

OVER MENSEN EN MACHINES. OVER LEZEN EN OVERLEVEN

Rutten, Kris

Soetaert, Ronald

Verdoodt, Ive

Rutten, Kris · Soetaert, Ronald · Verdoodt, Ive

Over Mensen en Machines. Over Lezen en Overleven

“Is het jullie opgevallen hoe vaak dit soort artikelen met een citaat begint”, zei ik, om mijn ontluistering te camoufleren.”Erg in de mode. Fijn om te zien dat de literatuur toch nog ergens goed voor is”. (Powers 1997: 80).

1. Geletterdheid: science & fiction.

Culturele geletterdheid

Wie het vandaag over “culturele geletterdheid” heeft, wordt geconfronteerd met een klaagcultuur over de achteruitgang van de cultuur in het algemeen en de bedreiging van de literaire cultuur in het bijzonder. Het oude Bildungsideaal blijkt in verdrukking. In principe hoeft Bildung niet verbonden te zijn met literatuur, maar na “Bildung” verschijnt in Van Dale: “Bildungsroman”. Inderdaad, we zijn er gewoon aan geraakt over onze (algemene) vorming na te denken in termen van boeken en literatuur.

Dat laatste vertaalt zich in een aantal binaire opposities. Cultuur versus technologie: cultuur staat voor de hogere waarden, technologie voor een bedreiging van die waarden. Boek versus andere media: het boek is de natuurlijke drager van het culturele erfgoed, andere media zijn van de weeromstuit de natuurlijke vijand van dat erfgoed. Kortom: cultuur & boek horen samen. Volgens Steiner (en andere cultuurcritici) is het beste van de mens te vinden in de literaire cultuur. Een bedreiging van die cultuur impliceert dus een rechtstreekse bedreiging van een historische ontwikkeling: de Griekse agora, de renaissance, het humanisme, de verlichting, het modernisme.

De breuk met deze traditie wordt ook beschreven als: het humanisme versus het posthumanisme/transhumanisme (waarbij de focus gericht wordt op de mogelijkheid het menselijk leven te veranderen, te verbeteren – vooral beïnvloed door de biogenetica, het klonen en de artificiële intelligentie). Het kan ook extremer: het humanisme versus de ontmenselijking via de technologie. In termen van media wordt deze ontwikkeling vaak vertaald in nog een andere tegenstelling: Technophobia (Nostalgia/Luddities) versus Technophilia (Hype/Nerds) waaruit opnieuw de tegenstelling verschijnt tussen cultuur versus technologie. Opvallend bij deze argumentatie is het feit dat boeken zelf niet als technologie worden beschouwd. Deze tegenstellingen blijken wel vele debatten op gang te brengen. Precies de manier waarop die problematiek in verhalen gerepresenteerd wordt, staat hier centraal.

Van Dyck (1998) beschreef de massamedia als een “theatre of representation” met aandacht voor media waarin beeldvorming rond klonen gecreëerd wordt: “what images appear, disappear and reappear in genetics? What yearnings and fears do they articulate? Who creates these images, and who are they meant for? Why do some images become popular? How does the popular representation relate to the scientific representation?”. De relevantie van onder meer films gaat dus verder dan louter entertainment. Het gaat niet altijd om een rechtstreekse invloed maar verhalen creëren argumenten, metaforen, mythes en scenario’s voor ons denken. Inderdaad, het grote publiek leert over vele aspecten van de wetenschap nadenken via fictie.

De media zijn plekken geworden waarin op zijn minst evenveel geleerd wordt als in traditionele

instituties zoals de school, de kerk, de familie en de peergroup. Naar aanleiding van zijn analyse van Disneyfilms schreef Giroux (1995) dat deze films het volgende (re)presenteren: “an ideology of enchantment and aura of innocence in narrating stories that help children understand who they are, what societies are about, and what it means to construct a world of play and fantasy in an adult environment”. Zo worden films een soort “teaching machines” met een mythische status “as a purveyor of American innocence and moral virtue” (Giroux 1995).

In wat volgt gaan we in op die stelling door specifiek op zoek te gaan naar de manier waarop in sf-verhalen de thema's die we hierboven aangeraakt hebben, gerepresenteerd worden. We openen met een inleiding over het humanisme in sciencefiction met daarin bijzondere aandacht voor de cultuur van lezen. Welke rol spelen verwijzingen naar literatuur in sciencefiction? Hoe wordt het lezen van literatuur voorgesteld? In een tweede deel gaan we in op de Pygmalion-mythe die als structurerende template gebruikt wordt om de inwijding in culturele geletterdheid en de menselijke scheppingsdrang te problematiseren.

Sciencefiction

Dat we kiezen voor sciencefictionfilms heeft iets paradoxaals omdat opnieuw een aantal binaire opposities verschijnen: verleden versus toekomst, nostalgie versus hype (een paradox die in sf vaak behandeld wordt), alfa versus bèta, kunst versus wetenschap, etc. Paradoxaal is ook het feit dat de toekomst van een ouder medium – het boek – beschreven wordt in een nieuwer medium – de (sf)film. Maar uiteraard is sciencefiction het genre bij uitstek om toekomstscenario's te dromen, om na te denken over de “shadows of the future” (Parrinder 1995). Maar we zouden evenzeer kunnen beweren dat ook de schaduw van het verleden over het heden valt. Hoewel “schaduw” niet de perfecte metafoer blijkt gezien de literaire cultuur uit het verleden vaak als een “licht in de duisternis” wordt ervaren.

Het gaat bij sciencefiction zowel om bloedserieuze voorspellingen als om satires of parodieën, om zowel dromen als nachtmerries. Het gaat om toekomstscenario's “to demonstrate and to dramatize our incapacity to imagine the future” (Jameson 1982: 153). In die verbeelding van de toekomst blijken we onvermijdelijk ook wat nostalgisch te zijn als we het ons het goede leven voorstellen.

Binnen sf als genre zijn heel wat vaste sjablonen te ontdekken. Een belangrijk en terugkerend thema is bijvoorbeeld het redden van de mensheid als centrale draad in het verhaal. Die “redding” kan heel letterlijk zijn: het redden van een stad, een natie, een continent, de hele menselijke bevolking (in die zin sluit sf aan bij vele andere thrillers waarin een opbod gedaan wordt in aantallen die gered moeten worden). Maar het redden van de mensheid kan ook minder letterlijk. Het gaat om het redden of herstellen van de beschaving zoals we die kennen. Het vechten tegen “the decline and fall of the Empire” (een schrijver als Asimov verwijst naar dit werk van Edward Gibson als een blijvende invloed op zijn werk). Het is een belangrijk genrekenmerk geworden: van de “decline and fall” van de mensheid tot “after the decline and fall”. Het gaat om het redden van de menselijkheid. In elk geval is het zo dat heel wat sf-schrijvers zich zelf inschrijven in de idealen van het humanisme. Zoals Jaron Lanier (de kunstenaar-programmateur die de term “virtual reality” lanceerde) argumenteerde: “I am a humanist and it is very difficult to find allies today” (in Steffen 2003). Wat allies betreft is het ook interessant om onze verhouding met de aliens te bekijken.

Zoals gezegd komen vele sf-verhalen op gang door een dreiging voor de mensheid. Die bedreiging kan van buiten komen (bijvoorbeeld aliens van een andere planeet) of ook van binnen (bijvoorbeeld de robots die we zelf creëerden, de technologische maatschappij die we aan het voorbereiden zijn of verwezenlijkt hebben). Centraal in het verhaal staat dus vaak de mens versus de aliens, de Andere. In de eerste sf-films zien we dan ook de aliens als door en door slecht. In een recent boek constateerde Badmington dat zijn studenten deze oude verhalen (vaak in B-films) steeds meer belachelijk vonden. Hij constateerde dat het concept ‘alien’ in de loop der jaren van betekenis veranderd is. Er is zoiets ontstaan als “alien chic” waarbij een ouder scheldwoord als een geuzennaam wordt gehanteerd. Hetzelfde geldt voor woorden als freaks en nerds.

Zo zien we de alien in E.T. als een wezen dat de mens uiteindelijk lessen geeft in humanisme. Een verschuiving in betekenis die we verder ook nog in andere films zullen constateren. Hiermee vervagen de grenzen tussen mens en machine, cultuur en technologie.

Boeken

Een apart artikel zou kunnen worden geschreven over de manieren waarop het boek vervangen wordt door nieuwe technologie in veel sciencefiction: de feelies (een nieuwe soort film waarin tast- en reukzin ook aangesproken worden) uit *Brave New World*, de SimStim bij William Gibson (rechtstreeks in elkaars bewustzijn inpluggen), de holodeck uit *Star Trek* (waarmee ongeveer alles kan worden gesimuleerd) etc. Kortom: *Hamlet on the Holodeck* zoals Murray (1997) dat omschrijft. Vaak spreekt uit die technologie de droom om een medium te ontwikkelen waarin diverse zintuigen rechtstreeks aangesproken worden en waarin de lezer muteert tot een interactieve gebruiker. Maar hier concentreren we ons op het boek en de literatuur zoals we die nu kennen.

De bedreiging van de traditionele literaire cultuur is vanaf het begin van de sf-traditie een terugkerend thema. Bekend zijn *Brave New World* van Aldous Huxley, 1984 van George Orwell en *Fahrenheit 451* van Ray Bradbury waarin totalitaire staten boeken verbannen en/of verbranden. De bedreiging van de literatuur staat dus zeker centraal in een aantal romans. Dat laatste bracht Neil Postman tot een andere verontruste cultuurkritiek. Er is niet eens een Big Brother nodig om de mensen van hun autonomie te beroven: “What Orwell feared were those who would ban books. What Huxley feared was that there would be no reason to ban a book, for there would be no one who wanted to read one.” (Postman 1985: vii). Opnieuw kunnen we stellen dat heel wat sciencefiction ons als boodschap geeft niet lichtzinnig om te gaan met de literaire traditie.

In wat volgt starten we onze analyse met de bespreking van een aantal scènes uit films waarin die problematiek aan bod komt: in *Equilibrium* wordt kunst en literatuur verboden, in de serie *Taken* wordt het humanisme als een vergeten levenshouding herontdekt, in *Star Trek* worden de klassieken als troost en als bron van inzicht ten tonele gevoerd. Tot slot besteden we aandacht aan het werk van een niet sf-schrijver: Michel Houellebecq die het thema van de cultuur thematiseert in een sf-roman.

2. Beeldvorming: humanisme & lezen.

Equilibrium

In de film *Equilibrium* (2002) van Kurt Wimmer lijkt de hoofdfiguur Preston een goed functionerend burger in een al even goed functionerende maatschappij waarin echter alle emoties verboden zijn en dus kunst verbannen is. Het hoofdpersonage blijkt echter iets te verbergen: hij leest boeken. Specifiek een bundel poëzie van W.B. Yeats. Een boek dat Preston waarschijnlijk wel bewaard heeft om de vijand beter te begrijpen, maar uiteindelijk geeft dat boek hem een heel ander begrip van de wereld. Zo wordt hij een “Sense Offender” – een nieuw woord voor de Van Dale: een gevoelsovertreder.

Geen goed verhaal zonder een ontluikende liefde. En inderdaad, Preston komt in contact met Mary O’Brien... Beide ontmoetingen – het boek en de vrouw – doen hem besluiten zijn Prozium (Prozac en librium) niet verder te gebruiken. De medicatie dient om emoties uit te schakelen gezien emoties als maatschappelijk ongewenst worden beschouwd. Zo wordt een emotievrije zone gecreëerd waarin – paradoxaal – emotioneel gediscussieerd wordt door de tegenstanders van die emoties. Dat wordt gepresenteerd als een humanitaire beslissing gezien men weet uit het verleden dat emoties de oorzaak waren van oorlogen. Weg met de kunst aan de muur, zelfs geen ramen die een uitzicht bieden en zeker geen literatuur die tot inzicht kan leiden en die vooral emoties kan opwekken.

De plot doet sterk denken aan de traditionele romans die we hierboven aan de bron van het genre hebben aangeduid, maar de uitwerking sluit sterk aan bij een recentere sf-traditie met gevechten en de daarbij horende speciale effecten: de “Gun-Kata”, een oosterse vechtkunst waarbij geschoten

wordt in plaats van geschopt – een nieuwe vorm van ballet? In elk geval – zoals een commentator schreef – het is iets dat de fans van het genre aanspreekt: “for us fight choreography junkies”.

Naast deze vechtschènes zorgt het andere thema – de bedreiging van de cultuur – ook voor een reeks prangende scènes (for us art and book junkies?). Het gaat trouwens om meer dan boeken, ook schilderijen spelen een rol: de Mona Lisa wordt als icoon gebruikt (en verbrand). En er wordt stiekem naar Beethoven geluisterd (9de Symfonie – eerste beweging) op een krakende LP. En er is meer nostalgie. Zo wordt een gezellig interieur met warme kleuren en stoffen en veel verboden cultuur geplaatst tegen de kille modernistische architectuur die de film overheerst. Precies dit interieur dient vernietigd te worden, en precies naar zo’n interieur kijkt de held met vertedering.

Tussen haakjes: de film als medium behoort niet tot de verboden kunsten, blijkt amper noch te bestaan. Hoewel de filmgeschiedenis aanwezig is in veel intertekstuele knipogen naar andere klassiekers binnen het genre. Maar in elk geval niet als bedreigd genre. Dat blijkt voorbehouden voor de oudere media (boeken, schilderijen, platen).

De symboliek wordt heel expliciet in een scène waarin iemand Yeats leest en (doorheen het boek) doodgeschoten wordt. Het lezen van poëzie is een daad van verzet geworden en gevaarlijk, en dus opnieuw belangrijk.

Literatuur verwoordt die emoties zoals uit een aantal conversaties blijkt.

Partridge: You always knew.

[*begins to read from Yeats*]

Partridge: “But I, being poor, have only my dreams. I have spread my dreams under your feet.

Tread softly because you tread on my dreams.” I assume you dream, Preston.

Een leuk terzijde is dat de sf-fans via *Equilibrium* zowaar de poëzie van Yeats ontdekken, zoals iemand getuigt op een blog (en daarna volgen een hele reeks getuigenissen over de ontdekking van de poëzie):

“I really liked this poem, and first heard it in the movie *Equilibrium*. Later I thought it so beautiful I had to look up the rest of it. Thanks to the poster of this gem?!”

Taken

Naast vele andere films is het ongetwijfeld zo dat Spielberg een reputatie heeft opgebouwd met thema’s uit de sf. Van de meeste verhalen maakt hij een “human interest story”, dus vinden we ook aliens met humane trekken. Eén van die verhalen is de serie *Taken* (2002) – het verhaal over het wedervaren van families gedurende een halve eeuw in een verre toekomst.

Ook in de sf-films krijgen we lessen in humanisme waarbij we een scène uit *Taken* exemplarisch vinden voor het soort moraal dat we gepresenteerd krijgen in wat zich verder als een actiefilm laat bekijken. Opnieuw vinden we in de dialogen uitspraken die verwijzen naar een humanistische levenshouding, zoals Allie Keys (één van de personages) zegt: “Even when we know we’ll never find the answers, we have to keep on asking questions”. Opnieuw vinden we het aftasten van het verschil tussen *mens* en *alien* als een centraal gegeven. De aliens bestuderen de cultuur van de mensen als wetenschappers (een woord dat ze gebruiken zoals de mensen dat gewoonlijk doen). John, de alien-bezoeker vertelt over de missie: “We came here to learn. We’re not that different from you, genetically, biologically. But what you call evolution has changed us. We see things in you that we no longer recognize in ourselves.”

Interessant is de laatste uitspraak van Dr. Chet Wakeman. Het is zijn laatste bericht in de vorm van een videobrief aan een vrouw die zijn boodschap na zijn dood zal lezen. Het gaat om een terugblik en bekentenis:

“There’s something I wanted to share with you. We’re all so desperate for meaning, aren’t we? All of us. You too, Mary, even if you think you’re not. You want answers, and in that way, I think the

aliens are gonna disappoint you. Here's the stone truth of it: They're still asking the same questions we are. No one is God here. We're all in the same boat".

Wat delen ze? Een blik van twijfel die tot verdraagzaamheid en liefde leidt? De laatste uitspraak is tekenend voor de boodschap die ons als kijkers meegegeven wordt: "Look at me. Guess in the end. I turned out to be something of a humanist".

Star Trek

De *Star Trek*-serie is vooral bekend voor de avonturen en de beeldrijke fantasiewereld, maar er is ook een boodschap: "Star Trek: The Next Generation is probably the most humanistic entertainment program that is on television – or perhaps, ever has been on television. One of the underlying messages of both series is that human beings can, with critical thinking, solve the problems that are facing them without any outside or supernatural help" (Alexander 1991). Uit de serie spreekt een heimwee naar een humanisme waar uiteindelijke zingeving in te vinden is. Misschien minder bekend is dat de *founding father* van de serie, Gene Roddenberry, een enthousiast lid is van de American Humanist Association (sinds 1986). De AHA gaf hem de Humanist Arts Award als erkenning voor zijn bijdrage "to humanism and humanist thought". Hoe omschrijft Roddenberry dat humanisme? "There's really no clear-cut, definitive reason I am a humanist except that I am an enormous reader and student, and humanism seems to be the logical outcome of all that reading and study". De boekencultuur wordt hier dus sterk verdedigd tegenover de beeldcultuur – in dit geval de televisiecultuur die geobsedeerd blijkt door kijkcijfers die het verhaal en zeker de moraal van het verhaal bepalen.

Geregeld vindt men in de serie dan ook een soort verdediging van het humanisme in het algemeen en van de literaire cultuur in het bijzonder. Dat humanistisch perspectief zit vaak in de reflecties van Picard die als een soort geweten in de serie optreedt. Zo denkt hij na over het probleem van de rechtvaardigheid en constateert dat die niet kan heersen zolang de wetten absoluut zijn:

Picard: "There can be no justice so long as laws are absolute. Even life itself is an exercise in exceptions."

Riker: "When has justice been as simple as a rulebook?"

Star Trek: The Next generation, "Justice", Stardate 41

Een citaat te vinden op humanistische websites, maar ook even vaak zowel op christelijke als op zen-websites. Ondanks de obsessie met technologie, wordt ook geregeld de meerwaarde van de technologie in vraag gesteld vanuit een humanistisch perspectief:

"Here you stand...a perfect symbol of our technical society. Mechanized, electronicized, and not very human. You've done away with humanity, the striving of man to achieve greatness through his own resources..."

"We've armed man with tools. The striving for greatness continues."

Anton Karidian and Kirk

Star Trek - The Conscience of the King

In de serie zijn ook voorbeelden te vinden waarin de 'andere' iets humaan krijgt:

Yar: "My friend Data, you see things with the wonder of a child. And that makes you more human than any of us."

Star Trek: The Next generation, "Skin Of Evil", Stardate 41

In de serie duiken voorts ook sporadisch boeken op, die dan nostalgisch gekoesterd worden, maar ook aanleiding zijn voor pleidooien voor het belang van het lezen van klassieken.

Kirk: "Oh, by the way, thank you for this" (He lifts a book)

Spock: "I know of your fondness for antiques."

Kirk (reads): "'It was the best of times, it was the worst of times...' Message, Spock?"

Star Trek II: The Wrath of Khan

En dat zijn de eerste zinnen uit *A Tale of Two Cities* van Charles Dickens. Dickens in space. Books in space ook trouwens. Boeken die onze helden doen mijmeren want de odyssee doorheen het heelal is een zoektocht naar zingeving.

"He sits wearily, not knowing how to shake the ghosts. Then he sees the book. Kirk picks up the battered volume, the gift from his friend, and closes his eyes a moment. Almost idly he starts turning pages, looking for a clue."

Star Trek II: The Wrath of Khan

In die zingeving speelt literatuur sporadisch een rol. Shakespeares *Hamlet* blijkt Picard te inspireren:

"I know Hamlet. And what he might say with irony I say with conviction. 'What a piece of work is man! How noble in reason! How infinite in faculty! In form, in moving, how express and admirable. In action, how like an angel. In apprehension, how like a god...'"

"Surely you don't see your species like that, do you?!"

"I see us one day *becoming* that, Q. Is it *that* which concerns you?"

Picard and Q

Source: William Shakespeare, *Hamlet*, Act 2, scene 2

Star Trek: The Next generation, "Hide and Q"

In de ruimte blijkt trouwens een soort renaissance plaats te vinden met pleidooien voor een hernieuwde aandacht voor de klassieken:

Picard: "The Homeric hymns, one of the root metaphors of our own culture."

Riker: "For the next time we encounter the Tamarians?"

Picard: "More familiarity with our own mythology might help us to relate to theirs."

Kan het humanistischer? De uitspraken zitten verborgen in de serie want de makers beseffen dat de kijkers kunnen afhaken bij te veel literatuur, waarbij de makers de beperking van de massamedia goed beseffen met een zekere nostalgie naar de literaire cultuur.

Roddenberry: "Yes, as long as it makes money. And to make money, it has to have general audience approval. Should I start venting my feelings on God, religion, and so on, to the point that it becomes hurtful of people and of their feelings, I would not be doing a good job."

Alexander: "But if you could, would the show be dramatically different from what it is right now?"

Roddenberry: "Oh, yes, I'd do stories you just couldn't approach right now."

Alexander: "But would you still draw the audience?"

Roddenberry: "No."

Houellebecq

Hierboven hebben we een aantal films als voorbeeld genomen, maar als afsluiting van dit deel verwijzen we ook naar het werk van de Franse schrijver Houellebecq, die niet direct als sf-schrijver bekend is. Zijn werk werd door zijn vertaler getypeerd als een beweging "weg van de mens" en dan "terug naar de mens" (de Haan 2005). Een heldere metafoor ook om heel wat sf-verhalen te typeren. Bart van der Straeten (2006) omschrijft in een themanummer van *De Gids* het werk van Houellebecq als "een overgang van een humane tijd naar een post-humane tijd. En die shift is voor de bij uitstek in een humanistische traditie staande Franse literaire kritiek, en voor veel andere humanisten onverteerbaar".

Zijn romans laten zich lezen als een afrekening met ongeveer alles in deze maatschappij, zonder onderscheid des persoons en zonder veel respect voor progressief of conservatief, voor links of rechts. Voor Houellebecq zijn dat trouwens verouderde categorieën, wat impliceert dat hij op een weinig politiek-correcte manier aan maatschappijkritiek doet. En er is nog iets: de “Brave New World” waar we – als humanisten – angst voor hebben, wordt door Houellebecq verwelkomd.

De traditionele literaire zoektocht naar zin lijkt toch zinloos, en we hebben die zoektocht trouwens vervangen door mateloze consumptie als troost. Kortom: onze soort mag verdwijnen of ze kan zich beter transformeren. Hiermee worden essentiële functies van de literatuur als troost en zingeving in vraag gesteld. Trouwens, de genetische manipulatie zou ons *beter* maken gezien agressie en egoïsme dan kan worden getemperd. Enerzijds klinkt dat heel sf, anderzijds is het zo dat dit proces al min of meer aan de gang is in een ver doorgedreven – en voor sommigen doorgeslagen – gebruik van de geneeskunde. Heumakers (2002) constateert dat de roman de ongemakkelijke vraag oproept of de mens wel zo’n radicale oplossing zou willen: “Of zijn we toch te zeer verknocht aan het menselijke gehannes met libido en sterfelijkheid?”.

Deze vraag wordt in de meest recente roman – *Mogelijkheid van een eiland* (2005) – van Houellebecq min of meer beantwoord. Het verhaal laat zich lezen als een soort gedachte-experiment waarin het hoofdpersonage zich aansluit bij een sekte die het eeuwige leven predikt en belooft via kloontechnieken. Hoewel het klonen een mogelijkheid is om aan de dood te ontsnappen en dus ook aan het verdriet, blijkt het leven als kloon niet alleen voordelen te geven. Er is een verschil tussen “buiten” en “binnen”. Binnen leven de klonen van pillen en binnen beveiligde forten. Buiten leven mensen verwilderd als dieren. En toch lonkt de buitenwereld waarin dan toch nog geleefd wordt..., of in de woorden van de schrijver: “het leven was echt”.

Houellebecq blijkt het sf-sjabloon herkend te hebben: “Ja, ik ben een romanticus. Maar ook in de twintigste eeuw is de romantiek nog heel levendig. Kijk naar de sciencefiction. Dat is een romantisch genre. Ik heb dit boek geschreven met de sf-auteur Jeffrey Ford op mijn nachtkastje.” (Moerland 2005).

In elk geval wordt het hoofdpersonage (ondertussen 25 keer gekloond) overvallen door romantische nostalgie naar de menselijk *condition humaine* die de basis vormt voor wat de mens onder liefde verstaat. Liefde waardoor we de *mogelijkheid van een eiland* binnen de tijd creëren. Opvallend is het feit dat Daniël 25 ook de cultuur herontdekt, of wat het belang is het levensverhaal van onze menselijke voorgangers te bestuderen" (Houellebecq 2006: 415). Een zeer herkenbare scène bestaat erin dat de laatste mens uit een koker een paar bladzijden haalt, reepjes papier die hij gretig leest, een stukje literatuur hem nagelaten door zijn vriendin. Hij herkent de zinnen “als de dialoog uit Plato’s symposium waarin Aristofanus zijn opvatting over de liefde uiteenzet” (410). Hierboven hebben we het werk van Houellebecq omschreven als “weg van de mens” naar “terug naar de mens”. De laatste roman kan ook omschreven worden als een beweging van “weg van de literatuur” naar “terug naar de literatuur”. Een zeer herkenbaar thema in sf zoals we hierboven hebben proberen aantonen.

3. Pygmalion

De Pygmalion-template

De wens om een of andere vorm van (al dan niet intelligent) artificieel leven te creëren naar eigen beeld en gelijkenis blijkt heel wat verhalen te inspireren. Denken we aan de bekende legende van de golem uit het vroege jodendom, waarin een figuur uit modder wordt gecreëerd die als een soort stomme dienstbode kon worden ingezet. De macht om leven te scheppen bleek enerzijds aantrekkelijk, anderzijds kon de kracht ook verkeerd worden gebruikt. De verhalen zijn legio waarin dit gevaar uitgebreid beschreven wordt: van de roman *Der Golem* van de auteur Gustav Meyrink (1915), over de expressionistische stille films van Paul Wegener, tot stripverhalen van De Rode Ridder. De moraal is duidelijk: men schept geen leven zonder gevaar voor het eigen leven. En dat blijkt ook uit een gelijkaardig verhaal: Mary Shelley’s *Frankenstein – A Modern Prometheus* (1818), een werk dat via allerhande verfilmingen en bewerkingen in het collectieve

geheugen is gegrift. Zo zien we het gevaar dat de creatie zich tegen zijn menselijke schepper kan keren - een motief dat met de regelmaat van een klok opduikt in horrorfilms en sf-verhalen - al vroeg ingang vinden.

Creatiemythen uit de oudheid verwijzen naar diverse vormen van *automata* en tot leven gewekte beelden of constructies die zich min of meer als mens kunnen gedragen. In de Griekse mythologie vinden we een ander, bijzonder invloedrijk verhaal, over de Cyprische koning-beeldhouwer Pygmalion, vooral bekend uit het werk *Metamorphoseon libri XV* van de Latijnse dichter Ovidius. Het verhaal van *Pygmalion* zullen de meeste lezers wel kennen. Ofwel hebben ze het originele verhaal gelezen of ervan gehoord, ofwel hebben ze één of andere bewerking gelezen of gezien. De eenzame beeldhouwer Pygmalion maakt in ivoor zo'n mooie vrouw dat zijn vrouwenhaat muteert in liefde. Zijn liefde voor het eigen werk wordt zo groot dat hij Venus bidt om van het beeld zijn echte vrouw te maken. En zie: onder zijn liefkozingen wordt ze zowaar echt en ziet bij het openen van haar ogen tegelijk de hemel en haar minnaar. De versie van Ovidius gaat terug op een Griekse mythe waarin de godin van de liefde Aphrodite is. In latere versies krijgt het tot leven gewekte beeld de naam Galatea.

Het was de Ierse toneelauteur George Bernard Shaw die dit gegeven verder populair maakte met zijn bekende toneelstuk *Pygmalion*, oorspronkelijk verschenen in 1913, en later bewerkt tot de wereldberoemde musical-filmversie *My Fair Lady* (1964), naar een scenario van Alan Jay Lerner. Shaw liet zich tot op zekere hoogte door de klassieke mythe inspireren, zoals onder meer de titel van zijn stuk aantoont. Hij creëerde er een zeer vrije bewerking van, gecombineerd met de thematiek van het "Assepoestersprookje", en situeerde zijn eigen verhaal in het vroeg-twintigste-eeuwse Londen: een professor in de fonetiek (Henry Higgins alias Pygmalion) leert een eenvoudig bloemenverkoopstertje (Eliza Doolittle alias Galatea) hoe ze moet spreken en zich gedragen als een dame, waarna hij gehecht raakt aan zijn nieuwe creatie.

Het Pygmalion-gegeven fungeert in dit geval als metafoor voor het proces van geletterdheidsverwerving en de daarmee gepaard gaande metamorfose of transformatie van de protagonist(en). Vanuit het perspectief van de mentor Higgins staat hierbij opnieuw het menselijke verlangen centraal om "dode materie" te 'bezielen' - Higgins vergelijkt Eliza met een "squashed cabbage leaf" (Shaw 1913/2000: 27) - en iemand te veranderen naar eigen beeld en gelijkenis. We zien duidelijk de overeenkomst met en de variatie op het centrale element in de antieke creatiemythen, waardoor Shaws *Pygmalion* ook wel eens "the Shavian creation myth" wordt genoemd (Reynolds 1999).

In dit soort van creatie- of metamorfoseverhalen treedt een problematisering van een gamma aan diverse boeiende aspecten op de voorgrond: van de mannelijke kunstenaar/wetenschapper en zijn (opstandige) creatie, tot het (figuurlijk of letterlijk) tot leven wekken van levenloze materie en artificieel leven of artificiële intelligentie.

In de populaire (Hollywood-)filmcultuur van de twintigste en het begin van de eenentwintigste eeuw circuleert een krachtige "Pygmalion-*template*" (Verdoodt 2004), waarbij telkens gevarieerd wordt op basiselementen van de antieke *Pygmalion*-mythe, Shaws *Pygmalion* en/of Cukors *My Fair Lady*. Heel wat films plaatsen zich door middel van een minder of meer opvallende intertekstualiteit bewust in die Pygmalion-traditie. Die intertekstualiteit kan zich via directe verwijzingen (expliciet refereren aan plot, personages, etc.) of meer indirect (subtielere allusies via de *mise-en-scène*) manifesteren. Bekende en duidelijke voorbeelden hiervan zijn onder meer films als *Educating Rita* (1983), *Pretty Woman* (1990), *She's All That* (1999), *Small Time Crooks* (2000), en *The Shape of Things* (2003), alsook enkele sf-films (zie verder).

We kunnen spreken van een apart genre van "Pygmalion-films" dat zich inkapselt binnen het bredere genre van de "makeover movie" (Ford & Mitchell 2004). Als hoofdthema of belangrijk nevenmotief behandelt dit filmgenre immers telkens de sociale, culturele, intellectuele en emotionele transformatie of metamorfose van een protagonist-leerling via een protagonist-mentor. Vaak wordt de mentor hierbij geconfronteerd met een opstandige leerling die zijn/haar eigen onafhankelijkheid bevecht in een strijd "not to be made over in the image of an/other" (Grindstaff 2001: 167). En niet zelden ondergaat de mentor hierbij een vorm van "Pygmalionesque delusion"

(Bloom 2000), een vorm van wanhoop wanneer de in een identiteitscrisis verkerende leerling – zwevend tussen twee werelden en identiteiten – zich langzaam ontworstelt aan de assimilerende kracht van de mentor. Niet toevallig verwijst professor Frank Bryant in *Educating Rita* naar zichzelf als een soort Frankenstein-figuur, de schepper van een creatie waar hij geen vat meer op heeft. In het beste geval slaagt de getransformeerde leerling erin de identiteitscrisis te boven te komen en een evenwicht te vinden tussen de oude en de nieuwe wereld waarin hij/zij terecht komt door zijn/haar nieuwe identiteit als een vorm van *empowerment* en ‘bezieling’ te omarmen, zoals Rita in de laatstgenoemde film. In het slechtste geval is er geen uitweg mogelijk uit de identiteitscrisis waarin de protagonist-leerling wordt geworpen.

Artistieke verbeelding

De Pygmalion-metafoer is ook gebruikt om vat te krijgen op de artistieke verbeelding (Gombrich 1960). Enerzijds spreekt uit het verhaal de wens van de kunstenaar om de natuur te imiteren, anderzijds spreekt uit het verhaal ook de wens om zelf te scheppen en te creëren – in rechtstreekse concurrentie te treden met de natuur of god zelf. We kunnen hier trouwens ook het domein van de kunst verlaten en vandaag ook voorbeelden vinden van deze wens om de natuur te (her)scheppen in plastische chirurgie, genetische manipulatie, klonen en artificiële intelligentie.

Het concept “artificiële intelligentie” is een vrij recente vinding (1956 op de Darmouth conferentie). Het gaat hier om de ambitie van de mens om een machine te laten denken of iets ruimer: een dood voorwerp leven in te blazen. In sf-termen vertaald betekent dat: de wereld bevolkt door menselijke – dus intelligente – robots of machines. Het thema kan ook verbonden worden (zie verder A.I. van Spielberg) met een kinderwens in het bijzonder, maar ook met een wens om op te voeden in het algemeen. Het meest bekende klassieke verhaal in dat verband is ongetwijfeld *Pinocchio* van Carlo Collodi (1883).

Voorspellen

Verder is er nog een andere betekenis van de Pygmalion-mythe die hier van pas komt: het “Pygmalion-effect” verwijst naar een soort “self-fulfilling prophecy”: verwachtingen creëren de werkelijkheid. Heel concreet speelt dit Pygmalion-effect een rol als een thema binnen het toneelstuk van Shaw, waarin Eliza tegenover de hoffelijke Colonel Pickering klaagt over Higgins:

“You see, really and truly, apart from the things anyone can pick up (the dressing and the proper way of speaking and so on), the difference between a lady and a flower girl is not how she behaves, but how she’s treated. I shall always be a flower girl to Professor Higgins, because he always treats me as a flower girl, and always will, but I know I can be a lady to you because you always treat me as a lady, and always will.” (Shaw 1913/2000: 122)

Het Pygmalion-effect speelt ook een rol in heel wat sf-verhalen waarin de kennis over iemand/iets gaat bepalen of we hem/haar/het als een machine of mens benaderen.

Vanuit een algemener perspectief speelt het effect ook een andere rol binnen de sciencefiction. Toekomstvoorspellingen kunnen inderdaad de toekomst beïnvloeden: zowel door het feit dat de voorspelling uitkomt als het feit dat men er alles aan doet om de voorspelling te vermijden. In elk geval kunnen we in verhalen over de toekomst nadenken over brandende kwesties die ons bezig houden. In wat volgt bespreken we een aantal sf-films waarin het Pygmalion-gegeven herkenbaar verwerkt en bewerkt wordt en/of waarin menselijkheid en humanistische cultuur worden geproblematiseerd (*Nikita*, *Bicentennial Man*, *SlmOne*, en *A.I.*). Tenslotte behandelen we ook een roman waarin het Pygmalion-thema aan bod komt: *Galatea 2.2* van Richard Powers.

Nikita

Met *Nikita* (1990) maakte Luc Besson een film met een pessimistische variatie op het Pygmalion-gegeven. Nikita betaalt immers een hoge tol voor haar transformatie van criminele straatmeid tot professioneel geheim agente en vechtmachine. In haar fascinerende artikel “A Pygmalion Tale Retold: Remaking ‘La Femme Nikita’” omschrijft Laura Grindstaff Bessons film als volgt:

“The *Nikita* narrative that has inspired so many remakes is itself a kind of remake about the process of remaking: it is a high-tech Pygmalion tale about a woman who is rescued from her lowly circumstances and made over into something ‘better’” (Grindstaff, 2001: 134).

In Bessons film wordt echter pijnlijk duidelijk dat het ‘betere’ leven van de getransformeerde Nikita een vergiftigd geschenk is. Mentor “oncle Bob” stelt in de loop van Nikita’s beschavingsproces veeleer een destructieve daad dan een ‘bezielende’ daad. Nikita’s gelukkige, ‘normale’ leven met vriend Marco wordt immers voortdurend doorbroken door de ‘abnormale’ interpellaties van haar mentor. De voortdurend veranderende identiteiten van de protagoniste worden veruitwendigd in haar drie verschillende namen: Nikita/Marie/Joséphine. De druk van het dubbelleven dat Nikita als Marie/Joséphine leidt tijdens haar relatie met Marco wordt uiteindelijk te groot en de uiterste consequentie van de spanning tussen ‘bezieling’ en destructie teweeggebracht door de mentor-schepper, is het verdwijnen van Nikita als Galatea-figuur in de slotsequentie van de film. “The animation of the inanimate occurs only at the expense of (...) human and typically female life”, stelt Bloom (2000:294) over de destructieve daad van de mentor.

Het zijn de binaire opposities ‘bezield’-‘onbezield’ en ‘mens’-‘machine’, die de kern uitmaken van Nikita als Pygmalion-verhaal en de film zijn specifieke variatie verlenen op het bekende thema. Hierbij stellen we binnen die dichotomieën een privilegiëring van de categorieën ‘onbezield’ en ‘machine’ vast, die in de eerste plaats filmisch wordt verbeeld door de dominant aanwezige scènes en sequenties waarin Nikita willens nillens als een onbezielde vechtmachine *acte de présence* moet geven. De criticus Roger Ebert omschrijft *Nikita* dan ook als “a version of the ‘Pygmalion’ legend for our own violent times”. De *tech-noir* esthetiek die Besson hanteert beklemtoont in dit verband de donkere, ondergrondse wereld van machines, wapens en technologie van het geheime trainingscentrum waarin Nikita wordt opgeleid, en verleent de film stylistische kenmerken van de sf-film.

Opvallend is opnieuw dat mentor Bob duidelijk verliefd is op zijn ‘schepping’. Tegenover Marco doet hij zich voor als Maries “oncle Bob”, maar ondanks die zogenaamde familiale band is een onthullende scène bij Nikita/Marie thuis geladen met erotische en seksuele spanning - net zoals de meeste Pygmalion-Galatea-relaties op het witte doek - en worden de twee mannen als seksuele rivalen gepresenteerd. Nikita krijgt in deze scène als het ware de familiale herinneringen van haar “oncle Bob” ingeplant, die haar een verleden en identiteit (van Marie) moeten verschaffen tegenover Marco. Grindstaff (2001) vergelijkt dit gegeven met het inplanten van herinneringen in de *replicants* (androïden) in de film *Blade Runner*, waardoor Nikita in feite veeleer de status van intelligente machine dan van mens krijgt. In elk geval kunnen we stellen dat in deze film – in tegenstelling tot een aantal andere Pygmalion-films – uiteindelijk geen sprake is van een echte bemiddeling of ‘oplossing’ tussen de problematische dichotomieën die erin aan bod komen, aangezien het de in zichzelf verscheurde protagoniste is die als het ware ‘oplost’, en in de slotsequentie, zoals reeds gezegd, uit beeld verdwijnt.

Het is een interessante vaststelling dat de “Pygmalionesque space” (Bloom, 2000) sinds kort ook meer en meer wordt ingenomen door sf-films. Dit gegeven hoeft ons weinig te verbazen aangezien één van de kernthema’s van veel sf-verhalen – de creatie van intelligent artificieel leven – eigenlijk reeds aanwezig was in de antieke Pygmalion-mythe (het tot leven wekken van een ivoren standbeeld) en de uitdaging om iemand anders naar eigen beeld en gelijkenis te transformeren of te ‘bezielen’ des te groter wordt als die andere figuur een hoogtechnologisch staaltje van vernuft is: de robot of androïde.

Bicentennial Man

Eén van de treffendste voorbeelden waarin het ivoren standbeeld uit de Griekse mythe vervangen wordt door een robot is Chris Columbus' *Bicentennial Man* (1999), gebaseerd op een novelle van Isaac Asimov. We volgen het 'leven' van de robot Andrew, die door de familie Martin gekocht wordt als een huishoudrobot om allerlei klussen op te knappen. Andrew blijkt echter geen gewone robot te zijn aangezien hij intellectueel begaafd is, emoties ervaart en bepaalde vormen van creativiteit ontwikkelt. In een lang proces (tweehonderd jaar) transformeert de robot tot mens, geholpen door zijn eigenaar. Die beschouwt zijn robot immers als uniek en zijn engagement om de robot te onderrichten verklaart hij als "to help you become whatever you're able to be".

De scènes in de wat anachronistische bibliotheekkamer waarin Martin Andrew bij het haardvuur een vorm van informeel onderwijs verstrekt, roepen vage herinneringen aan Higgins en Eliza op. In elk geval zien we in Andrews leerproces en in diverse andere scènes in de film een aantal pijlers van de (westerse) humanistische traditie en cultuur de revue passeren: klassieke muziek, boekencultuur, geschiedenis, filosofie, etc. Samen met het ervaren van liefde en sterfelijkheid (cf. het slot van de film), lijken die elementen uiteindelijk naar voren te worden geschoven als essentieel 'menselijk'.

Dit verhaal is een mooi – alhoewel filmisch niet altijd adequaat uitgewerkt – voorbeeld van de eerder vermelde beweging "weg van de mens" en dan "terug naar de mens". Eén van de mogelijke lessen die we uit de film kunnen halen is opnieuw een sterk humanistische boodschap: mens-zijn en de hele cultuur is belangrijker dan de (hoogtechnologische) innovaties en ontdekkingen. Asimovs verhaal kan makkelijk gelinkt worden aan *Pinocchio*, aan de androïde Data in *Star Trek* en aan Spielbergs film *Artificial Intelligence: A.I.*, waarin de supergesofisticeerde 'mecha' David ernaar verlangt een 'echte' jongen te worden (zie verder).

S1m0ne

Vermeldenswaard in deze context is verder ook nog een andere sciencefictionversie van het Pygmalion-gegeven, nl. Andrew Niccols film *S1m0ne* (2002), waarin de regisseur Viktor Taransky de perfecte virtuele actrice S1m0ne (Galatea) creëert met behulp van een baanbrekend computerprogramma. Wanneer het grote publiek de film met S1m0ne te zien krijgt, is het laaiend enthousiast over Taransky's nieuwe 'ontdekking'. Taransky raakt echter zo onder de indruk van zijn eigen creatie dat hij niet meer durft te vertellen dat Simone eigenlijk niet echt bestaat, maar louter een uit pixels samengestelde synthespian is. S1m0ne is zodoende een andere variatie waarin de Galatea-figuur op hoogtechnologische manier wordt gecreëerd, met de bedoeling daarna zo menselijk en 'echt' mogelijk te worden. De film bevat een rechtstreekse, zij het wat verborgen verwijzing naar de Pygmalion-mythe als in een bepaalde scène op het scherm van een laptop een Internet-artikel over Pygmalion voorbijkomt...

Artificial Intelligence

Het kortverhaal *Super-Toys Last All Summer Long* van Brian Aldiss (1969) werd de inspiratiebron voor de film *Artificial Intelligence: A.I.* (2001). Het verhaal is online te lezen en wordt zo aangekondigd: "The inspiration behind Kubrick's ongoing AI project, a tale of humanity and of the aching loneliness in an overpopulated future". Het is niet verwonderlijk dat Kubrick gefascineerd werd door het centrale thema van het verhaal: hoe verhouden we ons tot een robot met menselijke trekken? In het geheugen van elke sf-liefhebber staat de figuur van HAL uit *2001: A Space Odyssey* (1968) gegrift: een robot met menselijke trekken en – vooral – menselijke grillen.

Uiteindelijk is A.I. een gezamenlijk project geworden van Spielberg-Kubrick. In heel wat kritieken werd de samenwerking ook beschreven als Kubrick *versus* Spielberg. Of: de meer intellectuele kunstenaar *versus* de meer emotionele populist. Of positiever: *Hal meets E.T.* (met een persbericht waarin beloofd werd dat Spielberg zijn *human touch* als meerwaarde zou toevoegen).

Het verhaal is geen blauwdruk van het Pygmalion-gegeven maar bevat elementen die naar de mythe verwijzen: de film opent met een college van dr. Hobby (William Hurt) die de mogelijkheid suggereert om robots te maken met een vorm van emotionele intelligentie. Concreet: een kind

bouwen dat zijn ouders overloos lief heeft. Echte emoties, hoewel, wat is echt? Het plan om een echt mensenkind te fabriceren lijkt op een weddenschap tussen wetenschap en natuur: is dat mogelijk? Uiteindelijk is die weddenschap in de wetenschap omgezet in een soort wedstrijd tussen wetenschap versus natuur/cultuur in de vorm van de Turing-test waarbij mensen vragen mogen stellen aan de computer en nadien mogen beslissen of ze met een mens of met een machine te maken hebben. De voorwaarde voor de test is uiteraard dat je niet kan zien met wie je praat. Precies dat is in A.I. opgelost: de wetenschap kan een robot maken met een menselijk lichaam.

In A.I. wordt dat David – de kind-robot – die in een familie terecht komt waarvan de ouders hun ongeneeslijk zieke zoon (voorlopig) ingevroren hebben. De kinderwens is echter zo groot dat zij zich graag lenen voor het experiment. Ze krijgen dus een kind aan huis geleverd dat voorgeprogrammeerd is om menselijke emoties te leren, maar nog wat opvoeding en onderwijs moet krijgen. Dat laatste gebeurt o.a. door de moeder (Monica) die het kind mondjesmaat met woorden voedt:

Monica: Okay. Now. Look at me? Ready? Cirrus. Socrates. Particle.

Decibel. Hurricane. Dolphin. Tulip.

Monica. David. Monica...

All right...I wonder if I did that right. I don't-

David: What were those words for, Mommy?

Een scène die herinneringen oproept aan de vele Pygmalion-scènes waarin de *tutor* zijn/haar leerling opvoedt of ... dresseert. Het gaat uiteindelijk om een socialiseren in de bestaande cultuur en uiteraard spelen culturele instituties hierbij een rol. Een wat verrassende rol krijgt de bibliotheek toebedeeld. David ontmoet een duplicaat van hem in de leeszaal en vraagt zich een en ander af:

David: Professor Hobby? Professor Hobby? Hello? Hello?

Is this the place they make you real?

David II: This is the place they make you read.

Ook de moeder zal een rol spelen in die culturele socialisatie. Zij leest haar kinderen verhalen voor. Eén van die verhalen is het Pinocchio-verhaal – min of meer een verwachte keuze binnen het thema dat we hier bespreken. Het voorlezen van dat verhaal is trouwens aanleiding om over verhalen en menselijkheid te mijmeren:

David: Mommy, don't! Mommy if Pinocchio became real and I become a real boy can I come home?

Monica: That's just a story.

David: But a story tells what happens.

Monica: Stories are not real! You're not real! Now, look. Take this, alright? Don't let anyone see how much it is. Look. Don't go that way. Go anywhere but that way or they 'll catch you. Don't ever let them catch you! Listen, stay away from Flesh Fairs, away from where there are lots of people. Stay away from all people. Only others like you, only Mecha are safe!

David: Why do you want to leave me? Why? I'm sorry I'm not real. If you let me, I'll be so real for you!

Monica: Let go, David! Let go! I'm sorry I didn't tell you about the world.

Heel wat filosofische vragen worden hier gesteld maar uiteindelijk open gelaten: kunnen machines ooit emoties hebben? Wat zijn menselijke emoties? Wat is liefde? Wat is echt? Opvallend zijn, zoals vermeld, de scènes waarin de moeder het robot-kind moet voeden met woorden die uiteindelijk langzamerhand leiden tot het taalspel dat ouderliefde heet. De moeder blijft het echter moeilijk hebben met het feit dat het kind een machine is.

Als het 'echte' kind plots geneest kan de concurrentie tussen 'echt' en 'onecht' uitgewerkt worden. Uiteindelijk zal kind-robot David achtergelaten worden als een hond in een bos. Een

hartverscheurend afscheid waarbij David zich het verhaal van Pinocchio herinnert – ooit door zijn moeder voorgelezen. De inspiratie van de literatuur blijkt opnieuw groot te zijn want de jongen droomt ervan ooit echt te worden. Als terzijde kunnen we ook nog constateren dat opnieuw een gedicht van W.B. Yeats (zie ook *Equilibrium*) geciteerd wordt:

DR.KNOW

Come away,O human child!

To the waters and the wild

With a fairy, hand in hand,

For the world's more full of weeping

then you can understand.

Your quest will be perilous

Yet the reward is beyond price

Pygmalion, Pinocchio, Yeats... we zouden de indruk kunnen krijgen dat de literaire cultuur in A.I. op een bijzondere manier verdedigd wordt. Toch mogen we niet uit het oog verliezen dat de film het verhaal vertelt van een kind-robot waarbij we emotioneel verleid worden om ons in te leven in een... machine.

In een boek dat als cultuurkritiek kan worden omschreven, beschrijft Curtis White (2003) de film A.I. tegendraads vanuit de vraag wat zo'n film ons wil leren over onze houding jegens de technologie. Uitgangspunt voor White is hoe een verhaal een glijmiddel is voor een ideologische boodschap. Welke boodschap haalt hij uit de film?

“De technowetenschap moet legitiem lijken. Het moet lijken alsof er sociale steun voor is, want er worden miljarden dollars belastinggeld gespendeerd aan de volgende generatie siliciumchips, slimme bommen en androïden. Het doel van Spielberg (naast geld verdienen en ‘vermaken’) is heel eenvoudig: hij wil dat we ons in intellectueel en emotioneel opzicht achter de techniek scharen.” (White 2003: 145)

Hiervoor bespeelt Spielberg onze emoties op zo'n manier dat we machines leren liefhebben. Een centrale scène in dat verband is het moment waarop robots vernietigd worden waaronder ook het kind-robot waarmee we ons als kijker geïdentificeerd hebben. Dat jongetje vraagt:

David: Why is this happening?

Taxi Mecha: History repeats itself. It's the rite of blood and electricity.

White vraagt zich af: “Geloof Spielberg werkelijk dat de vernietiging van machines net zoiets is als de moord op christenen, zwarten en joden? Waarschijnlijk niet. Ik hoop natuurlijk van niet. Maar dat is onmiskenbaar het narratieve kader van deze film. Alles is toegestaan bij ideologische oorlogsvoering. Als het erom gaat te zeggen dat we om machines moeten geven, heeft Spielberg een slimme, zij het demagogische manier gevonden om dat te doen.” (White 2003: 146)

Verhalen presenteren dus ook argumenten. Ze zijn daarom des te invloedrijker. De vraag die aan de lezer/kijker wordt gesteld is of het wreed is robots te vernietigen. Volgens White antwoordt Spielberg: “Ja, dat is wreed, omdat ze net als wij zijn”. Nogmaals, White vindt dit een lachwekkende reactie maar ook wel fundamenteel onethisch. Hierbij stelt hij ook een vraag over de functie van literatuur. Zijn pleidooi draait rond “in hoeverre de kunst in staat is tot sociaal verzet en uiteindelijk over strategieën voor de organisatie van dat verzet”. Opnieuw verschijnt hier de literaire cultuur als een mogelijkheid tot verzet (hoewel ook uitgebreid tot popmuziek met voorbeelden als Radiohead en Talking Heads).

Uiteraard kan A.I. ook anders geïnterpreteerd worden, en voor velen blijkt de film aanleiding te zijn voor reflectie op de geschetste problematiek. Turkle (2001) constateert dat één van de centrale

vragen uit A.I. luidt: kan een menselijke robot ontwikkeld worden? Zij suggereert dat we de vraag best omdraaien: “What kind of people are we becoming as we develop more and more intimate relationships with machines?”. Vertaald voor de moeder: “What kind of relationship is it appropriate to have with a machine?”. De vraag is reëler dan de sf laat vermoeden (zie de ontwikkelingen van digitale huisdieren, een huisrobot, poppen etc).

Misschien zouden we de vraag verder kunnen omdraaien: wat soort relatie kunnen/mogen we hebben met kunst? – maar dat is een andere vraag. In elk geval blijkt A.I. aanleiding voor vele vragen vanuit vele perspectieven.

Richard Powers: *Galatea 2.2*.

Tenslotte keren we terug naar de literatuur *strictu sensu*. Powers is een auteur die gewoonlijk niet als sciencefictionschrijver wordt gezien, maar die het Pygmalion-thema toch bewerkte vanuit de vraag naar de mogelijkheden die de toekomst ons biedt. *Galatea 2.2* (1995) is een roman die wordt omschreven als “Powers has reshaped the myth of Pygmalion into a compelling parable for the digital age”.

Op het Internet vonden we in dit verband een waarschuwing die we de lezer graag meegeven:

“A warning: Though it may sound like one, this is not a science fiction novel, it is serious literary fiction. And I say that not to diminish the former in favor of the latter, but just to warn people who may want to pick this book up and give it a read so they are not misled.”

Het verhaal van Powers heeft veel weg van de Pygmalion-template zoals die door Shaw werd verteld. Ook hier gaat het om een weddenschap. Deze keer draait het experiment rond een computer (die als een soort Eliza Doolittle opgevoerd wordt). De wetenschappers willen de computer (letterlijk) voeden met literatuur en zo opvoeden. Het doel van het hele project is dat een computer een student literatuur verslaat op een examen. Hiermee confronteert Powers twee tegenstellingen: de boekencultuur en de computertechnologie. Hierbij stelt hij zich dan de vraag of de literaire intelligentie – typisch menselijk – door een computer even goed kan worden verwerkt of in elk geval kan worden geïmiteerd. Met andere woorden: de wetenschap wil de literaire kritiek automatiseren. Of om het poëtischer te vertalen: “En toch wilden we alleen maar onderzoeken of silicium soms de stof was waarvan dromen gemaakt worden” (Powers: 276).

De roman laat zich lezen als een psychologisch verhaal (met het onvermijdelijke liefdesverhaal als glijmiddel), of is ook wel beschreven als een typisch verhaal voor taalkundigen en computerfanaten. Trouwens de roman laat zich ook lezen als een soort “linguïstiek en programmeren voor dummies” waardoor een vrij complex probleem voor een groter publiek toegankelijk wordt. Verder krijgen we ook een beeld van het academische leven in het algemeen en de strijd of de interactie tussen de “two cultures”: exacte en humane wetenschappen. Of als u dat wil tussen “science” en “fiction”. Of zoals ze beschreven worden in de roman: de Techneut *versus* de Spion van Alfa. De verteller (de alfa uiteraard) beseft dat de tijd en eigen keuzes van hem een wetenschappelijke anafalbeet hadden gemaakt, en dat hij vooral gegrepen wordt door het verhaal: “Het ging mij om het *beeld*, om het idee van het experiment” (Powers: 39). In elk geval suggereert Powers een bepaalde functie voor de roman: “to describe where we find ourselves and how we live now, the novelist must take a good, hard look at the most central facts of contemporary life – technology and science.”

Het gaat ook om een sciencefictionverhaal dat zich echter min of meer vandaag afspeelt. De verteller (een alfa) moet voor de input van de gegevens zorgen. Zijn collega (een bèta) moet ervoor zorgen dat de computer kan associëren en reflecteren over die input. Met andere woorden: beiden moeten de machine onderwijzen, zoals Higgins Eliza onderwees.

De verteller is een soort *tutor* voor de machine. Hij leest de canon voor, brengt verslag van de actualiteit en vertelt uiteindelijk steeds meer over zijn persoonlijk leven. Zo ontstaat een complexe relatie tussen verteller en computer, tussen mens en machine. De machine gaat zich immers ook vragen stellen.

Ze praten zelfs over de toekomst van literatuur in een tijd waarin steeds meer boeken verschijnen en steeds minder mensen ze willen lezen.

“Altijd meer boeken, ieder boek minder gelezen.” Ze overdacht het.

“De wereld zal gevuld worden met ongelezen boeken. Tenzij boeken doodgaan.” (Powers: 325)

Slaagt de computer in de Turing-test? U kan het wel raden: louter kennis van werken, louter woorden volstaan niet voor zin- en betekenisgeving in een mensenleven. En toch doen zich een paar interessante ontwikkelingen voor die ons te denken geven over zoiets complex als menselijke intelligentie in het algemeen en de literaire verbeelding in het bijzonder.

In een gesprek vraagt de machine: “‘Waarom schrijven mensen zoveel? Waarom schrijven ze *über* ?’” (Powers: 325). Als antwoord leest de verteller het nawoord van Nabokov bij *Lolita* voor:

“Hij beschrijft hoe hij had gehoord over een aap die het eerste dierlijke kunstwerk had gemaakt, een ruwe schets van de tralies van zijn kooi. Ik vertelde Helena dat, in een kooi als de onze, een boek door breekt als de bijzonderheden van andermans cel. En het verschil tussen twee kooien rondt het inductief bewijs af van de oneindigheid van het denken” (Powers: 324-325).

Aan het slot van het boek komt een laatste reflectie waarin de verteller een laatste boodschap geeft:

" Ik was een enorm aantal publieke ontdekkingen op het spoor gekomen. Dat we de tijd in een doorlopend verhaal konden inpassen. Dat we een machine konden leren praten. Dat het ons iets zou kunnen schelen wat die machine zei. Dat de oneindige dingigheid van de wereld een naam had. Dat andermans beeld van de tralies van een kooi je kon bevrijden". (Powers: 364).

4. Besluit

In deze bijdrage hebben we een aantal inzichten bij elkaar gebracht als onderdeel van een “work-in-progress”. Centraal staat een onderwijs- en onderzoeksproject waarbij we reflecteren op cultuuroverdracht in het algemeen en de literaire cultuur in het bijzonder. Representaties van deze aspecten in fictie lijken ons een interessante basis voor een debat binnen ons onderwijs. Het gaat hierbij om een retorische lectuur van de beeldvorming. Zoals de lezer zal ervaren hebben bedoelen we daarmee aandacht voor binaire opposities. Een greep uit de opposities waardoor onze debatten geleid en onze verhalen geïnspireerd worden:

Geest *versus* materie

Kunst *versus* wetenschap

Alfa *versus* bèta

Cultuur *versus* technologie

Schrift *versus* beeld

Boek *versus* radio, televisie, film

Analoog *versus* digitaal

Mens *versus* technologie

Fiction *versus* science

In heel wat sciencefictionverhalen wordt de spanning tussen de twee kolommen gerepresenteerd en geproblematiseerd. De woorden ‘science’ en ‘fiction’ bij elkaar brengen impliceert ook dat twee manieren om de werkelijkheid te benaderen met elkaar geconfronteerd worden. Het gaat om een paradigmatische (wetenschappelijke/argumentatieve) en een narratieve manier. Hoewel het om twee andere perspectieven gaat, is het zo dat we kunnen constateren dat de verhalen ook argumenten bevatten via de narratieve structuur.

In elk geval vinden we in sf voorspellingen over de toekomst waarin wetenschappelijke ontwikkelingen een rol spelen. Die aandacht lijkt ons bijzonder interessant. In ons taalgebied heeft Hans Achterhuis geregeld aandacht gevraagd voor het belang van de materiële cultuur – de technologie – voor de wereld van de geest. Als we dat niet doen lijkt het inderdaad alsof de

ontwikkelingen slechts een gevolg zijn van “mentale, ideële besluitvormingsprocessen en oriëntaties” (Achterhuis 1992). Toch is het interessant om te bekijken welke verhalen we vertellen over de toekomst.

In de voorbeelden die we hierboven hebben aangehaald blijkt dat de binaire oppositie tussen twee culturen of technologieën steeds weer extreem tegenover elkaar geplaatst wordt. Uit heel wat sf-verhalen spreekt een nostalgisch verlangen naar een bedreigde humanistische traditie. Ook wel naar een conversatie in een “oneindige bibliotheek van vrienden” zoals Jürgen Pieters (2005) dat beschrijft in zijn boek *Gesprek met de Doden*. Dat gesprek kan (voorlopig) vooral via boeken gevoerd worden. In de literaire cultuur vinden we de cultuur van de medemenselijkheid, de cultuur van het geheugen...

Todorov (1998) publiceerde een studie over het hedendaagse humanisme onder de titel *Le jardin imparfait*, ondertussen vertaald als *De onvoltooide tuin*. Een wat vrije vertaling die ‘imparfait’ naar ‘onvoltooid’. Ach, het zal wel beide zijn: onvoltooid en onvolmaakt. De centrale vraag in zijn studie luidt: welke prijs dient voor de vrijheid te worden betaald? De vrijheid die tijdens de renaissance, het humanisme, de verlichting, het modernisme etc. werd veroverd. Todorov besteedt geen aandacht aan het postmodernisme maar ook niet aan de technologie, wat vreemd is omdat per slot van rekening de technologische ontwikkelingen een gevolg zijn van de duur bevochten vrijheid. Nochtans is de studie ook interessant – de onvoltooide/onvolmaakte tuin als metafoor – voor het denken over technologie. Todorov onderscheidt drie vormen van humanisme: de studie van de klassieke filosofie, literatuur en kunst, het filantropisch humanisme met de aandacht voor menselijke goedheid en tot slot het humanisme als een stroming waarin de mens zelf zijn levensdoel en zin bepaalt zonder al te veel respect voor God maar ook niet voor andere determinismen, zoals de natuur. En we zouden hierbij ook de technologie en de wetenschap kunnen voegen.

Vooraf die derde betekenis (het levensdoel autonoom bepalen) staat in heel wat verhalen centraal. Via verhalen creëren we immers zin en betekenis. Het lijkt erop dat in heel wat sciencefiction ons verteld wordt dat die zingeving best gebeurt via de klassieken met uitbreiding tot de moderne literatuur. Precies daar vinden we de medemenselijkheid. Inderdaad: “Guess in the end. I turned out to be something of a humanist.”

Eenzijds is die interesse in cultuur en traditie, in eigenzinnige kunst, etc. boeiend, anderzijds lijkt die interesse vooral een romantische noot binnen de film te brengen. Dat laatste ook in de betekenis dat literatuur profetische proporties krijgt, hoewel wat dat precies inhoudt onduidelijk blijft. Van kunst blijkt een hogere synthese verwacht te worden, en die is te vinden in de oudere literaire traditie.

Zoals uit het tweede deel van dit artikel blijkt, wordt in fictie m.b.t. de inwijding in de cultuur vaak gebruik gemaakt van de *Pygmalion-template* waarin heel wat aspecten aan bod komen: de wens om (leven) te scheppen, op te voeden... kortom: te creëren. Ook de relatie tussen schepper en creatie is een terugkerend thema (er zijn veel meer voorbeelden te vinden, ook ruimer dan deze *template*: bijvoorbeeld de erotische en/of liefdesrelatie tussen partners in sf die van elkaar niet echt weten of ze al dan niet mens zijn).

Het feit dat de *Pygmalion-template* weer opduikt in sf-films is op zichzelf niet verwonderlijk. De “Pygmalionesque desire” (Bloom, 2000) die we hierboven al signaleerden, is een vast thema in het fantaseren over de toekomst: het menselijke verlangen om te creëren en te transformeren naar eigen beeld en gelijkenis blijkt door de technologie zelfs versterkt te worden. De binaire opposities die we binnen de *Pygmalion-template* zagen verschijnen, herhalen zich: ‘hoge’ geletterdheid versus ‘lage’ geletterdheid gepersonifieerd in stereotypen als de professor versus het bloemenmeisje, de kapster etc. We zien dan de tweede reeks (bijvoorbeeld de ongeletterde vrouwen) vervangen worden door een machine/robot. Het blijft, in de woorden van Henry Higgins, “frightfully interesting” om iemand te veranderen in een ander of ‘beter’ individu, of om artificiële leven om te vormen tot de begeerde status van mens. De talrijk aangehaalde *Pygmalion*-films tonen ons op die manier als “mythische teksten” wellicht de brandende kwestie van (de menselijke) ‘identiteit’ waar we als maatschappij mee worstelen.

In de paar voorbeelden valt ook op dat hoge cultuur een uitverkoren onderwerp biedt voor de Bildung. In elk geval bevatten deze voorbeelden veel stof tot nadenken over de geletterdheidsmythe die we creëren in verhalen. De Pygmalion-*template* binnen sf vertelt ons iets over hoe we over mensen en machines nadenken, over hoe we denken over de vraag wat het betekent mens te zijn. Uiteindelijk constateren we dat dit beeld een vrij traditioneel humanistisch mensbeeld is. Uiteraard zijn er ondertussen ook wel andere sf-films en verhalen waarin meer geëxperimenteerd wordt met mensen, of beter: cyborgs. Het is dan ook onze bedoeling dit via vervolgonderzoek op het spoor te komen.

Opvallend is de metafoor van de weddenschap die op diverse manieren het verhaal spannend maakt (ondertussen constateren we dat deze *template* ook binnen reality-tv gebruikt wordt: de weddenschap om op korte tijd van iemand iets anders te maken is het centrale gegeven, bijvoorbeeld in *Witte Raven*). Op het eind van zijn studie besluit Todorov (1998): “Eerder dan een wetenschap of een dogma stelt het humanistische denken een praktische keuze voor: een weddenschap. De mensen zijn vrij, zegt het; het beste en het slechtste kunnen eruit voortkomen. Het is beter de weddenschap aan te gaan zodat ze in staat zijn om uit eigen wil te handelen, zuiver lief te hebben en elkaar als gelijken te behandelen, dan het tegendeel. De ‘mens kan boven zichzelf uitstijgen; daarin is hij menselijk. U moet wedden. Dat is geen kwestie van willen: u zit in het schuitje en moet meevaren.’ Niet wedden is de omgekeerde weddenschap aangaan; en in dat geval valt er niets te winnen” (332-333). In sf-verhalen blijkt die weddenschap over wat de mens zou kunnen worden, wat het betekent mens te zijn, onderzocht.

Uiteraard is onze verzameling gebaseerd op een zoektocht naar passages die onze vragen illustreerden. Ondertussen groeide ook een andere verzameling binnen sf waarin naar andere manieren van zingeving – los van het literaire – gezocht wordt. En een verzameling waarin andere thema’s aan bod komen (bijvoorbeeld de toekomst van het sociale, het therapeutische werk). *To be continued...*

Bronnen

ACHTERHUIS, H. (1992). “Mensbeeld en techniek”. Socrateslezing 1992. Retrieved March 24, 2006 from:

<<http://213.132.199.164/site/socrate...>>

ALEXANDER, D. (1991/1998). “Interview of Gene Roddenberry: Writer, Producer, Philosopher, Humanist.” Interview conducted by David Alexander. Originally published in *The Humanist*, March/April 1991. Retrieved March 20, 2006 from: <<http://www.philosophysphere.com/hum...>>

BLOOM, M.E. (2000). “Pygmalionesque Delusions and Illusions of Movement: Animation from Hoffmann to Truffaut”. *Comparative Literature*, 52 (4), 291-320.

DE HAAN, M. (2005). “Weg van de mens, terug naar de mens. Het geval Houellebecq”. *VPRO Gids*, 45.

FORD, E. A. & MITCHELL, D.C. (2004). *The Makeover in Movies. Before and After in Hollywood Films, 1941–2002*. McFarland & Company.

GIROUX, H.A. (1995). “Animating Youth: the Disnification of Children’s Culture”. *Socialist Review*, 24 (3), 23-55. Retrieved March 22, 2006 from: <http://www.henryagiroux.com/online_...>

GOMBRICH, H. (1960). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton: Princeton University Press.

GRINDSTAFF, Laura (2001). “A Pygmalion Tale Retold: Remaking ‘La Femme Nikita’”. *Camera Obscura*, 47, 16 (2), 132-175. Retrieved March 20, 2006 from: <<http://muse.jhu.edu/journals/camera...>>

- HEUMAKERS, A. (2002). "Francis Fukuyama waarschuwt voor de gevaren van biotechnologie". NRC Handelsblad, 3.5.2002.
- HOULLEBECQ, M. (1999). *Elementaire deeltjes*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
- HOULLEBECQ, M. (2005). *De mogelijkheid van een eiland*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
- JAMESON, F. (1982). *Science-Fiction Studies*. Vol. 9, 147-158.
- LANHAM, R. (1993). *The Electronic Word, Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: University of Chicago Press.
- MOERLAND, R. (2005). "Michel Houellebecq ziet vooral voordelen in het klonen van de mens". NRC Handelsblad, 23.9. 2005.
- MURRAY, J. (1997). *Hamlet on the Holodec. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- PARRINDER, P. (1995). *Shadows of the Future. H.G. Wells, Science Fiction, and Prophecy*. Syracuse: Syracuse UP.
- PIETERS, J. (2005). *De tranen van de herinnering. Het gesprek met de doden*. Groningen: Historische Uitgeverij.
- POSTMAN, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death*. New York: Viking-Penguin.
- POWERS, R. (1996). *Galatea 2.2*. Amsterdam: Contact.
- REYNOLDS, J. (1999). *Pygmalion's Wordplay: The Postmodern Shaw*. Gainesville: University Press of Florida.
- SCHATZ, T. (1981). *Hollywood Genres*. New York/Toronto: McGraw-Hill, Inc.
- SHAW, G.B. (1913/1941/2000). *Pygmalion*. London: Penguin Books (reprint: 2000).
- STEFFEN, A. (2003). "Alex Steffen interviews Jaron Lanier. What Keeps Jaron Lanier Awake at Night?" *Wholeearth Magazine*. Retrieved March 22 from: <<http://www.wholeearthmag.com/>>
- TODOROV, T. (1998). *De onvoltooide tuin. Het humanistische denken in Frankrijk*. Amsterdam/Antwerpen: Atlas. (ed. 2001).
- TURKLE, S. (2001). "Love, by any other name: can you love a machine? Can the machine return that love?". *Technos: Quarterly for Education and Technology*, Fall 2001.
- VAN DER STRAETEN, B. (2006). "La possibilité d'une île en de politique van het posthumanisme. Over de weerstand tegen Michel Houellebecq". *De Gids*, 169 (1), 22-29.
- VAN DIJCK, J. (1998). *Imagination. Popular Images of Genetics*. New York: New York University Press.
- VERDOODT, I. (2004). *Pygmalion in beeld: de mythe van geletterdheid*. Proefschrift ingediend tot het behalen van de academische graad van Doctor in de Pedagogische Wetenschappen. Gent: Academia Press.
- WHITE, C. (2004). *Het doorsnedenken. Een cultuurkritiek*. Amsterdam: Arbeiderspers.
- KRIS RUTTEN** (Ugent - assistent bij de vakgroep Onderwijskunde): onderzoek rond geletterdheid en cultuur in het algemeen en academische geletterdheid in het bijzonder.

RONALD SOETAERT (Ugent - professor bij de vakgroep Onderwijskunde): onderzoek rond literatuur, onderwijs, taal, cultuur en media.

IVE VERDOODT (Ugent - dr-assistent bij de vakgroep Onderwijskunde): onderzoek rond culturele studies in het algemeen en representatie in het bijzonder

Download document: [IMG/doc/Ronald_Soetaert_Kris_Rutten_Ive_Verdoodt.doc](#)