

Net als in de film

(Virtual) Reality volgens sciencefiction

Naam: Marjolein Knuit
Studentnummer: 0303836
Cursus: Repertoire film, televisie en nieuwe media
Blok 3, cursusjaar 2004-2005.

Neo en Trinity die in *THE MATRIX* (Andy en Larry Wachowski, 1999) via de telefoon naar verschillende locaties worden getransporteerd en Allegra en Pikul die in *EXISTENZ* (David Cronenberg, 1999) van de ene virtuele wereld in de volgende belanden als ze zijn aangesloten via hun *bio-port*. Dergelijke vormen van Virtual Reality (VR) komen in films steeds vaker voor en lijken zo steeds dichterbij te komen. In hoeverre lopen films op een misleidende manier op de feiten vooruit door VR zo'n prominente plaats te geven of zijn sciencefictionfilms als *STRANGE DAYS* (Kathryn Bigelow, 1995) niets meer dan fantasiefilms waar de kijker niet zo'n grote waarde aan moet hechten? Deze populaire films zijn echter wel bepalend voor de beeldvorming van mensen over computergames en VR en dus is het niet meer dan realistisch om wat meer licht op deze virtuele zaak te werpen. Voor je het weet loop je zelf met een *bio-port* onderaan je ruggengraat.

Haast alles in het leven wordt gedigitaliseerd, een proces waar ook film niet aan kan ontkomen. De integratie van nieuwe media met film uit zich niet alleen in animatiefilms zoals *FINDING NEMO* (Andrew Stanton, 2003) of digitaal opgenomen films, maar ook in de opleving van sciencefictionfilms met het bestaan van VR als thema. Deze films vormen niet alleen een vermakelijk tijdverdrijf, maar kunnen ook worden beschouwd als mogelijk toekomstscenario. Als we *AVALON* (Mamoru Oshii, 2001) en *MINORITY REPORT* (Steven Spielberg, 2001) moeten geloven zou dat betekenen dat we tegen 2054 door middel van een helm in een computerspel kunnen rondlopen en criminelen kunnen oppakken nog voordat ze hun misdaad gepleegd hebben.

Dat zijn beelden die volgens Lister (2004:137) een misleidend effect kunnen hebben op de kijker: "(...) it is not surprising that films have projected fantasies of digital worlds that have generated a misleading sense of the current state, or putative soon-to-be-realised future, of VR. What is perhaps more surprising is that both VR researchers and cultural theorists have drawn so heavily on popular science fiction literature and film as if they were technological fact." Behalve films lopen theoretici dus op de zaken vooruit door sciencefiction zo nadrukkelijk bij hun werk te betrekken. In de volgende alinea's wil ik dan ook ingaan op de visies van verschillende theoretici over de rol van film in de beeldvorming over VR.

Simulatie

Als we het hebben over het simuleren van werkelijkheden zoals in sciencefictionfilms gebeurt, is dit een kwestie met een dubbele laag: immers, film is altijd simulatie van de werkelijkheid, (de meeste) documentaires uitgezonderd. Lev Manovich legt uit in zijn artikel "Cinema and Digital Media" (1996) "And the reason we think that this technology has succeeded in faking reality is that cinema, over the course of the last hundred years, has taught us to accept its particular representational form as reality." Maar terwijl de kijker de gefilmde werkelijkheid voor waar of representatief aanneemt, menen filmcritici (o.a. Lister, 2004) dat films juist het tegenovergestelde van de realiteit presenteren: "(...) they [Hollywood film production and reception] mask or mediate the real world and real social relations. Different realisms are not mere aesthetic choices, but each correlate with a particular ideology of what constitutes the 'real world' in the first place."

In relatie tot het sciencefictiongenre praat Ellen Strain (1999: 10-15) daarom het liefst over wat zij noemt "Virtual VR". Omdat de werkelijkheid in films waarin VR of VR-technologie centraal staan slechts gesimuleerd is en nauwelijks overeenkomsten met de werkelijkheid vertoont, meent Strain dat er nog niet van VR gesproken kan worden zoals nu vaak gedaan wordt. "(...) the closest most of us have come to such fantasies is perhaps an uneventful game of virtual frisbee at the science and industry museum (...). Indeed, it does not take long to discover that most VR revelations available to the public do not measure up to all the hype stimulated by science fiction literature, computer culture magazines, and academic pondering." Strain meent dat de potenties van VR enigszins tekort worden gedaan door de overdosis aan "fictional portraits, cultural representations infused with the fantasy of escape from a body haunted by the spectre of illness and stamped with an unseen but ever present expiration date".

Digital cinema

Wat enigszins vorm kreeg in STAR TREK (Gene Roddenberry, 1987) en later in films als JURASSIC PARK (Steven Spielberg, 1993) is uitgegroeid tot een haast onmisbare factor in de hedendaagse filmproductie: *Computer Generated Imagery* (CGI) is een technologie die niet alleen het uiterlijk van special effects heeft veranderd, maar ook de relatie van het publiek met deze nieuwe vorm van film, meent Michele Pierson in haar artikel "CGI effects in Hollywood science fiction cinema 1989-95" (1999: 161). "One of the most powerful discourses on computer-generated imaging technologies centres on the possibility that this technology might one day produce images that are so realistic it is impossible to distinguish them from objects in the real world." Als het inderdaad in de toekomst ligt dat het haast onmogelijk wordt het werkelijke in films van het onwerkelijke te onderscheiden, zal ook iedere bestaande vorm van duidelijkheid over wat wel en niet mogelijk is op het gebied van bijvoorbeeld VR-technologie verdwijnen.

Ook Warren Buckland acht de kans dat de grens tussen fictie en non-fictie in films dankzij CGI zal vervagen zeer waarschijnlijk. Volgens hem (1999: 177-192) scheidt CGI een wereld waarin een overstap kan worden gemaakt van de "real world" naar de "possible world" of de "fictional world".

Dit heeft tot gevolg dat de werkelijkheden zoals verbeeld in films die deze technologie gebruiken, steeds plausibeler worden. Buckland refereert in zijn artikel "Between science fact and science fiction" naar de effecten van Jurassic Park (1999: 181). Toen deze film uitkwam, laaide in Groot Brittannië de discussie tot op BBC op of het echt mogelijk zou zijn met het DNA uit fossielen opnieuw dinosauriërs te klonen.

Dergelijke sciencefictionfilms roepen dus vragen op met betrekking op de eigen werkelijkheid en voeden daarnaast de menselijke verbeelding. We willen weten of het mogelijk is dat in de toekomst de huidige *game consoles* zijn vervangen door *bio-ports*: "For through its computer-generated special effects, the cinema of this period not only animated public speculation about what the future might look like, but in a broader sense, helped to create a visual landscape in which imaging the future was again an exciting prospect," Aldus Pierson. CGI heeft in samenwerking met film een omgeving geschapen waarin men kan filosoferen over of bouwen aan de mogelijkheden die de toekomst biedt.

Mediatheoreticus Lev Manovich zegt in zijn artikel "Cinema and Digital Media" (1996) dat film ons in zekere mate heeft voorbereid op de digitale revolutie: "Cinema not only plays a special role in the history of the computer. Since the late nineteenth century, cinema was also preparing us for digital media in a more direct way. It worked to make familiar such digital concepts as sampling, random access, or a database - in order to allow us to swallow the digital revolution as painlessly as possible. Gradually, cinema taught us to accept the manipulation of time and space, the arbitrary coding of the visible, the mechanization of vision, and the reduction of reality to a moving image as a given. As a result, today the conceptual shock of the digital revolution is not experienced as a real shock - because we were ready for it for a long time."

Net als in de film

De digitalisering van film en in het bijzonder de sciencefictionfilm heeft ervoor gezorgd dat de toekomst steeds dichterbij komt, of eigenlijk, lijkt te komen. Als we kijken naar *MINORITY REPORT* zien we een beeld van de toekomst dat dankzij CGI realistisch en aannemelijk is. Het is het jaar 2054, maar behalve de snelwegen met loopings en computers met in de lucht zwevende touchscreens is de wereld op het eerste gezicht niet heel anders dan de wereld zoals die eruit zag toen de film uitkwam (2002). De criminaliteit is dankzij het systeem 'Pre-crime' drastisch gedaald en hoofdpersoon John Anderton (Tom Cruise) heeft daar een belangrijk aandeel in. Totdat het systeem, dat misdadigers aanwijst voordat ze hun misdaad hebben gepleegd, hem aanwijst als moordenaar van een man die hij nog nooit ontmoet heeft. John gaat op de vlucht voor het systeem om zijn onschuld te bewijzen.

MINORITY REPORT toont een futuristische wereld met nog futuristischer technologieën zonder onwaarschijnlijk te worden. De film bouwt simpelweg voort op de ontwikkelingen in de samenleving

die rond de tijd dat de film gemaakt werd actueel waren, waaronder ongetwijfeld de angst voor de dreiging van het terrorisme. Daarnaast zorgt het feit dat de omgeving vergelijkbaar is met de huidige omgeving ervoor dat de werkelijkheid uit *MINORITY REPORT* niet te sci-fi-achtig aandoet. Hierdoor kan de kijker zich identificeren met John en met de futuristische wereld waarin hij leeft.

Als gevolg van die identificatie wordt het voor de kijker een stuk makkelijker het Washington van 2054 voor vanzelfsprekend aan te nemen, evenals de technologieën waarmee de criminelen in spē worden opgespoord. Dankzij de CGI die mensen bekend hebben gemaakt met de mogelijkheden van de toekomst zoals gedemonstreerd in films, kunnen we ons een voorstelling maken van een realiteit zoals voorgesteld in *MINORITY REPORT*. De film kent een naadloze overgang van de wereld die wij kennen naar de wereld zoals die er in 2054 uit zou kunnen zien: van “real world” naar “possible world” dus. Het is daarom niet meer dan vanzelfsprekend dat mensen zich op die manier voorstellingen maken van de toekomst of er zelfs dingen van verwachten, zoals de hologram-achtige bedieningspanelen uit *MINORITY REPORT*.

Dat is veel minder het geval in *EXISTENZ* (David Cronenberg, 1999) waarin het geschetste toekomstbeeld minder aansluit bij de werkelijkheid zoals we die nu kennen. Zo bestaan de *game consoles* in de film uit organische en dierlijke bestanddelen en is iedere zichzelf respecterende *gamer* voorzien van een *bio-port* onderaan de ruggengraat: een opening waar de *game console* op aangesloten wordt en die de VR-beleving mogelijk maakt. Dit klinkt net zo onwerkelijk als het eruit ziet. Het is voor de kijker simpelweg onvoorstelbaar dat er in de toekomst *gegamed* kan worden in virtuele ruimtes dankzij een navelstrengachtig snoer in je rug.

Deze moeizame overgang van *real world* naar *fictional world* - in de hele film komt niet één computer voor of iets wat daarop lijkt zoals in *MINORITY REPORT* - zorgt ervoor dat de kijker weet dat het hier om fictie gaat. Anders dan in *MINORITY REPORT* wordt het geschetste toekomstbeeld in *EXISTENZ* niet erg aannemelijk maar eerder surrealistisch gemaakt. Wat de film wel doet, is een dystopisch beeld schetsen van een toekomst waarin VR-technologie wijdverspreid is: gedurende de film zijn de verschillende virtuele omgevingen waarin hoofdpersonen Ted Pikul en Allegra Geller terecht komen niet meer van elkaar te onderscheiden, waardoor zij en de kijker in verwarring raken en zich afvragen wat nu realiteit is.

VR-technologie zoals voorgesteld in *EXISTENZ* claimt dus niet binnen handbereik te liggen. Wel geeft de film stof tot nadenken over welke vorm VR eventueel zou krijgen en wat de gevaren ervan kunnen zijn. In tegenstelling tot *MINORITY REPORT* schept *EXISTENZ* niet zozeer verwachtingen van wat er in de nabije toekomst allemaal mogelijk zou kunnen zijn, maar creëert juist een afstand waarbinnen ruimte is voor verbeelding en overdenking.

Sciencefiction in combinatie met adequaat gebruik van CGI schept dus verbazing, stimuleert de verbeelding en wekt verwachtingen maar kan ook wetenschappers en ontwikkelaars op ideeën

brenge. Wat tientallen jaren geleden begon als een fantasie om dankzij een instrument in een virtuele wereld te verkeren (en in 1968 vorm kreeg in Sutherland's ontwerp van een *head-mounted three dimensional display* (Lister, 2004:114)) is anno 2005 volop in ontwikkeling. Het bedrijf VRLogic (www.vrlogic.com) biedt dergelijke displays en ook andere VR- technologieën in alle soorten en maten aan, zij het vooral voor zakelijke en militaire doeleinden. "Virtual Reality (VR) will influence our lives in the future to a much higher degree than today. (...) Technologies have only recently become available, which provide an essential base for the coming success of three-dimensional display technologies in the software industry and on the Internet. (...) Virtual Reality is for sure one of the greatest technologies on earth - probably as fascinating as the first step on the moon... and we are going to assist you finding this out," staat op de site te lezen.

Daarnaast doet sciencefiction de hoofden van filmwetenschappers en mediatheoretici op hol slaan. Van alles wat er ooit over VR-technologie is geschreven, bestaat de meerderheid uit hypothetische vragen die vooral een beroep doen op de verbeelding: rondom VR bestaan slechts abstracte begrippen die nog abstracter vragen oproepen. Strain stelt daarom dat de grenzen tussen "VR's physical apparatus, narrative forms and virtual VR" steeds vager worden (1996: 10): "Cultural critics are as busy as science fiction writers doing predications, speculating on applications, and asking questions about the implications on the technology. However, the VR-based entertainment forms currently in existence and entertainment texts about the future are often placed on the same analytical plane."

Voor de deur

Duidelijk is dat mens, wetenschap en technologie zich allemaal laten beïnvloeden door de visualisatie van VR in sciencefictionfilms. De eerste twee laten zich, zoals Ellen Strain aantoonde, zo meeslepen door de meest hypermoderne snuffjes uit films als THE MATRIX of MINORITY REPORT dat ze niet zien waar we daadwerkelijk staan: want voorlopig bedienen we onze *avatars* in computerspellen nog met een muis en een keyboard in plaats van een *head-mounted display*. Sommige wetenschappers gaan echter met begrippen als Virtual Reality, cyberspace en cyborgs om alsof ze er al zijn (o.a. Jos de Mul). De beelden die de wetenschap schetst naar aanleiding van sciencefictionfilms zijn dus misschien nog wel misleider dan de films zelf. Om daar een volledig beeld van te krijgen is het nodig om eerst een grondig onderzoek te doen naar de huidige stand van zaken binnen de VR-technologie: wat is nu al mogelijk en wat kunnen we in de nabije toekomst verwachten? Op die manier wordt de discussie over VR gestimuleerd en het hypothetische gepraat dat de wetenschap nu beheerst, verminderd.

Al met al kunnen we stellen dat films die een beeld scheppen van een toekomst waarin bijvoorbeeld wandelingen in een virtuele omgeving normaal zijn nogal op de feiten vooruit lopen, maar daarmee voeden ze juist de verbeelding van mens, wetenschap en technologie. Als gevolg van dergelijke sciencefictionfilms wordt er zo veel over Virtual Reality geschreven en gefilosofeerd zonder concrete vooruitzichten, dat het lijkt alsof VR op dit moment voor de deur van de samenleving

staat. Films en wetenschap werken dus allebei misleidend; de enige die duidelijkheid kan scheppen in dit doolhof van verwachtingen en prognoses is de technologie die ons kan vertellen of we in de nabije toekomst allemaal voorzien zijn van een *bio-port*.

Literatuur

Artikelen

Buckland, Warren. "Between science fact and science fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds and the new aesthetic realism." In: *Screen* 40:2, zomer 1999. 177-192.

Manovich, Lev. "Cinema and digital media." [1995] *Manovich, Lev. Home page* - 13-04-2005
<http://www.manovich.net/>

Pierson, Michele. "CGI effects in Hollywood science-fiction cinema 1989-95 : the wonder years." In: *Screen* 40:2, zomer 1999. 158-176.

Strain, Ellen. "Virtual VR." In: *Convergence*, zomer 1999. 10-15.

Boeken

Lister et al. *New Media, a critical introduction*. Routledge, 2005.

Films:

eXistenZ. Reg. David Cronenberg. Scen. David Cronenberg. Act. Jennifer Jason Leigh, Jude Law.
Canada, UK, Frankrijk, 1999.

Minority report. Reg. Steven Spielberg. Scen. Philip K. Dick (short story) Scott Frank, Jon Cohen.
Act. Tom Cruise, Max von Sydow. VS, 2002.

Internet:

VRLogic. Titel, auteur, jaar onbekend. URL: <www.vrlogic.com>