The implosion of meaning in the media'. In: *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994d
- Baudrillard, J., 'On Nihilism'. In: *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994e
- Baudrillard, J., 'Disneyworld company'. In: *Liberation* 4 maart, Parijs 1996 (zie ook: http://www.cttheory.net/text_file.asp?pick=158 laatst bezocht 5/5/2003)
- Baudrillard, J., *Impossible exchange*, New York 2001
- Bogard, W., 'Baudrillard, time and the end'. In: Kellner, D. (ed.), *Baudrillard: A Critical Reader*, Oxford 1994
- Bollon, P., 'Baudrillard's seductions: Interview with Patrice Bollon'. In: Gane, M. (ed.), *Baudrillard live: selected interviews*, Londen 1993
- Bruin, de, J. en Bruin, de, D., 'De kolonisering van de virtuele werkelijkheid door het gebruik van sociale werelden'. In: *Kubit #5* 1999 (zie ook: <http://www.uvt.nl/kubit/opmaak/kind-tit.htm> laatst bezocht: 20/6/2003)
- Bryson, S. 'Virtual Reality: a definition history'. In: *Lexicon Definition Supplement*, 2001 (<http://www.fourthwavegroup.com/fwg/lexicon/1725w1.htm> laats bezocht: 5/6/2003)
- Cameron, A., 'Dissimulations: the illusion of interactivity'. In: *Millenium film journal #28* 1995 (<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html> laatste bezocht 14/6/2003)
- DeBoer, J., 'The Fatal Theory-Fiction of Jean Baudrillard'. In: *Fierce Language*, 2003 (<http://www.absinthe-literary-review.com/archives/fierce4.htm> laatst bezocht: 17/6/2003)
- Duncan, B., *Welcome to the world of Jean Baudrillard*, 2003 (<http://colonelby.com/~bduncan/ baudrillard.htm> laatst bezocht 11/6/2003)
- Fontana, D., *Verborgene taal van symbolen*, z.p. 2003
- Gillings, C, Goodrick, M., 'The role of VRML'. In: *Internet Archaeology*, 1996 (<http://intarch.ac.uk/journal/issue1/gillings/part6.html> laatste bezocht 19/6/2003)
- Isdale, J., *What is Virtual Reality? A Web-Based Introduction*, 1998 (<http://www.isx.com/~jisdale/WhatIsVr.html> laatst bezocht: 24/6/2003)
- Keep, C.J., 'Knocking on heavens door: Leibniz, Baudrillard and Virtual Reality'. In: *Ejournal #3* 1993 (<http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/papers/ baud1.htm> laatst bezocht 5/5/2003)

- Koenen, M. , Drewes, J., *Wolters' Woordenboek Nederlands*, Groningen 1987
- Lavroff, N., *Virtual Reality Playhouse*, Corte Madera 1992 (zie ook: <http://lrs.ed.uiuc.edu/Students/y-yuan1/education/VR&ED/definition.html> laatst bezocht: 5/7/2003)
- Manetta, C. en Blade, R., 'Glossary of Virtual Reality Terminology'. In: *The International Journal of Virtual Reality #2 1995*, Colardo Springs 1995 (zie ook: <http://www.dcs.napier.ac.uk/~shaun/ve/lectures/Week01.pdf> laatst bezocht: 5/7/2003)
- Mann, D. en Hochenedel, H., *Evil demons, saviors and simulacra in The Matrix*, 2003 (<http://home.attbi.com/~crapsonline/Library/matrix.html> laatst bezocht: 5/5/2003)
- McLuhan, M., *Mens en Media*, Utrecht 1967
- Mele, S. en Titmarsh, M., 'Spelen met grondbeginselen. De geschiedenis is dood. Interview met Jean Baudrillard'. In: *Trespassers W # 3* 1984.
- Mul, de, J., 'Ontologische paranoia: de filosofie van de matrix: wat kan ik weten?', In *NRC Handelsblad* 13/6/2003 (zie ook: <http://www.eur.nl/fw/hyper/Matrix/ontologie.htm> laatst bezocht 19/6/2003)
- Nichols, P., 'Home video: More to satisfy Matrix mania'. In: *New York Times, Late Edition* 9/11/2001
- Raessens, J., 'Cinema and beyond: film en het proces van digitalisering'. In: Mul, J. de (red.), *Filosofie in Cyberspace: reflecties op informatie en communicatietechnologie*, Amsterdam 2001
- Thibaut, C., *Baudrillard on the new technologies: An interview with Claude Thibaut*, 1996
- Wachowski, L., Wachowski, A., *The Matrix*, z.p.1996 (<http://www.angelfire.com/or/hubele/Matrix.txt> laatst bezocht: 5/5/2003)
- Wernert, E., *CAVE/VR Info & Apps*, 2003 (<http://www.avl.iu.edu/~ewernert/cave/> laatst bezocht: 19/6/2003)
- Wertheim, M. 'Travels in Hyperreality'. In: *LA Weekly aug 27 – sept 2, 1999* (<http://www.laweekly.com/ink/printme.php?eid=7932> laatst bezocht 2/7/2003)
- Wooley, B., *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*, Cambridge 1992