

The
Matrix:
actueeler
dan in
1999

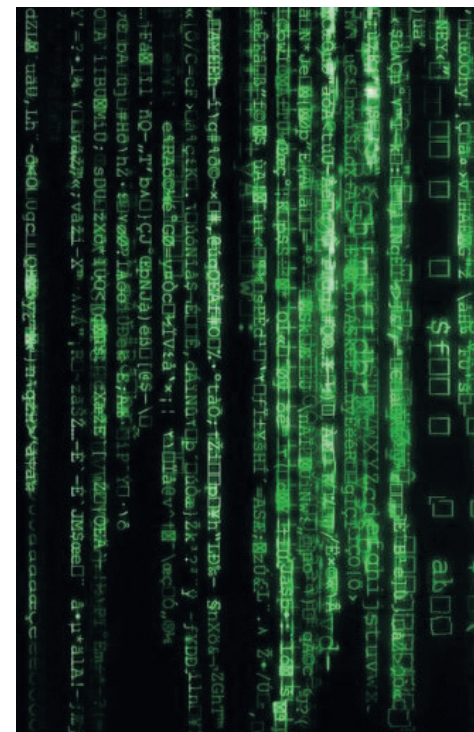




Twintig jaar geleden kwam The Matrix in de bioscoop: een der beste SF-films ooit, kassucces, en voer voor filosofen. Een vierde deel staat op stapel. Filosoof Jos de Mul blikt terug en vooruit.

JOS DE MUL

Descartes vroeg zich al af of een kwade god ons een onechte wereld voortvoert



The Matrix: wie heeft hem niet gezien, deze in 1999 uitgebrachte iconische science-fictionfilm over een toekomstige wereld waarin een superieur intelligent computerprogramma de mensheid gevangen houdt in een illusoire, virtuele wereld, terwijl menselijke lichamen in 'legbatterijen' worden gebruikt als energiebron? Zoals een Hollywoodfilm betaamt, heeft de film met Neo, die de mensheid uit haar ketenen bevrijdt en het hart veroverd van zijn medestrijdster Trinity, ook een Held die alles tot een goed einde brengt. Succes gegarandeerd: wereldwijd een half miljard dollar aan recettes, miljoenen dvd's verkocht. Twee sequels volgden, en animatiefilms, computergames en strips. En een karrenvracht aan geleerde studies.

Twintig jaar na dato geldt The Matrix algemeen als een van de beste sciencefictionfilms aller tijden, te vergelijken met '2001 A Space Odyssey' van Stanley Kubrick, waar de strijd tussen mens en kunstmatige intelligentie eveneens centraal staat. Vorige maand bracht Warner Bros een 'glorieus geremasterde' versie van The Matrix uit en kondigde aan dat er een vierde deel komt. Tijd voor een terugblik, en een vooruitblik naar het vierde deel.

Het thema – 'de wereld waarin we leven is een schijnvertoning' – staat in veel films uit

de jaren negentig centraal. In de 'Truman Show' (1998) zit de hoofdfiguur gevangen in een reality show, in 'Dark City' (1998) is de fake-wereld de creatie van aliens. De wereld als computersimulatie wordt ook verbeeld in 'Total recall' (1990) en 'eXistenZ' (1999).

Ook in wetenschap en filosofie woedt debat over deze thema's. Fysici en filosofen als Max Tegmark, Max More en David Chalmers opperden de mogelijkheid dat onze wereld een computersimulatie is, geprogrammeerd door een superieure intelligentie. Gehoorzaamt onze wereld niet, net als de Matrix, aan wiskundige wetten? Ver voor de filmpremière onderzocht filosoof Hilary Putnam al de mogelijkheid dat wij een 'brein in een vat' zijn, dat onze ervaringen niet voortkomen uit zintuiglijke waarneming van een echte wereld, maar uit prikkeling door een machine.

Deze filosofische bespiegelingen, geïnspireerd door de uitvinding van de computer, zijn eigenlijk varianten op eeuwenoude gedachtenexperimenten. Zo vroeg Descartes zich in zijn 'Meditaties' (1641) al af of een kwade god ons een onechte wereld voortvoert. Plato vergeleek 25 eeuwen geleden onze waarneming al met die van gevangenen in een grot, die projecties op de rotswand voor de echte wereld houden. En het christendom – volgens Nietzsche platonisme voor het volk – varieert hierop: het Koninkrijk van Christus is niet van deze wereld, maar bevindt zich aan gene zijde daarvan.

The Matrix staat dus in een heel lange traditie. Niet verwonderlijk dat Neo aan het

slot van het derde deel eindigt aan een kruis van licht: de broncode van al wat is. Nogal wat commentatoren toonden zich teleurgesteld over dit einde, zoals Nietzsche destijds ontgoocheld was over de 'verdacht christelijke' wending die de voorheen revolutionaire Wagner maakte in zijn opera Parsifal.

Zoals ieder groot kunstwerk kent The Matrix vele lagen. De overvloed aan artistieke, religieuze en filosofische verwijzingen maakt The Matrix, zoals Slavoj Žižek heeft opgemerkt, tot een *rorschach-test*, waaraan iedereen zijn eigen interpretatie kan geven.

Nogal wat elementen in de film weerspreken de platoons-christelijke duiding. Daarin is de schijnbare wereld de zintuiglijke, materiële; de ware wereld is die van de Geest. In The Matrix is het precies omgekeerd. De wereld van de Matrix is immers volstrekt immaterieel, terwijl de ware wereld, waarheen Neo en de zijnen zijn ontsnapt, oh ironie, een diepe grot in de aarde blijkt te zijn. Het is bepaald geen paradijs: ze moeten zich in leven houden met walgelijk voedsel, permanent bedreigd door moorddadige machines. Vandaar dat het personage Cypher – de Judas die Neo voor een sappige virtuele biefstuk verraadt – zich net als de filosoof Robert Nozick afvraagt of leven in een perfecte simulatie niet te verkiezen zou zijn boven een echt leven vol ontberingen en pijn.

De film lijkt een omkering van ware en schijnbare wereld, naar het idee van Nietzsche. Volgens Nietzsche is de paradijselijke wereld



die het christendom ons belooft een grote leugen, en daarmee ook het hele onderscheid tussen een ware en een onware wereld. Weliswaar klampen we ons na 'de dood van God' nog vast aan seculiere Afgoden (politieke en technologische utopieën die ons toekomstig heil beloven), maar ook deze 'echo's van de dode God' zullen volgens hem hun betovering spoedig verliezen. We moeten onder ogen zien dat het leven vol strijd en lijden is zonder hoop op verlossing. Nihilisme alom.

The Matrix zit vol verwijzingen naar filosofische ideeën, maar citeert slechts één filosoof expliciet. Aan het begin verkoopt Neo, die dan nog gevangen zit in de Matrix en zijn virtuele leven als computerprogrammeur slijt, illegale software. De 'digitale drugs' verstoppt hij in een uitgehold boek, de 'Simulacres et simulation' (1981) van de Franse postmoderne filosoof Jean Baudrillard. Als Neo het boek van deze nietzscheaan openslaat, zien we naast diskettes en bankbiljetten ook de titel van het slot-hoofdstuk van het boek: 'On nihilism'.

Deze verwijzing staat niet op zichzelf. Nadat Neo uit de Matrix is bevrijd door uit de Matrix ontsnapte rebellen, geleid door de profetische Morpheus, moet hij kiezen tussen de blauwe pil, die hem gevangen zal houden in de Matrix, of de rode, die hem de ware wereld zal tonen. Wanneer hij de rode heeft geslikt, toont Morpheus hem op een televisiescherm de skyline van een verwoeste stad, waarin we de zwartgeblakerde Twin Towers ontwaren (een profetische gave kan Morpheus niet worden

ontzegd). Als Neo geschokt en ongelovig naar het beeld staart, citeert Morpheus een sindsdien beroemde zin uit Baudrillard's boek: 'Welcome in the desert of the real'.

De hoofdrolspelers moesten ter voorbereiding van hun rol Simulacres et simulation lezen.

In een interview naar aanleiding van de première van *The Matrix Reloaded* in 2003 vertelde Baudrillard aan de *Nouvel Observateur* dat de regisseurs, de gebroeders Wachowski, hem herhaaldelijk hadden gevraagd om als adviseur op te treden. Maar Baudrillard had bedankt, omdat de makers zijn werk verkeerd interpreteerden, vond hij: het probleem waar de postmoderne simulatie ons voor stelt, verwarren zij met het klassieke platoons-christelijke onderscheid tussen een ware en schijnbare wereld. Door de wereld van de Matrix en de echte wereld als twee verschillende werelden te tonen, miskennen de makers hét kenmerk van het tijdperk van de simulatie: dit onderscheid is verdwenen.

Voor Baudrillard is de simulatie het laatste stadium in de geschiedenis van de nabootsing.

In het eerste stadium verdubbelt de kopie – bijvoorbeeld een geschilderd portret – de werkelijkheid weliswaar, maar wil die vooral naar het origineel verwijzen. In het tweede stadium, van de mechanische reproductiemiddelen als foto en film, staat de kopie allengs meer op de voorgrond. Bij iconische foto's als die van Che Guevara of Marilyn Monroe is er

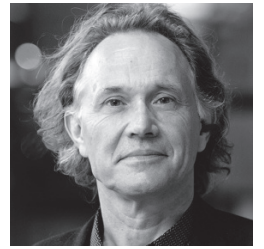
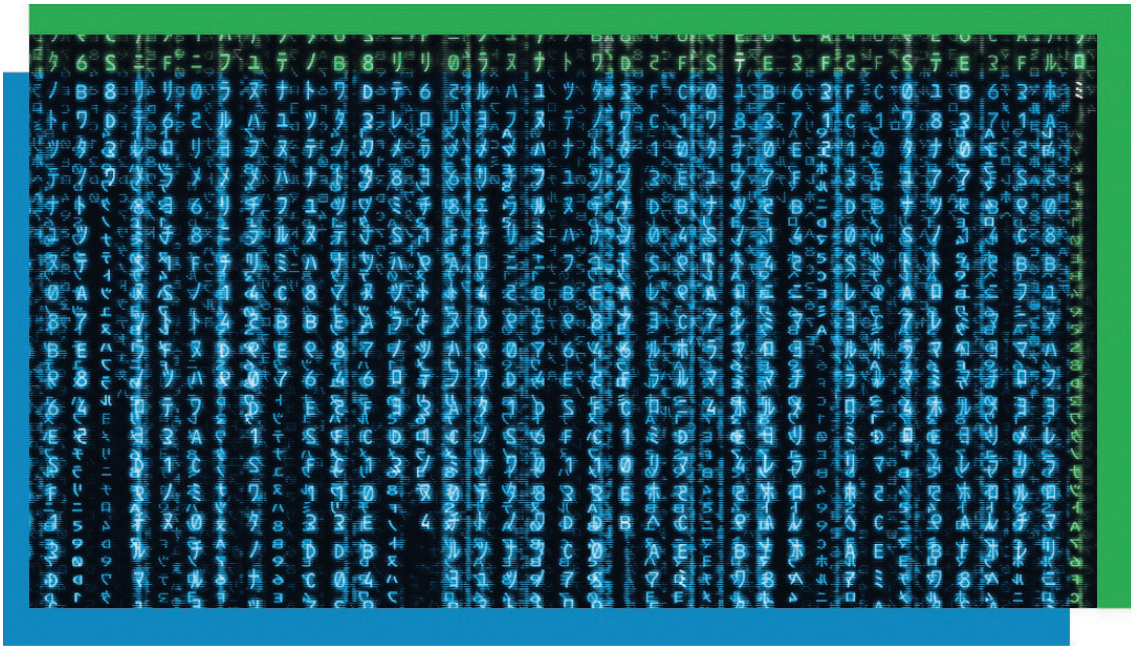
nog wel een origineel, maar dat wordt aan het zicht onttrokken door de talloze kopieën die de ronde doen. En in het derde stadium, dat van de simulatie, de virtuele wereld in een computerspel, ontbreekt een origineel geheel. Je kunt dan ook niet meer van een kopie spreken. Zo'n kopie zonder origineel noemt Baudrillard een simulacrum.

Volgens Baudrillard is de postmoderne cultuur vol van dergelijke simulacra. Disneyland noemt Baudrillard als schoolvoorbeeld: de karakters die we er tegenkomen verwijzen niet naar werkelijke personages, maar naar fantasiefiguren. Bovendien functioneert Disneyland als een ideologie die de 'American way of life' propageert. Bovenal moet Disneyland suggereren dat er een echt Amerika buiten het park bestaat, terwijl in werkelijkheid heel Amerika is gedisneyficeerd.

De media tonen ons niet langer de werkelijkheid,

ze zijn volgens Baudrillard verdwijnvormen van de werkelijkheid geworden. Achter de tv-beelden van de 'precisiebombardementen' die ons moeten overtuigen dat er in Irak een 'schone oorlog' aan de gang is, zo schrijft Baudrillard ten tijde van de Golfoorlog, bevinden zich nog slechts de restanten van de realiteit: in puin geschoten steden vol lijken. Welkom in de woestijn van het reële!

In de hyperreële wereld van de media verdampen echter ook deze laatste resten van de pijnlijke realiteit en is het hele onderscheid tussen schijn en werkelijkheid, waarheid en >>



Jos de Mul (1956) is hoogleraar wijsgerige antropologie aan de Erasmus Universiteit, en auteur van o.m. het boek 'Cyberspace Odyssee' (2010). Op zijn website www.demul.nl staat zijn (in NRC gepubliceerde) essay-trilogie over de drie Matrix-films, aan de hand van Kant.

Moeten we ons tegen onze versmelting met 'de machines' verzetten?

leugen, verdwenen. Het betekent, zo schrijft Baudrillard in het slothoofdstuk van *Simulacres et simulation*, dat in *The Matrix* wordt getoond, 'de overwinning van een ander nihilisme, van een ander terrorisme, dat van het systeem [...], dat alles, inclusief dat wat het systeem ontkent, in de onverschilligheid werpt'. In deze gesimuleerde hyperrealiteit lijkt er voor neoplatoonse helden en happy ends à la Hollywood geen plaats te zijn.

Is Baudrillards kritiek op de Wachowski's terecht? Ze lijken diens werk wel degelijk te begrijpen. Op talloze momenten in de film wordt het onderscheid tussen de Matrix-wereld en de echte wereld betwijfeld. Zo blijkt de gesimuleerde 'rode dame' die een van de rebellen heeft gemaakt ook in de Matrix aanwezig te zijn. Wie in de Matrix wordt gedood, blijkt ook in de 'echte' wereld te sterven. En ook blijkt Neo de bovennatuurlijke vaardigheden die hij in de Matrix heeft (kogels met zijn gedachten stoppen, vliegen) ook in de 'echte' wereld te bezitten. Dat suggereert dat de 'echte' wereld waarin de mensen in hun kunstmatige baarmoeders liggen en waarheen de rebellen gevlucht zijn, op haar beurt ook weer een gesimuleerde wereld is.

Misschien ligt dat al in de titel van de film besloten: het woord 'matrix' verwijst zowel naar de baarmoeder als naar een wiskundig raster dat aan computersimulaties ten grondslag ligt. En waarom toont Morpheus de 'echte wereld' niet in werkelijkheid, maar op een

scherm? Dat blijkt in het tweede en derde deel van de trilogie: die 'ware wereld' is een illusie zonder welke mensen niet kunnen leven.

Neo zelf blijkt een in het systeem ingebouwde 'anomalie' te zijn, een uitlaatklep voor de naar vrijheid snakkende mens. In zijn periodieke 'kruisdood' gaat de mens op in de machinewereld, waarna het hele systeem wordt 'gereboot' en de cyclus weer opnieuw begint. Dat lijkt geheel in lijn met Baudrillards stelling 'God is niet dood, maar hyperreëel geworden'.

Als de journalist van de *Nouvel Observateur* opmerkt dat *The Matrix*, zoals veel Hollywood-producties, wordt gepresenteerd als kritiek op het systeem, terwijl het daarvan juist het product is, zegt Baudrillard: "Dat is precies wat onze tijd zo onderdrukkend maakt. Het systeem integreert de negativiteit in zijn spektakels, zoals veroudering in industriële producten wordt ingebouwd. [...] *The Matrix* is zonder twijfel het type film over de matrix dat de matrix zou kunnen produceren". Maar is dat niet precies wat *The Matrix* ons toont en aldus

in cynisme Baudrillard naar de kroon steekt?

De film is nu nog actueler dan in 1999. Weliswaar zijn we nog niet opgesloten in één grote gesimuleerde wereld, maar wel is de mensheid gekluisterd aan beeldschermen, verslaafd aan de hyperrealiteiten waarin het systeem ons onderdompelt. Waar het systeem in *The Matrix* de mensheid gebruikt als energiebron, zuigen de Big Five – Facebook, Amazon, Apple, Microsoft en Google – alle informatie uit ons, en experimenteren ze met kunstmatige intelligentie en directe koppeling van hersenen aan het internet. Het 'brein in een vat'-scenario was eind vorige eeuw nog vooral een gedachtenexperiment. Maar nu waarschuwen wetenschappers en filosofen als Stephan Hawking en Max Bostrom ervoor dat kunstmatige intelligenties ons nog in deze eeuw zullen overheersen.

Moeten we ons, in navolging van Neo en Morpheus, koste wat kost tegen onze versmelting met 'de machines' verzetten? Wanneer we *The Matrix* twintig jaar na de première opnieuw bekijken, valt toch vooral ook op dat de rebellen uit naam van de illusie van een Ware Wereld aan de lopende band onschuldige burgers om het leven brengen. De unheimliche vraag die het 'happy end' van *The Matrix* – Neo's versmelting met de machines – ons twintig jaar na de première voorlegt, is of het geen tijd wordt voor een 'gelukkig cynisme'. Het zou me niets verbazen als Neo in het vierde deel – ik gok erop dat dat *'The Matrix Rebooted'* zal heten – kiest voor de blauwe pil. <<