

Menoëcle

Monocle voert ons mee in de exploratie van de zin en de betekenis van een object of een bepaald werk. Een object doorheen zijn geschiedenis, zijn politieke functie of zijn ideologisch functioneren. Een specifiek werk, want ver van de algemene en vaak reducerende commentaren op het werk van een kunstenaar, heeft elk werk nood aan een scherpe blik om er de betekenis van te ontcijferen.

Cyberpunk

HEEFT
EEN REBOOT
NODIG

Ryan Zickgraf

Cyberpunk stond ooit bekend als een belangrijk genre van antikapitalistische fictie. Vandaag is het gereduceerd tot een coole retro-esthetiek, zoals de videogame *Cyberpunk 2077* bewijst.

Cyberpunk voorspelde dat wetenschap en technologische vernieuwing in het postindustriële kapitalisme onze slechtste instincten zouden aanwakkeren.

Wie denkt dat ironie dood en begraven is, hoeft alleen maar de recente tweet van Elon Musk over Cyberpunk 2077 te lezen: “Ik koos voor Nomad, waardoor het spel traag op gang kwam, maar het tempo stijgt snel”, antwoordde hij toen hem werd gevraagd of hij in december het langverwachte videospel van de Poolse studio CD Projekt Red had kunnen spelen.

Volgens de voorgeschiedenis van het spel zijn Nomads voormalige loonslaven die de laan uitgestuurd werden en noodgedwongen door de woestijn van de wereld moeten zwerven, net als de berooide woestijnbewoners van Mad Max. Mijn eigen Nomad, een schurk met een ruwe stem die luistert naar de naam «V», is een man in de marge die probeert op te klimmen in de gelederen van de schaduwconomie van Night City – de onofficiële hoofdstad van het neonverlichte hellegat Cyberpunk.

Dat Musk zich probleemloos kan inleven in de rol van een scharrelaar in een virtuele dystopie terwijl hij in het echte leven met het oog op nog meer rijkdom arbeiders ontslaat omdat ze een vakbond hebben opgericht, bewijst eens te meer dat cyberpunk aan een reboot toe is. Wat

ooit een belangrijk genre van antikapitalistische fictie was, is grotendeels gereduceerd tot een coole retro-esthetiek die ‘s werelds op één na rijkste man zich met gemak heeft toegeëigend om lelijke, op *Blade Runner* geïnspireerde pick-up trucks op de markt te brengen voor nostalgische Generatie-X'ers.

Minder Cyber, meer Punk

«Cyberpunk» staat in de titel van het nieuwe videospel met Keanu Reeves in de hoofdrol, maar het is ook een verzamelnaam voor een stoutmoedig soort sciencefiction die op het einde van de jaren 70 en in de jaren 80 opkwam.

Invloedrijke romans als *Neuromancer* van William Gibson en Hollywoodfilms als *Blade Runner* en *RoboCop* voorspelde een sombere toekomst met een corrupte en machteloze staat die de politieke macht had overgedragen aan een klein kartel van megaondernemingen. De doos van Pandora van het ongebreidelde kapitalisme leidt tot de grootschalige vernietiging van de natuur, de instorting van het sociale vangnet en wereldwijde ongelijkheid.

Waarom «punk»? De beweging was verwant met de punksubcultuur die zich enkele jaren daarvoor had ontwikkeld. De vroege punkkunst en -mode weerspiegelden de angst en wanhoop van de onderdrukte jonge arbeidersklasse in een periode van toenemende bezuinigingen en ongelijkheid onder Margaret Thatcher en Ronald Reagan. Vooral in het Verenigd Koninkrijk omarmden punkbands als The Clash een soort ruige, radicale politiek als alternatief voor het «vuilgebekte links» van de vorige generatie.

Ook de eerste golf cyberpunk had grotere ambities dan een nihilistisch *noir-sfeertje recycleren* voor het Atari-tijdperk [Atari is een vroege spelconsole, red.]; het voelde als een opgestoken middelvinger naar het Reaganisme en technologie-magnaten.

“De klassieke cyberpunk is antikapitalistisch en anti-establishment en maakt geen fetisj van de technologie. Het genre staat daarentegen eerder sceptisch tegenover de manier waarop machtssystemen technologie gebruiken voor nog meer onderdrukking,” schreef stripauteur en artistiek directeur Rob Sheridan. “High tech meets low life” [Spitstechnologie en verschoppelingen], zo vatten velen de bedoeling van het genre samen.

De auteurs van Cyberpunk stonden bijzonder sceptisch tegenover het techno-utopisme van het vroege Silicon Valley-tijdperk, een vorm van Nieuw-Links tegencultuurdenken dat de sociologen Richard Barbrook en Andy Cameron “de Californische Ideologie” hebben genoemd. Zij beschreven de Californische filosofie als “een bizarre mengelmoes van hippie-anarchisme en economisch liberalisme, aangevuld met een flinke scheut technologisch determinisme”. Deze techno-utopisten geloofden dat wetenschappelijke vooruitgang en technologische doorbraken konden leiden tot een wereld van overvloed en gelijkheid, een wereld bevrijd van grenzen, ziekte – en zelfs de dood.

Cyberpunk-fictie voorspelde echter het tegenovergestelde: wetenschap en technologische vernieuwing zouden in het postindustriële kapitalisme onze slechtste instincten aanwakkeren. De mens zou de biologische grenzen van het menselijk

Ryan Zickgraf

Ryan Zickgraf is journalist uit Alabama en redacteur bij het tijdschrift *Third Rail Mag.*



lichaam kunnen overstijgen en leven als een god, maar dat was alleen weggelegd voor de weinigen die het zich konden permitteren. Voor de onderklasse was de geavanceerde technologie een nieuw instrument van bewaking en sociale controle door de elites, een instrument waaraan je alleen kon ontsnappen door straatdrugs te nemen of je te verliezen in een denkbeeldige virtuele wereld.

Voor een techno-utopische show als *Star Trek* bijvoorbeeld, was de verkenning van de ruimte bevrijdend, een lege ruimte waar de afwezigheid van archaische aardse machtsstructuren vanzelf zou leiden tot een soort *laissez-faire* egalitarisme. In *Blade Runner* was de ruimte een gewaagde nieuwe grens voor een geavanceerde vorm van slavernij.

“Van de toekomst die je voor ogen had, is niets in huis gekomen,” zei Mike Pondsmith, de bedenker van het bordspel *Cyberpunk*, aan *Wired*, het Britse technologietijdschrift. “We waren The Jetsons beloofd [de futuristische tegenhanger van *The Flintstones*], en in plaats daarvan weten we niet eens met zekerheid of we wel te eten zullen krijgen.”

Daarmee wil ik nog niet zeggen dat cyberpunk per se socialisme in gedachten had. De visie van cyperpunk is vaak aan banden gelegd door de ijzeren wet van het kapitalistisch realisme van Mark Fisher, de ideologie die het kapitalisme

beschouwt als het natuurlijke systeem voor de besturing van de mensheid, waardoor je je onmogelijk nog een uitweg kunt inbeelden.¹ In de technoir Hollywoodfilms die zich in de toekomst afspelen, zag Fisher alleen uitgeputte overgave. De antihelden van cyberpunk – vaak hackers of straatkinderen – leken inderdaad nooit van plan de wereld te redden, alleen zichzelf of hun haveloze gemeenschappen. Hyperindividualisme en vrije meningsuiting haalden het van solidariteit en collectieve actie.

En net zoals de punkmuziek en de tegen-cultuur uiteindelijk werden ontmaskerd en gecommmercialiseerd door de machine waartegen ze ooit tekeergingen – de “verovering van cool”, om het met de beroemde woorden van journalist Thomas Frank te zeggen – is veel van het klassenbewustzijn en de politieke commentaar van de cyberpunk-fictie de afgelopen twee decennia verloren gegaan.

Ondanks alle spanning en slimme verwijzingen naar Jean Baudrillard [Franse socioloog, mediawetenschapper, cultuurcriticus en postmodern filosoof, die al in de jaren zeventig waarschuwde voor de uitwassen van de consumptiemaatschappij, red.] is de *Matrix*-trilogie een superheldenfilm, vermomd als cyberpunk. In Pixars schattige dystopie *WALL-E* overwint liefde alles. *Ready Player One*, een nogal leeghoofdige Young Adult-cyberpunkroman voor ouder wordende Generatie X'ers, speelt zich af in een onherbergzame toekomst maar slaagt erin de techno-utopische idealen van Silicon Valley te concretiseren. Een gebroken wereld heeft alleen een hoogcompetente

CEO nodig, type Elon Musk, is in wezen de conclusie van het boek.

En zelfs dat kan *Ready Player One* niet eens goed doen. De held – tiener Wade Watts – is geen visionair, maar gewoon een obsessieve gamer met een encyclopedische kennis van de popcultuur uit de jaren 80 die een VR-versie van het internet, OASIS genaamd, verovert. Het onlangs uitgebrachte vervolg, *Ready Player Two*, is ook een onbedoelde aanklacht tegen de sociaalliberale beweging van *social justice warriors*. En als onze autoritaire witte mannelijke heerser nu eens woke werd en – je weet wel – gemarginaliseerde stemmen meer centraal begon te stellen? Een wassen neus, meer is cyberpunk er niet, een nostalgische verwijzing naar *nerd*-cultuur in een boek dat er vol van staat.

Dystopie nu!

We zijn nu het jaar 2021 en de realiteit heeft helaas de sombere waarschuwingen van de geesten van de cyberpunk uit het verleden ingehaald.

Onze elites hebben de COVID-19-pandemie – een aandoening die aan meer dan 3,5 miljoen mensen het leven heeft gekost – ten volle uitgebuit om een oorlog tegen de werkende klasse te ontketenen en bijna elke dreigende crisis van de laatste decennia van neoliberale hegemonie te versnellen. Onze democratische instellingen – vakbonden, openbaar onderwijs en representatief bestuur – zijn in de schemering verdwenen terwijl Wall Street en Silicon Valley het machtsvacuüm blijven opvullen. De winsten van Amazon en de Big Five-techbedrijven

rijzen de pan uit en die laatste lijken nu al op grenzeloze natiestaten die te groot zijn om te falen.

Intussen klimmen werkloosheid, honger en dakloosheid naar angstaanjagende hoogten – zelfs onder zogenaamde essentiële werknemers – terwijl de rijken investeren in gepersonaliseerde gezondheidszorg, particuliere veiligheidstroepen en luxueuze COVID-verzorgingshuizen op afgelegen eilanden. Zeker, de aanblik van een bloedrode lucht bij rampen als gevolg van de klimaatverandering, van straten vol gemaskerde demonstranten die slaags raken met tot de tanden gewapende politieagenten en militairen en van haveloze tentsteden roept scènes op uit cyberpunk-films.

Maar *Cyberpunk 2077*, het dure videospel van CD Projekt Red dat gebaseerd is op Pondsmit's *Cyberpunk RPG* [Role Playing Game] voor tablets uit 1988, is te ouderwets en staart te veel naar de eigen navel om iets interessants te kunnen zeggen over het heden. De beelden, de grimmige, neonverlichte straten van de stad en de kille retrowavesoundtrack zijn ontleend aan *Blade Runner*. Het verhaal, met Keanu Reeves als een oude rocker die eerst een binnenlandse terrorist en daarna een geïmplanteerd bewustzijn is geworden (*is hij het echt?!*), is een samenraapsel van stukjes *Fight Club* en *Mr. Robot*. En het ding werkt op bijna dezelfde manier als andere moderne first-person shooters. "Cyberpunk 2077 komt op mij over als de serie [Grand Theft Auto], overgoten met een generieke retrotoekomst uit de jaren 80, maar hé, wie ben ik?" tweette schrijver William Gibson.

Onze elites hebben de COVID-19-pandemie ten volle uitgebuit om een oorlog tegen de werkende klasse te ontketenen.

Was Baudrillard er nog maar om mee te spelen. In *Simulacra and Simulation* noemde de Franse cyberpunkvriendelijke, postmoderne theoreticus het originele themapark Disneyland

“een ruimte voor de herschepping van het denkbeeldige, net zoals afvalverwerkingsinstallaties elders zijn en zelfs hier. Overall moet men tegenwoordig afval recycleren, en de dromen, de fantasieën, de historische, sprookjesachtige, legendarische verbeelding van kinderen en volwassenen zijn een afvalproduct, de eerste grote giftige uitwerpselen van een hyperrealistische beschaving.”

Kortom, *Cyberpunk 2077* is een sci-fi Disneyland, een heel slechte kopie van een kopie van een kopie die alleen in meta-zin kwalificeert als old-school cyberpunk.

Toen het na jaren van hype in het begin van december uitkwam, werd beloofd dat het niet om het zoveelste videospel ging, ineen geflanst uit de lijken van het cyberpunk-verleden, maar om een soort OASIS gebouwd voor X-boxen en PlayStations. Night City biedt een gelijksoortige virtuele afleiding, genaamd “hersendans.” Volgens de Wikipedia-pagina van het spel biedt hun neurale technologie “de mogelijkheid om een beroemdheid te

Kortom, Cyberpunk 2077 is een sci-fi Disneyland, een heel slechte kopie van een kopie van een kopie die alleen op metaniveau kwalificeert als old-school cyberpunk.

‘worden’ en een luxeleven te ervaren” wat “velen een kans [geeft] om aan hun eigen mise”rabele werkelijkheid te ontsnappen. Klinkt dat bekend?

Maar zoals uit veel recensies blijkt, is Cyberpunk 2077 daarin niet geslaagd. Het werd gebouwd op de ruggen van uitgebuite arbeiders die gedwongen werden lange diensten te draaien met verplichte overuren, terwijl de studiohoofden miljardair konden worden nog vóór het spel

het daglicht zag. Tot overmaat van ramp is het spel in zijn huidige staat een met fouten doorspekte, nauwelijks speelbare puinhoop voor de overgrote meerderheid van de spelers. Het werkt alleen fatsoenlijk voor wie genoeg kapitaal heeft om high-end gamepc's of de erg begeerde PlayStation 5's en Xbox Series X's aan te schaffen, die op dit moment op de zwarte markt voor duizenden dollars te koop zijn. De cyberpunkfans van gisteren, zo blijkt, zijn de uiteindelijke bazen van vandaag geworden en bieden niet meer dan gebroken beloften: dat je zou kunnen ontsnappen uit de door COVID veroorzaakte lockdown en onze echte en huidige dystopie. Of zoals Keanu Reeves alter ego Ted Logan wellicht zou zeggen: “Whoa!”

Dit artikel verscheen oorspronkelijk in *Jacobin*, 23 december 2020.



1 Mark Fisher, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Zero Books, 2009