Universiteit
Leiden
The Netherlands

Digitale dubbelgangers: identiteit in de verbeeldcultuur

Mul, E.E.M.M. de

Citation
Mul, E. E. M. M. de. (2023, September 5). *Digitale dubbelgangers: identiteit in de verbeeldcultuur*. Retrieved from https://hdl.handle.net/1887/3638495

Version:	Publisher's Version
License:	Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden
Downloaded from:	https://hdl.handle.net/1887/3638495

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

DIGITALE DUBBELGANGERS

IDENTITEIT IN DE VERBEELDCULTUUR

Elize de Mul
Universiteit Leiden

Universiteit Leiden

DIGITALE DUBBELGANGERS

IDENTITEIT IN DE VERBEELDCULTUUR

Proefschrift

ter verkrijging van
de graad van doctor aan de Universiteit Leiden,
op gezag van rector magnificus prof.dr.ir. H. Bijl,
volgens besluit van het college voor promoties
te verdedigen op dinsdag 5 september 2023
klokke 16.15 uur

door
Elize Elisabeth Magdalena Maria de Mul
geboren te Molenhoek
in 1987

Promotoren:
Prof. dr. S. van der Hof
Prof. dr. E.L.O. Keymolen (Universiteit van Tilburg)

Promotiecommissie:
Prof. dr. V.A.J. Frissen
Prof. dr. S. Lammes
Prof. dr. B.W. Schermer
Prof. dr. J.F.F. Raessens (Universiteit Utrecht)
Dr. B. van der Sloot (Universiteit van Tilburg)

Voor mijn ouders,
die mij de wereld gaven

DANKWOORD

It takes a village to write a thesis. Toen ik aan dit avontuur begon, had ik geen idee wat ik me op de hals haalde. Er zijn momenten geweest dat ik kon zweren dat er nooit een einde zou komen aan dit proefschrift, er zijn ook momenten geweest dat ik vloog. Hoe dan ook had dit manuscript er niet kunnen zijn zonder de onvoorwaardelijke en liefdevolle steun die ik van velen heb ontvangen.

Allereerst wil ik natuurlijk mijn promotor, Simone van der Hof, bedanken voor het vertrouwen en het bieden van de bijzondere kans een eLaw promovenda te zijn. Voor het advies en het steeds weer lezen en herlezen van nieuwe hoofdstukken en – toch weer – nieuwe versies. En het vertrouwen dat het op een dag toch echt af zou komen. Bibi van den Berg dank ik voor het mede op de rails zetten van dit promotieproject, dat aanvankelijk deel zou gaan uitmaken van het *MeMachine* project, dat uiteindelijk helaas niet van de grond is gekomen. Esther Keymolen, die later als co-promotor is aangeschoven, voor het enthousiasme waarmee je meteen in mijn herziene project bent gedoken en voor je goede adviezen.

Mijn eLaw collega's dank ik voor enkele fijne jaren op de afdeling. De lunchpauzes, de *Open Minded* sessies, en jullie luisterend oor. Maar ook mijn collega's aan de ArtEZ Zwolle dank ik voor de fijne gesprekken en de projecten die ik daar als docent heb kunnen uitvoeren en de vele ervaringen en vaardigheden die ik hier over de jaren dat ik ook aan dit proefschrift werkte heb kunnen opdoen. Ook dank ik mijn collega's aan de Universiteit Utrecht voor het vertrouwen, de steun en het vrijvechten van tijd om dit proefschrift dan toch echt tot een einde te brengen. Het was bijzonder om werkzaam te hebben kunnen zijn op de afdeling waar mijn academisch avontuur ooit begon en waar ik nu zelf voor groepen leergierige studenten stond: het cirkeltje was rond. De afronding van mijn proefschrift markeert echter ook een volgende stap, en wel in de vorm van een postdoc-traject aan de Radboud Universiteit Nijmegen. Ik ben dankbaar voor het vertrouwen en de kans die mijn nieuwe collega's mij daar bieden me verder te ontwikkelen.

Mijn vrienden dank ik voor de waardevolle afleiding, de reizen, de muziek, de lachsalvo's, de gedeelde tranen en steeds weer het volle vertrouwen dat ik ooit die definitieve punt achter dit document zou zetten. Voor het proeflezen, het mee-redigeren. Voor de diverse projecten waarin jullie me betrokken. Voor de talloze stappen die we samen hebben gezet over de jaren, dit proefschrift één van vele. Ik ben trots op jullie allemaal!

Mijn ouders dank ik voor de steun en onuitputtelijke adviezen en inzichten. Jos, mijn vader, voor het engelengeduld waarmee je me talloze keren weer in het zadel kreeg als ik het even niet meer zag zitten en voor je hulp om orde in mijn gedachten en teksten te scheppen op momenten dat ik even enkel chaos zag.

Ten slotte Maciej, mijn lief, jou dank ik voor je immer positieve aanwezigheid, je humor, je liefde en je rotsvaste vertrouwen in mijn kunnen. En vooral voor het feit dat die laatste punt er voor jou helemaal niet hoeft te komen, omdat je sowieso al trots op me bent

INHOUDSOPGAVE

Dankwoord *4*

Introductie **9**

0.1 Zwarte sprookjes *9*

0.2 Digitale dubbelgangers *11*

0.3 De onderzoeksvraag *14*

0.4 De relevantie van het onderzoek *15*

0.5 Methode *17*
0.5.1 Het hermeneutisch-fenomenologische model 18
0.5.2 Concepten 20
0.5.3 Theoretisch kader 20
0.5.3.1 Visual culture studies 21
0.5.3.2 Wijsgerige antropologie 25
0.5.3.3 Techniekfilosofie 26
0.5.4 Hypothese 27
0.5.5 Methodologie en specifieke onderzoeksmethoden 28
0.5.5.1 Kwalitatieve theorievorming 28
0.5.5.2 Multifocale benadering 28
0.5.5.3 Casestudies 29

0.6 Beknopt overzicht van wat volgt *30*

Hoofdstuk 1 De dubbelganger in de verbeeldcultuur **35**

Inleiding *35*

1.1 De verbeeldcultuur *36*
1.1.1 De beeldcultuur 36
1.1.1.1 Talloos zijn de beelden in de wereld 37
1.1.1.2 De wending naar het beeld 38
1.1.1.3 Wat de wending naar het beeld niet is 40
1.1.2 Mechanische verbeelding 42
1.1.2.1 De mechanische reproduceerbaarheid van het beeld 42
1.1.2.2 De beeldwording van de wereld 44
1.1.3 Digitale verbeelding 45
1.1.3.1 Het technische beeld 45
1.1.3.2 Het mediumspecifieke karakter van het digitale beeld 48

1.2 De dubbelzinnigheid van het beeld *50*
1.2.1 Het beeld dat niet een is 51
1.2.1.1 De beeldfamilie 52
1.2.1.2 De complexiteit van het beeld 53
1.2.1 De ambiguïteit en ambivalentie van het beeld 54
1.2.1.1 Beeld en realiteit: tussen beeldverwerping en beeldverheerlijking 54
1.2.1.2 De oculaire traditie: tussen kijken en bekeken worden 61

1.3 De verbeelding van de dubbelganger *68*
1.3.1 Natuurlijke en verbeelde dubbelgangers 68
1.3.1.1 Dubbelgangers in literatuur, film en televisieseries 69
1.3.1.2 De dubbelzinnigheid van de dubbelganger 71
1.3.2 Digitale dubbelgangers 72

1.3.2.1 Digitale verbeelding van de mens 72
1.3.2.2 Zelfverbeelding in de viewer society 74

1.4 Volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid 1/3 (beeldaspect) *80*

Hoofdstuk 2 Antropologie van de technisch gemedieerde dubbelganger 87

Inleiding *87*

2.1 Plessner's wijsgerige antropologie *89*
2.1.1 Plessner's project 89
2.1.1.1 Bio-filosofie 89
2.1.1.2 Die Stufen des Organischen und der Mensch 89
2.1.1.3 Doel van Die Stufen 90
2.1.2 Kernbegrippen 91
2.1.2.1 Positionaliteit 91
2.1.2.2 Ruimtelijkheid en begrenzing 92
2.1.2.3 Dubbelaspectiviteit 92
2.1.2.4 Tijdelijkheid 93
2.1.3 Drie positionaliteitsvormen 94
2.1.3.1 De open positionaliteit van de plant 94
2.1.3.2 De gesloten of centrische positionaliteit van het dier 95
2.1.3.3 De excentrische positionaliteit van de mens 97
2.1.3.4 De ruimtelijke ervaring van de mens 98
2.1.3.5 De tijdelijke ervaring van de mens 99
2.1.4 De drie werelden van de mens 100
2.1.4.1 Buitenwereld 100
2.1.4.2 Binnenwereld 101
2.1.4.3 Medewereld 101
2.1.5 Drie grondwetten van de menselijke levensvorm 102
2.1.5.1 Natuurlijke kunstmatigheid 102
2.1.5.2 Bemiddelde onmiddellijkheid 103
2.1.5.3 Utopisch standpunt 104

2.2 De dubbelganger die we zijn *105*
2.2.1 Dubbelgangerdom 106
2.2.2 Gebrokenheid: subject en object ineen 106
2.2.3 Het spiegelstadium in de vroegkinderlijke ontwikkeling 107
2.2.4 Over spiegels en technologische mediatie 108

2.3 Technologische mediatie na Plessner *109*
2.3.1 Medialisering 110
2.3.2 Media en mediatie: van dingen naar processen 111
2.3.3 Dubbelgangerdom: van extensie naar zelfreflectie 113
2.3.4 Postfenomenologie: verschillende typen technologische mediatie 115
2.3.4.1 Inlijvingsrelatie 117
2.3.4.2 Hermeneutische relatie 118
2.3.4.3 Achtergrondrelatie 119
2.3.4.4 Alteriteitsrelatie 119
2.3.4.5 Versmeltingsrelatie 120
2.3.4.6 Immersierelaties 121
2.3.4.7 De smartphone als relatiemakelaar 121
2.3.5 Een spiraal van medialiteit 124
2.3.5.1 De helikopterblik: decentrering en recentrering 124
2.3.5.2 Excentriciteit en historiciteit 125

2.3.5.3 Nieuwe vormen van positionaliteit? 125
2.3.5.4 Inlijving versus excorporatie 128

2.4 Volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid 2/3 (mensaspect) 131

Hoofdstuk 3 De unheimliche identiteit van de dubbelganger 137

Inleiding 137

3.1 Menselijke identiteit 138
3.1.1 Een begripsanalyse 138
3.1.1.1 Logische aspecten 139
3.1.1.2 Psychologische aspecten 140
3.1.1.3 Ontologische aspecten 142

3.2 Unheimliche identiteit 144
3.2.1 Excentriciteit en Selbststellung 145
3.2.2 De noodzaak van het rollenspel 147
3.2.2.1 Tussen authenticiteit en vervreemding 147
3.2.2.2 Een theatrale excursie: authenticiteit bij Goffman 148
3.2.2.3 Persoonlijke en functionele rollen 150
3.2.2.4 De ambiguïteit en ambivalentie van de dubbelganger 151
3.2.2.5 Tussen openheid en geslotenheid: de noodzaak van grensmanagement 153
3.2.3 Het unheimliche karakter van de dubbelganger 155
3.2.3.1 Jentsch en Freud over het unheimliche 156
3.2.3.2 Lacan, Barthes en Foucault over unheimliche spiegels 158
3.2.3.3 Freud over de unheimliche dubbelgangers in het werk van E.T.A. Hoffmann 158
3.2.3.4 Samenvatting: vijf kenmerken van het unheimliche 159

3.3 Digitale unheimlichkeit 160
3.3.1 The medium is the message 160
3.3.2 Vijf aspecten van mediale unheimlichkeit 162
3.3.2.1 Digitale onvertrouwdheid 162
3.3.2.2 Verlies van mediale controle 164
3.3.2.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven 165
3.3.2.4 Onwillekeurige herhalingen 166
3.3.2.5 De vervaging van de grens tussen realiteit en fantasie 167

3.4 Volhardendheid, toegankelijkheid en manipulatie 3/3 (identiteitsaspect) 168

3.5 Op weg naar de empirie 173

Hoofdstuk 4 Selfies, memes en deepfakes: drie casestudies 175

Inleiding 175

4.1 Selfies 176
4.1.1 Het beeldaspect van de selfie 177
4.1.1.1 De selfie als afbeelding 179
4.1.1.2 De selfie als object 183
4.1.1.3 De selfie als medium 184
4.1.1.4 De selfie als beeld 187
4.1.2 De selfie als dubbelganger 188
4.1.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en de selfie 188
4.1.2.2 De drie grondwetten en de selfie 189
4.1.2.3 Körper- en Leibrelaties en de selfie 190
4.1.3 Het identiteitsaspect van de selfie 193
4.1.3.1 Onvertrouwdheid 194

4.1.3.2 Verlies van controle ... 194
4.1.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar moest blijven ... 195
4.1.3.4 Onwillekeurige herhalingen ... 196
4.1.3.5 De vervaging van realiteit en fantasie ... 196

4.2 Internet memes ... 196
4.2.1 Het beeldaspect van de internet meme ... 197
4.2.1.1 Afbeelding ... 201
4.2.1.2 Object ... 206
4.2.1.3 Medium ... 208
4.2.1.4 Beeld ... 210
4.2.2 De Internet meme als dubbelganger ... 211
4.2.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en de internet meme ... 211
4.2.2.2 De drie grondwetten en de internet meme ... 212
4.2.2.3 Körper- en Leibrelaties en de internet meme ... 213
4.2.3 Het identiteitsaspect van de internet meme ... 215
4.3.2.1 Onvertrouwdheid ... 217
4.3.2.2 Verlies van controle ... 217
4.2.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar moest blijven ... 218
4.3.2.4 Onwillekeurige herhaling ... 218
4.3.2.5 De vervaging van realiteit en fantasie ... 219

4.3 Deepfakes ... 219
4.3.1 Het beeldaspect van de deepfake ... 220
4.3.1.1 Afbeelding ... 223
4.3.1.2 Object ... 227
4.3.1.3 Medium ... 229
4.3.1.4 Beeld ... 232
4.3.2 De deepfake als dubbelganger ... 233
4.3.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en deepfakes ... 233
4.3.2.2 De drie grondwetten en deepfakes ... 234
4.3.2.3 Körper- en Leibrelaties en deepfakes ... 235
4.3.3 Het identiteitsaspect van de deepfake ... 237
4.3.3.1 Onvertrouwdheid ... 238
4.3.3.2 Verlies van controle ... 239
4.3.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven ... 240
4.3.3.4 Onwillekeurige herhaling ... 240
4.3.3.5 De vervaging van realiteit en fantasie ... 241

4.4 Ten slotte ... 241

5. Tot besluit ... 245

5.1 Terugblik ... 245

5.2 Evaluatie ... 247

5.3 Vooruitblik ... 250

Bronnenlijst ... 255

Summary ... 273

Curriculum Vitae ... 276

Introductie

"Please. What's your name?" Coraline asked the cat.
"Look, I'm Coraline. Okay?"

The cat yawned slowly, carefully, revealing a mouth
and tongue of astounding pinkness.
"Cats don't have names," it said.

"No?" said Coraline. "No," said the cat.

"Now, you people have names. That's because you don't know
who you are.
We know who we are, so we don't need names."

(Gaiman, 2002)

0.1 Zwarte sprookjes

Hoewel fictieve verhalen zoals mythen, sprookjes, romans en toneelstukken producten van de menselijke verbeelding zijn en per definitie 'niet echt gebeurd', onthullen ze toch vaak dingen uit de werkelijkheid. Veel verhalen hebben een (auto)biografische dimensie en functioneren zo als spiegel van het leven van een individu, de schrijver of een andere persoon, maar reflecteren vaak ook de tijd waarin ze zijn ontstaan. 'Grote literatuur' heeft bovendien het vermogen boven haar tijd uit te stijgen en een spiegel te vormen voor telkens nieuwe generaties lezers. Zo vertelt de befaamde mythe van Oedipus niet alleen iets over het tragische mensbeeld in de Griekse oudheid; dit door de Griekse schrijver Sophokles in zijn tragedie *Οἰδίπους Τύραννος* op schrift gestelde verhaal over een man die zijn vader doodt en moeder huwt, inspireerde Freud bijna vijfentwintig eeuwen later tot zijn theorie over het universele Oedipuscomplex, dat betrekking heeft op de gevoelsambivalentie die alle kinderen ervaren ten aanzien van hun ouders. En zo liet filosoof Gilles Deleuze zich voor zijn *Logique du sens* (1969) inspireren door de vele paradoxen in het Victoriaanse sprookje *Alice in Wonderland* (1865) van Lewis Carroll om tot zijn 'theorie van de zin' te komen.

Ook dit proefschrift werd geïnspireerd door een fictief verhaal, het in 2002 verschenen boek *Coraline* van de Britse schrijver Neil Gaiman. Het is een enigszins macaber modern sprookje, dat ik een jaar of tien geleden voor het eerst las. Het sprookje vormde de aanzet voor mijn fascinatie voor dubbelgangers, meer in het bijzonder voor 'digitale dubbelgangers', die ons in deze met informatietechnologieën en sociale media gevulde tijd omringen. Het sprookje speelt zich af in een gewoon appartementencomplex, waar een gewoon meisje met de ietwat ongewone naam Coraline woont, met gewone ouders, die het gewoon 'druk, druk, druk' hebben, zoals zo veel ouders tegenwoordig. En net als alle kinderen wil ook Coraline dolgraag alle aandacht van haar ouders, maar die zijn altijd aan het werk; 'iets met computers'. Als Coraline zich weer eens verveelt, verwijst haar

moeder haar door naar een ander schermpje: “kijk dan televisie”. Maar alle zenders tonen dezelfde beelden telkens opnieuw en Coraline heeft alles al eens gezien. Om de verveling te bestrijden gaat ze op ontdekkingstocht in haar eigen huis. Ze ontdekt een deur met erachter een haar onbekende gang. Wanneer ze de gang inloopt, merkt ze op dat er iets eigenaardigs vertrouwd is aan de nieuwe omgeving. Tot ze beseft dat ze *haar eigen appartement* inloopt. Of tenminste, *bijna* haar eigen appartement. Alles ziet er hetzelfde uit, alleen dan nét een beetje anders. De vrouw die ze in de keuken aantreft is *bijna* haar moeder, maar dan toch iets langer en dunner. En in plaats van ogen heeft ze in deze versie van de wereld zwarte knopen in haar gezicht. Wanneer Coraline de vrouw vraagt wie ze is, antwoordt de vrouw ietwat mysterieus “your other mother”. Coraline blijkt ook een *other father* te hebben, die samen met haar *other mother* in haar *other house* woont, naast *other neighbours.* Allemaal zijn ze *bijna* hetzelfde als de mensen die ze kent uit haar leven, maar *net niet* helemaal. En allen hebben ze ingenaaide zwarte knopen waar je ogen zou verwachten. Anders dan haar gewone ouders blijken Coralines *other parents* álle aandacht voor haar te hebben. En ze willen haar deze volledige aandacht ook dolgraag geven. Ze vragen Coraline dan ook te blijven in dit even vertrouwde als niet-vertrouwde *other house*. Het ‘enige’ dat ze van haar vragen is haar ogen op te geven en in plaats daarvan twee zwarte knopen in haar hoofd te laten naaien. Wanneer ze – inmiddels ietwat gealarmeerd – een pratende kat vraagt op welke plek ze is beland, antwoordt hij weinig ophelderend: “it’s here” (Gaiman 2002, 23). In haar *other house* ontdekt ze mensen die voor eeuwig vast blijken te zitten in dit eigenaardige *here*, gevangen in een spiegel, een schim van wat ze ooit waren. Rondom het *other house* vindt ze enkel mist, *the outside*. Tot haar ontsteltenis komt ze, wanneer ze lijnrecht door de mist wegloopt van haar *other house*, overtuigd weer op weg te zijn naar haar vertrouwde wereld, gewoon weer uit bij haar *other house*. “Hoe kun je nou ergens vandaan lopen, en er tegelijkertijd naar terugkeren?” vraagt ze zich verwonderd af.

Coraline leest als Hoffmann voor kinderen. Ik doel hier op de romantische schrijver E.T.A. Hoffmann, die geldt als een van de vaders van het fantasy- en horrorgenre in de literatuur. Het verhaal over Coraline deed me denken aan zijn in 1807 gepubliceerde zwarte sprookje ‘Der Sandmann’ (Hoffmann 2005). De hoofdfiguur in dit verhaal is een macabere ´Klaas Vaak´ die zand in de ogen van kinderen strooit waardoor hun ogen uit hun hoofd bloeden, om deze vervolgens aan zijn eigen kinderen te voeren. Ook vinden we in zijn verhaal een macabere en unheimliche dubbelganger in de vorm van het mooie meisje Olimpia, die uiteindelijk een automaton – een mechanische ‘mens’ – blijkt te zijn tot grote ontsteltenis van Nathanael, de verteller van het verhaal. *Coraline* lijkt door het thema’s van de ‘ogenroof’ en dubbelgangers geïnspireerd te zijn door Hoffmann´s verhaal. Maar ook het *unheimliche*, een concept dat in de vroegste psychoanalytische studies door psychoanalytici Ernst Jentsch en Sigmund Freud reeds specifiek met het fenomeen ‘dubbelgangers’ werd verbonden, is ongetwijfeld een bron van inspiratie geweest. Zo verhaalt Freud in *Das Unheimliche* (1919) – een essay waarin hij overigens ook uitvoerig ingaat op Hoffman´s *Sandmann* – in zijn poging het ‘unheimliche’ in woorden te vangen over de keer dat hij verdwaalde in de verlaten straten van een provinciestadje in Italië. Hierbij belandt hij na weer een afslag ongewild in het kleinsteedse, Italiaanse equivalent van de Wallen. Ontdaan probeert hij hier snel weer weg te komen door een volgende afslag te nemen, om even later na een korte dwaling weer in exact dezelfde straat te staan. Opnieuw haast hij zich er weg, nu vastbesloten om er écht van weg te lopen, om vervolgens na een nieuwe omzwerving een dérde keer in dezelfde straat te belanden (Freud 2006, 109-110). Hoe kun je nou ergens vandaan lopen en er tegelijkertijd naar terugkeren? Ook benadrukt Freud in dit essay een aspect van een ‘unheimliche’ ervaring welke direct voortkomt uit het ‘heimliche’ – het vertrouwde – dat zich ineens ‘unheimlich’

toont. Het is dan ook niet vreemd dat juist het eigen, vertrouwde huis (*heimlich* kan dan ook worden vertaald met 'behorend tot het huis') een vermogen in zich draagt tot een diepe en doordringende unheimliche ervaring. Toen ik het verhaal van Gaiman voor het eerst las, werd mijn interesse vooral geprikkeld door dit thema van een unheimliche 'spiegelwereld' waarin dubbelgangers (de *others)* zich ophouden. Wat me boeide was het gegeven dat die spiegelwereld en haar bewoners niet zozeer begrepen moeten worden als tegenhangers van de normale wereld, maar daar veeleer in besloten lijken te liggen en er ten nauwste mee verweven zijn. De spiegelwereld is een wereld van oedipale verlangens – 'door de ander gezien willen worden' – en 'castraties' en verlies – van je ogen bijvoorbeeld. De spiegelwereld is 'hier', het is een plek, maar tegelijkertijd ook geen echte plek, een 'niet-plek'.

0.2 DIGITALE DUBBELGANGERS

De *other house* riep bij mij associaties op met de manier waarop het online leven als een eenentwintigste-eeuwse 'niet-plek' geheel is verweven met ons alledaagse leven en de *others* die hier ronddolen deden denken aan de digitale dubbelgangers die we hier in allerlei vormen aantreffen. Dat was niet helemaal toevallig. Toen ik *Coraline* las, werd mijn blik sterk gekleurd door mijn toenmalige studie *New Media and Digital Culture*. Ik zag parallellen tussen Coraline's wereld en onze huidige hoogtechnologische leefwereld waarin het online en offline leven innig met elkaar verweven zijn.[1] In het digitale 'here' – de mist nu verworden tot *cloud* – dwalen allerlei 'spiegelschimmen' rond van jezelf en anderen: foto's, datasporen, persoonlijke informatie, inloggegevens, social media profielen, avatars, vaak even curieus en bij vlagen even onbestemd en ongemakkelijk als de schimmen in het sprookje van Coraline. Niet voor niets wordt er in vakliteratuur regelmatig naar dergelijke digitale afdrukken van het zelf verwezen als 'digitale schaduwen' (zie 1.3.2). In de digitale 'spiegelwereld' van het internet komen de oedipale verlangens van Coraline terug in *likes* en *shares* – Zie me! Vind met leuk! In ruil voor die aandacht van de ander worden 'ogen' – je lichaam van vlees en bloed – ingeruild voor een digitaal verlengd 'lichaam' bestaande uit levenloze bits en bytes. In de hedendaagse 'spiegelwereld' kun je digitale dubbelgangers tegenkomen in allerlei vormen en maten. Laat ik enkele voorbeelden noemen uit mijn eigen directe omgeving.

Een aantal jaar geleden trof ik in mijn *LinkedIn* mailbox een bericht met de vraag of ik de daarin afgebeelde gebruiker misschien kende en deze toe zou willen voegen als connectie. Dit soort e-mails zijn een service van het platform waarbij op basis van de over jou verzamelde gegevens andere gebruikers worden aangedragen die je in het dagelijks leven misschien al kent en die je wellicht ook als LinkedIn contact zou willen hebben. In dit geval keek ik even raar op: de voorgedragen gebruiker was ik namelijk *zelf*. Althans, op de bijgevoegde foto prijkte een veel jongere versie van mezelf.

[1] Het is opvallend dat Hoffmann in *Der Sandman* het verlies van de ogen eveneens verbindt met de vervreemdende invloed die techniek heeft op de mens. In het verhaal worden de wanen van het hoofdpersonage Nathanael opgeroepen door een instrument dat wordt aangeduid als het *Perspektiv*. Ook het idee dat mens en machine in de technische wereld steeds meer samenvallen, speelt een belangrijke rol in het verhaal. Hoffman´s dystopische kijk op de techniek – die we bijvoorbeeld ook aantreffen in *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818) van Hoffmann´s tijdgenote Mary Shelley – is nauw verbonden met de kritiek van de romantici op de in hun ogen ongefundeerde optimisme van de Verlichting met betrekking tot rationele wetenschap en techniek. Het is een kritiek die tot op heden valt te beluisteren in beschouwingen over technologie. Een beschrijving van de traditie van techniekkritiek valt buiten het bestek van dit proefschrift, maar deze heeft mij mede geïnspireerd tot dit onderzoek.

Blijkbaar had ik ooit, als beginnend student, een profiel aangemaakt, gekoppeld aan een oud en inmiddels niet meer gebruikt emailadres. Dit profiel vergat ik in de loop der tijd, maar ik had het klaarblijkelijk nooit gewist. Op basis van interesses en achtergrond droeg LinkedIn nu mijzelf aan als mogelijk interessant contact voor mij. Het hele voorval voelde eigenaardig en werkte vervreemdend, alsof een andere versie van mij er een ander (professioneel) leven op nahield dan ik. Ook de *selfies* en statusupdates die ik in de loop van de tijd van mezelf heb gemaakt en gedeeld via mijn sociale mediaprofielen, roepen vaak een vergelijkbare vervreemding op. Ze lijken heel erg op me of relateren aan gebeurtenissen uit mijn leven, maar zijn tegelijkertijd ook *net niet* helemaal 'mijzelf'. Niet alleen omdat het vaak foto's en updates zijn die ik alweer een tijd geleden hebt gemaakt en gedeeld, maar ook omdat het vaak nogal gepolijste en gefragmenteerde versies van mijzelf zijn. Wanneer ik door mijn digitale archief scroll komen ze me zowel vertrouwd als niet-vertrouwd voor. Dat digitaal gemedieerde dubbelgangers van jezelf een vervreemdend lachspiegeleffect kunnen hebben, werd ook duidelijk tijdens de Covid-19 pandemie, die ons massaal achter het beeldscherm dwong. Termen als *Zoom-face* en *Zoom dysmorphia* staken vanaf 2020 de kop op, om het ongemak aan te duiden dat door mensen werd gevoeld wanneer ze door de Teams en Zoom software tijdens ellenlange digitale vergaderingen gedwongen werden naar hun eigen digitale afspiegeling te kijken, waarbij enerzijds talloze onzekerheden omtrent rimpelvorming en gelaatsverhoudingen de kop opstaken en anderzijds automatische filters de videobellers confronteerden met vertekende versies van zichzelf (zie ook Jinek 2020).

Waar het bij de voorbeelden hierboven nog gaat om dubbelgangers die je zelf creëert door voor een camera te gaan zitten of een profiel aan te maken, gaat het in andere gevallen soms om informatie die je zelf niet hebt gemaakt en/of gedeeld. Zo klaagt een vriendin over de dubbelgangers die haar in de vorm van getagde foto's of status updates op Facebook of Instagram tot ergernis brengen. Het gaat dan om foto's of tekstuele updates die door anderen genomen of geschreven zijn, of een *tag* bij het inloggen op een bepaalde plek, die vervolgens door hen online geplaatst worden. Hierdoor wordt zij regelmatig ineens geconfronteerd met versies van zichzelf waarmee ze zich – om allerlei redenen – eigenlijk liever niet wilde identificeren of waarvan ze niet wilde dat *anderen* (haar baas of haar ouders bijvoorbeeld) ze met haar associëren. Zichzelf *untaggen* helpt weliswaar om dergelijke digitale 'zelfverwijzingen' voor haarzelf en haar eigen volgers onzichtbaar te maken, maar of de foto of update online gedeeld blijft, ligt geheel in handen van de uploaders en delers. Ze ervaart deze digitale dubbelgangers als ongemakkelijk en unheimlich, als een verlies van controle over wat anderen wel of niet van haar te zien krijgen; een angst die met de komst van gratis 'reverse image search' programma's, zoals PimEyes, anno 2022 nog reëler is geworden (Pfauth 2022).

Het kan nog erger. Neem bijvoorbeeld Joram T. die in het voorjaar van 2015 werd geconfronteerd met een hardnekkig groeiend aantal 'dubbelgangers' in de vorm van kopieën van twee foto's. Het waren foto's van een stunt die hij na het vieren van Koningsdag uithaalde in een NS-trein in het bijzijn van enkele vrienden. De foto's waarop hij ogenschijnlijk over een eersteklas treinstoel staat te plassen, gingen viraal en al snel daarna was de 'de treinplasser' meme een feit. De treinplasser vulde al snel de gemoederen van de Nederlandse 'memesphere' en Joram T. (door huis- tuin- en keukenspeurders al snel met naam en toenaam bekend gemaakt aan het digitale publiek) werd door menig gebruiker aan een digitale schandpaal genageld; zijn persoonlijke gegevens werden op platforms als Twitter en Facebook veelvuldig verspreid. Ook al werd Joram uiteindelijk vrijgesproken in de rechtszaak die de NS tegen hem aanspande en werden digitale krantenartikelen over het voorval verwijderd, zijn 'digitale

dubbelgangers' op internetfora en platforms als Twitter, GeenStijl en FOK dolen nog steeds rond op het internet. Ze zijn onlosmakelijk verbonden met zijn naam en zullen hem mogelijk zijn gehele leven blijven achtervolgen bij bijvoorbeeld sollicitaties, of het aangaan van nieuwe relaties.

Een derde vorm van digitale dubbelgangers die qua vervreemding en ongemakkelijkheid in deze opsomming een toppunt lijken te vormen, is zogenaamde deepfake technologie die de afgelopen jaren in steeds geavanceerdere vormen opduikt. Deze technologie stelt in staat om bestaand foto- of videomateriaal van een persoon te manipuleren. Veel toepassingen kenmerken zich nu nog door een ludiek karakter – bijvoorbeeld het hervormgeven van jezelf als Renaissance schilderij – maar er wordt ook veelvuldig geëxperimenteerd met het manipuleren van stem en gezichtsuitdrukkingen. Dit maakt het mogelijk om met behulp van bestaand videomateriaal jezelf maar met name ook een *ander* dingen te laten zeggen of doen die de persoon zelf nooit (op camera) heeft gezegd of gedaan. Behalve in het domein van de politiek – een bekend voorbeeld is een video (gecreëerd door Buzzfeed en komediant Jordan Peele in 2018) van Barack Obama die stelt dat "president Trump is a total and complete dipshit" – en het domein van beroemdheden uit de populaire cultuur – anno 2021 ging een TikTok van 'Tom Cruise' (gecreëerd door AI effects artist Chris Umé) die vol verbazing kauwgom in zijn lolly aantreft viraal, die al zo overtuigend is dat we kunnen verwachten dat we in de nabije toekomst de 'uncanny valley' wat betreft deze technologie aan gene zijde uit zullen klauteren – lijkt deze trend zich momenteel vooral ook voor te doen in het domein van deepfake pornografie, waarbij het gezicht van iemand in reeds bestaand pornografisch beeldmateriaal wordt gemonteerd door middel van AI. Zowel bekende mensen alsook gewone burgers – merendeels vrouwen – die actief zijn op social media worden daarbij tot hun schrik geconfronteerd met pornografisch materiaal waarin zij ogenschijnlijk (in meer of mindere mate overtuigend) een hoofdrol spelen, hoewel zij nooit daadwerkelijk geparticipeerd hebben in de getoonde scenes. Zo verwordt de digitale dubbelganger tot een lugubere buikspreekpop.

Hoewel de gegeven voorbeelden onderling van elkaar verschillen, hebben ze allemaal van doen met *identiteit* en roepen ze stuk voor stuk *unheimliche* gevoelens op. De selfie makende mens confronteert zichzelf met de vragen rondom de eigen identiteit en de wijze waarop hij zich wel of niet aan anderen wil presenteren. En ook met de vraag wat het voor de eigen identiteit betekent wanneer anderen de controle over de presentatie van het zelf overnemen. Mensen delen soms ook zelf minder flatteuze versies van zichzelf. Het feit dat mijn vriendin zich niet wilde identificeren met de zonder haar toestemming geüploade foto's en updates hing niet alleen samen met hoe zij daarop werd gepresenteerd, maar ook met het unheimliche gevoel de controle over haar zelfpresentatie te verliezen. Ook in het geval van Joram T. bestaan er nog steeds rondzwervende kopieën van foto's van de misstap die hij als achttienjarige beging. Evenals zwartmakende posts die direct aan zijn persoonlijke informatie (naam, adres, werk) zijn gekoppeld, door boze mensen op sociale media geplaatst na het incident. Deze 'digitale schimmen' zijn nog steeds onderdeel van het beeld dat mensen van hem kunnen vormen. Ze zijn onlosmakelijk deel van zijn (online) identiteit geworden en kunnen als zodanig zijn reputatie nog geruime tijd beïnvloeden. Ook met betrekking tot deepfakes doet zich de vraag voor wat dergelijke van een persoon 'losgezongen' dubbelgangers betekenen voor de eigen identiteitservaring. In hoeverre hebben zij echt nog met je 'zelf' van doen? En in hoeverre spelen dergelijke dubbelgangers een rol in *zelfbeeld* en identiteit?

Mijn fascinatie voor digitale dubbelgangers heeft uiteindelijk tot een uitgebreid onderzoek geleid, waarin ik de unheimliche invloed van digitale dubbelgangers op identiteit nader ben gaan analyseren vanuit een interdisciplinair kader met een nadruk op mediastudies, maar ook geïnspireerd door denkbeelden uit onder andere de filosofie, sociologie en psychologie. Dit proefschrift is hiervan het resultaat.

0.3 De onderzoeksvraag

Menselijke dubbelgangers – ook wel aangeduid als *Doppelgängers* of *lookalikes* – zijn geen nieuw verschijnsel. Sterker nog, ze zijn al zo oud als de mensheid. In de eerste plaats verwijst de term naar personen die in sterke mate op elkaar lijken, zoals tweelingen. Behalve letterlijk wordt het begrip 'dubbelganger' echter ook in een meer figuurlijke zin gebruikt. Bijvoorbeeld om te verwijzen naar natuurlijke verschijnselen en artefacten die op een bepaalde, meestal beperktere manier lijken op een menselijke persoon. Een voorbeeld van zo'n natuurlijke dubbelganger is ons spiegelbeeld op het wateroppervlak, of de echo van onze stem. In de menselijke cultuur vinden we nog veel meer dubbelgangers in de vorm van bijvoorbeeld twee- en driedimensionale representaties (schilderijen, foto's, standbeelden, etc.) of literaire verhalen waarin dubbelgangers al dan niet expliciet ten tonele worden gevoerd – of waarin je 'jezelf herkent'. In dit proefschrift beperk ik me evenwel tot een specifieke categorie van kunstmatige *lookalikes*: die van de zogenaamde 'digitale dubbelgangers'. Daarmee doel ik op 'dubbelgangers' die door middel van digitale technologieën tot stand worden gebracht, die vervolgens in digitale media worden opgeslagen, om daarna vaak via digitale netwerken te worden gedeeld. In sommige gevallen zijn de maker, distributeur en gebruiker één en dezelfde persoon (bijvoorbeeld wanneer iemand een selfie als wallpaper gebruikt op zijn mobiele telefoon of notebook), soms worden ze door de ene persoon gemaakt, maar door anderen gedistribueerd en voor commerciële of andere doeleinden gebruikt (bijvoorbeeld onze Instagram foto's, TikTok video's of autobiografische aantekeningen op Facebook), en in weer andere gevallen worden niet als zodanig bedoelde handelingen door anderen gedistribueerd en gebruikt (bijvoorbeeld wanneer de politie de 'digitale sporen' van een crimineel of terrorist gebruikt om een 'profiel' van die persoon samen te stellen om zijn gangen en handelingen te volgen).

De term 'digitale dubbelganger' is niet door mij in het leven geroepen. Het begrip - dat diverse semantische dubbelgangers kent in andere talen, zoals *digitaler doppelgänger, digital twin* en *digital shadow* - wordt in bestaande literatuur in uiteenlopende betekenissen en contexten gebruikt (zie voor een overzicht daarvan paragraaf 1.3.2). In dit proefschrift zal ik de term 'digitale dubbelganger' in het bijzonder gebruiken om te verwijzen naar *digitaal gemedieerde visuele representaties* van ons zelf. Het kan bijvoorbeeld gaan om foto's of video's van een daarop op het oog herkenbaar individu, alsook om meer abstracte doch eveneens identificeerbare afbeeldingen, bijvoorbeeld digitale avatars en memes waarin herkenbare personen een rol spelen.

In mijn onderzoek wil ik proberen inzicht te verwerven in de unheimliche rol die de aldus gedefinieerde digitale dubbelgangers spelen bij de totstandkoming van onze identiteit. Die algemene vraag roept verschillende deelvragen op.

- In de eerste plaats wil ik de vraag beantwoorden wat precies de *ontologische status* is van de digitale dubbelganger.[2] Om die vraag te beantwoorden zal ik de digitale dubbelganger situeren in de context van de hedendaagse, technisch gemedieerde *beeldcultuur*. Daarbij begeef ik me op het terrein van de *visual studies* en *mediastudies*.

- In de tweede plaats wil ik de vraag beantwoorden hoe wij ons, als mens, verhouden tot onze digitaal gemedieerde dubbelgangers. Om die vraag te beantwoorden zal ik aanknopen bij inzichten uit de *wijsgerige antropologie* en *de techniekfilosofie.*

- In de derde plaats zal ik specifiek inzoomen op de vraag welke rol digitale dubbelgangers spelen in de vorming van onze identiteit en zelfbegrip en waarom deze dubbelgangers zulke unheimliche identiteitservaringen kunnen ontlokken. Bij de beantwoording van die vraag zal ik niet alleen opnieuw te rade gaan bij de *wijsgerige antropologie,* maar ook inzichten uit de *menswetenschappen* gebruiken.

Kernachtig samengevat hoop ik dit de volgende samengestelde vraag te beantwoorden:

> *Wat is de ontologische status van de dubbelgangers die door de digitaal gemedieerde (ver)beeldcultuur worden geschapen, wat is – op conceptueel en kwalitatief-empirisch niveau – de impact van deze digitale dubbelgangers op ons zelfbegrip, en waarom roepen deze dubbelgangers (potentieel) unheimliche identiteitservaringen op?*

Omdat de beantwoording van die vraag duidelijk zal maken dat de digitale dubbelganger niet één is, maar zich in verschillende gedaanten aan ons voordoet, zal ik na het *algemeen-theoretische deel* in drie *kwalitatief-empirische casestudies* – die respectievelijk betrekking hebben op *selfies*, *memes* en *deepfakes* – laten zien hoe deze verschillende typen digitale dubbelgangers verschillende graden van het unheimliche teweegbrengen.

0.4 De relevantie van het onderzoek

Voordat ik nader inga op mijn theoretische kader en onderzoeksmethode, wil ik eerst kort uitweiden over de relevantie en urgentie van mijn onderzoek. Begin 2015 werd in opdracht van de European Commission Directorate General for Communications Networks, Content & Technology en onder redactie van 'informatiefilosoof' Luciano Floridi, *The Onlife Manifesto – Being Human in an Hyperconnected Era* gepubliceerd, waaraan een keur aan gerenommeerde onderzoekers uit Europa bijdroegen (Floridi 2015).[3] Het woord 'onlife' uit de titel van dit manifest is een hybride term, samengesteld uit de woorden 'online' en 'life'. Daarmee benadrukt de term hoezeer het online en offline leven met elkaar verweven zijn geraakt in het tijdvak van de informatie- en communicatietechnologieën (hierna: ICTs). Het *Onlife Manifesto* bevestigt het beeld dat ik eerder schetste van de huidige informatiesamenleving waarin de digitale wereld en het 'echte' leven in de informatiesamenleving geheel verstrengeld is geraakt. Het neologisme 'onlife' verwijst, voorbij het

[2] Ontologie betekent 'zijnsleer' en wordt in de filosofie gebruikt om de meest fundamentele kenmerken van dingen te beschrijven.
[3] Aanvankelijk gepubliceerd op de website van de European Commission, nu te downloaden als open access uitgave van Springer: https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-04093-6 (laatst bezocht op 3 juli 2022).

dualistische onderscheid tussen online en offline, naar de hybride sfeer die ons huidige, radicaal technologisch bemiddelde leven kenmerkt. Het Manifesto handelt over de effecten van het gebruik van uiteenlopende ICTs op ons alledaagse leven.

Floridi stelt in de introductie van het *Onlife Manifesto* dat de alomtegenwoordige ICTs de menselijke conditie radicaal veranderen in de zin dat ze een transformatie bewerkstelligen van ons actorschap (*agency*) en van de verhouding die we hebben tot onszelf, tot anderen en tot de wereld om ons heen. De overkoepelende vraag die de auteurs opwerpen is "what does it mean to be human in a hyperconnected era?" (Floridi 2015, 9). In het manifest en in de commentaren en essays die daarop volgen in het boek wordt onderzocht *hoe* ons actorschap en genoemde relaties veranderen. De focus ligt daarbij, aldus de auteurs van het manifest, op vier soorten transformaties:

1. Het vervagen van een onderscheid tussen realiteit en virtualiteit
2. Het vervagen van onderscheidingen tussen mens, machine en natuur
3. De ommekeer van informatie-schaarste naar informatie-overvloed
4. De verschuiving van het primaat van op zichzelf staande dingen, eigenschappen en binaire relaties, naar het primaat van interacties, processen en netwerken (idem, 2)

In het manifest pleiten de auteurs voor een nieuwe 'taal' om de wereld in het 'hyperconnected' tijdperk beter te doorgronden. Het manifest zet zich af tegen het gedachtegoed en de denkwijzen die de moderniteit heeft voortgebracht. Deze zijn niet toereikend om de complexiteit van de huidige tijd te omvatten en recht toe te doen, aangezien "the constraints and affordances of the computational era profoundly challenge some of modernity's assumptions" (Floridi 2015, 8). Het moderne wereldbeeld kenmerkt zich door een gespannen relatie tussen mens en natuur, waarbij de mens zichzelf tegenover deze natuur plaatst en haar tracht de doorgronden, te consumeren en te onderwerpen. Deze vooruitgangsdrang heeft ons weliswaar talloze nuttige uitvindingen en ontdekkingen gebracht, maar tegelijkertijd hebben deze een kloof doen ontstaan tussen techniek en natuur, tussen mens en dier. Dergelijke oppositionele dichotomieën en het hieruit voortkomende wereldbeeld zijn niet in staat de verwevenheid en complexiteit van de dingen te overzien. Door de nadruk op rationaliteit werd ethiek een zaak van het rationele en autonome subject en minder een vraagstuk van *sociale* en *ecologische* wezens. Dit leidt bijvoorbeeld tot een tunnelvisie in kwesties rondom verantwoordelijkheid over het effect van nieuwe technologische artefacten – vaak wordt deze ofwel bij de designer, ofwel de distributeur, ofwel de gebruiker gelegd, terwijl er vanuit verschillende hoeken een steeds sterkere roep is om een gespreide verantwoordelijkheid als startpunt voor analyse van en discussies omtrent ICTs te nemen (Floridi 2015, 8). Het moderne denken laat met andere woorden te weinig ruimte voor een holistische visie die de complexiteit van de hypergenetwerkte, digitale wereld recht doet. De nieuwe 'taal' waar het manifest om vraagt, moet helpen om deze complexiteit beter te kunnen doorgronden. Aandachtspunten zijn volgens de auteurs vragen rondom verantwoordelijkheid, aansprakelijkheid, (ervaren) vrijheid, (on)gelijkheid in het licht van "increasinly mediated identitities" (idem, 9) en van de overvloed en afhankelijkheid van informatie, datamanipulatie, datapersistentie, privacy, autonomie en machtsverhoudingen online (idem, 8-11). Om de menselijke conditie anno begin 21e eeuw beter te doorgronden, is het volgens de auteurs dus noodzakelijk om een begrip te vormen van de invloed die het gebruik van ICTs heeft op bovenstaande zaken. Zij stellen echter ook dat onze huidige conceptuele toolbox niet toereikend is om die uitdaging aan te gaan. Het boek roept op tot een herstructurering van onze toolbox, niet

alleen om ons in staat te stellen onze huidige onlife conditie beter te begrijpen, maar tevens om daaraan op een meer adequate wijze sturing te kunnen geven, zodat we onze onlife toekomst met meer vertrouwen tegemoet kunnen zien.

Ik hoop met mijn onderzoek over de digitale dubbelgangers een bescheiden bijdrage te leveren aan de door Floridi et al. bepleite 'herstructurering' van bestaande theorieën over menselijke identiteit en technologische bemiddeling. De 'digitale dubbelganger' vormt daarbij een van de puzzelstukjes die kunnen bijdragen aan het vormen van een adequaat antwoord op die overkoepelende vraag, "what does it mean to be human in a hyperconnected era?" Mijn onderzoeksvraag vormt zo een van de vele mogelijke 'deelvragen' van deze complexe vraag die in het manifesto worden opgeworpen. De door de auteurs benoemde vier transformaties komen alle, meer of minder expliciet, aan de orde in mijn analyse van digitale dubbelgangers.

Hoewel onderzoek naar het ontologische c.q. antropologische statuut van 'identiteit' in de onlife samenleving primair een intrinsieke waarde bezit als een bijdrage aan zelfbezinning en zelfkennis (volgens het beroemde motto 'Ken uzelf' - γνῶθι σεαυτόν - dat in de oudheid in de tempel van Apollo in Delphi was gebeiteld), beoogt deze thesis ook praktisch relevant te zijn voor bijvoorbeeld juristen, designers en vormgevers van ICTs en wetenschappers op het terrein van de geesteswetenschappen en sociale wetenschappen die in het onlife tijdvak willen reflecteren op de antropologische grondslagen van hun vakgebied. Hierbij wil ik demonstreren dat menselijke identiteit in de door digitale dubbelgangers gekenmerkte onlife samenleving slechts adequaat begrepen kan worden als we deze begrijpen vanuit zijn ontologische, c.q. antropologische fundament.

0.5 Methode

Zoals in paragraaf 0.3 al kort werd aangeduid, is mijn onderzoek kwalitatief van aard en is het theoretisch en empirisch- kwalitatief van karakter. Dat wil zeggen dat ik geen numerieke data verzamel om die vervolgens te onderwerpen aan wiskundige en statistische bewerkingen om zodoende tot causale verklaringen en/of statistische correlaties te komen, maar dat ik mijn onderwerp zo nauwkeurig mogelijk in zijn context zal beschrijven en die beschrijvingen aan de hand van adequate concepten en theorieën zal interpreteren teneinde inzicht te krijgen in de betekenis en ´het nut en nadeel' ervan voor ons leven (Justesen and Mik-Meyer 2012, 15-17).

In *Doing Qualitative Research* stelt David Silverman dat een gedegen kwalitatief onderzoek de volgende zes kenmerken heeft 1) het is gebaseerd op een bepaald *model* van de werkelijkheid, dat wordt gekenmerkt een specifieke ontologie en epistemologie; 2) het maakt gebruik van specifieke aan dit model ontleende *concepten* en 3) *theorieën*; met behulp waarvan het 4) *hypothesen* opstelt, die vervolgens op basis van 5) een algemene *methodologie* en 6) daarop gebaseerde *specifieke methoden* worden getoetst (Silverman 2017, 112-114). Dit geeft Silverman weer in de volgende tabel:

Term	Meaning	Relevance
Model	An overall framework for looking at reality (e.g. positivism, constructionism)	Usefulness
Concept	An idea deriving from a given model (e.g. 'stimulus-response', 'the social construction of reality')	Usefulness
Theory	A set of concepts used to define and/or explain some phenomenon	Usefulness
Hypothesis	A testable proposition	Validity
Methodology	A general approach to studying research topics	Usefulness
Method	A specific research technique (e.g. interview, focus group)	Good fit with model, theory, hypothesis and methodology

Tabel 1 D. Silverman (2017) Doing Qualitative Research, Table 7.5 'Basic research terms', p. 112

Bij de keuze van model, concepten, theorie en methodologie is het van belang dat ze adequaat zijn met betrekking tot het onderzochte verschijnsel. Een theorie kan nog zo goed of interessant zijn, als hij geen of onvoldoende betrekking heeft op het onderwerp van onderzoek is hij onbruikbaar. Ten aanzien van de hypothese is het van belang dat hij te testen is binnen de gekozen methodologie. Daarbij is ook de keuze voor de juiste onderzoeksmethoden cruciaal. In het onderstaande zal ik aan de hand van de zes door Silverman onderscheiden aspecten mijn kwalitatieve onderzoek nader omschrijven (waarbij ik de algemene methodologie en de specifieke methoden tezamen zal bespreken).

0.5.1 Het hermeneutisch-fenomenologische model

Ik hanteer een model dat zich laat omschrijven als hermeneutisch-fenomenologisch. Het uitgangspunt daarvan is dat de werkelijkheid als een *betekenisvolle samenhang* kan worden begrepen, beschreven en geïnterpreteerd. Een metafoor die vaak wordt gehanteerd in dit model is die van het *verhaal* (Widdershoven 1997). Wie de mens en de menselijke cultuur op basis van een hermeneutisch-fenomenologisch model beschouwd, zal de mens en het menselijk handelen niet – zoals in een mechanistisch model – benaderen op basis van *causale wetmatigheden* of – zoals in een organistisch model – op basis van de *functionele samenhang* van de elementen, maar proberen de *narratieve betekenis* van het menselijk (samen)leven te *begrijpen* (*Verstehen*). Daarbij gaat het dus niet om het aanwijzen van oorzaken of het beschrijven van functies, maar om het interpreteren van menselijk handelen in termen van *redenen, motieven en betekenis*. Wie vanuit dit perspectief een verschijnsel als het maken van een selfie bestudeert, is er niet op uit de causale processen te verklaren die zich afspelen in de smartphone of in het 'visuele apparaat' van de mens, noch gericht op een uitleg van de functionele samenhang van de camera, het geheugen en het beeldscherm van de smartphone, maar wil weten wat de *betekenis* is van dit opvallende fenomeen. Relevante vragen zijn dan bijvoorbeeld: wat de reden is dat mensen selfies maken, welke betekenis hechten zij en hun omgeving aan dit type afbeeldingen, en hoe beïnvloeden deze ons zelfbeeld en zelfbegrip?

Kenmerkend voor het hermeneutisch-fenomenologische model is ook het *holistische* karakter ervan. Waar een mechanistische verklaring zijn kracht mede ontleend aan een methodologisch reductionisme, door het te verklaren verschijnsel in het laboratorium zoveel als mogelijk te isoleren

van andere, mogelijk storende factoren, daar gaat het hermeneutisch-fenomenologische model uit van de *hermeneutische cirkel* (Palmer 1969, 87-88, 118-121) die stelt dat je een deel slechts kan begrijpen in het licht van het geheel. De betekenis van een alinea of een hoofdstuk in een roman wordt pas duidelijk in het licht van het hele boek, en naarmate we meer context in het begrijpen betrekken (bijvoorbeeld de rest van het oeuvre van de auteur, de literaire stroming waartoe hij behoort, of de politieke, religieuze of economische realiteit waarnaar het romanverhaal verwijst), hoe groter ons begrip van de roman wordt. En datzelfde geldt ook voor, bijvoorbeeld, de selfie. Ons begrip van dit verschijnsel wordt groter naarmate we meerdere contexten in onze beschouwing betrekken, bijvoorbeeld die van de heersende beeldcultuur, van psychologische theorieën over menselijk narcisme en/of het op het verdienmodel van nieuwe media. Dat holistische karakter deelt het hermeneutisch-fenomenologische model overigens met het organistische, want ook daar kunnen de delen slechts in het licht van het geheel verklaard worden. Een organistische verklaring van de longen dient immers te verklaren welke functie dit orgaan heeft voor het organisme als geheel. Waar de samenhang binnen het organistische model *functioneel* wordt begrepen, daar gaat het in het hermeneutisch-fenomenologisch model om een *betekenis*samenhang.

Hoewel het hermeneutisch-fenomenologische model duidelijk onderscheiden kan worden van het mechanistische en organistische, wil dat niet zeggen dat de laatstgenoemden geen rol kunnen spelen in het op betekenis gerichte kwalitatieve onderzoek. Het menselijk leven is immers – te beginnen met ons eigen lichaam! - vol van fysieke en organische verschijnselen, en die domeinen zijn nauw verstrengeld met elkaar. Bovendien drukt geestelijke betekenis zich onvermijdelijk altijd uit in een of andere materiële gestalte: van de geluidsgolven zonder welke we niet kunnen spreken en het papier en de inkt of de elektronische circuits zonder welke we onze gedachten niet kunnen uitdrukken, en de talloze andere materiële artefacten waarmee we ons omringen. Betekenis veronderstelt steeds een zekere materiële onderbouw, en tegelijkertijd ontstijgt de geestelijke betekenis deze onderbouw. Zoals Dilthey het kernachtig uitdrukt in zijn *Einleitung in die Geisteswissenschaften:* "Tatsachen des Geistes sind die oberste Grenze der Tatsachen der Natur, die Tatsachen der Natur bilden die unteren Bedingungen des geistigen Lebens" (Dilthey 1914-2005, Deel I, 17); de natuurlijke (materiële) feiten zijn altijd de grondvoorwaarden voor het bewustzijn. En dat geldt natuurlijk al helemaal voor een onderzoek naar de rol van het technische beeld en digitale dubbelgangers in het menselijk leven. Om de betekenis van bijvoorbeeld selfies in onze huidige cultuur te begrijpen, is het natuurlijk heel nuttig wanneer je inzicht hebt in de achterliggende techniek of in het functioneren van de kapitalistische economie. Maar hoewel het begrijpen van het verschijnsel selfie, zoals die zich in het afgelopen decennium heeft ontwikkeld, onder andere de digitale techniek en de kapitalistische economie vooronderstelt, kan de betekenis ervan daartoe niet worden gereduceerd.

Het fenomenologische karakter van het hermeneutisch-fenomenologische model is erin gelegen dat het zich - in navolging van Edmund Husserl, de grondlegger van de fenomenologie - richt op hoe de verschijnselen (fenomenen) zich *aan ons voordoen* als *betekenisvolle* zaken (Husserl 1980). In die zin is het *eerste-persoonsperspectief* onlosmakelijk met dit model verbonden. Zowel bij de persoon die de selfie maakt als bij de persoon van de onderzoeker, die deze handeling probeert te begrijpen. Dat begrijpen door de onderzoeker kan enerzijds gebeuren door te beluisteren of te lezen wat de onderzochte personen – bijvoorbeeld degene die selfies maakt – over hun ervaringen te melden hebben, maar de betekenis kan ook worden afgelezen aan de uitdrukkingen zelf – in dit voorbeeld de selfies, in samenhang met de apparaten waarmee ze worden gemaakt, de praktijken waarin ze functioneren, de *big tech companies* die deze faciliteren, et cetera. Vaak bevatten de artefacten meer

betekenis dan die de gebruikers eraan toekennen (Dilthey 1994, 157). Om die impliciete betekenis te articuleren dient de onderzoeker deze artefacten te interpreteren aan de hand van adequate concepten en theorieën.

0.5.2 Concepten

In de voorafgaande paragraaf zijn al enkele sleutelconcepten van de hermeneutisch-fenomenologische benadering de revue gepasseerd, zoals betekenis, holisme, context, hermeneutische cirkel, begrijpen en interpreteren. Behalve deze algemene begrippen zullen in de context van het onderhavige onderzoek nog diverse andere meer specifieke kwalitatieve concepten worden gebruikt, toegespitst op de te interpreteren verschijnselen. Daartoe behoren gangbare begrippen uit de omgangstaal, zoals 'beeld', 'zelf', 'dubbelganger', 'identiteit', 'rol' en 'privacy', als ook concepten die specifiek zijn ontwikkeld binnen geesteswetenschappelijke theorieën, zoals 'oculaire traditie', 'excentrische positionaliteit', 'unheimlichkeit', 'spiegelstadium', 'technologische mediatie' en 'digitale dubbelganger', en zelfs een enkel neologisme, zoals 'verbeeldcultuur'. Omdat de betekenis van deze termen enkel duidelijk wordt in de context van de theorieën waarin ze optreden, zal ik de betekenis van die begrippen hier niet afzonderlijk bespreken. Enkele van deze begrippen zullen echter in de volgende paragraaf over het theoretische kader, die vooruitloopt op de meer gedetailleerde toepassing van de gebruikte theorieën in de volgende hoofdstukken, wel al kort worden geïntroduceerd.

0.5.3 Theoretisch kader

In mijn onderzoek maak ik gebruik van drie deels overlappende clusters van theorieën die ieder meer of minder expliciet verbonden zijn met het hermeneutisch-fenomenologisch model, maar in verschillende disciplines tot ontwikkeling zijn gekomen. Het gaat daarbij om disciplines die zich richten op telkens een ander relevant aspect van mijn onderzoek. Het betreft de bestudering van *beeldcultuur* in de zogenaamde *visual culture studies* en *new media studies* van onder meer Walter Benjamin, Vilém Flusser en William Mitchell, de interpretatie van de *dubbelaspectiviteit* en *excentrische positionaliteit* van de menselijke levensvorm en de daarmee verbonden *unheimlichkeit, natuurlijke kunstmatigheid* en *narratieve identiteit* van de mens in de *wijsgerige antropologie* en *psychoanalyse* van onder meer Sigmund Freud, Helmuth Plessner en Paul Ricoeur, en in de analyse van *technologische mediatie* van onder meer Martin Heidegger, Don Ihde en Peter-Paul Verbeek. Dat verleent dit onderzoek een sterk interdisciplinair karakter. Dit is overigens in lijn van het holistische karakter van het hermeneutisch-fenomenologische model, aangezien dat, zoals we hiervoor hebben gezien, stelt dat een verschijnsel beter begrepen wordt naarmate het vanuit meerdere contexten wordt beschreven en geïnterpreteerd. In deze paragraaf zal ik deze drie clusters kort introduceren. Omdat *visual culture studies* in vergelijking met traditionele disciplines als de filosofie, die op een eerbiedwaardige geschiedenis kunnen bogen, tamelijk recent tot ontwikkeling zijn gekomen en ook door hun inherent interdisciplinaire benadering van die traditionele disciplines afwijken, zal ik die iets uitvoeriger introduceren dan de overige disciplines.

0.5.3.1 Visual culture studies

Bij de beschrijving van de onderzoeksvraag in paragraaf 0.3 merkte ik op dat de digitale dubbelganger deel uitmaakt van ***beeldcultuur*** (binnen academische kringen vaak aangeduid met de Engelse term *visual culture*). Hoewel beelden historisch bezien altijd al een belangrijke rol hebben gespeeld in de cultuur – denk aan schilderingen, beeldhouwwerken, afbeeldingen op munten, beeldschrift en illustraties in boeken – is er, te beginnen met de uitvinding van de fotografie en film, maar vooral sinds de opkomst van de computergemedieerde nieuwe media en de dankzij het internet en de smartphone tot ontwikkeling gekomen digitale cultuur, sprake van een beeldcultuur die door deze nieuwe mediumspecifieke vormen van uitdrukken en kijken weer anders is dan voorafgaande westerse beeldculturen. In de *visual studies* wordt met William Mitchell wel gesproken van een 'wending naar het beeld' (*pictorial turn*). Daarmee wordt niet alleen – vanuit een kwantitatieve maatstaf – gewezen op de tegenwoordige alomtegenwoordigheid van beelden (hierin is de eigen tijd overigens niet per se uniek), maar ook op een kwalitatieve omslag naar wat Heidegger 'het tijdperk van het wereld*beeld*' heeft genoemd. Wanneer we de betekenis van 'digitale dubbelgangers' voor identiteit op adequate wijze willen vatten, is het van belang hen om te beginnen te situeren binnen de huidige, door digitale beelden gedomineerde beeldcultuur.

De analyse van de beeldcultuur vindt, zoals reeds opgemerkt, vooral plaats in relatief nieuwe disciplines als *visual culture studies* en – indien de focus primair is gericht op digitale media - *new media studies* (een voorbeeld van de laatste is de hierboven genoemde studie *New Media and Digital Culture* die ik in Utrecht volgde). De benaming visual culture studies is een verzamelnaam voor onderzoek dat vanuit verschillende disciplines binnen de geesteswetenschappen wordt verricht naar de aard van de ontwikkeling van de beeldcultuur. Hoewel de benaming visual culture studies nog maar enkele decennia geleden in zwang is gekomen, is het wetenschappelijk veld zelf niet uit de lucht komen vallen, maar bouwt het voort op het werk van onder meer kunsthistorici en filosofen uit de vorige eeuw. Vaak genoemde namen zijn bijvoorbeeld Erwin Panofsky, Walter Benjamin, Raymond Williams, Roland Barthes en John Berger, maar zoals ik in hoofdstuk 1 zal laten zien, gaat de geschiedenis van de reflectie op het beeld en beeldcultuur zelfs vele eeuwen terug in de tijd.

Hoewel over het object van de visual culture studies nauwelijks discussie bestaat, geldt dat niet voor de pogingen het begrip 'visual culture' ofwel 'beeldcultuur' te definiëren. Dat hangt samen met het sterk multi- en interculturele karakter van deze visual culture studies. Bij een opname van de stand van zaken in 1997 concludeerden Walker en Chaplin dat wetenschappers die zichzelf onder de visual culture studies scharen uit niet minder dan vierendertig verschillende disciplines putten, waaronder kunstgeschiedenis, culturele studies, filosofie, sociologie, politieke economie, antropologie, psychologie, linguïstiek, kritische theorie en mediastudies (Walker & Chaplin 1997, 3). Cultuurwetenschapster Mieke Bal wierp begin deze eeuw de vraag op, of we hier überhaupt over een wetenschappelijke discipline of theorie kunnen spreken, of dat er misschien eerder sprake is van een 'wetenschappelijke beweging'. Een van de argumenten die ze geeft om niet van een discipline te spreken, is dat het object van studie – beeld en beeldcultuur – te breed en veelzijdig is om vanuit één enkele discipline te doorgronden. Hoewel bijvoorbeeld een discipline als kunstgeschiedenis een respectabele status heeft, is zij niet in staat de veelzijdige beeldcultuur als geheel te doorgronden (Bal 2003, 5-6). Maar ondanks het gegeven dat de disciplinaire verscheidenheid van de visual studies groot is, kennen zij toch een duidelijke samenhang vanwege het gedeelde object – het beeld. Daar staat

echter weer tegenover dat vanwege het multi- en interdisciplinaire karakter er geen door alle beeldwetenschappers gedeelde definitie bestaat van wat 'beeld' en 'beeldcultuur' precies inhoudt (zie ook 1.2.1).

Mitchell, een prominente vertegenwoordiger van de visual culture studies, merkt op dat dit enigszins ondefinieerbare en brede karakter van het object wellicht een van de redenen is dat het vakgebied door monodisciplinaire wetenschappers vaak met enige argwaan wordt bekeken. Die 'disciplinaire angst' (Mitchell 2002, 167) heeft volgens hem te maken met de ambigue relatie die de visual culture studies onderhouden met monodisciplinaire disciplines die zich van oudsher met beelden bezighouden, zoals de esthetica en vanaf rond 1800 de kunstgeschiedenis. Als we onder esthetica de tak van de filosofie verstaan die zich richt op vraagstukken rondom schoonheid en esthetische waarden en productie, waarneming en receptie van kunstwerken, en kunstgeschiedenis begrijpen als de discipline die zich richt op de uitleg en interpretatie van visuele beelden en de empirische studie van historische kunstbewegingen, kunstenaars, kunststromingen, et cetera, wat is dan de plaats van visual culture studies (Mitchell 2002, 167)? Kunnen moderne (audio-)visuele communicatievormen, zoals digitale fotografie, televisie en film en digitale cultuurvormen zoals vlogs, memes en TikToks niet ook onder deze traditionele disciplines vallen? Een vergelijkbare vraag wordt gesteld vanuit mediastudies (Poster 2002). Visuele culture studies lijken vanuit zo'n oogpunt bekeken wellicht onnodig en een "vague, ill-defined body of issues that are covered quite adequately within the existing academic structure of knowledge" (Mitchell 2002, 167). Toch lijken visual culture studies wel degelijk bepaalde hiaten op te vullen. Visual culture wetenschappers worden in hun expansiedrang vaak gedreven door een zeker ongenoegen of frustratie met de beperkingen die de gevestigde disciplines hen opleggen (Morra & Smith 2010, 4). Ze functioneren als een intern supplement van bestaande 'beeldwetenschappen'. De visual culture studies stellen de *visualiteit* als zodanig centraal. Het gaat daarbij onder meer om de technische aspecten van beelden, de mediumspecifieke kenmerken van schilderijen, film, televisie en digitale beelden, om de epistemologie van het kijken en semiotiek van beelden, om psychoanalytische duiding van beelden, om fenomenologische analyses van beeldinhouden, om cognitieve studies die zich richten op visuele processen, sociologische studies naar de toeschouwer, visuele antropologie, et cetera.

Volgens Mitchell kunnen we stellen dat visualiteit niet enkel betrekking heeft op "the social construction of vision, maar ook om "the visual construction of the social" (Mitchell 2002, 179), een aspect dat de traditionele beeldwetenschappen niet ondervangen en dat voor mijn onderzoek naar de impact van digitale dubbelgangers cruciaal is! Visual culture studies moeten volgens Mitchell daarom niet enkel worden opgevat als een supplement van andere disciplines die zich van origine bezighouden met visie en beelden, maar als een interdiscipline "that draws on their resources and those of other disciplines to construct a new and distinctive object of research" (idem). Als zodanig is het een nieuw onderzoek domein, waarvan de fundamentele principes en vraagstukken nog volop in ontwikkeling zijn. Smith stelt in 2009 dat dit vooralsnog resulteert in een zeer gevarieerde 'body of work' en dat de meeste boeken die 'visual culture' prominent in de titel hebben staan met name handboeken zijn met een pedagogisch oogmerk, een soort *cabinets of curiosity* die een zeer uiteenlopend aanbod van methoden en interpretatiewijzen laten zien, zoals onder (veel) andere semiotiek, Marxisme, feminisme, psychoanalyse, queer theorie, deconstructie, etnografie en museologie (Smith 2009, 168). Bovendien is het onderwerp van onderzoek evenzeer divers te noemen omdat het varieert van hoge tot lage kunst, van massacultuur tot subcultuur, van mainstream tot

marginaal; beeldende kunst, standbeelden, kunstinstallaties, fotografie, film, televisie, internet, smartphones en apps, mode, wetenschappelijke beelden, architectuur, de lijst is schier eindeloos (idem, 169).

Morra en Smith doen in 2010 een poging om uit die eclectische verzameling tot een (voorlopige) definitie te komen en stellen dat visual culture wetenschappers zich bezighouden met "investigations that are concerned with the production, circulation, and consumption of images; the changing nature of subjectivity; the ways in which we visualize or reflect upon or represent the world to ourselves; what Irit Rogoff has called 'viewing apparatuses, which include our ways of seeing and practices of looking, knowing, and doing, and even sometimes our misunderstandings and unsettling curiosity in imagining the as yet unthought'" (Morra & Smith 2010; zie ook Rogoff 1998). Deze brede opvatting van visualiteit en de hoge mate van interdisciplinariteit van visual culture studies – met een breed scala aan methodes en methodologieën, modellen, *tropes*, modaliteiten en kritische tools (Morra & Smith 2010, 170) – wordt zowel bejubeld als bekritiseerd. Walker en Chaplin benoemen het mogelijke gevaar van zoveel verschillende perspectieven, invalshoeken en disciplinaire werkwijzen onder één noemer: *eclecticisme* – en de daar soms mee gepaard gaande oppervlakkigheid en simplistische lezing van bestaande wetenschappelijke concepten (zie De Mare 2019) – maar onderschrijven ook dat de huidige cultuur *zelf* in hoge mate hybride is: "Interactions and fusions between the various arts and media mean that boundary lines are becoming harder to discern" (Walker& Chaplin 1997, 5). Visual culture studies kunnen evenwel worden begrepen als een nieuwe onderzoeks*tategie* van die hybride werkelijkheid, een nieuwe wijze van "seeing and knowing, of outlining our encounters with visual culture, and mining them for meaning, constituting its own objects, subjects, media, and environments of study that belong to no one […], that can come into existence, be made, and made sense of only as 'a way of doing things' that is particular to visual culture studies (Morra & Smith 2010, 5).

Visual culture studies vormen niet zozeer een 'theorie' die simpelweg kan worden toegepast op een onderzoeksobject, zoals in mijn geval 'de digitale dubbelganger'. Morra en Smith stellen dat "whether we are discussing objects, subjects, media, environments, ways of seeing and practices of looking, the visual, or visuality, visual culture studies as an interdisciplinary field of inquiry has the potential to create new objects of study, and it does so specifically by not determining them in advance" (Morra & Smith 2010, 6). In plaats van bij aanvang de 'digitale dubbelganger' af te bakenen om vervolgens te onderzoeken hoe deze ervaren wordt en wat diens rol is in identiteitsconstructie, tekenen de contouren van de digitale dubbelganger zich af terwijl ik verken wat hij zou kunnen betekenen. Het wetenschapsgebied als 'wetenschapsstrategie' (zie 1.1.1.) brengt een drievoudige focus of perspectief met zich mee, die het tezamen mogelijk maken 'de digitale dubbelganger' zichtbaar en inzichtelijk te maken. Deze drie focuspunten zijn:

> (1) finding ways of attending to the historical, conceptual, and material specificity of things [in dit geval de digitale dubbelganger],
>
> (2) taking account of "viewing apparatuses," [onze 'ways of seeing' en praktijken van kijken, weten en doen] unsettling curiosity in imagining the as-yet un-thought and
>
> (3) our critical encounters with them" (Morra & Smith 2010, 6)

Deze focuspunten tezamen maken een onderzoeksobject van visual culture studies, in mijn geval de digitale dubbelganger, zichtbaar, maar informeren niet op welke manier deze begrepen of onderzocht

moet worden. Er moet met andere woorden per geval weer opnieuw gekeken worden wat de meest passende, genuanceerde en productieve wijze is “to encounter, engage with, and make sense of our visual culture” (idem). Hier vertoont visual culture studies, opgevat als onderzoeksstrategie, overlap met het overkoepelende hermeneutisch-fenomenologische model, in het bijzonder bij de notie van de hermeneutische cirkel. Immers, in een hermeneutische analyse ga je weliswaar uit van een bepaald voorbegrip, maar het onderzoek staat in het teken van dit voorbegrip te expliciteren en articuleren, waardoor een definitie pas daadwerkelijk begint af te tekenen aan het einde van het onderzoek.

In mijn analyse van het beeldkarakter van de digitale dubbelgangers in het volgende hoofdstuk zal ik onder meer aanknopen bij William Mitchells ‘picture theory’ en zijn analyse van de genoemde ‘pictorial turn’, als ook bij Martin Jay’s analyse van het *oculaircentrisme* (primaat van visuele metaforen in theorievorming) die de Westerse cultuur ten minste vanaf Plato kenmerkt en die oscilleert tussen beeldverheerlijking en beeldverwerping. In een introductie van de beeldcultuur zal ik gebruikmaken van het werk van een aantal filosofen die bijzonder belangrijk zijn geweest voor de doordenking van de *ontologische* status van het beeld in de hedendaagse cultuur, zoals Plato, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Walter Benjamin en Jean Baudrillard. Walter Benjamin is daarbij voor mijn onderwerp vooral belangrijk vanwege zijn analyse van de *mechanische reproduceerbaarheid* van beelden en de implicaties die dat heeft voor de verhouding van origineel en copy (in deze studie: mens en diens digitale dubbelganger). Benjamin, die door zijn neomarxistische achtergrond wel gerekend kan worden tot de kritische hermeneutiek, is daarbij ook van belang omdat hij tevens wijst op de economische en politieke betekenis van de mechanische reproduceerbaarheid. Aan Heidegger – een van de grondleggers van de hermeneutische fenomenologie, maar tevens zeer invloedrijk in zowel de visual studies als de techniekfilosofie – ontleen ik het denkbeeld dat in de moderne tijd de wereld tot objectiveerbaar en daardoor beheersbaar ‘beeld’ is geworden voor het menselijk subject. Vervolgens zal ik aanknopen bij Vilém Flussers analyse van het ‘technische beeld’ om duidelijk te maken hoe die objectiveerbaarheid en beheersbaarheid van het beeld in het informatietijdperk zijn beslag krijgt in wat hij aanduidt als ‘technische beelden’, dat wil zeggen: beelden die op beeldschermen verschijnen en die worden gegenereerd door achterliggende computeralgoritmen. Ten slotte zal ik aan de hand van onder andere Jos de Mul’s hermeneutische analyse van de database ontologie de voor de informatiesamenleving kenmerkende *digitale recombineerbaarheid* van het beeld bespreken. Tegen de achtergrond van bovengenoemde theorieën zal ik de digitale dubbelgangers analyseren als exemplarische voorbeelden van ‘zelf-objectivering’ – het uitdrukken van het zelf in extern beeld – die de huidige beeldcultuur in sterke mate kenmerkt. Als samentrekking van ‘verbeelding’ en ‘beeld’ verwijst deze praktijk naar – wat ik met een neologisme aanduid als – een *verbeeldcultuur*, die wordt gemotiveerd door een verlangen het beeld dat we van onszelf en anderen hebben te beheersen. Dat verlangen kan zowel positief als negatief zijn gericht. Bij ‘selfies’ zal een maker zich bijvoorbeeld waarschijnlijk zo voordelig mogelijk verbeelden. In de verbeelding van de ander kan er sprake zijn van een motivatie de ander in een negatief daglicht te stellen, bijvoorbeeld in het geval van wraakporno of het construeren van een meme als de ‘treinplasser’. Dan is die ander niet zozeer het subject, maar het object van beheersing.

De analyse van de ambiguïteit en ambivalentie van de digitale dubbelganger vraagt om zowel een nadere media-theoretische analyse van de ambiguïteit en ambivalentie van het beeld, als ook van de daaraan ten grondslag liggende ambiguïteit en ambivalentie van de menselijke levensvorm.

0.5.3.2 Wijsgerige antropologie

Om de antropologische dimensie van de dubbelganger in kaart te brengen zijn Freud's bespiegelingen over de dubbelganger en de daarmee verbonden unheimlichkeit een belangrijke inspiratiebron geweest voor mijn onderzoek. Bij Freud speelt het dubbelgangerdom evenwel een tamelijk marginale rol. Voor een meer fundamentele en omvattende analyse van dit fascinerende thema bleek Plessner's door fenomenologie en hermeneutiek geïnspireerde ***wijsgerige antropologie*** – waarin hij de mens karakteriseert als een 'excentrische' levensvorm – de aangewezen kandidaat.[4] Mijn keuze om Plessner's wijsgerige antropologie een hoofdrol te geven in mijn onderzoek is drieledig.

De eerste reden om bij Plessner's wijsgerige antropologie aan te knopen is dat het genoemde dubbelgangermotief daarin een cruciale rol speelt. Een van de uitgangspunten van Plessner's opus magnum *Die Stufen des Organischen und der Mensch* (1928) is de specifieke vorm die de voor alle leven kenmerkende *dubbelaspectiviteit* (*Doppelaspektivität*) bij de mens aanneemt. Plessner stelt dat de mens zijn leven altijd gelijktijdig van binnenuit (subjectief) en van buitenaf (als object) ervaart. De mens bekijkt zichzelf steeds zowel vanuit een eerste én derde persoonsperspectief. Hij leeft zowel vanuit zijn centrum, maar staat ook buiten zijn centrum. Zijn positie in de wereld is niet alleen centrisch, maar ook *excentrisch*. En omdat de mens niet geheel samenvalt met zichzelf en zichzelf van buitenaf kan beschouwen, kan hij uiteenlopende rollen spelen. Dat maakt de mens een 'dubbelganger' van en voor zichzelf, een mensbeeld dat – zoals we zullen zien – vruchtbare inzichten geeft in de menselijke constructie en ervaring van identiteit. Bovendien biedt Plessner's 'paradoxale mensbeeld' een goede opstap voor de door Floridi gewenste nieuwe 'taal' die oppositionele dichotomieën overstijgt, in dit geval om na te denken over de mens en diens (digitale) dubbelgangers.

Een tweede reden waarom Plessner's theorie van de menselijke excentriciteit een vruchtbaar conceptueel kader biedt, is omdat deze theorie analyseert hoe de mens gelijktijdig in drie verschillende, zij het nauw verbonden werelden leeft: een *binnen-, buiten- en medewereld*. De binnenwereld is de sfeer van de 'innerlijke' ervaringen van de mens, de wereld van waarneming, redeneringen, strevingen, gevoelens, verlangens, dromen, etc. De buitenwereld is de wereld van de externe objecten, waarvan ook de mens zelf – als een 'lichaamsobject – deel uitmaakt. De medewereld ten slotte, is de gedeelde – dat wil zeggen intersubjectieve – sfeer van cultuur en technologie. Zoals we zullen zien doet de hiervoor genoemde dubbelaspectiviteit zich ten aanzien van ieder van de drie genoemde werelden voor, ze worden zowel actief van binnenuit ervaren, alsook passief en ons van buitenaf overkomend. Dit inzicht stelt ons in staat de nodige articulatie en nuancering aan te brengen in de wijze waarop de constructie en ervaring van identiteit plaats vindt.

Er is ook nog een derde reden om Plessner's wijsgerige antropologie als conceptueel kader te kiezen. Als geen andere wijsgerig antropoloog wijst Plessner expliciet op de rol die *technologische en culturele mediatie* spelen in de specifieke totstandkoming van de menselijke bestaanswijze. Volgens Plessner kan de mens als excentrisch wezen de drie werelden waarin hij verkeert – binnenwereld, buitenwereld en medewereld – slechts op een *gemedieerde* wijze begrijpen. Hoe de mens 'is' en zichzelf en de fysieke en sociale wereld ervaart, wordt in deze opvatting mede bepaald door de

[4] In de rest van dit proefschrift zal ik, om een herhaling van 'hij, zij of hen' te voorkomen, steeds de persoonsvorm 'hij' gebruiken wanneer ik spreek over 'de mens'. Ik houd hierbij het grammaticale geslacht (m) aan en wil hier geenszins patriarchale motieven mee uitdragen; 'hij' verwijst steeds naar zowel mensen van het mannelijke als het vrouwelijke geslacht, als ook naar andersoortige genders.

culturele en technologische artefacten die hij gebruikt, variërend van de gesproken taal en het schrift en de instrumenten die hij gebruikt om deze werelden te ontsluiten, tot aan de waarden en normen die het menselijk verkeer stichten en reguleren. Daar Plessner onze huidige onlife wereld niet meer heeft meegemaakt, schrijft hij vanzelfsprekend niet over *digitale* dubbelgangers, maar dankzij de beklemtoning van het dubbelgangersaspect en gemedieerde karakter van de menselijke levensvorm biedt deze theorie een vruchtbaar conceptueel kader om het optreden van de digitale dubbelgangers in ieder van de drie onderscheiden werelden te analyseren en te interpreteren. Voor een nadere analyse van de mediumspecifieke kwaliteiten van de *digitale* dubbelganger bouw ik het raamwerk ten slotte uit met een techniekfilosofische analyse van de digitale dubbelganger.

0.5.3.3 Techniekfilosofie

Daarbij zal ik aanknopen bij de fenomenologisch geïnspireerde theorie van de technologische mediatie, die in Noord-Amerika door onder meer fenomenologisch geïnspireerde techniekfilosofen als Don Ihde is ontwikkeld en met name in Nederland de afgelopen decennia in de lijn van Plessner verder is uitgewerkt (zie onder meer De Mul 2003, Verbeek 2005, 2008, 2011, Hildebrandt 2009, 2014, Keymolen 20007 en 2016, Kockelkoren 2014, Gualeni 2015). Er wordt in dit verband ook wel gesproken van een *mediatic turn*, die niet zozeer na de *linguistic* en *pictorial turn* een derde domein van mediatie toevoegt, maar eerder verwijst naar een fundamenteler inzicht, namelijk dat menselijke ervaring altijd al gestructureerd is geweest door de technologische middelen die de 'van nature kunstmatige' mens van meet af aan heeft gebruikt, en dat deze technologieën bovendien evolueren door de tijd heen. De introductie van nieuwe technologieën brengt keer op keer een andere ervaring van het zelf, de medemens en de wereld met zich mee. Zo betekent het schrift in deze visie niet alleen een techniek om het menselijk geheugen te fixeren en daarmee te conserveren en deelbaar te maken, maar brengen de kenmerken van het schrift mediumspecifieke denkstructuren, gedachtewijzen en ervaringen van de wereld met zich mee. Als we de vrij recent verworven inzichten inzake de *mediatic turn* volgen, dan mogen we veronderstellen dat ook het tijdperk van het technische beeld, dat zich op fundamentele punten onderscheidt van het ruwweg vierduizend jaar durende tijdperk van het schrift (Flusser 2014, 12), wordt gekenmerkt door een nieuw, voor het digitale medium specifiek verstaan van de wereld, de ander en onszelf. Waarheid en menselijke identiteit, wetenschap en communicatie, politiek en privacy; alles verschiet van kleur in het licht van het digitale beeld. De digitale dubbelganger betekent in deze gedachtelijn in de eerste plaats een digitaal gemedieerde kopie van een menselijk origineel, zoals we die aantreffen in de vorm van bijvoorbeeld een digitale foto of andere vormen van 'datadubbels'. In de in paragraaf 0.5.6 te introduceren casestudies zal ik aan de hand van de wijsgerige antropologie van Plessner en de theorie van de technische mediatie meer in detail analyseren hoe deze digitale dubbelgangers precies worden geconstrueerd, wanneer nieuwe media worden gebruikt om onze identiteit tot uitdrukking te brengen.

Een thema dat door mijn gehele onderzoek, maar vooral in het derde hoofdstuk, een belangrijke rol speelt is dat van de menselijke identiteit. 'Digitale dubbelgangers' nopen er onder andere toe de ervaring (en technisch gemedieerde constructie) van menselijke identiteit en identiteitsconstructie op sommige punten te herdefiniëren. Daarbij zal ik niet alleen steunen op de hierboven genoemde theorie van Freud over het unheimliche en de wijsgerige antropologie van Plessner, maar ook 'buurten' bij een aantal andere theorieën op het gebied van identiteit. Dit begrip kent een lange en veelvormige (receptie)geschiedenis. De verscheidenheid aan betekenissen die aan het begrip kleeft, heeft niet alleen te maken met het feit dat het zich in de loop van de tijd heeft aangepast aan de voortdurende veranderende wereld, maar ook omdat de betekenis afhankelijk is van het vakgebied van waaruit dit begrip worden benaderd en geanalyseerd. Psychologen, sociologen, politicologen en

juristen – deze opsomming pretendeert geen volledigheid – vullen het begrip anders in, wat mede heeft bijgedragen aan de veelheid van definities en een fikse bibliotheek gevuld met studies op ieder van deze deelterreinen. Zelfs wanneer we ons beperken tot één wetenschapsgebied, worden we alsnog geconfronteerd met een veelheid aan benaderingen en begrippen. Alleen al binnen de sociologie, om een voorbeeld te noemen, komen we en verscheidenheid aan termen tegen, zoals 'persoonlijke identiteit', 'sociale identiteit', 'genderidentiteit', 'politieke identiteit' en 'etnische identiteit'. De citatenindex sociale wetenschappen laat zien dat tussen 1945 en 1970 'identiteit' 895 keer werd genoemd als onderwerp, tegen respectievelijk 16.125 keer tussen 1991 en 2000 en maar liefst 38.079 keer tussen 2001 en 2010 (Reynolds 2015: 313). En sindsdien lijkt het, onder meer door de alomtegenwoordige identiteitspolitieke discussies, er zeker niet minder op zijn geworden. Dat de massaliteit en diversiteit van het onderzoek bijdraagt aan de verwarring die het begrip aankleeft, behoeft geen betoog.

Het is nadrukkelijk niet mijn pretentie in dit proefschrift een representatief overzicht te geven van de omvangrijke literatuur met betrekking tot 'identiteit'. Ik heb mezelf de volgende beperkingen opgelegd. In de eerste plaats pretendeer ik niet een empirische of theoretische bijdrage te leveren aan het wetenschappelijk onderzoek binnen genoemde vakgebieden, maar is mijn oogmerk het onderzoek naar identiteit een ontologische c.q. wijsgerige-antropologische en media-theoretische verheldering en verdieping te geven. In de tweede plaats richt ik me in dit onderzoek uitsluitend op die aspecten van identiteit die aansluiten bij het dubbelgangermotief en het aspect van 'vervreemding' en *unheimlichkeit* dat de menselijke identiteit kenmerkt. De ontologische afstand die de mens volgens Plessner ervaart ten aanzien van zichzelf, de ander en de wereld, is – zo zal ik in het vervolg beargumenteren – niet alleen een mogelijkheidsvoorwaarde en vormende factor voor het bestaan van de ervaring van 'dubbelgangers, maar ook van de specifieke ervaring van identiteit die zich daarbij voordoet. De specifieke vorm die identiteit verkrijgt, is daarbij afhankelijk van de technologie die de relatie tussen mens en zichzelf, ander en wereld medieert.

0.5.4 Hypothese

De twee hypothesen die in dit onderzoek zullen worden getoetst zijn

1) dat de productie van digitale dubbelgangers in de beeldcultuur een nieuwe mediumspecifieke uitdrukking en ervaring van identiteit bewerkstelligt bij personen die hetzij zelf dubbelgangers van zichzelf produceren hetzij geconfronteerd worden met door andere personen of algoritmen geproduceerde dubbelgangers van zichzelf; en
2) dat de productie van dubbelgangers unheimliche gevoelens met zich mee kan brengen die intenser zijn naarmate de persoon minder controle heeft over verschillende dimensies – volhardendheid[5], toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – van deze productie.

[5] In de academische literatuur wordt vaak het synoniem 'persistentie' (*persistence*) gehanteerd om te verwijzen naar de hardnekkige aard van digitale artefacten. Omdat het Nederlandse begrip 'volhardendheid' (in het Van Dale Groot woordenboek van de Nederlandse taal aangemerkt als synoniem van 'persistentie') vaak betrekking heeft op personen (verwijzend naar een zekere hardnekkigheid of koppigheid in het karakter) wordt in academische literatuur vaak de voorkeur gegeven aan persistentie, aangezien het dan veelal wordt gebruikt voor niet-menselijke, digitale artefacten. Omdat digitale dubbelgangers zich bevinden op een unheimlich snijvlak

0.5.5 Methodologie en specifieke onderzoeksmethoden

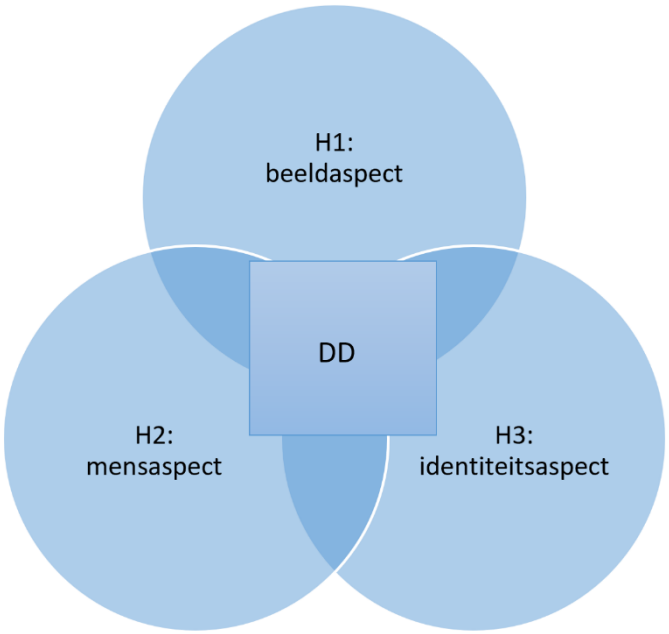
De algemene methodologie is in overeenstemming met het hermeneutisch-fenomenologische model als kwalitatief te karakteriseren. Het gaat daarbij om het vergroten van het inzicht in de betekenis van digitale dubbelgangers voor de identiteitsvorming en -ervaring. Daartoe worden twee specifieke onderzoeksmethoden gebruikt, namelijk:

0.5.5.1 Kwalitatieve theorievorming

De eerste drie hoofdstukken van dit onderzoek behelzen een kwalitatieve theorievorming op basis van literatuurstudie, conceptuele analyse en verbinding van relevante theorieën op het gebied van het onderzoek, zoals beschreven in paragraaf 0.5.3. Daarbij put ik, in lijn met het *fenomenologische* uitgangspunt van dit onderzoek, ook uit eerste-persoonservaringen van mijzelf, alsook gedocumenteerde door anderen beschreven eerste-persoonservaringen met diverse vormen van technologische bemiddeling die leiden tot de productie van digitale dubbelgangers. Persoonlijke levenservaring in de brede zin van het woord is en blijft een van de belangrijke bronnen binnen een hermeneutisch-fenomenologische benadering.

0.5.5.2 Multifocale benadering

De methodische aanpak zouden we multifocaal kunnen noemen, omdat ieder van de drie theoretische hoofdstukken de focus richt op een ander aspect van de digitale dubbelganger: beeld, mens en identiteit. Ieder hoofdstuk sluit steeds af met een bespreking van drie specifieke kenmerken van de digitale dubbelganger - volhardendheid, toegankelijkheid, manipuleerbaarheid – vanuit de voor dat hoofdstuk gekozen focus. Dat leidt tot een multifocaal begrip van de digitale dubbelganger met drie elkaar overlappende betekenislagen (zie Afbeelding 1).



Afb. 1 Multifocale analyse van de Digitale Dubbel (DD)

tussen artefact en persoon, geef ik echter de voorkeur aan 'volhardendheid', om de ambiguïteit van de digitale dubbelganger tot uitdrukking te brengen.

Dit multifocale beeld van de digitale dubbelganger zal in hoofdstuk 4 worden geconcretiseerd aan de hand van drie concrete casestudies.

0.5.5.3 Casestudies

Omdat termen als 'verbeeldcultuur' en 'digitale dubbelgangers' tamelijk theoretische en abstracte concepten zijn die als paraplubegrippen betrekking hebben op een groot aantal verschillende typen van digitale dubbelgangers, wordt het in de eerste drie hoofdstukken ontwikkelde model van de digitale dubbelganger in het vierde en laatste hoofdstuk geconcretiseerd in drie casestudies, die elk een andere populaire ontwikkeling of populair gebruik van technologische middelen binnen de (ver)beeldcultuur belichten. Een kwalitatieve casestudie is, zoals het woord al zegt, het onderzoek van een specifieke casus of praktijkvoorbeeld, waarbij gebruik gemaakt wordt van verschillende onderzoeksmethoden – bijvoorbeeld etnografische beschrijving, participerende waarneming, interviews en discoursanalyse – om tot een zo volledig mogelijk begrip van de onderzochte casus te komen (Punch 1998, 150). Casestudies fungeren soms als voorstudies, ter voorbereiding van een grotere onderzoeksopzet. Ze kunnen echter ook worden gebruikt om een ontwikkelde theorie en de daaruit voortvloeiende hypothese of model te onderzoeken. Daarbij wordt enerzijds de theorie toegepast op de casus om te bezien of de theorie helpt het inzicht in het onderzochte concrete verschijnsel te verbreden en/of verdiepen, en anderzijds kan de casestudie ook helpen te toetsen of de theorie en daaruit voortvloeiende hypothese bijstelling behoeft. Door de combinatie van kwalitatieve theorievorming met casestudies hoop ik de voordelen van beide methoden te kunnen benutten en tegelijkertijd het nadeel te vermijden dat kleeft aan de verabsolutering van een van beide methodische benaderingen. Het combineren van theorie met casestudies kan ook bijdragen aan de ontwikkeling van een meer genuanceerd beeld van de gebruikers van digitale technologieën. Ann Gray stelt dat je in de geesteswetenschappen twee uitersten kan onderscheiden. Aan de ene kant het overdrijven van wat ze 'het ideologisch geconstrueerde subject' noemt. Lijnrecht daartegenover staat een dominante focus op 'de actieve en creatieve menselijke actor'. Waar de theoreticus die 'te lang onder het licht van zijn bureaulamp naar papieren heeft gestaard' doorgaans de eerstgenoemde benadering heilig verklaart, zal de etnograaf 'die te lang op de straathoek heeft gestaan' meestal alle nadruk leggen op het belang van de laatstgenoemde benadering (Gray 1997, 95). Waar beide benaderingen tot interessante inzichten kunnen leiden, is het mijn streven een balans te vinden tussen beide benaderingen, om een 'dead-end canyon of impossible dualisms' te voorkomen (Pickering 2008, 21). Het is niet mijn pretentie door middel van casestudies de hypothese in dit proefschrift te *bewijzen*. Ik bied een hermeneutische interpretatie van het fenomeen digitale dubbelgangers, waarbij de cases onderdeel zijn van de hermeneutische cirkel; ze fungeren als concrete voorbeelden van digitale dubbelgangers welke ik interpreteer op basis van mijn hypothese (Heidegger en Gadamer zouden spreken van een voorbegrip), hetgeen weer bijdraagt aan een verfijning van het inzicht van het fenomeen en de geformuleerde hypothese.

Bij de keuze van de drie casestudies die in het vierde hoofdstuk gepresenteerd worden, heb ik in de eerste plaats gekozen voor praktijken die niet heel uitzonderlijk, maar algemeen gangbaar zijn in de digitale verbeeldcultuur. Daarbij heb ik me ook laten leiden door de in het onderzoek ontwikkelde theorie van de digitale dubbelganger en de in paragraaf 0.5.4 gepresenteerde hypothesen. Dat wil zeggen dat in ieder van de cases de rol van de digitale dubbelgangerpraktijk op de identiteitsvorming

duidelijk moet zijn, en dat daarin tevens het thema van de unheimlichkeit op de voorgrond treedt.[6] De gekozen cases – *selfies*, *internet memes* en *deepfakes* voldoen aan de genoemde criteria. Ten aanzien van de gangbaarheid dient daarbij te worden aangetekend dat waar selfies en internet memes inmiddels behoren tot de dominante digitale dubbelgangerpraktijken, deepfake een tamelijk recent verschijnsel en daardoor een nog wat minder gangbare praktijk is, die echter door de groeiende beschikbaarheid van daartoe benodigde soft- en hardware in de loop van mijn onderzoek een duidelijke opmars heeft gemaakt en ook in de publieke ruimte steeds meer aandacht heeft verworven. Dat alle drie de cases bovendien geen 'eendagsvliegen' lijken te zijn, draagt bij aan hun relevantie als casus.

De eerste van mijn twee onderzoekshypothesen heeft de keuze van de genoemde cases mede bepaald in de zin dat zij de *onderlinge verschillen in mediumspecifieke ervaring* van de dubbelganger goed laten uitkomen. Met selfies, internet memes en deepfakes is gekozen voor drie cases waarin vervreemding steeds op een andere, maar groeiend vervreemdende wijze geschiedt. Bij de selfie gaat het om vervreemding door het 'digitaal verbeelden van het zelf door het *zelf*', bij de internet meme het 'verbeelden van het zelf door een *ander'*, en bij deepfake is de *technologisch verbeelde dubbelganger* in belangrijke mate het product van kunstmatig-intelligente algoritmen, waarbij het kunstmatige karakter van deze dubbelgangers ongemerkt verdwijnt achter hun schijnbare levensechtheid. Dat leidt niet alleen tot een nog hogere mate van vervreemding, maar maakt deze deepfake technologie ook tot een belangrijk manipulatiemiddel in het intermenselijke verkeer. In de casestudies richt ik me telkens op de *relatie* die het 'origineel' onderhoudt tot zijn dubbelganger(s).

Met betrekking tot de tweede hypothese geldt dat de drie cases ook een afnemende controle door het 'origineel' van de dubbelganger te zien geven. Waar de maker van de selfie in grote mate de digitale dubbelganger onder controle heeft, gaan bij de internet meme andere personen aan de haal met de digitale dubbelganger, bijvoorbeeld door deze in een andere context te plaatsen en daarmee op een andere, vaak ongewenste wijze te 'framen' dan de maker. In het geval van deepfake beelden – meer in het bijzonder deepfake pornografische beelden – lijkt de digitale dubbelganger door het hoge fictieve en beweeglijke karakter van dergelijke content – anders dan bij het niet-fictieve en in het verleden gefixeerde foto van een persoon – als het ware een 'eigen leven' te gaan leiden, waardoor de unheimlichkeit die gepaard gaat met het verlies aan controle hier vermoedelijk het sterkst aanwezig is.

0.6 Beknopt overzicht van wat volgt

Het *eerste hoofdstuk - De dubbelganger in de verbeeldcultuur* – bestaat uit drie delen. In de eerste paragraaf introduceer ik aan de hand van een aantal toonaangevende onderzoekers op het gebied van de visual studies – waaronder Benjamin, Mitchell en Flusser - de verbeeldcultuur en schets ik de achtereenvolgende mechanische en digitale stadia die met betrekking tot de wending naar het beeld kunnen worden onderscheiden. In de tweede paragraaf sta ik stil bij de fundamentele dubbelzinnigheid van het beeld. Daarbij zal ik met Jay laten zien dat de ambiguïteit en ambivalentie van het beeld mede tot uitdrukking komen in de tegengestelde houdingen van beeldverwerping en

[6] Hoewel, zoals ik in de dit proefschrift zal proberen aan te tonen, het dubbelgangerdom en de daarbij behorende unheimliche gevoelens eigen zijn aan de menselijke conditie, treden ze niet in alle menselijke ervaringen in gelijke mate op de voorgrond. Bij ervaringen waarin onze identiteit in het geding is, is dit evenwel heel vaak juist wel het geval. Vandaar dat er is gekozen voor drie cases die om identiteitsvorming draaien.

beeldverheerlijking. In de derde paragraaf introduceer ik de figuur van de dubbelganger en zal ik betogen dat de besproken dubbelzinnigheid zich ook bij de digitale dubbelgangers opdringt.

In het *tweede hoofdstuk – Antropologie van de technisch gemedieerde dubbelganger* – ga ik in aan de hand van Plessner's filosofie van de levende natuur in op de wijsgerige antropologische dimensie van het dubbelgangerdom en op de technologische mediatie daarvan in onze huidige cultuur. In de eerste paragraaf geef ik een schets Plessner's wijsgerige antropologie. Nadat ik in een vergelijking met de open en gesloten positionaliteit van plant en dier, de menselijke excentriciteit heb beschreven en de drie werelden waarin de mens verblijft (binnen-, buiten-, en medewereld) uiteen heb gezet, ga ik nader in op de drie antropologische grondwetten die volgens Plessner uit de menselijke excentriciteit voortvloeien: die van de natuurlijke kunstmatigheid, de bemiddelde onmiddellijkheid en het utopische standpunt. Tegen die achtergrond betoog ik in de tweede paragraaf dat het dubbelgangerdom eigen is aan de menselijk levensvorm en maakt dat wij in ons leven voortdurend rollen spelen. In die context sta ik ook kort stil bij de implicaties daarvan voor de menselijke authenticiteit. In de derde paragraaf bespreek ik aan de hand van techniekfilosofen Ihde en Verbeek de technologische mediatie van de dubbelganger in het digitale tijdperk. In aanvulling op typologie van deze denkers onderscheid ik daarbij ook de *vervreemdingsrelatie* en ga ik in op de verschillen tussen *Leib*- en *Körper*mediaties. Daarbij bespreek ik ook wat ik de hermeneutische spiraal tussen decentrering en recentrering en tussen inlijving en ex-corporatie noem.

In het *derde hoofdstuk – De unheimliche identiteit van de dubbelganger* – zoom ik nader in op de impact van de digitale dubbelgangers op de menselijk identiteit. In de eerste paragraaf schets ik, na een korte analyse van het begrip 'identiteit', de narratieve identiteitstheorie van Dilthey en Ricoeur. In de tweede paragraaf ga ik – aanknopend bij het werk van Plessner, Gofffman en Freud – nader in op vijf kenmerken van het unheimliche karakter van de menselijke identiteit. Ik onderscheid daarbij open en gesloten dubbelgangers en wijs op de noodzaak van 'grensmanagement met betrekking tot onze identiteit.' In de derde paragraaf ga ik, aan de hand van drie variabelen die ik ten aanzien van de digitale dubbelganger onderscheid - de mate van volhardendheid, manipulatie en toegankelijkheid- nader in op de onderscheiden mediumspecifieke vormen die de unheimlichkeit kan aannemen. Daarmee wordt tevens de toegang ontsloten tot de drie casestudies in het vierde hoofdstuk.

In het vierde en laatste hoofdstuk bespreek ik de drie genoemde drie representatieve cases van technologische mediatie van het dubbelgangerdom: *selfies*, *internet meme* en *deepfake*. In deze verkennende analyses en interpretaties zal ik deze fenomenen (en enkele concrete voorbeelden van deze fenomenen in het bijzonder) telkens vanuit drie perspectieven die aanknopen bij theoretische beschouwingen in de eerste drie hoofdstukken: het beeldaspect, het mensaspect en het identiteitsaspect. In het eerste deel van elke cases staat – onder de noemer 'beeldaspect' – het perspectief van de beeldcultuur en het fenomeen als 'beeld' centraal. In het tweede deel – onder de noemer 'mensaspect' – vervolgens het perspectief van Plessner's ontologie en de classificatie van verschillende mens-techniek-zelf relaties. En in het derde deel van elke case, ten slotte, staat – onder de noemer 'identiteitsaspect' – het perspectief van de mens als dubbelganger en rollenspeler en het mediumspecifieke unheimliche centraal. De drie door mij onderscheiden variabelen van het digitale beeld en de digitale dubbelganger in het bijzonder – volhardendheid, manipuleerbaarheid en toegankelijkheid – zullen hierbij steeds als *focale dimensies* functioneren.

In het besluit, ten slotte, zal ik aan de hand van mijn onderzoeksvragen terugblikken op de belangrijkste bevindingen, deze evalueren en waarderen en afsluitend vooruitblikken op mogelijk vervolgonderzoek.

Hoofdstuk 1 De dubbelganger in de verbeeldcultuur

Picturing things, taking a view, is what makes us human.

Gerard Richter

INLEIDING

Dit eerste hoofdstuk bestaat uit een verkenning van de huidige, westerse beeldcultuur waarvan digitale dubbelganger deel uitmaken. De hiernavolgende analyse bestaat uit drie stappen en loopt uit op een eerste, vanuit het beeld gedachte, bepaling van de dubbelganger.

In paragraaf 1.1 van dit hoofdstuk schets ik *de contouren van de moderne beeldcultuur*. Daarbij begin ik met een korte karakterisering van de huidige beeldcultuur (1.1.1). Ik ga achtereenvolgens nader in op beeldcultuur (1.1.1.1) en de daarmee gepaard gaande 'wending naar het beeld' (*pictorial turn)* in de geesteswetenschappen (1.1.1.2) en op enkele valkuilen die daarbij opdoemen (1.1.1.3). In paragraaf 1.1.2. bespreek ik twee fundamentele kenmerken van de mechanische verbeelding: de reproduceerbaarheid van het beeld (1.1.2.1) en de in dienst van beheersing staande beeldwording van de moderne wereld (1.1.2.2). In 1.1.3 komt vervolgens de digitalisering van het beeld aan de orde. Achtereenvolgens ga ik in op de kenmerken van het technische beeld (1.1.3.1) en op de recombineerbaarheid van het digitale beeld (1.1.3.2)

Daarna zoom ik in paragraaf 1.2 in op *de dubbelzinnigheid van het beeld.* Na een korte beschouwing van de grote variëteit aan beelden, zal ik betogen dat deze variëteit het onmogelijk maakt een eenduidige definitie van het beeld te geven, omdat we hier eerder te maken hebben met een familiegelijkenis, dat wil zeggen met een hele waaier van betekenisaspecten (1.2.1.1). De dubbelzinnigheid wordt nog vergroot door het feit dat bij de meeste beelden meerdere betekenisaspecten aan de orde zijn (1.2.1.2). Tegen die achtergrond ga ik vervolgens in op de ambiguïteit en ambivalentie van het beeld, die zich ook laat aflezen in de geschiedenis van de filosofische reflectie op het beeld (1.2.1). Ik focus daarbij op de ambigue relatie tussen beeld en realiteit, die heeft geleid tot verschillende vormen van beeldverwerping en beeldverheerlijking (1.2.2.1), als ook tot heel verschillende 'visies' op het zien, variërend van de opvatting dat het zien het nobelste zintuig is, tot kritiek op het onderwerpende karakter van de 'kwade' en panoptische blik (1.2.2.2).

In paragraaf 1.3 ga ten slotte nader in op *de verbeelding van de dubbelganger*. In de eerste paragraaf over fictieve en echte dubbelgangers in de media (1.3.1) sta ik achtereenvolgens stil bij het dubbelgangermotief in moderne romans, films en reality-tv series (1.3.1.1) en bespreek ik de

dubbelzinnigheid die kleeft aan deze dubbelgangers (1.3.1.2). In de paragraaf 1.3.2 focus ik op digitale dubbelgangers. Na een korte karakterisering van de digitale verbeelding van de mens (1.3.2.1) zal ik betogen dat de eerder benoemde ambiguïteit en ambivalentie van het beeld zich ook voordoet bij de digitale dubbelgangers. Enerzijds wordt de digitale dubbelganger positief beoordeeld als een instrument dat de mens in staat stelt zijn eigen identiteit vrijelijk te verbeelden, anderzijds wordt deze opgevat als een door externe krachten gemanipuleerde schaduw (1.3.2.2).

In paragraaf 1.4 ten slotte vat ik de bevindingen in dit hoofdstuk bij wijze van een kwalitatieve aggregatie samen in drie 'assen' van het digitale beeld (volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid), die in de volgende twee hoofdstukken een additionele betekenislaag krijgen op basis van de disciplinaire perspectieven die in die hoofdstukken centraal staan.

1.1 De verbeeldcultuur

1.1.1 De beeldcultuur

Hoewel de wereld zich natuurlijk altijd al op een visuele manier aan de met ogen uitgeruste mens toont (Poster 2002, 67), heeft de grootschalige opkomst van technologische media, zoals fotografie, televisie, film en sinds enkele decennia ook computers en smartphones die ons mobiele toegang geven tot het internet, bijgedragen aan een moderne beeldcultuur waarin technologisch gemedieerde beelden talrijk aanwezig zijn in de ervaring van het dagelijks leven. Deze 'mediated' representaties van de wereld verschillen van 'natuurlijke' beelden (bijvoorbeeld het uitzicht dat je ziet als je vanaf de Posbank de Veluwe aanschouwt) omdat het 'intentional, encoded communications' betreffen (Walker & Chaplin 1997, 22). We zouden kunnen stellen dat de moderne beeldcultuur zich kenmerkt door een hoge mate van *mediatization* (soms ook aangeduid als *mediazation*) van onze ervaringen van de wereld, de ander en onszelf. Deze gemediatiseerde werkelijkheid gaat daardoor in toenemende mate onze alledaagse werkelijkheid bepalen, wat zich onder meer laat aflezen aan het grote aantal uren dat we tegenwoordig achter uiteenlopende beeldschermen en -schermpjes doorbrengen. Of in de woorden van John B. Thompson: "As media simulations become ever more pervasive, they gradually encroach upon our experience of 'first order' reality" (Thompson 1990, 124).

Neem nu mijzelf. Ik sta op met het beeldscherm van mijn mobiele telefoon (tevens alarm) en bekijk daarop tijdens het ontbijt beelden op nieuwssites, Facebook, Twitter, Instagram of YouTube. Tijdens de reis naar mijn werk word ik zowel op de stations als in de trein omgeven met beeldschermen die me informatie geven in de vorm van treintijden en reclamebeelden die mijn aandacht opeisen. Volgens reclameonderzoeker John Faase consumeren we alleen al aan reclameboodschappen, inclusief productverpakkingen, dagelijks gemiddeld 1546 beelden (Faasse 2015). Op dagelijkse basis zit ik minstens 8 uur achter het *beeld*scherm van mijn laptop om colleges voor te bereiden, opdrachten na te kijken, dit proefschrift te voltooien (vaak langer als ik 's avonds een eBook of de digitale krant lees). De niet aflatende stroom beelden op televisie laat ik meestal aan mij voorbijgaan, maar ik kijk wel regelmatig via Netflix naar mijn favoriete films en series. In de krant illustreren foto's en grafieken het geschreven nieuws, op sociale media komen er foto's, digitale nieuwsberichten, infographics en hardlooproutes van vrienden voorbij. Een afspraak zoek ik op in een digitale agenda, Google Maps helpt me visueel de weg te vinden op onbekend terrein. In de bioscoop laat ik alvorens van de filmbeelden te genieten mijn digitale kaartje zien, mijn treinreizen worden op datum weergegeven op mijn persoonlijke online ov-chipkaart overzicht en ik leer de ukelele te bespelen door de bewegingen van een leraar in een YouTube tutorial na te bootsen. En ten tijde van de afronding

van dit proefschrift in de jaren 2020-2022, waarin het leven grotendeels in het teken stond van COVID-19 en de alsmaar strengere maatregelen om dit virus te bedwingen, werd een belangrijk deel van mijn wereld – en iedereen daarin – iets dat zich voornamelijk via beeldschermen afspeelt.

De genetwerkte mens geldt vaak niet enkel als consument, maar ontpopt zich ook regelmatig als een maker, die bijdraagt aan deze niet aflatende stroom nieuwe beelden. Neem bijvoorbeeld alleen al de eerdergenoemde 'selfie'. In 2022 waren actieve smartphonegebruikers goed voor 92 miljoen selfies *per dag* wereldwijd (Broz 2022). En dit is nog maar een enkel aspect (of uitwas, zo men wil) van de beeldcultuur. Of het nu gaat om werk, vrijetijdsbesteding of de omgang met vrienden en familieleden, technische beelden zijn alomtegenwoordig. In 2003 stelde Shaviro al dat we leven in een tijd met zoveel afbeeldingen, dat er niet genoeg 'real-time eyeballs' zijn om ze te bekijken (Shaviro 2003, 79). Inmiddels zijn de aantallen zo duizelingwekkend, dat ook het voorstellingsvermogen tekortschiet.

Om de digitale dubbelganger, een van de beeldende verschijningsvormen van onze tijd, af te tasten om hem zo beter te gaan begrijpen, zal ik hem in dit hoofdstuk plaatsen in de bredere context van de hierboven geschetste gemediatiseerde *beeldcultuur* ofwel *visuele cultuur* (naar het Engelse *visual culture*). Deze twee termen worden in de Nederlandse taal veelal als synoniemen gebruikt (Pauwels en Peters 2005, 18). Soms wordt de term 'visuele cultuur' – expliciet of impliciet – in een bredere betekenis gebruikt en slaat deze dan behalve op media bijvoorbeeld ook op andere verschijnselen met een sterk visueel karakter, zoals architectuur, mode en stedelijke vormgeving. De term 'beeldcultuur' verwijst dan naar een specifiek gebied *binnen* de visuele cultuur dat wordt gekenmerkt door *visuele mediaproducten* (zie bijvoorbeeld Mirzoeff 1999; Cartwright & Sturken 2001). In dit proefschrift zal ik doorgaans kiezen voor het Nederlandse woord 'beeldcultuur' en gezien het onderwerp van dit proefschrift vaak ook – nog wat specifieker – voor '*digitale* beeldcultuur'. Waar het gaat om het bijvoeglijk gebruik van 'beeldcultuur' zal ik het woord 'visueel' overigens wel regelmatig gebruiken, omdat dit in het Nederlands binnen de context van de beeldcultuur gebruikelijker is dan het adjectief 'beeldend'.

1.1.1.1 Talloos zijn de beelden in de wereld

De fascinatie voor het beeld is, zoals eerder gesteld, niet nieuw, evenmin zijn beeldculturen en de bestudering daarvan een recent gegeven.[7] Mensen leven als 'kijkende dieren' in een visuele wereld en zijn van oudsher gefascineerd door nabootsende beelden en ze beleven daar bovendien ook veel plezier aan. Aristoteles merkt in zijn Poëtica al op dat afbeeldingen van de werkelijkheid een intrinsiek genot schenken (Aristoteles 1995) en ook Girard's ruim tweeduizend jaar later gepresenteerde theorie van de mimetische begeerte wijst erop dat dit nog altijd een fundamenteel kenmerk van de menselijke levensvorm betreft (Girard 1961). Dat verklaart bijvoorbeeld ook het uitbundig gebruik van beelden in de reclame; het zijn uitstekende aandachtstrekkers (Wu 2016). Dat de aandacht voor de rol van het beeld en meer in het algemeen de wetenschappelijke bestudering van visualisering en visuele

[7] Hoewel er in het vervolg van dit hoofdstuk een aantal representanten van de jonge traditie van *visual cultures studies* aan de orde komen (alsook enkele van haar 'voorvaderen'), is het vanzelfsprekend niet mijn pretentie de gehele geschiedenis van de *visual culture* en de theorievorming daaromtrent in kaart te brengen. In het kader van dit proefschrift beperk ik me tot enkele uit deze traditie afkomstige denkers en perspectieven die me in staat stellen de digitale dubbelganger historisch en conceptueel te situeren binnen de geschiedenis van (de bestudering van) beeldcultuur. De focus is daarbij vooral gericht op de *mediërende* rol van beeldtechnologieën. Naast recente literatuur bespreek ik ook studies over beeld en beeldcultuur die weliswaar zijn geschreven in het pre-digitale tijdperk, maar nog steeds relevant blijken te zijn voor de analyse van de huidige "*digital* visual culture" (Darley 2000) ofwel - wat ik in het voorafgaande heb aangeduid als - digitale beeldcultuur.

cultuur in de afgelopen eeuw zo'n enorme vlucht heeft genomen, hangt samen met de introductie van een hele reeks nieuwe visuele (re)productiemedia, zoals fotografie, film, geïllustreerde bladen, televisie, video, de multimediale computer en de smartphone. De in de hedendaagse digitale beeldcultuur vertoevende mens vat zijn wereld in toenemende mate in beelden, communiceert in beelden en drukt ook zichzelf primair in beelden uit. Beeld, zo stelt visuele cultuurwetenschapper Nicholas Mirzoeff in zijn *Introduction to Visual Culture* eind vorige eeuw*,* is inmiddels niet alleen een vast onderdeel van ons alledaagse leven, maar in toenemende mate geldt dat "it *is* your everyday life" (Mirzoeff 1999, 3). Met de publieke doorbraak van de smartphone die werk, vrije tijd, socialisatie en consumptie aaneenrijgt in een niet aflatende stroom beelden is deze vaststelling inmiddels zeker niet meer overdreven te noemen. Volgens Mirzoeff zouden we de alomtegenwoordigheid van gemedieerde visuele beelden kunnen zien als hét kenmerk dat de moderne samenleving onderscheidt van de eerdere tijdvakken: "In many ways, people in industrialized and post-industrial societies now live in visual cultures to an extent that seems to divide the present from the past" (idem, 4). Hoewel het aantal beelden waarmee we dagelijks geconfronteerd worden zonder meer indrukwekkend is, is het begrip 'beeldcultuur' echter niet alleen en niet in de eerste plaats een louter kwantitatief begrip dat slaat op het aantal beelden dat wordt gemaakt en bekeken. Het duidt ook op een *kwalitatieve* omslag in het begrip van de culturele rol die beelden spelen. Eind jaren '70, bijvoorbeeld, stelde kunstenaar en filosoof Guy Debord in zijn boek *De Spektakelmaatschappij* [*La Société du spectacle*] (1967) reeds fameus dat het steeds vaker beelden zijn die de samenleving vormgeven, wat ertoe leidt dat de huidige samenleving ten diepste uit spektakel bestaat (Debord 2015, 17, 22). Volgens Debord is het spektakel niet zozeer gelegen in de alomtegenwoordigheid van het beeld, maar dient het in de eerste plaats te worden gezien als een (kapitalistisch) werktuig dat "sociale relaties tussen mensen vormgeeft *op basis van bemiddeling door beelden*" (Debord 2015, 10, cursief EdM). Je zou kunnen zeggen dat ons leven in onze huidige, westerse beeldcultuur op een fundamentele wijze is *ver*beeld, en zij voor alles een *ver*beeldcultuur is – de wereld doet zich meer en meer bemiddeld door beelden aan ons voor. Iets 'bestaat' slechts voor zoverre het 'in beeld komt' in een van de vele beschikbare media. Dat geldt voor het consumptiegoed dat via reclameboodschappen aan de mens wordt gebracht niet minder dan voor de hedendaagse politicus die zich vooral bezighoudt met 'beeldvorming'. Zelfs de wetenschapper wordt tegenwoordig mede afgerekend op zijn 'zichtbaarheid' in de media.

1.1.1.2 De wending naar het beeld

De toenemende gemedieerde visualisering is niet enkel een alledaags verschijnsel. Ook op het gebied van de wetenschappen is deze tendens te herkennen; zo speelt de visualisatie van onderzoeksdata tegenwoordig in vrijwel alle wetenschapsgebieden een belangrijke rol. Zo presenteren de neurowetenschappen hun onderzoek van de hersenen bijvoorbeeld vaak met fraai gekleurde MRI-scans, visualiseren sociale wetenschappers hun statistische bewerkingen door middel van 'infographics', illustreren ook geesteswetenschappers hun onderzoek met plaatjes en wordt er veelvuldig "geobserveerd" in wetenschappelijk onderzoek. En van aansprekende beelden voorziene PowerPoint- en videopresentaties zijn niet meer weg te denken van de hedendaagse wetenschappelijke conferentie. Beelden, in de vorm van grafieken, schema's, simulaties, foto's, videoclips, zijn bijzonder krachtige middelen om complexe informatie over te dragen. Het cliché dat één beeld meer zegt dan duizend woorden bevat, zoals veel clichés, waarheid. Niet iedereen ziet die visualisering van de wetenschap overigens als een positieve ontwikkeling. De Duitse antropoloog Johannes Fabian, bijvoorbeeld, richt zijn pijlen op wat hij aanduidt als het dominante 'visualisme' van de hedendaagse wetenschappen, zoals die tot uitdrukking komt in de hierboven benoemde nadruk op 'observatie' (Fabian 1984).

Dat visualisering zich zo massaal voordoet heeft wellicht te maken met het feit dat onze wereld steeds complexer wordt (Zijlmans 2002, 77). Die 'onoverzichtelijkheid' vraagt om nieuwe vormen van visualisering. "Diagrammen, datagrafieken en visuele middelen zijn de taal geworden waarin we verblijven in deze abstracte en complexe wereld. Ze helpen ons begrijpen, creëren en de werkelijkheid ervaren" (idem). Het beeld heeft zich niet alleen ontwikkeld tot een belangrijk *instrument* van de wetenschappen; in het eerste deel van dit hoofdstuk behandelde ik het gegeven dat beeld en beeldcultuur ook steeds belangrijker *onderzoeksobjecten* zijn geworden. We zagen daarbij dat de bestudering van beeld zeker geen nieuw gegeven is – wel is de focus op het beeld zelf en visualisering als zodanig in bijvoorbeeld visual culture studies en digitale cultuurstudies een teken van wat we een paradigmatische 'wending naar het beeld' (*pictorial turn*) in de cultuurwetenschappen zouden kunnen noemen. Het begrip 'pictorial turn' is ongeveer gelijktijdig geïntroduceerd door anglist, kunsthistoricus en visuele cultuurwetenschapper William Mitchell en de kunsthistoricus en filosoof Gottfried Boehm (Curtis 2010). In zijn boek *Picture Theory* (1994) vergelijkt Mitchell deze *pictorial turn* zelf met de door filosoof Richard Rorty geïntroduceerde term *linguistic turn* (Rorty 1967). Laatstgenoemde term duidt op de dominantie van het tekstuele paradigma dat in het begin van de twintigste eeuw opkwam en in de filosofie en de geesteswetenschappen nog tot in de jaren tachtig overheerste in de op de linguïstiek gebaseerde bewegingen als het structuralisme en poststructuralisme (Mitchell 1994, 11-13). Volgens Mitchell zien we dat zich daarna zowel in de alfa- als de bèta- en gammawetenschappen een transformatie heeft voorgedaan naar een beeldend model van de wereld. Waar de *linguistic turn* uitdrukking gaf aan de bewustwording van het feit dat de taal geen neutraal en transparant medium is, maar de werkelijkheid voor de taalgebruiker op een specifieke wijze categoriseert en als zodanig vormt, richt de wending naar het beeld de aandacht op de vergelijkbare wijze waarop de technologische 'verbeelding' van de wereld onze huidige (beeld)cultuur constitueert.

Er wordt tegenwoordig ook wel met een meer overkoepelende, aan mediafilosoof McLuhan (1964, 1967) ontleende, term gesproken van een *mediatic turn*, een term die verwijst naar het inzicht dat in feite *ieder medium* waarin de werkelijkheid wordt gerepresenteerd – gesproken taal, schrift, boekdrukkunst, roman, muziek, schilderkunst, fotografie, film, televisie, computersimulaties, et cetera – de werkelijkheid op een fundamenteel onderscheiden – dat wil zeggen *mediumspecifieke wijze* (Bernstein, 2008) – vormgeeft en in een bepaald opzicht zelfs schept. De achttiende-eeuwse filosoof Kant wordt daarbij vaak als 'grootvader' genoemd, daar die in zijn *Kritik der reinen Vernunft* een 'Copernicaanse wending' teweegbracht door te argumenteren dat onze geest zich niet naar de werkelijkheid richt, maar dat omgekeerd de werkelijkheid zich richt naar de vormen van onze zintuiglijkheid en de categorieën van ons verstand (Kant 1968). In de negentiende-eeuw ontwikkelde zich de – door Rorty als *linguistic turn* aangeduide – overtuiging dat die categorieën niet losgezien kunnen worden van de natuurlijke taal, terwijl de ontwikkeling en massale verspreiding van uiteenlopende nieuwe beeld- en geluidstechnologieën in de negentiende en twintigste eeuw leidden tot de *pictorial turn* en tot de meer algemene these van de *mediatic turn,* het idee dat ieder nieuw medium onze ervaring van de werkelijkheid opnieuw reconfigureert.

Gottfried Boehm – de tweede 'vader' van de visuele wending – ziet de door hem als 'iconische wending' aangeduide ontwikkeling zich na Kant onder meer aftekenen in het werk van Nietzsche, Bergson, Freud, Husserl en Wittgenstein (Boehm 1994,7). Op Nietzsche kom ik verderop in dit hoofdstuk nog terug. In de volgende paragrafen wil ik evenwel aanknopen bij twee andere filosofen die eveneens een belangrijke rol hebben gespeeld in de wending naar het beeld, en die bovendien bij uitstek relevant zijn voor mijn onderzoek: Walter Benjamin en Martin Heidegger.

1.1.1.3 Wat de wending naar het beeld niet is

Voordat ik daartoe overga, wil ik – bij wijze van een kort methodologisch intermezzo – kort stil staan bij enkele valkuilen of 'denkfouten' (*fallacies*) die volgens Mitchell de visual culture studies bedreigen en die we zowel bij voorstanders als tegenstanders van deze jonge discipline aantreffen. Begin deze eeuw constateerde hij dat "[t]he field has trapped itself inside of a whole set of related assumptions and commonplaces that, unfortunately, have become the common currency of both those who defend and attack visual studies as a dangerous supplement to art history and aesthetics" (Mitchell 2002, 171). Smith schrijft enkele jaren later dat, gesteld dat de door Mitchell waargenomen en beschreven denkfouten inderdaad wijdverbreid zijn, "it is important to take account of these factors when beginning any visual culture study" (Smith 2005, 251). Om te voorkomen in dit proefschrift in de door Mitchell genoemde valkuilen te stappen, sta ik kort stil bij vier van deze *fallacies:*

'Fallacy of the pictorial turn'. Hiermee verwijst hij naar het foutieve idee dat de 'pictorial turn' een kwantitatief begrip zou zijn dat zou verwijzen naar de hegemonie van het visuele in de moderne cultuur, die tot uitdrukking zou komen in de dominantie van visuele media en spektakel boven spraak, schrift en lezen en dat gepaard zou gaan met een afzwakking van andere zintuigelijke modaliteiten. Die voorstelling van zaken is volgens Mitchell om twee redenen een drogbeeld. Niet alleen omdat het beeld in alle culturen en in alle tijden een belangrijke rol heeft gespeeld (zelfs, of misschien wel juist, in culturen waarbinnen beeldverboden bestonden!), maar ook omdat in de huidige cultuur de andere zintuigelijke modaliteiten geenszins zijn verdwenen. De 'pictorial turn' verwijst veeleer naar een *bewustwording van een omslag in de rol die het beeld in huidige digitale cultuur* speelt. De term 'pictorial turn' is daarmee primair een trope, een stijlfiguur die bovendien vanuit een historisch oogpunt bezien wel vaker is gebruikt; Mitchell verwijst bijvoorbeeld naar Plato's iconofobische waarschuwingen voor de overheersing van het denken door beelden, en naar Lessing die in de *Laocoon* waarschuwt voor de tendens om de effecten van beeldende kunst in de literaire kunsten te imiteren (Mitchell 2002, 173). De 'pictorial turn' is dus niet uniek voor onze tijd, maar wel neemt deze stijlfiguur in ieder tijdvak nieuwe *mediumspecifieke* vormen aan, die samenhangen met historische omslagpunten, bewerkstelligd door de uitvinding van nieuwe vormen van visuele beeldproductie- en receptie, zoals het schrift, het perspectivisme in de schilderkunst, fotografie en film, het internet en deepfake technologie. De verleiding is groot om hier een historisch model uit te distilleren dat bestaat uit monolithische blokken, waarbij dan bijvoorbeeld het tijdperk van het schrift wordt opgevolgd door het tijdperk van het visuele – maar dit doet volgens Mitchell geen recht aan de complexere realiteit, waarbij verschillende media naast elkaar bestaan en elkaar beïnvloeden (idem). Om deze reden plaats ik de digitale dubbelganger in een langere historie van (visuele) dubbelgangers – waarmee ik duidelijk maak dat dubbelgangers *an sich* niet representatief zijn voor onze huidige tijd of vanuit een historisch oogpunt uniek zouden zijn. Wel kunnen we de opkomst van de *digitale* dubbelganger zien als een meer recente 'pictorial turn' die vraagt om een onderzoek naar de nieuwe, mediumspecifieke wijze waarop digitale technologieën dit nieuwe type dubbelgangers en de daarmee samenhangende ervaring en omgang met dergelijke dubbelgangers mogelijk maken.

'Fallacy of technical modernity'. Een tweede denkfout die Mitchell noemt, betreft de gedachte dat de wending naar het beeld een typisch westers, modern verschijnsel zou zijn, een product van nieuwe mediatechnologieën, in plaats van een fundamenteel element van menselijke culturen in het algemeen. Deze drogreden treffen we nogal eens aan in bij wetenschappers die moderne technische media (zoals film, televisie en het internet) bestuderen en deze beschouwen als bepalende elementen van '*de* beeldcultuur' als zodanig (Mitchell 2002, 172). Omdat, zoals hiervoor al opgemerkt, iedere cultuur in iedere tijd zijn eigen 'pictorial turns' kent, is dit een onhoudbaar standpunt (Mitchell 2002,

174). In dit licht bezien zouden we ook de digitale dubbelganger als een beeldmanifestatie kunnen begrijpen die gebonden is aan een lokale tijd en plaats: de twintigste- en eenentwintigste-eeuwse westerse cultuur. Toch dient hierbij wel een kanttekening te worden gemaakt. Hoewel de oorsprong van de digitale beeldcultuur in het Westen ligt, heeft deze beeldcultuur zich wel wereldwijd verspreid. Zeker in de twee decennia die sinds Mitchells analyse van de *fallacies* zijn verstreken heeft deze beeldcultuur een exponentieel verlopende verspreiding vertoond. Anno 2022 bezit reeds meer dan de helft van de wereldbevolking een smartphone met internetaansluiting en toegang tot sociale media. We dienen evenwel te beseffen dat de uit het de westerse cultuur afkomstige nieuwe media in andere culturen vaak op een originele wijze worden toegeëigend en opgenomen in de lokale cultuur en dat er inmiddels - met name in Azië - ook een eigen digitale beeldcultuurindustrie is ontstaan met eigen kenmerken en toepassingen, die op hun beurt ook de westerse digitale beeldcultuur weer diepgaand beïnvloed. Mijn proefschrift beperkt zich tot de westerse digitale beeldcultuur en de daarop betrekking hebbende theoretische reflecties, om de simpele reden dat ik daar het meest vertrouwd mee ben en de focus van mijn onderzoek 'behapbaar' moet houden.

'Fallacy of visual media' – De derde drogreden hangt samen met het idee dat de digitale beeldcultuur een uitsluitend visuele aangelegenheid zou zijn, een idee dat – opnieuw – zowel bij vertegenwoordigers als bij critici van de visual culture studies kan worden aangetroffen. Zelfs als mediatheoretici tegenwerpen dat veel van de bestudeerde (massa)media audiovisuele en samengestelde ('mixed') media zijn, lijkt het visuele daarbij toch te domineren. Bij televisie ligt de nadruk bijvoorbeeld toch meestal op het televisie *kijken*. Dat lijkt ingebouwd te zijn in de technologie, getuige de befaamde observatie dat de afstandsbediening wel een mute-knop heeft, maar geen bediening om het beeld te verduisteren (Mitchell 2002, 174). Hoewel deze kritiek van Mitchell op de nadruk op de visuele dimensie niet zonder grond is, zien we dat er in de meer recente, door mediatheorie geïnspireerde, visual culture studies veel meer aandacht is voor het hybride karakter van de nieuwe media. Zo wordt er bijvoorbeeld op gewezen dat interactie met het internet altijd een samenkomst van tekst en beeld behelst en dat filmkijken bij uitstek een *audio*visuele ervaring is, en dat zelfs de tactiele dimensie – zoals de onbeweeglijkheid van de filmkijker in een diepe en zachte bioscoopstoel – een relevante dimensie is om het fenomeen adequaat te vatten. Hedendaagse visual culture studies richten zich op "the points where images, objects, subjects, and environments overlap, blur, converge, and mediate one another" (Morra & Smith 2010). De term 'visuele media' mag dan bruikbaar zijn als 'grove' aanduiding van het duidelijke verschil tussen bijvoorbeeld een roman en schilderij, maar het wordt problematisch als we proberen visuele media tot een exclusieve klasse van media te maken. Ook mijn onderzoek naar digitale dubbelganger is erop gericht de 'visuele drogreden' te vermijden. In het hiernavolgende zullen we zien dat digitale dubbelgangers bij uitstek 'mixed and hybrid media' zijn, waar de visuele dimensie onlosmakelijk en op talloze wijzen is verbonden met auditieve, talige en tactiele aspecten van de menselijke ervaring. Of zoals Mitchell het uitdrukt: "The postulate of mixed, hybrid media leads us to the specificity of codes, materials, technologies, perceptual practices, sign-functions, and institutional conditions of production and consumption that go to make up a medium. It allows us to break up the reification of media around a single sensory organ (or a single sign-type, or material vehicle) and to pay attention to what is in front of us" (Mitchell 2002, 174). In plaats van mij te begeven in vruchteloze pogingen aan te tonen waarom digitale dubbelgangers wel of geen 'visueel medium' zouden zijn, zal ik met andere woorden bestuderen op welke mediumspecifieke wijze digitale media als mixed, hybrid media, digitale dubbelgangers voortbrengen, waarbij ik me evenwel met name focus op hun visuele aspecten.

'Commonplace power fallacy'. De vierde en laatste denkfout die in het kader van mijn onderzoek eveneens relevant is, heeft betrekking op het idee dat visuele beelden uitdrukkingen zijn van

onveranderlijke machtsverhoudingen, waarin (de producenten van) dominante beelden macht uitoefenen over de toeschouwer en diens subjectiviteit geheel bepalen. Dit is opnieuw een drogreden die zowel bij voor- als tegenstanders van de visual culture studies aangetroffen kan worden. De gemene deler is de zorg die bestaat over de mogelijk kwalijke rol die 'visuele media' zouden spelen in de spektakelmaatschappij, als instrumenten van surveillance, propaganda, controle en beheersing van populaties, et cetera (Mitchel 2002, 174). De denkfout is hier volgens Mitchell niet zozeer gelegen in het idee dat visuele beelden doeltreffend kunnen worden ingezet als machtsinstrument. Dat visuele cultuur kan worden ingezet bij onderdrukking, beheersing, politieke beïnvloeding of strijdmiddel tegen hegemonische krachten leidt geen twijfel. De 'denkfout' komt in dit geval naar voren wanneer visuele beelden als *het* exclusieve middel voor dergelijke machtsuitoefeningen wordt gezien – orale en literaire middelen kunnen hier immers ook deel van uitmaken. Het punt dat hij hier lijkt te willen maken, is dat er een trend lijkt te zijn ontstaan in visual culture studies – onder invloed van onder andere kritische theorie en genderstudies – om visuele beelden op een al te reducerende wijze te behandelen als 'almachtige krachten' die vervolgens aan een iconoclastiche kritiek onderworpen dienen te worden (zie bijvoorbeeld Horne & Lewis 1996; Doy 2000; Lloyd 2001) en die "zich voorstelt dat de vernietiging of het blootleggen van valse beelden neerkomt op een politieke overwinning" (Mitchell 2002, 175). Een dergelijke benadering van visuele beelden, gedreven door politieke of ethische impulsen (Smith 2005, 145) is volgens Mitchell te eenzijdig en hij stelt dan ook een genuanceerdere benadering voor "in the equivocation between the visual image as instrument and agency, the image as tool for manipulation, on the one hand, and as an apparently autonomous source of its own purposes and meanings on the other" (Mitchell 2002, 175). Zo bezien zijn visuele cultuur en visuele beelden mediators van sociale transacties en communicatie die onze ontmoetingen met anderen en onszelf structureren en bemiddelen en die functioneren als filters waardoor we de ander en onszelf zowel onthullen als verhullen. De wijsgerig-antropologische analyse van de technische gemedieerde dubbelganger in het volgende hoofdstuk zal leren dat er goede gronden zijn voor een dergelijke genuanceerde visie op de technische mediatie. In die visie spelen machtsverhoudingen zeker ook een rol, maar ze zijn niet (langer) de enige of voornaamste focus van onderzoek.

1.1.2 Mechanische verbeelding

1.1.2.1 De mechanische reproduceerbaarheid van het beeld

Eén van de teksten die in visuele cultuur en nieuwe-mediastudies steeds opnieuw opduikt is het essay 'Het kunstwerk in het tijdvak van zijn mechanische reproduceerbaarheid' ['Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit'] (1936) van de Duits-Joodse filosoof Walter Benjamin. De reden is ongetwijfeld dat het een bijzonder originele, baanbrekende en veelzijdige analyse is van de mechanische reproduceerbaarheid is, waarmee Benjamin een belangrijke bijdrage heeft geleverd aan de 'wending naar het beeld'. Wat ook meespeelt is dat de tekst in veel opzichten erg programmatisch is en nog veel te raden laat, wat tot op heden lezers uitnodigt tot interpretatie en herinterpretatie. Hier wil ik slechts enkele thema's aanstippen die voor mijn onderwerp van belang zijn. Centraal in het essay staat de transformatie die het beeld volgens Benjamin ondergaat door de introductie van mechanische 'verbeelding' van de wereld, zoals de fotografie en de film. Voor het tijdvak van de mechanische reproduceerbaarheid werden kunstwerken volgens Benjamin gekenmerkt door authenticiteit en uniciteit (*Einzigkeit*). Unieke kunstwerken worden gekarakteriseerd door eenmaligheid in ruimte en tijd: "Zelfs bij de meest volmaakte reproductie is een ding niet aanwezig: het hier en nu van het kunstwerk – zijn eenmalige bestaan op de plaats waar het zich bevindt"

(Benjamin, 1973, 262). Volgens Benjamin verleent deze 'echtheid' – die zowel tot uitdrukking komt in de materialiteit van het beeld (bijvoorbeeld verkleuring, barstjes in de vernis, restauraties) als in de geschiedenis van het beeld (bijvoorbeeld wanneer het is gemaakt, door en voor wie, waar te zien geweest) – het beeld een bijzonder *aura* dat tevens de *cultuswaarde* van zo'n beeld uitmaakt. Een zelfportret van Rembrandt is vanwege zijn auratische authenticiteit uniek en daardoor een object van bijzondere waarde. Deze is niet uitsluitend esthetisch en economisch; het auratische beeld geniet ook een bijna religieuze verering (en om die reden is het niet zo gek dat veel religies dankbaar gebruik maken van beeldmateriaal). De status van het beeld verandert volgens Benjamin echter met de introductie van de mechanische reproductie. Fotografie en film maken het mogelijk ieder beeld relatief gemakkelijk te vermenigvuldigen. Daardoor gaat het aura verloren:

> Wat in het tijdperk van de technische reproduceerbaarheid van het kunstwerk verdwijnt, is zijn aura. Het proces is symptomatisch; de betekenis gaat uit boven het gebied van de kunst. De reproductietechniek, zo zou men in het algemeen kunnen formuleren, maakt het gereproduceerde los van de traditie. Doordat ze de reproductie vermenigvuldigt, stelt ze in plaats van haar eenmalige verschijning haar massale verschijning. (Benjamin 1973, 267)

Met het aura verdwijnt ook de cultuswaarde van het beeld. Een afdruk van een foto in de krant is allerminst uniek, er bestaan vele tienduizenden of meer kopieën van. En ook de foto in het oude familiefotoboek is niet uniek in de zin dat we er altijd nog een nieuwe afdruk van kunnen laten maken (vooropgesteld dat we het negatief nog bezitten). Die reproduceerbaarheid maakt het beeld volgens Benjamin echter allerminst waardeloos. Er komt namelijk voor de cultuswaarde van het auratische werk een nieuwe waarde in de plaats, die hij aanduidt als *tentoonstellingswaarde*. Hoe meer kopieën er in omloop zijn, hoe waardevoller het mechanisch gereproduceerde beeld. We kunnen daarbij bijvoorbeeld denken aan 'iconische posters' van beroemde filmsterren als Marilyn Monroe of helden als Che Guevara. De waarde van deze beelden is niet gelegen in hun uniciteit, maar juist in het feit dat de reproducties overal te zien zijn. Benjamin's opmerking dat dit niet alleen opgaat voor de kunst indachtig, zouden we ook kunnen denken aan merkkleding, waarop het (beeld)merk bij voorkeur goed zichtbaar moet zijn om als zodanig herkend en daarmee populair te worden. Ook voor wie zijn foto's of video´s op sociale mediaplatforms als Instagram, TikTok of Facebook plaatst, is de tentoonstellingswaarde van belang. Hoe meer *likes* of *links* naar andere websites of apps een beeld oplevert, dus hoe vaker het wordt gereproduceerd op andere beeldschermen, hoe waardevoller het wordt. Met verwijzing naar de politiek stelt Benjamin op visionaire wijze dat het ook daar steeds belangrijker wordt hoe een politicus 'overkomt' in de media. En ook hier is de mediumspecificiteit van belang. Een beroemd voorbeeld is het debat tussen Nixon en Kennedy tijdens de presidentsverkiezingen in 1960. Waar de radio*luisteraars* volgens de polls Nixon als winnaar aanwezen, daar verkozen de televisie*kijkers* de knappe, gebruinde Kennedy massaal boven de bleke, zweterige Nixon. Het was het eerste televisiedebat tussen presidentskandidaten en het zou de Amerikaanse politiek, en ook spoedig daarna die in veel andere landen, tot onderdeel maken van de moderne beeldcultuur (Webley 2010).

In het tijdvak van de mechanische reproduceerbaarheid, zo voegt Benjamin daaraan toe, worden beelden al bij voorbaat met het oog op hun reproduceerbaarheid en tentoonstellingswaarde gemaakt. Selfies en digitale foto's en video's van het eigen dagelijks leven zijn hier in onze huidige tijd een mooi voorbeeld van. Dankzij de mobiele telefoon kan de meest geslaagde foto of video

onmiddellijk ter reproductie aangeboden worden op sociale netwerksites, waar het vergaren van likes (of het uitlokken van shares) het aanlokkelijk maakt het zelf of de omgeving zo gunstig mogelijk vast te leggen om zo de tentoonstellingswaarde te vergroten. Die mogelijkheid van het 'eindeloos' reproduceren en distribueren van beelden vormt zowel de mogelijkheidsvoorwaarde als de vormgevende factor van de huidige beeldcultuur (Hommel, Lie en Smelik 2014, 192). Met deze reproduceerbaarheid van de wereld lijkt er in een bepaald opzicht een omkering plaats te vinden van origineel en kopie. Waar in het tijdperk van het auratische beeld het origineel het primaat heeft en de kopie slechts een inferieure afgeleide afbeelding is (bijvoorbeeld in de vorm van met potlood geschetste kopie van het zelfportret van Rembrandt), daar neemt in het tijdvak van de mechanische reproduceerbaarheid de kopie in zekere zin de plaats in van het origineel. Beeldvorming wordt dan als het ware de kern van de identiteit.

1.1.2.2 De beeldwording van de wereld

Een ander baanbrekend en niet minder origineel essay dat een fundamenteel licht werpt op een ander voor mijn onderwerp belangrijk aspect van de beeldcultuur is 'De tijd van het wereldbeeld' ['Die Zeit des Weltbildes] (1936) van Martin Heidegger, dat in hetzelfde jaar werd gepubliceerd als het essay van Benjamin. In dit essay stelt Heidegger de vraag wat het 'moderne wereldbeeld' nu precies kenmerkt. De lezer verwacht waarschijnlijk dat Heidegger die vraag gaat beantwoorden door het moderne wereldbeeld met voorafgaande wereldbeelden – bijvoorbeeld het middeleeuwse – te vergelijken. Maar dat is niet wat hij doet. Wat de moderne cultuur volgens Heidegger onderscheidt, is nu precies dat de wereld daarin voor het eerst als een *beeld* aan de mens verschijnt: "Het wereldbeeld wordt niet van een voorheen middeleeuws tot een modern, maar precies dat de wéreld tot beeld wordt, daardoor onderscheidt zich het wezen van de Moderne Tijd" (Heidegger 1983, 47). Doordrenkt van de beeldcultuur zijn we geneigd ervan uit te gaan dat iedereen altijd al een beeld van de wereld heeft gehad. Volgens Heidegger brengt deze 'wending naar het wereldbeeld' een fundamentele transformatie met zich mee van het zijnsverstaan, de manier waarop we wereld, onze medemensen en onszelf begrijpen. De wending naar het wereldbeeld betekent namelijk dat de wereld nu voor het eerst tegenover de mens komt te staan. De wereld is niet langer primair een wereld waarin wij als deelnemer opgaan, maar komt als verzameling objecten tegenover het menselijke subject te staan.

> Bij het woord 'beeld' denkt men in eerste instantie aan de afbeelding van iets. Dan zou het wereldbeeld als het ware een schilderij zijn van het zijnde in zijn geheel. Maar wereldbeeld zegt meer. Wij verstaan daaronder de wereld zelf, haarzelf, het zijnde in zijn geheel, zoals het voor ons maatstaf is en verplichting. […] Wereldbeeld, in eigenlijke zin, betekent dus niet: een beeld van de wereld, maar de wereld begrepen als beeld. Het zijnde in zijn geheel wordt nu zo opgevat, dat het enkel en alleen dan 'zijnde' is, voorzover het door de voorstellende en voortbrengende mens tot staan is gebracht. (Heidegger 1983, 46-47)

De opkomst van beeldtechnologieën als de fotografie kan daarom begrepen worden als een uitdrukking van deze fundamentele nieuwe wijze van 'zijnsverstaan' (De Mul 1989). Subjectivering en objectivering gaan volgens Heidegger hand in hand. Wanneer de moderne mens zichzelf als subject centraal gaat stellen, wordt de hele wereld tot een object voor de mens. Beeldtechnologieën als de fotografie en film stellen de mens in staat de realiteit te objectiveren (het is niet toevallig dat we de lens van een camera een objectief noemen). Dankzij het vastleggen van de wereld in objectieve beelden denkt de mens de wereld te kunnen overzien en controleren. De mens beschouwt zich zo de

veroveraar en in zekere zin zelfs schepper van de wereld. Volgens Heidegger wordt door wending naar het wereldbeeld de hele wereld onderworpen aan het 'planetaire imperialisme' van het menselijke *subjectum* (Heidegger 1983, 61). Dat zijn grote woorden, maar ze gelden niet alleen voor de mondiale exploitatie van de aarde, maar ook – op microniveau - voor bijvoorbeeld een selfie-nemend subject. De digitale camera stelt hem in staat zijn zelfpresentatie, waarin hij ook zichzelf tot object maakt, letterlijk tot in de puntjes (*pixels*) te beheersen. In dat opzicht is hij de mechanische reproductie ver voorbij.

1.1.3 Digitale verbeelding

Wat de analyses van Heidegger en Benjamin laten zien is dat er zich sinds de Middeleeuwen diverse 'pictorial turns' hebben voorgedaan, zoals de door hen gesignaleerde wending naar beeldwording van de wereld en naar de mechanische reproduceerbaarheid van het beeld. Poster ziet in de opkomst van *digitale* media een belangrijk nieuw omslagpunt in het karakter van de moderne beeldcultuur: "The great difference in visual regimes between ourselves and our ancestors […] concerns the spread of information machines in the present" (Poster 2002, 68). Onze huidige moderne beeldcultuur kenmerkt zich met andere woorden in hoge mate door de opkomst van de talloze 'beeldschermen' en betreft, aldus Mirzoeff in een interview, de wijze waarop

> our lives, experiences, and knowledges are mediated and re-mediated by way of the televisual, the cinematic, and other kinds of vision and forms of visual media: that we're under constant surveillance; that there's an increase in the wealth and diversity of our visual encounters; and that this, in part, has to do with the legacy of living in a post-modern culture dominated by the flowing, the circulating, the enlivening, distracting, enervating force of images. (Smith 2008, 21-22)

Benjamin als Heidegger schreven hun essays ongeveer tien jaar voor de ingebruikname van de ENIAC, de eerste elektronische computer (1946) en respectievelijk vijftig en zestig jaar voor de introductie van de eerste mobiele telefoon (1983) en het Word Wide Web (1993). Wanneer zij over technische beheersing spreken, dan hadden zij het over mechanische apparaten als de analoge fotocamera en de stuwdam in de Rijn. Met de stormachtige opkomst van de informatie- en communicatietechnologieën en nieuwe media is de beheersing de afgelopen decennia in rap tempo gedigitaliseerd. Dat geldt niet in de laatste plaats ook voor de beheersing van het beeld. In enkele jaren tijd is de analoge camera vervangen door de digitale en vindt ook de distributie langs digitale netwerken plaats. We worden niet langer alleen overspoeld met statische en bewegende *analoge* beelden op Bilboards, in tijdschriften, kranten en reclamefolders, op de televisie en in de bioscoop (die overigens inmiddels ook meestal digitaal worden vervaardigd), maar ook steeds vaker met digitale beelden op pc's, laptops, routeplanners, smartphones en smartwatches. Vooral via het internet en de sociale media trekken er dagelijks duizenden digitale (video)beelden aan ons voorbij: van nieuwsfoto's tot reclames, van selfies tot films, en van games tot Zoom-vergaderingen.

1.1.3.1 Het technische beeld

De van oorsprong Tsjechische mediafilosoof Vilém Flusser brengt in zijn boek *In het universum van de technische beelden* (1985) verschillende aspecten van de huidige beeldcultuur, zoals massa(re)productie en herhaling van beelden, kopieën, simulacra, technische reproductie en de

commerciële waarde van beelden samen door ze te kenmerken als onderdelen van eenzelfde "droomachtige levenssfeer die is gekristalliseerd rondom *technische beelden*: het leefklimaat van de 'zuivere informatie-samenleving'" (Flusser 2014, 8).

Het 'universum van het technische beeld' dat naar zijn zeggen zijn aanvang nam met de fotografie, maar dat inmiddels ook onder andere film, televisie en computerschermen omvat, is naar zijn idee, mede dankzij de digitalisering de taak aan het overnemen die eerder werd vervuld door lineaire teksten (idem, 10). Hij stelt dat lineaire teksten de dominante positie als informatiedrager ongeveer vierduizend jaar hebben ingenomen (dat wil zeggen gedurende de periode die we dánkzij deze prehistorische 'linguistic turn' het tijdvak van 'de geschiedenis' noemen), maar dat het nu beelden zijn die deze positie hebben overgenomen. Hoewel Flusser benadrukt dat beelden vóór die linguïstisch opgetekende geschiedenis ook bij uitstek het medium voor het dragen van informatie waren (van grotschildering tot beeldhouwwerk, van kralenkettingen tot kerven in een boom) zegt hij echter expliciet niet: 'wéér overnemen'. Het is weliswaar verleidelijk op een dergelijke manier naar de ontwikkelingen van de media te kijken, maar dan verkijken we ons volgens Flusser op de mediumkarakteristieke eigenschappen van deze huidige, *technische* beelden, die hij karakteriseert als beelden die "berusten op teksten, ze zijn hieruit voortgekomen, en in feite geven ze ook geen vlakken weer, maar mozaïeken die uit puntelementen zijn samengesteld" (Flusser 2014, 11).

Afb. 3 Gedigitaliseerde Mona Lisa

Om te begrijpen wat Flussers enigszins raadselachtige karakterisering inhoudt, helpt het om bijvoorbeeld eens flink in te zoomen op een digitale foto, of de code tevoorschijn te toveren die achter het beeld van je internetbrowser schuilt. In *The Reconfigured Eye* legt Mitchell als een van de eersten helder uit welke rol pixels spelen in de wereld van het digitale beeld. Alles in de wereld van het technische beeld bestaat uit 'pixels', het beeld valt uiteen in puntjes en symbolen, uiteindelijk de digitale code van de computer. In tegenstelling tot analoge of continue representaties bestaat de digitale code uit discrete eenheden, de eentjes en nulletjes van het binaire systeem (die aansluiten bij de twee toestanden die de computer kan onderscheiden: aan of uit). In de begindagen van de computer werd de computer vooral gebruikt om te rekenen. De tien getallen van het gebruikelijke decimale systeem (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9) worden daarbij omgezet in de binaire code (00000000, 00000001, 00000010, 00000011, 000000100 etc.) en vervolgens kunnen daar door middel van een computerprogramma (een opeenvolging van een eindige reeks instructies – ook wel algoritme genoemd - met als doel om een specifieke taak uit te voeren) op een snelle wijze allerlei rekenkundige berekeningen worden uitgevoerd. Ook woorden, beelden en geluiden kunnen op eenvoudige wijze worden gedigitaliseerd. Uitgaande van reeksen van 8 binaire getallen (*bits*), die samen een *byte* vormen, kunnen 256 verschillende elementen worden gecodeerd. Dat is ruim voldoende om bijvoorbeeld de letters in het alfabet, letters met accenten en leestekens te coderen. Bij de digitalisering van analoge beelden wordt een raster over het analoge beeld gelegd, waarbij ieder vakje een kleur van een bepaalde intensiteit wordt toegekend, die op hun beurt weer corresponderen met een binair getal. Voor zwart-wit afbeeldingen zijn 256 waarden (grijstinten) voldoende, bij kleurenafbeeldingen is dat duidelijk te weinig, vandaar dat daar meestal gebruik wordt gemaakt van langere reeksen. Met reeksen van 24

bits kunnen meer dan 16 miljoen verschillende kleuren worden gecodeerd. Naast het aantal kleurwaarden is voor de 'natuurgetrouwheid' van de afbeelding ook het aantal pixels van belang. Hoe groter het geheugen, hoe fijnmaziger het raster en hoe meer een digitaal beeld lijkt op het analoge origineel (Mitchell 1992, 3-8). Maar hoewel het menselijk oog bij een voldoende aantal kleurschakeringen en pixels het verschil niet kan zien, is de aard van digitale beelden geheel anders. Wanneer een foto wordt gedigitaliseerd, kan deze tot op pixelniveau worden gemanipuleerd (denk bijvoorbeeld aan *filters* waarmee je in applicaties als Instagram, TikTok en Snapchat je gemaakte foto´s en video´s in één klik in een bepaalde stijl kan aanpassen).

Bij de bewerking van technische beelden laten zich grofweg twee typen onderscheiden: beelden die het resultaat zijn van beeld*manipulatie* en beelden die ontstaan door beelds*ynthese*. In het geval van beeldmanipulatie wordt beeld met behulp van een computer bewerkt. Hierbij kun je nog een onderscheid maken tussen 'image processing' en 'image compositing' (Darley 2000, 18). Het eerste heeft van doen met al bestaand beeld – denk aan een foto of video – dat wordt gedigitaliseerd om zo digitaal te kunnen worden opgeslagen en worden aangepast met behulp van beeldsoftware. 'Image compositing' verwijst naar het combineren van (reeds bestaand) beeld. Dit speelt bijvoorbeeld een rol bij CGIs die worden geïntegreerd in filmmateriaal, of het creëren van een internet meme waarbij verschillende bestaande afbeeldingen worden ge(re)combineerd. Het tweede gebied van beeldsynthese verwijst naar afbeeldingen die geheel digitaal worden geconstrueerd. Hierbij geldt een dominant streven naar een realistische esthetiek. Anders dan in het geval van beeldmanipulatie, gaat het in het geval van beeldsynthese om beelden die geheel worden gecreëerd door middel van een computer. Ook kunnen digitale afbeeldingen bijzonder simpel worden gekopieerd en gedistribueerd. Daarmee zijn digitale afbeeldingen wezenlijk anders dan bijvoorbeeld een analoge foto, tekening, kralenketting of een grotschildering.

Alles wat we op de beeldschermen van onze computers en mobiele telefoons te zien krijgen, kunnen we aanmerken als technische, digitale beelden. Zelfs teksten en geluiden worden op ons beeldscherm tot een 'beeld', waarvan we respectievelijke de grootte of het lettertype en amplitude en frequentie kunnen wijzigen. In de tijd van het technische beeld wordt alles getransformeerd tot beeld, tóónt alles zich als beeld. Flusser merkt op, en hier horen we de echo van Heidegger, dat technische beelden vooral zo populair zijn omdat ze de vaak chaotische complexiteit van de informatiesamenleving weer tot overzichtelijk en beheersbaar geheel maken. Maar de wending naar het technische beeld betekent volgens Flusser dus allerminst een terugkeer naar een prehistorische tweedimensionale werkelijkheid van analoge vlakken; het is een ontwikkeling in de richting van een nieuwe, posthistorische 'nul-dimensionaliteit' (Flusser 2014, 11) – (een ietwat mysterieus begrip dat doet denken aan de door de kat uit *Coraline* gedefinieerde spiegelwereld als *here*) – een plek, maar tevens niet-plek. De technische beelden in het 'here' van de onlife leefwereld maken de chaos van een globale en *networked* wereld overzichtelijker, stelt Flusser. Wanneer we op de beeldschermen van onze mobiele telefoon of computer een app of webpagina bekijken, dan doen zij ons geloven uitsluitend met 'beeld' te maken te hebben. We zien de schermen als een tweedimensionale oppervlakte waarop allerlei soorten beeld zich aan ons tonen en wanen ons in een veilige, want bekende, omgeving – een verlengde van onze visuele ervaring van de offline-wereld, maar daardoor miskennen we gemakkelijk de codes en algoritmen die daaronder ten grondslag liggen. Het technische beeld kan daarmee een verraderlijk karakter hebben. Dat we de binaire codes en algoritmes 'achter' het beeld niet direct kunnen waarnemen, neemt niet weg dat "although code in general is hidden, invisible inside the machine, it

produces visible and tangible effects in the world" (Kitchin & Dodge 2011, 4). In die zin is het technische beeld gelaagd te noemen, en daarom wezenlijk anders dan bijvoorbeeld de door Flusser genoemde prehistorische tweedimensionale beelden die zich kenmerken door een *what you see is what you get* karakter. Achter de technische beelden die zich aftekenen op het oppervlak van onze beeldschermen, gaat een complexe werkelijkheid schuil, die we niet direct kunnen waarnemen en – als leken – vaak ook niet kunnen doorgronden. De wereld is hiermee volgens Flusser niet tot beeld, maar tot *technisch* beeld geworden. Het begrip 'technisch' is nochtans wellicht wat ongelukkig verkozen, daar het hier niet zozeer om technische beelden in het algemeen (dit zou ook analoge vormen kunnen omvatten), maar in het bijzonder om digitale beelden. Ik zal daarom in het vervolg spreken van het 'digitale beeld'. Met een variatie op Heidegger: we leven inmiddels in 'de tijd van het digitale wereldbeeld'.

1.1.3.2 Het mediumspecifieke karakter van het digitale beeld

Wat zijn nu de mediumspecifieke implicaties van de digitale media die ons huidige technische wereldbeeld bepalen? In *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures* (Frissen et al. 2015, 22-24f.) worden vier belangrijke karakteristieken van digitale media genoemd: multimedialiteit, virtualiteit, interactiviteit en connectiviteit.

Multimedialiteit slaat op het gegeven dat digitale media meerdere media, zoals tekst, beeld en geluid, combineren. Omdat al deze media dezelfde digitale code delen, kunnen ze ook eenvoudig in elkaar worden vertaald. Zo hebben veel programma's om muziekbestanden af te spelen de optie om de geluidsgolven te visualiseren. Digitale media zijn ook multimediaal in de zin dat ze alle klassieke media, zoals krant, telefoon, radio, televisie en film, in zich op kunnen nemen.

In de tweede plaats zijn digitale media *virtueel*. Daarmee wijzen de auteurs niet alleen op simulaties van de realiteit, zoals we die kennen in 2D en 3D virtual reality toepassingen, maar ook op het feit dat in de digitale wereld realiteit en virtualiteit vaak lastig kunnen worden onderscheiden. In het onlife leven (zie paragraaf 0.4) – denk aan beeldbellen via Skype of aan onderwijssessies met Teams of Zoom – zijn de fysieke aanwezigheid van de deelnemers en het virtuele beeld dat hen vertegenwoordigd nauw verstrengeld. Virtueel heeft bovendien ook nog de connotatie van potentialiteit. Zo ligt het verloop van een computerspel – anders dan bij een klassiek medium als een papieren roman niet geheel vooraf vast, maar is het deels afhankelijk van de keuzes en vaardigheden van de speler.

Dat hangt samen met het derde kenmerk dat Frissen et al. noemen: digitale media zijn *interactief.* Dat slaat niet alleen op de 'cognitieve interactiviteit' in de vorm van interpretatieve vrijheid, die ook bestaat m.b.t. traditionele media (de vrijheid om een roman of film op je eigen wijze te duiden), maar ook op daadwerkelijk ingrijpen in de representatie. Daarbij kun je niet alleen denken aan de opeenvolging van de scenes in een computerspel, maar ook aan het bewerken van foto's met fotoshop, of het samen bouwen aan een virtuele wereld in een online game.

In de vierde plaats wijzen de auteurs in *Playful Identities* op het mediumspecifieke kenmerk van de *connectiviteit*. Digitale media zijn doorgaans niet 'stand alone', maar scheppen gedeelde virtuele werelden. Facebook, waarvan pakweg een vijfde van de aardbewoners gebruik maakt, is daarvan misschien wel het meest bekende voorbeeld, maar ook platformen zoals Instagram (1,393 miljard actieve gebruikers anno 2022) en TikTok (meer dan 1 miljard actieve gebruikers anno 2022) zijn voorbeelden van dergelijke omvangrijke digitale werelden (Campbell 2022).

Als we proberen de mediumspecificiteit van de complexe 'algoritmische wereld' achter onze beeldschermen wat beter te begrijpen, biedt ook een vergelijking met Benjamins analyse van de mechanische reproduceerbaarheid van het analoge beeld een goed uitgangspunt. Een dergelijke analyse biedt filosoof Jos de Mul in 'Dataïsme. Het kunstwerk in het tijdperk van zijn digitale recombineerbaarheid' (De Mul, 2010). Hoewel de computer – door Turing aangeduid als 'universele machine' – in principe alle klassieke en denkbare mechanische machines kan simuleren (afhankelijk van de gebruikte app functioneert mijn mobiele telefoon als een telefoon, typemachine, camera, 'donkere kamer', televisie, geluidsopnameapparaat, radio of muziekspeler, navigatie-apparaat, toegangspoort tot virtuele werelden, etc.), delen al deze programma's de vier basisoperaties van de dataopslag:

> Dit ABCD van de computer bestaat uit de operaties *Add* (toevoegen), *Browse* (doorzoeken), *Change* (veranderen) en *Destroy* (vernietigen). Deze vier basisoperaties – die corresponderen met de commando's Insert, Select, Update en Delete van de 'structured query language (SQL) - vormen samen de dynamische elementen van wat we een database ontologie zouden kunnen noemen. (De Mul, 2010, 268)

Databases – verzamelingen van op een bepaalde wijze georganiseerde data die eenvoudig toegankelijk zijn voor de gebruiker – zijn natuurlijk ouder dan de computerdatabase. Ook het klassieke telefoonboek is zo'n database: je kunt een nummer opzoeken (*Browse*), en bij iedere herdruk wordt de database geüpdatet door het toevoegen (*Add*) van de nummers van nieuwe abonnees, het verwijderen (*Destroy*) van de data van de opgezegde abonnementen, en het waar nodig wijzigen (*Change*). In vergelijking met de starre database die een telefoonboek is, maakt een eenvoudige spreadsheet op een computer de database een stuk flexibeler, doordat de opgeslagen informatie daar met één enkele muisklik kan worden herordend. Vanaf de jaren vijftig zijn er steeds flexibelere databasemodellen ontwikkeld. In de tegenwoordig meest gebruikte relationele database kan in principe iedere relatie tussen de ingevoerde informatie langs iedere dimensie worden onderzocht. De Mul stelt dat met de digitale database ontologie de mechanische reproduceerbaarheid van het beeld waar Benjamin over spreekt heeft plaatsgemaakt voor een *digitale recombineerbaarheid.* En waar de mechanische reproduceerbaarheid werd gekenmerkt werd door tentoonstellingswaarde, daar wordt de digitale recombineerbaarheid gekenmerkt door *manipulatiewaarde* (De Mul, 2010, 271). Dat reden de meeste mensen de contactgegevens van familie en vrienden tegenwoordig liever opslaan in een digitale database dan in een boekje of kaartenbakje is dat de informatie veel eenvoudiger kan worden beheerd. Bovendien is zo'n digitale database simpel te kopiëren of synchroniseren (bijvoorbeeld tussen pc en mobiele telefoon), mee te nemen en waar nodig te distribueren. En hetzelfde geldt voor de beelden die we maken. Het klassieke fotoboek heeft veelal plaatsgemaakt voor het digitale, waarin de foto's eenvoudig kunnen worden opgeslagen, bewerkt, geordend, gerecombineerd, gedeeld en verspreid.

Sinds Web 2.0 treffen we achter de meeste websites en apps relationele databases aan (Van den Boomen 2014). Zij hebben de moderne webwinkels en daarmee het 'informatiekapitalisme' of 'datakapitalisme' mede mogelijk gemaakt. Niet alleen door de catalogus door een gebruiksvriendelijk te doorzoeken database te vervangen, maar ook als verkoopinstrument. Wanneer iemand een boek koopt via bijvoorbeeld Amazon.com of Bol.com wordt ook alle door de klant ingevoerde informatie (contactgegevens, koop- en zoekgedrag, gegeven waardering etc.) opgeslagen in de database en gekoppeld aan de catalogus en de gegevens van andere klanten. Op basis daarvan doen webwinkels aanbevelingen ('Kopers die boek X kochten, schaften ook de boeken Y en Z aan'). Ook zoekmachines

als Google maken uitvoerig gebruik van op digitale databases gebaseerde personalisatie (zie bijvoorbeeld Esteve 2007; Kline, Dyer-Witheford & de Peuter 2003; Hearn 2017). De manipulatieve kracht van de database doordringt de gehele informatiesamenleving en ligt niet alleen ten grondslag aan het businessmodel van de economie in informatiesamenleving, maar bijvoorbeeld ook in de wetenschap. Te denken valt bijvoorbeeld aan de moderne genetica, waarin relationele databases een belangrijke rol spelen bij het in kaart brengen en analyseren van de complexe netwerken van genen. Interessant daarbij is dat de database niet alleen een belangrijk *instrument* is bij het onderzoeken en manipuleren van het genoom, maar dat de database ook een *model* wordt om de werkelijkheid te begrijpen. Zoals in het mechanische tijdvak het hart werd begrepen als een pomp, zo wordt het genoom (de 'genenpool') nu begrepen in termen van een relationele database (De Mul, 2010, 269-70).

De menselijke identiteit ontkomt ook niet aan dit databasemodel. In het beeldtijdperk is de database ook een belangrijk instrument geworden bij de (wederzijdse) zelfpresentatie. De database is een krachtig middel geworden om de verbeelding van onze identiteit ter hand te nemen. Applicaties als Instagram en TikTok dragen niet alleen bij aan de verhoging van onze tentoonstellingswaarde – sociale media hebben volgens sommigen zelfs geleid tot een online 'reputation economy' (Klein 2013; Schwabel 2011) – maar stellen ons ook in staat de beelden waarmee we ons presenteren op interactieve wijze te beheersen en manipuleren. We kunnen de beelden van onszelf polijsten en virtualiseren, niet alleen letterlijk, door onze selfies te fotoshoppen of door filters te halen, maar ook door de beelden van hashtags te voorzien, termen die de afbeelding voorzien van een tekstuele lading, de geüploade afbeeldingen beter doorzoekbaar én groepeerbaar maken, aan andere personen te linken. In die zin – en dat is nauw verbonden met wat Frissen et al. (2015) connectiviteit noemen – recombineert de database ook mensen. Maar tegelijkertijd worden we ook door bedrijven als Facebook gemanipuleerd in de zin dat zij onze met behulp van slimme query's en algoritmen onze data recombineren tot verhandelbare datasets en verkopen aan andere bedrijven, die ons vervolgens bestoken met reclames. En ook de overheid gebruikt de data die we met onze beelden ruimhartig ter beschikking stellen, om ons gedrag te monitoren en beheersen. We zijn door dit soort praktijken niet alleen het subject, maar ook in toenemende mate en op verschillende wijzen object van database manipulatie. In dit kader wordt er ook wel gesproken van een 'datalogical turn' (Clough, Gregory, Haber, & Scannell 2015) binnen de kapitalistische samenleving, verwijzend naar de grootschalige vergaring van data welke vervolgens middels software wordt ingezet voor "monitoring, managing, and processing capta [verkoopbare betekeniseenheden, EdM] about people, objects, and their interaction" (Kitchin & Dodge 2011, 85). Deze 'datalogical turn' binnen het kapitalisme heeft geleid tot nieuwe manieren van het voorspellen van economische, politieke en culturele tendensen. Alles verwordt tot data, tot aan de gevoelens, emoties en identiteitsuitingen die binnen de online sfeer tot uitdrukking komen aan toe. We zijn aangekomen in een stadium van kapitalisme wat ook wel 'affective capitalism' (Andrejevic 2011; Hearn 2010, 2017) of 'surveillance capitalism' (Zuboff 2018) wordt genoemd; een nieuwe vorm van digitaal kapitalisme, waarbij online zelfpresentatie de nieuwe handelswaar is geworden door de grootschalige surveillance die ermee gepaard gaat. De digitale verbeelding van onze identiteit is daarmee een dubbelzinnige onderneming. Alvorens daar nader op in te gaan, dien ik echter nog wat langer stil te staan bij de dubbelzinnigheid die in onze cultuur van oudsher aan het beeld is toegeschreven.

1.2 De dubbelzinnigheid van het beeld

In het voorafgaande heb ik het begrip 'beeld' tamelijk losjes en in verschillende betekenissen gehanteerd. Hoewel ik in het kader van dit hoofdstuk vooral heb gefocust op visuele beelden, heb ik dat tamelijk breed opgevat. Ik heb het niet alleen met betrekking tot foto's, filmopnamen en grafieken gebruikt, maar in de vorige paragraaf ook voor 'technische beelden' zoals door de computer gegenereerde letters en grafische representaties van geluid. En in de bespreking van Heidegger's essay 'De tijd van het wereldbeeld' kreeg het begrip een abstractere, begripsmatige invulling: de manier waarop we 'tegen de wereld aankijken'. Ik sta daar overigens niet alleen in. Zowel in het alledaagse als het wetenschappelijke taalgebruik wordt de term 'beeld' (*picture*) of 'afbeelding' (*image*) op nogal verschillende wijzen en in uiteenlopende contexten gebruikt. Zo merkt William Mitchell er in zijn boek *Iconology - Image, Text, Ideology* op dat beelden onder meer kunnen verwijzen naar plaatjes, beeldhouwwerken, optische illusies, kaarten, diagrammen, dromen, hallucinaties, spektakels, projecties, beeldspraak, patronen, herinneringen, ideeën, etc. (Mitchell 1986, 9).

1.2.1 Het beeld dat niet een is

De veelzijdige toepasbaarheid hangt waarschijnlijk samen met de prominente aanwezigheid van het beeld in de huidige cultuur, maar maakt het niet eenvoudig om er een eenduidige definitie van te geven. Dat valt al onmiddellijk op, wanneer we de betekenis ervan opzoeken in een woordenboek. Als we het Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse Taal (Geeraerts 2005) er op na slaan, dan zien we dat er niet minder dan tien betekenissen worden gegeven. Ik citeer het lemma met weglating van de vele voorbeeldzinnen (die in sommige gevallen overigens nog meer betekenisaspecten en -nuances oproepen):

> *beeld (geen afbreking)*
> *het; -en*
> *(901-1000) slechts verwanten in West-Germ., etymologie onbekend*
>
> *1 nabootsing, doorgaans in een duurzaam materiaal zoals hout, steen, been, gips, metaal of was, van een godheid, een mens, een dier, ook wel van een voorwerp*
> *2 nabootsing van mens of dier enz. in een plat vlak, in tekening of schilderij, ook wel alleen de omtrek aanduidend*
> *3 (gewestelijk) (in de verkleinv.) bidprentje*
> *4 (bij uitbreiding) wat naar een voorbeeld gemaakt is of schijnt en daarmee overeenkomt*
> *5 goed gelijkende, treffende voorstelling*
> *6 wat bijzonder mooi in zijn soort is*
> *7 voorstelling van iets door be- of omschrijving in woorden, m.n. een afgeronde voorstelling*
> *8 voorstelling van iem. of iets in de geest*
> *9 iets in beeld brengen; door een vergelijking verstaanbaar maken*
> *10 door het gezicht verkregen voorstelling, gevormd door de lichtstralen die van een voorwerp uitgaan*

Hoewel de verschillende betekenisaspecten verwantschap vertonen, die zich lijken te bewegen rondom het begrippenpaar 'representatie' en 'representatief', zijn de samenstellers er niet in geslaagd één kenmerk te noemen dat in alle betekenisaspecten aanwezig is. Ook in het wetenschappelijke veld van *visual culture studies* wordt er, net als in de Van Dale, vaak voor gekozen meerdere betekenisaspecten op een rijtje te zetten. Zo onderscheidt Mitchell in *Picture Theory:*

Essays on Verbal and Visual Representation een aantal categorieën, die deels overlappen met die uit de Van Dale. Hij noemt onder andere *verbale beelden* (metaforen en andere vormen van beeldspraak), *mentale beelden* (dromen, herinneringen, fantasieën, ideeën), *perceptuele beelden* (zintuigelijke beelddata, classificaties), *optische beelden* (spiegelreflecties, projecties) en *grafische beelden* (schilderdoek, beeldhouwwerk, materiële afbeelding) (Mitchell 1984, 505).

1.2.1.1 De beeldfamilie

Dat we zulke diverse dingen allemaal aanduiden met hetzelfde woord – beeld – wil niet noodzakelijk betekenen dat ze allemaal één specifiek kenmerk delen. Er lijkt hier eerder sprake te zijn van wat Wittgenstein 'familiegelijkenis' noemt. In dat geval, zo legt hij uit in zijn *Filosofische onderzoekingen* [*Philosophical Investigations*] (1953), hebben we van doen met een reeks eigenschappen, waarbij alle 'familieleden' een aantal van die kenmerken bezitten, maar niet noodzakelijk dezelfde (Wittgenstein 1976, 65v.). Wittgenstein legt dat uit aan de hand van het begrip 'spel', maar hij had ook het begrip 'beeld' kunnen nemen, want dat lijkt, zoals we zagen, minstens zoveel connotaties te bezitten. In de introductie van *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images* maakt Mitchell in zijn poging de beeldfamilie in kaart – ik zou bijna schrijven: 'in beeld' – te brengen, een verhelderend onderscheid tussen *afbeelding*, *object*, *medium*, en *beeld*.

Afbeelding
Onder *afbeelding* (*image*) verstaat hij "any likeness, figure, motif, or form that appears in some medium or another" (Mitchell 2005, xiii). Het begrip afbeelding verwijst hier met andere woorden naar de nabootsende functie van beelden.

Object
Een *object* is "the material support in or on which an image appears, or the material thing that an image refers to or brings into view" (idem). Hier is tevens, zo licht Mitchell toe, het begrip 'objectiviteit' mee verbonden: de notie van iets dat tegenover een subject staat. In het geval van een foto bestaat het object dan bijvoorbeeld uit het papier met de daarop gehechte chemicaliën, of het digitale bestand (en diens technologische dragers).

Medium
Een *medium* definieert Mitchell als "the set of material practices that brings an image together with an object to produce a picture" (idem). Later in zijn boek definieert hij het medium nog wat breder als een "material social practice, a set of skills, habits, techniques, tools, codes and conventions" (idem, 203). Tot het medium fotografie behoren dan bijvoorbeeld niet alleen de camera of de mobiele telefoon waarmee we het 'nabootsende object' dat we kennen als de foto maken, maar bijvoorbeeld ook de printer, het bedrijf dat de foto tegen betaling voor ons afdrukt, of de Facebook app waarop we de foto publiceren. In de brede zin van het woord maken ook sociale conventies als 'het maken van een fotoalbum van de vakantie' of 'het publiceren van selfies op Facebook' deel uit van het medium.

Beelden
Beelden (*pictures*), ten slotte, zijn "complex assemblages of virtual, material, and symbolic elements" (idem, xiii). Daarbij onderscheidt hij – aanknopend bij zijn hierboven geciteerde indeling uit *Picture Theory* (1984) – een aantal categorieën, in een oplopende reeks van concreet naar (zeer) abstract, die lopen van 'dingen die we aan de muur hangen' (zoals schilderijen) via 'picture shows' (zoals films),

beeldobjecten in hun omgeving (bijvoorbeeld een standbeeld van een politicus op het plein voor het parlementsgebouw, of een selfie als onderdeel van de zelfpresentatie van een Facebookgebruiker), stereotype gedragspatronen (in een rijtje voor een toeristische trekpleister een foto maken), "mentale beelden", dat wil zeggen de verbeelding of herinnering van een belichaamd bewustzijn (de herinnering aan het feestje dat ik vorige week bezocht), een uitspraak of tekst waarin een 'stand van zaken in de wekelijkheid' wordt uitgedrukt (bijvoorbeeld het beeld dat een historicus schetst van een bepaalde historische actor of historisch tijdvak), tot aan wereldbeelden in Heideggeriaanse zin (idem, xiii-xiv).

Hoewel in de alledaagse taalpraktijk die verschillende betekenisaspecten van 'beeld' nogal eens door elkaar worden gebruikt, en andere indelingen van de beeldfamilie mogelijk zijn (zie bijvoorbeeld Belting 2005), zal ik ten behoeve van de helderheid van mijn betoog de conceptuele indeling van Mitchell volgen.

1.2.1.2 De complexiteit van het beeld

De lichte verwarring die kan ontstaan wanneer het woord 'beeld' valt, hangt niet alleen samen met het feit dat het zoveel verschillende betekenisaspecten heeft, maar is vaak ook het gevolg van het feit dat een en hetzelfde object die verschillende betekenisaspecten belichaamt. Neem nu een selfie die we hebben geüpload naar het sociale platform Instagram, en voorzien van enkele begeleidende hashtags. Tot welke categorie behoort dit 'ding'? Als fotografisch *object* is het tevens een *afbeelding*, omdat het dankzij de "lichtstralen die van het gefotografeerde voorwerp uitgaan" qua vormen kleuren een gelijkenis vertoont met de gefotografeerde persoon. Maar het zelfportret geeft – door de enscenering, hoek van waaruit is gefotografeerd, pose, type lens, filter, et cetera, ook uitdrukking aan het *mentale beeld* dat de selfie-fotograaf van zichzelf heeft: zo ben ik of zo wil ik zijn. In het laatste geval probeert de selfie-fotograaf zichzelf ook in lijn met het zesde betekenisaspect dat de Van Dale ten aanzien van het woord 'beeld' onderscheidt, als 'bijzonder mooi in zijn soort', een *ideaalbeeld* te (re)presenteren. De hashtags én de gebruikte *beeldtaal* (naast filters bijvoorbeeld het gebruik van bepaalde attributen, gebaren of kledingstukken in de foto), voorzien het beeld bovendien van een *verbale* en *symbolische* component. De materiële uitdrukking, de ordening van de pixels op het beeldscherm, maken het bovendien een *grafisch beeld*, dat – optisch – moet worden geïnterpreteerd door toeschouwers van het beeld. Het individu dat hashtags toevoegt gaat classificerend te werk volgens bepaalde *sociale conventies*, de toeschouwer zal bij het aanschouwen hetzelfde doen (bijvoorbeeld 'jonge vrouw', 'geen make-up', 'artsy', et cetera). De praktijk van het maken en interpreteren van de selfie op Instagram, met de daarbij behorende technieken, vaardigheden, codes (bijvoorbeeld door de gebruikers gehanteerde 'beeldtaal') en modes geven ons ten slotte ook een beeld van het *medium* Instagram. Dit alles maakt dat het weliswaar betekenisvol is de verschillende leden van de beeldfamilie, dat wil zeggen betekenisaspecten analytisch-theoretisch te *onderscheiden,* te *benoemen* en te *interpreteren,* maar dat deze in praktijk allerminst te *scheiden* zijn. De onderscheiden begrippen vormen de toolbox waarmee ik in het vervolg, en met name in de cases in de drie laatste hoofdstukken, de complexe en vaak weerbarstige realiteit van de verbeeldcultuur te lijf zal gaan.

1.2.1 De ambiguïteit en ambivalentie van het beeld

Het beeld en daarop gebaseerde noties als die van de beeldcultuur hebben niet alleen verschillende betekenissen, maar worden ook verschillend en vaak tegenstrijdig gewaardeerd, variërend van idolatie (beeldverheerlijking) tot iconoclasme (beeldverwerping). Waar 'visual thinking' en de producten daarvan, zoals 'virtual reality', volgens sommige onderzoekers "unprecedented opportunities" van "scientific creativity" bieden, dat wil zeggen "presentation (not reflecting any being, but constructing it), and not representation, based on classic mimesis" (Rarot en Śniadkowski 2014, 7-8) daar doen anderen het beeld af als – zoals Mitchell het puntig samenvat "the medium of the subhuman, the savage, the 'dumb' animal, the child, the women, the masses" (Mitchell 1994, 24). En leven in een beeldcultuur impliceert dat dat zelfs hun tegenpolen – zelfstandige, volwassen, elitaire mannen – om de titel van een boek van bekende criticaster van de beeldcultuur, Neil Postman, aan te halen – zich tegenwoordig intellectueel "dood amuseren" (Postman 1985).

Ook bij de eerder in dit hoofdstuk besproken auteurs treffen we uiteenlopende interpretaties en waarderingen aan. Waar veel visuele cultuurwetenschappers vaak met fascinatie, zo niet bewonderende instemming de 'visual pleasure' die de beeldcultuur kenmerkt, beschrijven en analyseren, daar is de houding van de eerder besproken Benjamin en Heidegger op zijn best ambivalent te noemen. 'Het kunstwerk in het tijdvak van de technische reproduceerbaarheid' van Benjamin is doortrokken van een nostalgie naar het tijdvak van de auratische kunst en van kritiek op de door de beeldcultuur mogelijk geworden "esthetisering van de politiek, die het fascisme bedrijft" (Benjamin 1973, 289), tegelijkertijd prijst hij de technische reproduceerbaarheid vanwege haar democratische en pedagogische potentieel, en omdat zij zo ook de "politisering van de kunst" mogelijk maakt (idem). En waar Heidegger in 'De tijd van het wereldbeeld' de wending naar het beeld enerzijds als een 'zijnshistorische beschikking' presenteert en vaak niet zonder bewondering spreekt over waar de moderne techniek het moderne subject al niet toe in staat stelt, spreekt hij tevens de vrees uit dat de mens in het tijdperk van het wereldbeeld de belangrijkste grondstof (*wichtigster Rohstoff*) van de technologie zal worden (Heidegger 1967, Band I: 84). Ook Debord, die ik eerder al even kort aanhaalde, ziet vooral waanzin en politieke – onderdrukkende – krachten aan het werk in de door hem waargenomen 'spektakelmaatschappij'. Deze tegenstrijdige waardering van het beeld heeft een lange geschiedenis, en voordat ik me in de laatste paragraaf van dit hoofdstuk zal buigen over de tegenstrijdige waardering die ook de in de beeldcultuur optredende digitale dubbelgangers ten deel valt, zal ik in de volgende twee paragrafen kort ingaan op genoemde geschiedenis.

1.2.1.1 Beeld en realiteit: tussen beeldverwerping en beeldverheerlijking

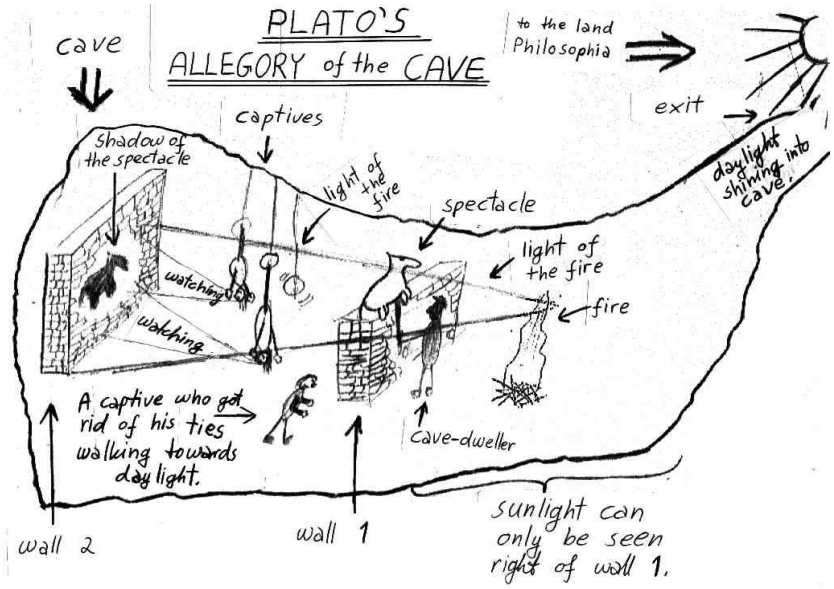
Eén van de redenen van de ambiguïteit van het beeld is gelegen in de dubbelzinnige verhouding die het beeld onderhoudt met datgene waar het naar verwijst. Enerzijds is het beeld daarvan onderscheiden: het beeld verwijst naar het afgebeelde dat het zelf niet is. Het schilderij of de foto is, hoe groot de gelijkenis ook is, niet het afgebeelde voorwerp, maar *re*presenteert dat object. Anderzijds kun je toch ook zeggen dat het beeld het afgebeelde (in zijn afwezigheid) *present* stelt. In dat geval neemt de afbeelding als het ware de plaats van het afgebeelde in. In kritische reflecties op het beeld wordt er vaak op gewezen dat er in dit verband een groot verschil bestaat tussen taal en beeld. Waar taal wordt opgevat als een representatiesysteem dat zijn kunstmatigheid openlijk toont (een woord pretendeert niet op het ding waarnaar het verwijst te lijken), daar wordt het beeld vaak verweten een teken te zijn dat pretendeert dat niet te zijn. Het beeld is in deze optiek een indringer

met een masker dat ons allen voor de gek houdt door de indruk te wekken een transparant venster te zijn dat ons uitzicht op het object zelf biedt: “Instead of providing a transparent window on the world, images are now regarded as the sort of sign that presents a deceptive appearance of naturalness and transparency concealing an opaque, distorting, arbitrary mechanism of representation, a process of ideological mystification” (Mitchell 1984, 503-4). Met andere woorden, het beeld doet alsóf het een directe representatie van de wereld is, terwijl het die in werkelijkheid *juist* stiekem verhult (zie ook Berger 1977).

De Belgische schilder Magritte laat dat op een geestige manier zien in *La trahison des images* (Het verraad van de beelden, 1928/29), de beroemde afbeelding van de pijp waaronder staat geschreven ’Dit is geen pijp’. Wanneer we het voor het eerst zien, verrast dat onderschrift ons. Als er nu één ding een pijp is, dan is het deze realistisch geschilderde pijp toch wel? In tweede instantie zijn we verrast over het feit dat de geschilderde tekst ons verrast: bij nader inzien is het immers klip en klaar dat het een áfbeelding van een pijp is, en daarmee niet de pijp zelf. Deze opzettelijke werking van Magritte’s kunstwerk toont dat afbeeldingen een transparante kwaliteit bezitten die ons hen doet vergeten en ons gevoelsmatig ‘onmiddellijk’ in contact brengen met het afgebeelde. Vandaar dat de opzettelijke beschadiging van symbolische objecten – bijvoorbeeld het christelijke kruis, of de Amerikaanse vlag - het gesymboliseerde zelf lijkt te raken en daarom heftige emoties kan oproepen. Wie een kruis vertrapt of een vlag in brand steekt, vernietigt niet alleen een (vaak niet erg kostbaar) materieel object, maar schendt het heilige of de natie die daarin present wordt gesteld. Maar het beeld kan – paradoxaal genoeg – het zicht op het afgebeelde ook juist ontnemen, zoals het voorbeeld van Magritte’s pijp laat zien.

Ook de westerse filosofie heeft vanaf haar aanvang met deze ambiguïteit van het beeld geworsteld. Dat wordt bij voorbeeld al duidelijk bij Plato, waarvan de filosoof Whitehead ooit heeft gezegd dat de hele traditie na hem niet veel meer heeft gedaan dan het plaatsen van een reeks voetnoten bij zijn teksten (Whitehead 1978, 39). Plato’s filosofie wordt gekenmerkt door een scherpe scheiding tussen de veranderlijke en vergankelijke wereld van alledag (die hij ook wel aanduidt als de wereld van het Worden) en de bovenzinnelijke wereld van de onveranderlijke en onvergankelijke Ideeën (de wereld van het Zijn). Plato’s filosofie zou je mimetisch kunnen noemen, omdat hij stelt dat de dingen in onze alledaagse wereld afbeeldingen zijn van de eeuwige Ideeën (*eidos,* ook wel vertaald als oervorm). Zoals een met een krijtje gemaakte tekening van een cirkel op een schoolbord een onvolmaakte en vergankelijke kopie is van het abstracte en tijdloze Idee van de cirkel die ons daarbij voor ons geestesoog zweeft, zo is ook het bed in de slaapkamer volgens Plato slechts een vergankelijke afbeelding (*eikon*) van het eeuwige Idee van het bed. En een afbeelding van dat bed – bijvoorbeeld op een schilderij of in een verhaal – is zelfs niet meer dan een afbeelding van een afbeelding (*fantasma*). De ambiguïteit en ambivalentie die het beeld voor Plato heeft komt erin tot uitdrukking dat hij aan de ene kant stelt dat het *deel heeft* aan het Idee van het bed (*methexis*) en het bed op zijn beurt de Idee *present stelt* (*parousia*), maar anderzijds benadrukt hij keer op keer dat in de rangorde van de zijnden de concrete objecten lager staan dan de Ideeën. Het bed dat de ambachtsman zijn technische vaardigheid (*technè*) maakt, zo stelt Plato in *De Staat,* is een min of meer gelijkende, maar inferieure, want vergankelijke kopie van het eeuwige Idee. En nog erger is het gesteld met de kopie die de kunstenaar van deze kopie maakt. Om die reden is de kunstenaar voor Plato “een schijnbeelden-ontwerper […], die van de echte waarheid héél ver af staat” (Plato, 1980, deel III, 463 – 605c). De afbeeldingen van de kunstenaar behoren noch toch tot het ware Zijn, noch tot de wereld van het Worden, maar maken deel uit van de bedrieglijke wereld van de schijn (*fantasma*).

Voor Plato is er in de ideale staat daarom geen plaats voor kunstenaars en andere makers van beelden. Daarvoor geeft hij twee redenen. De eerste is dat de beelden die de kunstenaar maakt slechts schijnkennis opleveren. Omdat de mens er volgens Plato naar moet streven de eeuwige Ideeën te contempleren, moet hij zich verre houden van de schijnbeelden van die de kunstenaar produceert. Die beelden leiden de toeschouwer af van gewenste contemplatie en verleiden hem daarentegen zijn verlangen te richten op de afgebeelde voorwerpen. En omdat schilders en dichters als Homerus moreel verwerpelijke zaken verbeelden, oefenen ze ook nog een verderfelijke invloed uit op de jeugd (een type kritiek die we ook nog steeds wat betreft de moderne beeldcultuur aantreffen, bijvoorbeeld in de kritiek dat gewelddadige films of games aanzetten tot geweld (zie bijvoorbeeld Goldstein 2005)).



Afb. 3 Plato's allegorie van de grot

Uit zijn kritiek op het beeld blijkt dat Plato zich goed bewust was van de kracht die beelden op mensen uitoefenen. Het is niet zonder ironie dat Plato in zijn dialogen ook zelf regelmatig gebruik maakt van lang uitgesponnen *beeldspraak*, bijvoorbeeld in de beroemde mythe van de grot, waarin hij mensen die zich niet richten op contemplatie op de Ideeën vergelijkt met gevangen in een grot die op de wand slecht de door een vuur veroorzaakte schaduwen zien van de voorwerpen die zich achter hun rug bevinden, en niet die voorwerpen zelf, en al helemaal niet de bron van al het zichtbare: de zon (op zich weer een zinnebeeld van de Idee van het Goede). Bovendien vinden we in Plato's dialogen ook een meer positieve benadering van het beeld. Zo stelt hij in het *Symposium* in lijn met het hierboven genoemde idee van *methexis* dat de erotische bekoring van een mooi lichaam de beschouwer kan inspireren tot de contemplatie van lichamelijke schoonheid in een meer abstracte zin en vandaar zelfs kan opstijgen tot de Idee van het Schone als zodanig en "de schoonheid-zelf te zien in al haar zonne-zuiverheid, reinheid, onvermengdheid, niet bezwaard door menselijk vlees, onbezoedeld door kleuren en die honderd andere beuzelarijen, […] de goddelijke schoonheid-zelf in haar éénvormigheid" (Plato, 1980, deel II, 211d-e). Plotinus – de in de derde eeuw n.C. levende grondlegger van het neoplatonisme – gaat daarin nog een stap verder dan Plato door te stellen dat de kunstenaar zich bij het maken van de afbeelding niet zozeer laat inspireren door materiële objecten uit alledaagse werkelijkheid, maar zich onmiddellijk laat leiden door de betreffende Idee (Plotinus 1991, Enneaden, V, viii,1). De kunstenaar *idealiseert* dus volgens Plotinus zijn afbeelding. Hij beeldt niet een willekeurig bed af, maar het Idee, het wezen van het bed. Met die opvatting rehabiliteert Plotinus de afbeelding tot op zekere hoogte en plaatst hij de kunstenaar boven de ambachtsman, die de kunstenaar voor Plato was. Daarmee loopt hij vooruit op de romantische verheerlijking van de kunst.

Hoewel Georg Wilhelm Friedrich Hegel allerminst een romanticus kan worden genoemd en met zijn idealistische filosofie van de Geest (door hem ook aangeduid als de Idee en het Goddelijke) dichter staat bij het rationalisme van Plato, zet hij wel Plotinus' rehabilitatie van de schijnbeelden voort. Hegel onderschrijft weliswaar dat de kunst het rijk van de schijn is in vergelijking met dat van de Geest, maar deze schijn mag volgens hem niet als louter illusie worden begrepen. Zo stelt hij in de inleiding tot zijn postuum uitgegeven *Ästhetik* (1835):

> De schijn is juist wezenlijk voor het wezen, de waarheid zou niet bestaan als zij niet zou schijnen en verschijnen. […] De verschijningen van de kunst zijn dus ver verwijderd van de loutere schijn en in tegenstelling tot de gewone werkelijkheid dienen zij gerekend te worden tot de hogere realiteit en het waarachtiger bestaan. (Hegel 1989, 19-20)[8]

Ondanks het gegeven dat Hegel het beeld en de kunst herwaardeert, blijven zij in zijn rationalistische filosofie uiteindelijk slechts tijdelijke stadia op weg naar het filosofisch begrip. Voor Hegel behoudt de rationalistische opgevatte Goddelijke Geest het primaat. Dat verandert onder invloed van de secularisering. Wanneer het idee van een hogere, transcendente werkelijkheid erodeert, verliest het beeldverbod zijn ultieme grond. Een filosoof die daar als geen andere uitdrukking aan heeft gegeven is Friedrich Nietzsche. In de boeken die hij in de laatste decennia van de negentiende eeuw publiceert, geeft hij een krachtige uitdrukking aan de secularisering met zijn in *De vrolijke wetenschap* [*Die fröhliche Wissenschaft*] (1882) verschenen these van 'de dood van God':

> [108]. *Nieuwe gevechten.* Toen Boeddha dood was, vertoonde men nog eeuwenlang zijn schaduw in een grot, - een enorme huiveringwekkende schaduw. God is dood: maar zoals de menselijke aard nu eenmaal is, zullen er misschien nog millennia lang grotten bestaan waarin men zijn schaduw vertoont. - En wij - wij moeten ook nog zijn schaduw overwinnen! (Nietzsche 1976, 119)

Nietzsche verbindt in dit aforisme de dood van de transcendente god van het christendom met het platonisme door zijn verwijzing naar Plato's mythe van de grot. Dat is niet zo gek wanneer we bedenken dat het christelijke idee van een transcendente god sterk is beïnvloed door Plato's filosofie (Gaston 2009). In *Voorbij goed en kwaad* [*Jenseits von Gut und Böse*] (1886) noemt Nietzsche het christendom daarom niet zonder reden en met de nodige spot "platonisme voor 'het volk'" (Nietzsche 1979, 8). In het zojuist geciteerde aforisme brengt Nietzsche tot uitdrukking dat ook wanneer God dood wordt verklaard zijn 'schaduwen' – lees: de invloed van zijn denken – nog lang zullen doorwerken. Nietzsche's kritiek op de in zijn ogen nihilistische traditie van het platonisme en christendom, dat de mens oproept zich af te wenden van het vergankelijke leven hier en nu en zich te richten op de eeuwige, bovenzinnelijke wereld gaat gepaard met een radicale herwaardering van het beeld en de kunst. In *Afgodenscherming of Hoe je met de hamer filosofeert* [*Götzendämmerung oder*

[8] In deze redenering tekent zich een denkfiguur af die Hegels denken als geheel doortrekt, de notie van mediatie, die in de filosofie na hem veelvuldig zal worden overgenomen. Kern daarvan is dat de Geest of Idee zichzelf slechts kan vatten door zich te veruiterlijken ofwel objectiveren in een materiële gestalte. Hegel ontwikkelt dat idee in de context van zijn allesomvattende metafysica en wereldgeschiedenis. Bij filosofen als Dilthey en de door hem geïnspireerde Plessner en Ricoeur krijgt het een meer aardse en alledaagse invulling. Zo stelt Dilthey dat we *belevingen* slechts werkelijk kunnen *begrijpen* wanneer ze een gearticuleerde *uitdrukking* krijgen. Het idee dat aan dit proefschrift ten grondslag lag, ging ik bijvoorbeeld slechts echt begrijpen toen ik het al schrijvend tot uitdrukking bracht. In het volgende hoofdstuk over Plessner zal ik de notie van mediatie uitvoeriger bespreken.

wie man mit dem Hammer philosophiert] (1889) geeft Nietzsche in het nog geen twee pagina's beslaande hoofdstukje 'Hoe de "ware wereld" ten slotte een fabel ging worden' een uiterst beknopte geschiedenis van de 'dwaling' van een bovenzinnelijke wereld in zes grote stappen. Waar deze 'ware wereld' bij Plato nog bereikbaar is in de filosofische contemplatie van de Ideeën (stap 1), daar wordt deze in het christendom tot iets dat slechts in een hiernamaals bereikbaar is (stap 2). Bij Kant wordt de ware wereld – van de dingen als zodanig – principieel onbereikbaar, omdat we de wereld alleen kunnen vatten als een 'menselijke wereld', zoals deze aan de mens verschijnt in een door de menselijke rede 'gefilterde' vorm, dat wil zeggen door de apriorische vormen van menselijke zintuigen en het menselijk verstand (stap 3). Maar als deze 'ware wereld' onbereikbaar is geworden, zo stelt Nietzsche, en – zoals Schopenhauer heeft benadrukt – er dus ook geen enkel troostende werking meer van uitgaat (stap 4), dan heeft ze geen enkel nut meer. Volgens Nietzsche kunnen we dan de 'ware wereld' maar beter afschaffen (stap 5). Hiermee eindigt echter deze 'Geschiedenis van de dwaling' nog niet. Er is volgens Nietzsche nog een laatste – zesde – stap nodig: als de 'ware wereld' niet bestaat, heeft het ook geen zin meer om de wereld die overblijft schijnbaar te noemen: "*Met de ware wereld hebben wij ook de schijnbare afgeschaft!"* (Nietzsche 1983, 87-88).

In het kader van mijn uiteenzetting is vooral van belang dat de afschaffing van de 'ware wereld' een fundamentele herwaardering met zich meebrengt van het beeld. Waar het beeld in de platoons-christelijke traditie altijd was verbonden met de 'schijnbare wereld' en om die reden werd gezien als inferieur aan de transcendente werkelijkheid van de Ideeën of God, op zijn best een zwakke schaduw daarvan, daar betekent dat de afschaffing van de ware en daarmee ook van de daaraan ondergeschikte schijnbare wereld voor Nietzsche ook het einde van de negatieve waardering voor het beeld. Nietzsche zet Plato als het ware van de kop op de voeten door de kunstenaars juist te bejubelen als degenen die ons met hun verleidelijke beelden weer kunnen leren van de zo lang verketterde vergankelijke en zintuiglijke wereld van alledag te gaan houden. Ons weer leren om, zoals Nietzsche dat de Perzische profeet in de mond legt in zijn boek *Aldus sprak Zarathoestra* [*Also sprach Zarathustra*] (1883-5) 'trouw te blijven aan de aarde' (Nietzsche 1974, 27). Van zijn eerste werk, *De geboorte van de tragedie uit de geest van de muziek* [*Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*] (1872) tot aan de laatste aantekeningen die hij maakt, spreekt Nietzsche op nadrukkelijke wijze zijn bewondering uit voor het vermogen van de kunstenaars beelden te scheppen die ons verleiden het aardse leven lief te hebben en daarmee het nihilisme van de platoons-christelijke traditie, die ons vele eeuwen in zijn greep heeft gehouden, te overwinnen. Zo schrijft hij in het vroege *Menselijk, al te menselijk* [*Menschliches, Allzumenschliche*s] (1978-80): "Vóór alles heeft zij [de kunst, EdM] ons in de loop van duizenden jaren geleerd het leven in al zijn gedaanten met belangstelling en plezier in de gaten te houden en ons gevoel zo ver te krijgen dat we tenslotte uitroepen: 'Hoe 't ook is, het leven, het is goed!'" (Nietzsche 1980a, 144).

Vanwege zijn 'beeldverheerlijking' zou men Nietzsche de ideoloog van de beeldcultuur kunnen noemen. Toch is er zelfs bij hem sprake van ambivalente gevoelens ten opzichte van de beelden van de kunstenaars. Geïnspireerd door Plotinus' eerder besproken herwaardering van de kunst is het christelijke beeldverbod in de katholieke kerk losgelaten. Gedurende vele eeuwen hebben beeldend kunstenaars, maar ook schrijvers en musici, kerken met hun schilderijen gedecoreerd, de missen muzikaal ondersteund of heiligenlevens in geschrifte geïdealiseerd. Om die reden laat Nietzsche zich herhaaldelijk ook zeer kritisch uit over de kunst. Zo stelt hij in *Menselijk, al te menselijk,* waaruit ik hierboven zijn lofzang op de kunst citeerde, ook dat "kunstenaars van alle tijden in hun hoogste vlucht

juist die voorstellingen naar een hemelse verheerlijking hebben opgedragen waarvan wij nu de verkeerdheid inzien: zij zijn de idealiseerders van de godsdienstige en filosofische dwalingen van de mensheid" (Nietzsche 1980a, 140). Zoals we hierna zullen zien, treffen we deze ambivalentie in de huidige beeldcultuur ook aan, bijvoorbeeld ten opzichte van de digitale dubbelgangers die we in sociale media als Facebook aantreffen. Enerzijds hechten we bijzonder aan de wijze waarop wij ons in de sociale media presenteren. In zekere zin *zijn* wij het beeld dat we van onszelf scheppen. We doen dan ook ons uiterste best onszelf en ons leven zo aantrekkelijk en glamoureus mogelijk te presenteren. Maar anderzijds is er ook veel kritiek op deze idealiserende beelden. In die gevallen gaat het niet om een idealisering in de richting van een transcendente werkelijkheid, maar wordt er een beeld geschapen dat zich richt naar sociale idealen, maar dat echter niet erg overeenstemt met het leven van alledag, dat immers niet altijd zo aantrekkelijk en glamoureus is als de beelden in de sociale media ons willen doen geloven (Woertman 2012).

Ook bij postmoderne Nietzscheanen die reflecteren op de huidige beeldcultuur zien we deze dubbelzinnigheid ten aanzien van het beeld. Zo deelt Jean Baudrillard in zijn boek *Simulacres et simulations* (1981) enerzijds Nietzsches opvatting dat er met de afschaffing van de ´ware wereld´ ook geen sprake meer kan zijn van een slechts ´schijnbare wereld´ van het beeld. Waar vanaf Plato het beeld vaak is weggezet als een inferieure kopie (*eikon* of *fantasma*) van de ware wereld, noopt de afschaffing van die ware wereld tot een afschaffing van de 'kopie'. Om te begrijpen hoe hij invulling geeft aan dit idee, loont het – net als Baudrillard zelf – een allegorie te hanteren. In het boek *Sylvie en Bruno* (1889) van Lewis Carroll – de auteur van het fameuze absurdistische sprookje *Alice in Wonderland* dat in de introductie al kort werd genoemd – komt een paradoxale wereldkaart voor, die later door diverse wetenschappers vanwege de krachtige symboliek in diverse contexten opnieuw is aangehaald. In het boek vertelt een van de karakters over de perfectie van de kunst van het maken van kaarten waar hij woont. Ze zijn hier zó precies dat de schaal van de kaarten één op één is. Jorge Luis Borges neemt het idee van de minutieuze kaartenmakers over in zijn korte verhaal 'Del rigor en la ciencia' (1946). Borges' kaartenmakers worden bevangen door het idee de hele wereld te vangen in een allesomvattende plattegrond. Ze gaan gedetailleerd te werk. Zó gedetailleerd dat de wereldkaart uiteindelijk geheel samenvalt met de wereld zelf. Vanwege de omvang van dit intensieve project, is de kaart reeds in verval wanneer de laatste elementen worden toegevoegd. Slechts flarden bedekken aan het einde van de klus de wereld nog, de rest van de kaart is al uiteengevallen en verdwenen.

Met dit verhaal, "la plus belle allégorie de la simulation", vangt Baudrillard zijn *Simulacres et simulations* aan, met de observatie dat deze fabel inmiddels werkelijkheid is geworden (Baudrillard 1981, 9). Echter, hij draait het verhaal van Borges om. Het is niet zozeer de *plattegrond*, de exacte kopie van de werkelijkheid, die in verval is, maar het is juist de *werkelijkheid zelf* – ooit het origineel dat ten grondslag lag aan de kopie – die aan flarden ligt. Wij leven in zijn ogen onze dagelijkse levens in een 'kopie' van de werkelijkheid, een 'kopie' die (voort)bestaat in afbeeldingen – foto's, films, selfies. Kopie staat hierbij tussen "aanhalingstekens", omdat het onduidelijk in hoeverre deze 'verbeterde', hyperreële versie van de werkelijkheid, nog gebaseerd is op haar vergankelijke origineel. Baudrillard trekt daarmee Benjamins analyse van de mechanische reproduceerbaarheid door naar het heden. Hij onderscheidt drie stadia in de ontwikkeling van de media van reproductie. In de eerste fase bewerkstelligen de technische media volgens hem weliswaar een verdubbeling van de werkelijkheid, maar hun functie is nog steeds primair representerend. "Daarna krijg je pas een volgende fase, een tussenvorm die ook door Benjamin is beschreven, waarin de dingen niet eerst worden geproduceerd

en daarna gereproduceerd, maar waar de dingen onmiddellijk met het oog op de reproductie worden gemaakt. Je ziet hoe langzamerhand het eerste stadium, dat van het origineel, verdwijnt ten gunste van haar afbeelding. De kenmerken van de werkelijkheid beginnen dus nogal te verzwakken (...) Het laatste stadium, en dat interesseert me eigenlijk het meest, is het stadium waarin je niet eens meer kunt spreken van reproductie – want daarin is nog sprake van een boodschap –, maar van een stadium waarin iedere verwijzing naar de werkelijkheid verdwijnt. In dat geval zijn de media geen reproductiemiddel van de werkelijkheid meer, maar een verdwijningsvorm van de werkelijkheid" (Lutz 1983/1984). Baudrillard duidt dat laatste stadium ook wel aan als een *hyperrealiteit,* waarin het beeld domineert en het onderscheid tussen realiteit en beeld oplost:

> Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité: hyperréel. (Baudrillard 1981, 10)

Het leven in een hyperrealiteit veronderstelt dat we in zeker opzicht leven in een 'dubbel' van de wereld; een universum "un univers étrangement semblable à l'original" (Baudrillard 1981, 24). In dit geval, zo stelt Baudrillard, is deze 'dubbelganger van de wereld' geen voorbode voor de dood (een traditionele opvatting van de dubbelganger, zie 1.3.1.1; 1.3.1.2); van de dood is deze hyperrealiteit reeds 'gereinigd'. De hyperrealistische dubbel van de wereld is 'ondood', *beter* dan de dingen 'al levend' waren; "plus souriantes, plus authentiques, dans la lumière de leur modèle, tels les visages des funeral homes" (Baudrillard 1981, 24). In het interview 'Game with Vestiges' stelt Baudrillard: "The hyper-real is the first movement in which there is a game played with representation nowadays. One plays parodically with photographic resemblance, with things that one doesn't believe in any more. One knows quite well that there are no longer any exact images of the world, no more mirrors—there are only tricks with mirrors" (Baudrillard 1993, 95). Hoewel de hyperrealiteit échter dan echt is en op een bepaalde manier kleurrijker en 'authentieker' dan het origineel dat reeds verdwenen is, klinkt uit de door Baudrillard gehanteerde beeldspraak – net als Benjamin voor hem – een nostalgisch betreuren van 'het verdwijnen van de wereld' in het simulacrum door.

In zijn essay 'Requiem for the Media' stelt Baudrillard, met verwijzing naar Benjamins analyse van de 'reproduceerbaarheid', dat in massamedia de productie van betekenis geheel is vervangen door louter reproductie: The symbolic has slipped from the order of the very production of meaning to that of its *re*production […]" (Baudrillard 2003, 282). Net als Benjamin, ziet Baudrillard de komst van technische reproduceerbaarheid als het belangrijkste aspect van de laat-industriële industrie. Een belangrijk resultaat van deze zich ontwikkelende reproduceerbaarheid ligt volgens hem in de snelheid, de overdaad en de overproductie van informatie, wat leidt tot oververzadiging, verstrooidheid en een hang naar oppervlakkig vermaak (*spectacle*). Hedendaagse toeschouwers zijn niet langer op zoek naar "the richness of imagination in [contemporary] images; [they] look for the giddiness of their superficiality, for the artifice of detail, the intimacy of their technique" (1988, 42-3) – ook de menselijke verbeelding raakt door en door gemedieerd, krijgt door middel van mediatie vorm en wordt door middel van mediatie begrepen.

1.2.1.2 De oculaire traditie: tussen kijken en bekeken worden

Wat de geschiedenis van de filosofische receptie van het beeld nog ingewikkelder maak is dat deze receptie interfereert met wat de Amerikaanse historicus en filosoof Martin Jay in zijn boek *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought* (1994) heeft aangeduid als de oculaircentrische traditie van de westerse cultuur. Onder oculaircentrisme verstaat hij de hoge waardering en dominantie van het zien. In de hiërarchie van de zintuigen stond het zicht lang bovenaan. Oculaircentrisme verwijst met andere woorden naar de 'hegemonie van het oog' in de westerse filosofie en cultuur in het algemeen. Hij neemt als reactie op die hegemonie een tegenbeweging waar die een kritische blik op het zicht werpt en haar bijvoorbeeld koppelt aan sociale onderdrukking met behulp van surveillance en spektakel en aan de patriarchale machten van de 'male gaze' (Walker & Chaplin 1997, 19-20).

Het is niet vreemd dat Jay het eerste hoofdstuk – 'The Noblest of the Senses: Vision from Plato to Descartes' (Jay 1994, 21-82) begint bij Plato. Want hoewel Plato, zoals ik in de vorige paragraaf uiteen heb gezet, zich zeer negatief uitlaat over beelden, in het bijzonder de fantasmatische beelden van de kunstenaars, beschrijft hij ook het filosoferen in visuele termen, als een *schouwen* van Ideeën. De eerder besproken mythe van de grot is daarvan een goed voorbeeld. De gehele ervaring van de werkelijkheid wordt daarin in visuele termen uitgelegd. Dat de gevangenen de werkelijkheid verkeerd interpreteren en slechts de 'schaduwen' van de 'ware wereld' zien, heeft niet zozeer te maken met het feit dat ze de wereld kijkend beschouwen, want ook het filosofisch kennen van de ware wereld van de Ideeën is volgens Plato een vorm van kijken. Natuurlijk is er daarbij een belangrijk verschil. Waar het kijken van de gevangenen zich richt op de vergankelijke, zintuigelijke wereld is het schouwen van de filosoof abstract, zijn 'geestesoog' is gericht op de bovenzinnelijke, eeuwige Ideeën. Enkel in die zin is voor Plato en de traditie die op hem steunt het zien het meest nobele zintuig.

Volgens Jay is dit primaat van het zien tot op heden merkbaar in onze cultuur, tot in het alledaagse taalgebruik. Zo wijst hij erop dat het geen Duitser zal ontgaan dat *Augenblick* het woord 'Augen' bevat en *Anschauung* het woord 'Schau' (dat is in het Nederlandse 'ogenblik' en 'aanschouwing' ook het geval), net zomin als het Fransen zal ontgaan dat in *savoir* en *pouvoir* het woord 'voir' zit verstopt (Jay 1994, 2). En in het Nederlands heeft een woord als 'visie' eveneens een visuele oorsprong. Dat verandert niet door de secularisering en de teloorgang van de bovenzinnelijke wereld. Eerder integendeel! Immers, wanneer de blik zich van het hemelse rijk afwendt en zich in toenemende mate gaat focussen op de zintuiglijk-empirische werkelijkheid, dan wordt de rol van het zien zo mogelijk nog belangrijker. Zoals ik in paragraaf 1.1.1.2 al opmerkte, is visualisering een belangrijk kenmerk van moderne wetenschap. In de moderne tijd gaat dat – zoals ook Heidegger opmerkt in het eerder besproken essay 'De tijd van het wereldbeeld' – gepaard met een scherp, dichotoom onderscheid tussen het kijkende subject en het bekeken object. We zien dat bijvoorbeeld bij de zestiende-eeuwse denker Descartes.

In het licht van Nietzsche's in de vorige paragraaf besproken waardering voor kunstenaars vanwege hun gerichtheid op de zintuiglijke wereld, is het niet zo vreemd dat er in praktijk van de kunstbeoefening een lange traditie bestaat die het zien primair verbindt met het afbeelden van de *empirische* werkelijkheid. Deze traditie heeft mede onder invloed van de secularisering en de daarmee gepaard gaande wending naar het 'hier en nu' in de Moderne Tijd aan populariteit gewonnen. Zo

introduceerde Alberti in 1435 het perspectivistisch afbeelden in de kunsten. Hij betoogde dat deze wijze van afbeelden een wetenschappelijke en objectieve representatie van de werkelijkheid is, "a system for the automatic en mechanical production of truths about both the material and the mental world" (Mitchell 1984, 524). De techniek van het centraal perspectief ontkent zijn eigen kunstmatigheid en claimt een 'natuurlijke' weergave te zijn van hoe de dingen 'echt' zijn. Het perspectivistisch afbeelden nam al snel een dominante plaats in de wereld van de beeldende kunsten in, onder het mom van rede, wetenschap en objectiviteit. Het is in dat licht bezien ook niet zo vreemd dat grote kunstenaars als Leonardo da Vinci tevens hun sporen hebben verdiend als wetenschappers. En de komst van de fotocamera, die vergelijkbare afbeeldingen produceert als het perspectivisme, stimuleerde de overtuiging dat we hier van doen hebben met een 'natuurlijke wijze van representatie' (Mitchell 1984, idem; zie ook de opmerkingen over de relatie tussen fotografie en objectiviteit in paragraaf 1.1.2).[9]

In de afgelopen eeuwen is er echter volgens Jay sprake van een omkering in de oculaircentrische traditie. Daarmee bedoelt hij niet zozeer dat het beeldende minder dominant zou zijn geworden in onze cultuur (hij erkent dat in de huidige (digitale) beeldcultuur het tegendeel juist het geval is), maar dat het visuele schouwen in de loop van de tijd met steeds grotere argusogen wordt bekeken (Jay 1994, 14). Tot voor kort behield het *zien* zijn kentheoretische primaat, maar in de afgelopen decennia heeft het volgens Jay deze dominante positie juist gaandeweg verloren. Het is volgens Jay eerst met de fenomenoloog Husserl dat, in weerwil van de ook door hem nog gebruikte oculaire metaforen (zoals *Wesensschau*), de scherpe tegenstelling tussen subject en object, zoals we die bij Descartes zien, wordt doorbroken (Jay 1994, 265). En volgens techniekfilosoof Don Ihde is het niet zonder ironie dat juist de idealistische theorieën van Plato, Hegel en Husserl techniekfilosofen hebben geïnspireerd tot een omkering van het perspectief en de ontwikkeling van een omgekeerd, materialistisch perspectief:

> There is something of an irony in this narrative in that three 'idealists' – Plato, Hegel, and now, Edmund Husserl – are formulators of philosophies which stimulated inversions of a more 'materialist' sort which could lay the basis for the philosophical concern with technologies. (Ihde 1993, 39)

Husserl's fenomenologie begon als een poging het 'rijk van de pure ideeën' te beschrijven. Anders dan bij Plato was zijn versie evenwel dialectisch, in die zin dat kennis enkel kon worden vergaard via *interactie met de wereld* (Ihde 1993, 39). Hoewel Husserl's insteek in de eerste instantie Platoonse trekken had, betekende dit laatste inzicht (onbedoeld) een nieuw soort filosofisch relativisme. Het betekent immers dat kennis afhangt van een *belichaamd subject*, die via dat lichaam de wereld leert kennen. Het was Husserl-leerling Heidegger, die ten volle besefte wat deze verschuiving in het

[9] Nog steeds bestaat er de tendens om een fotografisch beeld te zien als een weergave van de werkelijke stand van zaken. Anderzijds merkte ik in de bespreking van de digitalisering van het beeld in paragraaf 1.1.3.2 op dat die heeft geleid tot een ondermijning van het objectieve gehalte van het 'fotografische' beeld. Dat digitale simulaties ons zo gemakkelijk voor de gek kunnen houden, komt echter doordat ze 'meeliften' op de objectieve reputatie van de analoge fotografie (dat gold ook voor de beruchte stalinistische fotomontages waaruit in ongenade gevallen kameraden zijn weggeretoucheerd).

denken betekende. Zijn 'belichaamde' visie op het menselijk zijn en aandacht voor de rol daarin van materiële zaken (bijvoorbeeld in de vorm van ter handen zijnde technische instrumenten) markeerde het begin van een materialistische 'techniekfilosofie' (Ihde, 1993: 39; meer hierover in 2.3.4).

Waar Husserl met zijn fenomenologische *Wesensschau* nog vasthoudt aan de positieve connotatie van het zien, is er in het westerse denken ná Husserl bovendien een duidelijke omkering in de waardering van het zien waar te nemen. Deze ontwikkeling berust niet op toeval. Met de genoemde (her)introductie van de mens als 'belichaamde denker', was hij niet langer louter subject, maar subject én object in één. De objectivering van de mens die zich in de twintigste-eeuwse filosofie op verschillende manieren manifesteert, heeft geleid tot een radicale herwaardering voor het 'schouwen' en een bijzonder kritische houding ten aanzien van de rol die ´het zien´ in de beeldcultuur speelt. Dat laat zich volgens Jay bij uitstek aflezen aan de Franse traditie. Zo analyseert Sartre – een overtuigd 'ocularfoob' – in *L'être et le néant. Essai d'ontologie phénoménologique* (1943) de 'boze blik' van de ander die mij tot een object reduceert, wat voor hem een bijzonder kwalijk gegeven is (Jay, 1994, 276).

Dit idee van een objectiverende blik met een uitgesproken negatieve bijsmaak bereikt een hoogtepunt in Foucault's interpretatie van het panopticum in *Discipline, Toezicht en Straf. De geboorte van de gevangenis* [*Surveiller et punir. Naissance de la prison*] (1975). In het boek beschrijft Foucault hoe rond 1800 uiteenlopende vormen van *disciplinering*, gericht op het menselijk lichaam, tot ontwikkeling komen. Waar Heidegger in 'De tijd van het wereldbeeld' beschreef hoe vanaf 1600 de natuur steeds meer tot object van machtsuitoefening werd, beschrijft Foucault hoe in het klassieke tijdperk, dat volgens de door hem gehanteerde periodisering van 1600 tot 1800 duurt, nu ook het menselijke lichaam wordt ontdekt als object van machtuitoefening: "In de loop van de klassieke periode wordt het lichaam ontdekt als voorwerp en doelwit van de macht. Overal zien we tekens van de uitgebreide aandacht die toen aan het lichaam werd geschonken – het lichaam dat wordt gemanipuleerd, gekneed, gedresseerd, het lichaam dat gehoorzaamt, reageert en allengs krachtiger en bedreven wordt" (Foucault 1989, 189). De mens wordt aldus opgevat als een te beheersen machine. Daarbij onderscheidt Foucault enerzijds het "anatomisch-metafysische register" waarin het lichaam object van onderzoek door medici en filosofen wordt, en anderzijds "een technisch-politieke register. Dat een samenspel is van school-, hospitaal- en militaire reglementen en van empirische en rationele methoden om de verrichtingen van het lichaam te controleren of te corrigeren" (idem). In deze context van het produceren van 'gehoorzame lichamen' bespreekt Foucault ook het panopticon. Het architectonische principe van het panopticon werd in 1791 voor het eerst beschreven door de Engelse Verlichtingsfilosoof Jeremy Bentham (Bentham 1995). Het panopticon is een cirkelvormig gevangenisgebouw waarin de 'doorzoncellen' kunnen worden gadegeslagen vanuit een centrale toren.

Met zijn bespreking van het panopticon als nieuwe vorm van 'straf', brengt Foucault drie belangrijke veranderingen in (Westerse) strafprocedures en surveillance in kaart ten tijde van de overgang van het klassieke naar het moderne tijdperk (vgl. Mathiesen 1997, 217). In de eerste plaats verandert het karakter van de straf: waar in het klassieke tijdperk de nadruk lag op lijfstraffen, waarbij vergelding, te schande maken en schrik aanjagen voorop stond, daar domineert in het moderne tijdvak gevangenisstraf, die vooral is gericht op correctie en verbetering van de delinquent. En waar, in de tweede plaats, de klassieke lijfstraf in een vaak theatraal vormgegeven, publieke setting werd

toegediend, daar vindt de gevangenisstraf plaats in een in een voor het publiek verborgen locatie, de individuele cel. In de derde plaats maakt het panopticum de gevangene zelf tot degene die de disciplinerende macht over zichzelf uitoefent:

> [D]e gedetineerde wordt bewust gemaakt van zijn permanente zichtbaarheid, waardoor de macht automatisch kan functioneren. Het toezicht, al is het discontinue, dient continu effect te hebben. De macht dient zo volmaakt te zijn dat haar feitelijke uitoefening overbodig wordt, het architectonische apparaat moet een machine zijn die, onafhankelijk van degene die macht uitoefent, een machtsbetrekking produceert en handhaaft; kortom de gedetineerde dient opgesloten te worden in een machtssituatie die hijzelf in stand houdt. (Foucault 1989, 270-71)

Dat is mogelijk doordat Bentham's panopticum zo is ontworpen dat de bewaker vanuit de centrale toren alle gevangenen in de gaten kan houden, maar zelf onzichtbaar is voor de gevangenen. Omdat de gedetineerde dus nooit weet of hij op een bepaald moment wel of niet geobserveerd wordt, zal hij zich op ieder moment bespied wanen en gaat hij zich met de blik van de bewaker identificeren. De 'zielsverandering' komt weliswaar tot stand in een surveillancevorm die buiten het individu gelegen is, maar deze wordt binnenuit uitgeoefend door het individu zelf. In het panopticon kan één enkele cipier het toezicht over vele gevangenen houden en zelfs als hij er niet is, werkt het systeem. De gevangenen identificeren zich met de (boze) blik van de cipier. Het panopticum heeft hierbij echter niet meer de intimiteit en individualiteit van de 'boze blik' van Sartre, waarbij *jij* het bent die *mij* bekijkt. In het panopticum identificeert een individu zich met de *anonieme* blik van een ander; het individu *objectiveert zichzelf*. Dat maakt het panopticum een bijzonder efficiënt instrument om "gedisciplineerde individuen te fabriceren" (idem, 429). Het bewerkstelligt "human beings who control themselves through self-control, thus fitting neatly into a so-called democratic capitalist society" (Mathiesen 1997, 217). Als gevolg heeft zich een 'carceral society' ontwikkeld, waarbinnen panoptische machtstructuren zich allang niet meer beperken tot het gebied van strafvervolging. "It is the normalizing gaze of panopticism which presumably produces that subjectivity, that self-control, which disciplines people to fit into a democratic capitalist society" (idem, 218). In het volgende hoofdstuk zal ik nader ingaan op de antropologische mogelijkheidsvoorwaarden van deze zelf-objectivering.

Het staat buiten kijf dat er veertig jaar na de analyse van Foucault nog steeds sprake is van panoptische surveillance. Bijvoorbeeld in de vorm van koepelgevangenissen – in Nederland te vinden in Arnhem, Breda en Haarlem. In de digitale 'onlife' samenleving is deze negentiende-eeuwse surveillancevorm inmiddels echter minder gangbaar geworden. Tegenwoordig vinden we de disciplinerende macht van panoptische surveillance massaal op straat, in de vorm van CCTV (*closed-circuit television*) op openbare plekken zoals stations, vliegvelden, havens en (snel)wegen, als ook in talloze gebouwen, zoals banken, ministeries, winkels en winkelcentra, parkeerterreinen, en ziekenhuizen. En meer recent worden gezichtsherkenningstechnologieën door de politie ingezet bij protesten (BLM, anti-coronagroeperingen). En ook treffen we ze aan op middelbare scholen, die in Nederland inmiddels ook massaal gebruik maken van digitale leerlingvolgsystemen zoals Magister en Somtoday – "Een digitale glazen kooi", aldus Tweede Kamerlid Paul van Meenen (Hagen 2019), die het reilen en zeilen van jongeren registreert en toegankelijk en inzichtelijk maakt voor docenten en in veel gevallen ook voor de ouders.

Hoewel het panopticon-model van Bentham en Foucault in sommige gevallen nog steeds bruikbaar is, is het volgens veel mediatheoretici niet toereikend om de nieuwere, door massamedia en digitale technologieën mogelijk geworden vormen van surveillance te duiden. Zo stelde de socioloog Thomas Mathiesen in de negentiger jaren van de afgelopen eeuw dat er in de door massamedia als televisie gekenmerkte *viewer society* naast de Foucaultiaanse panoptica nieuwe vormen van surveillance tot ontwikkeling zijn gekomen met onderscheiden kenmerken: "[T]he many - literally hundreds of millions of people at the same time – […] admire the few […] so that the tendency for the few to see and supervise the many is contextualized by a highly significant counterpart" (Mathiesen 1997, 215). Hij duidt deze vorm van surveillance aan met de term *synopticon*, van *syn*, samen/gelijktijdig, en *opticon*, zien (idem, 219). In deze synoptische ruimte bekijken de 'many' de realiteit gefilterd door deze 'few', die de beschikbare informatie filteren, vormen en presenteren (zie bijvoorbeeld Cohen, Stanley en Young 1973; Tuchman 1978; Hall 1989; Protess en McCombs 1991).

Waar Foucault wel benoemd dat panoptische technieken een langere geschiedenis kennen, situeert hij de opkomst van panoptische structuren rond eind 18e eeuw. Mathiesen trekt een historische lijn die verder teruggaat, zowel als het gaat om panoptische alsook synoptische machtsstructuren. Zo ziet hij de invoering van belastingen door keizer Augustus als een oude vorm van panoptische surveillance (Mathiesen 1997, 222), waarbij de blik van de heersende keizer als het ware wordt geïnternaliseerd door het belastingbetalende individu. Ook synoptische 'institutions of spectacle', kennen een lange geschiedenis, aldus Mathiesen. We kunnen daarbij denken aan audiovisuele spektakels zoals die in de klassieke oudheid in het Griekse theater en het Romeinse circus werden opgevoerd. Er doet zich met de opkomst van de massamedia volgens Mathiesen echter een belangrijk verschil met die oudere 'institutions of spectacle' voor;

> In the older context, people were gathered together; in the modern media context, the 'audience' has increasingly been delocalized so that people have become isolated from each other. In the older context, 'sender' and 'receiver' were in each other's proximity, be it in the ancient theatre or the festivals and image-building of the Colosseum; in the modern media context, distance between the two may be great. (Mathiesen 1997, 222)

In de moderniteit komt daarbij het verwarrende gegeven dat het niet altijd mogelijk is 'panoptische instituten' en 'synoptische instituten' uit elkaar te houden; soms biedt een technologie of platform mogelijkheden voor de aanwezigheid van beide machtsstructuren tegelijkertijd: "In our own time, television, video, satellites, cables and modern computer development are joint technological features. In his book 1984 George Orwell described panopticism and synopticism in their ultimate form as completely merged: through a screen in your living room you saw Big Brother, just as Big Brother saw you" (idem, 223).

Mathiesen schreef zijn voetnoot bij Foucault toen het World Wide Web nog in de kinderschoenen stond. Waar Foucault's panopticon tekortschoot om de massamedia en de architectonische surveillancestructuren die deze in zich dragen overtuigend te duiden, daar blijken ook synoptische machtsstructuren niet afdoende om de 'onlife' werkelijkheid in al zijn heterogene complexiteit te vatten. Na hem zijn de disciplinerende visuele machtssystemen van het panopticon en synopticon verder aangevuld met meerdere modellen die de veelheid aan 'blikken' in onze huidige tijd helpen vangen. Waar Mathiesen's model past bij de consumptiemaatschappij en diens beeldconsumenten, daar doet met de opkomst van sociale netwerksites ook de *prosumer* zijn intrede (Toffler 1980), die hier niet alleen consumeert maar ook creëert, en wordt er in dat verband ook gesproken van het ontstaan van het 'participerend panopticum' (Cascio 2005) of 'omniopticon' (Jurgenson 2010). Waar in het klassieke panopticon één enkele 'Big Brother' een hele groep gevangenen in het oog hield, en

ook bij de bewakingscamera's in principe één bewaker het publiek in de gaten kan houden, daar houden de gebruikers van sociale media elkaar voortdurend 'in het (boze) oog'; de 'many' bekijken met ander woorden de 'many'. Het is een vorm van sociale controle 2.0. Wie de ongeschreven regels overtreedt of politiek incorrect is, kan rekenen op *naming and shaming* en riskeert zelfs te worden *gecanceld.* En terwijl iedereen naar elkaar loert, verzamelen Web 2.0 applicaties en mobiele apps door middel van specifieke algoritmen ook allerlei data van de gebruikers, van surfgedrag op het internet en financiële transacties tot navigatie door de fysieke ruimte. Zuboff spreekt in dat verband, zoals in 1.2.2.2 werd opgemerkt, van 'surveillance capitalism' (Zuboff 2018). Als je beveiligingssoftware niet op orde is, is het zelfs mogelijk dat een boos oog je door de camera van je laptop of mobiel beloert zonder dat je dit in de gaten hebt. In deze laatste voorbeelden lijken zowel het panoptische, synoptische, als omnioptische of participerende model tekort te schieten; waar je bij een bewakingscamera nog kunt zien dat je misschien wordt gadegeslagen (en op dat feit berust een belangrijk deel van de werking: zelfs als het apparaat helemaal niets registreert werkt het), en je bij Instagram, Facebook of TikTok weet dat vele anderen je pagina kunnen bekijken, is het niet duidelijk of, en zo ja wat, er door algoritmen aan data van je worden verzameld en gebruikt. Techniekfilosofe Esther Keymolen noemt dat treffend 'onzichtbare zichtbaarheid' (Keymolen 2007, zie ook Hildebrandt 2009). Als die onzekerheid maakt dat je bij iedere toetsaanslag op je hoede bent, dan werkt het bewakingssysteem in zekere zin nog steeds als panopticum. Onderzoek leert evenwel dat veel internetgebruikers echter helemaal niet stilstaan bij het feit dat hun gedrag voortdurend door uiteenlopende partijen, zowel legaal als illegaal, wordt gemonitord.[10] In dat geval werkt het systeem niet als panopticum, maar dat neemt natuurlijk niets weg van de bewakende werking ervan en van het feit dat daarmee niet zelden de privacy en het recht worden geschonden.

Ten slotte heeft ook de wijze waarop informatie wordt gedeeld invloed op de wijze waarop er gekeken (en bekeken) wordt. Zo wordt veel informatie online opgeslagen – denk aan chatlogs van bijvoorbeeld Whatsapp en Facebook, e-mails, social media profielen, et cetera – hetgeen "pervasive awareness" (Mann, Nolan & Wellman 2002) en passiviteit in de vorm van bijvoorbeeld 'lurkers' teweegbrengt (Preece, Nonnecke & Andrews 2004). Pervasive awareness wordt veelal als een van de "affordances" van social media genoemd en verwijst dan naar de mogelijkheid van 'relational persistence' en 'sustained awareness' (Hampton 2016, 102). Waar bepaalde ontwikkelingen op individueel niveau (afstuderen, verhuizen, het wisselen van baan) eerder een verlies aan interpersoonlijk contact met bepaalde individuen betekende, daar maken social media het mogelijk de ander van een afstand – en vaak passief – te blijven volgen. Pervasive awareness is een implicatie

[10] In een in 2020 in opdracht van het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties door de Universiteit Twente uitgevoerd onderzoek naar de digitale vaardigheden van de Nederlandse bevolking concluderen de auteurs: "De cijfers gepresenteerd in dit rapport tonen aan dat er nog veel ruimte voor verbetering is bij zowel functionele als kritische vaardigheden" (Van Deursen en Helsper 2020, 35). Waar de groeiende toepassing van algoritmen in Artifical Intelligence (AI) en het Internet of Things (IoT) de functionele vaardigheden ondersteunen, maakt deze groei het juist noodzakelijk kritische vaardigheden – door de auteurs ook aangeduid als "digitaal bewustzijn" – te versterken: "Er [is] meer aandacht nodig voor digitale vaardigheden in een omgeving gekenmerkt door AI- en IoT-systemen. De autonome werking van deze systemen betekent niet dat digitale vaardigheden een kleinere rol gaan spelen; het tegenovergestelde is waar. De complexiteit van AI en IoT impliceren dat bepaalde vaardigheden belangrijker worden en meer uitdagingen met zich meebrengen. Het is maar de vraag of de beheersing van deze vaardigheden voor iedereen haalbaar is. AI en IoT zijn in potentie een verdere versterker van bestaande sociaal-digitale ongelijkheid." Het is daarom volgens de auteurs noodzakelijk dat er "meer geïnvesteerd wordt in kritische digitale vaardigheden. Deze vaardigheden zijn in dit rapport gepresenteerd als een vereiste voor participatie in de samenleving. In AI- en IoT-omgevingen gaan ze een minstens, zo niet nog belangrijkere rol spelen omdat de consequenties van een tekort aan deze vaardigheden verreikend zullen zijn" (idem, 37).

van *person-to-network* communicatie en maakt deel uit van een dynamische balans tussen het uitzenden en monitoren van online content (idem, 103). De passiviteit die hiermee gepaard gaat komt volgens Erickson voort uit het gegeven dat de uitgezonden communicatie 'recordable' en 'persistent' is (Erickson 1999). Het valt te allen tijde te bekijken (mits de ander een geaccepteerd contact is of het om openbare social media profielen gaat) en boyd (2010) voegt hier nog aan toe dat ook het doorzoekbare (*searchable*) karakter van de informatie hieraan bijdraagt. Je kunt altijd op een later tijdstip nog eens terugkeren en hoeft niet direct (of soms überhaupt) iets te doen met de aangereikte communicatie. De notie van 'pervasive awareness' heeft veel raakvlakken met het omnioptische principe van het 'participatory panopticon' – de gebruikers zijn zowel kijkers als bekekenen (indien zij ook actieve producenten zijn). In dit kader wordt er ook wel gesproken van "interpersonal surveillance"(Trottier 2012) en "social surveillance" (Marwick 2012).

Er wordt dus in de onlife wereld heel wat, en op uiteenlopende wijzen, gekeken en bekeken. Wie een cultuurpessimistische bril opzet, zal in de zojuist genoemde vormen van controlerende visualisatie vooral een groot gevaar zien dat bedreigend is voor privacy en – wanneer het illegaal gebeurt – het recht. Maar dat veel gebruikers dat gevaar op de koop toe nemen, laat zien dat de digitale beeldcultuur blijkbaar ook veel aantrekkelijke aspecten heeft. De sociale media stellen ons in staat voortdurend met onze familie, vrienden en werkrelaties in contact te staan en ons sociale leven en werk te coördineren. De technologisch gemedieerde beeldcultuur heeft bovendien een democratiserende werking. Sinds de opkomst van het publieke internet aan het einde van de afgelopen eeuw kunnen steeds meer mensen op actieve wijze deelnemen aan de beeldcultuur. Was het beeld lange tijd het bezit van hen die de middelen en kennis bezaten om ze te produceren, nu kan iedereen de beelden niet enkel consumeren maar ook produceren. Dit neemt overigens natuurlijk niet weg dat er nog steeds grote machtsverschillen en onevenwichtigheden zijn: ons doen en laten is bijvoorbeeld zichtbaarder voor Facebook dan het doen en laten van Facebook voor ons (Zuboff 2018).

Als we de door Martin Jay in *Downcast Eyes* beschreven ontwikkelingen overzien, dan kunnen we samenvattend daaruit twee grote ontwikkelingslijnen destilleren. De eerste betreft het object van het zien. Waar het schouwen aanvankelijk vooral gericht was op een transcendente werkelijkheid – een 'abstract kijken met je geestesoog – daar is 'het kijken' tegenwoordig gericht op de empirische werkelijkheid. Daarmee hangt, ten tweede, ook een ontwikkeling samen van kwalitatief naar kwantitatief. Deze hangt nauw met de eerste ontwikkeling samen. De geviseerde empirische werkelijkheid wordt anders voorheen de onmeetbare transcendente wereld, niet langer met kwalitatieve begrippen gevat, maar uitgedrukt in kwantitatieve data. Zelfs de filosofie ontkwam daar niet aan. Dat geldt in het bijzonder voor het utilisme, waarvan Jeremy Bentham, de uitvinder van het panopticum, een van de grondleggers was. Bentham pleitte ervoor dat we ethiek moeten baseren op het kwantitatieve principe van 'het grootste goed voor het grootste aantal mensen' (Ihde 1993, 63). Het kwantitatieve principe is inmiddels helemaal ingeburgerd in ons alledaagse leven. Meten is weten en hoe meer we meten, hoe beter. Dat leidt tot een in toenemende mate empirisch beeld van de werkelijkheid. Ook van onszelf, met de via de digitale dubbelganger geschapen *quantified self* als uitkomst (Lupton 2016).

1.3 De verbeelding van de dubbelganger

1.3.1 Natuurlijke en verbeelde dubbelgangers

In paragraaf 0.3 van de Introductie merkte ik op dat het begrip dubbelganger zowel kan slaan op echte dubbelgangers, mensen die bijzonder sterk op elkaar lijken, als om verbeelde dubbelgangers, meer of minder gelijkende afbeeldingen van mensen in uiteenlopende media. Beide toepassingen van het begrip behoeven een korte toelichting.

Hoewel alle mensen in meerdere opzichten – genetisch profiel, uiterlijk, karakter, levensgeschiedenis – uniek zijn, lijken ze tegelijkertijd ook altijd meer of minder op elkaar. Het meest extreem doet dit verschijnsel zich voor bij eeneiige tweelingen. Hoewel ze numeriek verschillend zijn (we hebben immers niet met één, maar met *twee personen* te maken), vertonen ze een extreme gelijkenis (vgl. Ricoeur 1990,140). Maar ook personen die genetisch niet zo sterk verwant zijn, kunnen sterk op elkaar lijken. Sommige kranten en tijdschriften hebben een rubriek waarin foto's worden vertoond van personen waarvan het uiterlijk grote overeenkomst vertoont met dat van beroemde voetballers, filmsterren en andere celebrities. Mensen worden bovendien gekenmerkt door een mimetische begeerte (Girard 1961) en bootsen elkaar voortdurend na. We zien dat terug in haardracht, mode en de inrichting van het huis, maar bijvoorbeeld ook in rolmodellen, vakantiebestemmingen, of favoriete auteurs, muziek of filmgenres.

In mijn onderzoek gaat het echter niet om deze menselijke dubbelgangers, maar om verbéélde dubbelgangers. Daar klinken de verschillende betekenisaspecten van de natuurlijke dubbelganger overigens vaak in door, omdat de verbeelde dubbelgangers daarin mede hun inspiratie vinden. Verbeelde dubbelgangers kunnen zich zowel als een natuurlijk verschijnsel voordoen of als een cultureel artefact, ofwel een kunstmatige dubbelganger betreffen. Bij 'natuurlijke dubbelgangers' kunnen we denken aan visuele reflecties in het water of schaduwen op de muur (zoals dat het geval is in Plato's grot). Een spiegel bevindt zich op de grens van het natuurlijke en kunstmatige, aangezien hier een natuurlijke weerspiegeling wordt veroorzaakt door een artefact. Ook andere zintuigen kunnen een natuurlijke dubbelganger waarnemen. We kunnen daarbij denken aan een echo van onze stem. Omdat ik met Mitchell het beeld breed heb gedefinieerd, reken ik ook dergelijke akoestische nabootsingen tot de verbeelde dubbelganger (in dat geval is er sprake van een 'akoestisch beeld'). Wanneer we de mentale connotatie van het beeld erbij betrekken, dan kunnen we ook de enkel gedachte, immateriële dubbelgangers – zoals beschermengelen en spookachtige dubbelgangers – tot het domein van de dubbelgangers rekenen.

In de menselijke cultuur vinden we echter ook uiteenlopende materiële dubbelgangers. We kunnen daarbij denken aan kunstmatige twee- en driedimensionale representaties van mensen, variërend van de prehistorische afbeeldingen van mensen, zoals we die bijvoorbeeld aantreffen in de grotschilderingen in Lascaux en in de vorm van kleibeeldjes van menselijke figuren, tot aan geschilderde portretten, standbeelden en fotografische en filmische representaties van menselijke personen. Verbeelde dubbelgangers kunnen hun origineel overleven. Dat geldt per definitie voor de bijzondere categorie dubbelgangers die de doden in herinnering houden, bijvoorbeeld in de vorm van Egyptische sarcofagen, dodenmaskers of foto's op de grafsteen. Ook dansers of acteurs kunnen andere personen verbeelden, maar daarbij vallen degene die verbeeldt en de dubbelganger fysiek samen.

Afb. 4 Menselijk figuren, Lascaux

Dat is weer niet het geval met literaire dubbelgangers. Het kan daarbij gaan om een ´verdubbeling´ van bestaande personen, bijvoorbeeld in een (auto)biografie of krantenartikel, of om fictieve personages in de literatuur. Ook deze kennen een lange geschiedenis. Een mooi voorbeeld is het verhaal dat de in Plato's dialoog *Symposium* opgevoerde komedieschrijver Aristophanes vertelt over de oorsprong van de liefde. Volgens dat verhaal hadden mensen in de oertijd twee hoofden en twee paar armen en benen. Omdat de oppergod Zeus ze daardoor als een bedreiging zag, besloot hij ze allen doormidden te klieven met zijn zwaard, waarna ieder van de helften gedoemd was op zoek te gaan naar zijn wederhelft (Plato 1980, deel II, 190c).

1.3.1.1 Dubbelgangers in literatuur, film en televisieseries

Ook in de moderne literatuur is het motief van de dubbelganger populair. Vooral in de negentiende-eeuwse Romantiek maakt de dubbelganger met regelmaat zijn opwachting. De in veel talen overgenomen Duitse term *Doppelgänger* dateert uit deze tijd. Het was de schrijver Jean Paul die de term voor het eerst gebruikte in zijn roman *Siebenkäs* (1796/97), waarin de hoofdfiguur op aanraden van zijn vriend, tevens zijn dubbelganger, zijn eigen dood in scène zet, om onder een ongewenst huwelijk uit te komen. De dubbelganger geldt vanaf deze roman vaak als een manifestatie van het sinistere soort, een donkere entiteit, een spookachtige gelijkenis, die veelal een van de hoofdpersonen uit een verhaal schaduwt en geldt als aankondiger van een duistere wending in zijn of haar leven – de dood, waanzin, et cetera. Het is een "spectral presentiment of disaster" (Schwartz 1996, 84). De dubbelganger is hierbij meestal een vrijwel exacte kopie van een individu, maar op de manier waarop het traditionele negatief van een zwart-witfoto dat is: een kopie waar alle witte delen zwart zijn en omgekeerd.

Maar het omgekeerde is soms ook het geval. In de roman *De dubbelganger* (1846) van Dostojewski splitst zich van de beambte Jakow Petrowitsj Goljadkin, die in vele opzichten een mislukkeling is en die zich onsterfelijk belachelijk maakt wanneer hij onuitgenodigd het verjaardagsfeest van de dochter van zijn baas bezoekt. Weggestuurd en afgedropen komt hij op weg naar huis een man tegen. Deze heeft dezelfde naam en geboorteplaats en blijkt op hetzelfde departement te werken – maar hij is in alles het positieve spiegelbeeld van de antiheld. De dubbelganger probeert er alles aan te doen om het de hoofdpersoon naar de zin te maken, en speelt hem zelfs een liefdesbrief van de dochter van hun baas in handen. Maar het handelen van deze ideale alter ego kan niet voorkomen dat het met Jakow

Petrowitsj Goljadkin slecht afloopt. Wanneer hij deze liefdesbrief op een volgend feest probeert te verzilveren, wordt hij met zachte hand in een koets geplaatst die hem naar een gekkenhuis in Siberië brengt. Lijkt de hoofdpersoon in de roman te lijden aan schizoïde waandenkbeelden, in andere romans waarin het dubbelgangersthema centraal staat, lijken de hoofdpersonen eerder te lijden aan ziekelijke vormen van narcisme. Zo is er de anekdote over de ijdele schrijver d'Annunzio, die – aangenaam verrast – zichzelf ontmoet en zijn dubbelganger – een knappe en ongeschonden 17-jarige versie van zichzelf – hartstochtelijk prijst "als ware het een schilderij" (Schoenmaker 1978, 184). In de roman *Het portret van Dorian Gray* (1890) van Oscar Wilde staat een portretschilderij centraal waarop echter juist de afbeelding steeds ouder wordt, terwijl de afgebeelde hoofdpersoon, die een ziekelijke liefde voor zijn eigen knappe vertoning ontwikkelt, juist onveranderlijk jong blijft. Het portret is een dubbelganger die het verdorven karakter van Dorian Gray tot uitdrukking brengt. Een vergelijkbaar thema speelt in De Musset's lange gedicht *La Nuit de décembre* (1835), dat verhaalt over een bezoek aan een begraafplaats, waar hij zijn oudere en geheel verloederde dubbelganger ontmoet, die hem waarschuwt voor de toekomstige gevolgen van zijn overvloedige alcoholgebruik. De romans van Wilde en De Musset doen denken aan de in Finse en Noorse folklore voorkomende *etiänen* en *vardøger,* dubbelgangers die als het ware voorafgaan aan hun 'origineel' en functioneren als (positief dan wel negatief) 'voorbeeld' of 'voorganger'. De dubbelganger gaat voor en toont hoe de toekomst er uit zal zien en is daarmee een simulacrum in Baudrillaard's zin – een kopie zonder origineel.

Er zou een heel boek te vullen zijn over het dubbelgangersthema in de negentiende-eeuwse literatuur. Daarin zouden naast de reeds genoemde werken ook Shelley's *Prometheus Unbound* (1820)*,* Chesterton's gedicht 'The Mirror of Madman' (1900) en James' korte verhaal 'The Jolly Corner' (1908) zeker niet mogen ontbreken. En dat geldt ook voor het werk van andere bekende en minder bekende schrijvers zoals Hoffmann, Edgar Allen Poe, Kafka, Raimund, Andersen, Strindberg en – meer recent – Herman's *De donkere kamer van Damokles* (1958), Welsh' *Filth* (1998) en Danielewski's *House of Leaves* (2000). Hoewel de voorbeelden in de vorige subparagraaf laten zien dat verbeelde dubbelgangers zich regelmatig manifesteren in de westerse literatuur (zich hier overigens niet tot beperkend, ook in andere culturen zijn dubbelgangers te vinden), verwondert het niet dat de door (analoge en digitale) fotografie en (analoge en digitale) film gedragen beeldcultuur een uitstekende voedingsbodem biedt voor visuele dubbelgangers. Tegenwoordig maken dubbelganger dan ook regelmatig hun opwachting in *sciencefiction films* en televisieseries, bijvoorbeeld in de vorm van *clones*. De dubbelganger is te zien in films als Richard Ayoade's *The Double* (2013) en Andrej Tarkovski's *Solaris* (1972). De laatstgenoemde film handelt over een planeet waar gestorven geliefden van astronauten weer tot leven worden gebracht. In *Being John Malkovich* (1999) van regisseur Spike Jonze is het titel-personage "literally trapped in a room full of identical twins behaving independently of his own intentions and actions" (Bailenson & Segovia 2010, 175). Ook de vampier, die zijn opwachting maakt in populaire (film)series als *Twilight* (2008-2012), *The Vampire Diaries* (2009-2017) en *True Blood* (2008-2014), is bij uitstek het perfecte symbool voor de dubbelganger, gelijktijdig dood én levend en moeilijk te onderscheiden van zijn origineel. De fascinatie voor menselijke dubbelgangers komt ook tot uitdrukking in televisieprogramma's als *Finding My Twin Stranger* (2016) van regisseur Heenan Bhatti, waarin het DNA-profiel van zeven stellen van extreem gelijkende – maar elkaar onbekende – mensen door the Department of Twin Research van het St Thomas ziekenhuis in London wordt geanalyseerd en vergeleken. Voor wie ook benieuwd is naar zijn *real life* dubbelganger bieden ook websites als findmydoppelganger.net en twinstrangers.net een uitkomst. Ze bieden een database aan waarin je kunt zoeken naar mensen die er – *unheimlich* – precies zo uitzien als jijzelf.

1.3.1.2 De dubbelzinnigheid van de dubbelganger

Wat de beknopte opsomming van verbeelde (echte en fictieve) dubbelgangers leert, is dat deze verbeeldingen vrijwel zonder uitzondering draaien om het – vaak sinistere – mysterie dat zo kenmerkend is voor de dubbelganger. Of de dubbelganger zich nu toont als waarschuwende helper of als schrikbeeld optreedt, hij roept steeds *unheimliche* gevoelens op. Zo vertelt actrice Garner bijvoorbeeld over haar ontmoeting met haar digitale dubbelganger – in de vorm van een gamepersonage gebaseerd op haar rol in de tv-serie *Alias* van regisseur J.J. Abrams – die haar een sterk *unheimliche* ervaring opleverde (Fritz 2003). En Tsivian documenteerde de *unheimliche* ervaring van Russische acteurs bij het zien van zichzelf op het filmdoek, en hun angst dat de bewegende dubbelganger van invloed zou zijn op hun interne zelfbeeld. Bij anderen kwam het gevoel voort uit de nog niet gestandaardiseerde afspeelsnelheid. Films werden aanvankelijk met de hand gedraaid, en het effect was schokkende of te snelle bewegingen op het scherm, net niet helemaal menselijk. "Early Russian writers on film were well aware of the projectionist's role in transforming 'calm fluent gesture' into a 'jerky convulsive twitch' and making the 'actors gesture like puppets'" (geciteerd in Tsivian 1998, 53-54). Op het *unheimliche* karakter van de dubbelganger kom ik in hoofdstuk 3 nog uitvoeriger te spreken. Op deze plaats volstaat het op te merken dat de dubbelganger, zelfs als hij als helper optreedt, vaak een bijzonder ambigue en ambivalent karakter is. In het licht van de voorafgaande analyse van het beeld, doet zich het vermoeden voor dat dit wel eens zou kunnen samenhangen met de eerder in dit hoofdstuk genoemde ambiguïteit en ambivalentie die het fenomeen 'beeld' als zodanig aankleeft.

De waardering van de dubbelganger is uitgebreid onderzocht door psychoanalyticus Otto Rank in zijn boek *Der Döppelganger* (1925). In zijn bespreking van de ontwikkeling van het concept van de dubbelganger komt hij tot de conclusie dat er sprake is van een overgang van een positieve waardering naar een meer afwijzende houding ten aanzien van dubbelgangers. Lange tijd gold de dubbelganger volgens hem als een beschermer van het ego, een garantie op voortbestaan na de destructieve kracht van de dood. Ook André Bazin, een van de grote theoretici van de fotografie, is in "The Ontology of the Photographic Image" ["Ontologie de l'image photographique"] (1960) de mening toegedaan dat de psychologische impuls die de plastische kunst en technologie heeft doen ontstaan, gelegen is in het bevrijden van sterfelijken aan de klauwen van de tijd. Bijvoorbeeld door het creëren van een substituut, een dubbelganger die de plek van het levende lichaam inneemt en zo de dood te slim af is (Bazin 1980). Vaak wordt dit substituut gevonden in een 'afbeelding' van het zelf. In de vorm van een grotschildering bijvoorbeeld, of een sarcofaag. Beiden zijn een manier om het 'zelf' in materie te vangen en voort te laten bestaan. Als met de secularisering de hoop op een voortbestaan na de dood in een transcendente 'ware wereld' langzamerhand verdampt en er een 'herwaardering voor het aardse' zijn intrede doet in de westerse cultuur, wordt de dubbelganger vooral een onheilspellende gestalte die ons herinnert aan onze sterfelijkheid. Ook Sigmund Freud, de joodse grondlegger van de psychoanalyse met wie Rank gedurende vele jaren nauw samenwerkte, ziet deze ontwikkeling zich aftekenen. Traditioneel zagen de Joden de verschijning van de dubbelganger volgens Freud als een teken van profetische gaven. Een voorbeeld daarvan is Scholem, een legende in de Talmud die het verhaal vertelt van de man die, op zoek naar God, zichzelf tegenkwam. Deze opvatting van de dubbelganger verandert in de afgelopen eeuwen echter radicaal: "van een waarborg van het voortbestaan verandert hij in de unheimliche voorbode van de dood" (Freud 2006, Deel 8, 107). De besproken analoge dubbelgangers hebben in de informatiesamenleving een digitale pendant

gekregen. Zoals we zullen zien, behouden deze veel van de ambiguïteit en ambivalentie van hun voorgangers.

1.3.2 Digitale dubbelgangers

In paragraaf 0.3 van de Introductie merkte ik op dat ik in deze studie onder digitale dubbelgangers "digitaal gemedieerde visuele representaties van het zelf" versta. Nu fungeert de term 'digitale dubbelganger' – evenals varianten als *digitaler Doppelgänger*, *digital twin* en *digital shadow* – als een paraplubegrip waaronder nogal wat verschillende betekenissen schuilen. Zo kan een digitale dubbelganger onder andere verwijzen naar *avatars*[11] – afbeeldingen van gebruikers – in bijvoorbeeld games of gezondheidsapps (Bailenson & Segovia 2010; Aymerich-Franch & Bailenson 2014; Chia & Wong 2015), naar dubbels die we aantreffen in filmische en fotografische afbeeldingen van onszelf (Tziallas 2014), naar digitale 'stuntdubbels' in de filmindustrie (Giesen & Khan 2018), naar door middel van data analyse verkregen profielen van individuen (Bode & Kristenen 2015), naar digitale simulaties – 'digital twins' – van onszelf en de wereld, met behulp waarvan wordt geprobeerd voorspellingen te doen over ons toekomstig gedrag of dat waar nodig bij te sturen (Glaessgen and Stargel 2012; Boschert and Rosen 2016), naar identiteitsdiefstal en cybercrime (Malone 2012; Goga, Venkatadri and Gummadi 2015) of naar onverwachte lookalikes in de vorm van via het internet gevonden of gedeelde genetisch niet-verwante maar toch identieke individuen (Soliman 2015). In het vervolg zullen meerdere van deze varianten ter sprake komen, voor zoverre ze worden aangewend voor wat ik *digitale zelfverbeelding* zou willen noemen. In die zin is de digitale dubbelganger een bijzonder geval van de technologische verbeelding die ik eerder in dit hoofdstuk heb besproken. We kunnen de kenmerken daarvan nu ook gebruiken om het specifieke karakter van de digitale zelfverbeelding nader te omlijnen.

1.3.2.1 Digitale verbeelding van de mens

Met Heidegger heb ik betoogd dat de verbeeldcultuur wordt gekenmerkt door een beeldwording van de wereld. Alles wordt daarbij tot een object voor het kennende subject. Dat geldt op enigszins paradoxale wijze ook voor het subject zelf. Ook het subject maakt van zichzelf (en van andere subjecten) een beeldobject. Nu is dat geen volstrekt nieuw verschijnsel. Mensen hebben altijd wel al een bepaald mentaal zelfbeeld gehad. Kenmerkend voor de digitale verbeeldcultuur is evenwel dat dit zelfbeeld wordt geobjectiveerd in digitaal-materiële beelden, variërend van een foto op Facebook of een grafische afbeelding van ons slaapgedrag in een gezondheidsapp, of een door een webwinkel gemaakte grafiek van ons koopgedrag. Wie in de onlife wereld gebruik maakt van uiteenlopende apps om dingen te kopen, een treinreis te betalen of aan vrienden op een van de vele sociale media te laten zien waar hij is of hoe de nieuwe trui staat, laat een heleboel digitale sporen na die tezamen een gedistribueerde 'schaduw' ofwel digitale dubbelganger vormen.

Een dergelijke *zelf-objectivering* of *zelfverbeelding* speelt een belangrijke rol in onze identiteitsvorming en zelfbegrip. Onze identiteit wordt in deze gevallen gemedieerd door de digitale sporen die we nalaten in de onlife wereld. Nu is ook het feit dat onze identiteit wordt gemedieerd door externe

[11] In dit begrip klinkt nog de oude, religieuze betekenis door van de dubbelganger. Het begrip is afkomstig uit het Hindoeïsme, waar het letterlijk 'de neerdalende' betekent, en in een abstractere zin verwijst naar een gereïncarneerd persoon, dat wil zeggen naar iemand die na de dood is wedergeboren en opnieuw een lichamelijke gestalte heeft aangenomen.

objecten ook geen volstrekt nieuw verschijnsel. Het is eigen aan menselijke identiteitsvorming. In paragraaf 1.2.2.1 refereerde ik in de bespreking van de relatie tussen beeld en realiteit naar Hegel's opvatting dat de Geest slechts tevoorschijn kan treden door zich zintuiglijk – in een beeld – uit te drukken. Zonder de *schijn* van het beeld kan het *zijn* überhaupt niet aan ons verschijnen. Bij Hegel maakt deze gedachte deel uit van een abstracte metafysica, maar filosofen na hem hebben dit abstracte model ook toegepast op de concrete, alledaagse werkelijkheid. Zo maakt de Duitse filosoof Dilthey, een kritische bewonderaar van Hegel, een onderscheid tussen beleving (*Erlebnis*), uitdrukking (*Ausdruck*) en begrijpen (*Verstehen*). Wanneer we een bepaalde beleving willen begrijpen, is het noodzakelijk deze eerst te objectiveren en articuleren in een bepaalde uitdrukking (Dilthey 1994, 134v.). Wie tijdens zijn studie als opdracht een essay moet schrijven, zal de inhoud meestal niet al vooraf compleet in zijn hoofd hebben, maar slechts meer of minder vage gedachten daarover hebben. Pas wanneer we die gedachten op papier hebben gezet en daarmee gearticuleerd, krijgen we werkelijk 'greep' op de zaak waarover we schrijven en gaan we deze echt begrijpen. En dat geldt ook voor ons zelfbegrip. Om onszelf te begrijpen, dienen we onszelf te objectiveren. Wie een dagboek bijhoudt, schrijft meestal niet op wat hij al weet; de articulerende uitdrukking van onze belevingen is een deel van een zelfonderzoek. Je leert jezelf eerst kennen door jezelf uit te drukken.

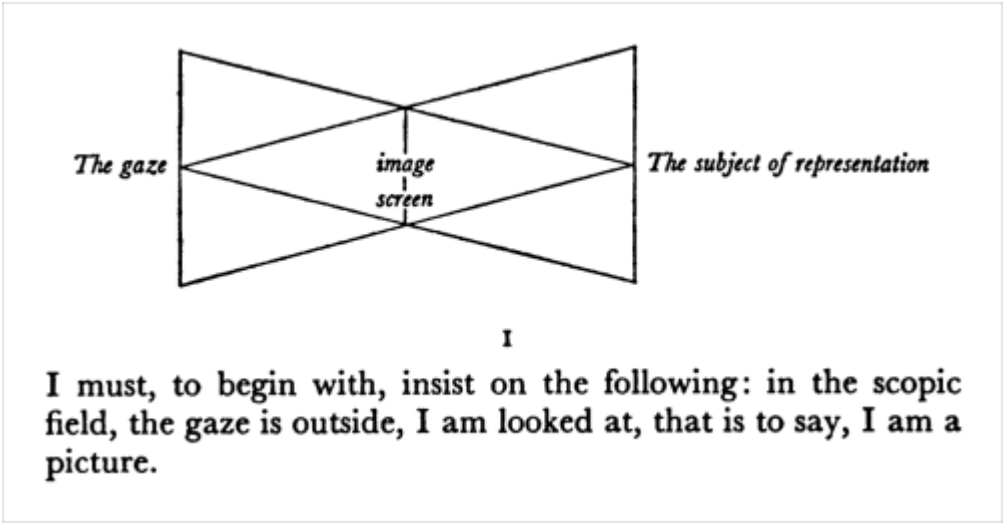
De Franse filosoof Paul Ricoeur heeft dit idee verder uitgewerkt in zijn theorie van narratieve identiteit (Ricoeur 1990, 137-198). Waar Dilthey over alle levensuitingen spreekt, benadrukt Ricoeur het belang van onze verhalen. Ons leven is niet alleen een goede metafoor voor onze identiteit, omdat die zich net als een verhaal afspeelt in de tijd, een begin en een einde heeft, en daar tussenin voortdurend in ontwikkeling is, maar ook omdat we ook in het vertellen van levensverhalen onze identiteit gestalte geven. We drukken onze (vaak impliciete) belevingen uit in gearticuleerde verhalen. Deze verhalen stellen niet alleen onszelf en degenen die met ons verkeren in staat te begrijpen wie we zijn (zonder dat we ons leven overigens ooit volledig zouden kunnen begrijpen), maar ze zijn ook een belangrijke fase in de identiteitsvorming, omdat wij ons met die verhalen identificeren.

Hoewel verhalen nog altijd een belangrijke rol spelen in ons leven, zijn beelden in de huidige verbeeldcultuur daarnaast een steeds belangrijkere rol gaan spelen. Ook in de identiteitsvorming. In de 'droomachtige sfeer' van de verbeeldcultuur duiken digitale dubbelgangers in allerlei 'technische beelden' Soms doen ze denken aan analoge voorgangers, zoals sarcofagen (een Instagram of TikTok account waar een 'kopie' van jou en je activiteiten is opgeslagen), grotschilderingen (Facebookgebruikers schrijven op hun eigen *wall* of die van Facebook vrienden), en geografische kaarten (wanneer je een met behulp van Google maps en de GPS van je smartphones een digitale kopie opslaan van de route die je hebt hardgelopen). Soms zijn ze gefixeerd in de tijd (bijvoorbeeld de profielfoto op je LinkedIn-pagina die jarenlang ongewijzigd blijft), soms zijn ze uiterst veranderlijk, bijvoorbeeld het aantal likes of commentaren die aan een op social media gepubliceerde foto worden toegevoegd. Soms maak je ze zelf, wanneer je een foto of video op een social media platform plaatst, soms worden ze door anderen gemaakt, wanneer je opduikt in een door een ander gemaakte foto, of worden ze gebruikt of misbruikt door algoritmen, bijvoorbeeld wanneer Facebook met behulp van zijn algoritmen en databases 'achter' de foto deze verkopen aan een derde partij die deze kan gebruiken voor reclamedoeleinden, of je gang door de stad door bewakingscamera's wordt vastgelegd of je betalingsverkeer door de bank wordt geregistreerd.

Maar ook hier geldt dat de digitale zelf-objectiveringen bepalend zijn voor de identiteitsvorming. Dat geldt niet alleen voor de social mediagebruiker die zijn identiteit mede tot uitdrukking brengt in de beelden die hij op zijn profiel plaatst, maar ook de social media platformen zelf vormen zich een beeld van de identiteit van de gebruiker aan de hand van diens zelfverbeelding. Ook de zelfverbeelding in de technische verbeeldcultuur blijkt bijzonder dubbelzinnig. We kunnen dat nog wat verder verduidelijken aan de hand van het begrippenpaar *avatar* en *agent.* Wanneer een technische afbeelding van een mens in real time wordt bestuurd door de afgebeelde persoon, dan is er sprake van een *avatar* (zie noot 11). Wanneer een technisch beeld daarentegen door een algoritme, een set computerinstructies, wordt voortgedreven, dan noemen we het een (computer of software) *agent* (Nwana 1996). Bij digitale dubbelgangers zijn avatar en agent echter vaak nauw verstrengeld. De identificatie met de zelfverbeelding (de *avatar*) vindt namelijk ook plaats wanneer deze de facto wordt aangestuurd door een algoritme. Dat kan, zoals we zo dadelijk zullen zien, in sommige gevallen nastrevenswaardig zijn, maar in andere gevallen tot (in enkele gevallen bijzonder) negatieve uitkomsten leiden.

1.3.2.2 Zelfverbeelding in de viewer society

Ter afsluiting van dit hoofdstuk ga ik nog wat dieper in op deze tegengestelde effecten van de digitale dubbelganger. Het neologisme 'verbeeldcultuur' verwijst niet alleen naar 'zelf-objectivering' – het uitdrukken van onszelf in externe beelden – maar verwijst ook naar 'zelfverbeelding'; het gegeven dat we beelden ook vaak gebruiken als ideaalbeelden. Zelfverbeelding is ook 'verbeelding' in de zin dat de beelden die we in de digitale (ver)beeldcultuur aantreffen immers vaak niet strikt objectief zijn, maar een projectie van ideaalbeelden van onszelf of nabootsingen van onze rolmodellen.



Afb. 5 Structure of the scopic field (in: Mitchell 2002)

In dit licht is Mitchells bespreking van Lacans verhandeling over de 'structure of the copic field' – in Afbeelding 5 afgebeeld als dialectische intersecties met een 'screened image' in het centrum – interessant. Mitchell beschrijft het diagram van Lacan als een 'wieg' die door de handen van en subject en object wordt bewogen: de toeschouwer en het bekeken object. Tussen hen in "is this curious intermediary thing, the image and the screen or medium in which it appears" (Mitchell 2002, 175). In oude studies van de optica, werd dit ook wel de *eidolon* (te vertalen met 'idool' of 'schijnbeeld') genoemd; het geprojecteerde sjabloon dat wordt geprojecteerd door het zoekende oog,

een simulacrum van het bekeken object, “cast off or propagated by the object like a snake shedding its skin in an infinite number of repetitions” (idem, 167).

Hoewel dit oude optische model van de *eidolon* als weergave van de psychische en fysiologische structuren van de menselijke visie, bezien in het licht van moderne wetenschappen, geen standhoudt, noemt Mitchell het wel een van de beste weergaves van visie als een *psychosociaal proces*.

> It provides an especially powerful tool for understanding why it is that images, works of art, media, figures and metaphors have lives of their own, and cannot be explained simply as rhetorical, communicative instruments or epistemological windows onto reality. The cat’s cradle of intersubjective vision helps us to see why it is that objects and images look back at us; why the *eidolon* has a tendency to become an idol that talks back to us, gives orders, and demands sacrifices; why the propagated image of an object is so efficacious for propaganda, so fecund in reproducing an infinite number of copies of itself. It helps us to see why vision is never a one-way street, but a multiple intersection teeming with dialectical images, why the child’s doll has a playful half-life on the borders of the animate and inanimate, and why the fossil traces of extinct life are resurrected in the beholder’s imagination. It makes it clear why the questions to ask about images are not just what do they mean, or what do they do? But what is the secret of their vitality – and what do they want? (idem, 176)

Mitchel’s beschrijving van de afbeelding als *eidolon* – idool en schijnbeeld in één – spreekt tot de verbeelding en raakt aan een aspect van afbeeldingen dat zich lastig in woorden laat vangen. De wijze waarop een afbeelding (de term hier door Mitchel gehanteerd in de brede zin van het woord) geanimeerd kan lijken, een ‘half-leven’ leidend, en niet alleen passief bekeken wordt door ons, maar “terugkijkt”, van invloed op ons kan zijn. In dit licht bezien zou het een vergissing zijn (zelf)verbeeldingen in navolging van Plato af te doen als louter ijdele fantasmen. Bij de bespreking van de relatie tussen beeld en realiteit in paragraaf 1.2.2.1 merkte ik met Baudrillard op dat technische beelden vaak het karakter hebben van simulacra: kopieën zonder origineel. Interessant is echter dat ook digitale ‘zelfverbeeldingen’, ofschoon zonder referent, referent kunnen *worden* voor de werkelijkheid. In dat geval gedraagt de digitale dubbelganger zich niet als ‘digitale schaduw’ die een causaal verband houdt met de realiteit zoals zij in een verleden ooit was, maar is hij eerder als de eerdergenoemde Finse *etiänen* en Noorse *vardøger*: vóórgangers die iets tot uitdrukking brengen nog voordat het ‘origineel’ dit doet. Ook hier geldt dat een goed voor-beeld doet navolgen. Een digitale dubbelganger heeft met andere woorden de potentie een nieuwe dimensie toe te voegen aan het zelfbeeld van een individu, en dat omdat de dubbelganger zich vaak ophoudt op de grens tussen echt en onecht, tussen realiteit en virtualiteit, tussen het fysieke en het verbeelde (Bayne 2008; Meadows 2008). Yee en Bailenson spreken in deze context van het *Proteus Effect* (Yee and Bailenson 2007). Proteus is een Griekse zeegod die – zoals de golven – voortdurend van gedaante kon verwisselen en de toekomst kon voorspellen. We zouden hem daarom ook de god van de anticiperende zelfverbeelding kunnen noemen:

> The Proteus Effect predicts that an individual’s behavior conforms to their digital self-representation independent of how others perceive them, for example, subjects who occupy attractive avatars behave more socially, taller avatars more confidentially, etc.
>
> And although extreme self-transformations are expensive (e.g., cosmetic surgery) or difficult to perform (e.g., gender reassignment surgery) on our physical bodies, nowhere is self-representation more flexible and easier to transform than in virtual environments where users can choose or customize their own avatars—digital representations of themselves. (idem, 271)

Bovendien, stellen ze, is een digitale dubbelganger niet zozeer een uniform of masker dat onze echte identiteit verbergt, maar de dubbelganger ís of wordt wie we zijn (idem, 274). Op dit antropologische thema kom ik in het volgende hoofdstuk nog uitvoerig terug.

Bailonson en Segovia hebben onderzoek gedaan naar de invloed die digitale dubbelgangers kunnen hebben op onze herinneringen en op het creëren van *valse* herinneringen. Zestig kleuters kregen een narratief voorgelegd waarin zij zelf de hoofdrol speelden. Het narratief was geheel imaginair en onwaarschijnlijk en verhaalde over de kleuter die een stuk ging zwemmen met twee orka's. Vervolgens werd de groep opgedeeld in vier verschillende testgroepen. De eerste groep kreeg na het voorgelegde narratief geen opdrachten. De tweede groep moest zich na het horen van het verhaal voorstellen hoe ze zelf met de orka's aan het zwemmen waren. De derde groep kreeg beelden te zien van een digitale dubbelganger van iemand anders dan zij zelf, zwemmend met orka's. De vierde groep kreeg eveneens digitale beelden te zien van het zwemmen met de dieren, maar dan met een digitale dubbelganger van henzelf. Een week later werden alle kinderen geïnterviewd en werd hen gevraagd naar het zwemmen met de orka's. Gelet werd er op de wijze waarop de kinderen het voorval herinnerden; als iets wat écht voorgevallen was, of niet (of iets hier tussenin). Uit de testresultaten blijken de kinderen die zichzelf moesten voorstellen met de orka's en de kinderen die hun eigen dubbelganger zagen zwemmen met de dieren vaker valse herinneringen aan te maken en te denken dat ze de dieren in de echte wereld hebben ontmoet (Bailenson and Sevogia 2010, 183).

Psychologe Loftus denkt dat digitale dubbelgangers een soortgelijk effect kunnen hebben op volwassenen. De mens maakt een onderscheid tussen echte en fictieve herinneringen door specifieke details, zoals geluid en beeld, terug te halen (Murphy 2011, 63). Omdat digitale dubbelgangers zogenaamde *rich media* zijn (Daft and Lengel 1984), die hoog scoren op het niveau van directe feedback, talig zijn en het vermogen hebben om verschillende soorten prikkels (symbolen, menselijke gebaren, etc.) over te dragen en een persoonlijke focus aan te brengen, is de kans groter dat de herinneringen van de digitale dubbelganger als *eigen* herinneringen worden ervaren. "These kinds of images can invade you like a Trojan horse," stelt Loftus (Murphy 2011, 63). King introduceerde de term "spectacle of the real" (King 2005) om nadruk te leggen op de wijze waarop in de visuele cultuur realiteit en spektakel innig verweven zijn. "Reality or performance, true or untrue, original or copy, street fashion or fashion show: the different strands of fact and fiction become entangled in a Gordian knot" (Hommel, Lie en Smelik 2014, 193). En hoe meer onze dubbelgangers op ons lijken, hoe lastiger het wordt onderscheid te maken tussen realiteit en virtualiteit. Kijken naar een digitale dubbelganger "that resembles you can influence your thoughts, feelings and actions, often for the better – a phenomenon dubbed the 'doppelgänger effect'" (Murphy 2011, 59). Breinonderzoek laat tevens zien dat onze digitale dubbelgangers meer effect op ons uitoefenen dan de beeltenis van een ander. Caudle presenteerde in 2009 tijdens een Society for Neuroscience bijeenkomst haar onderzoek naar de invloed van avatars op spelers van *World of Warcraft*. Wanneer gamers informatie werd voorgelegd over hun avatars, was er meer activiteit te zien in de mediale prefrontale cortex (welke in verband wordt gebracht met het verwerken van belangrijke 'zelf-relevante' informatie) dan wanneer er informatie werd voorgelegd over anderen. "This suggests that you're recruiting similar parts of the brain when you're thinking about the digital representation of yourself as you are when you're thinking of the real-life version of yourself", stelt Caudle (Murphy 2011, 60). Omdat digitale dubbelgangers wel een direct verband houden met hun referent maar – omdat zij zich ophouden op de grens tussen realiteit en virtualiteit – ook kunnen verschillen, zijn ze ook geschikt als

zelfverbeteringstool. Zo zou een visie van een 30 jaar oudere versie van jezelf kunnen helpen om slimmere financiële beslissingen te maken in het heden, of een versie van jezelf met huidkanker door de zon je zonnebadgedrag veranderen, of een zelfverzekerde dubbelganger die een koffie besteld in een virtuele koffietent helpen bij het genezen van sociale angsten (Murphy 2011). Dat een digitale dubbelganger effect kan hebben op menselijk gedrag is in het kader van reclameboodschappen reeds aangetoond. Door het gebruiken van bestaande beeltenissen van een individu (van social media profielen bijvoorbeeld) en deze vervolgens te implementeren in een reclamebeeld, zijn mensen sneller geneigd een product positief te beoordelen (Murphy 2011, 62). Ook hier lijkt het aanmaken van valse herinneringen een rol te spelen. Een onderzoek van Braun, Ellis en Loftus laat bijvoorbeeld zien dat er bij mensen die naar een reclame voor Disneyland kijken waarin ze zelf zijn afgebeeld terwijl ze de hand schudden van Bugs Bunny (een Warner Bross karakter) sprake bleek van een "increased confidence that they personally had shaken hands with the impossible character as a child at a Disney resort" (Braun, Ellis and Loftus 2002, 1).

Deze digitale dubbelgangers spelen, net als Mitchells voorbeeld van de pop van een kind, een 'playful half-life on the borders of the animate and inanimate' in de zin dat ze dingen ondernemen die het originele referent niet heeft gedaan of gaat doen:

> Unlike the traditional mirror and its photographic, cinematic and video analogues, with their straightforward reflection of what is in front of them, the reflections provided by the computer can be 'refracted' or altered to create a myriad of radically transformative effects. (Cleland 2006, 7)

Morse beschrijft een visuele bewegende digitale dubbelganger als "free to wander, no longer tied to a mirror position; once recorded, it is unleashed in time as well to enjoy its semiautonomous but ever so repetitive existence" (Morse 1998, 172). Ranald and Ranald noemen een dergelijke dubbelganger een 'living picture' (Ranald and Ranald 1961, 11). 'Quasi-autonome' dubbelgangers zouden ook volgens hen in de toekomst kunnen worden ingezet voor reclame, onderzoek en 'zelfverbetering' (bijvoorbeeld voor het veranderen van gedrag). Zoals we reeds zagen gaat zelfverbeelding niet enkel om het presenteren van een identiteit aan een *ander*. Via de digitale omweg drukt het individu zichzelf uit en begrijpt en wórdt hij ook zichzelf. Dit kan verklaren waarom een digitale dubbelganger zoveel invloed lijkt te hebben op het gedrag van het 'originele individu'; de digitale dubbelganger, als extensie van ons lichaam, doet het 'uitdrukken' van het zelf voor het individu en geeft zo vorm aan de zelfrealisatie van het origineel. Rokeby beschrijft interactieve digitale dubbelgangers daarom ook wel als 'transforming mirrors' (Rokeby 1995).

Quasi-autonome dubbelgangers kunnen echter ook negatieve of *unheimliche* gevoelens oproepen (Bailenson and Sevogia 2010, 177), zoals ik zelf bijvoorbeeld in lichte mate ervoer bij de confrontatie met mijn in onbruik geraakte LinkedIn profiel dat me jaren later ineens werd voorgehouden. De in de introductie genoemde 'Treinplasser' zal waarschijnlijk hevigere negatieve emoties voelen bij de vele digitale kopieën van zijn misplaatste handeling in de trein die nog rondzwerven op het internet. Wellicht was het de intentie van zijn vrienden om de stoerheid van hun vriend te verbeelden, voor degenen die zich ergeren aan vandalisme in de trein is de plassend uitgebeelde jongen een symbool voor dit maatschappelijk kwaad. Precies dat maakt de digitale dubbelgangers vaak zo *unheimlich* (in hoofdstuk 3 ga ik hier uitgebreider op in), ze zijn meer dan louter 'schaduwen' van hun origineel. Ze

kunnen onafhankelijk van hun 'origineel' voortbestaan en – tot op zekere hoogte – 'voortbewegen'. Opnieuw geldt dat dit geen volstrekt nieuw verschijnsel is. Het geldt bijvoorbeeld immers ook voor een sarcofaag die zich in het heden in een museum bevindt, terwijl zijn 'origineel', de afgebeelde farao, al eeuwen geleden is vergaan, of een analoge foto die in verkeerde handen is beland. Een cruciaal verschil is evenwel de grote snelheid en kwantiteit waarmee digitale dubbelgangers zich in de digitale verbeeldcultuur kunnen verspreiden. Een foto of filmpje kan zich buiten de controle van zijn menselijke referent verspreiden en op onverwachte plekken opduiken. Het woorddeel 'ganger' onderstreept dat de dubbelganger een 'geanimeerde' entiteit is, die quasi-onafhankelijk en quasi-autonoom van zijn 'origineel' kan bewegen. Dat kan al gebeuren doordat een andere gebruiker zich de dubbelganger toe-eigent, bijvoorbeeld door het kopiëren van beeldmateriaal op social media en deze zonder toestemming ergens anders voor gebruiken. Wanneer zo'n dubbelganger wordt 'bestuurd' door een algoritme, verkrijgt hij in nog grotere mate een schijnbare autonomie, 'beweegt' uit zichzelf en gaat zo een (schijnbaar) eigen leven leiden. Ik kom hier in de casestudie over deepfake videobeelden in paragraaf 4.3 nog uitvoeriger op terug.

Net als de sarcofaag van de farao roepen digitale dubbelgangers de vraag op hoe ze zich verhouden tot hun levende, dat wil zeggen sterfelijke en beperktere origineel. De vermogens van onze digitale dubbelgangers gaan vaak de menselijke vermogens voorbij. Zo verwijst de term 'digitale dubbelganger' in de filmwereld ook wel naar een digitale beeltenis van een acteur, bijvoorbeeld in de vorm van een digitale (CGI) stunt-dubbel. Het bijzondere van digitale dubbelgangers in de vorm van een dergelijke stunt-dubbel is dat de digitale 'kopie' het origineel overtreft in vaardigheden en mogelijkheden. Lichamelijke en psychologische belemmeringen en grenzen aan het menselijke zijn vaak op een digitale dubbelganger niet van toepassing, het is een soort digitale *Übermensch*. Het unheimliche karakter van zo'n stunt-dubbel kan liggen in diens bovenmenselijke eigenschappen, maar wordt ook treffend zichtbaar in het geval van het overlijden van het 'origineel'. Digitale dubbelgangers hebben de neiging rond te blijven zwerven in de onlife sfeer, zelfs als hun 'origineel' er niet meer is. In sommige gevallen komt een acteur te overlijden tijdens een filmproject, en neemt de digitale dubbelganger zijn plek volledig in om zo de film toch nog te kunnen voltooien; dit is bijvoorbeeld gedaan in GLADIATOR, toen Oliver Reed voor afronding van het filmproces overleed en – meer recent – in ROGUE ONE waar de reeds lang overleden acteur Perter Cushing als het karakter 'the Grand Moff Tarkin' op het scherm opnieuw tot leven werd gewekt. De spanning tussen sterfelijkheid en onsterfelijkheid, tussen levend en niet levend, die zo belangrijk is bij het ontstaan van *unheimliche* gevoelens, is hier goed merkbaar. De digitale dubbel leeft voort, praat, gebaart, huilt en lacht; al die dingen die het originele, sterfelijke individu niet meer kan doen. De gestorvene zal, net als de farao, de unheimliche gevoelens niet zelf ervaren, maar zijn familie en vrienden mogelijk des te meer. Kittler stelt dat technologieën die lichamelijke data vastleggen (zoals film en foto) heden ten dage centraal staan in de wijze waarop wij identiteit zien. Hij stelt dat dergelijke visuele technologieën kunnen worden gezien als een "technological rechristening of the soul" (Kittler 1999, 149). De invloed die visuele (digitale) dubbelgangers hebben op onze identiteit is gelegen in het feit dat zij 'gemechaniseerde gelijkenissen' creëren "that roam databanks that store bodies" (Kittler 1999, 96).

Ten slotte roepen de digitale dubbelgangers de vraag op naar de impact van de verdubbeling op onze *authenticiteit.* Die vraag deed zich, zo hebben we hiervoor gezien, ook al voor met betrekking tot mechanische dubbelgangers zoals de foto en het filmbeeld. In 'Het kunstwerk in het tijdvak van de mechanische reproduceerbaarheid' haalt Benjamin Pirandello's roman *Si Gira* (1915) aan, waarin een

filmactrice wordt getraumatiseerd omdat ze niet alleen wordt verbannen van het toneel, maar zelfs van haar eigen persoon (Benjamin 1973, 273-4). Pirandello zelf liet zich negatief uit over de nieuwe media, die de kunst van het toneelspelen, uitgevoerd door levende en ademende toneelspelers, reduceerde tot een niet-substantieel, flikkerend spook. Benjamin onderstreept dat er in het geval van film een totale vervreemding bestaat tussen acteur en zijn afbeelding. Het is een 'schaduw' van het zelf die het toneel op wordt geduwd, een ontlichaamde schaduw, die volgens Benjamin is ontdaan van zijn aura (Idem, 274). Hoewel hij gevoelsmatig een punt heeft als het gaat om 'vervreemding' tussen individu en digitale dubbelganger (in dit geval een cinematografische afbeelding), kunnen foto- en filmbeelden echter ook juist een gevoel van intimiteit en nabijheid oproepen. Denk bijvoorbeeld aan de foto's die mensen vaak van hun geliefde of kinderen bij zich dragen. In 'Depictive Traces: On the Phenomenology of Photography' gaat Mikael Pettersson nader in op deze op het eerste inzicht verrassende kenmerken van het 'mechanische beeld':

> [P]hotographs apparantly are special in that our subjective experience of looking at photographs seems very different from our experience of looking at other types of images, such as paintings or drawings. [Elizabeth Barrett Browning] pointed out the seemingly special character of our experience of looking are photographs. In a much-cited passage from a letter of 1843, she wrote: "It is not merely the likeness which is precious in such cases – but the association and the sense of nearness involved in the thing." Photographs […] have a unique capacity to, phenomenologically speaking, put us in the proximity of what they are photographs of. (Pettersson 2011, 185)

En met betrekking tot Jendall Walton's ervaring van een fotorealistisch geschilderd zelfportret van Chuck Close, dat bij nadere inspectie geen foto blijkt te zijn, schrijft Pettersson: "Close's image shows that what matters for the proximity aspect of photography cannot solely be the amount of detail or, more generally how the picture looks (Pettersson 2011, 187). Wat is het dat foto's onderscheidt van andere afbeeldingen en ze die ervaring van nabijheid en intimiteit schenkt? Pettersson wijst in dat verband naar Susan Sontag, die opmerkt dat een foto niet alleen een afbeelding is, maar ook een afdruk, "a trace, something directly stencilled off the real, like a footprint or a death mask" (Pettersson 2011, 189). Ook Roland Barthes wijst in *De lichtende kamer* [*La Chambre Claire*, 1980], een boek waarin een jeugdfoto van zijn ten tijde van het schrijven pas overleden moeder centraal staat, op dit – semiotisch gesproken – indexicale karakter dat de fotografie onderscheidt van iconen. Het is de causale relatie die bestaat tussen de index (rook, voetafdruk in zand, dodenmasker, portretfoto) en hetgeen waar de index naar verwijst (het vuur, de voet, het gelaat), die maakt dat dit 'afgebeelde' zo sterk aanwezig is. Daarin, zo merkt Barthes op, is ook de 'verwondende kracht' van de foto gelegen. Immers, het afgebeelde is niet meer op het moment dat je de foto bekijkt. De foto doordringt ons ervan dat 'het iets er geweest is' *(Ça a été)* dat er nu niet meer is (Barthes 1988, 83). Immers, zelfs wanneer de gefotografeerde persoon nog in leven is, is dat moment waarop zij of hij was, voorgoed verdwenen. Aldus begrepen, is de persoon die gefotografeerd is reeds dood: "Bij de foto van mijn moeder als kind denk ik: ze gaat dood. Evenals de psychoticus van Winnicott verkeer ik in angst en vreze *om een gebeurtenis die reeds heeft plaatsgevonden.* Of de persoon op de foto al dood is of niet, iedere foto vormt deze catastrofe" (Barthes 1988, 102). Dat maakt de ervaring van een foto van een gestorven geliefde zo dubbelzinnig: we voelen ons nabij en tegelijkertijd doordringt de foto qua foto ons op pijnlijke wijze van het feit dat de persoon er niet meer is.

Interessant is in dit verband een opmerking van Christian Metz in 'Fotografie als fetisj' (1986), die erop wijst dat de werking van de film op dit punt tegengesteld is: waar de foto de afgebeelde persoon als

dode in stand houdt, daar roept de film de persoon in herinnering als levende (Metz, 1986, 93). In mijn analyse van selfies en deepfake video's zal ik nog uitvoeriger te spreken komen op de implicaties van dit verschil voor de unheimlichkeit die verbonden is met digitale dubbelgangers. Bij digitale dubbelgangers dringen vragen rondom authenticiteit zich nog sterker op dan bij de analoge. Een traditionele analoge foto bewijst dat iemand werkelijk bestaat of heeft bestaan, en in het verlengde ervan, dat een zekere gebeurtenis echt heeft plaatsgevonden. Natuurlijk bestonden er ook in de tijd van de analoge fotografie retouches en vervalsingen. Maar het succes daarvan was nu precies verbonden met de authentiserende kracht van de fotografie, haar belofte 'niets dan de volle waarheid' te tonen. In die zin is de analoge fotografie bij uitstek de techniek die de door Heidegger geanalyseerde 'beeldwording van de wereld' tot uitdrukking brengt (vgl. De Mul 1989). In de beeldcultuur van technische beelden staat die 'volle waarheid' echter onder druk. Beeldmateriaal kan op allerlei manieren worden gemanipuleerd en geconstrueerd en daarvan worden we ons steeds meer bewust. "In a world that is saturated by images, pictures have become complex, ambiguous and contradictory. Hardly anyone adheres to any idea of a naïve mimesis, that is, the idea that the image is a simple copy or mirror of reality" (Hommel, Lie en Smelik 2014, 192-3). Om die dubbelzinnigheid van mechanische en digitale (zelf)portretten – tegelijkertijd vervreemdend en intiem – te kunnen doorgronden, zullen we daartoe in het volgende hoofdstuk eerst nog nader in moeten gaan op Plessner's analyse van de bijzonder vorm die de fundamentele dubbelaspectiviteit van organismen bij de mens krijgt. Omgekeerd kunnen we de menselijke dubbelaspectiviteit in de digitale beeldcultuur slechts goed begrijpen op basis van inzicht in de kenmerken van het technische beeld.

Het analyseren en begrijpen van de tsunami aan technische beelden in de huidige digitale verbeeldcultuur is een grote uitdaging. En de opgave is niet uitsluitend een theoretisch vraagstuk. Omdat deze technologieën doordringen in alle levensdomeinen, is het ook van praktisch belang. Het is daarom ook niet zo gek dat Mitchell en Boehm in een briefwisseling al snel tot de conclusie komen dat vraagstukken rondom beeld niet uitsluitend filosofisch van aard zijn, maar dat het gaat om een "practical coming to terms with reality dominated by visual phenomena of all kinds" (Purgar 2014). Mijn onderzoek naar de aard en betekenis van 'digitale dubbelgangers' kan in lijn met deze gedachte eveneens worden gekarakteriseerd als een 'practical coming to terms'. De digitale dubbelgangers zijn er al, maar behoeven nadere analyse – om onze huidige leefwereld en ons zelf beter te leren begrijpen. Wanneer we de spanning tussen authenticiteit en vervreemding, en tussen de positieve en de unheimliche effecten van onze digitale dubbelgangers beter willen doorgronden, dienen we nader in te gaan op de antropologische dimensie van de dubbelganger. Want zoals we in het volgende hoofdstuk zullen zien, is de dubbelzinnigheid van het beeld en de digitale dubbelganger in laatste instantie gefundeerd in het dubbelgangerkarakter van de mens zelf.

1.4 Volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid 1/3 (beeldaspect)

In dit hoofdstuk heb ik op een interdisciplinaire wijze het beeldaspect van de digitale dubbelganger verkend. Op basis van deze brede verkenning, destilleer ik ter afsluiting van dit hoofdstuk bij wijze van een kwalitatieve samenvatting drie fundamentele aspecten van de (digitale) dubbelganger: *volhardendheid*, *manipuleerbaarheid* en *toegankelijkheid*. Deze drie termen fungeren daarbij als paraplubegrippen, aangezien ze alle drie een aantal in dit hoofdstuk besproken kenmerken van het digitale beeld onder zich scharen. In de volgende twee hoofdstukken zullen aan genoemde drie termen nog een aantal antropologische en techniekfilosofische betekenisaspecten worden

toegevoegd. Ieder van de drie paraplubegrippen zal zo gaandeweg een interdisciplinair scala aan betekenisaspecten gaan omvatten, wat mij in het vierde hoofdstuk in staat zal stellen de daar te bespreken cases langs drie disciplinaire begripsassen te analyseren en interpreteren.

Volhardendheid. Met Dilthey en Ricoeur stelde ik dat menselijke identiteitsvorming altijd via de omweg van de uitdrukking plaatsvindt (1.3.2.1); om een vocabulaire te hanteren dat past bij het onderwerp van dit proefschrift kunnen we in dit kader ook wel spreken van zelf*verbeelding*. Zelfbegrip heeft vanuit dit identiteitsbegrip altijd van doen met een zekere mate van objectiveren. Pas in de uitdrukking leren we onszelf kennen. Waar sommige uitdrukkingen van vluchtige aard zijn, bijvoorbeeld het vertellen van een anekdote over een van je belevenissen door middel van het medium 'stem' – daar kenmerkt de *digitale* dubbelganger als uitdrukking zich onder andere door een zekere volhardendheid (*persistence*). Die volhardendheid is een van de kenmerken van de uit digitale data geconstrueerde digitale dubbelganger en vormt soms wellicht ook een drijfveer achter hun ontstaan; Bazin zag het ontstaan van plastische kunst en technologieën zoals foto en film niet voor niets als resultaat van de psychologische impuls het 'zelf' vast te leggen en te doen ontsnappen aan de tand des tijds.

Een dergelijke volhardendheid delen digitale dubbelgangers met andere uitdrukkingstechnieken. Een standbeeld of een analoge foto, bijvoorbeeld, zorgen ook voor een uitdrukking van het zelf die persisteert in de tijd. Waar digitale dubbelgangers verschillen van andere uitdrukkingsvormen, is het gemak waarmee grote aantallen of kopieën van dergelijke dubbelgangers kunnen worden geproduceerd en gedistribueerd. Met Turing stelden we vast dat de computer een 'universele machine' is die in principe alle klassieke en denkbare mechanische machines kan simuleren (1.1.3). Beelden zijn hierdoor meer dan ooit voor iedereen die een computer of smartphone heeft simpel, efficiënt en goedkoop te reproduceren; door de digitalisering is tentoonstellingswaarde van de mechanische reproduceerbaarheid (Benjamin) massaal gedemocratiseerd. Met Benjamin zagen we tevens dat het aura van het beeld in tijden van zijn mechanische reproduceerbaarheid zijn dominantie moet afstaan aan de serialiteit van het gereproduceerde beeld (1.1.2.1). De tentoonstellingswaarde is daardoor geëxplodeerd. Waar een mechanische foto in de privésfeer vaak slechts eenmaal werd afgedrukt en uitsluitend werd getoond, daar stelt de digitale reproductie de gebruiker in staat om van een foto met enkele toetsaanslagen talloze gelijkwaardige kopieën te maken en in de publieke sfeer te distribueren. Ook dat draagt bij aan hun mediumspecifieke volhardendheid.

Er is inmiddels sprake, zo stellen Floridi et al. (2015), van een ommekeer van informatie-schaarste naar informatie-overvloed (0.4). Ook digitale dubbelgangers maken onderdeel uit van die informatiegolf. De door de auteurs opgemerkte verschuiving van het primaat van op zichzelf staande dingen, eigenschappen en binaire relaties, naar het primaat van interacties processen en netwerken maakt dat eenmaal geüploade digitale afbeeldingen door het gemak waarmee de 'prosumers' van deze beelden verder via netwerken reproduceren en verspreiden een ´blijvend´ karakter hebben. Eenmaal online, laat een afbeelding zich lastig tenietdoen, omdat digitale informatie – om met Erickson te spreken – *recordable* en *persistent* is (1.2.1.2).

Baudrillard stelt dat de onthullende impact van massamedia groot is door de snelheid, overdaad en overproductie van informatie, waarbij *spectacle* – oppervlakkig vermaak – een stuwende kracht is van die informatiestroom. Vooruitblikkend op de casestudies in hoofdstuk 4 is dit principe terug te zien bij digitale dubbelgangers, bijvoorbeeld als het gaat om *internet memes* en *deepfakes* van herkenbare personen. Dit heeft ook zijn weerslag op onze (ervaring van) identiteit. Kittler stelt dat technologieën

die ‘lichamelijke data’ vastleggen (bijvoorbeeld op digitale film en foto) heden ten dage centraal staan in de wijze waarop wij identiteit zien (1.3.2.2). De invloed die visuele (digitale) dubbelgangers hebben op onze identiteit, is gelegen in het feit dat zij gelijkenissen creëren, puttend uit alsmaar uitdijende databases die ‘lichamen opslaan’.

Toegankelijkheid. De volhardendheid van het beeld in deze databases zorgt volgens Mann, Nolan en Wellman voor *pervasive awareness*, verwijzend naar de *affordance* van relationele persistentie die bijvoorbeeld social media in zich dragen (1.2.1.2). Digitale dubbelgangers, bijvoorbeeld in de vorm van selfies of andere social media updates, worden in digitale netwerken opgeslagen en zijn gemakkelijk en ‘blijvend’ in te zien. Dit brengt ons tot het tweede aspect, namelijk toegankelijkheid. De toegankelijkheid van digitale dubbelgangers hangt samen met een van de door Frissen et al. benoemde mediumspecifieke kenmerken van digitale media: connectiviteit (3.3.1.1). Digitale media bestaan niet als op zichzelf staande eilanden, maar scheppen in connectie met ander media gedeelde virtuele werelden, zoals Facebook of TikTok. boyd voegt toe dat informatie niet alleen volhardend (*persistent*) is en *connected*, maar ook nog *searchable*, doorzoekbaar. Dit vergroot de zichtbaarheid van volhardende, op het internet ronddwalende, digitale dubbelgangers.

De digitale dubbelgangers die de zich digitaal uitdrukkende mens schept, zijn in meer of mindere mate toegankelijk in de ‘virtuele werelden’ waarin zij in databases voortbestaan. De eerdergenoemde notie van *pervasive awareness* heeft veel raakvlakken met Jurgenson’s ‘omniopticon’en Cascios ‘participatory panopticon’ (zie 1.2.1.2) – kijkers worden net zozeer bekeken als ze zelf kijken (mits zij ook actieve producenten zijn). In dit kader spreekt Tottier van ‘interpersonal surveillance’ en Marwick van ‘social surveillance’. De toegankelijkheid tot data, waaronder digitale dubbelgangers, geldt met andere woorden voor iedereen met de juiste hard- en software voorhanden. Big Brother is verworden tot talloze ‘brothers and sisters’ die ook zélf weer zichtbaar zijn voor de ander. Hoe meer kopieën er in omloop zijn, hoe toegankelijker (en daarmee waardevoller) het mechanisch gereproduceerde beeld wordt. Met Hommel, Lie en Smelik zagen we dat het die mogelijkheid van ‘eindeloos’ reproduceren en distribueren van beelden is die zowel de mogelijkheidsvoorwaarde als de vormgevende factor van de huidige beeldcultuur vormt (1.3.2.2), welke volgens Poster een groot verschil laat zien met de beeldcultuur van onze voorgangers (1.1.3). Toegankelijkheid van digitale dubbelgangers kan in dit opzicht ook worden begrepen als de toegankelijkheid van het (re)produceren en distribueren van digitale dubbelgangers; ook hier geldt dat eenieder met de juiste hard- en software voorhanden met vaak een enkele druk op de knop (een beeld) van zichzelf kan reproduceren en distribueren.

Wat betreft de toegankelijkheid van het digitale beeld doet zich hier evenwel een paradox voor. Waar het digitale beeld in het tijdperk van diens reproduceerbaarheid en distributie enerzijds een hoge mate van toegankelijkheid kent, daar kenmerkt de door Flusser benoemde complexe werkelijkheid achter deze ogenschijnlijke vlakke afbeeldingen (1.1.3.1) zich juist door een hoge mate van *ontoegankelijkheid*. In dat opzicht zijn digitale dubbelgangers (net als andere digitale beelden) Benthem’s beschrijving van het panopticum dat in stand wordt gehouden door het wachttorentje met geblindeerde ramen die een observerende macht zouden kunnen herbergen (1.2.1.2) voorbij, omdat de toeschouwer of gebruiker van digitale beelden zich vaak niet eens bewust is van het torentje en/of de ramen. Dit neemt niet weg dat deze er alsnog wel degelijk zijn! Het digitale beeld doet zich dan wel enigszins huichelachtig voor als een ‘plat’ beeld (*what you see is what you get*), zonder wachttorentjes of observerende machten. In realiteit zit er echter ‘achter’ dit ’platte’ beeld een even complexe als onzichtbare binaire werkelijkheid verborgen, waarin algoritmes de observerende macht van de

portier, hoewel onzichtbaar, weldegelijk hebben overgenomen. Keymolen spreekt om deze reden treffend van de 'onzichtbare zichtbaarheid' van gebruikers (1.2.1.2).

Manipuleerbaarheid. Dit brengt ons bij het derde en laatste aspect in het door mij geconstrueerde model van digitale dubbelgangers: manipuleerbaarheid. Waar de hoge mate van reproduceerbaarheid van digitale beelden aan de volhardendheid raakt (hoe meer kopieën in omloop hoe persistenter het beeld) en aan de toegankelijkheid (hoe meer kopieën in de omloop op verschillende platforms hoe groter de vindbaarheid van het beeld), daar verwijst manipulatie naar nog een ander aspect van de digitale dubbelganger dat daarmee in tegenspraak lijkt. In dit hoofdstuk werd reeds duidelijk dat we dit begrip in elk geval op twee wijzen kunnen opvatten: manipuleerbaarheid van de afbeelding zélf en manipulatie als effect van de digitale dubbelganger op diens 'origineel'.

Wat betreft de eerste invulling van manipulatie is Flussers typering van het technische beeld ene zijn nadruk op pixels en digitale code (1.1.3.1) en belangrijk startpunt voor een beter begrip van de wijze waarop gedigitaliseerde beelden, waaronder digitale dubbelgangers, tot op pixelniveau kunnen worden gemanipuleerd. Hoewel je dit tot op zekere hoogte ook van voorgangers, zoals het standbeeld of de analoge foto, kunt zeggen, onderscheidt de digitale dubbelganger, zo zagen we onder andere met Darley, zich door de snelheid en het (groeiende) gemak waarmee die manipulatie tot stand kan komen (1.1.3.1). Was je eerder uren, zo niet dagen of weken, bezig met het maken van een op de rand van werkelijkheid en fantasie balancerende dubbelgangers, zoals een geschilderd zelfportret of sarcofaag, daar kan tegenwoordig iedereen met een smartphone en de juiste apps in enkele klikken en swipes een al dan niet getransformeerde digitale dubbelganger produceren.

Dit hangt samen met drie van de door Frissen et al. mediumspecifieke kenmerken van digitale media; multimedialiteit, virtualiteit en interactiviteit (1.1.3.2). Multimedialiteit slaat op het gegeven dat digitale media meerdere media, zoals tekst, beeld en geluid, combineren. Doordat zij allen dezelfde digitale code delen, kunnen ze ook eenvoudig in elkaar worden vertaald – De Mul spreekt in dit kader ook wel van digitale recombineerbaarheid – hetgeen de manipuleerbaarheid van uitdrukkingen vergroot. Ook het begrip virtualiteit is hierbij belangrijk, waarmee Frissen et al. verwijzen naar simulaties van de realiteit en tevens naar de wijze waarop digitale afbeeldingen – onder andere door genoemde manipulatie – zich vaak op een moeilijk te onderscheiden grens tussen realiteit en virtualiteit begeven. Ten slotte benadrukken Frissen et al. dat digitale media interactief zijn. Dat slaat niet alleen op de 'cognitieve interactiviteit' in de vorm van interpretatieve vrijheid (een 'tekst' – in de breedste zin van het woord – interpreteren naar eigen inzicht), maar ook op het daadwerkelijk kunnen ingrijpen in de representatie. Daarbij kun je niet alleen denken aan de opeenvolging van de scenes in een computerspel, of het samen bouwen aan een virtuele omgeving, maar ook aan het bewerken van foto's of video's die digitale dubbelgangers voortbrengen. De uitdrukkingen van het zelf in beeld kunnen worden gepolijst en gevirtualiseerd, worden voorzien van filters en hashtags, worden gerecombineerd en genetwerkt. Met De Mul kunnen we stellen dat in die zin digitale dubbelgangers niet enkel door tentoonstellingswaarde worden gekenmerkt – deel uitmakend van wat Klein en Schwabel ook wel de 'reputation economy' hebben genoemd – maar dat hun digitale recombineerbaarheid nadruk legt op *manipulatiewaarde* (1.3.3.2). Met Heidegger stelde ik vast dat de digitale dubbelganger daarmee tot het ultieme object van technische manipulatie wordt (1.2.1). De zichzelf tot object makende mens is in staat zichzelf letterlijk tot in de puntjes (*pixels*) te beheersen.

De tweede invulling van manipulatie legt niet zozeer de nadruk op de manipuleerbaarheid van de digitale dubbelganger als beeld, maar op de wijze waarop digitale dubbelgangers op hun beurt hun

‘origineel’ kunnen ‘manipuleren’; hier gebruikt in de betekenis van ‘beïnvloeden’ of ‘veranderen’. Mitchell’s bredere definitie van beeld als *eidolon* (idool en schijnbeeld in één) toepassend op de digitale dubbelganger als ‘quasi-geanimeerde’ en ‘half-levende’ entiteiten, werd zichtbaar hoe digitale dubbelgangers de potentie bezitten (de identiteit van) het afgebeelde individu te veranderen (1.3.2.2). Digitale dubbelgangers gaan de menselijke vaardigheden en vermogens niet zelden voorbij; Rokeby spreekt ook wel van *transforming mirrors*. Door hun grote manipuleerbaarheid (in de eerste definitie van het woord) in staat zijn een wens of waarschuwing tot uitdrukking brengen met relatie tot het zelf – bijvoorbeeld een selfie die door een filter een slankere versie van een individu toont, of een *smart mirror* die laat zien hoe je er uit zal zien na nog eens dertig jaar roken – kunnen als simulacrum daarmee niet slechts een ‘echo’ of ‘schaduw’ (een afdruk) van het zelf zijn, maar ook een *anticiperende zelfverbeelding* vormen (1.3.2.2). Zo kunnen digitale dubbelgangers ook ‘voorgangers’ worden. De digitale dubbelganger heeft zo bezien potentie om door middel van manipulatie een nieuwe dimensie toe te voegen aan het zelfbeeld van het individu. Deze manipulatie maakt tevens, zo zagen we ook al in de typering van Frissen et al. van digitale media als virtueel, dat zij zich – zo stellen ook Bayne en Meadows – vaak ophouden op de grens tussen echt en onecht, realiteit en virtualiteit, het fysieke en verbeelde. Een interessante toevoeging hierop was Nwana’s noties van avatar en agent die in het geval van digitale dubbelganger innig verstrengeld zijn; identificatie met de zelfverbeelding (avatar) vindt óók plaats als deze wordt aangestuurd door een ‘manipulatief’ algoritme, of wordt bewerkstelligd door een ander, bijvoorbeeld in het geval van een door een ander in het leven geroepen internet meme waarin een herkenbaar persoon de hoofdrol speelt (1.3.2.1).

Hoofdstuk 2 Antropologie van de technisch gemedieerde dubbelganger

Inleiding

In hoofdstuk 1 heb ik de dubbelganger benaderd vanuit het thema van het beeld en de beeldcultuur. Ik heb laten zien dat de mens vanaf de prehistorie altijd beelden van zichzelf heeft gemaakt. In de moderne beeldcultuur wordt dit 'verbeelden van het zelf' gekenmerkt door technische reproduceerbaarheid en digitale recombineerbaarheid. In onze hedendaagse beeldcultuur worden we voortdurend vergezeld door uiteenlopende digitale dubbelgangers van onszelf. Daarbij spelen we steeds een dubbelrol: we zijn zowel subject als object van beeldvorming.

In het tweede gedeelte van hoofdstuk 1 kwam naar voren dat ook de receptie van het beeld wordt gekenmerkt door ambiguïteit. Enerzijds bestaat er een lange traditie die met de nodige scepsis en wantrouwen over afbeeldingen denkt. Anderzijds is er een traditie die de afbeelding ziet als een noodzakelijke wijze van verschijnen van de dingen (Hegels 'de schijn is wezenlijk voor het wezen') of zelfs als de ultieme realiteit. Door deze uiteenlopende opvattingen van het beeld doet zich het volgende vraagstuk voor: zijn afbeeldingen die de mens van zichzelf maakt – zijn 'dubbelgangers' – nu op te vatten als 'problematisch', schijnbeelden die ons vervreemden van onszelf en onze authenticiteit ondermijnen (de logica van beeldverwerpers zoals Plato en zijn hedendaagse navolgers)? Of moeten we dubbelgangers juist zien als een tovermiddel om onze eigen identiteit in vrijheid te kunnen vormgeven (als we door Nietzsche geïnspireerde beeldverheerlijkers mogen geloven)?

In dit hoofdstuk zal ik proberen een antwoord op die vraag te geven vanuit *de wijsgerige antropologie van Helmuth Plessner.* Daarbij zal ik het volgende traject afleggen. In paragraaf 2.1 zet ik Plessner's wijsgerige antropologie uiteen. Ik begin in paragraaf 2.1.1 met een korte introductie op zijn leven en werk. Ik zal ingaan op de bio-filosofische basis van zijn werk (2.1.1.1), in het bijzonder op zijn antropologische hoofdwerk *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie* (1928, hierna *Die Stufen*) (2.1.2.2) en het oogmerk van dit werk (2.1.1.3). In paragraaf 2.1.2 focus ik op Plessner's kernbegrippen. Achtereenvolgens ga ik in op de voor een goed begrip van 'levende dingen' cruciale begrippen 'positionaliteit' (2.1.2.1), 'ruimtelijke begrenzing' (2.1.2.2), 'dubbelaspectiviteit' (2.1.2.3) en 'temporele begrenzing' (2.1.2.4). Vervolgens behandel ik de open (2.1.3.1), centrische (2.1.3.2) en excentrische (2.1.3.3) positionaliteitsvorm van respectievelijk plant, dier en mens. Daarna focus ik op een aantal fundamentele kenmerken van de

menselijke excentriciteit. Nadat ik de in de menselijke excentriciteit geïmpliceerde binnen-, buiten- en medewereld heb uiteengezet (2.1.4.1-2.1.4.3), sta ik stil bij wat Plessner als de drie grondwetten van de menselijke levensvorm beschouwt: natuurlijke kunstmatigheid, bemiddelde onmiddellijkheid en het utopische standpunt (2.1.5.1-2.1.5.3).

Tegen de achtergrond van Plessner's wijsgerige antropologie grijp ik in paragraaf 2.2 terug op het thema van de *dubbelganger*. In het voorafgaande hoofdstuk hebben we gezien dat *digitale* dubbelgangers weliswaar pas recent in onze cultuur zijn ontstaan, maar dat dubbelgangers als zodanig een voorgeschiedenis hebben, die tot ver in de prehistorie teruggaat. Ik zal beargumenteren dat Plessner's notie ons in staat stelt een hermeneutisch-fenomenologisch verklaring te geven voor het dubbelgangersfenomeen (2.2.1). Uit het gegeven dat we op fundamentele wijze dubbelgangers zijn, vloeit ook voort dat we op een fundamentele wijze altijd ook een subject en object ineen zijn (2.2.2). Ik licht dat toe aan de hand van het spiegelstadium in de vroegkinderlijke ontwikkeling (2.2.3). De rol die de spiegel daarin speelt, brengt mij op het thema van de technologische mediatie (2.2.4).

De spiegel kent een lange geschiedenis. In het tijdvak van de digitale beeldcultuur worden de rollen die we spelen en de beelden waarmee we onszelf presenteren steeds vaker technologisch bemiddeld. In paragraaf 2.3 ga ik dieper in op deze *technologische mediatie*. Hoewel Plessner de bemiddelende rol van de techniek in *Die Stufen* benadrukt, heeft hij deze zelf niet in detail uitgewerkt. Daarom knoop ik in deze paragraaf aan bij een aantal andere denkers die deze taak op zich genomen hebben. Nadat ik de begrippen 'medialisering' (2.3.1), 'media' en 'mediatie' (2.3.2) heb geïntroduceerd, sta ik stil bij de rol van de technologische mediatie in het 'dubbelgangerdom'. Vervolgens ga ik, aanknopend bij het werk van o.a. Marshall McLuhan, Don Ihde en Peter-Paul Verbeek (2.3.4), nader in op de verschillende vormen die de technologische mediatie kan aannemen (2.3.4.1-2.3.4.6) en laat ik zien hoe deze in de hedendaagse smartphone bij elkaar komen (2.3.4.7). Ten focus ik op wat ik de *spiraal van de medialiteit* noem: het door technologie bemiddelde proces van voortdurende decentrering en recentrering van onze levensvorm. (2.3.5). Met gebruikmaking van enkele inzichten van Petran Kockelkoren richt ik me achtereenvolgens op het proces van technologische decentrering en recentrering (2.3.5.1) en op de relatie tussen excentriciteit en historiciteit (2.3.5.2). Ook sta ik stil bij de vraag of er in de toekomst nieuwe vormen van positionaliteit zijn te verwachten. (2.3.5.3). Ik zal beargumenteren dat dit niet het geval is, maar dat de digitale beeldcultuur wel modificaties teweegbrengt in de mediale spiraal. Om die in het vervolg van deze studie adequaat te kunnen beschrijven en de implicaties voor menselijke identiteit te kunnen analyseren, eindig ik dit hoofdstuk met een bespreking van de spanning die zich bij de technologische mediatie voordoet tussen *inlijving* en *excorporatie* (2.3.5.4).

In paragraaf 2.4 zal ik ten slotte de antropologische bevindingen van dit hoofdstuk, opnieuw met behulp van een kwalitatieve samenvatting, onderbrengen bij de drie 'assen' van de digitale dubbelganger (volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid).

2.1 PLESSNER'S WIJSGERIGE ANTROPOLOGIE

2.1.1 Plessner's project

2.1.1.1 Bio-filosofie

De Duitse bioloog, filosoof en socioloog Helmuth Plessner (1892-1985) studeerde zoölogie bij de destijds beroemde vitalistische bioloog Hans Driesch en filosofie bij de niet minder beroemde fenomenoloog Edmund Husserl. Deze combinatie van leermeesters ligt ten grondslag aan Plessner's unieke *natuurfilosofie*. Op basis daarvan heeft hij niet alleen zijn wijsgerige antropologie ontwikkeld, maar deze vormt ook het uitgangspunt voor de sociologische denkbeelden die hij heeft ontwikkeld. Omdat in Plessner's filosofie het thema 'dubbelgangerdom' een belangrijke rol speelt, vormt zijn werk een goed uitgangspunt om de wijsgerig-antropologische dimensie van mijn onderzoek naar de digitale dubbelganger in kaart te brengen.

2.1.1.2 Die Stufen des Organischen und der Mensch

Plessner's oeuvre beslaat niet minder dan tien delen *Gesammelte Schriften*. Binnen zijn oeuvre geldt *Die Stufen des Organischen und der Mensch*. *Einleitung in die philosophische Anthropologie* (1928, hierna *Die Stufen*) als zijn magnum opus. Het boek bevat niet alleen een uitwerking van zijn natuurfilosofie, maar ook de grondslagen van zijn wijsgerige antropologie en latere, meer sociologische geschriften. *Die Stufen* verscheen een jaar na de publicatie van *Sein und Zeit* van zijn vak- en tijdsgenoot Martin Heidegger. Heidegger's boek sloeg in als een bom in de wereld van de filosofen, terwijl dat van Plessner lang onopgemerkt bleef. Dat hing samen met het feit dat hij vanwege zijn Joodse afkomst in 1933, al snel na de nationaalsocialistische machtsovername werd ontslagen. Weliswaar slaagde hij er na enige omzwervingen in een leerstoel aan de universiteit van Groningen te bemachtigen, en keerde hij in 1950 weer naar Duitsland terug, waar hij hoogleraar werd in Göttingen, maar zijn ongelukkige levensloop heeft zijn academische carrière en bekendheid niet bevorderd.

In de afgelopen decennia is er een hernieuwde aandacht voor Plessner's natuurfilosofie en wijsgerige antropologie, waarin het menselijk lichaam een belangrijke rol toebedeeld krijgt. Ook binnen de techniekfilosofie en mediatheorie wordt – in het bijzonder in Nederland (zie paragraaf 0.5.2) – zijn mensontwerp steeds vaker gehanteerd als theoretisch kader, niet in de laatste plaats vanwege de expliciete aandacht die Plessner schenkt aan de fundamentele rol van techniek in de menselijke levensvorm. Dat *Die Stufen* in 2019 eindelijk in een Engelse editie ter beschikking is gekomen (Plessner 2019a), heeft zijn bekendheid in de wereld verder doen toenemen.

Plessner maakt deel uit van de Duitse filosofische traditie en dat valt af te lezen aan de filosofen die in *Die Stufen* de revue passeren, zoals Kant, Dilthey, Marx en Nietzsche. Hoewel hij niet tot een bepaalde school gerekend kan worden, maar eerder beschouwd moet worden als de grondlegger van een nieuwe school, zien we in zijn werk wel de invloed van Kant, Dilthey en zijn leermeester Husserl terug (Fischer 2008). Ook de studie zoölogie die hij in zijn jonge jaren volgde, heeft een duidelijke stempel gedrukt op zijn filosofische methode. Het doel van *Die Stufen* is het definiëren van 'het leven' en de verschillende stadia of niveaus (het Duitse *Stufen* omvat beide betekenissen) die daarin onderscheiden kunnen worden, waaronder die van de mens. Plessner vertrekt in *Die Stufen* vanuit de

overtuiging dat je eerst moet weten wat organisch leven is, voordat je je kunt buigen over de specifieke karakteristieken van de mens, in zijn ogen het laatste stadium van het organische leven op aarde.

2.1.1.3 Doel van Die Stufen

Plessner begint zijn onderzoek in *Die Stufen* vanuit een tweetal problematieken. De eerste behelst de moderne scheiding tussen exacte wetenschap en geesteswetenschap. Wil je een volledig beeld van 'de mens' schetsen, dan moeten de kwantitatieve natuurwetenschapen en de kwalitatieve geesteswetenschappen volgens Plessner hand in hand gaan. Een 'filosofie van het organische' die daarin ook de mens zijn plaats wil geven, dient beide benaderingen te combineren. Pas dan is het mogelijk tot een begrip van 'de mens' te komen dat niet alleen zowel recht doet aan diens natuurlijke én culturele eigenschappen, maar ook laat zien hoezeer deze verstrengeld zijn in de menselijke levensvorm.

Een tweede (en samenhangende) problematiek vormt het Cartesiaans dualisme – het onderscheid tussen lichaam en geest – dat zich hardnekkig in zowel de natuurwetenschappen als de geesteswetenschappen heeft genesteld. Descartes ging ervan uit dat een dergelijk dualisme zich enkel voordoet bij de hoogste levensvorm; de mens. Dieren golden bij hem als materiële machines. De Cartesiaanse mens onderscheidt zich van dergelijke machines doordat het menselijk lichaam wordt 'bewoond' door een niet-materiële geest. Descartes' geest waart nog steeds door de wandelgangen van de huidige menswetenschappen. Zo doemt hij op in de neurowetenschap, die tegenwoordig overwegend uitgaat van een materialistische ontologie, maar waarbij het 'brein' de functies die voorheen aan de geest werden toegeschreven lijkt te hebben ingenomen (Bennet and Hacker 2003) en in filosofische discussies over de mogelijkheid van het uploaden van de menselijke geest in een machine (Moravec 1988). Het dualistische model lijkt een aantrekkelijke manier om de mens (en haar leefwereld) in heldere begrippenparen (lichaam-geest, natuur-cultuur/techniek, werkelijkheid-illusie) te vangen. Dit zwart-wit denken is vaak ontoereikend om de 'groene werkelijkheid', waarin fysische en mentale aspecten wel kunnen worden onderscheiden, maar niet gescheiden, recht te doen. In een wereld die door rappe technologische ontwikkelingen en globalisatie alsmaar gecompliceerder wordt is dit extra goed zichtbaar. De technologieën die we gebruiken veranderen niet alleen ons gedrag maar ook ons lichaam (zie bijvoorbeeld Carr 2010), en zoals in Floridi's in de Introductie besproken begrip onlife uitdrukt (zie 0.4), raken ook de on- en offlinewereld steeds inniger met elkaar verstrengeld. Dit maakt het bijzonder lastig de grens te trekken tussen bijvoorbeeld 'real reality' en 'virtual reality' of om te bepalen waar de mens ophoudt en de technologie begint – als dergelijke grenzen al ooit hebben bestaan (Verbeek 2011).

Het doel van *Die Stufen* is de ontwikkeling van een begrip van levende organismen – waaronder de mens –dat *niet* gebukt gaat onder genoemde dualismen. Waar Descartes twee verschillende substanties ontologisch onderscheidt, het materiële lichaam en de immateriële geest, daar vertrekt Plessner vanuit een door Dilthey en Husserl geïnspireerde hermeneutisch-fenomenologische benadering, die zich richt op een beschrijving en interpretatie van het leven zoals zich dat aan ons toont. Als we in onze alledaagse leven levende wezens ontmoeten en ermee interacteren, dan nemen we geen afzonderlijke materie en geest waar, maar 'bezielde lichamen', die een '*psychofysische eenheid*' vormen. Weliswaar speelt, zoals we zo dadelijk zullen zien, het onderscheid tussen 'binnen'

en ‘buiten’ een cruciale rol in Plessner’s bio-filosofie, maar dat is geen ontologisch, cartesiaans dualisme, dat verwijst naar twee verschillende *substanties*, maar het hangt samen met twee verschillende *perspectieven* van waaruit we levende dingen kunnen ervaren, en die samenhangen met de wijze waarop wij ook onszelf, als levende wezens die worden gekenmerkt door een grens, ervaren. Er is bij Plessner dus geen sprake van een *ontologisch* dualisme, maar van een *perspectivistisch* dualisme (en misschien wel van een triolisme, zoals ik hierna zal laten zien), verschillende ervaringswijzen van een ongedeelde wereld. En dat heeft ook belangrijke implicaties voor de menselijke identiteit, zo zullen we in hoofdstuk 3 zien.

Voordat ik me buig over ‘de dubbelganger’, die een belangrijke rol speelt in Plessners wijsgerige antropologie, loop ik eerst met flinke stappen door *Die Stufen* heen om scherp te krijgen hoe we de mens op een Plessneriaanse manier kunnen begrijpen. Zijn magnum opus bestaat uit een reeks denkstappen, die ik in het eerste gedeelte van dit hoofdstuk bespreek voor zoverre ze relevant zijn voor mijn onderzoek naar het menselijk dubbelgangerdom. De eerste stap in zijn onderzoek bestaat uit een analyse van ‘de dingen’ in het algemeen, om zo te kunnen bepalen waarin ‘levende dingen’ zich onderscheiden van de levenloze dingen. Daarna onderscheid hij drie groepen in de categorie ‘levende dingen’: planten, dieren, en ten slotte mensen.

2.1.2 Kernbegrippen

Om een antwoord te geven op de vraag waarin levende dingen zich onderscheiden van levenloze dingen, benadert Plessner het leven in de eerste plaats in termen van *ruimtelijkheid* (anders dan tijdsgenoot Heidegger die de mens veeleer vanuit de dimensie van de *temporaliteit* benadert). Hiermee geeft Plessner het lang verwaarloosde *lichaam* weer een belangrijke plek in de filosofische reflectie op het (menselijk) leven. Plessner vraagt zich af onder welke omstandigheden ons iets ‘levend’ aandoet. Groei en beweging vormen hier belangrijke criteria. Een levenloos object, zoals bijvoorbeeld een balpen, *vult* enkel ruimte. Een levend ding daarentegen *neemt* zijn ruimte in. Deze observatie leidt Plessner naar zijn volgende stap; een antwoord vinden op de vraag *op welke wijze* een levend ding – ik zal hierna ook regelmatig de biologische term ‘organisme’ gebruiken – dan wel *zijn plaats inneemt* in de wereld.

2.1.2.1 Positionaliteit

Het is hier dat Plessner het misschien wel belangrijkste concept van *Die Stufen* introduceert, als antwoord op bovenstaande vraag: ‘positionaliteit’ (*Positionalität*). Alle organismen worden volgens Plessner gekenmerkt door een specifieke positionaliteit (Stufen, 129).[12] Dat begrip verwijst naar *de*

[12] Ik citeer *Die Stufen* naar de derde druk die in 1975 werd gepubliceerd door uitgeverij de Gruyter in Berlijn (waarbij ook de eerste druk uit 1928 verscheen) en niet naar de versie die is opgenomen in de in 1980 bij uitgeverij Suhrkamp verschenen tiendelige *Gesammelte Schriften* (GS). De reden is niet alleen dat in laatstgenoemde editie een aantal storende drukfouten staan, maar ook dat in de secundaire literatuur vanwege die fouten meestal verwezen wordt naar de ook qua paginering van de GS afwijkende de Gruyter editie uit 1975. In het vervolg zal ik steeds naar *Die Stufen* verwijzen met de afkorting ‘Stufen’, gevolgd door de betreffende pagina in de De Gruyter editie. Verwijzingen naar overige werken van Plessner verwijzen wel naar de *Gesammelte Schriften.* In die gevallen wordt de afkorting GS gebruikt, gevolgd door een romeins cijfer dat verwijst naar het betreffende deel, gevolgd door de pagina in ‘arabische cijfers’. Verwijzingen met de naam Plessner, gevolgd door een jaartal betreffen teksten die niet in de *Gesammelte Schriften* zijn opgenomen. Het jaartal tussen vierkante haken dat achter de in de lopende tekst genoemde titels verwijst naar het jaar van eerste publicatie.

manier waarop een organisme zich verhoudt tot zijn grens. Die verhouding tot de grens is bepalend voor de wijze waarop het zijn plaats in de wereld inneemt.

2.1.2.2 Ruimtelijkheid en begrenzing

Het concept van de 'grens' vormt een cruciaal aspect van 'positionaliteit'. De verhouding tot het zelf en de wereld is in Plessner's theorie "in die Kategorie der ›Grenze‹ gefaßt: Merkmal des Lebens ist die »Grenzrealisierung« des organischen Körpers in seiner Umgebung" (Delitz 2008, 4721). Leven wordt in Plessner's optiek dus in eerste instantie gekenmerkt door het hebben van een grens. Zo'n grens, die het organisme van zijn omgeving scheidt, vormt de mogelijkheidsvoorwaarde van het leven. Die grens is niet simpelweg gegeven, maar moet door het organisme zelf tot stand worden gebracht en moet vervolgens voortdurend worden onderhouden. Het eerste leven ontstaat doordat een organisme zich door middel van een grens afscheidt van zijn omgeving. En omdat de grens van het leven, biologisch gesproken, *semipermeabel* ('halfdoorlatend') is, stelt die het organisme tevens in staat met zijn omgeving te interacteren.[13] Dit kenmerk geldt voor alle organismen, van de meest simpele eencellige bacterie tot een complex, uit vele miljarden cellen bestaand meercellig wezen als de mens. Met dit in het achterhoofd kunnen we het idee van positionaliteit nog iets verder aanscherpen. Eerder stelde ik dat we positionaliteit kunnen begrijpen als de wijze waarop een organisme een plaats *inneemt* in de wereld. Wanneer we het concept van de 'grens' bij een definitie van positionaliteit betrekken, kunnen we stellen dat positionaliteit gaat om de specifieke wijze waarop een organisme zijn grens *realiseert*.

Dit is een belangrijk punt omdat hierin het kenmerkende verschil tussen levende en levenloze dingen is gelegen. We kunnen immers ook spreken van de begrenzing van levenloze dingen, we spreken dan doorgaans van 'contouren'. Een contour is echter wezenlijk anders dan een 'grens'. Dit heeft te maken met het feit dat een organisme zich – anders dan levenloze dingen – *verhoudt tot zijn eigen grens*. De grens van levende dingen is hierdoor niet slechts het punt waar het organisme stopt te zijn en de omgeving begint, zoals dit het geval is bij de contouren van de eerdergenoemde balpen. De grens is een deel van het organisme zelf, het organisme *heeft* zijn grens en heeft die grens te bewaken. Leven is een voortdurende activiteit.

2.1.2.3 Dubbelaspectiviteit

Grenzen worden in Plessner's visie gekenmerkt door dubbelaspectiviteit (*Doppelaspektivität*) Door zijn grens strekt het organisme gelijktijdig naar twee kanten uit. Het is zowel naar binnen gekeerd als naar buiten gericht. De grens reikt buiten het lichaam en keert ook weer terug in het lichaam. In Plessner eigen woorden:

> In den spezifischen Weisen, 'über ihm hinaus' und 'ihm entgegen' wird der Körper von ihm abgehoben und zu ihm in Beziehung gebracht, strenger gesagt: ist der Körper außerhalb und innerhalb seiner. (Stufen, 129)

[13] Binnen het *origin of life* onderzoek wordt tegenwoordig veel aandacht besteed aan de rol van het membraan bij het ontstaan van het leven. Waar binnen de evolutietheorie lange tijd ofwel stofwisseling ofwel reproductie als oorsprong van leven werd aangedragen daar wordt door *origin of life* onderzoekers steeds vaker gesteld dat stofwisseling en reproductie al een door een semipermeabele grens afgesloten ruimte vooronderstellen (Luisi 2006).

Het lichaam is, met andere woorden, tegelijkertijd binnen én buiten zichzelf. De grens van de mens is naar buiten gericht (de wereld biedt allerlei stimuli) en tegelijkertijd naar binnen (honger, pijn, genot). Deze dubbele verhouding ten opzichte van het lichaam geldt overigens voor álle levende organismes omdat positionaliteit – en daarmee het hebben van een grens – een kenmerkende karakteristiek is van alles dat we levend noemen. Hiermee keren we even terug naar hetgeen ik hierboven zei over Plessners perspectivistisch dualisme. Dat we een levend wezen vanuit twee perspectieven kunnen benaderen, heeft zijn grond in het feit dat wij, als organismen, onszelf vanuit zowel van binnenuit als van buitenaf kunnen waarnemen. Ik ervaar mijn eigen hand van binnenuit, voel een schrijnende schaafwond en de warme wind die er langs strijkt, maar ik kan diezelfde hand ook van buitenaf bekijken als een object. Waar de geest bij Descartes door zijn hardnekkige lichaam-geest dualisme enkel gedacht kan worden als 'een geest in een machine', is de mens bij Plessner een bezield lichaam, dat vanuit twee verschillende perspectieven kan worden benaderd. *Positioneel* gevat is het organisme een *intentioneel ding*. Dit is het kenmerk dat levende dingen van de levenloze dingen onderscheidt. Zoals Plessner het zelf verwoordt:

> Körperliche Dinge der Anschauung, an welchen eine prinzipiell divergente Außen-Innenbeziehung als zu ihrem Sein gehörig gegenständlich auftritt, heißen lebendig (Stufen, 89).

De ervaring die wij als 'levende dingen' van onszelf hebben, herkennen we ook bij andere levende wezens. Als mijn kat Framboos zijn pootje nieuwsgierig uitstrekt naar de vlammen in de open haard, maar het dan schielijks terugtrekt als hij de hitte voelt, dan begrijp ik dat de hij de hitte onaangenaam vindt. Ik begrijp dat, omdat ik een vergelijkbare reflex heb als ik mijn hand te dicht bij het vuur houd.

2.1.2.4 Tijdelijkheid

In mijn uitleg van Plessner's opvatting van het leven, speelde ruimtelijkheid tot nu toe de hoofdrol. Dit neemt niet weg dat ook het idee van tijd daarin een belangrijke rol speelt. Levende dingen, zo stelt Plessner, kenmerken zich namelijk naast *beweging* (in de ruimte) ook door *verandering* (in de tijd), door een continu 'worden'. Ook levenloze dingen 'transformeren' (een meanderende rivier, de erosie van een bergtop) maar dit is een ander soort verandering dan die levende dingen vertonen. Levende dingen worden gekenmerkt door een 'eindeloos' aantal mogelijkheden die pas eindigen met het leven zelf, als de dood intreedt. Leven qua leven kenmerkt zich in principe door die eindeloosheid, een 'voortdurend veranderen' (Stufen, 147). Plessner richt zich ook waar het tijd betreft – zijn fenomenologische uitgangspunt getrouw – op de *ervaring* van het organisme van en door de tijd.

Hoewel alle organismen ruimtelijk en tijdelijk zijn, ervaren zij die niet allen op dezelfde manier. Plessner onderscheidt aan de hand van de verschillende 'grenservaringen' en 'grensrealiseringen', waarbij de concepten van ruimtelijkheid en tijd een leidraad zijn, drie groepen organismen: planten, dieren en mensen. Hoewel mijn onderzoek handelt over mensen, werkt het verhelderend een moment stil te staan bij Plessner's onderscheiding in *Die Stufen,* van de verschillende levensvormen (vooral dieren en mensen). Daarmee wordt helder wat volgens Plessner de mens nou precies tot mens maakt.

2.1.3 Drie positionaliteitsvormen

Plessner onderscheidt drie positionaliteitsvormen, die zich van elkaar onderscheiden door de verschillende wijzen waarop zijn hun 'plek innemen'. Tot zover hebben we gezien dat het hebben en in stand houden van een grens een voorwaarde is voor leven. Bij de grensrealisering spelen, zoals hierboven uiteengezet, ruimtelijkheid en tijd – en vooral ook de wijze waarop deze worden ervaren door het organisme – een bepalende rol. Plessner onderscheidt twee hoofdvormen van positionaliteit: een *open* en een *gesloten* vorm. Een open vorm van positionaliteit vinden we bij planten, de gesloten vorm bij dieren en mensen (Stufen, 219). De mens onderscheidt zich volgens Plessner echter van het dier doordat hij zich ook kan verhouden tot zijn gesloten zijnsvorm – dit is een derde positionaliteitsvorm die hij aanduidt met excentriciteit.

2.1.3.1 De open positionaliteit van de plant

Planten zijn net als dieren en mensen 'levend' te noemen in de zin dat ook zij als alle organismen hun plaats innemen in hun omgeving en daarmee hun grens realiseren. De plant is een samenhangend systeem bestaande uit cellen, die een wirwar van onder meer wortels, stengels, bladeren en bloemen vormen, die samen een continu proces van assimilatie en dissimilatie bewerkstelligen totdat de plant sterft. Volgens Plessner beleeft een plant zijn lichaam echter niet omdat er geen sprake is van een centrum (biologisch gezien te lokaliseren in een centraal zenuwstelsel en hersenen) van waaruit de plant dit zou kunnen beleven. Hierom spreekt Plessner van een *open* positionaliteit; de plant wordt weliswaar gekenmerkt door een grens, maar staat als organisme op fundamentele wijze 'open' naar zijn omgeving, vloeit er als het ware in over, en heeft bovendien geen subjectieve ervaring van zijn eigen lichaam of van de omgeving. De openheid naar de omgeving uit zich ook in onmiddellijke integratie in de leefomgeving, wat morfologisch tot uitdrukking komt in het ontwikkelen van een uitwendig oppervlak dat direct is verbonden met de omgeving, bijvoorbeeld in de vorm van de wortels van een plant (Stufen, 219). En hoewel er sprake is van een (diffuus) binnen en buiten en behoefte aan voedingstoffen, voelt de plant geen honger, vermoeidheid of pijn.

Het opnemen en afgeven van stoffen door een plant over en weer zijn grens gaat vloeiend en vanzelfsprekend. Hoewel de plant 'levend' is – hij bewerkstelligt zijn grens – kenmerkt de plant zich daardoor door een zekere individuloosheid, bijvoorbeeld door zijn gebrek aan 'levendigheid' in termen van beweging en hun (in vergelijking met dieren) matige reactievermogen op prikkels van buitenaf. Hoewel planten wel enige vorm van beweging in de ruimte kennen (bijvoorbeeld het openen en sluiten van bloesems), is dit in essentie een geheel ander soort beweging dan die van dieren. Plessner haalt een uitspraak van Hedwig Conrad aan om het verschil te duiden:

> Alle Bewegungen gehen an der Pflanze vor sich, nie 'von' der Pflanze 'aus'; wie denn auch offene Form kein Zentrum hat, von dem aus – instinktiv, triebhaft oder willentlich – Bewegungsimpulse möglich sind. (Stufen, 223)

Wanneer er geen sprake is van een centrum, kan er ook geen sprake zijn van vrijwillige of instinctieve beweging. De beweging van planten wordt van buitenaf in werking gesteld (bijvoorbeeld door zonlicht), in plaats vanuit een 'binnen' gestart. Omdat de plant geen centrum van beleven heeft, wordt hij behalve door een zekere 'bewegingsloosheid' ook gekenmerkt door het ontbreken van een ervaring van tijd. Hoewel planten door de tijd heen veranderen, hebben zij daar zelf geen weet van. Concluderend kunnen we dus stellen dat een plant levend is – hij heeft een grens – en dat hij zijn plek

in de omgeving op een *open* wijze inneemt. Deze open gepositioneerdheid weerhoudt de plant van enige ervaring van zijn eigen lichaam, evenmin ervaart de plant zijn plek in de ruimte of is er besef van tijd.

2.1.3.2 De gesloten of centrische positionaliteit van het dier

Net als de plant heeft het dier – als levend ding – een grens. Het dier is echter anders gepositioneerd dan de plant, omdat het zich essentieel anders tot zijn grens verhoudt. Plessner noemt deze dierlijke variant een 'gesloten' positionaliteit. De gesloten vorm van positionaliteit zoals we die bij het dier aantreffen komt voort uit het gegeven dat er bij dieren wél sprake is van een centrum van beleving (in de vorm van een zenuwstelsel en hersenen).[14] Het dier is – anders dan de plant – *in* zijn lichaam. Hierdoor bevindt het dier zich als het ware binnen zijn eigen grenzen en snijdt zichzelf zo af van de omgeving waaraan hij wordt blootgesteld. Om deze reden noemt Plessner de dierlijke positionaliteit *gesloten*. Deze gesloten variant van positionaliteit treffen we bij alle dieren aan, de mens incluis. De specifieke dierlijke variant van een dergelijke gesloten gepositioneerd zijn duidt Plessner ook wel aan als *centrische* positionaliteit, omdat het dier zijn begrenzing en grensrealisering geheel en al ervaart vanuit zijn centrum. Hij leeft vanuit zijn centrum en kan hier niet buiten treden (Coolen 2014, 69).

Vanwege hun centrische gepositioneerdheid *zijn* dieren – anders dan planten – niet alleen een lichaam, maar *hebben* zij hun lichaam ook. Een dier *is* net als de plant een lichaam, maar *heeft* dat lichaam ook, als instrument – en verzameling zintuigen en ledematen – die het kan gebruiken in zijn interactie met de omgeving. Plessner gebruikt voor deze twee verschillende manieren waarop dieren hun lichaam ervaren de woorden *Leib* – het lichaam dat we zijn – en *Körper* – het lichaam dat we hebben (Stufen, 232).[15] Ook in het Nederlands kennen we deze onderscheiden betekenisnuances in de woorden *lijf* (*Leib*) en *lichaam* (*Körper*). Ik zal in het vervolg zowel de Duitse als Nederlandse termen hanteren ter onderscheiding van deze twee verhoudingen ten aanzien van ons lichaam.

Ons lijf is, zo zouden we het ook kunnen uitdrukken, ons 'beleefde lichaam'. Waar bij de plant op relatief onmiddellijke wijze opgaat in zijn omgeving, daar wordt de interactie met de omgeving bij het dier bemiddeld door het centrum. Daarom spreekt Plessner bij het dier van een bemiddelde onmiddellijkheid of indirecte directheid (Stufen, 260). De gesloten organisatie van het dier brengt de mogelijkheid van bewustzijn van de omgeving met zich mee, omdat alle condities aanwezig zijn voor het opmerken van zijn lichaam en de omgeving aangezien hij zichzelf als een gecentreerd lichaam tegenover een omringende omgeving plaatst (Stufen, 252). Het dier bevindt zich *frontaal* tegenover zijn milieu waarvan hij het centrum vormt. Het ervaart zijn eigen lichaam en kan hierdoor – anders dan de plant – spontaan vanuit zichzelf bewegen en gedragen.

> Jedes Tier […] lebt körperlich sich gegenwärtig in einem von ihm abgehobenen Umfeld oder in der Relation der Gegenüber. Insofern ist es bewusst, es merkt ihm

[14] De complexiteit daarvan laat een enorme variatie zien. Waar het breintje van het 1 mm kleine rondwormpje *Caenorhabditis elegans* 302 neuronen heeft, bestaan de hersenen van de mens uit ca. 86 miljard neuronen. Als gevolg van het verschil in complexiteit geeft het dierenrijk ook een enorme variatie aan interactievormen met de omgeving *te zien*. Plessner focust op de drie basisvormen van het leven en gaat voorbij aan de empirische verscheidenheid, de bestudering waarvan tot het werkterrein van de (evolutionair) bioloog behoort.

[15] De formuleringen 'Leib sein' en 'Körper haben' gebruikt Plessner in *Die Stufen* niet, maar in latere publicaties gebruikt hij wel met regelmaat deze formules (zie bijvoorbeeld Plessner 1982a en 1982b [1948])

> Entgegenstehendes und reagiert aus dem Zentrum heraus, d. h. spontan, es handelt (Stufen, 252).

Belangrijk is hierbij op te merken dat 'spontaniteit' hier niets van doen heeft met 'vrijheid'. 'Spontaniteit' geldt voor Plessner als een kenmerk van de gesloten positionaliteit en moet simpelweg worden begrepen als een 'zijn en bewegen vanuit een centrum' – dit tegenovergesteld van beweging van 'buitenaf' gegeven zoals we zagen bij de plant. Bij dieren (met name hogere levensvormen) speelt het zenuwstelsel een belangrijke rol bij de lijfelijke mediatie van de buitenwereld, bijvoorbeeld door het vertalen van binnenkomende prikkels naar een bepaalde sensaties en de bewustwording van op de omgeving gerichte inwendige prikkels, zoals het gevoel van honger of seksuele opwinding.

Het gegeven dat het dier centrisch gepositioneerd is en zijn lichaam en omringende omgeving ervaart vanuit zijn centrum (vanuit de binnenkant van zijn grenzen), zorgt ervoor dat de wereld zich op een dier-eigen wijze aan hem toont. Voor een dier bestaat er geen 'wereld' (een samenhangende context van verbanden en betekenissen), maar enkel een uit stimuli bestaande omgeving ofwel leefmilieu (*Umwelt*). Het centrisch gepositioneerde dier zit als het ware 'gevangen' binnen zijn eigen centrum en kan zichzelf zo niet ervaren als een object tussen andere objecten in zijn omgeving. Het zijn van het dier wordt zodoende gekenmerkt door een 'lijfervaring'; een lichaamservaring heeft het dier niet. Voor een per abuis naar binnen gevlogen duif is de omgeving van mijn huis bijvoorbeeld geen betekenisveld, noch kan de vogel zichzelf in de omgeving plaatsen. Dit zou immers alleen mogelijk zijn als hij zichzelf als *lichaam* – lichaamsobject, *Körper* – zou kunnen situeren in de ruimte en zich zo een ontsnappingsroute zou kunnen voorstellen teneinde doelgericht te 'ontsnappen'. Voor het dier is de materiële omgeving puur en alleen een veld van signalen en prikkels (Stufen, 252). De externe situatie, zijn eigen acties en zijn eigen bewegingen in het leefmilieu blijven – door zijn centrische positie – verborgen voor het dier. Een consequentie hiervan is dat het leefmilieu aan het dier verschijnt als een grenzeloze en innerlijk structuurloze omgeving.

> Das Umfeld ist nur sensorisch, nicht motorisch in Signalen präsent. Motorisch existiert das Tier bloß, es geht in seinen Aktionen auf, wie es im Hier-Jetztkern seiner Position aufgeht. (Stufen, 249)

De bestaanswijze van het dier is dus in de eerste plaats motorisch, het dier bestaat in zijn gedrag in het hier-nu. Hiermee kom ik tevens aan bij het concept van tijd waarmee we de gesloten, centrische positionaliteit verder kunnen duiden. Centrisch gepositioneerd leeft het dier in het 'hier-nu' (*Hier-Jetzt*), in de tegenover hem bestaande omgeving die zowel gevaar als mogelijkheid tot leven betekent. Zijn centrum betekent voor het dier een ineen-zijn van tijd en ruimte, zijn lichaam het middelpunt van het ´hier-nu´ (Stufen, 239). Voor het dier bestaat er geen verleden of toekomst, noch een daar of ergens anders. Er bestaat enkel een radicaal *nu* in een radicaal *hier.* Zijn omgeving biedt het dier in een 'continue nu' prikkels. Natuurlijk is er bij sommige hogere dieren sprake van een soort geheugen – we spreken dan van een episodisch geheugen. Maar ook daarbij is het hier-nu bepalend; een 'herinnering' wordt als het ware geactiveerd door iets in het hier en nu. Een aap die uitvindt dat hij met een twijgje mieren uit een mierenhoop kan 'opvissen', zal bij een latere speurtocht naar voedsel geen twijgje meenemen, maar wanneer hij dan een mierenhoop ontwaart, kan zijn episodisch geheugen de eerdere episode (het gebruik van de twijg) weer in herinnering roepen en hem motiveren opnieuw een twijgje te zoeken. Het dier ontbeert, zo zagen we, ook de mogelijkheid van een objectivering van het zelf, een bewustzijn van de eigen grenzen die zijn lichaam tegenover het leefmilieu plaatst. Door zijn gesloten positionaliteit – waardoor het dier zichzelf onderscheidt en tot

op zekere hoogte afscheidt van de wereld – is er bij het dier anders dan bij de plant echter wél sprake van 'individualiteit'. Plessner spreekt hier echter expliciet nog niet van een 'ik'. Het dier *is* weliswaar 'zichzelf', het centrum van zijn ervaringen en bewustzijn van zijn omgeving, maar is zich nog niet bewust van dit centrum zelf, het ontbeert met andere woorden *zelf*bewustzijn.

Samenvattend kunnen we stellen dat het dier leeft omdat het op actieve wijze zijn grens realiseert. Het dier is centrisch gepositionaliseerd in die zin dat het zijn lichaam vanuit een centrum – dat binnen zijn eigen grenzen ligt – ervaart. Hiermee *is* het dier niet enkel een lichaam, maar *heeft* het tevens een lichaam. Hij ervaart 'zelf' maar nog niet '*zich*zelf':

> Das Tier lebt aus seiner Mitte heraus, in seine Mitte hinein, aber es lebt nicht als Mitte. Es erlebt Inhalte im Umfeld, Fremdes und Eigenes, es vermag auch über den eignen Leib Herrschaft zu gewinnen, es bildet ein auf es selber rückbezügliches System, ein Sich, aber es erlebt nicht – sich. (Stufen, 287)

Voor het dier is het eigen 'zijn' met andere woorden verborgen. Het dier heeft zijn lichaam en kan zijn lichaam gebruiken. Er is echter nog geen sprake van een subjectiviteit zoals we die bij mensen kennen. Wel kunnen we spreken van een proto-subjectiviteit; het dier (en zelfs bij de plant is hier, zij het op onbewuste wijze, sprake van) staat actief in zijn leefmilieu. In die zin is het intentioneel en doelgericht. In het geval van een centrisch gepositioneerd organisme is er echter nog geen sprake van een lichaam dat *reflectief* is, bewust van *zichzelf*. Daarmee komen we bij de derde en laatste (en volgens Plessner tevens de meest complexe) vorm van positionaliteit, die we bij de mens aantreffen.

2.1.3.3 De excentrische positionaliteit van de mens

Net als bij dieren is er bij de mens sprake van een gesloten positionaliteit. Dit betekent dat wij evenzeer 'afgesneden zijn' van de omgeving die ons omringt, omdat wij niet alleen een grens hebben en bewerkstelligen, maar tevens in vanuit ons centrum (aan de binnenzijde van de grens) tegenover ons leefmilieu (*Umwelt*) staan. We zijn dus, net als dieren, centrisch gepositioneerd. De mens voelt honger, pijn of vreugde en ervaart zijn lichaam van binnenuit. Waarin ligt dan het verschil tussen het dier en de mens?

Dieren leven, zoals opgemerkt, *vanuit* een centrum maar nog niet *als* centrum. Het centrum waarbinnen ze ervaren, ligt geheel bezonken in het hier-nu. Anders is het voor de mens, die niet alleen leeft vanuit een centrum, maar ook een besef van dit centrum heeft. Dit houdt in dat de mens als het ware afstand kan nemen van het centrum dat hij is. De mens is zich bewust van zijn eigen (dierlijke) ervaren, hij is zich bewust van zijn bewustzijn. Of zoals Plessner het kernachtig uitdrukt: "Er lebt und erlebt nicht nur, sondern er erlebt sein Erleben" (Stufen, 292). De mens heeft met andere woorden een *zelf*bewustzijn. Dit kenmerk van het afstand kunnen nemen van het eigen centrum is volgens Plessner mogelijk omdat de mens niet alleen centrisch gepositioneerd is (zoals het dier), maar daarnaast ook *ex*centrisch. Een organisme dat dit niveau van positionaliteit vertoont, staat dus niet geheel los van zijn dierlijke (centrische) natuur, maar kan er wel zekere afstand van nemen:

> Der Mensch als das lebendige Ding, das in die Mitte seiner Existenz gestellt ist, weiß diese Mitte, erlebt sie und ist darum über hinaus. Er erlebt die Bindung im absoluten Hier-Jetzt, die Totalkonvergenz des Umfeldes und des eigenen Leibes gegen das Zentrum seiner Position und ist darum nicht mehr von ihr gebunden. (Stufen, 291)

Een excentrisch gepositioneerd organisme *is* een lichaam (zoals een plant), het is *in* zijn lichaam en *heeft* als zodanig zijn lichaam (zoals een dier), maar het leeft tegelijkertijd ook *buiten* het lichaam waardoor hij bewust is van het gegeven dat hij een lichaam is én heeft. Vertoont een organisme deze drievoudige structuur dan spreken we van een 'persoon' (Stufen, 293). Een persoon is het subject van zijn geleefde ervaringen, en kan op die ervaringen en zichzelf reflecteren.

2.1.3.4 De ruimtelijke ervaring van de mens

Wederom begin ik bij het concept van ruimtelijkheid om de excentrische gepositioneerdheid van de mens te duiden. Omdat de mens zowel binnen zijn eigen grens (centrisch) als buiten zijn eigen grens (excentrisch) geplaatst is, is zijn ervaring van zijn lichaam anders dan die van het dier. Een persoon *is* net als het dier een lichaam (*Leib*), dat een centrum vormt voor zijn beleven in het hier-nu, maar anders dan het dier kan hij zijn lichaam ook objectiveren en ervaren als een lichaams-object (*Körper*) tussen andere objecten.[16] Dat hij zijn eigen lichaam kan *objectiveren* – kan zien als 'ding' tussen andere dingen in de ruimte – komt doordat de mens uit zijn eigen centrum kan stappen. De verschillende organen en lichaamsdelen beschrijft Plessner – aanhakend bij Aristoteles – in termen van vermogens. Ze vormen met andere woorden instrumenten waarmee iets kan worden bewerkstelligd door het subject dat de handeling uitvoert en daarbij zijn lichaam niet alleen is, maar het tegelijkertijd heeft. Zo gebruik ik nu mijn handen – die het vermogen hebben te pakken, te wijzen, te drukken, te typen et cetera – om dit stuk te schrijven. Dat ik dit kan is kenmerkend voor het gegeven dat ik een levend organisme ben; ik 'heb' mijn vermogens. Anders dan het centrisch gepositioneerde dier, vallen mensen niet samen met hun centrum en in het hier-nu. Mensen ervaren hun eigen handelen en kunnen het hierdoor enigszins sturen, impulsieve driften remmen, acties controleren en de koers aanpassen. Mensen kennen met andere woorden een mate van zelf-controle, zelf-sturing; ze hebben grip op hun 'zelf', op *zichzelf*, en ook be-grip van de invloed en werking van hun leefmilieu.

Dankzij zijn excentrische positionaliteit kan de mens zichzelf als het ware bekijken vanuit en derde persoonsperspectief. Hij kan uit zijn eigen centrum, voorbij zijn grenzen en in de *wereld* gaan staan. Anders dan voor dieren toont de buitenwereld zich niet aan de mens als een *omgeving*, dat wil zeggen als een veld van stimuli, maar als een *wereld*. 'Wereld' (*Welt*) betekent in deze context een 'samenhangend en betekenisvol geheel'. De leefomgeving toont zich aan de mens nu als een met objecten gevulde wereld: "Das von Dingen erfüllte Umfeld wird die von Gegenständen erfüllte Aussenwelt […]" (Stufen, 293). Ook het menselijk lichaam maakt hier als 'lichaam-object' onderdeel van uit. Als een excentrisch gepositioneerd organisme voegt de mens betekenis toe aan de ruimte, aan de dingen, aan hun onderlinge verband. Het leefmilieu is met andere woorden niet meer puur een veld van stimuli, maar een sfeer van tekens en handelingsruimte ineen (Stufen, 252). Het is ook daarom dat de mens een *hermeneutisch dier* kan worden genoemd: het is er voortdurend op gericht de betekenisvolle samenhang van de tekens en handelingen die hij in zijn wereld ontmoet te begrijpen.

[16] In die zin is deze objectivering volgens Plessner geen verworvenheid van de moderne beeldcultuur, zoals Heidegger lijkt te suggereren (zie paragraaf 1.1.2.2), maar eigen aan de menselijke levensvorm. We zullen echter bij de bespreking van de volgens Plessner aan de menselijke levensvorm kenmerkende technische mediatie zien dat ook vanuit Plessneriaans perspectief deze objectivering voor het tijdperk van de digitale verbeeldcultuur mediumspecifiek karakter heeft.

2.1.3.5 De tijdelijke ervaring van de mens

De wereld wordt door de mens ervaren als 'open'. Enerzijds geldt deze openheid voor handelingsmogelijkheden in de *ruimte*. Anderzijds heeft deze openheid ook een *tijdsaspect*. Eerder stelde ik al dat het leven qua leven wordt gekenmerkt door een in principe oneindig aantal mogelijkheden en veranderingen. Hierin onderscheiden levende dingen zich van de levenloze dingen. Een steen heeft geen besef van bijvoorbeeld de mogelijkheid ooit deel uit te maken van een tuinmuur of door intense hitte te smelten. Ook in het geval van een dier kunnen we – door zijn centrische gepositioneerdheid – spreken van een zekere gefixeerdheid, in dit geval door de aangeboren instincten. Een dier kent daarom niet zoiets als een ontkenning (het feit dat iets ook anders had kunnen zijn dan het zich wezenlijk voordoet) en daarmee ook geen (besef van) mogelijkheden. Het feit dat de mens excentrisch is, buiten het hier en nu van zijn eigen centrum kan treden en 'in de wereld' kan gaan staan, brengt ook een besef van verleden en toekomst en daarmee een mogelijkheidszin met zich mee.

De mens is – om het in een Heideggeriaanse terminologie uit te drukken – een 'geworpen mogelijkheid' (Heidegger 1979, 144) of 'geworpen ontwerp' (idem, 148). Waar, hoe en wanneer we in de wereld worden 'geworpen' hebben we niet zelf in de hand. Ook zijn er grenzen aan onze mogelijkheden gesteld, door natuurwetten en culturele tradities, waarden en normen. Maar dat laat onverlet dat het menselijk leven door het besef van verleden en toekomst vol contingente mogelijkheden is. Ik kan me bijvoorbeeld dingen herinneren van een vakantie in Ierland, lang geleden. En die herinnering maakt dat ik kan overwegen dat dit jaar weer te doen. Maar ik kan me ook voorstellen dat ik volgende week mijn baan opzeg, of dat ik over zeven jaar moeder ben. Dit besef van verleden en toekomstige tijd – en de handelingsmogelijkheden die dit besef opent – is volgens Plessner enkel voorbehouden aan de mens. Alleen de mens leeft excentrisch. Als 'levend ding' is de mens in het midden van zijn bestaan geplaatst, weet hij van zijn centrum af, ervaart hij dit centrum, en is er daardoor ook 'voorbij geplaatst' (Stufen, 291). Zoals hierboven gesteld, onderhoudt de mens anders dan het dier hierdoor ook een relatie tot zijn verhouding met zijn omgeving. In zoverre de mens een lijf (*Leib*) is dat wordt beleefd, medieert hij zijn contact met de wereld door zijn fysieke lichaam (*Körper*) hierin te laten handelen. Anders dan bij het dier is dit instrumentele gebruik van het lichaam-object niet geheel beklonken in een continu hier-nu (*Hier-Jetzt*).

> Obwohl auch auf dieser Stufe das Lebewesen im Hier-Jetzt aufgeht, aus der Mitte lebt, so ist ihm doch die Zentralität seiner Existenz bewusst geworden. Es hat sich selbst, es weiß um sich, es ist sich selber bemerkbar und darin ist es Ich […]. (Stufen, 290)

De mens is dus een ´ik´ omdat hij niet alleen vanuit zijn centrum leeft en ervaart, maar dit ervaren tevens ervaart vanuit een positie buiten zijn eigen grenzen. Hij leeft *zelfbewust*. Dit neemt niet weg dat de mens, in zoverre hij net als het dier centrisch gepositioneerd is, ook vanuit zijn centrum ervaart en wordt gekenmerkt door een hier-nu. Dat brengt een zekere spanning met zich mee:

> Es bleibt zwar wesentlich im Hier-Jetzt gebunden, es erlebt auch ohne den Blick auf sich, hingenommen von den Objekten des Umfeldes und den Reaktionen des eigenen Seins, aber es vermag sich von sich zu distanzieren, zwischen sich und seine Erlebnisse eine Kluft zu setzen. Dann ist es diesseits und jenseits der Kluft, gebunden im Körper, gebunden in der Seele und zugleich nirgends, ortlos außer aller Bindung im Raum und Zeit und so ist es Mensch. (Stufen, 291)

Enerzijds is de mens dus gebonden aan zijn eigen lichaam en wordt hij gekenmerkt door een leven in een continu Hier-Nu. Anderzijds is de mens doordat hij tegelijkertijd buiten zijn eigen centrum staat ook in zeker opzicht ruimte- en tijdloos. Dat wat ik 'ik' noem is niet aanwijsbaar in de ruimte, noch kenmerkt het zich door een radicaal nu – ook het verleden en de mogelijkheden die de toekomst biedt maken hier deel van uit. In die zin is het menselijk bestaan fundamenteel *gebroken*: zowel centrisch als excentrisch in de wereld geplaatst.

Deze paragraaf samenvattend, kunnen we stellen dat de mens een levend ding is omdat hij een grens bewerkstelligt. Net als het dier is hij centrisch gepositioneerd binnen zijn eigen grens. Hij is in het bezit van een centrum van waaruit hij beleeft. Kenmerkend voor de mens is echter dat hij daarnaast óók excentrisch gepositioneerd is. Hij bevindt zich ook als het ware buiten zijn eigen grens. Excentrisch gepositioneerd verschijnt de omgeving aan de mens als een wereld, waarin de dingen samenhangen en onderlinge verbanden hebben. De mens kenmerkt zichzelf door een in principe oneindig aantal mogelijkheden, waarvan hij zich bewust is en waardoor hij voortdurend keuzes moet maken. De mens leeft niet simpelweg, *maar moet zijn leven leiden*. Zijn excentrische positie maakt (zelf)reflectie en objectivering mogelijk. Ook het eigen lichaam kan zo worden geobjectiveerd, waardoor de mens niet enkel een geleefd lijf (*Leib*) is maar ook een lichaam-object (*Körper*) heeft. De mens is tegelijkertijd subject *én* object. Dat maakt, zo zullen we hierna zien, de mens op fundamentele wijze tot een dubbelganger. Hoewel alle organismen – doordat ze een grens hebben – tegelijkertijd een 'binnen' en een 'buiten' hebben, verschijnt deze dubbele aspectiviteit telkens anders aan iedere vorm van positionaliteit die Plessner onderscheidt. Zoals we zagen is het dier 'gevangen' in zijn eigen centrum, hij kan hier niet voorbijkomen. Het dier wordt zo geleefd door zijn interne instincten en zijn omgeving verschijnt aan hem als een omgevend veld van stimuli. Omdat de mens zowel binnen (centrisch) en buiten (excentrisch) zijn centrum is geplaatst, ervaart hij zijn dubbele aspectiviteit op een menselijke (excentrisch gepositioneerde) wijze die fundamenteel verschilt van die van het dier. Dat maakt dat de wereld waarin de mens leeft een drievoudig karakter bezit. Dat behoeft nadere uitleg.

2.1.4 De drie werelden van de mens

De wereld zoals zij verschijnt aan de excentrisch gepositioneerde mens wordt gekenmerkt door drie aspecten of sferen – vandaar dat ik aan het begin van dit hoofdstuk opperde dat Plessner's perspectivistisch dualisme in feit ook wel een 'triolisme' zou kunnen worden genoemd. Plessner noemt deze sferen de *Innen-*, *Aussen-* en *Mitwelt*, ofwel de binnen-, buiten- en medewereld (Stufen, 343). Een persoon, een 'ik', verhoudt zich tot alle drie deze 'werelden', ze liggen besloten in de kern van zijn 'zijn'. Het meervoud 'werelden' is een wat ongelukkige term, omdat dit suggereert dat het om drie ontologisch verschillende gebieden zou gaan. Dit is onjuist; de drie 'werelden' zijn innig met elkaar verstrengeld. Beter is deze 'werelden' te begrijpen als die verschillende dimensies van, of perspectieven op, het eigen leven, die alle drie besloten liggen in het excentrisch gepositioneerde individu, dat wil zeggen de menselijke persoon.

2.1.4.1 Buitenwereld

De eerste wereld die Plessner onderscheidt is de buitenwereld (*Aussenwelt*): "Das von Dingen erfüllte Umfeld wird die von Gegenständen erfüllte *Außenwelt*, die ein Kontinuum der Leere oder der räumlich-zeitlichen Ausdehnung darstellt" (Stufen, 293). In onze uiterlijke ervaring ontdekken we in deze ruimtelijk-tijdelijk verschillende materiële dingen – levenloze objecten, de lichamen van planten,

dieren en mensen, maar ook het eigen geobjectiveerde lichaam (*Körper*) – die tezamen de buitenwereld vormen. Als lichaam-object heeft de mens een grens, deze grens is een bezit van de mens als centrisch gepositioneerd wezen. De grens staat in relatie tot zijn binnenkant, maar is tegelijkertijd (als 'contour' van de mens) in de materiële buitenwereld gelegen (Stufen, 102). Omdat de mens zowel centrisch als excentrisch gepositioneerd is neemt hij in deze wereld de ambigue vorm aan van een lichaamsobject te midden van andere objecten (die hij *ex*centrisch ervaart) en tegelijkertijd als het geleefde lichaam dat hij *is* (en centrisch ervaart).

2.1.4.2 Binnenwereld

Dat brengt me naar de tweede wereld die Plessner onderscheidt: de binnenwereld (*Innenwelt*). De mens voelt, ervaart, denkt en droomt 'vanuit zijn centrum', hij is een geleefd lijf (*Leib*). Anders dan het dier is de mens echter niet geheel door dit centrum 'bevangen'.

> Geht das Lebewesen in seinem Selbstsein auf, naiv oder reflektiert, so erlebt es, „wird" seiner Erlebnisse „inne" und vollzieht damit psychische Realität. (Stufen, 296)

Deze psychische realiteit wordt ontsloten in onze innerlijke ervaring. Hoewel de mens net als het dier gekenmerkt wordt door een centrische positionaliteit, sluit hij zich echter niet – zoals het dier – geheel af van zijn omgeving omdat hij óók excentrisch gepositioneerd is. Hij staat daarmee in zeker opzicht ook buiten zichzelf en kan daardoor zijn eigen innerlijke belevingen gadeslaan.

2.1.4.3 Medewereld

De derde sfeer, ten slotte, noemt Plessner de medewereld (*Mitwelt*). Deze medewereld komt eveneens direct voort uit de excentrische positie van de mens, het is hier een directe uitdrukking van (Stufen, 302). Het is een sfeer waarin alle mensen, uit hun centrum gestapt en voorbij hun eigen grens getild, samen zijn. Nu is 'samen zijn' op zich niet iets exclusief menselijks, ook dieren kennen vormen van samen-zijn. Denk aan een kolonie, kudde of roedel. Het is echter menseigen dat de mens ook *bewust* is van dit samen zijn en zich door zijn excentriciteit ook kan inleven in het perspectief van de ander. De medewereld is bij uitstek een *sociale sfeer* die wordt bevolkt door velen. Maar zelfs als er maar één menselijk organisme op de wereld zou bestaan, dan nog zou er een medewereld zijn (Stufen, 302-3). Dit heeft te maken met het feit dat een mens zichzelf door zijn excentrische positionaliteit kan ervaren als een 'ander'. Het bestaan van de medewereld is de voorwaarde voor de mogelijkheid dat een levend wezen zichzelf in zijn eigen setting kan begrijpen (Stufen, 302-03). De medewereld verschilt van de andere twee werelden, in die zin dat het een min of meer 'virtuele' sfeer is:

> Die Mitwelt umgibt nicht die Person, wie es (wenn auch nicht im strengen Sinn, denn der eigene Leib gehört mit dazu) die Natur tut. Aber die Mitwelt erfüllt auch nicht die Person, wie es in einem ebenfalls inadäquaten Sinn von der Innenwelt gilt. Die Mitwelt trägt die Person, indem sie zugleich von ihr getragen und gebildet wird. Zwischen mir und mir, mir und ihm liegt die Sphäre dieser Welt des Geistes. Wenn es das auszeichnende Merkmal der natürlichen Existenz der Person ist, die absolute Mitte einer sinnlich-bildhaften Sphäre auszunehmen, welche von sich aus diese Stellung zugleich relativiert und ihres absoluten Wertes entkleidet; wenn es das auszeichnende Merkmal der seelischen Existenz der Person ist, dass sie zu ihrer Innenwelt in erfassender Beziehung steht und zugleich diese Welt erlebend vollzieht; so beruht der geistige Charakter der Person in der Wir-form des eigenen

> Ichs, in dem durchaus einheitlichen Umgriffen sein *und* Umgreifen der eigenen Lebensexistenz nach dem Modus der Exzentrizität. (Stufen, 303)

Waar de buitenwereld de mens *omgeeft* en de binnenwereld hem *opvult,* daar *draagt* de medewereld de persoon. Zijn excentrische positie, die hem voorbij zijn eigen centrum en grens tilt, plaatst hem tussen andere menselijke wezens in een 'wij-sfeer'. Alleen bij een excentrisch gepositioneerde levensvorm is er sprake van het individu als 'ik', een ik dat gelijktijdig altijd een 'wij' in zich meedraagt. Dit suggereert een soort van 'hybride zelf', een die zowel individueel als relationeel is (Ess and Fossheim 2013, 46). De sfeer van de medewereld wordt door Plessner ook wel de culturele sfeer genoemd.

2.1.5 Drie grondwetten van de menselijke levensvorm

Nu we de drie 'sferen' die de verschillende perspectieven, die de mens op zijn eigen bestaan heeft, kort hebben aangeduid, komen we aan bij de volgende en tevens laatste stap die Plessner maakt in *Die Stufen*; het opstellen van drie 'antropologische grondwetten' (*anthropologischen Grundgesetze*) die voortvloeien uit de excentrische positionaliteitsvorm. Waar de drie werelden de drie perspectieven op het eigen bestaan die voortkomen uit de menselijke excentriciteit behandelen, maken deze wetten duidelijk *hoe* deze excentrische positionaliteit zich uit in het menselijke leven en werpen ze licht op drie typische tegenstellingen of paradoxen die deze positionaliteitsvorm kenmerken (Coolen 2014, 68). Net als bij de 'drie werelden' gaat het hier dus niet om losstaande kenmerken van de menselijke levensvorm, maar zijn het eerder drie samenhangende implicaties van de excentriciteit.

2.1.5.1 Natuurlijke kunstmatigheid

De medewereld wordt door Plessner, zoals al opgemerkt, uitgelegd als de sfeer van cultuur (Stufen, 307-8). Technologieën spelen in deze sfeer een belangrijke rol. Als er iets is dat de menselijke soort karakteriseert dan is het wel de wijze waarop de mens artefacten ontwerpt, bouwt en gebruikt die vormgeven aan zijn leefwereld, zichzelf en de ander. Zijn excentrische positie maakt het mogelijk dat hij een zekere afstand kan nemen tot zijn eigen zijnswijze. Deel van zijn daardoor mogelijk geworden zelfkennis is ook een besef van zijn tekortkomingen. Dat geeft de opgave de eigen grenzen te realiseren bij de mens een speciaal karakter. Waar het dier compleet uitgerust met de voor zijn voortbestaan noodzakelijke eigenschappen en instincten het leven betreedt, is de mens als excentrisch wezen "ortlos, zeitlos im Nichts stehend, konstitutiv heimatlos, muss er etwas 'werden' und sich das Gleichgewicht – schaffen" (Stufen, 310). Het is met andere woorden menseigen dat hij aan zichzelf en zijn omgeving sleutelt. De mens wordt met andere woorden gekenmerkt door een *natuurlijke kunstmatigheid* (*natürliche Künstlichkeit*) (Stufen, 309-321).

Dat betekent dat de mens zichzelf (en zijn omgeving) noodzakelijk met artefacten complementeert, aanpast en beheerst. Dit sleutelen aan het zelf en de wereld moet met Plessner daarom niet worden begrepen als een overcompensatie voor een gevoel van inferioriteit; het verwijst eerder naar een pre-psychologische, ontische *noodzakelijkheid* (Stufen, 321) die wordt bewerkstelligd door de excentrische positie van de mens:

> Als exzentrisch organisiertes Wesen muß er sich zu dem, was er schon ist, erst machen. Nur so erfüllt er die ihm mit seiner vitalen Daseinsform aufgezwungene Weise, im Zentrum seiner Positionalität – nicht einfach aufzugehen, wie das Tier,

> das auch seiner Mitte heraus lebt, auf seine Mitte alles bezieht, sondern zu stehen und so von seiner Gestelltheit zugleich zu wissen. (Stufen, 309)

Doordat de mens van zijn eigen positionaliteit afweet, wordt de directheid van het leven (zoals deze in een continu hier-nu aan het dier verschijnt) verruild voor een fundamenteel besef van zijn eigen naaktheid. De mens is zich bewust van het gegeven dat hij geen uitzonderlijke klauwen of tanden heeft. Dat hij niet zo hard kan rennen. Dat hij kwetsbaar is. Maar hij is zich eveneens bewust van het gegeven dat hij hier zelf iets aan kan doen. Zijn excentrische positie maakt dat de mens zich omgeeft door cultuur om zichzelf te maken tot dat 'wat hij al is'.

2.1.5.2 Bemiddelde onmiddellijkheid

De ervaring van de mens van zichzelf, de wereld en zijn medemensen wordt ook bepaald door zijn positionaliteit. In dit kader formuleert Plessner zijn tweede antropologische grondwet, die van *bemiddelde onmiddellijkheid* (*vermittelte Unmittelbarkeit*) of indirecte directheid. Deze notie verwijst naar het gegeven dat de mens niet zoiets als 'pure waarneming' kent; zijn waarneming is altijd gemedieerd door zijn zintuigen, zijn lichaam. Als centrische wezen stemt de mens in dezen overeen met alle andere dieren (zie paragraaf 2.2.2.2). Waar het dier echter geen besef heeft van deze bemiddeling en daarom zijn omgeving op een directe, onmiddellijke wijze beleeft, daar heeft de mens door zijn excentrische positionaliteit weet van het indirecte, bemiddelde karakter van zijn belevingen. In die zin kan men zeggen dat de mens de bemiddeling op een onmiddellijke wijze beleeft. Omdat de mens zowel centrisch als excentrisch is, participeert hij gelijktijdig wel en niet in zijn eigen mediatie. (Stufen, 327)

> Er steht im Zentrum seines Stehens. Er bildet den Punkt der Vermittlung zwischen ihm und dem Umfeld und er ist in diesen Punkt gesetzt, er steht in ihm. D.h. einmal: seine Beziehung zu anderen Dingen ist zwar eine indirekte, er lebt sie aber als direkte, unmittelbare Beziehung ganz wie das Tier -, soweit er wie das Tier dem Gesetz der geschlossenen Lebensform und ihrer Positionalität unterworfen ist. Und es heißt zum anderen: er weiß von der Indirektheit seiner Beziehung, sie ist ihm als mittelbare gegeben. (Stufen, 325)

De mens onderhoudt dus *niet* twee afzonderlijke relaties tot de wereld, die elkaar dan bijvoorbeeld zouden kunnen afwisselen. De dubbele aspectiviteit die alle levende wezens kenmerkt, neemt hier een menseigen ontologische vorm aan. Als excentrisch wezen verhoudt de mens zich *gelijktijdig* direct *en* indirect tot de wereld en leidt daardoor zijn eerdergenoemde fundamenteel gebroken bestaan. (Stufen, 309). In tegenstelling tot het dier, leven mensen in een betekenisvolle wereld van objecten, die ze een zekere betekenis toekennen. Dit betekent niet dat mensen niet reageren op urgente stimuli (denk aan het automatisch wegtrekken van je hand bij verbranding of extreme kou), maar dat de ervaring van dergelijke directe stimuli tevens wordt geobjectiveerd en daarmee tevens een indirect karakter krijgt. Mensen ervaren stimuli als iets dat afkomstig is van identificeerbare dingen die zich voordoen aan hen als betekenisvol en relationeel. Ik brand mijn hand aan de gaspit die ik zonet had aangezet voor theewater en het vuur is heet. Deze zin illustreert tevens meteen de belangrijke rol die taal – met haar conceptualiserende vermogen – speelt in de objectivering van wereld en het zelf door het menselijk subject. Taal identificeert ('gaspit, 'vuur', 'ik') en relateert (het gas veroorzaakt het vuur, het vuur veroorzaakt de pijn in mijn hand). Zo hebben we een indirecte en gemedieerde ervaring van de wereld, terwijl we de wereld tegelijk op directe wijze blijven ervaren (de pijnprikkel die het vuur mij bezorgt).

De wet van de bemiddelde onmiddellijkheid heeft nog een belangrijke implicatie voor de menselijke levensvorm. Hoewel de mens de uitvinder is van de technische instrumenten, is hij volgens Plessner niet de beheerser ervan. Technieken brengen altijd bepaalde onvoorziene en onvoorzienbare nevengevolgen met zich mee. Speren hebben de jacht op grote zoogdieren voor de prehistorische mens vergemakkelijkt en bijgedragen aan de snelle bevolkingsgroei, maar dat deze soorten daardoor al spoedig zouden uitsterven, was niet de bedoeling. Op vergelijkbare wijze heeft kunstmest de opbrengst in de landbouw fiks groter gemaakt, maar het heeft ook geleid tot monoculturen en de uitputting van de aarde. Technische en culturele uitvindingen van de mens krijgen zo – metaforisch gesproken – een 'eigen agenda'. Ze gaan 'hun eigen gang', onafhankelijk van de bedoelingen van de makers:

> Denn ebenso wesentlich ist für die technischen Hilfsmittel (und darüber hinaus für alle Werke und Satzung aus menschlicher Schöpferkraft) ihr inneres Gewicht, ihre Objektivität, die als dasjenige an ihnen erscheint, was nur gefunden und entdeckt, nicht gemacht werden konnte.
>
> Was also in die Sphäre der Kultur eingeht, zeigt Gebundenheit an das menschliche Urhebertum und zugleich (und zwar in demselben Ausmaß) Unabhängigkeit von ihm. (Stufen, 321)

Daarmee is overigens niet gezegd dat de techniek zich autonoom zou ontwikkelen; het blijft altijd de mens die technische middelen uitvindt en gebruikt. In die zin is Plessner geen technologisch determinist. Maar tegelijkertijd maakt de wet van de bemiddelde onmiddellijkheid duidelijk dat het een illusie zou zijn te menen dat we de effecten van de techniek geheel zouden kunnen voorspellen of dat we de technische middelen volkomen in de hand zouden kunnen hebben. In die zin is Plessner ook geen sociaal-constructivist, die techniek volledig reduceert tot een menselijk ontwerp. Deze onbeheersbaarheid van de techniek (en cultuur in zijn algemeenheid), brengt me tot de derde en laatste van de grondwetten die Plessner onderscheidt.

2.1.5.3 Utopisch standpunt

Deze laatste grondwet is die van het *utopisch standpunt* (*utopischer Standort*). Plessner zelf wijdt aan deze derde grondwet slechts enkele bladzijden van *Die Stufen*, waardoor in hedendaagse secundaire literatuur over Plessner deze wet vaak enkel terloops wordt genoemd. Dit komt wellicht ook omdat de betekenis van deze wet op het eerste gezicht minder eenvoudig te vatten is. Deze wet kan evenwel zowel de grote liefde van de mens voor allerhande technologieën verklaren als de teleurstelling die het gebruik vaak met zich meebrengt. "Geef mij een plaats om te staan." Met deze woorden van Archimedes vangt Plessner de behandeling van de derde grondwet aan. De mens wordt door zijn excentriciteit uit zijn eigen centrum geworpen. Hoewel het dier 'gevangen' is binnen zijn eigen centrum, is deze gevangenis tegelijkertijd een vanzelfsprekend en vertrouwd 'thuis'. Het dier hoeft niet te kiezen wat hij wil worden (zoals de registeraccountant in de beroemde Monty Python scene, die overweegt om leeuwentemmer te worden), want het is (al) wat het is. Centrische dieren moeten weliswaar hun instincten oefenen en hebben ook wel enig leervermogen, maar hun gedragsrepertoire ligt grotendeels vast. Bovendien heeft het dier van complexe zaken als milieuproblematiek, politiek of identiteit geen besef.

Dit type geborgen-in-zichzelf kent de excentrisch gepositioneerde mens niet. De mens is *konstitutiv heimatlos,* constitutief thuisloos (Stufen, 336). De mens is en komt nooit 'thuis', hij staat ook altijd

buiten zijn eigen – relatief veilige – centrum. “Exzentrisch gestellt steht er da, wo er steht, und zugleich nicht da, wo er steht” (Stufen, 342). Zijn excentriciteit verhoedt de mens te weten waar hij precies staat. De geschiedenis, de toekomst, het grote ‘niets’ van de wereld en de vraag naar de reden van zijn eigen bestaan drukken op zijn schouders. “[E]s ist dem Menschen nicht gegeben, zu wissen, ‘wo’ er und die seiner Exzentrizität entsprechende Wirklichkeit steht” (Stufen, 342). Maar het is precies deze thuisloosheid die de ten grondslag ligt aan het verlangen naar een standplaats, een ultiem ‘thuis’. Dit is volgens Plessner alleen mogelijk door het aan vaste banden leggen van zichzelf en zijn wereld, door een vorm van fixatie. Het religieuze geloof dat zich in de culturele geschiedenis van de mensheid in vele vormen manifesteert is voor Plessner een van de mogelijke vormen van een dergelijke fixatie.

> Die Begriffe und das Gefühl für Individualität und Nichtigkeit, Zufälligkeit und göttlichen Grund des eigenen Lebens und der Welt wechseln allerding im Lauf der Geschichte und in der Breite mannigfacher Kulturen ihr Gesicht und ihr Gewicht für das Leben. Doch steckt in ihnen ein apriorischer, mit der menschlichen Lebensform an sich gegebener Kern, der Kern aller Religiosität. (Stufen, 342)

Wat alle verschillende soorten geloof met elkaar overeen hebben, is het scheppen van een beeld van een definitieve toestand (*Definitivum*) en daarmee een blijvende geborgenheid. Een thuis dat zich kenmerkt door zekerheid van standplaats; leven en dood, het lot, de betekenis van de werkelijkheid, etc. Het geloof belooft de excentrisch gepositioneerde en ontologisch thuisloze mens een dergelijk thuis te bieden (Stufen, 342). In de moderne samenleving neemt het utopische geloof andere, seculiere gestalten aan. Ook politieke ideologieën beloven de mens immers een *Heimat* (hoewel, zoals Plessner dit als half-jood gedurende het Naziregime aan de lijve heeft ondervonden, niet noodzakelijk voor ieder mens, maar slechts aan de eigen groep), en ook wetenschap en technologie nemen niet zelden utopische vormen aan wanneer ze de mens een paradijselijk leven – zo niet onsterfelijkheid, dan toch in ieder geval ultiem geluk in de vorm van het samenvallen met de ander, de wereld of jezelf – in het vooruitzicht stellen.

Hoewel Plessner een verklaring biedt voor het utopisch verlangen van de mens, staat hij niet positief tegenover dergelijke beloften. Niet alleen omdat ze onrealistisch zijn en daarom steeds opnieuw tot teleurstelling leiden, maar ook omdat realisering ervan de menselijke levensvorm geweld aan zou doen. Indien de mens zijn excentriciteit niet wil verloochenen, moet hij alles wat een ultieme thuishaven belooft te bieden – alles wat de wereld, de andere en de mens zelf fixeert – per definitie wantrouwen. Immers, de mens is constitutief thuisloos, en dat vormt niet alleen een bron van ongemak en ongeluk, maar ook van de meest sublieme ervaringen en scheppingen.

2.2 De dubbelganger die we zijn

Na de voorafgaande uiteenzetting van Plessner’s wijsgerige antropologie, wil ik in deze paragraaf terugkeren naar het thema van de dubbelganger. In het voorafgaande hoofdstuk hebben we gezien dat de digitale dubbelgangers die in dit proefschrift centraal staan zich weliswaar pas recent in onze cultuur voordoen, maar een lange voorgeschiedenis hebben, die tot ver in de prehistorie teruggaat. Op basis van Plessner’s antropologie kunnen we een verklaring geven voor het dubbelgangersfenomeen. Het is een kenmerkende verschijningsvorm van de (ex)centrische, dat wil zeggen gelijktijdig centrische én excentrische positionaliteit die de menselijke levensvorm kenmerkt.

We leven vanuit ons centrum, maar we nemen daarbij ook steeds gelijktijdig een excentrische positie in ten opzichte van ons centrum. Deze gebrokenheid maakt dat we tegenover onszelf staan en in die zin dubbelgangers van onszelf zijn. In deze paragraaf wil ik wat nader ingaan op dit 'dubbelgangerdom' van de mens (2.3.1) en in een korte excursie naar Lacan's theorie van het spiegelstadium zal ik laten zien dat Plessner's theorie op dit punt nauw verwant is aan de (post)structuralistische opvatting van identiteit. In hoofdstuk 3 zal ik hier nog uitvoeriger op de betekenis van het dubbelgangerdom voor menselijke identiteit terugkomen.

2.2.1 Dubbelgangerdom

Zoals we in paragraaf 2.1.4.3 van dit hoofdstuk reeds hebben gezien is de excentrisch gepositioneerde mens (aan wie ik vanaf nu in navolging van Plessner zal refereren als 'persoon') geen geïsoleerd subject, maar altijd verbonden met andere personen in een gedeelde wereld, door Plessner de medewereld genoemd. Door zijn excentrische positionaliteit is de persoon altijd zowel binnen als buiten zichzelf en is hij zich tevens bewust van zijn eigen bestaan, dat van anderen en zijn leefomgeving. De persoon is zelfbewust en kan ook – tot op zekere hoogte – het perspectief van andere personen innemen.

Bovendien maakt de fundamentele gebrokenheid van de menselijke levensvorm dat de mens een 'gespleten' bestaan leidt; hij beleeft zijn eigen leven van binnenuit (de binnenwereld) en is zich bewust van zijn bestaan als een 'lichaamsobject' (de buitenwereld) tussen andere levende en niet-levende dingen in de wereld. In de medewereld komt de mens samen met andere personen. Ook in zijn interactie met deze andere excentrische levensvormen spelen de verschillende sferen een rol; een persoon heeft de mogelijkheid zichzelf te tonen aan anderen, zowel voor wat betreft zijn binnenwereld als dat deel van hem dat tot de buitenwereld behoort, dat wil zeggen zijn lichaam (*Körper*) met al zijn kunstmatige extensies (kleding, bril, smartphone etc.).

Nu toont een persoon zijn binnen- en buitenwereld nooit volledig. Hij heeft namelijk ook de mogelijkheid zich af te schermen. In zijn meer sociaalfilosofische geschriften buigt Plessner zich over dergelijke thema's en onderzoekt hij de relatie tussen een persoon en zijn sociale context. En in dat kader duikt het thema van de 'dubbelganger' regelmatig op. Ik zal daar in hoofdstuk 3 uitvoerig op ingaan in het kader van de menselijke identiteitsvorming. Hier beperk ik me tot de korte uiteenzetting van de fundamentele antropologische structuur van het dubbelgangerdom.

2.2.2 Gebrokenheid: subject en object ineen

Zoals ik uiteen heb gezet kan een persoon zichzelf ervaren van 'buitenaf', als een lichaamsobject (*Körper*) tussen andere (lichaams-)objecten. Dit lichaamsobject vertegenwoordigt hem tevens in de buitenwereld. Tegelijkertijd ervaart een persoon zichzelf van 'binnenuit', hij ervaart zichzelf als een levend lijf (*Leib*), hij ervaart zijn eigen zijn in (of 'via') het eigen geleefde lichaam. Laat me hier nogmaals benadrukken dat we dit geenszins moeten begrijpen als twee afzonderlijke entiteiten, maar dat het hier eerder twee verschillende perspectieven van ervaring van het eigen bestaan van een persoon betreft. Het geleefde lichaam wordt geleefd in het hier-en-nu van de binnenwereld van de persoon, tegelijkertijd heeft hij zijn lichaam ook als een lichaam-object in de buitenwereld (zie voor gedetailleerde analyse van deze structuur Krüger 2010, 268).

Deze omstandigheid maakt dat, zoals ik in het voorafgaande al opmerkte, de zijnsstructuur van de mens in essentie 'gebroken' is en als zodanig ambigu (Boccignone 2014, 183). In *Die Stufen* komt die ambiguïteit van de menselijke zijnsstructuur onder andere tot uitdrukking in het paradoxale, dat wil zeggen schijnbaar tegenstrijdige karakter van de drie grondwetten. In zijn boek *Lachen und Weinen. Eine Untersuching nach den Grenzen des menschlichen Verhaltens* [1941] gaat Plessner nog uitvoeriger in op deze complexe gebrokenheid van de mens, tegelijkertijd *Leib* en *Körper* te zijn. Deze zijnsstructuur maakt dat een persoon zichzelf gelijktijdig als subject en object ervaart. Dit betekent, zoals uitgedrukt in de wet van de natuurlijke kunstmatigheid, dat het leven van de mens geen natuurlijk gegeven is, maar gemaakt moet worden. Mensen leven niet, maar moeten, zoals eerder opgemerkt, als centrisch-excentrische dubbelwezens hun leven steeds *leiden*:

> Der Mensch lebt nur, indem er ein Leben führt […] Wer in ihr [de excentrische positie, EdM] ist, steht in dem Aspekt einer absoluten Antinomie: Sich zu dem erst machen zu müssen, was er schon ist, das Leben zu führen, welches er lebt. (Stufen, 310)

2.2.3 Het spiegelstadium in de vroegkinderlijke ontwikkeling

De grondwet van de natuurlijke kunstmatigheid staat in scherp contrast tot het romantische idee dat zich achter de culturele façade van de mens een authentieke, natuurlijke kern bevindt. Met deze kritiek loopt Plessner vooruit op opvattingen inzake subjectwording die we in (post)structuralistische theorieën als die van psychoanalyticus Lacan aantreffen (vgl. Ebke and Schloßberger 2012). Net als zijn medestructuralist Piaget betoogt Lacan dat het subject niet iets is dat vooraf is gegeven, maar ontstaat (Lacan 1949). In dit ontstaan speelt volgens hem het spiegelstadium (*stade du miroir*) een cruciale rol. Daaronder wordt de periode in de ontwikkeling van het jonge kind - zo tussen de zesde en dertigste maand – verstaan waarin het zichzelf voor het eerst herkent in de spiegel.[17] Volgens Lacan is het bijzondere van deze aha-erlebnis dat het kind zich hier voor het eerst als een geheel ervaart. Daarbij identificeert het kind zich met het beeld dat het van zichzelf in de spiegel ziet ('Dat ben ik!'). Deze identificatie met het spiegelbeeld legt de basis voor de identiteit van het kind. Het 'Ik' dat zo ontstaat - en dat volgens Lacan overeenkomt met wat Freud aanduidt als het narcistische Ideaal-Ik (*Ideal-Ich*) - noemt Lacan imaginair.

Lacan noemt het spiegelstadium imaginair, omdat het kind zich strikt genomen identificeert met iets dat het *niet* is: zijn spiegelbeeld. In die zin zou je deze ervaring een *mis*kenning kunnen noemen. Maar het fascinerende is dat deze miskenning ten grondslag ligt aan de identiteit. Die identiteit is daardoor volgens Lacan van meet af aan gespleten. Op dit punt nemen Plessner en Lacan een nauw verwante positie in. Zowel Plessner als Lacan gaan er vanuit dat de mens vanwege zijn excentrische positie niet samenvalt met zichzelf, maar altijd op een afstand van zichzelf blijft. Waar bij Lacan de mens niet samenvalt met de imaginaire beelden die hij van zichzelf vormt, daar valt bij Plessner de mens nooit volledig samen met de rollen die hij speelt. We hanteren bepaalde rolmodellen (moeder, vriend, docent etc.), hoewel we daar in werkelijkheid nooit volledig kunnen voldoen (overigens geldt dat ook voor personen die we als rolmodel nemen en waarop we onze ideaalbeelden projecteren). Ook daarom blijft er er altijd een kloof gapen tussen de rollen die we spelen en onszelf. Niet alleen vallen

[17] In de documentaire *Svyato* (2005) legt regisseur Victor Kossakovsky deze zelfherkenning op een prachtige wijze vast, wanneer hij zijn zoontje filmt die zichzelf ontdekt in de spiegel. De verschillende hierna te noemen kenmerken van het spiegelstadium komen daarin op bijzondere wijze in beeld.

we feitelijk niet samen met de rollen en beelden die ons voor ogen zweven, maar we kunnen er ook in normatieve zin nooit aan tippen.

2.2.4 Over spiegels en technologische mediatie

Hoewel zowel Plessner als Lacan vervreemdingstheorieën a la Marx afwijzen (zie paragraaf 3.2.2.4) omdat deze uitgaan van een authentiek, niet vervreemd subject, betekent dat niet dat ze geen enkele vervreemding erkennen. Zowel de rollenspeler bij Plessner als het kind voor de spiegel bij Lacan zijn immers op een fundamentele wijze vervreemd van zichzelf. Maar dat is, zoals we al zagen, geen vervreemding van een voorafgaande paradijselijke situatie waarin de persoon nog geheel en al zijn authentieke zelf zou zijn, maar is *constitutief voor de menselijke levensvorm*. We zijn immers, om de veelzeggende formulering van Plessner nogmaals van stal te halen, constitutief thuisloos. Omdat de mens een 'dubbelganger' is, verschijnt hij ook aan zichzelf deels als een 'ander'. We ervaren dat ook in onze alledaagse omgang met ons lichaam. Het onderscheid tussen *Leib* en *Körper* reflecteert dit principe, als 'lichaamsobject' ervaart de mens zichzelf ook altijd als een 'ding' te midden van alle andere levende en levenloze dingen, wat een zekere zelfvervreemding impliceert.

De vergelijking van Plessner's rollenspel met Lacan's spiegelstadium is om nog een andere reden instructief. Bij Lacan wordt de vervreemding opgeroepen door het spiegelbeeld. De spiegel fungeert daar dus als een technisch middel dat de vervreemding veroorzaakt. In die zin is de vervreemding of decentrering hier *technologisch* bemiddeld. Dat klinkt op het eerste gezicht vreemd, omdat we eerder zagen dat Plessner de techniek zag als een middel waarmee de mens probeert zijn excentriciteit te overwinnen. De grondwet van het utopische standpunt leerde echter ook dat de culturele en technische bemiddeling ons weliswaar een 'tweede thuis' belooft, maar dat we in werkelijkheid nooit echt 'thuis' kunnen komen, tenzij we onze excentrische positie teniet zouden doen. We zouden terugvallen in een centrische, dierlijke positie, waarin we frontaal tegenover de omgeving zouden staan en geen zelfbesef meer zouden hebben. Misschien zouden we kunnen zeggen dat een comateuze patiënt, die daarenboven ook geen bewustzijn van de wereld meer bezit, op ultieme wijze 'thuisgekomen' is in zijn lichaam, maar dit lijkt toch een weinig aantrekkelijk 'thuis'. Het is een terugkeer naar een vegetatief stadium, een plantaardig bestaan.

We moeten ons bovendien bedenken dat de mediatie door de spiegel niet alleen een vervreemding veroorzaakt, maar juist ook daardoor onze *subject*wording mogelijk maakt! De spiegelervaring is voor het kind een dubbele schok in de zin dat het zowel de vervreemding (dat *beeld* daar in de spiegel ben ik) als een eerste ervaring van het zelf (dat beeld daar in de spiegel ben *ik*) veroorzaakt. In die zin is het een sublieme ervaring: grandeur en misère ineen. Maar de technische en culturele bemiddeling stelt ons echter ook tot op zekere hoogte in staat te leren leven met de constitutieve thuisloosheid. Waar de eerste herkenning in de spiegel een schokkende aha-erlebnis is, wennen wij al snel aan ons beeld in de spiegel. De spiegel die ons decentreert, letterlijk uit ons centrum drijft, stelt ons ook in staat daaraan te wennen, en het beeld in ons zelfbeeld 'in te lijven'. Dat spiegelbeeld daar, dat ben ik! In de Introductie zien we het verschil tussen de menselijke en dierlijke identiteit mooi uitgedrukt in de passage die ik daar bij aanvang van het hoofdstuk citeer uit Neil Gaiman's *Coraline*, het moderne sprookje dat onder andere een aanleiding is voor mijn fascinatie met dubbelgangers. Daarin zet hij op kinderlijk eenvoudige wijze dit onderscheid uiteen. Katten hebben geen naam, want katten 'weten wie ze zijn' (vallen samen met zichzelf). Mensen, echter, hebben namen, want mensen 'weten niet

wie ze zijn'. De mens heeft uitdrukkingen – bijvoorbeeld in de vorm van een naam of een spiegelbeeld – nodig om zichzelf te leren kennen.

2.3 Technologische mediatie na Plessner

Zoals in de bespreking van *Die Stufen* duidelijk werd, speelt de technologische mediatie, zoals we die op een primitieve wijze al in het spiegelstadium van de vroegkinderlijke ontwikkeling zien optreden, in Plessner's wijsgerige antropologie een belangrijke rol. Als excentrisch wezen is de mens kunstmatig van nature, dat wil zeggen dat hij in het leiden van zijn leven voortdurend is aangewezen op cultuur en werktuigen (Stufen, 311). Op basis van deze eerste grondwet zouden we zelfs kunnen zeggen dat de mens van nature een *technisch* wezen is. De door de mens gecreëerde, maar nooit volledig beheerste technieken spelen een bemiddelende rol in onze ervaring van de werkelijkheid, onze medemensen en onszelf, maar – zoals de tweede grondwet van de bemiddelde onmiddellijkheid stelt - ze doen dat op een manier die – vanuit een fenomenologisch perspectief beschouwd – als onmiddellijk of direct wordt beleefd. Ook al weten we inmiddels – op basis van de derde grondwet, die van het utopische standpunt – dat ze de ultieme onmiddellijkheid die ze in het vooruitzicht stellen, vanwege de menselijke excentriciteit nooit volledig kan worden gerealiseerd.

Plessner's voornemen om de in *Die Stufen* ontwikkelde grondslagen van zijn wijsgerige antropologie in een volgend werk systematisch en in meer detail uit te werken, is mede vanwege zijn ongelukkige levensloop – getekend door het feit dat de constitutieve thuisloosheid bij hem, doordat hij door zijn joodse achtergrond het Derde Rijk moest ontvluchten, een wel bijzonder letterlijke invulling kreeg – niet gerealiseerd. Weliswaar heeft hij nog wel delen van de voorgenomen antropologie uitgewerkt – bijvoorbeeld in het boek *Lachen und Weinen* (1941), in zijn in 1961 gehouden en postuum uitgegeven colleges *Philosophische Anthropologie* (Plessner 2019b) en in diverse artikelen– maar over de rol die de technische bemiddeling in de menselijke levensvorm speelt heeft hij geen afzonderlijke studie gewijd. In de afgelopen decennia is technische bemiddeling – ook vaak aangeduid als 'technische mediatie' – evenwel een centraal thema geworden in de techniekfilosofie. Zozeer dat er wel wordt gesproken van – het woord viel reeds – een *mediatic turn,* waarbij dit begrip zowel slaat op de spectaculaire toename van technische mediatie in de hedendaagse (beeld)cultuur als op toegenomen aandacht voor de bemiddelende rol van technologie in de academische disciplines die de techniek bestuderen (zie paragraaf 0.5.3.3 en 1.1.1.2). De theorie van *technologische mediatie* die als gevolg daarvan is ontwikkeld, leent zich er uitstekend voor Plessner's inzicht in de bemiddelende rol van technologie nader uit te werken. Daarbij gaat het me vooral om de antropologische betekenis van deze bemiddeling en zal ik mijn focus vooral richten op enkele Nederlandse techniekfilosofen die door Plessner zijn geïnspireerd, die mij kunnen helpen de antropologische dimensie van de dubbelganger in de beeldcultuur beter in kaart te brengen. In dat kader zal ik enkele elementen uit het werk van Peter-Paul Verbeek, Jos de Mul, en Petran Kockelkoren bespreken.[18] Alvorens dat te doen, zal ik eerst een moment stilstaan bij de begrippen 'technologische media' en 'technologische mediatie' en vervolgens

[18] Hoewel ik in de komende paragraaf niet zal ingaan op het werk van een aantal promovendi van genoemde denkers, zoals Elke Müller (2009), Marianne van den Boomen (2014), Stefano Gualeni (2015) en Esther Keymolen (2016), zijn hun dissertaties eveneens een belangrijke inspiratiebron geweest voor de benadering die ik in mijn proefschrift volg.

aan de hand van het werk van een aantal oudere techniekfilosofen – Ernst Kapp, Herman Schmidts en Arnold Gehlen – en dat van meer recente vertegenwoordigers – Maarten Coolen en Don Ihde – bespreken op welke wijze technische artefacten bijdragen aan het menselijke dubbelgangerdom.

2.3.1 Medialisering

Waarom heeft het zo lang geduurd voordat er bredere aandacht kwam voor de bemiddelende rol van technologieën heeft ongetwijfeld van doen met het feit dat ze zo nauw verbonden zijn met de menselijke levensvorm en ons zo dicht op de huid zitten – vaak letterlijk, denk aan de bril – dat we ze vaak niet opmerken.[19] Mediafilosoof Marshall McLuhan – die met de in het vorige hoofdstuk besproken Vilém Flusser behoort tot de grondleggers van de mediatheorie en mediafilosofie – grijpt om dat uit te leggen met regelmaat terug op de metafoor van een vis in het water: "Today we live invested with an electronic information environment that is quite as imperceptible to us as water is to a fish. (McLuhan 1969, 5). Wat water is voor de vis, dat zijn technologische media voor de mens. Technologische media spelen – om een in paragraaf 1.1.1 geciteerde uitspraak van Mirzoeff te variëren – niet alleen een belangrijke rol in ons leven, maar ons alledaagse leven *is* in sterke mate mediaal. We zijn mediale wezens en leven een mediaal of – in de tragikomische terminologie van Henk Oosterling (2000) – 'middelmatig' – leven.

In het licht van Plessner's wijsgerige antropologie bezien hoeft dat niet te verwonderen. Techniek is volgens Plessner immers geen toevallige aanvulling op de menselijke levensvorm, maar maakt er een integraal onderdeel van uit. Als excentrisch wezens zijn we immers van nature kunstmatig en daarom 'uitdrukkingsbehoeftig'. Dat zijn mensen van meet af aan geweest. Wij willen onze gedachten, verlangens, gevoelens en identiteit tot uitdrukking brengen. Van oudsher hebben mensen daarvoor allereerst hun eigen lichaam gebruikt, bijvoorbeeld door gelaatsexpressie, houding, lichaamsversieringen, haardracht en kleding. Later zijn daar ook complexere mimetische uitdrukkingsmiddelen als zang, dans en taal bijgekomen, en uiteenlopende artefacten, van gebruiksvoorwerpen en gebouwen tot instituties en kunstwerken. En in de afgelopen twee eeuwen zijn daar, zoals we in het vorige hoofdstuk hebben gezien, een groot aantal nieuwe 'visuele media' aan toegevoegd, die hebben geleid tot een ware mediale wending, "een historisch unieke mate van integratie van het technologische en socioculturele" (Rusch 2007, 33). Nu heeft het begrip 'technologie' – net als het in het vorige hoofdstuk besproken begrip 'beeld' – nogal wat verschillende betekenissen, wat een nadere ordening zinvol maakt. Als we uitgaan van de drie werelden die Plessner onderscheidt, zou je technologieën eveneens in drie categorieën kunnen opdelen: technologieën die we gebruikten voor de waarneming van en omgang met de *buitenwereld* (zoals bijvoorbeeld de ploeg, telescoop en auto), technologieën die we gebruiken voor de waarneming van

[19] Dit wil niet zeggen dat media nooit onderwerp van reflectie zijn geweest. Reflecties op 'medialisering' en 'medialiteit' kunnen – vaak met andere woorden – door de geschiedenis van het Westerse denken worden teruggevonden (Friesen & Hug 2009, 63). Zo reflecteert Plato in de *Phaedrus* op de (zijns inziens nadelige) invloed van het schrift op het denken (Plato 1980, deel IV, 7-90;) en gaat Aristoteles in zijn *Poëtica* in op de rol van de verschillende artistieke media op het tot uitdrukking brengen van een thema (Aristoteles 1995). En Augustinus bediscussieert de mediale karakteristieken van het Bijbelse woord in Boek 11 van zijn *Belijdenissen* (Augustinus 2017). Wel kunnen we stellen dat – met McLuhan's strijdkreet 'the medium is the message' als symbolisch startpunt (hij wordt binnen mediastudies vaak zonder discussie neergezet als 'founder and figurehead of modern media theory' (Margreiter 2007, 135)) – er pas sinds vorige eeuw een wijdverspreide aandacht is voor de rol van technologie en media.

en omgang met onze *medemensen* (schrift, panopticum, telefoon), en technologieën die we gebruiken voor de waarneming en uitdrukking van en omgang met onze *binnenwereld* (kleding, dagboek, social media profiel). Hoewel die categorieën niet strikt zijn te scheiden (een smartphone die naast de belfunctie een navigatiesysteem en een Instagram app heeft, verenigt ze alle drie), gaat het mij in dit proefschrift vooral om de invloed die *digitale media* hebben op de relatie die we met *anderen* en *onszelf* onderhouden.

2.3.2 Media en mediatie: van dingen naar processen

Ook de begrippen 'medium' en het meervoud 'media' (dat tegenwoordig ten onrechte vaak in het enkelvoud wordt gebruikt) hebben nogal wat verschillende betekenissen. Naast de letterlijke betekenis 'midden' vermeldt het *Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse taal* bij het lemma 'medium' onder meer de (bio)chemische betekenis van 'oplosmiddel' en 'incubatievloeistof' en de spirituele betekenis van 'persoon door wie geesten of bovenaardse krachten zich openbaren'. Hier gaat het me evenwel om twee andere betekenissen die het woordenboek onderscheidt: '(hulp)middel om iets te bewerkstelligen of over te dragen' en 'informatiedrager' (Geeraerts 2005). Zelfs als we ons tot de laatste twee betekenissen beperken blijken er nog veel verschillende betekenisaspecten te onderscheiden (Van den Boomen 2014, 75). De begrippen 'medium' en 'media' worden onder meer gebruikt ter aanduiding van *materiële dragers* van de informatie (luchtgolven, kleitablet, papier, usb-stick), *productietechnologieën* (mond, stem, typemachine, camera, computer), *receptiewijzen* (akoestisch, visueel, lichamelijke immersie), *culturele vorme*n (gesproken voordracht, lied, boek, krant, foto, film, website, sociale media), *genres* (roman, komische film, column, blog, opera, portret, *selfie*), *distributievormen* (uitgever, theater, bioscoop, telegraaf, winkel, computernetwerk) en *sociale praktijken* (live muziekuitvoering, televisiekijken in de huiskamer, smartphonegebruik in de trein). Ook hier geldt overigens weer dat we de verschillende aspecten van technologische media wel begripsmatig kunnen onderscheiden, maar dat ze in de realiteit nauw verstrengeld zijn. In paragraaf 1.2.1.1 zagen we dat Mitchell die verstrengeling meeneemt in zijn brede definitie van het medium als een "material social practice, a set of skills, habits, techniques, tools, codes and conventions" (Mitchell 2005, 203). Met een aan Foucault ontleend begrip zouden we ook kunnen spreken van *technologische mediadispositieven*. Foucault definieert het dispositif als "un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref: du dit, aussi bien que du non-dit" (Foucault 1977). Ook in het geval van mediadispositieven gaat daarbij niet alleen of primair om *dingen* (hoewel er een neiging bestaat media te 'verdinglijken', dat wil zeggen op te vatten als een verzameling objecten), maar vooral ook om processen, of – meer precies – *processen van mediatie*, waarin mensen en dingen voortdurend met elkaar interacteren. Ik zal technologische mediatie in het vervolg op deze wijze gebruiken en zal Foucalt's begrip 'technologisch mediadispositief' gebruiken om het complexe en heterogene ensemble dat dit proces uitmaakt aan te duiden.

In een dergelijk proces verschijnen de wereld, onze medemensen en ook wijzelf op telkens onderscheiden wijzen aan ons. Waar de *linguistic turn* aan het licht bracht dat het symbolische systeem van de taal vormgevend en bepalend is voor ons hele denken, daar liet de *mediatic turn* ons inzien dat alle mediadispositieven – dus niet alleen taal – "shape what can be thought and expressed" (Friesen and Hug 2009, 67). Of zoals McLuhan het verwoordt: "Any extension, whether of skin, hand,

or foot, affects the whole psychic and social complex" (McLuhan 1964, 4). In deze opvatting kunnen technologieën niet worden gelijkgesteld aan neutrale gebruiksvoorwerpen die door de mens worden gehanteerd en slechts doen wat de mens van hen vraagt. Ze veranderen fundamenteel de wijze waarop de wereld vorm krijgt, ze hebben impact op sociale structuren en machtsrelaties, en raken daarmee ook de menselijke levensvorm zelf. Verschillende media doen dat echter op onderscheiden wijze. McLuhan stelt daarom in zijn veelgeciteerde uitspraak *the medium is the message* dat het medium zelf de boodschap is, en niet zozeer de inhoud. McLuhan mag graag een beetje overdrijven, maar duidelijk is dat ieder medium de inhoudelijke boodschap op een *(medium)specifieke* wijze tot uitdrukking brengt en verschillende handelingsrepertoires met zich meebrengt. Hetzelfde verhaal krijgt, afhankelijk of het wordt verteld door middel van een boek, wetenschappelijk artikel, een tweet, speelfilm of een computerspel, telkens een eigen karakter, dat bepaalde dingen toestaat en andere uitsluit (of lastiger maakt). Waar een roman ons meeneemt in de binnenwereld van de personages, daar biedt de film juist veel mogelijkheden om de buitenwereld te verbeelden, en nodigt een MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) ons uit actief te worden in de medewereld. Het wetenschappelijke artikel verantwoordt de methode die geleid heeft tot de conclusies en biedt de lezer de gelegenheid de gebruikte bronnen te raadplegen, terwijl een impulsieve tweet die viraal gaat in luttele seconden miljoenen lezers kan bereiken en emotioneren.

In de hoofdstukken met de casestudies zal ik meer in detail ingaan op de mediumspecifieke werking van een drietal mediadispositieven (*selfies*, *internet memes*, en *deepfake video's*). In dit hoofdstuk bereid ik deze casestudies voor door in meer algemene termen stil te staan bij enkele belangrijke bevindingen van de mediastudies en -filosofie. Een eerste vraag die opkomt is natuurlijk hoe groot de inbreng van de media nu eigenlijk is. McLuhan en door McLuhan geïnspireerde denkers hebben de neiging om de invloed van technologieën sterk deterministisch op te vatten, alsof media zichzelf autonoom ontwikkelen en als een soort supersubject het gebruik eenzijdig te bepalen. Zo lezen we bijvoorbeeld bij Canán: "Messages – imperatives, wishes, propositions, questions – program us to act and think in a certain way. Media – cars, telephones, images, texts – program us and determine the way we live. Therefore, media are messages. Media are messages, because media condition our existence – including our consciousness" (Canán 2008, 2).

Hiervoor merkte ik al op dat er in Plessner's antropologie voor een dergelijk determinisme geen plaats is, aangezien hij ervan uitgaat dat er in onze omgang met technische middelen sprake is van een voortdurende wisselwerking tussen mens en techniek. Maar een Plessneriaanse benadering is ook niet sociaal-constructivistisch te noemen in de zin dat het menselijk subject het 'stuur autonoom in handen zou hebben. Weliswaar zijn het mensen die dankzij hun excentriciteit en daaruit voortvloeiende natuurlijke kunstmatigheid de technieken scheppen, maar deze technieken krijgen hun eigen gewicht en worden daardoor medescheppers van de menselijke levensvorm. De mens was schepper van het schrift, maar het schrift heeft op zijn beurt de menselijke cognitie en cultuur diepgaand beïnvloedt en bijgedragen aan het ontstaan van filosofie en wetenschap (Donald 1991). Er is hier eerder sprake van een door interactiviteit gekenmerkte co-evolutie dan van een eenzijdige determinatie.

Dat idee ligt ook ten grondslag aan de theorie van technologische mediatie. In de woorden van Peter-Paul Verbeek, een van de belangrijkste vertegenwoordiging van deze theorie:

> First, from the perspective of the "mediation approach" in philosophy of technology, *humans and technologies should not be seen as two "poles" between which there is an*

> *interaction; rather, they are the result of this interaction*. As I will make clear below, they are not pre-given entities but rather ones that mutually shape each other in the relations that come about between them. And second, in many cases the relation between humans and technologies is in fact part of a larger relation, between human beings and their world, in which technologies play a mediating role. What is being designed, then, is not a thing but a human-world relation in which practices and experiences take shape. (Verbeek 2015, 28, curs. EdM)

Mensen en technologieën zijn niet zozeer vooraf gegeven, maar scheppen elkaar in een niet-aflatend proces van mediatie.

2.3.3 Dubbelgangerdom: van extensie naar zelfreflectie

In de bespreking van de Lacan's spiegelstadium werd duidelijk op welke wijze de spiegel in diens theorie bijdraagt aan de technologische mediatie tussen de mens en zijn dubbelganger. De spiegel vormt een visueel beeld van de mens en materialiseert en objectiveert daarmee de menselijke zelfreflectie. Nu dragen natuurlijk niet alle technische middelen op een dergelijke letterlijke wijze bij aan menselijke zelfreflectie. Zo lijkt een hamer op het eerste gezicht geen dubbelgangerfunctie te bezitten, maar eerder een verlengstuk van de mens te zijn. De hamer kan worden opgevat als een verlengstuk van de arm dat dient om de slagkracht van de vuist te *versterken*. Andere instrumenten lijken eerder gericht op het *ontlasten* van menselijke organen. Zo kan de fiets worden gezien als een ontlasting van de benen bij het voortbewegen. De benen doen nog wel het werk, maar de wielen maken het voortbewegen een stuk lichter. En in weer andere gevallen lijkt het technische middel een menselijk orgaan geheel te *vervangen*. Denk aan de elektrische pomp die we gebruiken om een kelder of polder droog te malen en die als zodanig in de plaats treedt van de tot kom gevormde handen van de mens.[20] Toch kan worden gesteld dat de genoemde technische hulpmiddelen wel degelijk bijdragen aan de schepping van een 'technologische dubbelganger'. Met de negentiende-eeuwse denker Ernst Kapp, die met *Grundlinien einer Philosophie der Technik* (1877) een vroege bijdrage aan de techniekfilosofie leverde, kunnen al deze technologieën worden opgevat als *orgaanprojecties.* De hamer, fiets en pomp zijn als het ware partiële – al dan niet bewuste – projecties van onszelf en hebben niet alleen een praktisch nut, maar dragen ook bij aan de kennis over ons zelf. Ook de *digitale* dubbelganger kan in dit licht worden begrepen. Het Facebookprofiel of onze avatar in een virtuele online wereld zijn niet alleen projecties van bepaalde kenmerken van onszelf, maar spelen eveneens een rol in het proces van zelfkennis.

Dat het technische artefact zowel als geprojecteerde extensie van (een deel van) onszelf en als middel tot zelfkennis optreedt zijn in feite twee zijden van dezelfde medaille. Dit is ook de insteek van

[20] De begrippen orgaanversterking, -ontlasting en -vervanging zijn ontleend aan 'Mensch und Technik' (1953) van Arnold Gehlen (Gehlen 1978, Band 6, 141-150). Gehlen, een generatie jonger dan Plessner, is een van de belangrijkste latere vertegenwoordigers van de wijsgerige antropologie en heeft, die in tegenstelling tot Plessner wel enkele studies geheel gewijd aan de techniek. Anders dan Plessner ziet Gehlen de technische geaardheid van de mens niet zozeer als een ontologische implicatie van zijn excentrische positionaliteit, maar als een voortvloeisel uit de instinctarmoede van de mens. Gehlen beschouwt de mens met een aan Herder ontleend begrip als een *Mangelwesen,* een mislukt of gedegenereerd dier, dat techniek en instituties nodig heeft om te overleven. In weerwil van dit verschil in techniek-filosofisch uitgangspunt en politieke 'meningsverschillen' – Gehlen was een opportunistische meeloper tijdens het bewind van de nationaalsocialisten – delen zij de opvatting dat de techniek een substantieel en integraal onderdeel is van het menselijk leven en de menselijke samenleving.

Maarten Coolens boek *De machine voorbij* (1992), waarin hij de stelling verdedigt dat menselijk zelfbegrip zich in de spiegel van de techniek ontwikkelt. Hij beschrijft daarin de ontwikkeling van de technologie als een proces van menselijke zelfkennis, waarbij de wijze waarop de mens via niet-talige omweg van de techniek tot zichzelf toegang kan krijgen centraal staat, al kan de verworven zelfkennis wel weer achteraf in taal worden uitgedrukt (Coolen 1992, 10). Aanknopend bij het eerdergenoemde werk van Ernst Kapp en bij Herman Schmidt's 'Die Entwicklung der Technik als Phase der Wandlung des Menschen' (Schmidt 1954) onderscheidt Coolen drie fasen in de menselijke techniek. Vanuit antropologisch perspectief beschouwd, is iedere techniek volgens Coolen te beschouwen als een combinatie van natuurkrachten volgens een bepaald ontwerp. In de ontwikkeling van de techniek kunnen ook drie verschillende fasen worden onderscheiden, waarin zich een toenemende objectivering van de het menselijk zelfbegrip laat aflezen. Het eerste stadium is volgens Coolen dat van de *werktuigtechniek.* De eerdergenoemde hamer is hiervan een goed voorbeeld. In dit geval blijft het ontwerp impliciet, het ligt als ware verscholen in de technische handeling van de timmerende persoon. In Kapp's termen uitgedrukt is het een onbewuste projectie van een bepaald orgaanfunctie. De tweede fase in de ontwikkeling is de *machinetechniek.* In dit geval is er sprake van een objectivering ofwel "fysische representatie" van de orgaanfunctie in een zelfstandig functionerend mechanisme (Coolen 1992, 138). De elektrische pomp is hiervan een goed voorbeeld. De pomp belichaamt de als het ware de informatie met betrekking tot de gewenste combinatie van natuurkrachten, maar kan deze informatie niet zelf verwerken. In de derde fase die Coolen onderscheidt, die van de *automaat* (variërend van de thermostaat tot computer en de robot), is het technische artefact zelf in staat de informatie zelfstandig te verwerken op basis van een bepaald programma.

De achtereenvolgende fasen van de techniek kunnen zo begrepen worden als kwalitatief verschillende dubbelgangers van de mens, die verschillende stadia van menselijk zelfbegrip weerspiegelen. Daarbij dienen we te beseffen dat er hierbij sprake is van een technologische mediatie die niet wordt gekenmerkt door een éénrichtingsverkeer, maar door een voortdurende interactie. Neem de eerdergenoemde pomp als voorbeeld. De mens moest zich reeds op een bepaalde wijze als door natuurkrachten beheerst mechanisme begrijpen teneinde dit beeld te kunnen projecteren in een mechanische pomp. Omgekeerd werd de pomp het model om het menselijke hart beter te begrijpen. En de mens moest zich eerst als informatieverwerker begrijpen voordat hij een informatie verwerkende machine kon bouwen. In dat licht bezien is het niet zo gek dat Turing die machine aanduidde als een computer, want dit begrip verwees daarvoor naar een klerk die gespecialiseerd was in het uitvoeren van berekeningen (Turing 1937). Maar met de stormachtige ontwikkeling van de computer is die nu op zijn beurt steeds meer geworden tot een model om de mens te begrijpen.

Hierbij wil ik drie kanttekeningen maken. In de eerste plaats is het belangrijk op te merken dat de huidige ontwikkeling van de techniek gepaard gaat met een toenemende *objectivering*. Dit sluit aan bij wat ik in het vorige hoofdstuk met Heidegger heb aangeduid als de beeldwording van de wereld, waarin niet alleen de ons omringende wereld, maar ook de mens zelf steeds meer als object voor het menselijk subject verschijnt. Dat hoeft in het licht van de menselijke excentriciteit niet te verbazen, aangezien deze positionaliteitsvorm reeds zelfobjectivering impliceert. Daarbij wil ik echter, in de tweede plaats, benadrukken dat die zelfobjectivering geen 'natuurconstante' van de menselijke levensvorm is, maar aan een *historische ontwikkeling* onderhevig is (zie 1.1). Die ontwikkeling is mede het resultaat van wat ik hiervoor als technologische mediatie heb besproken. Mens en techniek

ontwikkelen zich in een co-evolutie. Daarbij moet, in de derde plaats, in het achterhoofd worden gehouden dat die toenemende objectivering *niet* begrepen moet worden als *een steeds adequater zelfbegrip.* Het hart opvatten naar analogie met een mechanische pomp betekent niet dat het hart ook daadwerkelijk een mechanische pomp is. En ook de computer als analogie die helpt het menselijk brein te begrijpen, betekent niet dat ons brein een digitale computer is. Zo spelen zich in het brein ook allerlei analoge processen af (zo kunnen neuronen zachter of harder 'vuren'; het is geen kwestie van 1 of 0, maar van een in principe oneindige reeks tussenwaarden). Dat de computermetafoor voor het brein toch aantrekkelijk is, is niet zo gek wanneer we bedenken dat de computer door Turing gemodelleerd werd naar een menselijke rekenklerk. Maar het is natuurlijk te hopen dat de mens méér is dan een rekenende klerk.

Daarbij moet wel worden aangetekend dat de techniek de metaforische analogie in zekere zin wel kan waar*maken*. Hiervoor merkte ik met Verbeek op dat de mens en technologie geen onveranderlijke polen zijn waartussen zich een interactie afspeelt, maar veeleer het resultaat zijn van technologische mediatie. De mens vond het schrift uit, maar het schrift reconfigureerde op zijn beurt het menselijk brein (Donald 1991). Of denk aan de patiënt die een kunsthart krijgt of aan de dwarslaesiepatiënt die met behulp van een in de hersenschors bevestigde elektrode ook letterlijk gedeeltelijk een computer wordt. In hoofdstuk 4 zal ik aan de hand van drie casestudies onderzoeken in hoeverre ook onze digitale dubbelgangers onze identiteit daadwerkelijk veranderen en welke implicaties dat heeft voor ons zelfbegrip. Teneinde dat te kunnen doen, zal ik in de rest van dit hoofdstuk, tegen de achtergrond van Plessners mensbeeld, nog wat dieper ingaan op de verschillende vormen die de technologische mediatie kan aannemen en de dynamiek van deze mediatie. Dat is wat ik in de volgende twee paragrafen zal doen.

2.3.4 Postfenomenologie: verschillende typen technologische mediatie

Een van de techniekfilosofen die zich in zijn werk uitvoerig heeft beziggehouden met de verschillende vormen van technologische mediatie is Don Ihde. Hij geldt als een van de grondleggers van de post-fenomenologische techniekfilosofie, die de fenomenologische beschrijving van de ervaring (zoals die ook wordt beoefend door Plessner in zijn wijsgerige antropologie) combineert met de idee van technologische mediatie. Daarbij speelt, zoals bij Plessner, de belichaming van de ervaring een belangrijke rol: "Unlike classical phenomenology, postphenomenology attempts to de-subjectify and to embody as praxis the earlier forms of phenomenology. The notion of embodiment effectively replaces that of consciousness here" (Ihde 2011, 113). Als techniekfilosoof focust Ihde daarbij, eveneens in lijn met Plessner, op de technologische bemiddeling van lichamelijke ervaring. Voor Ihde daagt elk medium de grenzen van de menselijke ervaring uit. Ihde focust hierbij wel met name op het niveau van perceptie. 'Lichamelijke ervaring' concentreert zich in zijn werk veelal op het zien, wat waarschijnlijk voortkomt uit het gegeven dat hij zijn mediafilosofie begon met analyse van visuele instrumenten, waarbij hij zijn model pas later heeft uitgebreid met andersoortige technologieën. In *Technology and the Lifeworld* (1990) onderscheidt Ihde vier verschillende mens-techniek-wereldrelaties, die de relatie tussen lichamelijke ervaring en technologie telkens op een andere wijze articuleren en daarbij de wereld en onszelf op een telkens andere wijze ontsluiten. Deze formulering – 'ontsluiting van de wereld en onszelf' is wellicht wat ruim, maar ligt in lijn met de fenomenologische terminologie uit de traditie waartoe ook Ihde behoort. Hierbij kan worden opgemerkt dat Idhe in zijn werk veelal focust op de relatie tussen waarneming en de wereld van objecten in de brede zin van het

woord, de 'wereld als geheel'. In lijn met Plessner kunnen we echter stellen dat het 'zelf' (als *Körper*) óók deel uitmaakt van die (buiten)wereld van objecten. Bovendien kan de excentrisch gepositionaliseerde mens zichzelf enkel kennen via een omweg, via een uitdrukking van het zelf in de buitenwereld. Zodoende biedt Ihde's model, wanneer we identiteit nader willen onderzoeken als 'zelf-object, dat wil zeggen als deel van de buitenwereld', een vruchtbaar startpunt. Waar Ihde de wereld van objecten in brede zin behandelt, daar focus ik slechts op een beperkt deeldomein van de in de perceptie gegeven werkelijkheid: dat van menselijke subjecten, en meer specifiek nog dat van 'het menselijk subject dat je zelf bent'.

Omdat Ihde's analyse van genoemde relaties bijzonder bruikbaar is voor mijn cases, zal ik daar wat langer bij stilstaan. Bovendien zal ik nog twee andere mens-techniekrelaties bespreken die Peter-Paul Verbeek in aanvulling op Ihde's model onderscheidt en die we kunnen begrijpen als radicaliseringen van twee door Ihde besproken relaties. Ten slotte voeg ik hier nog twee radicaliseringen van de beide andere relaties die Ihde in zijn vierdeling benoemt aan toe. De besproken relaties kunnen mijns inziens het beste worden opgevat als ideaaltypen[21], in realiteit lopen ze vaak door elkaar. Na het bespreken van de verschillende relaties presenteer ik een voorbeeld uit de praktijk om dit gegeven te illustreren.

Tegen de achtergrond van Plessner's antropologie en de door Ihde, Verbeek en mijzelf onderscheiden vormen van technologische mediatie lijkt mij het bovendien zinvol een onderscheid aan te brengen tussen *Leib*-extensies en *Körper*-extensies waar het de verschillende lichamelijke relaties betreft. In het eerste geval gaat het om extensies waarin we de extensies ervaren als deel van ons lijf en onze lijfelijke ervaring. Daartoe behoren de hieronder te bespreken inlijvings- en versmeltingsrelatie, waarbij de versmeltingsrelatie de meest intense inlijving laat zien. Voor zoverre de hermeneutische relatie, de alteriteitsrelatie, de achtergrondsrelatie en de immersierelatie een *externe uitdrukking* geven aan onszelf, betreffen het daarentegen *Körper*-relaties. Het zijn extensies die we niet zozeer zelf beleven; het zijn objectiveringen van bepaalde lichamelijke functies die zich *buiten ons* afspelen. Zo kan ik mijn laptop of smartphone weliswaar beschouwen als een extensie van bepaalde lichamelijke functies (schrijven, spreken, geheugen), maar deze worden niet 'van binnenuit' beleefd door mij. Van hermeneutische relatie via alteriteitsrelatie, achtergrondsrelatie, immersierelatie, diepte-hermeneutische en vervreemdingsrelatie (de laatste twee zijn toevoegingen aan het model van mijn hand) schijnt de aan Körper-relaties eigen objectivering een steeds sterker karakter te krijgen.[22]

[21] Hier volg ik de definitie van 'ideaaltype' van Max Weber, die deze omschrijft als een eenzijdige accentuering van een of meer perspectieven volgens welke concrete individuele fenomenen worden geordend tot een verenigd analytisch construct. Zodoende is een ideaaltype een heuristische fictie, het is als het ware een methodologisch utopia dat niet empirisch aan te treffen is in de werkelijkheid (Weber 1904/1949, 90). Wel kunnen ideaaltypen helpen structuren die de werkelijkheid kenmerken op een geabstraheerde wijze te vatten.

[22] Wanneer we de verschillende mens-techniekrelaties vanuit de door McLuhan in *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964) gehanteerde brede opvatting van media bezien, dan zouden we alle door Ihde, Verbeek en mijzelf onderscheiden vormen van technische mediatie als *extensies* van de mens kunnen worden beschouwd. Voor McLuhan zijn kleding, schilderijen, auto's en steden allemaal op te vatten als extensies van de mens. Ook de in 1946 geïntroduceerde elektronische computer en de daarop gebaseerde media worden door McLuhan als extensies van de mens gelezen: "During the mechanical age we had extended our bodies in space. Today, after more than a century of electric technology, we have extended our central nervous system itself in a global embrace, abolishing both space and time as far as our planet is concerned" (McLuhan 1964, 3). Hoewel ik

2.3.4.1 Inlijvingsrelatie

De eerste categorie die Ihde in *Technology and the Lifeworld* onderscheidt is de inlijvingsrelatie (*embodiment relation*), waarbij de technologie als het ware 'verdwijnt' in de handeling en deel wordt van ons lijf. Een bril is hiervan een goed voorbeeld (Ihde 1993, 111). Hoewel degene die voor het eerst een bril gaat dragen even zal moeten wennen (meer hierover in paragraaf 2.3.3), zal deze de brildrager al snel niet meer opvallen, de technologie is dan onderdeel geworden van het lichaamsschema. We kijken niet *naar* de bril, maar *door* de bril naar de wereld. De bemiddelende technologie is in dit geval met andere woorden 'transparant' in de zin "that it itself does not become objectified or thematic, but is taken into my experiencing of what is other in the World" (Ihde 1979, 8). In Plessner's termen: wie gewend is de wereld door een bril te bekijken, ervaart de wereld op een indirect-directe wijze: er is weliswaar een technologische bemiddeling, maar deze wordt in de kijkervaring doorgaans niet opgemerkt. Tenzij de bril beslaat, van de neus kukelt of de normale kijkervaring op een andere wijze wordt verstoord.

Waar de bril er bij bijziendheid of verziendheid op gericht is het gezichtsvermogen te herstellen, is er bij inlijvingsrelaties vaak ook sprake van een zekere vergroting of vervorming van bepaalde aspecten van de wereld of het zelf. Telescopen en microscopen brengen dingen die zeer ver weg of zeer klein zijn dichterbij, terwijl telelenzen en groothoeklenzen ons gebruikelijke visuele beeld van de wereld vervormen. Een microscoop doet beseffen dat er nog een geheel andere wereld bestaat – vol ongekende levensvormen – waartoe wij zonder technologische mediatie geen toegang hebben. Dit lijkt een paradoxale situatie. Hoe kun je immers iets leren over iets dat je juist niet kunt ervaren? Dat is nu precies wat technologische mediatie mogelijk maakt. Pas wanneer we door een microscoop of telescoop kijken, zien we wat we met ons blote oog niet kunnen zien. En zodra we niet meer door het instrument kijken, hebben we ook geen toegang meer tot de werelden die hij ontsluit. Daarom *zie* ik de maan vanuit mijn zolderraam nog steeds als een kleine, platte schijf, ook al *weet* ik wel dat de maan een reusachtig en bolvormig hemellichaam is. In een meer recente publicatie duidt Ihde de laatstgenoemde vormen van technologische mediatie ook wel aan als *magnificational* (Ihde 2011, 111).

Met de ontwikkeling van röntgencamera's en camera's die infrarood of ultraviolet zichtbaar maken, wordt volgens Ihde nog een stap verder gezet. Er vindt daarbij namelijk een zodanige vertaling plaats van voor de menselijke perceptie volstrekt onzichtbare verschijnselen dat deze ook binnen het voor de mens zichtbare deel van het spectrum komen te liggen. Deze vormen van technologische mediatie noemt Ihde *translational.* Er is nog steeds sprake van een inlijvingsrelatie, maar deze omvat nu tevens een hermeneutische component omdat de kijker weet of zou moeten weten dat de rode kleur die hij of de infraroodfoto ziet in werkelijkheid een kleur representeert die buiten het voor de mens zichtbare spectrum ligt. Zo is er voor de piloten van de Joint Strike Figther een helm ontwikkeld die verbonden is met zes camera's die rondom aan het vliegtuig zijn bevestigd en een 360-graden-beeld van de omgeving en de beelden vormt die in het vizier geprojecteerd, waarbij infrarode straling wordt vertaald naar groen en objecten feller oplichten naarmate ze warmer zijn. Ook in *augmented reality*

McLuhan's woordgebruik hier volg, en alle technische artefacten die de mens gebruikt soms losjesweg 'extensies van de mens' zal noemen, moet daarbij steeds worden bedacht dat dit een verzamelnaam is voor de veelheid aan relatievormen, die ik in de komende paragrafen zal bespreken.

applicaties wordt vaak informatie over een door de camera gegenereerd beeld heen geprojecteerd (bijvoorbeeld de score die een restaurant heeft ontvangen van de bezoekers).

Een inlijvingsrelatie heeft, wanneer we deze vanuit Plessners antropologie beschrijven, van doen met *Leib*-extensies. Het gaat om extensies van het beleefde lichaam, waarbij de technologie deel wordt van het lichaamsschema. Waar bovengenoemde voorbeelden vooral van doen hebben met persoon-wereld relaties, daar kunnen inlijvingsrelaties ook optreden in persoon-zelf relaties. Een voorbeeld is de zojuist besproken spiegel die een hoofdrol speelt in Lacan's theorie van het spiegelstadium. Hier 'verdwijnt' de spiegel in de zelfwaarneming (je kijkt niet naar de spiegel, maar doorheen de spiegel naar jezelf). Daarmee wordt de dubbelganger ingelijfd in het zelf-besef en fundament voor de zelf-identiteit. We zouden hier ook een avatar in een game kunnen noemen die in staat stelt een virtuele wereld te verkennen en ermee te interacteren. Ook – het maken van – een selfie zou hier genoemd kunnen worden (waarbij de persoon opnieuw niet kijkt naar het scherm van de telefoon, maar doorheen het scherm naar verbeelde versies van zichzelf). Uitdrukkingen van het zelf kunnen net als het spiegelbeeld bij Lacan geïntegreerd worden in het zelf-beeld en de zelf-ervaring.

2.3.4.2 Hermeneutische relatie

Wanneer er helemaal geen sprake is van transparantie en er uitsluitend sprake is van gecodeerde informatie spreekt Ihde van een hermeneutische relatie (*hermeneutic relation*): het artefact zorgt voor een representatie van de wereld die een interpretatie nodig heeft. "The object is still being referred to, but is now translated into a dual reading which indicates some more abstract (and thus more reduced) aspect of the object, such as weight or heat" (Ihde 1993, 112). De thermometer en weegschaal vertalen een bepaald aspect uit de wereld (respectievelijk temperatuur en gewicht) in een bepaalde arbitraire, conventionele code (graden Celsius of Fahrenheit, kilo's of Engelse ponden), die geïnterpreteerd dient te worden door de mens die de thermometer of weegschaal gebruikt. Dat vereist een voorafgaand leerproces. Wie niet gewend is aan de Fahrenheitschaal, zegt het weinig als de thermostaat in de buitenlandse hotelkamer aangeeft dat de temperatuur staat afgesteld op 68 graden. Iconische tekens als het 'duimpje omhoog' of de pictogrammen die we op vliegvelden aantreffen zijn minder arbitrair dan natuurlijke en kunstmatige talen (als Portugees of HTML). In geval van een foto met *likes* is het verschil met de *translational relation* overigens niet zo groot. In beide gevallen is er in feite sprake van een hybride combinatie van transparantie en hermeneutische bemiddeling.

Wanneer we ook hier toespitsen op persoon-zelf relaties, treden hermeneutische relaties bijvoorbeeld naar voren als je op een weegschaal gaat staan en je eigen gewicht vertaald ziet in cijfers (welke vervolgens op basis van culturele waarden op een bepaalde manier geïnterpreteerd zouden kunnen worden) of met een thermometer meet of je koorts hebt. Maar ook op meer abstracte vlakken doen zich hermeneutische persoon-zelf relaties voor. Op het gebied van de sociale media zou je bijvoorbeeld kunnen denken aan het getal dat het aantal *likes* aangeeft dat een bericht of foto op een social media profiel heeft gekregen – en indiceert hoe sociaal gewaardeerd of populair je bent – of een grafiek in een *quantified self app* die aangeeft hoeveel stappen je de afgelopen week per dag hebt gezet, hoeveel uur je hebt geslapen of wat je hartslag door de dag heen is geweest – hoe gezond of sportief ben je?

We zouden kunnen stellen dat hermeneutische persoon-zelf relaties van doen hebben met *Körper-extensies*, in die zin dat bovenstaande voorbeelden laten zien dat het hier niet gaat om *beleefde* extensies. Het gaat veeleer om een vertaalslag van aspecten van het lichaam-als-object in de buitenwereld en diens waardering in de binnen- en medewereld. Wel kenmerken hermeneutische persoon-zelfrelaties zich, ondanks de objectivering die gepaard gaat met representaties van het zelf, zich door een zekere eigenheid of intimiteit. Je gewicht en temperatuur ervaar je immers gelijktijdig aan het zien van cijfertjes op een technologisch artefact óók van binnenuit, de duimpjes omhoog bij een social media post of juist het gebrek eraan kunnen aan den lijve gevoelde emoties van vriendschap of schaamte of afgang teweegbrengen. Hier toont zich opnieuw de sociale dimensie van de identiteit.

2.3.4.3 Achtergrondrelatie

Achtergrondrelaties (*background relations*) zijn mens-techniekrelaties waarin het artefact vaak verborgen of onopgemerkt een rol speelt in de leefomgeving. Ihde noemt de centrale verwarming als voorbeeld. “Here technological systems begin to function as quasi-environments or technological cocoons within which our daily lives play out” (Ihde 1993, 112; zie ook Ihde 1979, 7). Ook muziek kan, wanneer deze in de vorm van ‘achtergrondmuziek’ slechts dient als ‘auditief behang’ om een bepaalde sfeer of stemming op te roepen, daartoe worden gerekend. In het digitale domein zou men kunnen denken aan de *wallpaper* op het scherm van de computer of smartphone of de digitale omgeving in computer games. Vaak worden we ons pas bewust van de technologische achtergrondrelaties waarin we verkeren wanneer deze verstoord geraakt of wegvalt, bijvoorbeeld als de verwarming uitvalt, of het beeldscherm plotseling op zwart gaat. Dat geldt overigens ook, zij het in mindere mate, voor de overige technische relaties. We merken de vanzelfsprekende aanwezigheid van de bril, thermometer of avatar immers ook pas werkelijk op als ze kapotgaan of kwijtraken.

Persoon-zelf achtergrondrelaties doen zich bijvoorbeeld voor in de personificatie van privéruimtes of publieke ruimtes. Hierbij kan bijvoorbeeld worden gedacht aan het luisteren naar een zelfgemaakte Spotify-lijst in de trein welke een auditieve ruimte creëert die uitdrukking geeft aan persoonlijke smaak of gemoedstoestand. Ook ‘smart homes’ kunnen op soortgelijke wijze uitdrukking geven aan persoonlijkheid, bijvoorbeeld in de vorm van vooraf ingestelde lampen die verschillende kleuren op verschillende tijdstippen kunnen vertonen. Een dergelijke personificatie van de leefomgeving blijft min of meer onopgemerkt, totdat de koptelefoon moet worden afgezet omdat de conducteur tegen je praat of omdat er zich een technische fout voordoet in je smart lampen waardoor deze het huis plots veranderen in een flikkerende lichtshow. Persoon-zelf achtergrondrelaties kenmerken zich in sterkere mate door een Körper-aspect dan een hermeneutische relatie. Net zoals het eigen lichaam-als-object wanneer het gezond is en diens ‘werk’ op de achtergrond volbrengt niet of weinig bewust wordt opgemerkt, zo zullen ook bovengenoemde voorbeelden van zelf-uitdrukkingen in de leefomgeving vaak min of meer onbewust worden ervaren en er ‘gewoon zijn’.

2.3.4.4 Alteriteitsrelatie

Met de alteriteitsrelatie (*alterity relation*) hebben we te maken met een vorm van bemiddeling waarbij de gebruiker niet via de technologie de wereld waarneemt of ermee interacteert, maar waarin de technologie *zelf* de werkelijkheid is die hij waarneemt of waarmee hij interacteert. Een simpel voorbeeld dat Ihde noemt is een tol waarmee kinderen spelen. Het is het object zelf dat de aandacht

opeist en fascineert. Voor de volwassene kan bijvoorbeeld een sportauto als zo'n object fungeren (Ihde 1993, 99). In het digitale domein kan men denken aan computerspelen waarin men het tegen het computerprogramma opneemt, zoals dat gebeurt bij een schaakcomputer. Men speelt dan tegen een door het technologisch object gesimuleerde tegenstander. Er is daarbij vaak sprake van een antropomorfe relatie tot het object. Daarom spreekt Ihde bij alteriteirsrelatie ook wel van *quasi-others*, omdat ze anders dan dieren of mensen geen werkelijk actorschap bezitten. De ultieme quasi-ander is ongetwijfeld de autonome, androïde robot, zeker wanneer deze in staat is van zijn interactie met de omgeving te leren en daardoor een zekere onvoorspelbaarheid krijgt.

Wanneer we persoon-zelf alteriteitsrelaties als focuspunt nemen, dan zijn speelse technologieën die ons laten spelen met identiteit of voorkomen een goed voorbeeld. Te denken valt dan bijvoorbeeld aan het creëren van een 'Sim' in de bekende game die veel op jezelf lijkt, maar waarmee (anders dan met een avatar middels welke je een gamewereld verkend) wordt gespeeld als ware het een pop. Of het spelen met het eigen voorkomen in *augmented reality* apps die in staat stellen jezelf te veranderen in een hond of kat, zingende aardappel of renaissance schilderij. In dergelijke gevallen is er – net als bij hermeneutische en achtergrond persoon-zelf relaties – sprake van een Körper-extensie, maar deze wordt gekenmerkt door grotere afstand of 'vervreemding'. Het zelf presenteert zich in deze gevallen als een 'ander', die lossere verbanden onderhoudt met *Leib* én *Körper*.

2.3.4.5 Versmeltingsrelatie

Peter-Paul Verbeek, die in zijn werk over technologische mediatie nauw aanknoopt bij Ihde, onderscheidt in zijn boek *De grens van de mens* (2011) nog twee andere mens-techniekrelaties, die in zekere zin een radicalisering betekenen van de inlijvingsrelatie en achtergrondrelatie. De *versmeltingsrelatie* betreft inlijvingen die zich "niet naar buiten maar naar binnen" bewegen, "niet naar de omgeving maar naar het lichaam" toegaan (Verbeek 2011, 43). Hij noemt in dat verband naast kunstmatig weefsel en genetische ingrepen ook hersenimplantaten.

> Wanneer een dove weer enigszins kan horen dankzij een cochleair implantaat dat rechtstreeks op de gehoorzenuw is aangesloten, dan is dat 'horen' een gemeenschappelijk activiteit van mens en technologie. Het is de gehele configuratie die hoort, en niet een mens die dat doet dankzij techniek. (idem)

Versmelting met het digitale domein is in theorie ook mogelijk. We kunnen bijvoorbeeld denken aan plannen van Google om brein-computerinterfaces te realiseren door het onderhuids implanteren van microchips. Hoewel de eerdergenoemde implantaten die dwarslaesiepatiënten in staat stellen hun computer te bedienen, de eerste manifestaties zijn van dergelijke versmeltingsrelaties, zijn ze momenteel nog grotendeels sciencefiction. En het is bovendien de vraag of ze ooit breed maatschappelijk geaccepteerd zullen worden. Niet alle technologieën die mogelijk zijn worden ook daadwerkelijk gerealiseerd. Maar duidelijk is dat deze toepassing technologie op een bijzonder intieme wijze met zijn origineel zou doen versmelten, tot het hybridische punt dat zij in het geheel niet meer zijn te onderscheiden.

Een versmeltingsrelatie is op te vatten als een meer radicale vorm van een inlijvingsrelatie waarover Ihde spreekt. Noemde ik die laatste een *Leib*-extensie, dan zouden we kunnen stellen dat een versmeltingsrelatie wordt gekenmerkt door een nog sterker '*Leib*-aspect', omdat de technologie in dit geval heel letterlijk ingelijfd of geïncorporeerd wordt en geheel – tenzij naderhand chirurgisch verwijderd – onlosmakelijk deel gaat uitmaken van het beleefde lijf.

2.3.4.6 Immersierelaties

Onder *immersierelaties* verstaat Verbeek omgevingen die meer dan louter context zijn (zoals dat bij de achtergrondrelatie het geval is), maar interactie aangaan met de mensen die erin verblijven. Als voorbeelden noemt hij het *Ambient Intelligence* programma van Philips en *persuasive technologies* (idem, 42). In het eerste geval gaat het bijvoorbeeld om 'slimme' bedden en muren voor ouderen of dementerenden die door middel van sensoren de hulpverleners kunnen waarschuwen als er problemen zijn. Als voorbeeld van een overtuigingstechnologie noemt Verbeek de *persuasive mirror* (die in hoofdstuk 1 ook al even de revue passeerde), een beeldscherm met een camera die fungeert als spiegel, maar in plaats het gewone spiegelbeeld een door een computer gegenereerde afbeelding laat zien van hoe de persoon er na een aantal jaren zal uitzien als hij niet stopt met roken of niet gaat afvallen.

Ook virtuele omgevingen kunnen zich actief met ons bemoeien en zo een immersierelatie met ons aangaan. Daarbij kunnen we denken aan computerspelen waarbij we door een *virtual reality* bril en *tracking device* in ondergedompeld zijn in een virtuele wereld die op uiteenlopende wijzen op onze handelingen kan reageren. Maar in zekere zin kan een zoekopdracht op de Google zoekpagina of een bezoek aan Facebook ook al als een onderdompelingservaring met persuasieve trekjes worden beschouwd. Niet alleen omdat de inhoud van de pagina's mede door het (voorafgaande) gedrag van de gebruiker worden bepaald, maar ook doordat de boodschappen en afbeeldingen het tot specifiek gedrag proberen aan te zetten. Wie de woorden 'vakantie' en 'Malediven' als zoekopdracht intypt op de Google zoekpagina, kan ervan verzekerd zijn de daaropvolgende weken voortdurend advertenties voorgeschoteld te krijgen die de gebruiker proberen te verleiden zo'n vakantie te boeken.

Als radicale vorm van een achtergrondrelatie, kenmerkt een immersierelatie zich opnieuw door een *Körper*-aspect, en zelfs in sterkere mate – dat wil zeggen meer objectiverend – dan de eerstgenoemde relatie. Waar het gegeven voorbeeld van een gepersonifieerde Spotify-playlist die een auditieve ruimte creëert in de trein eigen en vertrouwd voelt, daar kan het voorbeeld van gepersonaliseerde reclame op basis van eerdere zoektopdrachten of een 'smart mirror versie' van jezelf die je laat zien wat roken met je gaat doen in tien jaar vervreemdend werken.

2.3.4.7 De smartphone als relatiemakelaar

We kunnen de tot nu toe besproken zes verschillende relaties als volgt in een schema onderbrengen. De notatie in de tweede kolom is grotendeels ontleend aan Ihde en Verbeek (Verbeek 2011, 40). Omdat zowel Ihde als Verbeek bredere mens-wereld relaties bespreken en het hen gaat om de wijze waarop media onze ervaring van en interactie met de wereld mediëren, kwam in deze notatie steeds het woord 'wereld' voor. Daar ik de nadruk leg op mens-zelf relaties – die zoals ik reeds stelde onderdeel uitmaken van die bredere mens-wereld relaties wanneer we de mens Plessneriaans begrijpen als deel van die wereld (als lichaamsobject) en de zelf-ervaring als altijd gemedieerd door de mede- en buitenwereld – heb ik hiervoor in de plaats steeds het woord 'zelf' genoteerd. In die zin vormt mijn model een specificering maar ook aanvulling op die van Ihde en Verbeek. De ordening van de relaties en de aan de sociale media ontleende voorbeelden in de derde kolom, evenals de classificering van *Leib*- en *Körper*-extensies zijn van mijn hand.

Versmeltingsrelatie Inlijvingsrelatie	(mens / technologie) → zelf (mens – technologie) → zelf	geïmplanteerde chip (VR) bril, spiegelbeeld, selfie, avatar	*Leib*-extensie +++++/++++ *Leib*-extensie +++/++/+
Hermeneutische relatie	mens → (technologie – zelf	Facebook *likes*, *quantified self* grafiek	*Körper*-extensie +/++/
Achtergrondrelatie Immersierelatie	mens - (technologie / zelf) mens ← (technologie / zelf)	Gepersonaliseerde (digitale) omgeving, Spotify playlist Interactieve VR, persuasive mirror	*Körper*-extensie ++/+++ *Körper*-extensie ++/+++
Alteriteitsrelatie	mens → technologie (zelf)	'Sim', augmented reality app met selfie-filters	*Körper*-extensie +++/++++

Aan het begin van deze paragraaf merkte ik al op dat we de beschreven relaties niet als zodanig aantreffen in de werkelijkheid, maar deze eerder dienen op te vatten als ideaaltypes. Interessant in deze context is Ihde's concept van 'multistabiliteit'; een artefact kan verschillende relaties dragen omdat het meer dan één 'stabiliteit' kan bezitten. Stabiliteit verwijst dan naar dingen of praktijken die worden ervaren als zaken die verbonden zijn met één specifieke gebruiks- of handelingswijze, kortom "anything perceived as having a constant pattern, from the constancy of images, to practices to technologies, and so on" (Whyte 2015, 70). Het begrip *multi*stabiliteit verwijst naar de praktijk waarin artefacten vaak 'multistabiel' zijn. Ihde geeft als voorbeeld het gebruik van door goudzoekers in Nieuw-Guinea in de jaren dertig van de vorige eeuw achtergelaten sardineblikjes, die door de lokale bewoners werden gebruikt als deel van hun hoofdtooi (Ihde 1990, 125). Hetzelfde geldt voor beelden. Zagen we in hoofdstuk 1 dat het beeld veel lagen kan hebben, dan kunnen we hier nu aan toevoegen dat eenzelfde gelaagdheid aan te wijzen is in onze *relatie* tot en *omgang* met het beeld.

Ihde's definitie van multistabiliteit is in de postfenomenologie een kernbegrip geworden, startpunt en framework voor het analyseren van mens-technologie relaties en versmeltingen. We kunnen daarbij twee vormen van multabiliteit onderscheiden, die door Whyte worden samengevat als *imaginative multistability* en *practical multistability*. De eerste heeft van doen met een empirisch testbare hypotheses wat betreft de wijze waarop verscheidene stabiele patronen van hetzelfde object kunnen worden ervaren vanuit een eerste-persoonsperspectief, de tweede met een onderzoek naar de multistabiliteit van technologisch gemedieerde praktijken vanuit een derde-persoonsperspectief. Hierbij wordt uitgegaan van de hypothese dat menselijke lichamen en technologieën met elkaar verstrengeld zijn in een leefwereld. De notie van 'praktische multistabiliteit' kan worden gebruikt om verschillende vormen van verstrengeling te analyseren en duiden (Whyte 2015, 69).

Bij Ihde is de focus vooral gericht op de 'verbeelde multistabiliteit', met name wanneer hij zijn eigen, door technologie gemedieerde, ervaringen analyseert (zie bijvoorbeeld Ihde 1998, 1990, 2009). Praktische multistabiliteit treffen we met regelmaat aan in het werk van Verbeek, wiens werk vaak in het teken staat van morele en politieke waarden van technologie en de wijze waarop ze de leefwereld al dan niet kunnen verbeteren en beïnvloeden (zie bijvoorbeeld Verbeek 2005, 2011). In hoofdstuk 4 ligt de nadruk op de eerste-persoonservaring van gemedieerde zelf-ervaringen, hoewel ik bij de analyse van de betreffende 'beeldtechnologieën' ook regelmatig aandacht aan de praktische multistabiliteit zal schenken.

In het licht van Plessner's onderscheid tussen het geleefde lijf (*Leib*) en het lichaam als object in de buitenwereld (*Körper*) zouden we, zoals ik in de introductie van deze paragraaf al aankondigde, nog een nader onderscheid kunnen maken tussen wat ik *Leib*-mediaties en *Körper*-mediaties zou willen noemen. Versmeltingsrelatie en inlijvingsrelatie zijn primair extensies van ons *Leib*. Het gaat dan om technologieën die door ons worden 'ingelijfd' en die – fenomenologisch bezien – als deel van onszelf worden ervaren. De pacemaker of geïmplementeerde chip wordt letterlijk deel van ons lijf. Maar dat geldt ook voor de *magnificational* inlijvingsrelatie, die zich bijvoorbeeld voor kan doen bij het kijken

naar een selfie die door filters een 'geupgrade' versie van onszelf laat zien. Zelfs bij de *translational* inlijvingservaring (zoals een quantified self tracker – zoals je die bijvoorbeeld aantreft in een smartwatch – die informatie over onze lichaamservaringen zoals bloeddruk en slaapritme hermeneutisch ontsluit) kun je het instrument nog inlijven in je lichaamsschema.

De overige vier relaties in het schema – de hermeneutische relatie, de alteriteitsrelatie, de achtergrondrelatie en de immersierelatie -- fungeren veeleer als *Körper*-extensies. Dit betekent in de eerste instantie dat we hier te maken hebben met meer *objectieve* vormen van extensies van de mens in deze mens-techniek-zelf relaties betreft het extensies die niet direct (d.w.z. niet of slechts indirect) door de mens worden *beleefd*, maar die in meer of mindere mate tegenover hem komen te staan. Er is met andere woorden sprake van een oplopende mate van objectivering, soms ook met een kleinere of grotere mate van 'vervreemding' van de extensie. In het geval van de hermeneutische relatie is de technologie nog relatief 'nabij', in die zin dat er sprake is van een instrument dat de wereld voor ons vertaald in (meer of minder) herkenbare symbolen. We lezen onze lichaamstemperatuur af van de hoogte van de kwikkolom of de digitale cijfers op de display van de thermometer. In het geval van een alteriteitservaring presenteert de technologie zich als een 'vreemde', een objectieve 'ander' waarmee geïnteracteerd kan worden. In het geval van een achtergrondrelatie doet de technologie zich voor als 'leefsfeer' en wordt zij vaak niet bewust opgemerkt. En wanneer we zijn ondergedompeld in een interactieve omgeving vermengen de omgeving en de ander zich tot een hybride tussenvorm.

Zoals eerder gesteld kunnen verschillende mens-techniek-zelfrelaties zich voordoen in één enkel apparaat, omdat zij – om de term van Ihde nog eens te hanteren – worden gekenmerkt door een multistabiliteit. De *smartphone* is daarvan een goed voorbeeld. Bij het eerder besproken voorbeeld van het maken van een selfie met filter zagen we dat we kunnen spreken van een inlijvingsrelatie. Bij experimenten om de luidspreker van de telefoon of het 'oortje' te vervangen door een chip in het oor, die het binnenkomende signaal vertaalt of die het mogelijk maakt de mobiele telefoon 'met gedachten' – lees: door middel van een vertaling van eeg-signalen van het brein naar computer commando's – te bedienen (Joosting 2015) is er sprake van een versmeltingsrelatie. Maar we onderhouden ook uiteenlopende hermeneutische relaties tot onszelf door middel van de smartphone, bijvoorbeeld in het geval van quantified self apps. Gebruiken we een *augmented reality* app die ons bijvoorbeeld transformeert tot een hond of een deepfake versie van een beroemdheid, dan is er sprake van een alteriteitsrelatie. En als er een deepfake video van jou wordt gemaakt, wordt je eigen evenbeeld de 'ander'. Wanneer je met een muziek-app de smartphone gebruikt om je gang door het leven van een gepersonifieerd achtergrondmuziekje te voorzien, dan is er sprake van een achtergrond- of immersierelatie. In dat opzicht is de smartphone een ware *relatiemakelaar* tussen de verschillende mens-techniek-zelfrelaties en als zodanig ook een veelzijdige interface op de grens van de online- en offlinewereld, het onlife-instrument bij uitstek. In dat licht bezien verwondert het niet dat er in 2021 17,01 miljoen mobiele aansluitingen waren in Nederland, wat wil zeggen dat – statistisch bezien – 99,2% van de bevolking een smartphone heeft (Dataportal 2021).[23]

[23] Hierbij dient natuurlijk te worden aangetekend, dat sommige mensen meer dan een aansluiting hebben. Hoe dan ook behoort het aantal smartphone bezitters in Nederland tot de hoogste ter wereld. Wereldwijd gezien waren er in 2021 3,8 miljard actieve smartphones, wat betekent dat – opnieuw statistisch bezien – ongeveer de helft van de wereldbevolking(7,8 miljard) in dat jaar een smartphone gebruikte (vpnMentor 2022).

2.3.5 Een spiraal van medialiteit

Media kennen een lange geschiedenis. Mediatheoretici als Flusser en McLuhan besteden in hun werk veel aandacht aan die geschiedenis. Wat de mijlpalen in de geschiedenis van de communicatiemedia betreft stemmen hun verhalen grotendeels overeen. De geschiedenis van de informatie- en communicatiemedia loopt van het gesproken woord via het schrift naar de elektronische media (McLuhan 1964; Flusser 2014). Die stadia komen ook globaal overeen met de meer omvattende stadia van de techniek die ik in paragraaf 2.3.1.2 aan de hand van Coolens werk besprak. Waar de gesproken taal net als het werktuig afhankelijk blijft van de lichamelijke activiteit van de spreker, daar vindt de taal in het schrift een expressie in een uiterlijk object dat een bepaalde *menselijke* functie ('het onthouden' van informatie) zelfstandig uitvoert. Waar de productie van het schrift bij het handschrift nog afhankelijk is van het menselijk lichaam, daar wordt in de boekdrukkunst ook deze functie uitbesteedt aan een zelfstandig werkende machine. En wanneer de computer zijn intrede doet in de menselijke communicatie wordt niet alleen de neerslag van het denken uitbesteed aan een artefact, maar geldt dat ook voor bepaalde denkprocessen. Wie een zoekopdracht intypt in het zoekprogramma van Google, besteedt immers het proces van selecteren uit aan een 'automaat', in dit geval een algoritme. En wanneer Google me vervolgens allerlei reclames toont op basis van mijn zoekgedrag, wordt het quasi-other gehalte van het medium nog groter.

In dit laatste deel van dit hoofdstuk wil ik – vanuit mijn Plessneriaans kader – nader ingaan op de manier waarop we nieuwe technologieën inlijven. Het gaat me dus niet zozeer om een geschiedenis van dat inlijvingsproces, maar om een analyse van de wijze waarop een dergelijke inlijving geschiedt. Dat proces zou kunnen worden beschreven als een mediale spiraal, waarbij technische media telkens de-centreringen veroorzaken, die op hun beurt telkens weer nopen tot re-centrering. Ik zal dat uitleggen aan de hand van Petran Kockerkoren's door Plessner geïnspireerde boek *Techniek: kunst, kermis en theater* (Kockelkoren 2003).

2.3.5.1 De helikopterblik: decentrering en recentrering

Kockelkoren behoort net als Verbeek bij de traditie in de Nederlandse techniekfilosofie die aanknoopt bij de post-fenomenologische theorie van technische mediatie en daarbij behalve bij Ihde ook inspiratie vindt in het werk van Plessner. Wat Kockelkoren voor mijn onderzoek bovendien interessant maakt is dat hij, net als ik, de focus richt op de technische mediatie in de beeldcultuur: "Nieuwe technieken ontsluiten nieuwe registers van waarneming en dat vergt een daaraan beantwoordend nieuw beeldrepertoire" (Kockelkoren 2003, 8). Kockelkoren begint zijn boek met een vermakelijke anekdote over de helikoptervlucht die hij in 1962 op dertienjarige leeftijd maakte boven zijn geboortestad Roermond. Die vlucht maakte een grote indruk op hem omdat het 'helikopterperspectief' hem op schokkende wijze uit zijn 'centrum van ervaring' duwde:

> In de eerste plaats [leerde ik] dat een mens pas greep op zijn wereld krijgt zodra hij leert zich denkbeeldig te decentreren. In de tweede plaats dat het verlangen naar nagenoeg gewichtsloos opwaarts scheren technisch kan worden vervuld. De techniek bemiddelt daarbij de ervaring. De helikopter verwerkelijkt de vlucht van de verbeelding en levert tevens de metafoor die in de kindertijd nodig is om ons te kunnen verheffen boven, en los te maken van, de plek. De plek, eertijds het midden, krijgt daardoor iets toevalligs: het middel kan voortaan overal liggen. In de derde plaats dient op het decentreren een geduldig recentreren te volgen. Het midden waarvan men vertrekt is anders dan het

> midden waarin men weerkeert. De bemiddeling door de helikopter en de situering op de kaart, maken het midden anders. Het moet opnieuw worden toegeëigend. (Kockelkoren 2003, 13)

Het voorbeeld van Kockelkoren betreft primair een decentrering ten opzichte van de omringende wereld en ook veel andere voorbeelden in zijn boek – zoals de mediatie van treinreizen – hebben daarop betrekking. Maar hij laat ook zien hoe het moderne, autonome subject mede werd gemedieerd door het centraal perspectief in de schilderkunst. Maar bij het gebruik van de sociale media, zo zullen we in de komende hoofdstukken zien, doen zich dergelijke decentrering en recentreringsprocessen ook voor met betrekking tot de omgang met onze medemensen en onszelf.

2.3.5.2 Excentriciteit en historiciteit

Volgens Kockelkoren veronderstelt decentrering menselijke excentriciteit. De menselijke ervaring kan slechts worden gedecentreerd, omdat de mensen van nature niet samenvallen met zichzelf en als het ware over hun eigen schouders meekijken naar alles wat ze doen. Zoals we hebben gezien impliceert de excentrische positionaliteit die het menselijk leven kenmerkt ook een niet aflatende expressiviteit. De mens moet zich uitdrukken in artefacten om zichzelf te worden, maar omdat hij *constitutief* thuisloos is, kent dit proces geen einde. Dat maakt de mens een bij uitstek historisch wezen:

> Durch seine Expressivität ist er also ein Wesen, das selbst bei kontinuierlich sich erhaltender Intention nach immer anderer Verwirklichung drängt und so eine Geschichte hinter sich zurücklässt. Nur in der Expressivität liegt der innere Grund für den historischen Charakter seiner Existenz. (Stufen, 338).

Dat betekent dat de menselijke excentriciteit een mogelijkheidsvoorwaarde is voor de menselijke geschiedenis, die wordt gekenmerkt door telkens nieuwe technische bemiddelingen en de daarmee gepaard gaande decentreringen en recentreringen. Zoals we eerder in dit hoofdstuk met Coolen zagen, zijn deze uitdrukkingen ook een vorm van zelfkennis. Ook Kockelkoren wijst op dit aspect van de technische bemiddeling:

> De menselijke excentriciteit is én een a priori, én een historische ontdekkingsreis. De ontdekkingsreis veronderstelt achtereenvolgende technisch bemiddelde de- en recentreringen, die op hun beurt inderdaad eerst krachtens de excentriciteit mogelijk zijn. Technische mediaties zijn vanuit deze visie tenminste mede drijfveren van het menselijk zelfontdekkingsproces. (Kockelkoren 2003, 31)

In het voorafgaande hoofdstuk zagen we dat dit menselijk zelfontdekkingsproces een steeds toenemende technische objectivering laat zien.

2.3.5.3 Nieuwe vormen van positionaliteit?

Sinds Plessner's *Stufen* heeft de technologische wereld een enorme ontwikkeling doorgemaakt. Niet alleen de komst en mobilisering van het Internet heeft diepgaande implicaties voor de menselijke identiteit, maar deze wordt ook uitgedaagd door de komst van pschychofarma, *deep brain stimulation* en genetische interventies (Verbeek 2011, 78). Deze technische middelen leiden tot allerlei nieuwe versmeltingsrelaties. Voor het eerst in miljarden jaren durende evolutie van het leven lijkt een levensvorm – de mens – in staat om zijn eigen opvolger vorm te geven, ofwel te 'scheppen' (De Mul, 2002, 25, 231). We kunnen ons afvragen of het mensbeeld dat Plessner in *Die Stufen* heeft

ontvouwen, nog wel 'up to date' is en wellicht wat aanpassingen behoeft om beter aan te sluiten bij de technische realiteit van de 21e eeuw.

Ook wijsgerig antropoloog Jos de Mul werpt in zijn boek *Cyberspace Oddysse*e (2002) en in de daarbij aanknopende meer recente publicatie 'Polyzentrizität und Poly(ex)zentrizität: neue Stufen der Positionalität?' (De Mul 2019) deze vraag op en hij pleit voor een herziening van Plessner's schema, omdat huidige informatietechnologieën volgens De Mul situaties introduceren die niet meer volstrekt te vatten zijn binnen de oorspronkelijke definitie van de mens als een excentrisch gepositioneerd wezen. Volgens De Mul is er sprake van een nieuwe dimensie binnen onze menselijke positionaliteit, omdat nieuwe media (zoals de telefoon, televisie, het internet en *virtual reality*) een nieuw soort 'positionaliteit' met zich meebrengen (De Mul 2002, 227-236). De Mul stelt dat er bij het gebruik van telepresentietechnologieën – waarbij een persoon bijvoorbeeld via de 'zintuigen' en 'ledematen' van een telerobot in een andere ruimte die omgeving kan waarnemen en ermee in interactie kan treden – er een verdubbeling van het centrum van ervaren alsook een verdubbeling en distributie van de centrische positie plaatsvindt. Hoewel de gebruiker geur, warmte en proprioceptie blijft ervaren aan het eigen lichaam, bevindt zijn centrum van visuele en auditieve ervaring zich, aldus De Mul, 'achter' en 'tussen' de oren van de telerobot. Wanneer we het onderscheid tussen *Leib*-extensies en *Körper*-extensies nu naast het poly-centriciteitsmodel van De Mul leggen, dan lijkt zijn kritiek op het originele excentriciteitsmodel van Plessner alsook zijn nieuwe model niet helemaal adequaat en overtuigend te zijn. Neem nu de *Mars buggy*, die De Mul herhaaldelijk als voorbeeld neemt als voorbeeld telepresentie. Ik ben veeleer geneigd zo'n Marsbuggy met McLuhan op te vatten als een extensie van de mens. De menselijke zintuigen en ledematen worden in dit geval door de *Mars buggy* zodanig 'verlengd' dat een gemedieerde aanwezigheid op Mars mogelijk wordt. Met Ihde kunnen we deze mediatie beschrijven als een *inlijvingsrelatie*. De Mul omschrijft dit als een toestand van als het ware 'in de technologie' zijn, maar we zouden evengoed kunnen stellen dat de 'technologie in ons' is; de technologie wordt 'ingelijfd'. We kijken door de 'ogen' van de *Mars buggy* en bewegen ons over het oppervlakte alsof we er zelf rondlopen. Een dergelijke *inlijvingsrelatie* typeer ik als een *Leib*-extensie, een extensie van het beleefde lichaam. Dat wil zeggen dat we een dergelijke telepresentie technologie nog geheel kunnen beschrijven binnen het model van excentrische positionaliteit. Wie voor het eerst van een telerobot gebruik maakt, zal ongetwijfeld een zekere decentrering of dissociatie ervaren, maar in de lijn van Kockelkoren argumentatie mag verwacht worden dat er spoedig een recentrering zal plaatsvinden. We zien dat bijvoorbeeld bij chirurgen die met chirurgische telerobots werken (Kockelkoren 2003, 13). Zij moeten geruime tijd oefenen voordat de robotarm een trefzeker onderdeel wordt van hun eigen lichaamsschema.

Overtuigender is het argument dat de Mul maakt in zijn meer recente 'Polyzentrizität und Poly(ex)zentrizität: neue Stufen der Positionalität?' (2019), wanneer hij stelt dat we bij craniopagus tweelingen (tweelingen wier hoofden zijn vergroeid en die de thalamus, het deel van de hersenen dat een belangrijke rol speelt in de verwerking van zintuiglijke indrukken, delen) te maken hebben met poly*ex*centriciteit, aangezien deze tweelingen elkaars zintuigen kunnen gebruiken, elkaars pijn voelen en gedachten lezen. Hoewel dergelijke tweelingen hoogst zeldzaam zijn, wijst de Mul bij wijze van gedachtenexperiment op de mogelijkheid om met behulp van een 'artificial thalamus' een excentrische zwermgeest – een soort *Mitwelt* 2.0 – te scheppen (De Mul 2019). Het geval van craniopagus tweelingen is interessant, omdat er hier wél werkelijk sprake lijkt te zijn van een vorm van wat de Mul 'poly(ex)centriciteit' noemt. Dat blijkt bijvoorbeeld uit het feit dat dergelijke tweelingen zich kunnen vergissen met betrekking tot hun subjectieve (eerste-persoonsperspectivistische, tot de

binnenwereld behorende) ervaringen. Terwijl ik zeker weet dat de tandpijn die ik voel *mijn* tandpijn is, kan een craniopagus tweeling zich daarin wel degelijk vergissen, doordat de pijnervaring die de ene zus heeft in feite wordt veroorzaakt door de tand van de tweelingzus, die in dat geval via de gedeelde thalamus is beland in het zenuwstelsel van de andere zus. Hoe interessant dit fenomeen ook is, het is uiterst zeldzaam en aangezien ik mij in dit onderzoek richt op alledaagse ervaringen van 'digitaal dubbelgangerdom' zal ik er hier niet verder op ingaan. De Mul's idee dat poly(ex)centrische ervaringen in de toekomst door de ontwikkeling van een kunstmatige thalamus alledaags zou kunnen worden, is een prikkelende gedachte, maar tot het zover is, is het geen alledaagse realiteit maar niet minder en ook niet meer dan een boeiend gedachte-experiment.

Ook bij Peter-Paul Verbeek's claim dat psychofarmaca en *deep brain stimulation* (DBS) de excentrische positionaliteit op fundamentele wijze veranderen en leiden tot wat hij aanduidt als een 'meta-excentriciteit' kan een kritische voetnoot worden geplaatst. Volgens Verbeek grijpen deze technologieën – althans in potentie – in het menselijk bewustzijn in. Ze hebben – anders dan bij de telerobots die De Mul bespreekt – niet zozeer invloed op het centrum van waaruit mensen handelen en ervaren, maar – net als bij de craniopagus tweelingen waarover De Mul spreekt – op de aard van de menselijke excentriciteit zelf: de manier waarop mensen zich tot zichzelf verhouden. Door onze stemmingen te beïnvloeden, ons concentratievermogen te veranderen of zelfs in te grijpen in onze karaktereigenschappen, veranderen dergelijke technologieën volgens Verbeek de excentriciteit zélf. Vandaar het begrip *meta*-excentriciteit (Verbeek 2011, 78). Het zijn technologieën die ons voorbij de menselijke excentriciteit voeren in de richting van een posthumane levensvorm. Verbeek verheldert zijn punt met het voorbeeld van een Parkinson patiënt die met behulp van DBS aanzienlijk minder lijdt aan ziekte gerelateerde symptomen. Een onvoorzien bijeffect van de behandeling is echter een verontrustende karakterverandering; de man is zichzelf niet meer. Voordat hij begint met DBS staat hij bekend als een zeer rustig en introverte man, rationeel en weldenkend. Zijn naasten zien hem tijdens de behandeling veranderen in een losbol die zich ongecontroleerd en impulsief in nieuwe en gevaarlijke situaties stort. Alhoewel dit op zich al een opmerkelijke situatie is, wordt dit nog vergroot door het gegeven dat de patiënt zijn eigen karakterverandering niet bewust meemaakt. Pas wanneer de doctoren de behandeling staken kan de man met verbazing terugkijken op herinneringen die van een ander lijken te zijn (Verbeek 2011, 10-11).

Verbeek heeft het volgens mij bij het rechte eind wanneer hij stelt dat er technologieën bestaan die het menselijk lichaam dusdanig kunnen beïnvloeden dat de zelf-ervaring van een individu radicaal verandert, zoals de Parkinson casus hierboven illustreert. Maar Verbeek's aanname dat technologieën zoals DBS iets wezenlijks veranderen aan de excentrische positionaliteit van de patiënt in kwestie houdt mijns inziens geen stand. Er verandert hier niet zozeer iets aan de excentrische positie van de patiënt. Er is nog steeds sprake van een centrische én excentrische ervaring van het zelf. De 'invulling' van deze ervaring en de binnenwereld én uitdrukking ervan in de buitenwereld en medewereld is weliswaar onder invloed van de technische mediatie gemodificeerd (in het beschreven geval van de karakterverandering van de Parkinsonpatiënt zelfs op drastische wijze), maar niet de excentrische structuur van de bestaansvorm van de patiënt. Ook in dit geval kan de wijziging nog geheel worden beschreven en begrepen in termen van Plessner's model van de excentrisch positionaliteit.

2.3.5.4 Inlijving versus excorporatie

Toch lijkt er in de voorbeelden van De Mul en Verbeek wel iets anders aan de hand te zijn dan bij de klassieke inlijving of versmelting van een technische mediatie. In het geval van de *deep brain stimulation* van de Parkinsonpatiënt is het weliswaar de patiënt zelf die zijn nieuwe karakter van binnenuit beleefd, maar om een of andere reden lijkt hij – Plessneriaans uitgedrukt – niet in staat buiten zijn 'nieuwe centrum' te treden teneinde zijn 'beleven te beleven' en te vergelijken met zijn belevingen en handelingen op de momenten dat de DBS uitstaat. Om het in termen van Baudrillard (1981) uit te drukken, lijkt hier het simulacrum de plek van het 'origineel' geheel ingenomen te hebben. Vanuit het perspectief van de patiënt zonder DBS lijkt de inlijving hier onvoltooid te blijven in de zin dat patiënt hier niet langer in staat is om over zijn eigens schouder mee te kijken naar wat hij doet en beleeft. In die zin zou men hier kunnen spreken van een bijzondere mens-techniekrelatie, die in plaats van door inlijving (ofwel *incorporatie*) wordt gekenmerkt door een '*excorporatie'* ofwel radicale *zelfvervreemding*. Bij deze vervreemdingsrelatie wordt het oude centrum van ervaring als het ware vervangen door een *ander* (door de DBS aangestuurd) centrum. Het is een radicale vorm van vervreemding, omdat het hier niet zozeer gaat om een voor de menselijke excentriciteit kenmerkend besef niet samen te vallen met jezelf, maar om een *onvermogen* dat besef te ervaren. In die zin wordt de patiënt letterlijk de ander. Het is geen rol die hij kan afleggen (zolang de DBS aanstaat), maar een onontkoombare ervaring. In die zin is in dit geval de vervreemding 'totaal' te noemen – deze wordt pas ervaarbaar wanneer de DBS wordt verwijderd en het 'oude' centrum wordt hersteld zodat de patiënt vanuit zijn niet door DBS beïnvloede 'ik' kan reflecteren op de herinneringen die hij of zij heeft van zijn ervaringen als 'ander' door toedoen van de DBS.

Nu is het voorbeeld van deze patiënt wel radicaal te noemen, doorgaans komen we weinig soortgelijke gevallen tegen in de alledaagse werkelijkheid. Maar er zijn wel andere voorbeelden te bedenken die zich eveneens kenmerken door een grote vervreemding, zonder hierbij de plek van het 'origineel' volledig in te nemen, zoals hierboven het geval is. Ihde spreekt van alteriteitsrelaties die van doen hebben met technologische artefacten die we ervaren als een 'ander' waarmee we kunnen interacteren. In het geval van alteriteitsrelaties die een ervaring van het zelf betreffen, noemde ik bijvoorbeeld een augmented reality app die in staat stelt de eigen beeltenis radicaal te veranderen, een op het zelf gelijkende Sim waar vervolgens mee wordt gespeeld als ware het een pop. Zouden we nu ook van de alteriteitsrelatie een meer radicale variant maken, dan stel ik voor in dat geval te spreken van een *vervreemdingsrelatie*. Hoewel de mate van *ervaren* vervreemding een subjectieve dimensie heeft die zich niet één op één laat vertalen naar een objectieve relatie, kunnen we de mate waarin een persoon en diens beeltenis verschillen aanmerken als een indicatie voor de mate van vervreemding. Dit is het aspect van vervreemding waar 'verveemdingsrelatie' naar verwijst.

Een goed voorbeeld waarbij een dergelijke relatie zich voor lijkt te doen, is de androïde robotkopie van Japanse robotontwerper Ishiguro. In dit geval verliest de quasi-ander als het ware zijn quasi karakter en wordt een echte (want "autonome") ander. Wanneer deze er echter precies zo uitziet als zijn 'origineel' kan dat een bijzonder vervreemdende ervaring oproepen. Ishiguro heeft met zijn *geminoids* (androïde robotkopie van zichzelf; het woord is afgeleid van het Latijnse *gemini*: 'tweelingen') misschien wel in de meest letterlijke zin digitale dubbelgangers van zichzelf gemaakt. Weliswaar betreft het hier een telerobot die door Ishiguro wordt aangestuurd en in die zin niet autonoom is, maar doordat deze door de gebrekkige stand van de techniek regelmatig anders

reageert dan bedoeld, levert het – samen met de niet perfecte gelijkenis, een bijzonder unheimliche ervaring op.

Afb. 6 De robotontwerper Hiroshi Ishiguro en zijn androïde dubbelganger

Minder goed gelijkende of minder 'geanimeerde' digitale dubbelgangers kunnen overigens ook als quasi-anderen fungeren. Ook dan betreft het dingen waarmee we een intieme relatie onderhouden, omdat ze technologisch gemedieerde uitdrukking vormen van onszelf. Zeker wanneer deze quasi-ander onverwacht opduikt (zoals de foto van mijn oude zelf die ik in de introductie noemde) of in een onverwachte context (de foto van de 'Treinplasser', die ineens op de sociale media opduikt als voorbeeld van hufterig gedrag), kunnen ook deze digitale dubbelgangers vervreemdend werken of zelfs bijzonder unheimliche ervaringen oproepen, zoals ook de hoofdstuk 1 aangehaalde Benjamin al stelde over de totale vervreemding die er volgens hem bestaat tussen filmacteur en diens filmische 'dubbelganger', die het karakter heeft van een 'ontlichaamde schaduw'. In het kader van Plessner is het echter misschien beter te spreken van een '*ontlijfde'* schaduw; de vervreemding bestaat er nu juist uit dat het hier een (extreme) *Körper*-extensie betreft die als ding door zekere gelijkenis of herkenbaarheid nog steeds een relatie onderhoudt met het 'lichaam als object'.

Ook andere soorten mediaties zouden kunnen worden geschaard onder een vervreemdingsrelatie omdat zij zich kenmerken door een radicale vervreemding. Bij de telepresentie is een inlijvingsrelatie wel mogelijk, maar je zou je kunnen voorstellen dat er, in het geval de telepresente robot ook autonome functies heeft, er eveneens een vervreemdingsrelatie kan optreden. Dat zou bijvoorbeeld kunnen gebeuren wanneer de telechirurgische robot de beweging van de hand van de chirurg die de telerobot aanstuurt, overruled omdat de in de robot belichaamde kunstmatige intelligentie tot de conclusie komt dat die beweging het leven van de patiënt in gevaar brengt. Ook in dit geval kan er – wanneer de chirurg de telechirurgische robot reeds in zijn lichaamsschema had ingelijfd – sprake zijn van een vervreemdende ervaring, maar ditmaal niet omdat de chirurg de 'ander' (in dit geval de telobot) wórdt, maar juist omdat de telerobot – zojuist nog eigen – ineens als ander tegenover de chirurg komt te staan. Hoewel de telechirurgische robot als 'quasi-ander' een alteriteitsrelatie impliceert – die in zichzelf al wordt gekenmerkt door een relatief hoge mate van objectivering – is het

hier de plotselinge omslag van of vermenging van de inlijvingsrelatie (het opereren van de patiënt met de robot-'hand' als extensie van de eigen hand) met een alteriteitsrelatie (de robot-'hand' als van een 'autonome' ander) die hier zorgt voor een 'vervreemdingsrelatie'. Wat eerst vertrouwd (want ingelijfd is), wordt plotsklaps vreemd. In hoofdstuk 3 ga ik uitgebreid in op dit, en andere, unheimliche elementen die de vervreemdingsrelatie kenmerken. In Hoofdstuk 4 zal ik nog een andere vorm van een dergelijke *excorporatie* analyseren, namelijk deepfake video's, waarbij bestaande videobeelden van een persoon zodanig worden gemanipuleerd dat het voor de persoon die 'dubbelt' in een deep-fake lijkt alsof een ander de besturing van zijn lichaam heeft overgenomen (zie 4.3).

Ook de door Ihde benoemde hermeneutische relatie kent mijns inziens een radicale variant, welke ik een *diepte-hermeneutische relatie* wil noemen. Ik noemde – de focus richtend op mens-zelf relaties – als voorbeeld van een dergelijke hermeneutische relatie onder andere het opmeten van je temperatuur met een thermometer. Hier openbaart de hermeneutische mens-zelf relatie zich in de vertaling van ervaren lichamelijke processen (je hebt het bijvoorbeeld ineens erg koud of juist heel warm) in cijfers die de lichamelijke temperatuur meetbaar maken. Dit voorbeeld is niet erg radicaal, in die zin dat je zelf waarschijnlijk al had gevoeld dat je lichaamstemperatuur wat ontregeld was, nog voordat je de cijfers op het schermpje zag staan. Hetzelfde kan worden gezegd van het wegen van het lichaamsgewicht op de weegschaal; grote kans dat je zelf ook al had gemerkt dat je broek wat strakker zat de laatste tijd. Anders wordt het wanneer er sprake is van een hermeneutische relatie die zaken zichtbaar maakt die normaal onzichtbaar of verborgen zouden zijn voor het zelf. Je zou hierbij bijvoorbeeld kunnen denken aan een genetische erfelijkheidstesten die aan kan tonen of je bijvoorbeeld het gen dat borstkanker veroorzaakt bij je draagt. Een positief resultaat van een dergelijke test kan zeer vervreemdend zijn, wanneer iemand zich bewust is van de lichamelijke aanwezigheid van een potentieel levensgevaarlijk gen, die evenwel (nog) niet direct beléefd kan worden. Dit geeft Keymolen's eerder aangehaalde concept van 'onzichtbare zichtbaarheid' nieuwe betekenis, gericht op de ervaring van het zelf. In een dergelijk geval is er sprake van een *Körper*-extensie die zich kenmerkt door een vervreemdende vorm van excorporatie. Het gen bevindt zich evenwel *in* het lichaam, het inzicht manifesteert zich – fenomenologisch bezien – echter enkel op het papier of het scherm waar de uitslag op af te lezen valt. Een ander voorbeeld waar aan te denken valt, zijn de DNA testen, zoals die worden aangeboden door bedrijven als *MyHeritage*. Iemand die benieuwd is naar zijn afkomst, kan een test laten uitvoeren om te traceren uit welke wereldregio's de eigen genen afkomstig zijn. Ook dit kenmerkt zich door wat ik een *diepte-hermeneutische* persoon-zelf relatie hebt genoemd. Hoewel je op basis van je uiterlijk misschien een *educated guess* kunt doen wat betreft je afkomst, legt een dergelijke test dieptes van het zelf bloot die normaliter niet aan te boren zouden zijn.

Voegen we de door mij twee voorgestelde radicale vormen van twee van Ihde's relaties toe aan het schema, dan ziet deze er als volgt uit:

Versmeltingsrelatie Inlijvingsrelatie	(mens / technologie) → zelf (mens - technologie) → zelf	geïmplanteerde chip (VR) bril, spiegelbeeld, selfie, avatar	*Leib*-extensie +++++/++++ *Leib*-extensie +++/++/+
Hermeneutische relatie Diepte-hermeneutische relatie	mens → (technologie – zelf Mens → (technologie/wereld)	Facebook *likes*, *quantified self* grafiek genetische erfelijkheids-test, My Heritage DNA test	*Körper*-extensie +/++ *Körper*-extensie +/++
Achtergrondrelatie Immersierelatie	mens - (technologie / zelf) mens ← (technologie / zelf)	Gepersonaliseerde (digitale) omgeving – Spotify playlist interactieve VR, persuasive mirror	*Körper*-extensie ++/+++ *Körper*-extensie ++/+++
Alteriteitsrelatie Vervreemdingsrelatie	mens → technologie (zelf) (mens \ technologie) → wereld	'Sim', augmented reality app met selfie-filters dbs, autonome telerobot, deepfake	*Körper*-extensie +++/++++ *Körper*-extensie ++++/+++++

Dit schema zal mij in het komende hoofdstuk in staat stellen de identiteits- en vervreemdingseffecten van de verschillende gemedieerde mens-zelf relaties te analyseren, en vervolgens in te zetten in de analyse van de drie casestudies in hoofdstuk 4.

2.4 VOLHARDENDHEID, TOEGANKELIJKHEID EN MANIPULEERBAARHEID 2/3 (MENSASPECT)

Afsluitend zal ik opnieuw de belangrijkste bevindingen van dit hoofdstuk samenvatten aan de hand van begrippen volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid, waarbij deze begrippen – na een bespreking van het 'beeldaspect' in hoofdstuk 1 – nu van een aanvullende antropologische betekenislaag (het 'mensaspect') worden voorzien. Zoals in het vorige hoofdstuk opgemerkt, zal ik hierbij geen nieuwe begrippen introduceren, maar op basis van de antropologische en techniekfilosofische analyses in dit hoofdstuk een aantal betekenisaspecten aan de genoemde drie paraplubegrippen toevoegen. Ik zal hieronder laten zien hoe Plessners drie grondwetten van het menselijk bestaan resoneren met de drie concepten uit mijn model, waarbij volhardendheid aansluiting vindt bij zijn *utopisch standpunt*, toegankelijkheid bij *bemiddelde onmiddellijkheid* en manipulatie bij *natuurlijke kunstmatigheid*. Ook het schema van mediarelaties en het onderscheid tussen *Leib*- en *Körper*-extensies zal ik onder de drie parapluconcepten scharen.

Volhardendheid. Aan de hand van Plessner's antropologie hebben we kunnen zien hoe de mens door diens excentrische positionaliteit een 'gebroken bestaan' leidt, levend vanuit zijn centrum en tegelijkertijd een excentrische positie innemend ten opzichte van het eigen centrum (2.1.3). Zo bezien leeft de mens in dubbelgangerdom, altijd een dubbelganger van zichzelf (2.2.1). In Plessner's opvatting van het leven speelt ruimtelijkheid een belangrijke rol (een levend organisme neemt zijn plek in en verhoudt zich op bepaalde wijze tot zijn grens (2.1.3.4), maar ook tijd is natuurlijk een belangrijke factor in het bestaan van de mens (2.1.3.5). De mens is een 'continu worden'. Dit delen mensen met andere levende én levenloze dingen, maar fenomenologisch beschouwd verschilt de menselijke ervaring van het 'continu worden' wezenlijk van die van andere organismes door de excentrische positionaliteit van de mens. De mens is zich door deze positionaliteit bewust van het 'worden', het verstrijken van de tijd én de mogelijkheden die de toekomst in zich draagt (inclusief de mogelijkheid van het 'niet meer worden', de dood). Vanaf geboorte tot de dood kenmerkt het leven zich door een 'voortdurende transformatie'. De wereld wordt door de excentrisch gepositioneerde mens als 'open' ervaren; qua handelingsmogelijkheden in de ruimte én qua 'wordingsmogelijkheden' in de tijd. Met Heidegger duidde ik deze conditie aan als *geworpen mogelijkheid* en 'geworpen ontwerp' (2.1.3.5). Hoewel een individu geen inspraak heeft in het waar, hoe en wanneer van in de wereld geworpen worden en er grenzen – natuurwetten, tradities, waarden en normen, et cetera – zijn gesteld aan de mogelijkheden die hij na deze geworpenheid heeft, neemt dat niet weg dat het menselijk leven door het besef van verleden en toekomst vol contingente mogelijkheden is.

Stelde ik in het vorige hoofdstuk met Dilthey dat menselijke identiteit altijd van doen heeft met het uitdrukken van het zelf (1.3.2.1; een principe dat ook een plek heeft in Plessner's antropologie: 2.3.1), is volhardendheid van dergelijke uitdrukkingen van het 'zelf' – het persisteren van die uitdrukkingen in ruimte en tijd – volgens Plessner niet alleen existentieel onmogelijk, maar ook onwenselijk. Dat dit gegeven niet wegneemt dat de mens volgens Plessner wél terugverlangt naar een tijdloos centrum, er mee wil samenvallen, komt tot uitdrukking in zijn grondwet van het *utopisch standpunt*. Het dier, 'gevangen' in zijn eigen centrum, is tegelijkertijd ook 'thuis' in dit vertrouwde centrum. Het leeft in

een Hier-Nu en is zich zodoende niet bewust van het verstrijken van de tijd, van mogelijkheden in de toekomst, van diens eigen tekortkomingen (2.1.3.2). De zowel centrisch als excentrisch gepositioneerde mens kent dit type in-zichzelf-geborgen-zijn niet, de mens is constitutief thuisloos (2.1.5.3). Het utopisch standpunt, het verlangen naar een ultiem 'thuis', is volgens Plessner enkel mogelijk wanneer we het zelf en de wereld aan vaste banden leggen door een vorm van fixatie, of *volhardendheid* in ruimte en tijd. Plessner spreekt in deze context zelf ook wel van een *Definitivum*. Volgens Plessner is het evenwel een illusie te denken dat een dergelijk Definitivum gerealiseerd zou kunnen worden; niet ten laatste omdat een fixatie of volhardendheid van het zelf de menselijke levensvorm – die wordt gekenmerkt door verandering en beweging – geweld aan zou doen. Bovendien is de thuisloosheid van de mens niet alleen een bron van existentieel lijden, maar ook van sublieme ervaringen en scheppingen.

Waar religie van oudsher een belangrijke rol heeft gespeeld in het creëren van een Definitivum, daar staan ook wetenschap en technologie voor de door natuurlijke kunstmatigheid gekenmerkte mens niet zelden in dienst van het utopisch verlangen naar een 'thuis' (2.1.5.1). Wanneer we digitale dubbelgangers in dit licht bezien, zou bijvoorbeeld een social media profiel waarop iemand dagelijkse updates en foto's en video's van diens leven plaatst, kunnen worden begrepen als een poging tot het creëren van een Definitivum, in dit geval een blijvende uitdrukking van het zelf. In zichzelf zijn dergelijke 'zelfuitdrukkingen' te begrijpen als noodzakelijk voor zelfbegrip en zelfkennis van de excentrische mens, die zichzelf altijd moet leren kennen via een omweg. Coolen stelt dat technische artefacten zowel als geprojecteerde extensie van (een deel) van het zelf alsook als middel tot zelfkennis functioneren (2.3.3). Met Plessner kunnen we hier echter wel aan toe voegen dat persistentie of volhardendheid van dergelijke zelf-uitdrukkingen mogelijk ontologisch bezien onwenselijk zijn als deze niet langer overeenstemmen met de actuele zelfervaring. Als we het voorbeeld van de 'treinplasjongen' meme uit de introductie er nog eens bijhalen, dan wordt dit voelbaar wanneer we ons indenken dat de betreffende jongeman over tien jaar op een heel andere plaats in zijn leven staat, zich heeft ontwikkeld, wellicht andere waarden en normen erop nahoudt, een serieuze baan of familie heeft. Op het internet zwerft echter vooralsnog hardnekkig zijn dubbelganger 'de treinplasjongen' rond, die niet aan die verandering onderhevig is. Een dergelijk 'identiteitsanker' rijmt niet met de veranderlijkheid en de beweeglijkheid van het ´zelf´.

Toegankelijkheid. De tweede antropologische wet van Plessner, die van bemiddelde onmiddellijkheid (2.2.5.2), kunnen we toevoegen aan het in hoofdstuk 1 gevormde concept van 'toegankelijkheid'. Had ik het daar met name over de technische kwaliteiten van de digitale dubbelganger en wijze waarop deze samenhangen met toegankelijkheid, daar kunnen we toegankelijkheid in het licht van Plessners antropologie nog aanvullende betekenis toekennen. De grondwet van bemiddelde onmiddellijkheid (of indirecte directheid – verwijst naar het gegeven dat de mens geen 'pure waarneming' kent. Dit heeft zowel betrekking op diens ervaring van de wereld alsmede op de ervaring van het zelf (als deel van die wereld). De menselijke ervaring is in eerste instantie altijd al gemedieerd door de eigen zintuigen en het eigen lichaam (2.1.5.2). Anders dan andere dieren heeft de gelijktijdig centrisch als excentrisch gepositioneerde mens bovendien besef van die bemiddeling, waardoor de bemiddeling op 'onmiddellijke' wijze wordt beleefd (2.1.3.3). De mens is daarmee niet enkel 'thuisloos, maar deze menseigen ontologische vorm van dubbele aspectiviteit maakt dat de mens zich tegelijkertijd direct én indirect tot de wereld (en zichzelf als deel van die wereld) verhoudt en daarmee ook een fundamenteel, zo stelde ik met Boccignone, 'gebroken' levensvorm kent (2.2.2). Deze 'gebrokenheid' vertaalt zich door naar de toegankelijkheid van de mens voor zichzelf, de wijze waarop een persoon

zichzelf ervaart. Met Plessner zagen we dat een persoon zichzelf kan ervaren van 'buitenaf' als lichaamsobject (*Körper*) tussen andere (lichaams-)objecten en tegelijkertijd van 'binnenuit' als levend lijf (*Leib*) – de mens is gelijktijdig subject en object ineen voor zichzelf. Deze ambiguïteit (2.2.2) van de menselijke zijnsstructuur en de toegang die de mens tot zichzelf heeft, komen tot uitdrukking in de drie paradoxale grondwetten. De wet van de natuurlijke kunstmatigheid toont dat het leven van een mens gemaakt moet worden; mensen leven niet louter, maar moeten als centrisch-excentrisch gepositioneerde dubbelwezens hun leven altijd *leiden* (2.1.5.1).

De eerdergenoemde wet van bemiddelde onmiddellijkheid, zo zagen we, drukt nog een belangrijke implicatie voor de menselijke levensvorm uit; hoewel uitvinder van technische instrumenten, is de mens hier vanuit Plessneriaans perspectief bezien nooit helemaal heer en meester over (2.1.5.2). Dit resoneert met de 'technologische (on)toegankelijkheid' die ik, met Flussner, in het vorige hoofdstuk heb benoemd (1.4); we kunnen nooit helemaal overzien wat nevengevolgen van de inzet van deze uitvindingen zullen zijn. Vertalen we dit naar de digitale dubbelganger, dan kan (on)toegankelijkheid in dit geval slaan op de (on)grijpbaarheid van deze digitale dubbelgangers, wanneer zij eenmaal door de mens in de wereld zijn gebracht en 'hun eigen gang' gaan, al dan niet onafhankelijk van de bedoeling van hun schepper (2.1.5.2).

Daar tegenover staat dat de grondwet van de natuurlijke kunstmatigheid doet inzien dat het gebruik maken van technologie ook een *voorwaarde* is voor subjectwording en de totstandkoming van identiteit (2.1.5.1). In die zin maakt het toegankelijk wat anders onkenbaar zou blijven. Zo biedt het spiegelstadium van Lacan op vrij letterlijke wijze inzicht in de rol die de spiegel speelt in het ontstaan van een 'ik', hoewel dit altijd een zekere 'miskenning' veronderstelt (2.2.3). Plessner en Lacan nemen wat dat betreft een nauw verwante positie in, de excentrisch gepositioneerde mens valt nooit geheel samen met zichzelf en is wezenlijk vervreemd van zichzelf. De sleutelpositie die technologie, als uitdrukkingsmedium die de mens in staat stelt een identiteit te vormen, inneemt, leidt in techniekfilosofie na Plessner tot het inzicht dat steeds weer op een mediumspecifieke wijze gebeurt (2.3.2). Met andere woorden, ieder medium biedt weer een andere 'toegankelijkheid' tot de zelfervaring en het zelfbegrip. Wat betreft 'medium' zouden we met een aan Foucault ontleend begrip ook kunnen spreken van *technologische mediadispositieven*, hetgeen verwijst naar complexe heterogene ensembles van materiële objecten, menselijke praktijken, regels, instituties, en discoursen (2.3.2); met andere woorden de processen van mediatie waarin mensen en dingen voortdurend met elkaar interacteren. Duidelijk werd, aan de hand van onder andere Friesen en Hug en McLuhan, dat alle mediadispositieven steeds op eigen, mediumspecifieke, wijze de wijze waarop de wereld vorm krijgt en de mens de wereld en zichzelf ervaart beïnvloeden, zij worden steeds weer op een nieuwe, mediumspecifieke wijze '(on)toegankelijk' voor het menselijk subject. Door deze mediumspecificiteit onderhouden we, zo zagen we met mijn variatie op Ihde, verschillende mens-techniek-zelf relaties door middel van de media die we inzetten om onszelf te leren kennen (2.3.4). Dit principe zagen we ook terug bij Kapp en zijn idee van technologieën als 'orgaanprojecties'; technologieën hebben niet alleen een praktisch nut, maar dragen ook bij aan de kennis over ons zelf (2.3.3).

Manipuleerbaarheid. Ten slotte kunnen we aan de as van manipuleerbaarheid eveneens een antropologische laag toevoegen. Allereerst kunnen we opmerken dat de mens als excentrisch gepositioneerd wezen altijd in zekere zin als een 'dubbelganger'(2.2) kan worden beschouwd en als zodanig uiteenvalt in een simultaan ervaren van het zelf als lijf (*lijf*) en (*Körper*). Anders dan dieren kan de mens als 'analoge' dubbelganger van zichzelf zijn eigen lichaam 'manipuleren' en navigeren

(2.1.3.4). Zoals verder in de bespreking van Plessners antropologie duidelijk werd, speelt technologische mediatie in zijn mensbeeld een belangrijke rol. De excentrisch gepositioneerde mens is kunstmatig van nature, in die zin dat hij voortdurend aangewezen is op cultuur en techniek in het leiden van diens leven (2.1.5.1). Ook in het vormen van een zelfbeeld of identiteit is die mediatie in meer of minder letterlijke zin te herkennen, zoals bijvoorbeeld Lacan met zijn spiegelstadium van de vroegkinderlijke ontwikkeling laat zien (2.2.3). De mens creëert technieken die hij, zo zagen we reeds, nooit geheel beheerst en die de menselijke ervaring bemiddelen op een door de mens ervaren bemiddelde onmiddellijke wijze. In die zin 'manipuleren' ze de menselijke ervaring, in de betekenis van 'invloed uitoefenen op' de menselijke ervaring (2.1.5.2).

De mens kenmerkt zich door zijn natuurlijke kunstmatigheid, hetgeen betekent dat de mens zichzelf en diens omgeving noodzakelijk met artefacten complementeert, aanpast en beheert. Dit sleutelen aan zichzelf, ofwel dit 'manipuleren' van het zelf is, zo zagen we met Plessner, een ontologische noodzakelijkheid. Plessners mensmodel bevindt zich techniek- en mediafilosofisch beschouwd tussen sociaal constructivisme en technologisch determinisme in, media 'manipuleren' de menselijke identiteit, ieder mediumdispositief op een eigen, mediumspecifieke wijze. Anderzijds manipuleert de mens diens eigen identiteit door gebruik van verschillende mediumdispositieven; met Oosterling noemde ik de menselijke identiteit om deze reden 'middelmatig' (2.3.1). De mens is als excentrisch wezen 'uitdrukkingsbehoeftig' en gebruikt voor dit uitdrukken niet enkel Lacan's spiegel. Oudere uitdrukkingsvormen, zoals kleding, lichaamsversieringen, schilderijen, dans en taal, zijn inmiddels aangevuld door digitale uitdrukkingstechnologieën, die de mens steeds weer in staat stellen de identiteit op een andere manier tot uitdrukking te brengen. Omdat dit ook steeds weer leidt tot nieuwe identiteiten, manieren waarop de mens zichzelf leert kennen, zou je in dit kader kunnen spreken van 'zelf-manipulatie'. De controle oscilleert hierbij steeds tussen manipulatie van de eigen identiteit van een persoon middels diverse technologieën en anderzijds manipulatie door deze technologieën die af en toe even aan de menselijke controle en voorspellingskunde ontsnapt. Met Donald en Verbeek merkte ik op dat er hier eerder sprake is van een door interactiviteit gekenmerkte co-evolutie (of 'co-manipulatie' zo men wil) dan van een eenzijdige determinatie (2.3.2 en 2.3.3). Mensen en technologieën zijn niet zozeer vooraf gegeven, maar scheppen elkaar in een niet-aflatend proces van mediatie.

Met Ihde en aanvullend Verbeek zagen we dat ieder mediumdispositief een mediumspecifieke vorm van technologische mediatie behelst (2.3.3.- 2.3.4). Hun analyse kan mij bij de casestudies helpen te benoemen hoe elk mediumdispositief weer een eigen combinatie van mens-techniek-zelf ervaring voortbrengt. En daarin toont zich de veelzijdigheid van de technologische manipulatie van het zelf. Daarmee heeft Ihde's begrip van multistabiliteit, wanneer we dat begrijpen vanuit het 'mensaspect' van de dubbelganger, een dubbele betekenis. Mens en technologie scheppen *elkaar* scheppen in een niet-aflatend proces van mediatie en co-evolutie. Of zoals Verbeek dat expliciet verwoordt in een eerder geciteerd artikel: "[F]rom the perspective of the 'mediation approach' in philosophy of technology, humans and technologies should not be seen as two 'poles' between which there is an interaction; rather, they are the result of this interaction" (Verbeek 2015), 26). We zouden daarom kunnen stellen dat niet alleen artefacten, maar ook de mens door multistabiliteit wordt gekenmerkt (2.3.4.7). Waar het de relatie tot zichzelf betreft is de mens een zichzelf mediërend en manipulerend dier.

Hoofdstuk 3 De unheimliche identiteit van de dubbelganger

Inleiding

In het vorige hoofdstuk heb ik de wijsgerige antropologie van Plessner en de plaats die de dubbelganger daarin speelt behandeld en ben ik aan de hand van een aantal techniekfilosofen nader ingegaan op technologische mediatie van de dubbelganger. In dit hoofdstuk zal ik de focus richten op de implicaties van dit technologisch gemedieerde dubbelgangerdom voor de menselijke identiteit en in het bijzonder op het unheimliche karakter die deze identiteit aankleeft.

In paragraaf 3.1 sta ik om te beginnen een moment stil bij begrip 'identiteit' (3.1.1), waarbij ik achtereenvolgens de inga op de logische (3.1.1.1), psychologische (3.1.1.2) en ontologische (3.1.1.3) betekenisaspecten. Daarbij wordt duidelijk dat er in de afgelopen eeuwen een duidelijke verschuiving valt waar te nemen van een statische opvatting van menselijke identiteit, naar een veel dynamischer opvatting, waarin identiteit wordt gezien als iets dat voortdurend 'onder constructie' is.

In paragraaf 3.2 bespreek ik vervolgens een aantal relevante elementen van Plessner's unheimliche identiteitstheorie. Nadat ik heb uiteengezet dat identiteit voor Plessner geen statisch gegeven is, maar een levenslange taak ofwel *Selbststellung* (3.2.1), ga ik nader in op rollenspel, die het menselijke dubbelgangerdom noodzakelijk karakteriseert (3.2.2). Daarbij focus ik op authenticiteit en vervreemding (3.2.2.1), maak ik een korte 'theatrale excursie' naar de overeenkomsten en verschillen tussen de rollentheorieën van Plessner en Goffman (3.2.2.2), en sta ik vervolgens stil bij persoonlijke en functionele rollen (3.2.2.3), ambiguïteiten en ambivalenties van dubbelgangers (3.2.2.4), de voor het dubbelgangerdom kenmerkende dialectiek van openheid en geslotenheid, en de daarmee samenhangende noodzaak van grensmanagement (3.2.2.5). Vervolgens bespreek ik het unheimliche karakter van de dubbelganger (3.2.3). Na een bespreking van de analyse van het unheimliche bij Jentsch en Freud (3.2.3.1) en de bespiegelingen van Lacan, Barthes en Foucault inzake unheimliche spiegels (3.2.3.3), ga ik nader in op Freud's analyse van unheimliche dubbelgangers in het werk van de E.T.A. Hoffmann (3.2.3.4) en besluit ik deze paragraaf met een schets van de vijf fundamentele kenmerken van het unheimliche: onvertrouwdheid, het verlies van controle of verlies van beheersbaarheid, het zichtbaar worden van onzichtbaar had moeten blijven, onwillekeurige herhalingen en de vervaging tussen fantasie en werkelijkheid (3.2.3.5).

Paragraaf 3.3 handelt over mediale unheimlichkeit. Na een korte hervatting van het begrip mediumspecificiteit, zoals dat op begrip is gebracht door McLuhan in zijn beroemde uitspraak "the medium is the message", betoog ik dat in de digitale verbeeldcultuur ook het unheimliche technologisch gemedieerd is (3.3.1). Vervolgens bespreek ik de mediumspecifieke vorm die de vijf onderscheiden kenmerken van het unheimliche in het digitale tijdperk aannemen (3.3.2).

In paragraaf 3.4, ten slotte, sluit ik ook dit hoofdstuk af met een samenvatting van de belangrijkste bevindingen van dit hoofdstuk, waardoor de dimensies van volhardendheid, toegankelijkheid en manipulatie een laatste, unheimliche, de menselijke identiteit betreffende betekenislaag krijgen.

De korte paragraaf 3.5 markeert de overgang van de theoretische analyse van de digitale dubbelganger naar de drie kwalitatief-empirische cases die in het vierde hoofdstuk worden besproken.

3.1 Menselijke identiteit

"De mens," schrijft psychiater en filosoof Gerrit Glas, "is niet een dier met een aantal extra kwaliteiten. De mens is echt mens, dat wil zeggen persoon; niet een wezen dat slechts 'reageert,' passief, maar een wezen dat beseft aangesproken te worden en tegelijk – door zijn antwoord – laat blijken zelf iemand te zijn. Antwoorden is meer dan reageren en ook wat anders dan beantwoorden aan" (Buijs 2005, 49). Glas' karakterisering van de mens sluit goed aan bij Plessner's mensbeeld dat ik in het vorige hoofdstuk heb verkend. De mens, zo zagen we, is anders dan het dier. De mens is een *persoon*. Als zodanig valt de mens niet geheel met zichzelf samen, is hij méér dan een centrum dat reageert op externe stimuli. De mens 'antwoordt' als een *iemand*. Menselijke identiteit houdt verband met wie deze 'iemand' is.

3.1.1 Een begripsanalyse

Wat verstaan we nu eigenlijk onder 'menselijke identiteit'? Een eerste, intuïtieve antwoord is dat het begrip identiteit verwijst naar het feit dat je door de tijd heen dezelfde persoon blijft. Maar als je naar foto's kijkt waarop je staat afgebeeld tijdens je peuterjaren, wordt het al snel duidelijk dat dit in ieder geval al niet geldt voor je uiterlijk. Ook je begrip van de wereld is inmiddels heel anders dan toen je een peuter was, en je hebt vele nieuwe ervaringen opgedaan. Toch zul je waarschijnlijk beamen dat 'jij' het bent, op die afbeeldingen, en niet een 'ander'. Waar bestaat dan precies dit 'aan zichzelf gelijk blijven door de tijd heen' uit, als het niet je uiterlijk kenmerken zijn of hoe je nu de wereld begrijpt? Is het je DNA? Ook dat lijkt volgens de huidige (epi)genetische inzichten minder onveranderlijk dan eerder werd gedacht. Of wordt je identiteit misschien bijeengehouden door je herinneringen?

De complexiteit van dit vraagstuk wordt fameus verkent in het filosofische gedachte-experiment van 'het schip van Theseus', voor het eerst geformuleerd door de Griekse filosoof en biograaf Plutarchus, die in de eerste eeuw n.C. leefde. In zijn beschrijving van het leven van Theseus vertelt hij dat nadat Theseus behouden was teruggekeerd in Athene, de bewoners het beroemde schip lange tijd hadden geconserveerd. Daartoe vervingen ze van tijd tot tijd de oude en verweerde planken door nieuwe. Het schip van Theseus, zo voegt Plutarchus daaraan toe, is sindsdien voor filosofen het schoolvoorbeeld voor de onbesliste vraag of het schip in de loop van de tijd hetzelfde schip is gebleven of niet.[24]

[24] "XXIII. The ship on which Theseus sailed with the youths and returned in safety, the thirty-oared galley, was preserved by the Athenians down to the time of Demetrius Phalereus. They took away the old timbers from time to time, and put new and sound ones in their places, so that the vessel became a standing illustration for the philosophers in the mooted question of growth, some declaring that it remained the same, others that it was not the same vessel" (Plutarch 1914, deel 1, 49).

Het is inderdaad een lastige vraag, die de filosofische gemoederen tot op de dag van vandaag verhit houdt. Gevoelsmatig ligt het misschien voor de hand dit vraagstuk negatief te beantwoorden. Immers, qua materieel is er van het oorspronkelijke schip niets meer over – de Atheners bouwden met nieuwe planken in de loop van de tijd een compleet nieuw schip. Wanneer je echter bedenkt dat het schip er nog vrijwel hetzelfde uitziet als toen Theseus het bevoer, lijkt het anderzijds toch problematisch te stellen dat het schip niet meer hetzelfde schip is. Bovendien dringt zich, wanneer we zouden ontkennen dat het schip nog steeds hetzelfde is, de vraag op wanneer het schip precies een ander schip is geworden. Is er sprake van een 'nieuw' schip na verwisseling van 4 planken? 25? Meer dan de helft? Of is de 'identiteit' van het schip misschien in iets anders gelegen dan in het materiaal waaruit het is opgebouwd? Is het wellicht de identieke *vorm* die de identiteit bepaalt?

Terugkerend naar het voorbeeld van de peuterfoto doet zich daar echter een nog lastiger vraag voor. Immers, in dat geval verandert niet alleen het 'materiaal' waaruit ik ben opgebouwd drastisch (de cellen waaruit mijn lichaam is opgebouwd worden net als de planken van Theseus' schip immers voortdurend vernieuwd), maar ook mijn uiterlijke vorm. Toch lijkt het zelfs in dit geval onzinnig te stellen dat ik gaandeweg iemand anders ben geworden. Er is 'iets' dat maakt dat ik ondanks alle veranderingen in materiaal en gestalte toch 'mezelf' ben gebleven. Het is in dat licht bezien niet zo vreemd dat het begrip 'identiteit' ook een grote rol speelt in wetenschappelijke disciplines als de geschiedschrijving en de ontwikkelingspsychologie. Beide disciplines richten zich op veranderingen die zich door de tijd heen voordoen en zien zich door de vraag naar de relatie tussen 'identiteit' en 'verschil' gesteld. Zo stelt historicus Den Hollander dat, om te kunnen spreken van een 'verandering', dergelijke veranderingen moeten worden toegeschreven aan 'iets' dat aan zichzelf gelijk blijft door de tijd (Den Hollander 2002, 195). Maar over de precieze aard van dit 'aan zichzelf gelijk blijven,' zijn de meningen echter nog net zo verdeeld als in de tijd dat Plutarchus het leven van Theseus beschreef.

Misschien kunnen we wat meer helderheid brengen in het vraagstuk wanneer we de verschillende betekenisaspecten van het begrip 'identiteit' wat nader beschouwen. Etymologisch beschouwd stamt het woord 'identiteit' af van het Latijnse *identitas*, dat weer afgeleid is van *idem*: 'dezelfde'. Identiteit lijkt dus inderdaad iets van doen te hebben met een temporele *continuïteit* – 'hetzelfde blijven' – van de persoonlijkheid. Je blijft met andere woorden gedurende je hele leven *dezelfde* persoon, ondanks alle veranderingen die zich met het verstrijken van de tijd voordoen. Bij nader inzien kan daarbij een onderscheid worden gemaakt tussen een *logisch*, een *psychologisch* en een *ontologisch* gebruik van het begrip 'identiteit' (De Mul 2000, 201).

3.1.1.1 Logische aspecten

Binnen de logica verwijst het begrip 'identiteit' naar een numerieke eenheid. Een singuliere identiteit wordt gekenmerkt door het principe van reflexiviteit. Voor iedere 'X' geldt dat X=X. Dit is een nogal evidente waarheid. Immers, ik ben alleen mezelf en niet, bijvoorbeeld, mijn moeder of buurvrouw. Twee theekopjes uit eenzelfde ontwerpserie delen weliswaar een *kwalitatieve identiteit* – dat wil zeggen dat ze ten zeerste op elkaar lijken – maar er is wel een *kwantitatief*, *numeriek verschil*: er is immers sprake van *twee* kopjes. Heb je nu één van deze kopjes op de grond laten vallen, dan zorgt de ontstane barst voor een verandering in de kwalitatieve identiteit van het gevallen kopje (het ziet er anders uit dan zo-even), maar de *numerieke identiteit* blijft hetzelfde – er is immers nog steeds sprake van hetzelfde, zij het nu gebarsten kopje. Passen we dit principe toe op de mens, dan kun je van bijvoorbeeld eeneiige tweelingen stellen dat zij een *kwalitatief* identiek zijn (ze lijken erg op elkaar,

qua uiterlijk, gedrag, dna), maar ook voor hen geldt dat zij ieder een unieke *numerieke* identiteit bezitten. Beiden hebben een unieke relatie tot zichzelf. Ook al delen ze heel veel kwaliteiten, ze vallen niet sámen met hun tweelingbroer of -zus.[25] Strikt genomen is de term 'identieke tweelingen' dus niet correct, wanneer we daarmee doelen op de zojuist uiteengezette logische connotatie van het begrip. Er is bij eeneiige tweelingen sprake van een extreme kwalitatieve *gelijkenis*, maar er is geen logische identiteit. Dat lijkt ook het geval te zijn bij het schip van Theseus. Zelfs nadat alle planken waren vervangen, bleef de kwalitatieve gelijkenis bestaan, maar de numerieke identiteit was verloren gegaan. Weliswaar geldt voor beide schepen dat ze enkel gelijk zijn aan zichzelf, en bovendien is er sprake van een extreme gelijkenis, maar ze zijn niet numeriek identiek. En dat geldt strikt genomen ook voor mijzelf. Als na verloop van tijd alle cellen in mijn lichaam zijn vervangen, dan ben ik niet langer numeriek identiek aan mijn vroegere ik.

Toch lijkt er met de persoonlijke identiteit meer aan de hand te zijn. Want ook al zijn alle cellen in mijn lichaam vervangen en is ook mijn binnenwereld een heel andere dan die van de peuter op de foto, op een of andere manier lijkt mijn identiteit toch bewaard gebleven. Het is immers, zoals ik hierboven reeds opmerkte, niet onzinnig te zeggen dat ik in weerwil van alle veranderingen toch nog steeds dezelfde persoon ben als de peuter op een van mijn kinderfoto's. Er lijkt iets te zijn dat maakt dat mijn identiteit standhoudt, hoezeer ik ook verander. Dat heeft, net als het schip van Perseus, misschien toch meer met de vorm te maken, dan met de cellen waarvan ik ben gemaakt.

3.1.1.2 Psychologische aspecten

Om dat 'meer' in het vizier te krijgen, moeten we een uitstapje maken naar de (beschrijvende) psychologie. Binnen de psychologie verwijst 'identiteit' in de eerste plaats naar een zekere eenheid in verscheidenheid. Deze eenheid heeft enerzijds een ruimtelijk aspect, waarbij de focus ligt op 'binnen' en 'buiten'. De belichaamde persoon vormt een zich door de ruimte bewegende *eenheid* van *subjectieve* ervaringen, gevoelens, emoties, sensaties, waarden, normen, vooronderstellingen, et cetera, die een kwalitatief karakter hebben. Als ik een van mijn lievelingskopjes laat vallen en beteuterd naar de grillige barst in het blauwe glazuur kijk, dan neem ik niet alleen iets buiten mij waar, maar is die waarneming ook verbonden met gevoelens (in dit geval: verdriet) en aanzetten tot handelen (ik wil het kapotte kopje vervangen door een nieuw exemplaar). Deze samenhangende eenheid van ervaringen op ieder moment in de tijd maakt mijn psychologische identiteit uit.

Mijn beleving speelt zich bovendien niet alleen in het heden af, maar is tevens verbonden met herinneringen (ik denk aan de vriend van wie ik de kopjes voor mijn verjaardag kreeg) en de toekomst (als ik morgen met de trein Utrecht passeer, kan ik de winkel bezoeken waar ze die kopjes verkopen). Deze temporele continuïteit van de eigen belevingen speelt, net als de 'ruimtelijke samenhang' een belangrijke rol in de (ervaring van) persoonlijke identiteit. Dat ik mij herinner het kopje van een vriend te hebben gekregen, en morgen de winkel wil bezoeken waar hij het kocht, verbindt de persoon die ik was ten tijde van mijn verjaardag met mijn huidige en toekomstige 'ik'. Dat ik mij in de peuter op de

[25] In het beroemde boek *Alice in Wonderland* van Lewis Carroll (pseudoniem voor wiskundige Charles Dodgson) lijkt de kleine Alice dit logische principe even te zijn vergeten. Wanneer ze zich door een reeks vreemde gebeurtenissen niet meer helemaal zichzelf voelt, vraagt ze zich af of ze wellicht in haar vriendinnetje Mabel is veranderd. Dit is, wanneer we de logica van identiteit in het achterhoofd houden, een 'onzinnige' vraag. Tenzij we deel zouden uitmaken van een craniopagus tweeling, zoals we die in het voorafgaande hoofdstuk tegenkwamen. De ene helft van zo'n tweeling zou, omdat ze hun thalamus delen, zich immers kunnen vergissen en denken dat de kiespijn van de ander haar eigen kiespijn is.

foto herken, hangt ook samen met de – vage - herinneringen die ik aan mijn peutertijd heb. Ik herken het 'doekjebij' dat de peuter tegen haar wang houdt, en de piano op de achtergrond, waar ik als peuter vaak op 'speelde' door met mijn knuistjes op de toetsen te slaan. De foto roept ook allerlei andere herinneringen en geuren op die verbonden zijn met de 'ik' die ik toen was. Dat geen van de cellen in het lichaam van de peuter inmiddels meer bestaan, doet daar niets aan af.

In de filosofische traditie heeft deze temporele continuïteit met name in de Angelsaksische traditie veel aandacht gekregen. Zo stelde John Locke die in *An Essay Concerning Human Understanding* [1690] dat het geheugen de bepalende factor en voorwaarde is voor persoonlijke identiteit. Onze persoonlijke identiteit reikt voor Locke net zover als ons geheugen:

> For, since consciousness always accompanies thinking, and it is that, which makes everyone to be what he calls self, and thereby distinguishes himself from all other thinking things, in this alone consists personal identity, i.e. the sameness of rational being: and as far as consciousness can be extended backwards to any past action or thought, so far reaches the identity of that person. (Locke 1975, 335)

Een implicatie daarvan lijkt te zijn dat onze identiteit afbrokkelt als ons geheugen niet meer goed functioneert. Dat lijkt inderdaad het geval te zijn, als we denken aan een ziekte als dementie. Familieleden merken vaak op dat de demente partner 'niet meer dezelfde persoon is die hij/zij was.' Op analoge wijze lijkt onze persoonlijke identiteit ook af te hangen van de 'ruimtelijke continuïteit', dat wil zeggen de genoemde *eenheid* van *subjectieve* ervaringen, gevoelens, emoties, sensaties, waarden, normen, vooronderstellingen etc. Als die eenheid teloorgaat, behalve aan dementie kunnen we hier ook denken aan dissociatieve identiteitsstoornissen en psychosen, lijkt de persoonlijke identiteit eveneens tijdelijk of definitief te desintegreren.

Vanuit het psychologische perspectief lijkt persoonlijke identiteit dus vooral samen te hangen met de door de persoon ervaren *samenhang van onze belichaamde ervaringen door de tijd heen*. Een mensenkind beschikt over een lichamelijke individualiteit op het moment dat de dokter de navelstreng doorknipt die hem of haar verbond met de moeder. In organisch opzicht is er vanaf dat moment sprake van een autonoom systeem (Den Hollander 2002, 197). Psychisch gezien, echter, kunnen we de vraag stellen of die individualiteit zich niet pas op een later moment zijn intrede doet, te weten met de 'psychische geboorte' van een autonoom individu tijdens de separatie-individuatiefase in de menselijke ontwikkeling (Mahler and Bergman 1973). Gedurende deze ontwikkeling vormt het kind een 'innerlijke representatie' van het onderscheid tussen zichzelf en zijn omgeving. De eigen 'zelfbegrenzing' wordt op een symbolische wijze – bijvoorbeeld in de taal: het juiste gebruik van het woordje 'ik' – gevat. Deze gedachtegang zagen we eerder al eerder bij de bespreking van Lacan's interpretatie van het spiegelstadium (zie paragraaf 2.2.3), die hetzelfde proces lijkt te beschrijven. Immers, het kind verkrijgt zijn identiteit eerst als hij zichzelf in de spiegel herkent ('Dat ben ik!'). In het licht van de identiteitsvorming is dat niet zonder ironie. Het kind verkrijgt zijn identiteit op het moment dat het 'uiteenvalt' in het beleefde zelf en het spiegelbeeld. Dit uiteenvallen markeert de overgang naar het bestaan als een autonoom subject met een persoonlijke identiteit, die – plotsklaps zichtbaar voor zichzelf – zichzelf nu ook binnen en tegenover de wereld en in de verleden en toekomende tijd weet te plaatsen ('Vroeger, toen ik klein was,…'; 'Later, als ik groot ben, …').

3.1.1.3 Ontologische aspecten

Daarmee komen we tot de ontologische dimensie van identiteit. Deze komt aan het licht wanneer we de vraag stellen *aan wie* de eerdergenoemde ruimtelijke en temporele continuïteit zich nu precies voordoet. Het simpele antwoord is: aan mijzelf, of, algemener gesproken, aan een 'ik', een persoon. Hoewel een ander tot op zekere hoogte je een identiteit kan toeschrijven (en dat gebeurt ook voortdurend in ons leven), beleef je in eerste instantie zélf de genoemde continuïteit. Precies dat zelfbegrip verleent de menselijke identiteit het persoonlijke eerste-persoonsperspectief. Daarmee hebben we echter nog niet bepaald wat nu precies de aard is van deze 'persoonlijke identiteit'.

Die precieze aard heeft in de loop van de geschiedenis van de filosofie evenwel tot verhitte discussies geleid. Het is met name Descartes geweest, die een grote stempel op deze discussie heeft gedrukt met zijn even bondige als beroemde formule: *Cogito ergo sum:* ik denk dus ik ben. Descartes formuleerde deze gedachte overigens voor het eerst in het Frans - *je pense, donc je suis* – in zijn *Discours de la méthode* [1637] in het kader van een methodologisch gedachtenexperiment, volgens welke we aan alles kunnen twijfelen, behalve aan het feit *dat* we denken.

> En beseffend dat deze waarheid: *Ik denk, dus ik ben* zo sterk en zo zeker was dat zelfs de meest buitensporige veronderstellingen van de sceptici niet bij machte waren haar aan te tasten, meende ik dat ik haar zonder enig bezwaar kon beschouwen als het eerste uitgangspunt van de filosofie die ik zocht. (Descartes 1979, 70)

Die zekerheid betreft volgens Descartes overigens louter het *denkende* ik. Dit 'ik' is volgens Descartes, die op dit punt nog met ten minste één been in de christelijke traditie staat, geheel onafhankelijk "van enig stoffelijk ding". Met de stelling dat het denken (de 'denkende substantie') en het lichaam (de 'uitgebreide substantie') geheel onafhankelijk van elkaar bestaan, bekent Descartes zich tot een *ontologisch dualisme*.[26] En op basis daarvan komt hij tot de volgende conclusie: "Dit ik, dat wil zeggen, de ziel, waardoor ik ben wat ik ben, is dus geheel van het lichaam onderscheiden en is zelfs gemakkelijker dan het lichaam te kennen. Zelfs als het lichaam niet zou bestaan, zou de ziel evengoed volledig zijn wat ze is" (idem, 70). In overeenstemming met de christelijke traditie vat Descartes het 'ik' op als een *onveranderlijke, aan zichzelf identiek blijvende* en *onsterfelijke ziel*. Descartes ontkent (natuurlijk) niet dat de mens een lichaam heeft en evenmin dat dit met de 'ziel' is verbonden. Maar juist die erkenning plaatst hem voor een onoplosbaar probleem waarmee dualisten tot op heden worstelen: hoe kunnen twee essentieel verschillende substanties met elkaar verbonden zijn?

Hoewel Descartes' dualistische uitgangspunt de nodige kritiek heeft uitgelokt, heeft het idee dat de mens bestaat uit een eindig lichaam en een oneindige geest hardnekkig standgehouden in met name de traditie van de bewustzijnsfilosofie. Sporen van zijn denken zien we terug bij onder andere Kant, Fichte, Hegel en Husserl, hoewel zij wel degelijk kritische noten bij zijn werk plaatsen. Zo wijst Kant op grond van de vraag of denken überhaupt wel mogelijk is zonder lichaam het radicale Cartesiaans dualisme af. Bij hem krijgt het menselijk lichaam een belangrijker rol toebedeeld in het vraagstuk van identiteit, in de vorm van een transcendentale mogelijkheidsvoorwaarde voor kennis. We kennen de

[26] Zoals we in het vorige hoofdstuk zagen, verzet Plessner zich met zijn uitgangspunt van de psychofysische eenheid van het 'beleefde lichaam' nadrukkelijk tegen dit ontologisch dualisme. Plessner bekritiseert in het tweede hoofdstuk van *Die Stufen* uitvoerig Descartes' 'ontologische fundamentalisering' van het onderscheid tussen het binnen- en buitenperspectief waarmee we ons als begrensde wezens kunnen beschouwen.

wereld – en onszelf – in de eerste instantie op een lichamelijke manier.[27] Daarmee verwerpt Kant echter nog niet het idee dat het menselijk subject – de menselijke identiteit – een tijdloos gegeven is. Na Descartes en Kant is Husserl waarschijnlijk de laatste van de grote filosofen die dit idee van een tijdloze identiteit heeft verdedigd.

In de Angelsaksische traditie – die in de voetsporen van Locke en Hume treedt – overheerst van meet af aan juist scepsis ten aanzien van het idee van een onveranderlijke, aan zichzelf identiek blijvende en onsterfelijke ziel. Bij Locke is de persoonlijke identiteit immers, zoals we hiervoor al opmerkten, afhankelijk van onze herinneringen aan ons verleden. Maar dat idee roept ook vragen op. Als je geen herinneringen meer hebt aan je peutertijd, ben je dan niet meer dezelfde persoon als de peuter op de foto? Hume is in zijn kritiek nog radicaler. Bij introspectie, zo stelt hij, treft men geheel geen 'ik' aan, enkel een voortdurende stroom van associaties, gedachtes, waarnemingen, herinneringen en gevoelens. Buiten die stroom om bestaat er niets, er bestaat geen daarvan onafhankelijk 'zelf'. Of zoals hij het uitdrukt in *A Treatise of Human Nature* [1739–1740]:

> I always stumble on some particular perception or other, of heat or cold, light or shade, love or hatred, pain or pleasure. I never can catch myself at any time without a perception, and never can observe anything but the perception […] The identity which we ascribe to the mind of man is only a fictitious one. (Hume 1956, 252, 259)

Dit radicaal ontkennen van identiteit in de zin van continuïteit of een 'permanent' zelf, vinden we overigens ook buiten de Angelsaksische traditie, hetzij vaak op basis van andere argumenten. Zo beschouwen Nietzsche en bij zijn denken aanknopende poststructuralisten en differentiedenkers het idee van een onveranderlijke, aan zichzelf identiek blijvend en onsterfelijk ik als een illusie die wordt ingegeven door de taal (Nietzsche 1980, XII, 315). Het woord 'ik' is met andere woorden net zomin een garantie voor het werkelijk bestaan van een dergelijk subject dan het woord 'God' dat is voor het bestaan van een opperwezen. De discussie over de ontologische status van de menselijke identiteit lijkt zo te eindigen in een vruchteloze tegenstelling tussen enerzijds de rationalistische – door Descartes, Kant en Husserl – verdedigde opvatting dat de menselijke identiteit een tijdloos karakter heeft, en anderzijds de empiristische radicale ontkenning van zoiets als een menselijke identiteit door Locke en Hume en – vanuit een nominalistisch perspectief – Nietzsche.

Er is echter ook nog een derde optie mogelijk en die is erin gelegen de menselijke identiteit niet te zien als een statisch gegeven ding, maar veeleer als een dynamisch proces. Een belangrijke rol in de ontwikkeling van die opvatting speelde Hegel, voor wie de (menselijke) geest alleen begrepen kan worden als een historisch proces. Hegel bekritiseerde daarbij niet alleen Descartes' statische opvatting van de identiteit (die in een eeuwige ziel zou zijn gelegen), maar ook Descartes' idee dat idee dat de geest door middel van introspectie een onmiddellijke toegang tot zichzelf heeft. Volgens

[27] Zie bijvoorbeeld zijn korte geschrift 'Wat betekent zich in het denken oriënteren?' (Kant 2000), waarin hij de beantwoording van de vraag aanvangt met een bespreking van onze lichamelijke oriëntatie in de ruime en vandaar de meer abstracte oriëntatie in het denken bespreekt. Denken, zo stelt Kant, staat niet los van de alledaagse (lichamelijke) ervaring, hoewel het zich er gelijktijdig wel bovenuit tilt. Denken behelst 'oriënteren', wat Kant karakteriseert als een 'vinden van de zonsopgang vanuit een bepaalde hemelstreek. De oriëntatie vindt plaats binnen de ruimte van de aarde, het is een geografisch gebeuren. Soortgelijk is het denken een oriëntatie binnen een meer abstractere 'denkruimte'. Het menselijk vermogen om systematisch en ordelijk na te denken, vergelijkt Kant met een wegwijzer of kompas. Door zijn analyse van het denken te starten met een ruimtelijke metafoor, lijkt hij voor te lopen op *Metaphors we live by* van Lakoff en Johnson (1980), waarin de auteurs stellen dat al ons denken gefundeerd is op lichamelijke ervaringen en indrukken.

Hegel dient de Geest zichzelf eerst uit te drukken in de Natuur, alvorens via deze omweg tot zichzelf kan komen.[28]

Hegel werkt dat dialectische idee (these, antithese, synthese) uit in het kader van een omvattend metafysisch systeem, maar je kunt het ook op hele concrete zaken toepassen. In paragraaf 1.3.2.1 zagen we hoe Wilhelm Dilthey dit spoor heeft gevolgd in zijn levensfilosofie. Vaak zijn onze *belevingen* helemaal niet zo duidelijk voor ons en dienen we ze tot *uitdrukking* te brengen (bijvoorbeeld door ze op papier te zetten of er een artistieke uitdrukking aan te geven) om ze beter te kunnen *begrijpen*. Dilthey benadrukt daarbij het scheppende karakter van zowel de uitdrukking als de beleving: in de uitdrukking articuleren en expliciteren we betekenissamenhangen die in de beleving impliciet blijven, en in het verstaan van die uitdrukkingen begrijpen we hen in de bredere context van ons leven. (Dilthey 1914-2005, VII, 231-2). Dat maakt dat onze identiteit een door en door historisch proces is. Dilthey's nadruk op de expressiviteit en historiciteit van de menselijke identiteit heeft Plessner diepgaand beïnvloed, en daarvan getuigt ook het feit dat hij zich in het eerste hoofdstuk van *Die Stufen* nadrukkelijk op hem beroept (zie ook het citaat hierover in 2.3.5.2). En ook in zijn *Grenzen der Gemeinschaft* (1924) onderstreept Plessner dat het leven in het teken staat van een 'unendlicher Fortgang und Umschwung' (GS V, 88).

3.2 Unheimliche identiteit

Treedt Plessner met betrekking tot de expressiviteit en historiciteit van het leven in de voetsporen van Hegel en Dilthey, met betrekking tot de mogelijkheid van zelfkennis scheiden zich de wegen van Hegel en Dilthey en kiest Plessner resoluut de zijde van Dilthey. Hegel ziet de geschiedenis als een proces van voortschrijdende zelfkennis dat eindigt in een Absoluut Zelfbegrip (Stufen, 14-25). Bij Dilthey blijft de mens daarentegen door zijn radicale eindigheid en historiciteit in laatste instantie ondoorgrondelijk (*Unergründlich*). Dat begrip duidt voor Dilthey zowel op het feit dat de mens vanwege zijn historiciteit geen tijdloos fundament heeft als ook op de onuitputtelijkheid van het leven (Dilthey 1914-2005, GS XIX, 329). Zolang we leven ligt onze toekomst open. Het begrip *Unergründlich* komen we ook regelmatig bij Plessner tegen (het meest uitvoerig in Plessner 1981b, 175-185). Voor Plessner kenmerkt de mens zich vanwege zijn (ex)centrische positionaliteit door een gelijktijdige zichtbaarheid én onzichtbaarheid, een gelijktijdig ontsluieren én bedekken. Dat is volgens Plessner onlosmakelijk verbonden met de identiteit van de menselijke *persoon*.

In het vorige hoofdstuk merkte ik al op dat dieren, doordat ze centrisch zijn gepositioneerd, en daardoor wel een bewustzijn hebben maar geen *zelf*bewustzijn; ze zijn met andere woorden geen 'personen'.[29] Een implicatie hiervan is dat zij geen identiteit ervaren. Voor de excentrisch

[28] In dit idee zien we ook reeds de contouren van Dilthey's trias beleving, uitdrukking en verstaan (paragraaf 1.3.2.1) en het 'dubbelgangermotief' dat in het voorafgaande al herhaaldelijk aan de orde kwam. Eerst doordat de geest (het *ego*) zich uitdrukt in de natuur (als *alter ego*) wordt hij zichzelf. In het derde deel van dit hoofdstuk, dat handelt over vervreemding en unheimlichkeit, zal ik hier nog uitvoeriger op ingaan.

[29] Dat stelt Plessner in ieder geval. Tegenwoordig wordt er door veel dieronderzoekers vanuit gegaan dat ook mensapen en sommige hogere zoogdieren als olifanten en dolfijnen een zekere mate van zelfbewustzijn hebben. Met ingenieuze proeven is aangetoond dat ze net als mensen zichzelf in de spiegel kunnen herkennen. Hoe het ook zij, in mijn onderzoek beperk ik me tot excentrische mensen. Ter verdediging van Plessner kan overigens worden aangevoerd dat hij in de *Stufen* positionaliteitsvormen onderscheidt. Hoewel hij zich bij zijn bespreking van de excentrische levensvorm beperkt tot de mens (de ondertitel van het boek luidt niet voor niets

gepositioneerde mens (een 'persoon') is identiteit mogelijk omdat hij buiten zijn eigen grens kan treden, of beter – vanwege zijn excentrische zijnswijze – onvermijdelijk *moet* treden. "Our specific eccentric openness to the world forbids our body to merge fully with its role of mediated coping. Therefore, we can always be thrown out of the flow of our absorbed coping, thus being forced to step back and reflect" (Coolen 2014, 72). Doordat de mens zichzelf niet alleen van binnenuit, maar ook van buitenaf (vanuit een derde persoon perspectief) ervaart, is hij zich bewust van zijn eigen grens en kan hij zichzelf (als lichaam-object) tussen de andere dingen en in een sociale wereld plaatsen. Dit maakt (zelf)reflectie en het hebben van een 'zelfbeeld' mogelijk. De vorming van een persoonlijke identiteit is, wanneer alle drie kenmerken van de drieslag – binnen-, buiten- en medewereld – aanwezig zijn zelfs een ontologische *noodzakelijkheid.* De mens die uit zijn eigen centrum wordt 'verdreven' is gedwongen zichzelf te leren kennen via een omweg. Het is de mens voorgegeven dat hij zichzelf voortdurend artificieel 'ontdekt' en 'tot uitdrukking brengt' met gebruikmaking culturele middelen, zoals taal, gebruiksvoorwerpen en andere artefacten, sociale omgangsvormen, instituties, et cetera.

3.2.1 Excentriciteit en Selbststellung

De excentrische positie van de mens impliceert een ontologische 'gebrokenheid', omdat de menselijke ervaring van het eigen zijn uiteenvalt in een subjectief én een geobjectiveerd zelf. De voeten van de mens, bijvoorbeeld, zijn niet enkel een beleefd instrument waarmee de grond kan worden belopen of boos op de grond kan worden gestampt, maar zijn daarnaast ook een object tussen andere objecten. De ontologische breuk die excentrisch gepositioneerde mens ten deel valt, creëert een afstand tussen hem en zichzelf. De mens is hierdoor, zoals we eerder zagen, wezenlijk *thuisloos*, maar wordt tevens en misschien wel juist daardoor gekenmerkt door een verlangen een thuis te vinden en de breuk te overwinnen, de kloof die hij in zijn eigen bestaan ervaart te overbruggen.

Ook het realiseren van een persoonlijke identiteit is te beschouwen als zo'n overbruggingstechniek. In ons streven onszelf te worden hopen we – ooit – samen te vallen met onszelf. Het herinnert aan de ondertitel van levensfilosoof Nietzsches autobiografische geschrift *Ecce Homo:* "Wie man wird, was man ist" (Nietzsche 1979; 1980b, VI, 255). Omdat de mens zichzelf als een eenheid kan ervaren vanuit een extern perspectief is het mogelijk om onze identiteit min of meer bewust te construeren. Zo kunnen we anderen – én onszelf– 'vertellen' wie we zijn door de kleding die we dragen, de merken waaraan we de voorkeur geven, de boeken die we lezen, de muziek die we beluisteren, et cetera. Deze 'zelfrealisatie' valt echter nooit geheel samen met onszelf, omdat we de externe objecten die we daarbij gebruiken nooit geheel kunnen internaliseren. Dergelijke zelfuitdrukkingen of zelfverbeeldingen zijn dan ook geen definitieve oplossing om de breuk tussen ons en onszelf (en tussen onszelf en de ander) geheel te overwinnen. Eerder is een dergelijke zelfrealisatie te begrijpen als 'grensmanagement', een voortdurend construeren van een 'ik' dat ons in staat stelt onszelf aan anderen en aan onszelf te tonen in en via de sociale sfeer (ik kom daar in 3.2.3.2 nog uitvoeriger op terug).

Het hebben van een persoonlijke identiteit hangt zoals we reeds zagen samen met de wijze waarop een mens zichzelf positioneert. Plessner zelf gebruikt in deze context de term "Selbststellung" (Stufen, 47), een handeling die samenvalt met het continu innemen van een plaats en het daardoor

Einleiting in die philosophische Anthropologie), sluit zijn analyse niet uit dat ook andere organismen dit type positionaliteit zouden kunnen vertonen.

bewerkstelligen van een grens door een persoon. Doordat de persoon door zijn excentrische positie een *zelf*bewustzijn heeft, valt zijn lichaam, zo zagen we in het vorige hoofdstuk, uiteen in een lichaam-object én een beleefd lijf. Parallel valt de mens tijdens zijn *Selbststellung* uiteen in een 'ik' en een 'zelf'. Identiteit wordt mogelijk gemaakt door deze splitsing, omdat identiteit – begrepen in het licht van menselijke excentriciteit – juist het afstand nemen van datgene wat identiek met zichzelf zou moeten zijn behelst.

> Zum Wesen der Selbststellung gehört die Spaltung in das Ich, auf das Bezug genommen wird, und das Ich, welches Bezug nimmt. […] Identität als Dieselbigkeit besteht geradezu in dem Fortgehen 'von' dem Etwas, was identisch (mit sich) sein soll, als Rückgang 'zu' ihm. (Stufen, 47)

Zoals een organisme de wereld ervaart door buiten zijn eigen grens te treden om vervolgens weer in zichzelf terug te keren, zo staat het zelf in een dubbele verhouding tot zichzelf, een afwisseling van weggaan van zichzelf (het innemen van een beschouwende, derde persoon positie ten opzichte van zichzelf) en het weer terugkeren tot zichzelf het centrum van ervaring dat hij zelf is. Het is in deze voortdurende beweging van-zichzelf-weg en in-zichzelf-terug dat persoonlijke identiteit volgens Plessner het licht ziet. Identiteit verloopt dus, net als bij Dilthey en Ricoeur, ook bij Plessner altijd via een omweg, buiten het zelf om. Het 'ik' moet zich eerst verliezen aan een externe wereld alvorens zichzelf te kunnen vinden. Het is de wet van natuurlijke kunstmatigheid, de fundamentele noodzaak voor 'compensatie' of het volbrengen van het eigen leven, die de basis vormt van cultuur. Deze kunstmatige sfeer is als het ware een tweede natuur voor de mens (Boccignone, 2014, 184), of zoals Plessner het zelf verwoordt, een tweede 'thuis' of 'vaderland' (*Heimat*) waar hij dat vindt wat hem in zijn 'eerste' natuur niet gegeven is. Cultuur biedt de van nature 'thuisloze' mens echter geen permanent thuis. Hoewel de kunstmatige elementen in ons handelen, denken en dromen ons middelen bieden die ons in staat stellen in 'harmonie met onszelf' te leven (Stufen, 316), is dit geen permanente zijnstoestand. De mens moet voortdurend blijven 'optreden' om de tijdelijke balans in zijn bestaan te behouden. "Er muß tun, um zu sein" (idem, 317).

Er bestaat in Plessner's visie dus – net als bij Dilthey – niet zoiets als een 'permanent ik', een onveranderlijke persoonlijke identiteit die de mens voorgegeven is. Boccignone, Plessner's werk besprekend, stelt: "On the level of the individual, this means that there is never a given and fixed identity: the construction of personal identity represents a difficult challenge and is a never-ending task" (Boccignone 2014, 182). Identiteit is te begrijpen als een eindeloos 'werk in uitvoering'. Behoorlijk complex bovendien, omdat het gebruiken, geloof, morele principes, langetermijnplanning en existentiële doelen behelst, evenals keuzes in telkens verschillende situaties (idem, 185). De excentrische positionaliteit van een persoon impliceert dat hij noch door zijn natuur, noch door de sociale en culturele context volledig wordt gedefinieerd. Boccignone vergelijkt de menselijke identiteit met een muzikale uitvoering die tijdens het spelen spontaan wordt gecomponeerd, een levenslange improvisatieoefening – het ene moment solerend, dan weer meer in harmonie met de sociale context. Deze dynamiek laat zich bovendien moeilijk duiden en voorspellen. Hoewel het allicht mogelijk is de toonsoort of de instrumenten waarmee het stuk begint nader te analyseren, blijkt het lastig te voorspellen hoe het stuk zich zal ontwikkelen, hoe het tempo verandert en hoe de toonsoorten moduleren (idem, 186). De speler komt daar enkel achter door te spelen.

3.2.2 De noodzaak van het rollenspel

Dit 'spelen' van het zelf – en daarmee de constructie van een identiteit – vindt volgens Plessner zelf overigens niet zozeer op muzikale maar eerder op *theatrale* wijze plaats; het 'ik' wordt *opgevoerd*, *door* levende personen *voor* levende personen (zie ook Krüger 2010, 259). Dit 'opvoeren' van het zelf is een ontische noodzakelijkheid, in die zin dat de mens door zijn excentrische positionaliteit altijd staat waar de ander staat (in de medewereld) en daarmee nooit (geheel) samenvalt met zichzelf en zichzelf ook nooit volledig kan terugtrekken in zichzelf. Zelfs als je in je eentje thuis zit is de invloed en de blik van de 'ander' altijd aanwezig en werkzaam. In dit verband is de narratieve identiteitstheorie van Ricoeur verhelderend. Daarin analyseert hij de drie manieren waarop de ander een rol speelt in de vorming van onze individuele identiteit, die ik in 1.3.2.1 kort heb besproken. Het is niet alleen dat we onze verhalen aan de ander vertellen, maar de ander speelt ook steeds een rol in onze verhalen (als ouder, geliefde, vriend, vijand etc.). Bovendien spelen wij ook altijd een rol in de verhalen van anderen (Ricoeur 1990, 167-198). Op analoge wijze speelt de ander een drievoudige rol in het 'theater van ons leven': als publiek, als tegenspeler in mijn opvoering, en als speler die mij een rol toebedeelt in zijn toneelstuk. Dit werkt ook door op de menselijke identiteit. Je bent met andere woorden niet zonder meer jezelf, maar je *presenteert* jezelf. Dat betekent volgens Plessner concreet dat je voortdurend deze of gene rol moet spelen.

Een rol speel je altijd voor een (reëel of imaginair) publiek. Dat maakt dat de persoonlijke identiteit niet enkel een individuele of 'private' dimensie bezit. De mens is een sociaal wezen. Naast zijn antropologische hoofdwerk *Die Stufen* heeft Plessner in zijn andere geschriften (meer sociaal en politiek van karakter) een filosofie ontwikkeld van de publieke sfeer. In werken als *Grenzen der Gemeinschaft* (1924), *Macht und menschliche Natur* (1931), *Diesseits der Utopie* (1966) en *Die Frage nach der Conditio humana* (1976), buigt Plessner – die in Groningen en later in Göttingen behalve een leerstoel filosofie ook een leerstoel sociologie bekleedde, zich over het publieke leven en de wijze waarop de mens zichzelf plaatst in en verhoudt tot de sociale sfeer. Plessner karakteriseert het publieke leven als een sfeer van sociale rollen en ceremonieën. De mens, zo is het beeld dat hij in deze werken schetst, is in de eerste instantie een rollenspeler die vele *maskers* draagt gedurende zijn leven. Door het aannemen van een rol speelt de mens wie hij is en wórdt hij in dit spelen zichzelf.

3.2.2.1 Tussen authenticiteit en vervreemding

Hoewel de beeldspraak van de rollenspeler zeer illustratief is, doet zich wel de vraag voor op welke aannames deze metafoor van de persoonlijke identiteit is gestoeld. Hoewel ze tot de verbeelding spreken, kunnen deze theatermetaforen ons – als iedere metafoor – misleiden, wanneer we dit 'doen alsof' zouden opvatten als een 'vals voorwenden', alsof er nog een 'echt ik' achter de rol of het masker verborgen zou zitten. Als de mens een toneelspeler is, wie is dan de acteur 'achter' de rol? Het Romantisch ideaal van 'der heile Mensch' blijkt in de westerse cultuur hardnekkig en lijkt ook in rollentheorie werkzaam te zijn. Rollentheorie, hier begrepen als de theorie die stelt dat het leven zich in de eerste plaats manifesteert in een veelvoud van rollen die we in ons leven spelen, kent een lange voorgeschiedenis, die ten minste teruggaat tot de Romeinse dichter Juvenalis, die in zijn *Satiren* opmerkt dat Griekenland één groot theater is, waarin iedere Griek zijn rol speelt (geciteerd in Wender 1980, 138). En, dichter bij huis, stonden op de poort van de voormalige Amsterdamse schouwburg Joost van den Vondels beroemde in 1637 geschreven regels: "De weereld is een speeltooneel/ Elck

speelt zyn rol en kryght zyn deel". En, nog wat bekender, dichtte Shakespeare omtrent dezelfde tijd:

> All the world's a stage
> And all the men and women merely players
> They have their exits and their entrances
> And one man in his time plays many parts (Shakespeare 1623, 194)

De boodschap is duidelijk: de mens is een rollenspeler die op het wereldtoneel diverse karakters opvoert. Antropoloog Clifford Geertz stelt echter ook dat het toch vooral een westers vooroordeel is dat de persoon belangrijker is dan de rollen die hij speelt: de persoon is 'echt' en de rol is 'slechts gespeeld' (Geertz 1995). Dit idee vinden we bijvoorbeeld terug bij Erving Goffman, die met zijn boek *The Presentation of Self in Everyday Life* (1956) een van de belangrijke vertegenwoordigers is van de zogenaamde dramaturgische school in de rollentheorie. De dramaturgische school is een sociologische theorie, die zich in het bijzonder bezig houdt met identiteitsconstructie. Persoonlijke identiteit wordt binnen deze school, net zoals Plessner dit doet, begrepen als een sociaal construct, bestaande uit verwachtingen, betekenissen, waarden en normen, die binnen een culturele context en in interactie worden gevormd. Als onderdeel van een samenleving delen mensen samen kennis, conventies, waarden en normen, geloof, et cetera, welke structuur en betekenis geven aan alledaagse situaties en handelingen (Reynolds 2015: 313). Binnen deze benadering is de focus gericht op het handelen van individuen binnen de groepen waarvan ze deel uitmaken en wordt vooral gekeken naar de theatrale dimensie van de interacties. Naast de genoemde overeenkomsten is er echter ook een fundamenteel verschil tussen de rollentheorie van Plessner en die van Goffman. Om dat verschil te verhelderen, ga ik in de volgende korte excursie nog wat nader in op het genoemde boek van Goffman.

3.2.2.2 Een theatrale excursie: authenticiteit bij Goffman

Goffman's theorie zet uiteen hoe identiteit tot stand komt in de interactie tussen mensen, die hij beschrijft aan de hand van theatrale elementen, zoals rollenspel, kleding, podium, props, front- en backstage, et cetera. Een rol, zo stelt de dramaturgische opvatting, wordt gespéél. Een acteur krijgt een rol toebedeeld, en speelt vervolgens deze rol, hij voert hem op. Zoals ik hierboven al terloops opmerkte, kunnen we rollenspel beschouwen als een vorm van grensmanagement. Goffman ziet persoonlijke uitdrukkingen – die bij hem in de breedste zin van het woord alles kunnen zijn, van persoonsgegevens, kledingstijl, een blik tot haarkleur en persoonlijke geschiedenis – als een belangrijk sociaal communicatiemiddel. Ze helpen om een situatie goed in te schatten en een context te scheppen. Uitdrukkingen zoals we ze vinden in Plessner's medewereld worden door Goffman ook wel omschreven als 'sign vehicles' (Goffman 1990, 13). Met behulp van een *sign vehicle* drukt iemand zich uit om zo een specifieke indruk te maken op een ander. Hij maakt hierbij een onderscheid tussen twee soorten 'tekenactiviteiten': uitdrukkingen die door de persoon *gegeven* worden – verbale symbolen – en uitdrukkingen die door de persoon *afgegeven* worden – overige uitdrukkingsvormen (Goffman 1990, 14). Goffman focust zich met name op de tweede soort, welke hij meer theatraal en contextueel noemt. Ze zijn non-verbaal en vaak niet-intentioneel; zelfs in het geval van doelmatig gecreëerde uitdrukkingen (Goffman 1990, 16). Controle speelt in dit onderscheid een belangrijke rol; volgens Goffman is het een gegeven dat een persoon normaliter zal proberen zichzelf op een zo goed (of gunstige) mogelijke wijze aan anderen te tonen. Hierbij zijn de uitdrukkingen die een persoon *geeft*

(verbaal) voor hem doorgaans het makkelijkst controleerbaar en manipuleerbaar. De uitdrukkingen die hij *afgeeft* daarentegen zijn volgens Goffman vaker onwillekeurig en moeilijker beheersbaar (Goffman 1990, 18).

In communicatie is volgens Goffman sprake van een fundamentele asymmetrie (idem), omdat de persoon die zich opent voor anderen meestal slechts bewust is van één communicatiestroom. Communicatie is er dan ook vaak op gericht de balans te herstellen, waarbij de communicerende persoon gebruikmaakt van wat Goffman een 'informatiespel' noemt – "a potentially infinite cycle of concealment, discovery, false revelation, and rediscovery" (Goffman 1990, 20). Communicatie gaat dan in feite over wie de controle heeft in dit spel. Balans moet dus níét als een soort utopisch uitgangspunt worden begrepen waarin iedereen volstrekt open (of transparant) is. Sterker, volgens Goffman is het voor het goed werken van een gemeenschap eerder van belang dat bepaalde gevoelens en gedachtes onderdrukt of verborgen worden in het communicatiespel (Goffman 1990, 20). Het communicatiespel is van belang bij identiteitsconstructie omdat het bepaalt wát er tot uitdrukking komt en hoe anderen *hem* én hoe de uitdrukkende persoon *zichzelf l*eert kennen. In het communicatiespel krijgen de maskers vorm die samen deel uitmaken van de identiteit van een persoon. Goffman noemt dit naar buiten treden van een individu met een verwijzing naar de theaterwereld een 'optreden' (*performance*). Dit optreden vindt plaats in een 'front'; "that part of the individual's performance which regularly functions in a general and fixed fashion to define the situation for those who observe the performance" (Goffman 1990, 32). Onderdeel hiervan zijn de setting (meubels, achtergrondartikelen, omgeving, landschap, spullen et cetera) en een persoonlijke 'front' (kleding, sekse, leeftijd, uiterlijke kenmerken, houding, spraakgeluid en patroon, gezichtsuitdrukkingen, et cetera). Hiervan liggen sommige dingen min of meer vast, anderen kunnen veranderen door de tijd (kleding) of zijn vluchtig (gezichtsuitdrukking) (Goffman 1990, 34).

Zoals gesteld maakt het Romantisch ideaal van 'der heile Mensch' ook zijn opwachting in de coulissen van Goffman's rollentheorie. Er is er sprake van een persoon 'achter' de rol, een individu van vlees en bloed dat zijn eigen lichaam als materiaal inzet om iets uit te beelden, te 'doen alsof', die zijn eigen lichaam als het ware gebruikt als een marionet. Goffman's idee van *impression management* (bijvoorbeeld in de vorm van het *device* 'audience segregation', waarmee "the individual ensures that those before whom he one of his parts will not be the same individuals before whom he plays a different part in another setting" (Goffman 1990, 57), drukt deze veronderstelling uit; bij een bepaalde rol bestaan bepaalde maatschappelijk gevormde verwachtingen – bepaalde kleding, taalgebruik, handelingen, et cetera – die door een persoon worden ingelost tijdens het uitdragen van een rol. In deze visie is er sprake van een 'echt' persoon achter een rol die voor zijn publiek nauwkeurig de indruk die hij maakt vormgeeft met behulp van passende symbolen en acties. Deze 'rollenspeler' kan van masker wisselen naargelang hij een andere rol wil uitdragen, en tevens is het mogelijk het masker af te zetten. Dit komt expliciet naar voren in het onderscheid dat Goffman maakt tussen de front- en backstage (Goffman 1956, 69ff). Op de frontstage is de rollenspeler op het podium en draagt hij zijn masker omwille van het uitdragen van zijn rol. In de backstage, echter, is er geen publiek aanwezig en kan de rollenspeler in de private ruimte zijn masker afzetten en écht 'zichzelf zijn'. Dit idee van een 'authentiek zelf' achter de rollen komt ook terug in het principe van 'roldistantie' zoals we dit aantreffen bij Goffman (zie zijn *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction* (1961)). Dit houdt in dat een persoon een afstand kan nemen van de rol die hij speelt, en als zodanig een onderscheid kan maken tussen zijn 'authentieke zelf' en de rol die hij aanneemt, bij

wijze van spreken door zijn masker af te zetten. Dit lijkt – door het ietwat verraderlijke theatrale vocabulaire – in eerste instantie een logische gedachte. Bij nader inzien, echter, doet zich in deze denkwijze een probleem voor. Immers, hoe komt deze 'echte' identiteit dan tot stand?

3.2.2.3 Persoonlijke en functionele rollen

In 'Soziale Rolle und menschliche Natur' [1960] stelt Plessner dat een *rol*, wanneer we hem vanuit een antropologisch perspectief bekijken, niet louter mogen opvatten als een "funktioneller Beitrag zu einem Wirkungszusammenhang" (GS X, 232). Dergelijke maatschappelijke rollen – denk aan de rol die men speelt als politieagent, docent, ober in een restaurant of verkoper in een winkel – zijn weliswaar cruciaal voor het functioneren van een samenleving en maatschappij, maar putten het menselijke rollenspel niet uit. Ook in ons persoonlijke leven spelen we voortdurend rollen, als ouder, kind, geliefde, vriend, buur, burger, concertbezoeker, etc. Het rollenspel heeft niet alleen een maatschappelijke betekenis, maar heeft tevens een "aussersozialer, privater, das heißt, 'rein menschlicher Basis" (idem, 233). Het spelen van rollen is een fundamenteel kenmerk van ieder menselijk gedrag. Dat hangt volgens Plessner nauw samen met het fundamentele 'dubbelgangerdom' (*Doppelgängertum*) van de menselijke conditie (idem, 232), dat ik in 2.2 heb besproken. Er bestaan als het ware twee versies van het individu; een privé-versie (die uiteindelijk ook voor het individu ondoorgrondelijk blijft) en een publieke versie waarin de persoonlijke identiteit gestalte krijgt.
Onze excentrische positionaliteit maakt niet alleen dat we rollen spelen, maar ook dat we ten opzichte daarvan – net als de toneelspeler – steeds ook een zekere afstand houden. In dat opzicht lijkt Plessner's rollenspeler, net als die van Goffman, zich inderdaad te kenmerken door zekere 'role distance'. Zonder zich te identificeren met zijn rol kan de toneelspeler niet overtuigen, maar hij valt nooit volledig *samen* met zijn rol. Hieruit volgend kunnen we stellen dat het zelfbegrip van de mens weliswaar gestalte krijgt dankzij het idee dat een persoon gerelateerd is aan zijn sociale rol, maar dat een persoon toch niet geheel kan worden gedefinieerd door één rol in het bijzonder.

Dit geldt ook waar het zelfkennis betreft. Zoals Iser het verwoordt, "roles are not a form of self-availability; they merely indicate what one is in the particular gestalt of that particular role, without allowing one to 'have' oneself" (Iser 1993, 82). Alle rollen die we spelen gedurende ons leven, gemedieerd door cultuur en technologie, zijn als zodanig te typeren als 'spookbeelden' (idem); de mens blijft altijd deels voor zichzelf verborgen. Ik wees er hiervoor al op dat Plessner de mens in dit verband in navolging van Dilthey ondoorgrondelijk (*unergründlich*) noemt. De menselijke natuur heeft een zekere raadselachtigheid; het menselijk zijn is obscuur, niet volledig kenbaar. Dit laatste kenmerkt krijgt een gestalte in Plessner's artikel 'Homo absconditus' [1969]. "Sich und seiner Welt offen, weiß er um seine Verborgenheit" (GW VIII, 357). De *Homo absconditus*, de verborgen mens, blijft altijd voor de ander en zichzelf in laatste instantie ondoorgrondelijk:

> "Die Verborgenheit des Menschen für sich selbst wie für seine Mitmenschen – *homo absconditus* – ist die Nachtseite seiner Weltoffenheit. Er kann sich nie *ganz* in seinen Taten erkennen – nur seinen Schatten, der ihm vorausläuft und hinter ihm zurückbleibt, einen Abdruck, einen Fingerzeig auf sich selbst. (GS VIII, 359)

Om te omschrijven hoe het 'spelen van het zelf' tot stand komt in de publieke sfeer van de buitenwereld, introduceert Plessner in *Die Genzen der Gemeinschaft* het beeld van het (toneel)masker. Dit masker verbergt enerzijds de (kwetsbare) innerlijkheid van de mens, maar stelt

tegelijkertijd in staat met zijn medemensen te interacteren. Het is niet vreemd dat Plessner nu juist het beeld van het masker uitkiest om te beschrijven hoe een persoon zich presenteert naar de wereld. De etymologie van het woord 'persoon' leidt terug naar het Latijnse *persona*. Het verwijst naar de 'toneelrol' van de auteur en meer concreet ook naar het 'masker' dat de toneelspelers in het klassieke theater droegen. Het maakte meteen duidelijk wie zij uitbeeldden, maar verborg tegelijkertijd het gelaat van de speler. Een persoon onthult zichzelf door middel van 'maskers' die functioneren als een 'doen alsof'. Het masker "verleent aan de stem die het laat doorklinken […] een karakter, een vorm en een gestalte" (Han 2012: 63-64). Het masker brengt een scheiding aan tussen het publieke en private gezicht; het 'voorwenden' van een identiteit is de manier waarop in één enkele beweging de private en publieke identiteit tot stand komt. In die zin is het masker een grensfenomeen, dat net zoals een membraan of een huis tegelijkertijd een 'binnen' en een 'buiten' constitueert. Vóór die constitutie is er noch van een binnen, noch van een buiten sprake.[30] Het masker speelt een cruciale rol in het openen én sluiten – het onthullen én verhullen – van het individu. De wisselwerking tussen een noodzaak tot openheid en een gelijktijdige drang naar afscherming vormt voor Plessner de grondlaag voor de sociale gemeenschap:

> Ihm erwächst dadurch jene Zweideutigkeit, die den Menschen zwischen dem Drang nach Offenbarung und Geltung und dem Drang nach Verhaltenheit hin und her reißt. Diese Zweideutigkeit ist eines der Grundmotive sozialer Organisation. (Stufen, 344)

Opnieuw zien we hier het belang van afstand, "die Respektierung des Anderen um der Ursprungsgemeinschaft der Mitwelt willen Distanz und Verdecktheit gebietet" (idem, 345).

3.2.2.4 De ambiguïteit en ambivalentie van de dubbelganger

Hoewel het idee van de mens als een rollenspeler op het eerste gezicht weinig raakvlakken lijkt te hebben met het in hoofdstuk 2 uiteengezette mensontwerp dat in *Die Stufen* naar voren komt, kunnen we Plessner's rollentheorie wel degelijk zien als een spilpunt tussen zijn antropologische mensontwerp – de mens als excentrisch gepositioneerd wezen – en zijn sociale theorieën (zie ook Hengstmengel 2014). Het sleutelwoord dat Plessner's antropologische grondwerk koppelt aan zijn sociaal-politieke theorieën is 'ambiguïteit' – zelf spreekt Plessner over de *Unbestimmtheit* van de mens. Deze ambiguïteit uit zich op verschillende niveaus. Zo kunnen we de mens op een ontologisch niveau ambigu noemen, omdat de mens nooit met zichzelf samenvalt. Maar ook op sociaal niveau is een ambiguïteit waar te nemen. Omdat de mens nooit helemaal met zichzelf samenvalt, is hij voor zichzelf – net als voor de 'ander' – niet voorgegeven en het wordt hem ook nooit geheel duidelijk wie hij precies is. Eerder zagen we dat dieren 'natuurlijk' en direct leven, omdat zij 'gevangen' zitten in hun eigen centrum. Die geborgenheid is de excentrisch gepositioneerde mens niet gegund: "Dem Menschen dagegen ist mit dem Wissen die Direktheit verloren gegangen, er sieht seine Nacktheit, schämt sich seiner Blöße und muss daher auf Umwegen über künstliche Dinge leben" (Stufen, 310). Ook het 'masker' behoort tot deze 'kunstmatige dingen', omdat ook dat te begrijpen is als een dergelijke 'omweg' via welke identiteit wordt geconstrueerd. Het is een artificiële grens van expressie, een 'extern' product dat thuishoort in Plessner's mede- en buitenwereld, maar het geeft tevens

[30] Je kunt het vergelijken met de 'big bang theory' in de sterrenkunde, waarin geclaimd wordt dat met deze oerknal tijd en ruimte ontstonden. De vraag wat er vóór de oerknal gebeurde, wordt dan een onzinnige vraag. Zo ook is de vraag wat mijn identiteit was vóór ik mijn sociale masker opzette, een onzinnige vraag.

uitdrukking aan de binnenwereld. Dit laatste is nodig, omdat zowel de ander als het individu zelf geen directe toegang hebben tot de binnenwereld van het individu.

Plessner's opvatting van 'rollenspel' verschilt in dit opzicht wezenlijk van de dramaturgische opvatting van de rol zoals we die bij Goffman aantreffen. Plesser stelt namelijk dat er geen authentiek zelf, of 'echt' zelf is buiten de rollen die een persoon tijdens zijn leven speelt. Wanneer we Plessner's drieslag van binnen-, buiten- en medewereld in ogenschouw nemen, dan moeten we concluderen dat de mens zich in de paradoxale situatie bevindt dat hij gelijktijdig aanwezig is op de front- én backstage. In het artikel 'Soziale Rolle und menschliche Natur' (1960) merkt Plessner op dat het spelen van sociale rollen en het hebben van een privéleven niet zozeer tegen over elkaar staan, maar veeleer de twee zijden van ons dubbelgangerdom zijn:

> Was Rolle ihm [de rollenspeler] grundsätzlich und jederzeit gewährt, nämlich eine Privatexistenz zu haben, eine Intimsphäre für sich, hebt nicht nur nicht sein Selbst auf, sondern schaft es ihm. Nur an dem Anderen seiner Selbst hat er – sich. (GS X, 235)

Plessner's dubbelganger staat daarmee in schril contrast met het romantische ideaal van 'der heile Mensch'. Met name in Duitse religieuze traditie ten tijde van de Romantiek, zien we een neiging het 'innerlijk' van de mens als het 'authentieke ik' te beschouwen, terwijl de 'buitenwereld', die in de moderne maatschappij wordt gekenmerkt door complexe vormen van openbaarheid, daar tegenover wordt geplaatst als de (kwalijke) bron van menselijke zelfvervreemding. In een seculiere vorm zien we die gedachte volgens Plessner ook uitgedrukt bij de jonge Karl Marx, die de industriële productie die de arbeider reduceert tot een radertje in een productiemachine als oorzaak ziet van de zelfvervreemding van het proletariaat. Door het gegeven dat de mens een dubbelganger is, een structuur die ons in staat stelt überhaupt zoiets als zelfbesef te hebben, is het volgens Plessner echter onmogelijk een van deze 'zelfkanten' te zien als van nature beter of authentieker. Een belangrijk aspect van Plessner's karakterisering van de dubbelganger is een verwerping van iedere ontologische opvatting van het zelf die uitgaat van een 'kern-ik', of een die de 'zuivere' *Homo noumenon* tegenover de *Homo phaenomenon* plaatst (vgl. Iser 1993, 80),

Plessner's model suggesteert dat alle subjectiviteit (kunstmatig) geconstrueerd is (Ward 1994, 8). Voor Plessner is noch het innerlijke noch het uiterlijke zelf het 'echte, 'authentieke' of 'betere zelf'. De mens is tegelijkertijd uitwendige rol én innerlijke beleving, lichaam (*Körper*) en lijf (*Leib*). De twee kunnen niet los van elkaar worden gezien:

> Immer ist der Mensch in seiner Verdoppelung zu einer erfahrbaren Rollenfigur erst er selbst. Auch alles das, worin er seinde Eigentlichkeit sieht, ist nur seine Rolle, die er vor sich selber und anderen spielt. (GS X, 238)

Er ís in Plessner's mensbeeld geen 'ware ik' waarnaar terug kan worden gekeerd. Ook authenticiteit is een rol, een opvoering, spel. Het idee van het private, interlijke leven van de binnenwereld, is niet iets dat vóór de publieke rol bestaat, het is geen onbereikbaar 'an sich' (Ward 1994, 7). Daarom, zo stelt Plessner in 'Zur Anthropologie des Schauspielers' [1948], is de toneelspeler het paradigmatische voorbeeld van het menselijke dubbelgangerdom:

> Der Schauspieler selbst ist sein eigenes Mittel, d.h. er spaltet sich selbst an sich selbst, bleibt aber, um im Bilde zu bleiden, diesseits der Spaltes, hinter der Figur, die er verkörpert, stehen. […] Er

> muss mit der Kontrolle über die bildhafte Verkörperung den Abstand zu ihr wahren. Nur in solchem Abstand spielt er. (GS VII, 407-408)

De mens kan nu eenmaal geen afstand doen van zijn 'dubbelgangerdom', van zijn rollen. En het zou ook niet verstandig zijn dat te proberen. Zoals Fred Dallmayr het uitdrukt in 'Plessner's Philosophical Anthropology. Implications for Role Theory and Politics':

> Social relations anchored in the role nexus are exposed to numerous hazards and vulnerable to corruption and deformation. The chief hazards result from contraction or the eradication of the tension between man and his roles. Such contraction can occur either through reification — the attempt to collapse man in existing social structures — or through a rejection of roles and a withdrawal into private 'authenticity'. In either case, man as doppelganger is leveled into a one-dimensional mold. (Dallmayr 2008, 56)

Of zoals Plessner het zelf verwoordt: 'Der Rollenspieler oder Träger der sozialen Figur fällt zwar nicht mit ihr zusammen, kann jedoch nicht für sich abgelöst gedacht werden, ohne seine Menschlichkeit zu verlieren' (GS X, 235). De mens moet proberen een balans te vinden tussen zijn private en publieke kant om zichzelf en zijn menselijkheid niet te verliezen. Hij moet ervoor waken niet al te veel samen te vallen met zijn rol of met zijn interne leven. Samenvattend: de mens kan zich niet beklagen over zijn dubbelgangerdom en zich beroepen op een veronderstelde oorspronkelijke eenheid van identiteit. De mens ontmoet zichzelf onvermijdelijk eerst in de anderen, anderen die hij via een omweg via rollen ontmoet, zoals die anderen ook hem via deze omweg ontmoeten (Jaeggi 2014, 78). Achter de rollen die de mens speelt, is er geen 'authentiek ik' te vinden. Daarmee is vervreemding inherent aan de menselijke natuur. Deze vervreemding is echter wezenlijk anders dan het soort vervreemding dat we bij Marx en Goffman aantreffen. Beiden gaan uit van een authentieke 'heile Mensch' die van zichzelf kan vervreemden, bijvoorbeeld door kapitalistische systemen of het sociaal veroordeeld zijn tot het spelen van rollen. En beiden koesteren de utopische, en daarom illusoire hoop dat die vervreemding kan worden overwonnen. Hoewel rollenspel een belangrijke positie heeft in het mensbeeld van Plessner, gaat hij ervan uit dat vervreemding mens-eigen is, een direct gevolg van de (ex)centrische positionaliteit. En daarom kunnen we er ook niet aan ontsnappen.

Terugkomend op het idee van een 'vervreemdingsrelatie' die ik in hoofdstuk 2 toevoegde aan het schema van gemedieerde mens-zelf relaties, kunnen we deze nu nog iets verder aanscherpen met oog op Plessner's opvatting van 'vervreemding'. Een vervreemdingsrelatie heeft niet zozeer van doen met een persoon die van zichzelf 'vervreemd' is door deze of gene technologische mediatie. We hebben immers gezien dat het juist via deze mediatie, deze 'omweg' is, dat persoonlijke identiteit überhaupt tot stand komt. Vervreemding is inherent aan de menselijke bestaanswijze. De vervreemding waar ik met de term 'vervreemdingsrelatie' op doel, dient begrepen te worden als een bijzondere vorm van vervreemding, die voortvloeit uit het 'objectiverende' karakter van de technologische mediatie en die tot uitdrukking komt in de bijzondere relatie die de mens onderhoudt met zijn eigen digitale dubbelgangers. In de resterende paragrafen van dit hoofdstuk zal ik proberen die 'technologische vervreemding' nader te omlijnen.

3.2.2.5 Tussen openheid en geslotenheid: de noodzaak van grensmanagement

In *The Environment and Social Behavior* (1975) werkt Irwin Altman een model uit, gericht op het interpersoonlijke en regulerende aspect van privacy, dat ik hier wil aanwenden om het eerder

terloops genoemde 'grensmanagement' in de constructie van persoonlijke identiteit nader te omschrijven. Altman omschrijft privacy als een interpersoonlijk proces van grenscontrole of grensmanagement. Een individu beheert zijn grenzen en het niveau van 'openheid' richting de wereld van alledag. Merk hierbij op dat Altman's privacy concept niet enkel gaat om het *afschermen* van zichzelf maar ook juist om het zichzelf *openstellen*. Het is met andere woorden een 'optimaliserend model', dat ervan uitgaat dat elke gegeven situatie en context zijn eigen gewenste privacy balans kent. (Altman, 1975: 11). De mens stelt zich – hiertoe ontisch genoodzaakt – open en sluit zich, afhankelijk van de context, voortdurend af op zoek naar de gewenste balans tussen open- en geslotenheid (een idee verder uitgewerkt door Nissenbaum 2009). We kunnen in het licht van Plessner een soortgelijke logica volgen waar het gaat om persoonlijke identiteit: een persoon moet continue de delicate balans zien te bewaren tussen het gelijktijdig binnen en buiten, beleefd lichaam en lichaamsobject, privaat en publiek zijn.

De dialectiek van het zich openstellen en het zich afsluiten van het menselijk zijn – mogelijk én noodzakelijk gemaakt door zijn excentrische positie – is ook binnen de psychologie een bekend gegeven. De Nederlandse psychiater Henricus Rümke schreef hier een prikkelend essay over: 'Divagaties over het probleem "zich openen en zich sluiten"' (1981). Dit openen en sluiten doet zich voor in iedere interactie met de wereld. "In de waarlijke 'ontmoeting' is er een reciprook bijna gelijktijdig zich openen en sluiten. Mensen die elkander goed kennen, reageren op de kleinste schakeringen in elkaars open- en dichtgaan" (Rümke 1981, 242). Net als Altman ziet Rümke in dat daarbij voorkomen moet worden dat één van de polen domineert; beide 'bewegingen' gebeuren gelijktijdig, zoals de mens volgens Plessner ook tegelijkertijd binnen én buiten zichzelf staat. Iedere situatie vraagt weer om een andere balans tussen openheid en geslotenheid. "Ik heb wel gedacht: zich openen verbindt, zich sluiten scheidt de mensen. Dit is slechts ten dele waar. Ook in het tussenmenselijk contact kan te grote openheid afschrikken, te ver opengaan voor de ander de ander zich doen sluiten (idem). Het balanceren van het zich openen en sluiten is een beweging die continu voortduurt. Net als Plessner en Ricoeur stelt Rümke dat deze continue beweging kenmerkend is voor het menselijk leven. "Het eerste opengaan is het opengaan bij de geboorte, in de dood zijn wij voorgoed gesloten" (idem, 244). Hij beschrijft hij het belang van het zich kunnen openen én sluiten voor het gezond functioneren van de mens.

> Werkelijke openheid, volledig open zijn is iets verschrikkelijks. Hoe verschrikkelijk wordt duidelijk in de pathologie. Ik herinner mij een schizofreen meisje, dat onbeschrijflijk leed onder het gevoel 'geheel open te liggen.' Iedereen kon alles van haar zien, haar gehele lichaam lag open, maar ook haar intiemste gedachten; iedereen wist alles van haar en iedereen kon bij haar binnen gaan, lichamelijk en psychisch. Dit was een onnoembare kwelling, het bracht haar in een toestand van onstilbare angst. (idem, 240).

Even ontwrichtend is een toestand van extreme geslotenheid, iets wat zich bijvoorbeeld voor kan doen bij individuen met Autismespectrumstoornis (ASS).

In de geschiedenis van de mensheid spelen kunstmatige middelen een belangrijke rol in het zich openstellen en het zich afsluiten van de mens. Huizen, bijvoorbeeld, bieden beslotenheid door muren en gelijktijdig openheid door ramen en deuren. Met een mobiel kan je iemand bellen, maar je kunt de persoon in kwestie desgewenst ook 'wegdrukken' of 'blokkeren'. Een foto kan een persoon onthullen, maar verhult ook – meestal– delen van het lichaam of zijn intieme gedachten. De eerdergenoemde

Altman werkte zijn theorie uit vóór de publiekelijke introductie van het internet. De informatici Palen en Dourish hebben zijn framework van regulatieve privacy meer recent uitgewerkt door specifieke mogelijkheden of bedreigingen van nieuwe informatietechnologieën die ook relevant zijn voor identiteitsconstructie in de beeldcultuur, mee te nemen (Palen and Dourish, 2003). Zij maken onderscheid tussen nieuwe 'uitdagingen' in drie verschillende categorieën, te weten op het gebied van *ruimtelijke* grenzen, *temporele* grenzen en het *overlappen* van fysieke en digitale ruimtes.

Bij het bespreken van nieuwe uitdagingen op het gebied van ruimtelijke grenzen beroepen ze zich onder andere op de dramaturgische theorie van Goffman en zijn idee van zelfpresentatie ten opzichte van een publiek. Zoals we zagen gebruikt Goffman net als Plessner een theatrale metaforiek om duidelijk te maken hoe zelfpresentatie werkt. De wereld is een schouwtoneel, de mens een speler met vele maskers. Belangrijk daarbij is ook het publiek dat toekijkt. Een individu speelt bij de bakker een andere rol dan op zijn werk. De setting van een zelfpresentatie moet dus duidelijk zijn, eveneens de plek waar het publiek zich bevindt en wie dit publiek dan precies is. Dit is bij digitale communicatie, waarbij afstand en ruimtelijkheid een geheel nieuwe invulling krijgen, lang niet altijd het geval. In een samenleving die meer en meer technologisch gemedieerd is verdwijnt het publiek als het ware achter de coulissen. Wat temporele grenzen betreft focussen Palen en Dourish zich op de 'persistence' – ik sprak in voorgaande hoofdstukken in de context van de dubbelganger van 'volhardendheid' – van informatie. Doordat steeds meer informatie en communicatie digitaal wordt vastgelegd en opgeslagen, blijft 'grensverkeer' veel langer zichtbaar voor een bepaald publiek. Dit maakt het nog eens extra moeilijk het publiek te definiëren, omdat (diverse) mogelijke soorten publiek nu ook in de *toekomst* kunnen bestaan. Ten slotte stellen Palen en Dourish dat in onze digitale samenleving steeds vaker een overlap van fysieke en digitale ruimtes plaatsvinden op soms onvoorziene manieren. Problematisch hierbij is het gegeven dat elke 'ruimte' zijn eigen gedrags- en leefregels kent, een eigen 'cultuur'. Wanneer verschillende omgevingen samenvallen, tuimelen alle verschillende regels over elkaar heen (Palen and Dourish: 130). Het situationele kader van een handeling wordt daarmee wazig en onvoorspelbaar.

3.2.3 Het unheimliche karakter van de dubbelganger

De voorafgaande bespiegelingen over het openen en sluiten van de persoonlijkheid en de delicate balans tussen die bewegingen laten zich verdiepen door ze te verbinden met een verschijnsel, dat in de twee voorafgaande hoofdstukken bij de bespreking van digitale dubbelgangers en het dubbelgangerdom van de menselijke existentie al enkele keren aan de orde kwam: de ervaring van het *Unheimliche.* We merkten daar op dat de confrontatie met dubbelgangers vaak gepaard gaat met onaangename gevoelen (zie paragraaf 1.3.1.2), en dat dit zich ook voordoet bij technologieën die in een wat ik een '*Körper*-relatie' heb genoemd tot ons staan, zoals bijvoorbeeld het geval is bij de androïde robots (*geminoids*) van Ishiguro die ik eerder noemde (zie paragraaf 2.3.5.4). De psychoanalytici Ernst Jentsch en Sigmund Freud, aan wie we de vroegste studies die aan het unheimliche zijn gewijd te danken hebben, verbinden dit verschijnsel ook nadrukkelijk met de dubbelganger. Om die reden is het zinvol een moment stil te staan bij hun analyse. Hoewel hedendaagse studies over het unheimliche veelal teruggrijpen op Freud's verhandeling over het onderwerp uit 1919, ging zijn collega Jentsch hem al in 1906 voor. Omdat Freud aanknoopt bij Jentsch, maar diens uiteenzetting tevens aanvult, zal ik in het hiernavolgende uit beide studies putten.

3.2.3.1 Jentsch en Freud over het unheimliche

"Het leidt geen twijfel", begint Freud zijn artikel 'Das Unheimliche', "dat het [Unheimliche] verband houdt met wat schrik aanjaagt, met het angst- en huiveringwekkende" (Freud 2006, Deel 8, 92). Binnen deze taalfamilie lijkt het unheimliche verbonden te zijn met het gevoel van je "ergens niet thuis voelen". In 'Zur Psychologie des Unheimlichen' introduceert Jentsch het unheimliche met een korte reflectie op het woord 'Heim' (dat in het Duits onder meer naar huis, geboortestreek en vaderland verwijst), waarbij ook hij dit etymologische spoor volgt:

> Mit dem Worte „unheimlich" nun scheint unsere deutsche Sprache eine ziemlich glückliche Bildung zu Stande gebracht zu haben. Es scheint dadurch wohl zweifellos ausgedrückt werden zu sollen, dass einer. dem etwas „unheimlich" vorkommt, in der betreffenden Angelegenheit nicht recht „zu Hause", nicht „heimisch" ist, dass ihm die Sache fremd ist oder wenigstens so erscheint, kurzum, das Wort will nahe legen, dass mit dem Eindruck der Unheimlichkeit eines Dinges oder Vorkommnisses ein *Mangel* an Orientierung verknüpft ist. (Jentsch 1906, 195)

Om te begrijpen wat het *unheimliche* precies is, doen we er volgens Jentsch goed aan niet zozeer direct te bevragen wat het inhoudt, maar kunnen we ons beter richten op een analyse van situaties waarin het gevoel van *Unheimlichkeit* zich voordoet. Hij verbindt het gevoel van *Unheimlichkeit* in de eerste instantie aan de menselijke drang naar het 'beheersen' van de wereld; we proberen de controle te houden over de wereld door haar vertrouwd te maken. "Das Altgewohnte erscheint nun nicht nur als willkommen, sondern, mag es noch so wunderbar und unerklärlich sein, auch leicht als selbstverständlich" (Jentsch 1906, 196). Als voorbeeld kunnen we denken aan religieuze verhalen die proberen de grote raadsels van het leven, zoals geboorte en dood, die het menselijke verstand en de menselijke verbeelding te boven gaan, begrijpelijk en beheersbaar(der) te maken. Maar ook alledaags taalgebruik heeft vaak een vergelijkbare functie. Waar de grootte van het universum en het besef dat de aarde zich samen met talloze sterren, zonnen en planeten in een eindeloos vacuüm voortbeweegt een gevoel van een 'nare onzekerheid' kan bewerkstelligen, daar maken woorden als 'zonsopgang' en 'zonsondergang' de complexe bewegingen van het zonnestelsel voorspelbaarder en vertrouwd. Soms kan dit vertrouwde gevoel ineens toch weer wijken voor een gevoel van nare onzekerheid, bijvoorbeeld wanneer zich een zonsverduistering voordoet en het besef van het eigen bestaan in een enorm universum zich plots weer aandringt. Dit principe, van vertrouwdheid die ineens een zweem van vreemdheid krijgt, laat zich in het Duits omschrijven als *das Unheimliche*.

Freud haakt in zijn essay bij deze eerste 'vruchtbare maar niet volledige' verkenning van het *Unheimliche* aan. Hij bewandelt daarbij twee wegen: hij gaat in op de etymologie van de term en op situaties die gevoelens van het *unheimliche* oproepen. In navolging van Jentsch stelt Freud dat "het unheimliche […] de vorm van het angstaanjagende [is] die teruggaat op het vanouds bekende, op wat allang vertrouwd is", waarbij "het vertrouwde unheimlich, angstaanjagend" wordt (Freud 2006, Deel 8: 93). Het Duitse *unheimlich* geldt als een tegenhanger voor *heimlich* (of *heimisch*), wat zich laat vertalen als 'vertrouwd' of 'inheems', 'behorend tot thuis' (en als zodanig is het een bij uitstek centrisch verschijnsel). Dit doet in het eerste opzicht vermoeden dat het unheimliche die dingen beslaat die per definitie *onvertrouwd* zijn, maar we zagen bij Jentsch reeds dat het iets gecompliceerder ligt. Wat het unheimliche onderscheidt van andere vreselijke dingen is dat het júist betrekking heeft op het vertrouwde. Het Duitse *unheimlich* laat zich lastig vertalen omdat er in andere talen geen – volledig dekkend – alternatief voor is. Zo kent het Latijn *ocus suspectus*, hetgeen zoiets betekent als een 'verdachte plek'; het Grieks ξένος (*xenos*), ofwel 'buitenlands' of 'vreemd'; het Engels

uneasy, uncanny, haunted; het Frans *sinistre* en *lugubre*. Allen raken ze aan kenmerken van het *unheimliche*, maar zijn ze vatten net niet datgene wat het *unheimliche* onderscheidt van die begrippen: die merkwaardige betrekking die het onderhoudt met het vertrouwde. (Wellicht vandaar dat het Nederlands het Duitse woord "unheimlich" heeft gedomesticeerd).

Heimlich laat zich vertalen als 'vertrouwd', 'bekend', 'huiselijk' en 'behorend tot thuis' en zelfs 'vriendelijk'. Ook heeft het de connotatie van 'veilig' en 'geborgen'. En van het temmen van wilde dieren wordt wel gezegd dat ze dan *heimlich* worden gemaakt (vgl. ons aan het Latijn ontleende woord 'domesticeren', tot deel van de *domus*, het huis maken). Maar ook kan het Duitse *heimlich* vertaald worden met 'heimelijk', dat wat 'in het verborgene' of 'achter iemands rug om' wordt gedaan. Het hangt dan samen met *geheimen*, dingen die uit het zicht moeten worden gehouden (Freud 2006, Deel 8, 96). Hier tekent zich al een interessante ambiguïteit af; dat wat *heimlich* is, heeft twee verschillende betekenisaspecten die, zonder elkaars tegenovergestelden te zijn, toch vreemd aan elkaar zijn: het is vertrouwd, maar tegelijkertijd aan het zicht onttrokken. Juist het zichtbaar worden van het heimliche maakt het unheimlich. Wie betrapt wordt op 'heimelijke genoegens', voelt zich unheimlich. "Heimlich is dus een woord dat een steeds ambivalentere betekenis krijgt, tot het uiteindelijk met zijn ontkenning unheimlich samenvalt. Het unheimliche is op een of andere wijze een soort Heimlichkeit" (idem, 99). Wanneer we vervolgens kijken naar de meest voorkomende definities van unheimlich, dan valt op dat deze veelal een tegenhanger zijn van de *eerste* definitie van het *heimliche.* Het unheimliche gaat dan om dingen die 'onvertrouwd' zijn, 'onbekend', 'griezelig', 'onveilig'. Maar soms fungeert het ook als tegenhanger van het derde betekenisaspect, het *heimliche als het verborgene*. Dan slaat het unheimliche – en hier citeert Freud de filosoof Schelling, op "alles wat geheim, in het verborgene … had moeten blijven en toch tevoorschijn is gekomen" (idem, 97).

Hoe kunnen we deze eerste verkenningen van het unheimliche relateren aan de dubbelganger? Het is in Jentsch' iconische eerste tekst over het *unheimliche* dat een notie van de dubbelganger reeds zijn intrede doet. Zo noemt hij het ongemak dat kan worden gevoeld bij het aanschouwen van 'griezelig echte' beelden van mensen (Jentsch 1906, 198), zoals we die bijvoorbeeld aantreffen in het wassenbeeldenmuseum, of levensgrote automaten met een mensengestalte (idem). Ook noemt hij het ongemak dat kan worden gevoeld bij het niet (meer) functioneren van een menselijk lichaam; bijvoorbeeld bij intoxicatie door verdovende middelen of een ernstige kwetsuur. Hier komen gevoelens van het unheimliche voort uit het duistere besef dat het menselijke lichaam, wanneer dat niet zoals gewoonlijk één is met de menselijke psyche, een – griezelige, want *on*eigen - automaat is (Jentsch 1906, 204). Ook dode lichamen zorgen voor een vergelijkbaar ongemakkelijk gevoel, wat verklaard kan worden doordat "bei diesen Dingen der Gedanke an eine latente Beseelung immer so nahe liegt" (Jentsch 1906, 205). Hier wordt de link tussen sterfelijkheid en onsterfelijkheid, tussen leven en niet-leven, tussen subjectief en objectief, die verbonden is met 'dubbelgangers, goed zichtbaar. Ook Freud knoopt aan bij het thema van de dubbelganger en verbindt de angst voor de dubbelganger direct aan het menselijk zelfbewustzijn en de menselijke (zelf)objectivering. In de ontwikkeling van het ego, dat in de kindertijd tot rijping moet komen, "vormt zich geleidelijk een bijzondere instantie, die in staat is zich af te zetten tegen de overige componenten van het Ik; ze dient tot introspectie [Selbstbeobachtung] en zelfkritiek, oefent psychische censuur uit en openbaart zich aan ons bewustzijn als 'geweten'" (Freud 2006, deel 8, 108). Die 'bijzondere instantie', die mogelijk maakt dat het ik tegenover zichzelf komt te staan en zichzelf kritisch waar te nemen, zo zouden we met Plessner kunnen aanvullen, is mogelijk dankzij de excentrische positie van de mens.

3.2.3.2 Lacan, Barthes en Foucault over unheimliche spiegels

De psychoanalyticus Jacques Lacan, wiens analyse van het spiegelstadium in hoofdstuk 1 kort werd besproken, gaat in zijn seminar *L'angoisse* (1962/63) ook in op het Unheimliche, waarbij hij het in verband brengt met het spiegelbeeld (Lacan 2004). De vervreemdende werking van een spiegelbeeld, van het gelijktijdig hier en dáár zijn, kan volgens Lacan ook een gevoel van het unheimliche ontlokken, omdat het verbonden is met een verlies aan identificatie. De dubbelganger in de spiegel wordt niet ervaren als een ego, het is geen 'beleefd ik', maar een vreemd object. De dubbelganger is, hoewel onlosmakelijk met het individu verbonden en als zodanig vertrouwd, ja zelfs een identificatiemodel ("Die persoon daar in de spiegel, dat ben ik"), tegelijkertijd een vervreemdend non-ego. In *De lichtende kamer* beschrijft Barthes op vergelijke wijze de unheimliche breuk en verdubbeling van het zelf wanneer hij naar een foto van zichzelf kijkt: "Want de fotografie betekent de komst van mijzelf als een ander: een lepe splijting van het identiteitsbewustzijn. […] Fotografie veranderde het onderwerp in een voorwerp [*transformait le sujet en objet*] (Barthes 1988, 22) curs. EdM). En wanneer de fotografie het subject transformeert in een levenloos object, roept zij onvermijdelijk ook een beeld van de dood op: "Au fond, ce que je vise dans la photo qu'on prend de moi (1' « intention » selon laquelle je la regarde), c'est la Mort : la Mort est l'eïdos de cette Photo-là"(idem, 32). Ook Foucault beschrijft in zijn essay 'Des espaces autres' (1986) de vervreemdende en tegelijkertijd utopische werking van het spiegelbeeld als een paradoxaal mengsel van realiteit en virtualiteit, waarin het zelf tegelijkertijd af- én aanwezig is:

> Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent - *utopie du miroir*. (Foucault 1984, 47, cursivering EdM)

En Bode and Kristensen stellen in 'The digital doppelgänger within' dat de dubbelganger een manifestatie is "of an original self which leads to processes of tension in the most radical expression of otherness: when 'I' is also 'the other'" (Bode and Kristensen 2015, 6). Dubbelgangerrealisatie (het moment dat je jezelf herkent in een externe 'ander') doet zich meestal voor met een twist. De ander is bijna net als jij, maar het origineel is nooit exact gelijk aan het origineel. De dubbelganger is bijvoorbeeld net iets perfecter dan het origineel, of net iets kwaadaardiger, machtiger, minder levend, etc. "There is an existentally unstable co-existence, even rivalry in the mythical structure, based on the inverted hierarchy of the double denying the ontological priority of the original (Bode and Kristensen 2015, 7). De dubbelganger als hardnekkige kwelgeest of schaduw manifesteert zich niet zelden als aanleiding voor een strijd om controle en een gevoel van verlies aan controle (Maciás and Núnez 2011). Bovendien treedt er volgens Freud vaak een vervaging op van het onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid: "Vaak doet het ons al snel unheimlich aan wanneer de grens tussen fantasie en werkelijkheid vervaagt, wanneer iets dat wij altijd als fantasie hebben beschouwd zich als realiteit aan ons voordoet, wanneer een symbool alle betekenisfuncties overneemt van wat gesymboliseerd wordt, enzovoort" (Freud 2006, Deel 8: 117).

3.2.3.3 Freud over de unheimliche dubbelgangers in het werk van E.T.A. Hoffmann

In de Introductie vergeleek ik de roman Coraline van met Hoffmanns korte verhaal 'Der Sandman' omdat daarin het thema van het unheimliche nadrukkelijk wordt verbonden met het idee van 'dubbelgangers'. Ook Freud staat in 'Das Unheimliche' stil bij het werk van de romantische schrijver E.T.A. Hoffmann. Met betrekking tot ´Der Sandmann´ merkt Freud op dat de automaton Olivia zeker niet het enige element is dat unheimliche gevoelens opwekt. Ook de figuur van de zandman zelf

bewerkstelligt die, in dit geval doordat hij de ogen steelt van kinderen. Ook het idee om je ogen te verliezen – een symbool voor het verliezen van oculaire controle – geeft volgens Freud aanleiding tot unheimliche gevoelens (Freud 2006, Deel 8, 105). De angst voor 'castratie' – die in *Coraline* wordt verbeeld in de wens van de dubbelgangers in het verhaal om Coraline over te halen haar ogen te vervangen voor onbeweeglijke – gefixeerde – knopen – vormt volgens Freud de kern van het unheimliche. Die castratie dienen we niet per se op te vatten als fysieke castratie. Freud spreekt over een 'castratie', omdat het de *afscheiding* betreft van een deel van een persoon, waarna dat deel zich verzelfstandigt en als object tegenover hem komt te staan. Het gaat – zoals Lacan het uitlegt – eerder om een symbolische castratie. Deze castratie is gelegen in de objectivering die komt kijken bij het vormen van de menselijke identiteit, het betreden van de wereld van het spiegelbeeld en de symbolische orde van de taal. In de termen van Plessner uitgedrukt: het betreden van de (excentrische) medewereld van cultuur en technologie. Daarbij gaat het animale opgaan in de *Umwelt* – het "Paradies der reinen Unmittelbarkeit" (Cassirer 2010 [1923], 49) – voorgoed verloren.

Behalve in 'Der Sandmann' doemt het unheimliche dubbelgangerdom ook in Hoffmanns roman *Die Elixiere des Teufels* (1815) veelvuldig op. Freud vat samen:

> Het gaat om het dubbelgangermotief in al zijn schakeringen en verschijningsvormen, dus om de aanwezigheid van personen die wij als identiek moeten opvatten omdat zij hetzelfde uiterlijk hebben, om de intensivering van deze relatie door het overspringen van psychische processen van een van deze personen op de ander — wat wij telepathie zouden noemen — zodat de een deelt in het weten, voelen en beleven van de ander, om de identificatie met een andere persoon zodat men de greep op het eigen Ik verliest of het eigen Ik vervangt door het vreemde Ik, dus een verdubbeling, splitsing en verwisseling van het Ik, en ten slotte om de eeuwige terugkeer van hetzelfde, de herhaling van dezelfde gelaatstrekken, karaktereigenschappen, lotgevallen en misdaden, zelfs van namen gedurende meerdere generaties achtereen. (Freud 2006, Deel 8, 107)

Als voorbeelden van die steeds terugkerende elementen noemt Freud onder meer het dwalen door een onbekende stad, waarbij je steeds weer terugkeert naar dezelfde straat terwijl je daar juist van probeert weg te wandelen (zie paragraaf 0.1) en het ronddwalen in een mistig bos waarbij je steeds weer bij dezelfde rotte boom beland. In *Coraline* zagen we dit kenmerk van het unheimliche tot uitdrukking komen in haar poging weg te lopen van haar *other house* door het mistige *outside* om tot haar ontsteltenis steeds weer terug te keren bij het huis. Het is hier met name de *onwillekeurige* herhaling die gevoelens van *Unheimlichkeit* opwekt. In dat kader verwijst Freud ook naar Johann Nestroy's klucht *Der Zerrissene* (1844) waarin de hoofdpersoon en tevens moordenaar valdeur na valdeur opent om tot zijn ontzetting telkens weer opnieuw de geest van zijn slachtoffer te zien opdoemen. Uiteindelijk roept hij in vertwijfeling en wanhoop uit; "Ik heb er toch maar één vermoord! Wat is de zin van deze akelige vermenigvuldiging?" (idem, 124). Het doet denken aan hoe de in de introductie genoemde gefotografeerde misdaad van Joram T. ('de treinplasser') eindeloos terugkeerde. Ook 'digitale spoken' laten zich moeilijk verjagen. In het volgende hoofdstuk zullen we daarvan nog verschillende andere voorbeelden tegenkomen.

3.2.3.4 Samenvatting: vijf kenmerken van het unheimliche

Als we bovenstaande verkenning van het unheimliche samenvatten, dan laten zich vijf opvallende kenmerken van het unheimliche onderscheiden:

1. *het zich niet thuis voelen*, waarbij het vaak gaat om een plotsklaps *onvertrouwd raken van zaken die eerst nog vertrouwd waren*;
2. het *verlies van controle* of *verlies van beheersbaarheid*;
3. het *zichtbaar worden van het eerder onzichtbare*, of van dat wat 'onzichtbaar had moeten blijven';
4. de *(onwillekeurige) herhaling*; en
5. een *vervaging tussen fantasie en werkelijkheid.*

Hoewel het unheimliche zich in uiteenlopende situaties kan voordoen, gebeurt dat misschien wel op de meest pregnante wijze wanneer we worden geconfronteerd met de dubbelganger. Bij de objectivering van onszelf in extern medium, zien we ieder van de vijf kenmerken terug. De dubbelganger confronteert ons met het feit dat hetgeen ons het meest vertrouwd leek, ons 'ik', plotsklaps onvertrouwd kan geraken. We ervaren onze constitutieve thuisloosheid. De ervaring van ons lichaam als een extern object onder de objecten, onderhevig aan externe krachten, is ook een verlies van controle en beheersbaarheid. Deze confrontatie met onze dubbelaspectiviteit en gebrokenheid is ook iets dat we liever niet onder ogen zien, en als dat toch gebeurt is dat iets dat beter onzichtbaar had kunnen blijven. Maar wie zijn excentriciteit eenmaal heeft ervaren, zal daar onwillekeurig telkens opnieuw mee worden geconfronteerd. In de fantasmatische dubbelganger ervaren we onszelf als een ander, en in die zin is het ook een confrontatie met de werkelijkheid van de condition humaine. Hoewel de literaire verbeeldingen van de dubbelganger suggereren dat het om een uitzonderlijke gebeurtenis gaat, is de unheimliche dubbelganger, zo leerde Plessner ons in het vorige hoofdstuk, in werkelijkheid helemaal niet uitzonderlijk, omdat het dubbelgangerdom de menselijke levensvorm als zodanig karakteriseert.

In hoofdstuk 1 hebben we gezien dat de dubbelganger in onze huidige digitale verbeeldcultuur niet zelden het karakter van een technisch c.q. digitaal beeld heeft. Wanneer we het unheimliche karakter van de digitale dubbelgangers in kaart willen brengen, dan dienen we rekening te houden met de mediumspecifieke kenmerken van digitale objecten.

3.3 DIGITALE UNHEIMLICHKEIT

In het vorige hoofdstuk heb ik aan de hand van Plessner drie antropologische grondwetten laten zien dat de mens vanwege zijn excentrische positionaliteit kunstmatig van nature is. In de voorafgaande paragrafen hebben we gezien dat dit belangrijke implicaties heeft voor de menselijke identiteit. De mens heeft geen vooraf gegeven identiteit, maar moet deze gedurende zijn leven construeren. Hij kent, met andere woorden, een ontische noodzaak zichzelf uit te drukken in culturele en technologische supplementen teneinde ´te worden wie hij is´. De mens beleeft zijn identiteit dus niet onmiddellijk, maar zijn zelfervaring is altijd gemedieerd. Wat onmiddellijk lijkt, is altijd al gekleurd door het medium waarin de mens zijn ´onmiddellijkheid´ tot uitdrukking brengt. Vandaar dat de menselijke ervaring, in de tweede plaats, gekenmerkt wordt door een bemiddelde onmiddellijkheid. Het utopisch standpunt, dat zich uitdrukt in de hoop ons ware ´ik´ te kunnen realiseren is echter ijdel in de zin dat we niet alleen *niet af* zijn, maar op een fundamentele wijze ook *nooit af.*

3.3.1 The medium is the message

Onze belevingen, zo werd reeds duidelijk, worden in onze uitdrukkingen gearticuleerd en door het verstaan en de interpretatie van die articulaties leren we onszelf (en de anderen) beter te verstaan.

Ricoeur maakt in zijn narratieve identiteitstheorie duidelijk dat de *aard* van het uitdrukkingsmedium een belangrijke rol speelt in de identiteitsconstructie (Ricoeur 1990). Doordat we verhalen gebruiken om onze belevingen tot uitdrukking te brengen, krijgt ons zelfbegrip een narratief karakter. Het verhaal is niet alleen een goede metafoor voor de menselijke identiteit in de zin dat ons leven net als een verhaal zich uitstrekt in de tijd, waarin we net als de protagonisten van verhalen doelen nastreven en ons streven net als bij hen een begin en een einde kent, maar het is ook daadwerkelijk met behulp van verhalen dat onze identiteit gestalte krijgt. Dat wil zeggen dat de mediumspecifieke kenmerken van het verhaal – zoals de lineaire plot – zich als het ware inschrijven in de menselijke identiteit (zie paragraaf 1.1.1.2).

Dat impliceert ook dat verandering van medium ook implicaties heeft voor de menselijke identiteit. Wanneer we onze identiteit tot uitdrukking brengen in een zelfportret, een dagboek of door de inrichting van ons huis, dan zullen die verschillende media onze identiteit telkens op een specifieke, andere wijze gestalte geven. Waar een geschilderd portret vooral datgene van ons dat in de buitenwereld zichtbaar is zal tonen, daar zal een dagboek eerder onze binnenwereld tot uitdrukking brengen, en de inrichting van ons huis is vooral verbonden met hoe wij ons in de medewereld positioneren. Zoals we in het eerste hoofdstuk hebben gezien heeft McLuhan dit inzicht enigszins hyperbolisch tot uitdrukking gebracht in zijn beroemde formule 'the medium is the message' (1.2.1.1). Daarin komt tot uitdrukking dat niet alleen de inhoud van het medium van belang is, maar ook – vooral ook! – in de vorm waarin die inhoud is uitgedrukt.

In hoofdstuk 1 heb ik aangegeven dat in de huidige beeldcultuur het 'technische' (en meer specifiek, het digitale) beeld domineert (1.1.3.1). Dat geldt ook voor specifieke uitdrukkingen van onze identiteit. Deze krijgen in toenemende mate een digitale vorm, als digitale dubbelgangers. Om beter te begrijpen welke rol deze digitale dubbelgangers spelen in identiteitsconstructie, loont het om hun kenmerken te analyseren. Belangrijk is om hierbij allereerst op te merken dat het hier niet zozeer om één essentieel kenmerk gaat, maar dat er – net als bij de bespreking van het 'beeld' in hoofdstuk 1 – daarbij eerder sprake is van familiegelijkenissen in de betekenis die Wittgenstein daaraan geeft, d.w.z. een aantal kenmerken die in wisselende combinaties optreden in onze digitale dubbelgangers.

In paragraaf 1.1.3.2 besprak ik aan de hand van *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures* (Frissen et al. 2015, 22f.) de vier belangrijke karakteristieken van digitale media. Hier wil ik uiteenzetten hoe die vier kenmerken het karakter van digitale dubbelgangers bepalen. In de eerste plaats hebben onze digitale dubbelgangers een *multimediaal* karakter. Digitale dubbelgangers worden vaak met behulp van meerdere media gestalte gegeven. De identiteit van onze dubbel op Facebook wordt meestal niet alleen uitgedrukt in teksten, maar ook uit foto's, geluidsfragmenten en video. Maar ook de hardloopster die een data-armband gebruikt om het aantal gelopen meters, hartslag, verbruikte calorieën etc. te registreren, kan haar digitale dubbelganger niet alleen gadeslaan als een reeks cijfers op haar armband, maar bijvoorbeeld ook in de vorm van kleurrijke grafieken op een haar tijdlijn op Facebook of in een health app.

In de tweede plaats zijn digitale dubbelgangers *virtueel*. Zoals ik met Frissen et al. opmerkte, kunnen in de digitale wereld realiteit en virtualiteit vaak niet gemakkelijk worden onderscheiden. Zo zijn de beelden die een persoon op sociale media van zichzelf toont vaak gekleurd en niet geheel realistisch zijn (bijvoorbeeld door zijn leven als een lange reeks hoogtepunten te presenteren of door het gebruik van filters), maar ze kunnen niettemin het beeld dat deze persoon van zichzelf heeft en het beeld dat anderen van hem vormen diepgaand beïnvloeden. Dat principe sluit aan bij wat Dilthey, Plessner en

Ricoeur opmerken over het geconstrueerde karakter van de identiteit. In de beeldcultuur transformeert virtual reality in toenemende mate in 'real virtuality' (Castells 1996, 368).

Daarbij speelt het *interactieve* karakter van de digitale media een cruciale rol, het actief kunnen ingrijpen in de (zelf)representatie. Daarbij kun je niet alleen denken aan het al genoemde gebruik van filters of de bewerking van foto's met fotoshop, maar ook aan het samen bouwen aan een virtuele wereld in een online game. Ook dit is van belang omdat digitale dubbelgangers in veel gevallen niet statisch zijn, maar door voortdurende manipulaties veranderen in de tijd. Denk aan mijn digitale dubbelganger in de database van de bank. Iedere keer dat ik een betaling verricht of geld ontvangt, verandert mijn 'financiële identiteit', waarop ook de algoritmen van de bank weer reageren, bijvoorbeeld door automatisch het bedrag dat ik mag uitgeven aan te passen.

In de vierde plaats heb ik met de auteurs in *Playful Identities* ook gewezen op het mediumspecifieke kenmerk van de *connectiviteit*. Digitale dubbels zijn, zoals de voorbeelden hierboven al lieten zien, doorgaans niet 'stand alone', maar zijn aan andere verbonden in vaak zeer omvangrijke digitale *Mitwelten*, zoals die door en in sociale media als Facebook, Instagram en Tiktok worden geschapen.

Het unheimliche karakter van digitale dubbelgangers wordt mede bepaald door de mediumspecifieke vorm die ervaring aanneemt. De ervaring van het unheimliche dat iemand voelt bij het onverwachts tegenkomen van een oude foto van jezelf op het internet, is anders dan wanneer je geconfronteerd wordt met een filmpje waarin je hoofd digitaal is gemonteerd op een lichaam dat zich te buiten gaat aan gewelddadige of seksuele uitspattingen. Aan de hand van de door mij samengestelde assen (volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid) en de in 3.2.3.4 onderscheiden kenmerken van unheimlichkeit, kunnen we nu – alvorens het identiteitsaspect van de digitale dubbelganger afsluitend te beschrijven – de mediumspecifieke kenmerken van het unheimliche - *mediale unheimlichkeit* – in kaart brengen.

3.3.2 Vijf aspecten van mediale unheimlichkeit

3.3.2.1 Digitale onvertrouwdheid

Tot voor enkele decennia geleden was onze leefwereld grotendeels analoog van karakter. Inmiddels is voor een groot deel van de wereldbevolking de analoge wereld van alledag verstrengeld geraakt met de digitale wereld. Ons leven is, zo citeerde ik in de Introductie Floridi, getransformeerd tot een onlife bestaan (paragraaf 0.4). Velen zijn er inmiddels aan gewend geraakt dat een niet onbelangrijk deel van ons leven zich afspeelt op, via en achter de beeldschermen van digitale apparaten.

Die digitale wereld is voor velen, die er dagelijks 'in' verblijven, een vertrouwde wereld geworden. Paradoxalerwijze is dat mogelijk doordat de processen die zich achter de gebruiksvriendelijke interfaces in de digitale wereld afspelen - de stroom in de elektronische circuits, de reeksen enen en nullen van machinecode en de algoritmen (1.1.3.1.) – onzichtbaar zijn voor analoge wezens zoals wij. Steeds wanneer je het toetsenbord beroert, over het scherm veegt of een blik in een smartphone camera werpt, worden analoge handelingen automatisch vertaald naar en vastgelegd in binaire data op onze apparaten en op onzichtbare servers met de data van anderen bijeengeveegd tot Big Data, het nieuwe goud, dat op talloze wijzen wordt bewerkt en gebruikt door bedrijven en overheden, maar soms ook door hackers en criminelen. Bij de uitvoer worden de onzichtbare binaire data en algoritmen opnieuw vertaald naar vertrouwde, ogenschijnlijk 'analoge' beelden op onze

beeldschermen die, zo zagen we met Flusser, de overweldigende en onoverzichtelijke genetwerkte digitale wereld overzichtelijk maken (1.1.3.1). Wanneer je op het beeldschermen van je mobiele telefoon of computer een app of webpagina bekijkt, dan doen zij je geloven uitsluitend met 'beeld' te maken te hebben. Wanneer je communiceert met anderen - bijvoorbeeld via een chatbericht of Whatsapp videogesprek - dan kun je dit, eenmaal in gesprek verzonken, ervaren als ongemedieerd bij de ander zijn. En ook de virtuele (mede)werelden, die door webwinkels, sociale media en aanbieders van streaming media worden ontsloten en waarin je actief participeert doen door hun ver-beelde verschijning vertrouwd aan. Maar in werkelijkheid vinden er vele vertaalslagen plaats, die ons geheel ontgaan. Het lijkt vertrouwd, maar in laatste instantie blijft de digitale wereld die achter onze beeldschermen ligt ons wezenlijk vreemd. Soms word je je daarvan plotsklaps bewust, bijvoorbeeld wanneer een gezichtsuitdrukking van een gesprekspartner in een Zoomgesprek door een slechte verbinding ineens verstild tot een verwrongen pixelbeeld, er een onbegrijpelijke foutcode op je beeldscherm verschijnt, of je geconfronteerd wordt met reclame, content of beslissingen die een onderliggende – onzichtbare - profilering blootleggen. Op zo'n moment zou je kunnen stellen dat de vertrouwde onlife wereld waar je je vol vertrouwen en gewenning in begeeft, zich ineens even op *onvertrouwde* wijze aan je voordoet. Het 'digitale thuis' voelt tijdens zulke ervaringen even unheimlich. We ervaren dan plotsklaps onze 'digitale thuisloosheid'.

Ook (on)toegankelijkheid speelt hierbij. Hoewel de analoge, fenomenale verschijning van de digitale wereld ons vertrouwd voorkomt, kent deze verschijning een variëteit aan toegankelijkheidsregimes, van de code wallet die in principe alleen toegankelijk is voor de gebruiker en de Whatsapp groep die toegankelijk is voor degenen die er door de beheerder van de groep is toegelaten tot de voor iedereen toegankelijke blog of website. Maar juist door de ontoegankelijkheid van de digitale codes die achter onze beeldschermen aan het werk zijn, is het niet altijd duidelijk welke toegankelijkheidsregimes er werkzaam zijn. Er zijn natuurlijk wettelijke bepalingen waar bedrijven en overheden zich aan moeten houden. Maar wie leest of begrijpt de vaak ellenlange privacy statements vol juridisch jargon? En houden de aanbieders zich aan die statements? Kunnen we er zeker van zijn dat Facebook – de eigenaar van Whatsapp – zich geen toegang verschaft tot onze privégesprekken om de data te verkopen? Ook die onzekerheid kan het vertrouwde onvertrouwd en onze online omgeving unheimlich maken. Een naaktfoto geplaatst in het privaat geacht online fotoalbum, die herinnert aan die fijne vakantie op een naturistencamping in Frankrijk, verliest zijn vertrouwde karakter wanneer hij onverwacht opduikt op het internet. En met de vertrouwdheid krijgt ook het vertrouwen een knauw. En zelfs wanneer je persoonlijk verschoond blijft van hackers, fishing mails, malware, identiteitsdieftal, et cetera, kunnen berichten daarover in de media ons vertrouwen gaandeweg ondermijnen.

Het interactieve karakter van de digitale media faciliteert, zo hebben we in het voorafgaande gezien, ook uiteenlopende vormen van datamanipulatie. En juist deze manipulatie versterkt de unheimlichkeit die gepaard gaat met de 'onvertrouwdheid' die je ervaart. Dat geldt niet alleen bij het zojuist genoemde voorbeeld van de naaktfoto die buiten je medeweten uit zijn vertrouwde context is gelicht en in een andere context geplaatst, maar ook bijvoorbeeld wanneer iemand anders je identiteit heeft aangenomen bij een online aankoop en je een onbekend afschrift in je mail aantreft, of wanneer een verkregen toelage van de overheid je op basis van de werking van specifieke 'malgoritmes' plotsklaps ten onrechte wordt teruggevorderd. Omdat ons 'ik' normaliter vertrouwd is, kan zo'n manipulatie van onze identiteit een schokkende ervaring zijn. Op zulke momenten beseffen we met een schok dat de onlife wereld door andere mechanismen en wetten wordt bestuurd dan de analoge. We worden hier

– met een variatie op Plessners *Homo absconditus* – geconfronteerd met onze *Döppelganger absconditus* (zie 3.2.2.3).

Deze *Doppelganger absconditus* blijft door diens mediumspecifieke verschijningsvormen altijd deels verborgen en ondoorgrondelijk. De digitale dubbelganger maakt deel uit van de door Flusser beschreven “droomachtige levenssfeer die is gekristalliseerd rondom technische beelden” (paragraaf 1.1.3.1). De digitale dubbelganger fungeert ook, om nogmaals Plessner te variëren, als een technisch (toneel)masker. Hier verbergt dit ‘masker’ – de technische beelden zoals deze zich aan ons tonen en waarmee wij interacteren in de publieke sfeer van de buitenwereld – niet zozeer de innerlijkheid van de mens, maar de algoritmes en binaire data die ten grondslag liggen aan het technische beeld. Het vormt zo een scheiding tussen het zichtbare en het obscure, een technisch voorwenden (“begrijp me zo”) waarin de publieke betekenis versmolten is met de onderliggende digitale structuren De digitale dubbelganger, als technisch beeld, is zo altijd een onthullen én verhullen – en dit mechanisme vormt een voedingsbodem voor het digitale unheimliche in de vorm van onvertrouwdheid.

3.3.2.2 Verlies van mediale controle

Dat brengt ons tot het voor het unheimliche karakteristieke verlies van controle. Wanneer je een foto van jezelf manipuleert door middel van een filter die applicaties, zoals Instagram en Snapchat, aanbieden, is de handeling vrijwillig maar wordt het verdere gebruik van de foto bepaald door onzichtbare algoritmes die zich geheel of gedeeltelijk aan je controle onttrekken. Bijvoorbeeld omdat het algoritme bepaalt wie van je ‘vrienden’ de foto wel of niet te zien krijgen. Een dergelijk verlies aan controle hoeft nog niet problematisch te zijn. Wanneer de manipulatie het werk van anderen is en er daarbij kwade bedoelingen in het geding zijn, zal het verlies van controle eerder unheimliche gevoelens opwekken. Een digitale dubbelganger in de vorm van een foto of video van jezelf, die in de digitale wereld gemakkelijk te kopiëren en reproduceren is (1.1.3.2.) en die ineens opduikt in een geheel andere context, is hier een voorbeeld van, net als de eerdergenoemde identiteitsdiefstal, waarbij een fraudeur zich voor jou uitgeeft bij een online aankoop. Dergelijke ‘duveltjes’ zijn door de oneindige kopieerbaarheid en recombineerbaarheid van digitale beelden lastig terug in een doosje te krijgen, wat de ervaring de controle te verliezen nog verder versterkt.

Ook wanneer een digitale dubbelganger door een (menselijke ofwel technologische) ander wordt gefixeerd in een digitale code, wordt het verlies van controle versterkt. De digitale code waarin je dubbelganger ‘gegijzeld’ wordt, heeft vaak een lang leven. Door anderen gemanipuleerde foto’s of video’s blijven steeds opnieuw opduiken, je digitale dubbelganger blijft je bankrekening leegroven. Voor zover digitale dubbelgangers deel zijn van je identiteit, kan een dergelijk verlies van de controle een verlies aan ‘zelfcontrole’ betekenen. Je raakt letterlijk en figuurlijk buiten jezelf. Hoewel we met Plessner kunnen stellen dat de mens als rollenspelende dubbelganger altijd in zekere mate vervreemd is van zichzelf (3.2.2.4) – je zou zelfs kunnen betogen dat constructie van een publieke identiteit onvermijdelijk altijd gepaard gaat met een zeker verlies van controle – en altijd afhankelijk is van technologische mediatie om het zelf tot uitdrukking te brengen, is dit effect bij digitale media vanwege de onzichtbaarheid van de code groter als bij de meeste oudere media. Het is immers lastig aangrijpingspunten te vinden om de controle te herstellen.

Ook hier speelt de mate van toegankelijkheid van onze dubbelgangers een belangrijke rol. Enerzijds is dit het geval vanwege de eerdergenoemde verborgenheid van digitale structuren die ten grondslag

liggen aan het technische beeld. Als de achterliggende codes en algoritmen ontoegankelijk zijn voor de gebruiker – zowel in termen van gebrek aan transparantie en openheid van design als in termen van onbegrijpelijkheid (*unexplainability*) –, draagt dit evenzeer bij aan het verlies aan controle. Dat gebeurt – omgekeerd – ook wanneer de digitale dubbelgangers juist wel gemakkelijker manipuleerbaar of toegankelijk zijn voor anderen. Bijvoorbeeld omdat die privéfoto of het Burgerservicenummer op een voor iedereen toegankelijke website wordt geplaatst. Niet zelden werk je dergelijk controleverlies zelf in de hand, door toe te stemmen met gebruikersvoorwaarden van bedrijven die de infrastructuur van de onlife wereld gestalte geven. Als je bijvoorbeeld Gmail gebruikt, verleen je Google toestemming derde bedrijven in staat te stellen je e-mails te scannen en verzamelde gegevens vervolgens te gebruiken voor reclamedoeleinden. En als je graag foto's deelt van jezelf en vrienden en familie op een platform als Facebook of Instagram, dan betekent dit digitaal publiceren van persoonlijke beeldcontent een risico dat een ander met deze content aan de haal gaat. Wat het unheimliche gevoel van controleverlies nog versterkt, is dat het vaak onduidelijk blijft voor de gemiddelde netizen hoe toegankelijk je digitale dubbelgangers zijn voor anderen. Ik noemde dat eerder met Esther Keymolen (die hier aanknoopt bij Plessner's paradoxale antropologische grondwetten), de "onzichtbare zichtbaarheid" van het online leven (1.2.2.2).

3.3.2.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven

Als *Homo absconditus* (3.2.2.3) is de mens een wezen dat, omdat hij zich vanwege zijn dubbelgangerdom altijd van maskers bedient, nooit helemaal kenbaar. Dit geldt, zo zagen we, niet alleen voor de *ander* die een individu probeert te doorgronden, maar ook voor de zelfkennis van het individu *zelf.* In die zelfkennis is er altijd sprake van omissies en 'blinde vlekken'. Zo kan een bepaald zelfbeeld – "Ik ben al met al best een actief en sportief type"– misschien niet helemaal kloppen, bijvoorbeeld omdat je wel een abonnement voor de sportschool hebt, maar daar zelden gebruik van maakt.

Een digitale dubbelganger kan echter bepaalde facetten van het zelf toegankelijk maken die een persoon doorgaans niet in zulke directe termen waarneemt of wil waarnemen. Zoals gesteld is een persoon, als *Homo absconditus*, nooit helemaal kenbaar, ook niet voor zichzelf. En dat is soms eerder een zegen dan een vloek. In het geval van een *quantified self* app, armband of smartwatch bijvoorbeeld, die het aantal voetstappen dat je zet op een dag nauwkeurig telt en 'fixeert' in de vorm van 'objectieve' en 'exacte', wordt een persoon heel direct geconfronteerd met deze kennis over het eigen gedrag, welke niet per se strookt met het zelfbeeld van een individu. [31] Die discrepantie kan unheimliche gevoelens veroorzaken door het zichtbaar worden van deze 'feitelijke' kennis van het zelf. Evenzo kan een immersieve confrontatie met een *persuasive mirror* (paragraaf 2.3.4.6.), waarop door middel van digitale simulatie visueel kan worden getoond hoe je er over 20 jaar zou kunnen uitzien als je, bijvoorbeeld, blijft roken of te weinig bewegen, unheimliche gevoelens teweegbrengen. Ook een dergelijke diachrone gewaarwording kan een discrepantie veroorzaken tussen het ervaren en het 'verbeelde' zelf, dat onzichtbaarheden ineens visueel en daarmee zichtbaar maakt.

[31] Ik plaats de woorden objectief en exact tussen aanhalingstekens, omdat we hier vaak te maken hebben met schijnobjectiviteit en schijnexactheid. Data worden immers altijd geselecteerd en geconstrueerd volgens intersubjectieve normen en waarden. Hoeveel stappen moet je per dag zetten om 'gezond bezig te zijn'? Bovendien zijn de metingen vaak niet erg nauwkeurig. Maar hoe arbitrair en onnauwkeurig ze ook kunnen zijn, ze zijn wel objectief in de zin dat ze geobjectiveerd zijn in voor de gebruiker en vaak ook anderen vorm van getallen en grafieken.

Nu hebben bovengenoemde voorbeelden niet zozeer een normatieve pointe. Dat dergelijke digitale dubbelgangers nooit volledig betrouwbaar zijn (onder meer omdat de toekomst nooit kan worden voorspeld, maar we daarvan een beeld vormen door extrapolatie van data uit het verleden) en door hun mediumspecificiteit een verhoogde kans op unheimliche gevoelens in zich dragen, neemt niet weg dat het doeltreffende toepassingen kunnen zijn die een individu kunnen helpen motivatie te krijgen om tot positieve gedragsveranderingen te komen. Er zijn echter ook voorbeelden te bedenken die de discussie complexer maken. Denk bijvoorbeeld aan algoritmen die de kans op een dodelijke ziekte voorspellen. Niet iedereen zal gediend zijn bij het zichtbaar maken van dergelijke risico's en het kunnen ervaren als een inbreuk op het recht op privacy ten aanzien van de verborgen aspecten van jezelf (3.2.2.5). Volkomen openheid en transparantie is dan eerder een nachtmerrie dan een utopie.

Hierbij speelt de fixatie van de data weer een belangrijke rol. Omdat de rollen die we in de onlife wereld spelen of toebedeeld krijgen op meer of mindere mate worden vastgelegd, kunnen er patronen of feiten aan het licht worden gebracht. Verzucht je eens tegen een vriend of kennis dat je een slechte dag hebt gehad, dan is zo'n uitdrukking van ongemak vluchtig. Post je elke dag iets op je Facebook Wall, dan wordt het voor derden ineens mogelijk je *posts* te analyseren, bijvoorbeeld op tekens van mogelijke depressie (Eichstaedt et al 2018). Hoe wenselijk is het voor een nietsvermoedend individu door middel van een advertentie in je tijdlijn of door Facebook zelf hiermee geconfronteerd te worden? Met de dramaturgische theorie van Goffman werd duidelijk dat zelfpresentatie tot stand komt in een bepaalde setting, met een bepaald publiek voor ogen (paragraaf 3.2.2.2.) Maar in het geval van digitale communicatie die de mogelijkheid van volhardendheid van 'rollenspel' in zich draagt, kan het zomaar zijn dat dit bij onbeoogd publiek terecht komt (paragraaf 3.2.2.5.), zoals bijvoorbeeld de stunt van 'treinplasser' Joram T. die hij in zijn rol als 'vriend' opvoerde voor een private groep van vrienden. Deze actie had onzichtbaar moeten blijven voor anderen, maar 'dankzij' de digitale fixatie van de foto's van zijn daad circuleerden deze eindeloos in de sociale media (par 0.2.).

De kans op unheimlichkeit versterkende *datamanipulatie* groeit bovendien met de dag. In het tijdvak van *Big Data* zijn data *mining* en *profiling* schering en inslag. Algoritmen analyseren voortdurend ons koopgedrag, onze interacties en onze gezondheid. De kans dat zaken die beter onder de korenmaat worden gesteld publiek worden, groeit dan navenant.

3.3.2.4 Onwillekeurige herhalingen

Een andere implicatie van de volhardendheid van de digitale dubbelgangers in een digitaal bestand is dat ze meestal niet eenmalig optreden, maar keer op keer tevoorschijn kunnen treden. Zeker in het geval dat data 'viral gaan', zoals bij memes (en gebeurt meestal juist bij data die we liever niet verspreid zien, zoals naaktfoto's uit de privésfeer of registraties van sociaal ongewenst gedrag), kunnen er in korte tijd vele tientallen tot zelfs miljoenen kopieën worden geproduceerd door de aard van het digitale beeld. Dat maakt het zo moeilijk om eenmaal op het internet geposte foto's of andere data te verwijderen. Zo kan bijvoorbeeld een éénmalige misstap, zoals het plassen op een treinstoel, zich voortdurend gaan herhalen. Zoals de moordenaar uit *Der Zerrissene* die de geest van zijn slachtoffer steeds weer opnieuw ziet opdoemen (3.2.3.4) vertwijfeld uitriep wat toch de zin is van al die akelige vermenigvuldigingen, kunnen die herhalingen voor het subject dat eraan voorafgaat onwillekeurig en daarmee unheimlich aandoen.

De manipulatie van data maakt ook dat de herhaling van de dubbelgangers vaak op onverwachte plaatsen opduikt en daardoor een willekeurige en daardoor een onvoorspelbare indruk maakt. Bijvoorbeeld wanneer de data die we ter beschikking hebben gesteld aan een webshop bij een aankoop, worden doorverkocht aan derden ten behoeve van reclamedoeleinden. Of wanneer een gemanipuleerde foto of video-opname – al dan niet zelf online geplaatst – als meme of deepfake video wordt verspreid. Wanneer we niet weten hoe en door wie dergelijke manipulaties zijn uitgevoerd, zullen ze onvermijdelijk een onwillekeurige indruk maken en daarmee unheimliche gevoelens veroorzaken.

De mate van toegankelijkheid speelt hier een belangrijke rol in de zin dat hoe meer mensen toegang hebben tot onze data, hoe groter de kans dat zich onwillekeurige herhalingen voordoen eveneens toeneemt. De connectiviteit die eigen is aan de digitale wereld speelt de onwillekeurige herhaling sterk in de hand. Zo schrijft Koos Schwartz bijvoorbeeld in Trouw (05-03-2021) "Iedereen kent het. Je zoekt op internet naar een regenjas extra large of een vakantiehuisje in Zeeland en hop: de dagen erna regent het op allerlei sites advertenties voor regenjassen en vakantiehuisjes. […] *Unheimisch* voelt het ook, die advertenties: hoe weten die adverteerders dat ik een regenjas zocht?" Maar je kunt ook denken aan de zich vaak herhalende aanbevelingen (*recommendations*) van content providers als Spotify en Netflix.

3.3.2.5 De vervaging van de grens tussen realiteit en fantasie

Freud noemt de fantasie geen afkeer van realiteit, maar eerder een scherm tussen ik en wereld, dat de pijnlijke en traumatische wereld dragelijker maakt (Nusselder 2008). Hoewel fantasieën (over wie we – willen - zijn) daarom altijd al een belangrijke rol spelen in het leven van de mens, bieden digitale media ons veel mogelijkheden onze fantasieën uit leven, bijvoorbeeld door glamoureuze selfies op sociale media te plaatsen of in de vorm van overdreven positieve updates van je leven op Facebook. De scheidslijn tussen werkelijkheid en fantasie is in de onlife wereld nog veel diffuser geworden. Ook bij de vervaging van werkelijkheid en fantasie speelt volhardendheid een belangrijke rol. Waar fantasieën zich voorheen in onze binnenwereld afspeelden, biedt de digitale wereld ons talloze mogelijkheden onze fantasmatische dubbelgangers in de buitenwereld te objectiveren en zo in de medewereld zichtbaar te maken. De virtuele realiteit is, zo merkte ik reeds op met Castells, steeds meer een reële virtualiteit geworden (3.3.3.5). Wanneer de vervaging van de grens tussen realiteit en fantasie al te zeer gaat vervagen, bijvoorbeeld wanneer een gamer zich al te zeer gaat identificeren met zijn avatar of online persona, zal de vervreemding en de daarmee samenhangende unheimlichkeit zich mogelijk eerder bij de omstanders voordoen dan bij de gamer. Maar natuurlijk vergroot dat ook de kans dat die omstanders de gamer op de discrepantie tussen fantasie en realiteit gaan wijzen.

Dat de vervaging van de grens tussen realiteit en fantasie mede mogelijk wordt gemaakt door de aan de digitale wereld inherente manipulatie behoeft weinig betoog (zie 1.1.3.2). Dit kan zich bijvoorbeeld voordoen in online profilering op social media platforms, zoals Instagram of Snapchat. Zwaar gefilterde en gephotoshopte selfies en opgepoetste *updates* maken het mogelijk realistische afbeeldingen van onszelf in overeenstemming te brengen met onze fantasieën. Soms kan de dubbelganger zelfs het zicht op het 'origineel' geheel ontnemen. Dat geldt niet alleen wanneer een persoon zijn eigen leven opleukt op sociale media, maar ook in het geval anderen zich meester maken van onze digitale dubbelgangers. Dat is bijvoorbeeld het geval bij internet memes of deepfake videoclips, waarbij afbeeldingen van een persoon worden gemixt met afbeeldingen van andere

personen of fantasiefiguren. In dat geval zal het vooral de afgebeelde persoon zijn die de vervreemding en de daarbij behorende unheimliche gevoelens ervaart. De kans op unheimliche vermenging van realistische en fantastische wordt in bovenstaande gevallen vergroot door de populariteit en massale toegankelijkheid van sociale media. Sociale media spelen zo'n grote rol in het leven van de hedendaagse netizen, dat de digitale dubbelganger vaak even zichtbaar is als de persoon waaraan deze refereert.

3.4 Volhardendheid, toegankelijkheid en manipulatie 3/3 (identiteitsaspect)

Afsluitend zal ik door middel van een kwalitatieve aggregatie ditmaal de focus richten op het identiteitsaspect van de digitale dubbelganger. Dit vormt de derde – en laatste – betekenislaag van het drie-assenmodel voor de digitale dubbelganger.

Volhardendheid. Wat betreft identiteit bestaat er zoals we zagen bij denkers als Dilthey en Plessner geen permanent 'ik'. Boccignone vergelijkt identiteit als een 'eindeloos werk in uitvoering' in dit kader ook wel met een levenslange muzikale improvisatie (3.2.1). Maar toch kenmerkt identiteit zich noodzakelijk óók, zo zagen we, door een zekere volhardendheid te midden van, in het geval van de levenscyclus van de mens bijvoorbeeld lichamelijke, verandering. Om te kunnen spreken van identiteit moet er 'iets' zijn dat blijvend is, of aan zichzelf gelijk blijft – identiteit stamt niet voor niets van *idem*, 'dezelfde'. Met De Mul stelde ik dat er in het geval van identiteit een onderscheid kan worden gemaakt van een logisch, psychologisch en ontologisch gebruik van het begrip (3.1.1). In het geval van logische identiteit verwijst het naar een numerieke eenheid; je bent immers jezelf en niet je buurvrouw. In het geval van de digitale dubbelganger is hierbij het onderscheid van kwalitatieve en kwantitatieve identiteit waardevol (3.1.1.1). Kwantitatief ben je jezelf, maar in het geval van bijvoorbeeld een tweeling of een afbeelding van je zelf in de vorm van een foto of videobeeld is er sprake van een kwalitatieve gelijkenis, of kwalitatieve identiteit. Numeriek zijn de tweelingen niet identiek, maar ze vertonen wel een opvallende kwalitatieve gelijkenis. En zo ook ben je niet gelijk aan je afbeelding, maar kwalitatief – tot op zekere hoogte – wel. Zoals we zagen met Plessner in het vorige hoofdstuk (2.2.2) wordt de menselijke levensvorm gekenmerkt door een gebrokenheid tussen *Leib* (beleefd lijf) en *Körper* (lichaamsobject). De excentrische positie, die maakt dat de mens zich altijd moet uitdrukken om zichzelf te kunnen verstaan, maakt dat de mens zich in geval van kwalitatieve identiteit – gelijkende afbeeldingen van zichzelf – kan *identificeren* met dergelijke 'dubbelgangers' van zichzelf. Hierbij zouden we nu kunnen stellen dat er doorgaans een zekere harmonie is tussen een *Leib*-ervaring en *Körper*-ervaring – van het lichaamsobject – van dergelijke dubbelgangers. Om even terug te grijpen op het spiegelbeeld van Lacan, wordt een dergelijke 'dubbelganger' gekenmerkt door een hoge kwalitatieve gelijkenis, die bovendien een hoge mate van ervaren controle met zich meebrengt. Wanneer je voor de spiegel staat en met je armen zwaait, doet je spiegelbeeld hetzelfde. Je kunt deze extensie of verdubbeling van je lichaam (*Körper*) als het ware nog *bijna beleven*, omdat je de bewegingen van deze dubbelganger gelijktijdig direct ervaart vanuit het beleefde centrum dat je bent (*Leib*). 'Bijna beleven', want een identificatie met je spiegelbeeld is strikt genomen een miskenning, zagen we met Lacan; je valt immers niet (numeriek) samen met je spiegelbeeld.

Een these die ik in het voorafgaande hoofdstuk heb opgeworpen, is dat er zich bij een hogere mate van een *Körper*-ervaring, waarbij de balans als het ware doorslaat naar het lichaam als object en – in de meest extreme vorm – wordt losgeslagen van de *Leib-ervaring*, een vervreemding voor kan doen, die afhankelijk van het type mens-techniek-zelfrelatie groter of kleiner kan zijn. Vanuit het identiteitsaspect van de dubbelganger kunnen we nu aanvullend stellen dat zonder een voorafgaande kwalitatieve of kwantitatieve identificatie er in het geheel geen vervreemding zou kunnen optreden.

In het geval van een *kwantitatieve identificatie* – in hoofdstuk 2 heb ik de betreffende mens-techniek-zelf relaties gebaseerd op Ihde en Verbeek *Leib*-extensies genoemd (zie het schema in 2.3.5.3) – is deze identificatie 'illusionair' te noemen. In het geval van een versmeltingsrelatie (geïmplanteerde chip) of inlijvingsrelatie (robotarm) lijf je de (in het geval van een robotarm 'partiële') dubbelganger in en wordt het illusionaire karakter van deze 'kwantitatieve identificatie' pas voelbaar op het moment dat de techniek het ineens laat afweten of niet meer onder je controle is – deze doorbreking van de *Leib*-ervaring van dergelijke dubbelgangers zorgt op dat moment voor een gevoel van vervreemding. Een dergelijke doorbreking van de *Leib*-ervaring van een digitale dubbelganger, zoals bijvoorbeeld een gefilterde en opgepoetste selfie die resoneert met de innerlijke ervaring van en fantasieën over het zelf, kan leiden tot unheimliche gevoelens omdat zij je confronteren met de (soms vage) scheidslijn tussen (*Körper*-)realiteit en fantasie.

In het geval van een *kwalitatieve identificatie* – die van doen hebben met wat ik in hoofdstuk 2 *Körper*-extensies heb genoemd (zie het schema in 2.3.5.3) – komt de identificatie voort uit *Körper*-herkenning. Dit verklaart waarom identificatie, zo zagen we reeds in hoofdstuk 1 met Nwana (1.3.2.1), óók plaats vindt als een (digitale) dubbelganger wordt aangestuurd door een 'manipulatief' algoritme of wordt bewerkstelligd door een ander (1.3.2.1). Afhankelijk van het type mens-techniek-zelf relatie van een specifieke *Körper*-extensie komt in dit geval de vervreemding voort uit een discrepantie tussen de kwalitatieve identificatie (die dubbelganger daar, dat ben ik) en een (in min of meerdere mate) afwezige *Leib*-ervaring van deze dubbelganger. Hier komt ook de psychologische benadering van 'identiteit' om de hoek kijken. Vanuit dit perspectief bezien hangt persoonlijke identiteit vooral samen met de door de persoon ervaren *samenhang van onze belichaamde ervaringen door de tijd heen* (3.1.1.2.). Vanuit opzicht bezien verbaast het dan ook niet dat een spiegelbeeld-dubbelganger als *Körper*-extensie in het hier-nu waarschijnlijk in mindere mate vervreemdend werkt dan een deepfake video van een kwalitatief gelijkende dubbelganger van jezelf in een situatie die je zelf nooit daadwerkelijk hebt meegemaakt. Digitale dubbelgangers kenmerken zich daarbij bovendien ook door hun digitale beeldaspect door mogelijke unheimliche digitale onvertrouwdheid en bijbehorende vervreemding (3.3.2.1), omdat zij anders dan een spiegelbeeld werelden 'achter' zich herbergen, die voor het blote oog en menselijke ratio lang niet altijd te doorgronden zijn.

Wanneer we ten slotte identiteit ontologisch bezien heeft de vermeende 'volhardendheid' van de aan zichzelf en identiek blijvende ziel van Descartes de nodige scepsis opgeleverd in de geschiedenis van de filosofie, met name in de Angelsaksische traditie, maar ook bij poststructuralisten en differentiedenkers (3.1.1.3). Een andere lijn van kritiek troffen we aan bij Hegel en door hem geïnspireerde denkers zoals Dilthey en Ricoeur. Hierbij wordt identiteit begrepen als iets dat zich juist níét door volhardendheid kenmerkt, maar eerder door een dynamisch en zich steeds herhalend drietrapsproces (beleving, uitdrukking en identificatie). Dit biedt nog een ander perspectief op de vervreemding die op kan treden bij het aanschouwen van een dubbelganger die zich juist wél kenmerkt door een zekere mate van volhardendheid, zo zagen we bij het beeldaspect van de digitale dubbelganger (1.4) – denk hierbij opnieuw aan de 'treinplasjongen', die inmiddels alweer ouder en – hopelijk – wijzer is dan zijn 'statische' dubbelganger. Ook Palen en Dourish wezen op deze mogelijkheid c.q. bedreiging van de volhardendheid (*persistence*) van informatie (3.2.2.5.). Informatie en communicatie wordt in toenemende mate digitaal vastgelegd en opgeslagen en 'grensverkeer' kan hierdoor in plaats van vluchtig statisch worden, waardoor digitale dubbelgangers een blijvend karakter kunnen krijgen en er een unheimliche onwillekeurige herhaling (3.3.2.4.) van een uitdrukking van het zelf voor kan doen. Dit kan in het geval van ongewenste digitale dubbelgangers leiden tot een unheimlich gevoel van verlies van controle (3.3.2.2) over wat wel en niet zichtbaar is of blijft, ook over dingen die je liever onzichtbaar had gehouden (3.3.2.3).

Toegankelijkheid. Plessner betoogt, geïnspireerd door Dilthey, dat de mens *unergründlich* is. Waar Hegel de geschiedenis karakteriseert als een proces van voortschrijdende zelfkennis en zelfbegrip, daar blijft de mens bij Dilthey en Plessner ondoorgrondelijk voor zichzelf (3.2). Plessner benadert deze ondoorgrondelijkheid van de mens – we zouden het ook 'ontoegankelijkheid tot zichzelf' kunnen noemen – vanuit zijn ontologische typering van de mens als excentrisch gepositioneerd. Door dit wezenskenmerk zorgt deze paradoxale positionaliteit op het vlak van persoonlijke identiteit door een gelijktijdige zichtbaar- én onzichtbaarheid. Door zijn ontologische 'gebrokenheid' is er altijd een zekere afstand tussen de mens en zichzelf, hierdoor wezenlijk thuisloos en niet geheel toegankelijk voor zichzelf (3.2.1). Desondanks, of wellicht juist dankzij, dit gegeven, wordt de mens gedreven door een verlangen toch 'thuis' te komen. Via Plessner kunnen we stellen dat persoonlijke identiteit een 'overbruggingstechniek' is van de mens, gericht op het (deels) toegankelijk maken van zichzelf. Dit 'toegankelijk' maken van zichzelf gebeurt via zelfrealisatie door externe zelfuitdrukkingen (kleding, boeken die je leest, tweets die je schrijft, et cetera). Omdat deze externe zelfuitdrukkingen nooit helemaal te internaliseren zijn, bieden zij echter de mens geen volledige toegang tot zichzelf, noch kan hij er geheel mee samenvallen. Zelfrealisatie kunnen we met behulp van Plessner's concept *Selbststellung* begrijpen als 'grensmanagement' (3.2.1). Een persoon neemt continu een plaats in en bewerkstelligt daarmee – net als andere organismen – een grens, maar door zijn excentrische positie en bijbehorend zelfbewustzijn valt het eigen lichaam hierbij uiteen in een 'ik' en een 'zelf'. Identiteit wordt mogelijk door die splitsing en deze splitsing betekent tevens dat identiteit altijd een zekere ontoegankelijkheid in zich draagt.

In dat opzicht blijkt het romantisch ideaal van 'der heile Mensch', hardnekkig in de westerse cultuur en bijvoorbeeld zichtbaar in diverse rollentheorieën van andere denkers (3.2.2.1.), in het geval van Plessner's ontologie van de mens niet haalbaar en bovendien niet gegrond. Omdat de mens door deze excentrische positionaliteit altijd staat waar de 'ander' ook staat (de *Mitwelt*) kan hij zich nooit geheel terugtrekken in zichzelf – in die zin bestaat er niet zoiets als een 'authentiek zelf' die zich op zou houden in de binnenwereld van een persoon. Bovendien kenmerkt de identiteit van de dubbel gepositioneerde mens zich ook altijd door aanwezigheid van de 'ander'. De rollenspelende mens speelt zijn rollen voor zichzelf, maar tegelijkertijd ook altijd voor een (reëel of imaginair) publiek en daarmee heeft persoonlijke identiteit niet enkel een 'private' dimensie, die enkel toegankelijk zou zijn voor de persoon zelf (3.2.1 – 3.2.2.4). De mens drukt zich uit en plaatst zich in een sociale sfeer van sociale rollen, gebruiken en ceremonieën en identiteit heeft daarmee ook altijd een publieke component. Rollenspel moet vanuit deze context bezien volgens Plessner dan ook niet worden begrepen als een 'vals voorwensen', omdat dit een 'echt ik' achter de rol of het masker zou vooronderstellen, een aanname die zich in de rollentheorie van bijvoorbeeld Goffman als vertegenwoordiger van de dramatische school wel af bleek te tekenen (3.2.2.1 – 3.2.2.2). Plessner's mensbeeld impliceert vervreemding, maar niet een vervreemding van een 'authentiek ik'. Omdat in Plessner's mensmodel alle subjectiviteit kunstmatig geconstrueerd is, staat zijn mens-als-dubbelganger in schril contrast met dit romantische ideaal; het idee van de binnenwereld als thuis voor een 'authentiek ik' en de 'buitenwereld' als en verstorende, vervreemdende factor, zoals we dat bijvoorbeeld ook bij Marx kunnen ontwaren (3.2.2.4). Wanneer we de mens als excentrisch gepositioneerd begrijpen, kunnen we echter geen enkele van zijn 'zelfkanten' als echter of authentieker beschouwen. In dat licht bezien is er geen 'authentiek ik' waarnaar terug kan worden gekeerd en zijn de externe, 'gemanipuleerde', gemedieerde uitdrukkingen van een persoon net zo 'authentiek' of echt als de innerlijke belevingen en gevoelens van een persoon. De mens is ontologisch vervreemd, omdat hij nooit geheel samen kan vallen met zichzelf en daarmee ook altijd deels onzichtbaar en ontoegankelijk blijft voor zichzelf (3.2.2.4.). Vanuit een sociale setting bezien, is volledige toegankelijkheid tot een persoon (en toegankelijkheid van deze persoon tot zichzelf) naast

onmogelijk overigens ook niet wenselijk – onderdrukking of het verbergen van bepaalde gevoelens en gedachtes is volgens Goffman van belang voor een goed werkende gemeenschap (3.2.2.2).

Maken we een extra slag naar digitale dubbelgangers, dan is te stellen dat deze eveneens op min of meerdere, maar *nooit volledige* mate toegankelijk zijn voor een persoon en de 'ander'. Een digitale dubbelganger kan enerzijds individueel toegankelijk zijn, bijvoorbeeld in het geval van een *code wallet*, waarin je je bankgegevens, paswoorden, et cetera bewaart, terwijl een dubbelganger in de vorm van een profielfoto op je persoonlijke website in principe voor iedereen met toegang tot een computer of smartphone met internet toegankelijk is. En een professioneel persoonlijk profiel op een intranet van een bedrijf is meestal slechts door een beperkte groep (collega's) te raadplegen. De naaktfoto die een jonge vrouw via Whatsapp naar haar geliefde (of de *lover boy* die zich aanvankelijk als zodanig voordoet) stuurt, is – in principe – alleen toegankelijk voor de geadresseerde. Deze variabele hangt samen met Goffman's idee van *impression management* en publiekssegregatie (3.2.2.2) en het principe van grensmanagement en open- en geslotenheid zoals we het bijvoorbeeld aantreffen bij Altman en Rümke (3.2.2.5). Toegankelijkheid is overigens niet hetzelfde als manipuleerbaarheid. Iedereen kan bijvoorbeeld je persoonlijke website bezoeken, maar alleen jijzelf (of een andere gemachtigde) kan de inhoud van je website manipuleren. Maar je hebt natuurlijk niet in de hand wat iemand met de profielfoto doet die hij downloadt van je website, net zoals de zender van de naaktfoto ook niet kan bepalen wat de ontvanger daar vervolgens mee doet. Hierin toont zich opnieuw het mediale unheimliche van de digitale dubbelganger die – als 'Doppelganger absconditus – eerst ogenschijnlijk vertrouwd en onder controle, ineens onvertrouwd wordt (3.3.2.1.), waarbij er een unheimlich verlies aan mediale controle optreedt (3.3.2.2) en er door de 'volhardendheid' van de digitale dubbelganger zichtbaar wordt wat eigen 'onzichtbaar' (of: enkel toegankelijk voor een bepaald publiek) had moeten blijven (3.3.2.3.). Unheimliche gevoelens kunnen eveneens voortkomen uit zelfuitdrukkingen die unheimlich worden omdat 'volhardendheid' van deze uitdrukkingen leidt tot onwillekeurige herhaling, bijvoorbeeld doordat een zoekopdracht je blijft achtervolgen via gepersonaliseerde advertenties die zich nog weken aan je tonen (3.3.2.4).

Manipuleerbaarheid. In zijn meer sociologische werken karakteriseert Plessner de mens als een rollenspeler die vele maskers draagt gedurende zijn leven. De mens speelt door het aannemen van deze of gene rol niet alleen wie hij is, hij wórdt zichzelf in dit spelen (3.2.1). Persoonlijke identiteit wordt als sociaal construct gekneed – gemanipuleerd zo men wil – door sociale verwachtingen, waarden en normen, betekenissen et cetera (3.2.2.1). Het komt tot stand in de interactie tussen mensen, die Goffman beschrijft aan de hand van velerlei theatrale elementen, van rollenspel tot *props*, van front- en backstage tot publiek (3.2.2.2.). De uitdrukkingen van jezelf, door Goffman *sign vehicles* genoemd, vallen volgens hem uiteen in twee 'tekenactiviteiten'- *gegeven* uitdrukkingen (verbale symbolen) en *afgegeven* uitdrukkingen (non-verbaal en veelal niet-intentioneel en meer theatraal en contextueel). 'Controle' komt hier om de hoek kijken; een persoon zal normaliter volgens Goffman proberen zichzelf zo gunstig mogelijk te presenteren. Uitdrukkingen die een persoon *geeft* (verbaal) zijn hierbij doorgaans het makkelijkst controleerbaar én manipuleerbaar. Anderzijds blijken uitdrukkingen die hij *afgeeft* juist moeilijk(er) beheersbaar (3.2.2.2.). Hierdoor ontstaat er in de communicatie een fundamentele asymmetrie – de persoon die zich 'opent' voor anderen is zich vaak slechts bewust van één informatiestroom – en door middel van een 'informatiespel' tracht hij de balans te herstellen. Dit informatiespel gaat uit van een 'manipuleren' van de zelfpresentatie, die de balans moet behouden. Door de voortdurende aanwezigheid van de 'ander' in het tot stand komen van zelfuitdrukkingen en de hierdoor bewerkstelligde persoonlijke identiteit, is persoonlijke identiteit iets dat gekenmerkt wordt door een voortdurend verliezen en winnen van controle over deze identiteitsconstructie (3.2.2.2). In het model van Altman ligt de nadruk van een dergelijk

‘grensmanagement’ op de mate van open- of geslotenheid in dagelijkse interpersoonlijke processen, waarbij een persoon voortdurend bezig is met het reguleren van de mate van afschermen of openstellen van zichzelf aan de buitenwereld (en zichzelf). Het is in dit opzicht een optimaliserend model te noemen. Ook bij Nissenbaum zien we dit principe van voortdurende optimalisering tussen open- en geslotenheid terug (3.2.2.5.).

Ook Plessner benadrukt dat de mens moet proberen een balans te vinden tussen zijn private en publieke kant, zonder zich al te veel te verliezen in een van beiden (3.2.2.4.), een principe dat ook nog eens werd belicht vanuit de psychiatrie van Rümke (3.2.2.5.). Bij Plessner ligt de nadruk de gelijktijdigheid van open én gesloten zijn, op de paradoxaliteit van de mens als *gelijktijdig* publiek en privaat wezen. Hiermee wordt het onderscheid tussen privaat en publiek als geheel geproblematiseerd; door diens excentrische positie is de mens als het ware gelijktijdig aanwezig op front- én backstage (3.2.2.4). Sociale rollen en het hebben van een privéleven zijn hiermee als het ware twee kanten van dezelfde medaille. De mens ontmoet zichzelf via anderen en zelfpresentatie is hiermee inherent aan en een voorwaarde voor persoonlijke identiteit. Kunstmatige middelen spelen een belangrijke rol in het zich openstellen en afschermen van het individu (3.2.2.5.). In hoofdstuk 2 introduceerde ik het principe van ‘multistabiliteit’ van media, het gegeven dat een artefact verschillende ‘relaties’ in zich kan dragen (2.3.4.7.). Met betrekking tot zelfpresentatie en het zich openstellen en afschermen van een persoon, zie je dit principe bijvoorbeeld in sterke mate terug in het geval van de smartphone, die velerlei opties tot afscherming én opstelling in zich draagt. In tijden van de digitale dubbelganger zijn instrumenten die voorheen werden ingezet om controle te behouden over deze zelfpresentatie – zoals ‘audience segregation’ (3.2.2.2) door de technische (c.q. digitale) beeldaspecten van de digitale dubbelganger lastiger te bewerkstelligen en kan een verlies van mediale controle en het zichtbaar worden van wat je onzichtbaar had willen houden (voor een bepaald publiek of jezelf) leiden tot unheimliche gevoelens ten opzichte ven je digitale dubbelganger (3.3.2.2. – 3.3.2.3.). Tegelijkertijd bieden deze specifieke beeldaspecten door hun manipulatiewaarde ook nieuwe, mediumspecifieke, mogelijkheden tot het vormgeven van digitale ‘maskers’, die manipulatie van de zelfpresentatie een dimensie van ongekende mogelijkheden hebben gegeven. Die vrijheid om de grens tussen realiteit en fantasie op te zoeken, kan evenwel zorgen voor gevoelens van het umheimliche, wanneer je met die grens wordt geconfronteerd (3.3.2.5). Met Palen en Dourish stelde ik dat we kunnen vaststellen dat de nieuwe digitale technologieën en de publiekelijke introductie van het internet wat betreft identiteitsconstructie zowel nieuwe mogelijkheden alsook nieuwe bedreigingen betekenen, die zich met name aftekenen op het gebied van *ruimtelijke* grenzen, *temporele* grenzen en het *overlappen* van fysieke en digitale ruimtes (3.2.2.5).

In hoofdstuk 1 merkte ik daarnaast op dat digitale dubbelgangers in principe oneindig kunnen worden gerecombineerd (1.1.3.2.). Of dat in de praktijk ook mogelijk is, is echter afhankelijk van het ‘digitaal mediadispositief’: het complexe heterogene ensembles van materiële objecten, menselijke praktijken, vaardigheden, codes, regels, gebruiken, instituties, en discoursen (2.3.1.1). De mate van manipuleerbaarheid van digitale dubbelgangers is zo afhankelijk van de gebruikte software (bijvoorbeeld of die open source is of niet, of de beveiliging in orde is, et cetera), de regelgeving (privacywetgeving), et cetera. Zo is je ‘financiële dubbelganger’ op de server van de bank als het om je dagelijkse uitgaven gaat maar op een heel beperkte wijze manipuleerbaar, namelijk door gebruik te maken van een met een pincode beveiligde bankpas of gekoppelde smartphone. Een digitale foto op het internet, die door iedereen is te downloaden, te bewerken en weer te uploaden, kent

daarentegen een hogere mate van manipuleerbaarheid en kan – wanneer deze wordt gemanipuleerd buiten je eigen controle – leiden tot unheimliche gevoelens wanneer de vertrouwde foto door manipulatie ineens onvertrouwd wordt (3.3.2.1.) of onwillekeurig op andere plekken blijft opduiken (3.3.2.4.). Ook hier zijn tussen de polen weer diverse schakeringen mogelijk.

3.5 Op weg naar de empirie

Als we de in dit en de twee voorafgaande hoofdstukken gegeven voorbeelden en interpretaties overzien, kunnen daaruit de conclusie trekken dat we niet in algemene termen kunnen spreken over *de* digitale dubbel. Aan de hand van de drie dimensies – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – en de vijf kenmerken van het unheimliche, wordt duidelijk dat er talloze recombinaties mogelijk zijn waarin zich talloze digitale dubbelgangers aandienen die ieder een specifieke ervaring van unheimlichkeit met zich meebrengen. Daarom is het van belang mee te gaan in de 'empirische wending' in de techniekfilosofie. We kunnen niet in algemene termen spreken over het unheimliche in de digitale wereld, maar kunnen ons daarentegen wel toeleggen op gedetailleerde beschrijving van afzonderlijke praktijken. In het laatste hoofdstuk van dit proefschrift zal ik daarom een drietal cases bespreken, waarin drie verschillende digitale dubbelgangers optreden. De cases zijn zo gekozen dat verschillende combinaties van de drie genoemde dimensies aan de orde komen. Het moge duidelijk zijn dat de cases maar een kleine greep vormen uit de haast oneindig vele mogelijke combinaties. De cases zijn echter zo gekozen, dat ze een bescheiden staalkaart vormen van de verschillende manieren waarop digitale dubbelgangers het onlife landschap bevolken en tot unheimliche ervaringen kunnen leiden.

Hoofdstuk 4 Selfies, memes en deepfakes: drie casestudies

Inleiding

In het eerste hoofdstuk is de wending naar het technische beeld besproken, evenals de hieruit resulterende (ver)beeldcultuur. Waar in de negentiende eeuw en de eerste helft van de eenentwintigste eeuw de mechanische reproductie de beeldcultuur domineerde, daar heeft afgelopen decennia 'digitale recombinatie' de overhand genomen. Bij die bespreking kwam ook de dubbelzinnige positie van het beeld in onze cultuur, die oscilleert tussen beeldverwerping en beeldverheerlijking, aan het licht. En ook de digitale dubbelganger bleek zowel bejubeld als bekritiseerd te worden; enerzijds een innovatief instrument dat de mens in staat stelt zijn eigen identiteit vorm te geven, anderzijds een door derden te manipuleren schaduw met soms sinistere trekken.

In het tweede hoofdstuk van dit proefschrift heb ik aan de hand van Plessner's wijsgerige antropologie betoogd dat het *dubbelgangerdom*, evenals de unheimliche gevoelens die daarmee samenhangen, inherent deel uitmaken van de menselijke levensvorm. In datzelfde hoofdstuk heb ik aan de hand van een op Ihde's en Verbeek's classificatie van verschillende mens-techniekrelaties geïnspireerde schema de hypothese geformuleerd dat deze verschillende mens-techniekrelaties kwalitatief verschillende typen *Leib*- en *Körper*mediaties bewerkstelligen en daarmee ook uiteenlopende typen dubbelgangers en dubbelgangerervaringen.

In het derde hoofdstuk ben ik vervolgens nader ingegaan op de *identiteit* van de dubbelganger die we zijn, waarbij ik heb benadrukt dat deze identiteit onlosmakelijk is verbonden met het spelen van rollen en dat deze onvermijdelijk gepaard gaan met gevoelens van unheimlichkeit. Ik heb hierbij een vertaalslag gemaakt van de vijf algemene kenmerken van het unheimliche onderscheiden door Freud en enkele verwante onderzoekers naar mediumspecifieke gevoelens van unheimlichkeit: digitale onvertrouwdheid, verlies van mediale controle, het zichtbaar worden van dat wat onzichtbaar had moeten blijven, onwillekeurige herhaling en de vervaging tussen realiteit en fantasie. Ten slotte heb ik de voor de technologische mediatie van digitale dubbelgangers geldende variabelen volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid een nieuwe betekenislaag gegeven door het identiteitsaspect hiervan te belichten.

In dit vierde en laatste hoofdstuk zal ik enkele *cases* van technologische mediatie van het dubbelgangerdom bespreken. Daarbij zal ik telkens de specifieke vorm die de unheimlichkeit in het gekozen medium (begrepen als digitaal mediadispositief, zie 2.3.2 Media en mediatie: van dingen naar processen) voor het voetlicht brengen. Zoals ik in de methodische verantwoording in 0.5.5.2 heb aangekondigd, heb ik me bij de keuze van de cases door twee criteria laten leiden. In de eerste plaats heb ik gekozen voor praktijken die niet uitzonderlijk zijn, maar algemeen gangbaar in de digitale verbeeldcultuur. In de tweede plaats heb ik praktijken geselecteerd waarin identiteitsvorming en unheimlichkeit op de voorgrond treden. Op basis van deze criteria zal ik in de volgende casestudies

selfies, *internet meme* en *deepfake* aan een nadere kwalitatieve analyse onderwerpen. Daarbij belicht ik iedere casus steeds vanuit drie perspectieven, die aanknopen bij theoretische beschouwingen in de eerste drie hoofdstukken. Ik zal de genoemde fenomenen steeds bespreken vanuit 1) het perspectief van de beeldcultuur en beeldverheerlijking/ beeldverwerping; 2) het perspectief van Plessner's dubbelgangerdom en Ihde's en Verbeek's classificatie van verschillende mens-techniekrelaties, aangevuld met de door mij getypeerde *vervreemdingsrelatie* en onderscheid in *Leib*- en *Körper*mediaties; en 3) het perspectief van de mediumspecifieke identiteitseffecten, waarbij mijn aandacht vooral zal uitgaan naar de optredende unheimlichkeit. Ik zal deze perspectieven hierna verkort weergeven als respectievelijk het beeld-, het mens- en het identiteitsaspect. Om het mediumspecifieke unheimliche per casus te kunnen vatten en omschrijven, zal ik per case steeds de vijf genoemde kenmerken van het unheimliche belichten, waarbij per kenmerk de drie variabelen – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid - als *focale dimensies* zullen functioneren die ik losjes verwerk in mijn analyse. Met betrekking tot de drie in de casestudies te analyseren digitale toepassingen (respectievelijk selfies, memes en deepfakes) bestaat er inmiddels een meer of minder omvangrijke academische literatuur. In het hiernavolgende zal ik me beperken tot die literatuur die relevant is voor het dubbelgangersthema.

4.1 Selfies

Ik begin deze kwalitatief empirische verkenning met een 'digitale dubbelganger' die inmiddels een vertrouwd gezicht is in onze onlife samenleving: de selfie. Hierbij richt ik de focus op mogelijke unheimliche aspecten van de selfie, waarbij ik onder andere inga op 'selfie dysmorphia', een fenomeen dat sinds 2017 aandacht krijgt in de media en in mindere mate inmiddels ook in de wetenschap. De genoemde term duidt op een zelfbeeld-verstorend aspect van selfies en selfiefilters. Hoewel het fenomeen 'selfie' in de bredere zin begrepen niet volstrekt nieuw is, duikt de naam voor het eerst op in 2002, op het Australische webforum van ABC World om precies te zijn (Liddy 2013). Het is ook vanaf ongeveer deze tijd dat de selfie zich wereldwijd kan verheugen op een groeiende populariteit. Een selfie is een zelfportret, vaak gemaakt met de camera van een smartphone of tablet, waarbij de persoon op de foto soms zichtbaar de camera vasthoudt (bijvoorbeeld door het gebruik van een spiegel), of de camera op armlengte afstand voor zijn of haar gezicht houdt (of op nog iets grotere afstand door gebruik te maken van een zogenaamde *selfiestick*). Omdat smartphones en tablets doorgaans in verbinding staan met het internet, is het een kleine stap om de gemaakte selfie na de opname te publiceren op een sociale digitale platforms, zoals Twitter, Instagram, Facebook, Snapchat of WhatsApp. Vaak worden selfies begeleidt door een tekstuele toevoeging of uitleg en/of een of meerdere 'hashtags' (een # voorzien van een duidende term, bijvoorbeeld #ElizeDeMul, #zomervakantie). Dankzij dergelijke hashtags kunnen specifieke personen of thema's op de genoemde sociale-mediawebsites snel en eenvoudig worden gevonden. In de Oxford English Dictionary, die het woord selfie in november 2013 uitriep tot woord van het jaar (Oxford English Dictionary 2022The Guardian 2013), wordt de nadruk gelegd op het specifieke foto-apparaat (smartphone of webcam) en het publiceren van de genomen selfie op sociale-mediawebsites een selfie is "a photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and uploaded to a social media website" (idem). Met name het feit dat de controle over deze digitale dubbelganger (het maken, bewerken en verspreiden) in de eerste instantie bij de gebruiker zelf ligt en daardoor wellicht het nauwst aansluit bij de wijze waarop deze zichzelf 'aan de wereld' en zichzelf wil presenteren (en hiermee van de drie cases in dit hoofdstuk in eerste instantie het meest *heimlich* lijkt), heeft mij

gemotiveerd de selfie – en meer in het bijzonder het contrasterende fenomeen van 'selfie dysmorphia' – als eerste mediadispositief te analyseren.

4.1.1 Het beeldaspect van de selfie

De selfie kenmerkt zich door een duidelijke aanwezigheid in de digitale beeldcultuur en lijkt voorlopig ook niet te verdwijnen (De Mul 2018a). Hoewel de term 'selfie', zoals gezegd, in 2002 voor het eerst opdook in de cyberwereld, wordt hij pas sinds 2012 wijdverspreid gebruikt op sociale-mediawebsites en in de traditionele pers. In veel talen geldt de Engelse term inmiddels als een geïntegreerd leenwoord. Zo werd in Nederland het woord in 2013 in het *Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse Taal* (de 'Dikke van Dale') opgenomen en werd het woord in Nederland in dat jaar, net als in Engeland, verkozen als woord van het jaar. Hoewel de explosieve groei van het woordgebruik niet één op één worden gelijkgesteld met de groei van het verschijnsel zelf, is wel een indicatie voor de toenemende populariteit van de selfie. Zoals in 1.1.1 werd opgemerkt worden er in 2022 dagelijks ongeveer 92 miljoen selfies genomen (Broz 2022). Deze populariteit is niet vreemd als we bedenken dat de selfie in de eerste instantie een ludieke en (positieve) wijze is om te experimenteren met je identiteit en je experimenten met je vrienden te delen (zie bijvoorbeeld Rettberg 2014; Tiidenberg and Cruz 2015; Wargo 2015; Barker and Rodriguez 2018; Nikitina 2021; Butkowski 2022). Een selfie nemen – en deze eventueel bewerken met een filterapp – is een manier om jezelf te leren kennen via een noodzakelijke uitdrukking (1.3.2.1); het stelt je in staat te experimenteren met verschillende rollen en maskers om te onderzoeken en ondervinden 'wie je bent'. Daarbij speelt ook het gemak waarmee de selfie de door Bazin opgemerkte psychologische impuls het 'zelf' vast te leggen op beeld (1.3.1.2) gerealiseerd kan worden, een grote rol. Het is verslavend gemakkelijk.

Vanuit mijn verkenning van digitale dubbelgangers en de soms vervreemdende werking die zij hebben, ben ik vooral geïnteresseerd in de gevallen waarbij de selfie een unheimlich karakter krijgt. Daartoe richt ik mijn aandacht in deze casestudy op enkele gevallen die in de media veel aandacht kregen en waarbij de selfie in een minder positief daglicht kwam te staan. Zo haalt tiener Danny Bowman in 2014 de kranten vanwege een 'selfie-obsessie'. Hij neemt tot wel 200 selfies op een dag, op zoek naar de "perfecte selfie" (Molloy 2014). Op 15-jarige leeftijd maakte hij zijn eerste selfie, en in een interview beschrijft hij hoe goed het voelde als hij vanaf dat moment positieve reacties kreeg op zijn online geposte selfies, maar ook hoe slecht hij zich voelde als de reacties negatief waren. Zijn hang naar positieve reactief en het hierop volgende goede gevoel resulteert in het dwangmatig maken en uploaden van selfies. "My alarm went off and I would take 10 pictures before I had washed. Then I would take another 10 after showering and another 10 after moisturising. I swiped through them on my phone. I would change the lighting and take another 10, or go into another room and take another 20. Then I would spend hours looking at them, scrutinising my features and skin. I took selfies in bed, in the bathroom, and all day into the early hours" (Aldridge and Harden, 2014). Ondanks de grote hoeveelheid selfies kan geen enkele zelfverbeelding hem volledig tevredenstellen. Uiteindelijk, na het obsessief bekijken van een dagelijkse lading van honderden selfies, doet de jongen een poging zichzelf van het leven te beroven en wordt de hedendaagse Narcissus als gevolg daarvan opgenomen en behandeld voor technologieverslaving, OCD (obsessive–compulsive disorder) en Body Dysmorphic Disorder (Bjornsson, Didie and Phillips 2010). Inmiddels is hij bestuurder van de organisatie Mental Health en maakt hij zich sterk voor betere hulp aan jongeren die in de levenssfeer van sociale media mentale problemen ontwikkelen en kampen met een laag of vertekend zelfbeeld. Dat vertekende zelfbeeld wordt ook wel in verband gebracht met het gegeven dat er een grotere zelf-objectivering lijkt plaats te vinden bij mensen die veel selfies maken, waarbij de blik van de 'ander' als het ware de overhand krijgt in de zelf-ervaring en de nadruk komt te liggen op de eigen fysieke verschijning

(Veldhuis et al. 2020, 8), waarbij het vertekende zelfbeeld weer invloed heeft op selfiegedrag en de mate van manipulatie van de selfies, bijvoorbeeld door middel van filters (Wang 2019).

Een ander voorbeeld van ogenschijnlijk unheimliche selfies vinden we eind 2017; de Britse 32-jarige Lucy O'Grady verschijnt dan op televisie in de ochtend-show *The Morning* (Corner 2017). Ze vertelt hoe ze regelmatig selfies neemt en deze vervolgens bewerkt met zogenaamde 'beauty-apps', zoals *FaceTune* of *Perfect365*. Hiermee is het mogelijk op gemakkelijke wijze je eigen foto te 'photoshoppen', bijvoorbeeld door je huid te egaliseren, je neus te verkleinen of je lippen te vergroten. Voor O'Grady is het een manier, zo vertelt ze in het interview, om zichzelf zo mooi mogelijk te presenteren. In zichzelf onschuldig, maar, zo stelt ze, "the difficulty is when you look back in the mirror, when you've become accustomed to seeing edited selfies, you become dissatisfied with what you see." Dit gevoel wordt in haar geval nog verder versterkt door mensen die haar er in *real life* op wezen dat ze er in haar selfies zo anders uitzag. Om meer op haar selfies te lijken investeert O'Grady enige tijd in botox, fillers en een neuscorrectie. Ten tijde van het interview in *The Morning* is ze inmiddels tot het inzicht gekomen dat ze aan 'selfie dysmorphia' lijdt, en dat het najagen van haar selfies een onbegonnen zaak is. Plastisch chirurg Dan Marsh, ook te gast in de show, stelt dat hij anno 2017 wel meer mensen als O'Grady in zijn kliniek treft en noemt het een problematisch fenomeen.

Waar O'Grady in 2017 nog een van de weinigen die de term 'selfie dysmorphia' in de mond neemt, daar ontstaat in de loop van 2018 in de media – ook in kranten als *The Washington Post* en *The Guardian* – een kleine mediahype rondom frases als 'snapchat dysmorphia' (Chiue 2018) en 'selfie dysmorfia' (Hunt 2019). Verscheidene kranten en tijdschriften rapporteren dat deze nieuwe – volgens de kranten officieel geaccepteerde – mentale stoornis voortkomt uit de negatieve invloed van sociale media op ons zelfbeeld, met name door apps die de mogelijkheid bieden, dankzij augmented reality filters op apps zoals Snapchat en Instagram of photoshop apps zoals Facetune, een gemaakte selfie aan te passen. De claim dat 'snapchat dysmorphia' een officiële nieuwe mentale stoornis betreft, wordt al snel ontmaskerd als een aanstekelijk geval van fake news. Hoewel BDD (Body Dysmorphic Disorder) opgenomen is in de *Diagnostic and Statical Manual of Mental Disorders* (DSM), het wereldwijd gehanteerde classificatiesysteem van psychische stoornissen, is dat met 'snapchat dysmorpia'en 'selfie dysmorphia' niet het geval (en hetzelfde geldt overigens voor 'selfitis', dat in 2017 de pers haalde). Desondanks zijn er wel degelijk aanwijzingen dat ze verwijzen naar een reëel aspect van de relatie die sommige selfie-makers en manipuleerders onderhouden met hun 'selfies'. In deze context worden zogenaamde *filters,* zoals de hierboven genoemde Lucy O'Grady die gebruikt, vaak genoemd als elementen die sterk bijdragen aan 'selfie dysmorphia'. Populaire apps zoals Snapchat en Instagram bieden de mogelijkheid om met behulp van simpel toe te passen filters je genomen selfie met een enkele klik of *swipe* te manipuleren. Soms subtiel; een gezondere huidskleur, het wegwerken van kleine oneffenheden zoals rimpeltjes of puistjes, het iets vergroten van ogen, of juist verkleinen van de neus. Soms extremer. Zo biedt Snapchat diverse augmented reality filters die bijvoorbeeld de ogen extreem groot maken en je selfie van dierenoren of een bloemenkrans voorziet. Volgens de *2017 Annual American Academy of Facial Plastic and Reconstructive Surgery Survey* hebben op dat moment 55% van de Amerikaanse plastisch chirurgen wel eens verzoeken van patiënten gehad tot plastische chirurgie om het uiterlijk aan te passen om meer op hun selfies te gaan lijken (Cristel et al. 2021, 122-123). De discussie over 'selfie dysmorphia' wordt in de media verder aangezwengeld door de publicatie van het artikel "Selfies – Living in the Era of Filtered Photographs" (Rajanala, Maymone and Vashi 2018) in het medisch tijdschrift *JAMA Facial Plastic Surgery*, waarin dermatologen en plastisch chirurgen hun zorg uitspreken over een nieuwe trend die ook zij zich zien

voltrekken in hun klinieken: jongeren en jongvolwassenen die binnenstappen met de wens meer op hun selfie te lijken. Waar men vroeger veelal met een foto van een bekendheid bij de chirurg kwam, daar nemen patiënten volgens hen nu vaak een trits gefilterde selfies mee, met het verzoek net zulke grote ogen, zo'n kleine neus, zo'n rimpelloze huid of zo'n volle mond te verkrijgen als hun gemanipuleerde evenbeeld. Mitchell's wending naar het beeld (0.5.2.1 en 1.1.1.1) krijgt zo wel een heel letterlijke betekenis.

Teruggrijpend op Mitchell's onderverdeling van de beeldfamilie (2.1.1), kunnen we de selfie begrijpen als afbeelding, object, medium en beeld. Zoals in de bespreking van de complexiteit van het beeld (1.2.1.2) werd gesteld, zijn bovenstaande aspecten van het beeld niet los van elkaar te zien en zijn het veeleer verschillende aspecten van een heterogeen mediaal dispositief. Dat geldt ook voor het selfie dispositief. Het loont de moeite om de verschillende aspecten van dit dispositief aan de hand van de genoemde beeldfamilie op een meer gedetailleerde wijze te analyseren.

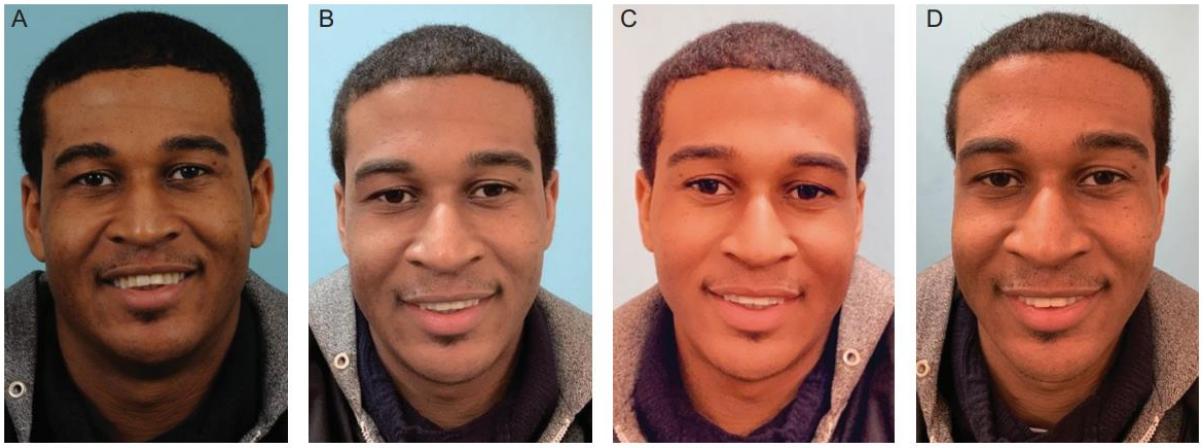
4.1.1.1 De selfie als afbeelding

Als *afbeelding* verwijst de selfie naar diens nabootsende functie, "any likeness, figure or form that appears in some medium or another" (Mitchell 2005, xiii). In het geval van de selfie begrepen als digitaal zelfportret is het medium (hier in de betekenis van materiële drager) een digitale afbeelding bestaande uit pixels. Neem ik met mijn smartphone een selfie van mijzelf, dan verwijst de selfie als *afbeelding* met andere woorden naar de gelijkenis tussen mijn eigen voorkomen en die van de verzameling pixels die ik na het 'afdrukken' van mijn digitale afbeelding op mijn scherm zie staan. Deze pixels bootsen mijn uiterlijk na, ze 'lijken op mij'. Deze gelijkenis heeft, fenomenologisch gezien, een sterk visueel karakter. Net als een analoge foto geeft een digitale foto een weergave van de wereld weer zoals gezien door de lens van een camera. Maar anders dan bij een analoge foto is deze afbeelding van de werkelijkheid niet het resultaat van een chemisch proces, maar is de digitale afbeelding een 'vertaling' van de door de lens waargenomen werkelijkheid naar een verzameling pixels (zie 1.1.3.1). Wanneer je met behulp van je smartphone een selfie maakt, dan bestaat de resulterende afbeelding op je telefoonscherm uit een raster van pixels, waarbij iedere pixel een eigen kleur toegekend krijgt die correspondeert met een minuscuul stukje 'werkelijkheid'. Het pointillistische resultaat ziet er bij een hoge resolutie (veel pixels per oppervlakte-eenheid) voor het menselijk oog uit als een vloeiend in elkaar overlopende en zeer realistische weergave van de gefotografeerde persoon. Door de typische wijze waarop de selfie wordt genomen (telefoon in de hand, camera hierdoor dicht bij het gezicht, de hoek beperkt door het functioneren van de arm) en de werking van de lens van de camera, geeft de selfie – zelfs zonder gebruik van filters – echter noodzakelijk altijd een ietwat vertekenende versie van het uiterlijk weer. Dit is duidelijk te zien in het drieluik van Guardian journaliste Linda Nylind, dat ter illustratie aan haar artikel over selfie dysmorphia werd toegevoegd (Nylind 2019). De eerste foto is een portret gemaakt door een ander, de tweede foto betreft een door Linda zelfgemaakte selfie zonder filter, gemaakt met een iPhone (zie Afbeelding 7). Er valt een duidelijk verschil op in de gezichtskenmerken in beide foto's. In vergelijking met het portret gemaakt door een fotograaf, toont de selfie een ogenschijnlijk smaller en langer gezicht, grotere ogen, vollere wenkbrauwen, prominentere neus, fijnere kin, meer centrale lippen en een lichtere huid.

Afb.7 Me, my selfie and I: a portrait of Elle Hunt, taken in natural light on a digital camera; a selfie, taken on an iPhone without a filter; a selfie, with a Snapchat filter. Photograph: Linda Nylind/Elle Hunt (The Guardian 23-01-2019)

Dit principe demonstreren ook Cristel et al. in hun onderzoek dat werd gepubliceerd in *Aesthetic Surgery Journal* (2021). Zij stellen dat selfies en de toegang tot filters om het eigen uiterlijk met een vingerbeweging aan te passen leiden tot “a blurred viewpoint of one’s self and create unrealistic and unnatural expectations of one’s appearance,” welke leiden tot een trend van selfie-chirurgie onder met name de millennial generatie (Cristel et al. 2021, 123). In hun onderzoek ligt de focus weliswaar op de perceptie van een *ander* van een geportretteerd individu, maar het fotomateriaal is in licht van deze casestudy illustratief voor het genoemde ‘blurred viewpoint’. Van tien patiënten werd een viertal foto’s genomen; één met een digitale camera (A), en drie met een iPhone 7, respectievelijk met de *front*-camera (B), met de frontcamera met een filter van de *Snapchat* app (C) en een zelfportret gemaakt met de *rear*-camera (D). In de twee voorbeelden uit deze reeks – zie Afbeelding 8 en 9 – is eenzelfde vertekening te zien als in de portretten van journaliste Nylind. De verschillende camera’s, hoeken en (afwezigheid van) filters zorgen voor een duidelijke verandering in “the smoothness of the skin, skin hue, eye width, eye brightness, jawline size, and nasolabial fold depth” (idem, 123).

Afb.8 "Patient 1 is this 25-year-old female. (A) DC photograph, (B) selfie, (C) filtered selfie, and (D) rear-facing smartphone" (Cristel et al. 2021, 126).



Afb.9 "Patient 2 is this 26-year-old male. (A) DC photograph, (B) selfie, (C) filtered selfie, and (D) rear-facing smartphone camera" (Cristel et al. 2021, 126).

Naast het verschil in gebruikte camera, hoek en afstand van het gezicht, tonen bovenstaande reeksen dat het gebruik van filters de vertekening van het gezicht nog verder kunnen vergroten. In de derde afbeelding van Nylind en in de gefilterde selfies uit het onderzoek van Cristel et al. (de afbeeldingen C) is er sprake van een selfie waarbij een Snapchat filter is toegepast op de afbeelding. De vertekening die reeds te zien is in een selfie zonder filter, is in alle drie de voorbeelden nog prominenter: het gezicht is bijvoorbeeld nog smaller, de ogen staan anders, de huid is egaler en het haar anders van kleur. De filters laten de afgebeelde personen er met andere woorden radicaal *anders* uitzien dan de personen zoals je ze op straat tegen het lijf zou kunnen lopen.

Afb. 10 Lucy O'Grady selfie zonder filter Afb. 11 Lucy O'Grady instagram selfie met filter

De figuren 5 en 6 illustreren dit effect nogmaals, ditmaal in het geval selfies van O'Grady, die op televisie bij *The Morning* vertelde over haar vermeende *selfie dysmorphia*. Afbeelding 10 toont een selfie van O'Grady zonder filter, Afbeelding 11 en een (Instagram) selfie met filter. Ook hier zien we opmerkelijke veranderingen in de gezichtstrekken: hogere jukbeenderen, een lichtere en egale huid zonder rimpels, een smallere neus, grotere ogen en lichter haar. "One reason the filter fascinates us," schrijft Rettberg in haar boek *Seeing Ourselves Through Technology*, "is that it gives the image that strangeness that defamiliarizes our lives. The filter makes it clear that the image is not entirely ours. The filtered image shows us ourselves, or our surroundings, with a machine's vision" (Rettberg 2014, 26). Ze verwijst hierbij naar Victor Shklovsky artikel 'Art as Technique' (1917), waarin hij beargumenteert dat 'defamiliarisatie' een hoofdrol speelt in de kunsten. Waar app-filters een op het eerste gezicht een soortgelijke rol lijken te spelen in ons alledaagse leven (ze maken het vertrouwde uiterlijk tot iets onvertrouwds), zorgt de grootschalige herhaling en frequentie van het vertekende beeld echter voor een afname van dit effect van 'defamiliarisatie' (Rettberg 2014, 26); de vertekening wordt met andere woorden een cliché, ofwel het 'nieuwe normaal'. Zo vormen de selfies een hyperrealiteit, een dubbelganger die het origineel doet verbleken; beter, mooier (1.2.2.1) en door de veelvuldige omgang ermee misschien zelfs *vertrouwder* dan, bijvoorbeeld, het eigen spiegelbeeld. Deze 'beeldverwarring' heeft allicht te maken met het gegeven dat het technische beeld zich, zoals we zagen in hoofdstuk 1, ogenschijnlijk gedraagt als een 'analoog beeld' met zijn kenmerkende *what you see is what you get* karakter (1.1.3.1); eenmaal voorzien van een filter doet de selfie zich voor als een 'analoog' zelfportret. Met Barthes en De Mul wees ik op de authentiserende kracht van de traditionele analoge foto, die bewijst dat iemand werkelijk bestaat of heeft bestaan en dat een zekere gebeurtenis echt heeft plaatsgevonden (1.3.2.2). Hoewel dit bij het technische beelden minder het geval is, vanwege de manipuleerbaarheid van het technische beeld, tóónt het zich echter nog wel als 'analoog' tweedimensionaal beeld. Fenomenologisch kenmerkt ook het technische beeld zich door een nabijheid, een intimiteit, een aanwezigheid. De geïdealiseerde versie van het ingebeelde 'ik' van een individu wordt in de selfie een tastbaar ideaal, en wordt zodoende ook een beetje 'echt'.

Zoals ik reeds betoogde zou het een vergissing zijn ideaalbeelden, waartoe ook de selfie behoort, af te doen als louter ijdele fantasmen in Platoonse zin (1.3.2.2). Een bewerkte selfie heeft iets weg van een simulacrum; een kopie zonder origineel. Zoals de casus van O'Grady en de groeiende vraag naar selfie-chirurgie illustreren kunnen dergelijke zelfverbeeldingen, hoewel – door hun gemanipuleerde karakter – zonder volledig gelijkend origineel of referent, zélf referent worden. De dubbelganger krijgt zo een 'voorgangeraspect', een voorganger die iets tot uitdrukking brengt nog voor het origineel dit doet. De selfie voegt doordat hij zich op de grens van echt en onecht, van realiteit en virtualiteit bevindt een nieuwe dimensie toe aan het zelfbeeld van O'Grady, maar er lijkt ook sprake te zijn van het Proteus Effect waar Yee en Bailenson over spreken (1.3.2.2). Net als Proteus is de selfie als digitale dubbelganger in staat voortdurend van gedaante te wisselen, en – zo laat het geval van O'Grady zien – belooft hij tevens de toekomst te voorspellen. De selfie is dan niet slechts een 'echo' of afdruk van het zelf (index, zie ook 1.3.2.2), maar een *anticiperende zelfverbeelding* (1.3.2.2) of, met een semiotische typering, 'anticiperende index'. Dat de selfie zich ophoudt tussen 'echt' en 'onecht' doet niets af aan het gegeven dat O'Grady deze zelfverbeelding incorporeert en vervolgens, zo blijkt uit het interview met haar, zelfs poogt deze tot uitdrukking te brengen in haar eigen lichaam.

4.1.1.2 De selfie als object

Als *object* verwijst de selfie naar de materiële ondersteuning van de afbeelding. De digitale selfie is vanuit dit perspectief bezien een digitaal bestand, maar selfie als object verwijst ook naar de dragers van dit digitale bestand – bijvoorbeeld je smartphone, laptop, externe harde schijf of een *cloud service*. Een elektronisch of digitaal (computer)bestand, zoals een selfie, is een 'pakketje' waarin een geordende verzameling elektronische gegevens is ondergebracht. Er bestaan verschillende soorten bestanden en per soort is de samenstelling en de ordening van de elektronische gegevens anders. Daarmee verschilt ook het karakter van de visuele digitale content en de manipuleerbaarheid van de digitale afbeelding per bestandstype. Zo bevat een RAW-bestand, ook wel een *Digital Negative* genoemd (Verhoeven 2008), de onbewerkte informatie van de beeldsensor. Dit type data wordt niet gecomprimeerd waardoor alle ingevoerde data nog compleet aanwezig zijn. Hierdoor zal een als RAW-bestand opgeslagen selfie zeer gedetailleerd zijn, maar bovendien is een dergelijk type bestand tot in de 'diepe' lagen van de afbeelding manipuleerbaar met computerprogramma's als *Photoshop* en *Lightroom*. Doorgaans zal een selfie echter niet als RAW-bestand worden opgeslagen. Selfies worden meestal gemaakt met de digitale camera op een smartphone, en deze slaat een gemaakte digitale foto automatisch op als een JPG of JPEG bestand (de naam van dit populaire beeldformaat is een afkorting van *joint photographic experts group*). Dit type bestand kan, anders dan een RAW-bestand, door veel verschillende soorten software worden 'gelezen', zodat de digitale afbeelding op uiteenlopende apparaten met verschillende besturingssystemen kan worden weergegeven en bewerkt. De kleurwaarden van de pixels in de foto worden in een digitale afbeelding die als JPG-bestand gecomprimeerd opgeslagen; de gegevens van de digitale afbeelding zijn als het ware 'samengeperst'. Zo wordt het bestand kleiner en neemt het minder ruimte in op opslagmedia. Dit betekent echter ook altijd enig kwaliteitsverlies, en de manipuleerbaarheid met behulp van fotobewerkingsprogramma's is geringer (Verhoeven 2008).

De selfie als digitaal JPG of JPEG bestand kan met behulp van de juiste hard- en software echter wel zeer gemakkelijk worden gemanipuleerd. De selfie als digitaal bestand is hierdoor – anders dan een analoge tegenhanger – gemakkelijk en goedkoop te kopiëren, op diverse plekken op te slaan, via het

netwerk dat talloze hardware systemen samenbrengt te verspreiden en, met behulp van softwareprogramma's die bijvoorbeeld geïmplementeerd zijn in sociale digitale media als Instagram, Snapchat en TikTok, gemakkelijk te bewerken. Niet alleen kleurtoon, lichtverzadiging en beeldverhoudingen kunnen zo met een vingerbeweging worden bewerkt, maar er kunnen bijvoorbeeld ook middels augmented reality filters gekke neuzen of oren aan een selfie worden toegevoegd. De menselijke zelfpresentatie en -verbeelding wordt zo deel van de recombinatorische database-ontologie die kenmerkend is voor de verbeeldcultuur. De digitale afbeelding verhoogt niet alleen de 'tentoonstellingswaarde' van ons zelfbeeld, maar heeft daarenboven vooral manipulatiewaarde, aangezien het digitale karakter ervan ons in staat het zelfbeeld eenvoudig en in sterke mate te manipuleren (1.1.3.2). De bredere typering van het beeld als *eidolon* – idool en schijnbeeld inéén (1.3.2.2) – krijgt in het geval van de selfie door diens hoge manipulatiewaarde een letterlijke betekenis. Met onder andere Frissen et al., Bayne en Meadows zagen we eerder al dat het virtuele en digitale karakter en de manipuleerbaarheid van digitale data ervoor zorgt dat digitale dubbelgangers, zoals de selfie, zich veelal ophouden in grensgebieden, zwevend tussen echt en onecht, realiteit en virtualiteit, het fysieke en verbeelde (1.3.2.2). De selfie als object overtreft de menselijke kenmerken en vermogens van het menselijk subject dat het afbeeldt en verwordt zo op eveneens vrij letterlijke wijze tot de *transforming mirror* waar Rokeby over spreekt (1.3.2.2).

4.1.1.3 De selfie als medium

Als medium verwijst de selfie naar de materiële en immateriële praktijken en omstandigheden die een afbeelding verbinden aan een object om zo een afbeelding te *produceren*. Naast materiële sociale praktijken, zoals het gebruik van smartphones en tablets en speciale beeldbewerkingssoftware – vaak in de vorm van applicaties met een keur van vooraf gedefinieerde effecten - om selfies te maken, en sociale media om ze te verspreiden, behoren ook sociale gewoonten en het gebruik van specifieke codes en symbolen daartoe. De selfie als medium verwijst daarmee niet enkel naar de hardware die in staat stelt een nabootsend object te maken, maar ook sociale conventies als 'het maken van een digitaal fotoalbum van mijn vakantie' (ik voor de Eiffeltoren of de Grand Canyon), of het publiceren van tijdens feestjes of popconcerten gemaakte selfies of dagelijkse snapshots van alledaagse bezigheden op bijvoorbeeld *Facebook* of *Instagram* behoren tot het medium selfie. Ook het discours dat selfies omgeeft – denk aan commentaren op selfies door de makers en ontvangers, en discussies over het fenomeen selfie op sociale media en in dag- en weekbladen behoren tot het medium dat de selfie is.

Rettberg gebruikt in deze context het woord 'filter'. Het woord 'filter' wordt veelal gehanteerd om een proces te beschrijven waarin iets wordt gescheiden; denk aan een koffiefilter dat wel water doorlaat, maar de gemalen koffie niet. Rettberg onderscheidt technologische en culturele filters. Technologische filters zijn bijvoorbeeld niet alleen de reeds genoemde visuele filters die we toepassen op digitale foto's, maar ook taal – begrepen als communicatietechnologie – is een dergelijke filter. Culturele filters zijn bijvoorbeeld waarden en normen, verwachtingen, trends, modes en strategieën die ons handelen sturen; denk in het kader van de selfie bijvoorbeeld aan het nabootsen van houdingen en gezichtsuitdrukkingen van modellen uit modebladen (Rettberg 2014, 22). We leren in een sociale context welk gedrag van ons verwacht wordt, door bijvoorbeeld naar vrienden, familie, beroemdheden, de media en andere social media gebruikers te kijken. Rettberg verwijst hier ook naar de term 'normative discursive strategies' van José van Dijk (2007); we zijn vrij om te handelen, maar

ons handelen wordt altijd op een bepaalde wijze gestuurd en beperkt (Rettberg 2014, 22). Op Instagram of Snapchat kun je je foto's zelfstandig aanpassen door middel van een filter, maar het aantal filters en opties is beperkt. Facebook moedigt aan om je dagelijks leven te delen, maar de mogelijkheden waarop (foto, video, tekst) zijn gelimiteerd. Je wordt op hetzelfde platform aangemoedigd je mening over iets te delen, maar de expressievormen die worden aangeboden (vroeger het befaamde duimpje, inmiddels aangevuld met enkele emoticons) zijn gering. Dit zijn stuk voor stuk voorbeelden van hoe een app "can streamline and limit our options for personal expression even more than pre-digital media" (Rettberg 2014, 23). Selfies zijn zodoende gestuurde en gelimiteerde 'zelf-expressies', wat leidt tot een zekere gelijkvormigheid van deze 'digitale dubbelgangers'. Met behulp van filters worden alle gezichten van app-gebruikers op een soortgelijke manier vervormd – gelijkend op elkaar en in het bijzonder op Kim Kardashian (Kooyman 2021) gecombineerd met trekjes van onder andere Bella Hadid, Emily Ratajkowski, and Kendall Jenner – tot een gelijkvormige 'cyborgian look', ook wel aangeduid met 'Instagram Face' (zie bijvoorbeeld Tolentino 2019).

We zagen reeds dat mensen van oudsher gefascineerd zijn door nabootsende beelden en hier veel genot aan beleven en dat deze mimetische begeerte geldt als een fundamenteel kenmerk van de menselijke levensvorm (1.1.1.1). De populariteit van de selfie in de beeldcultuur lijkt deze mimetische begeerte te illustreren. Technologische bemiddeling van de objectieve blik op het zelf heeft een lange geschiedenis, die ten minste teruggaat op de *spiegel*, die in de Egyptische cultuur omstreeks 3000 v.Chr. in gebruik werd genomen. Kwik- en zilverspiegels maken de objectieve blik op het zelf vanaf de Middeleeuwen kraakhelder. De objecten zijn populair bij het vrouwelijk geslacht, maar ook schilders maken dankbaar gebruik van de spiegel, die zichzelf met behulp van het artefact op objectieve wijze kunnen zien, zoals een *ander* dit normaal doet. De uitvinding van *fotografie* maakt het nog makkelijker om het zelf af te beelden als ware het een ander. Robert Cornelius is de eerste mens die een maakt van zichzelf in 1839, tevens een van de eerste foto's van een persoon. Aan het begin van de 20^{e} eeuw maakt de Kodak Brownie box camera fotografie ook voor de grotere massa toegankelijk en het maken van fotografische zelfportretten raakt daarmee ook meer in zwang. In deze selfies avant la lettre speelt – net als in veel geschilderde zelfportretten – de spiegel nog een helpende rol, waardoor zowel individu als camera op de foto staan. De selfie kan in deze traditie worden geplaatst, zo stelt Bent Fausting in *Self-Media,* als "the latest invention to discover, explore, visualize and find the self of the subject" (Fausting, 2015). Wat al deze fenomenen (jezelf bekijken in de spiegel, een geschilderd zelfportret, een fotografisch zelfportret) gemeen hebben, is dat het individu zowel degene is die *ziet* als ook degene die *gezien wordt*. In de actie van het spiegelen, is het subject zowel binnen als buiten zichzelf, excentrisch gepositionaliseerd ten opzichte van zijn eigen bestaan.

Vóór 1918, het jaar waarin de zelfontspanner werd geïntroduceerd in de analoge camera, was het bijzonder lastig voor een fotograaf tegelijkertijd subject en object te zijn. In de jaren '20 worden steeds vaker zelfontspanners ingebouwd in fotocamera's, waardoor er tijd wordt gecreëerd om voor de camera te gaan staan voordat de foto wordt genomen. De technologie stelt de fotograaf nu in staat gelijktijdig tot fotosubject te worden. Agfa kwam in 1959 als eerste op de markt met een makkelijke, handzame automatische camera met zelfontspanner: de Optima. Al snel volgde ook Kodak met zijn Instamatic (1963). Hoewel het nemen van een foto met deze nieuwere modellen kinderspel werd (Kodak had dan ook al snel camera's voor kinderen in de aanbieding), bleef het ontwikkelen van deze foto's vooralsnog een tamelijk complex proces waar professionele handen en apparaten aan te

pas moesten komen. Alleen Polaroid camera's vormden daar een uitzondering op, daar de genomen foto direct werd ontwikkeld in de camera zelf, maar de matige kwaliteit (de plaatjes vervaagden en/of verdwenen op den duur helemaal) maakte deze techniek - buiten bepaalde beroepsgroepen - weinig populair (Peraica 2017, 20). Japan kwam rond de eeuwwisseling als eerste met een mobiele telefoon met camera. Sinds ongeveer 2012 zijn de camera's die in smartphones zijn ingebouwd kwalitatief gelijkwaardig aan compacte digitale fotocamera's. Gezien de immense populariteit van smartphones heeft een groot deel van de wereldbevolking inmiddels toegang tot een medium voor zelfreflectie en -presentatie, dat het maken, bewerken en distribueren tot een kwestie van enkele aanrakingen van het beeldscherm van een mobieltje heeft gemaakt. Het handzame toestel dat in een broekzak past maakt de ingebouwde camera, anders dan de vaak minder mobiele analoge en digitale fotocamera's, in principe op elk gewenst moment toegankelijk en een digitale selfie is dan ook snel gemaakt. Applicaties maken het niet alleen gemakkelijk de genomen selfie te bewerken, maar moedigen dit gedrag ook aan:

> When we take a selfie […] with a phone, the phone suggests running it through a filter. After Instagram and apps like Hipstamatic popularised filters, almost every camera or photo sharing app now comes with built-in filters. When you snap a photo on your iPhone, there is a filter button at the bottom of the screen. When you upload a photo to Instagram, Facebook or Flickr you click through a screen that asks whether you want to filter is, crop it and adorn it. (Rettberg 2014, 26)

Naast de 'technologische aansporing' spelen ook sociale gebruiken en verwachtingen een belangrijke rol. Social media platforms functioneren als een soort 'echo-kamers' waarin sociale gebruiken en verwachingen rondzingen om zo bepaalde normen in stand te houden. Social media en selfies functioneren zoals een participerend panopticum (1.2.1.2); je bent vrij om jezelf vorm te geven, maar conformeert jezelf aan de ander en diens (ingebeelde) verwachtingen.

Het eerdergenoemde aantal van 92 miljoen selfies per dag (Broz 2022) – dus pakweg 33 miljard per jaar – maakt duidelijk dat het maken van selfies een bijzonder populaire bezigheid van de smartphonegebruiker is. Voor fabrikanten van smartphones is het lucratief daar op in te spelen. Zij investeren veel tijd en geld in het maken van steeds betere camera's. Anno 2022 zijn de duurdere smartphones al uitgerust met *back camera's* van meer dan 50 megapixels. Maar met name Sony Ericsson's introductie in 2003 van de *front camera* heeft bijgedragen aan de populariteit van de selfie. Dankzij de front camera kan de gebruiker zichzelf op het scherm zien bij het maken van een zelfportret. Samsung deed in 2017 een onderzoek in het kader van de introductie van de Galaxy S8 smartphone, die dankzij de hoge kwaliteit frontcamera '24/7 selfie-taking' mogelijk maakte. Op basis van dit onderzoek voorspelt Samsung dat de gemiddelde millennial (de generatie geboren tussen 1980 en 2000) ongeveer 25.000 selfies zal maken gedurende zijn leven (Samsung 2017). Dat betekent ongeveer één selfie per dag van wieg tot sterfbed. Een dergelijke 'selfie-obsessie' doet vermoeden dat deze generatie "niet meer weet hoe te bestaan zonder zichzelf voor te stellen als een foto" (Jones 2006, xvii). De selfie als digitale zelfpresentatie is daarbij bovendien eerder een cumulatieve (en voortdurende) uitdrukking dan een door een closure gekenmerkt geheel; "a social media feed consists of a continuously expanded collection of posts, each of which may express a micro-narrative, a comment that axpresses an aspect of the writer or an image showing a version of themselves" (Rettberg 2014, 35). Zoals we reeds leerden is het eindeloos reproduceren en distribueren van beeld

zowel een mogelijkheidsvoorwaarde als vormgevende factor van de huidige beeldcultuur (1.1.1.1). Zelfverbeelding is in de huidige digitale (ver)beeldcultuur onderhevig aan eenzelfde principe. Digitale beeldvorming wordt een belangrijk deel van de identiteit. De selfie heeft als medium dat, aldus Kittler, 'lichamelijke data' opslaat in databases om zo gemechaniseerde gelijkenissen te creeëren (1.3.2.2) die daar rond blijven zwerven een belangrijk aandeel in die identiteitsvorming en – ervaring in de digitale (ver)beelcultuur.

4.1.1.4 De selfie als beeld

Ten slotte verwijst de selfie als *beeld* naar de complexe samenkomst van virtuele, materiële en symbolische elementen. Opgevat als beeld kan de selfie verwijzen naar verschillende categorieën, in een oplopende reeks van concreet naar abstract. Zo kan een selfie als *beeld* een aan de muur opgehangen afgedrukte versie van een genomen selfie zijn (concreet, chemicaliën op papier), maar de selfie als beeld verwijst ook naar meer abstracte stereotype gedragspatronen zoals de befaamde *duckface* (de mond tuiten voor de camera) of het peace-teken (twee vingers in een 'V' opgestoken voor de camera). Eerder zagen we dat de selfie enerzijds positief wordt benaderd, als een speelse wijze van zelfexpressie en identiteitsconstructie, maar anderzijds ook vaak zeer kritisch wordt beoordeeld. De vaak idealiserende – gemanipuleerde – beelden, de focus op het 'zelf' en stereotype en normconforme rollen die gebruikers uitdragen, als ook de invloed die dat weer heeft op de gebruikers van social media staan hierbij centraal. Zo worden selfies bijvoorbeeld gekarakteriseerd als een syndroom van een diepgaande eenzaamheid en narcisme onder jongeren en jongvolwassenen (Sorokowski et al 2015; Weiser 2015; Kaur and Vig 2016; Barry et al 2017). Het gebruiken van een filter, de objectiverende werking van selfies en de populariteit van zogenaamde 'fit-selfies' (waarbij gebruikers het visuele proces van afvallen of gespierder worden vastlegt en delen) wordt in verband gebracht met een negatief zelfbeeld – met name onder jongeren – en eetstoornissen (McLean et al. 2015). Een groeiende objectivering van het zelf leidt volgens sommigen tot een zorgwekkende pornoficatie van de jeugd – "the male gaze gone viral" aldus socioloog Ben Agger (2015) –, waarbij zowel meisjes als jongens zich profileren als lustobject. Volgens anderen is dit een van de symptomen van een 'verproductisering' van identiteit. Heideggers vrees dat de mens het ultieme object van de technologie zal blijken te zijn (1.2.1) lijkt in dit opzicht in het fenomeen selfie bewaarheid te zijn geworden; wijzelf een product en onze geperfectioneerde selfies reclame (Kleinherenbrink 2014; Giroux 2015) die deel worden van een *reputation economy* (1.3.3.2). Zoals we in hoofdstuk 3 hebben gezien krijgt de externalisatie van de binnenwereld bij Plessner beeldend tot uitdrukking in het fenomeen van 'het masker'. Hij stelt dat identiteit tot stand komt in de verschillende 'maskers' die we gedurende ons leven dragen. Ook de selfie is te beschouwen als zo'n 'masker'. In het Italiaanse woord voor zelfportret komt dit goed tot uitdrukking; autoritratto. "The self – the very one – is not simply given there in the painting, on the canvas; - in an autoritratto there is a drawing out (ritrarre), an extracting" (Silverman 1982, 370) Het zelf wordt geëxtraheerd en letterlijk geëxternaliseerd. Als 'geworpen mogelijkheid' (2.1.3.5) kunnen we onszelf tot op zekere hoogte ontwerpen. Er zijn echter grenzen aan onze ontwerpmogelijkheden; natuurwetten en culturele waarden en normen, bijvoorbeeld, beperken de opties. In zekere zin zorgen selfiefilters ervoor dat we op relatief gemakkelijke wijze de natuurwetten (je kunt je eigen lichamelijke voorkomen niet heel radicaal veranderen zonder medisch ingrijpen) kunnen omzeilen. Je voorkomen kan op milde tot radicale wijze worden veranderd door een simpele tik op een scherm. Selfies kenmerken zich door deze digitale

recombineerbaarheid bij uitstek door wat we met De Mul hun *manipulatiewaarde* hebben genoemd (1.3.3.2).

4.1.2 De selfie als dubbelganger

Daarmee komen we bij het tweede gedeelte van de analyse van de selfie. Nu we de selfie nader hebben beschreven vanuit diens beeldaspect, zal ik een volgende stap het mensaspect belichten en zodoende onderzoeken hoe het dubbelgangerdom tot uitdrukking komt in het mediadispositief.

4.1.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en de selfie

Allereerst kunnen we de selfie binnen de drie sferen van de menselijke bestaansvorm plaatsen, die van de binnen-, buiten- en medewereld (2.1.4.1, 2.1.4.2, en 2.1.4.3). Zoals we hebben gezien wordt elke sfeer gekenmerkt door een dubbelaspectiviteit (2.1.2.3); een individu ervaart zichzelf zowel van binnenuit als van buitenaf. Eerder gaf ik het voorbeeld van de ervaring van je hand; je ervaart die hand van binnenuit, kan hem aansturen, voelt kou of warmte met behulp van die hand. Anderzijds ervaar je diezelfde hand van buitenaf wanneer je hem eens goed bekijkt. En tegelijkertijd is de hand ook ingebed in een betekenisvolle medewereld, bijvoorbeeld door de trouwring, die verwijst naar hoe verwantschapsrelaties in een cultuur zijn vormgegeven. Bovenstaande kunnen we ook vertalen naar de selfie. Wanneer we de nadruk leggen op de binnenwereld van een persoon, kunnen we stellen dat het menszijn – of preciezer uitgedrukt: een menselijk persoon zijn – iets is dat door een individu van binnenuit wordt ervaren (gedachtes over het 'ik', verhalen die je in gedachten vormt over je eigen handelen, motieven, wensen, gevoelens die je ervaart, emoties, dromen die je hebt (2.1.4.1). Omdat de mens excentrisch gepositioneerd is, is hij in staat deze innerlijke belevingen ook 'gade te slaan' en aan interne gedachtes, gevoelens, inzichten, et cetera, betekenis toe te kennen. Zodoende ontstaat er een beleving van een (min of meer) coherent 'ik'. De selfie blijkt, dankzij diens hoge manipulatiewaarde die de selfie-maker in staat stelt op creatieve, digitale wijze verschillende maskers en rollen in te zetten in de zelfpresentatie, een uitstekend medium voor het tot uitdrukking brengen en 'materialiseren' van de binnenwereld en de hierin huizende gewenste of gefantaseerde persoon van het individu, zo lieten voorbeelden uit de voorafgaande sectie zien.

De medewereld kenmerkt zich eveneens door een binnen- en buitenperspectief. Een persoon ervaart bepaalde normen, gedragingen, sociale regels of door technologie ingegeven gedragingen in de sociale sfeer waarin hij leeft. Anderzijds incorporeert hij deze tot op zekere hoogte. De 'externalisatie' die zich voordoet bij het maken van een selfie is tweevoudig. Enerzijds neemt de persoon bij het nemen van een zelfportret een buitenwereld-perspectief in op zijn eigen identiteit. "In self-portraiture, the self constitutes itself as other – slightly modifying Rimbaud's dictum: je est un autre" (Silverman 1982, 369). Anderzijds is de (tweede-persoons) blik van de ander altijd nauw verbonden met dit 'derde-persoonsperspectief'. We zijn ons bewust van het feit dat een ander ons beoordeelt, een indruk heeft van ons. Waar de spiegel nog overwegend privaat worden gebruikt, zijn foto's media die nauw zijn verstrengeld met de publieke sfeer: "performing the self is at once a private and individual as well as a communal and public activity" (Tifentale 2014, 12). En omdat de foto's als object tevens deel uitmaken van de buitenwereld, kun je zeggen dat ze tegelijkertijd een eerste-, tweede- en derde-persoonsperspectief op het 'ik' bewerkstelligen. Foto's zijn een uitdrukking van binnen-, mede- en buitenwereld.

De buitenwereld speelt hierbij een belangrijke rol bij het vormen van een dergelijk 'coherent ik'. De selfie vormt een objectivering en extensie van het eigen lichaams-object (*Körper*) (2.1.3.2; 2.1.3.4). De selfie maakt als deel van de buitenwereld onderdeel uit van de materiële wereld, waarin de

afgebeelde persoon zelf bestaat als een lichaams-object (*Körper*). De selfie kunnen we als zodanig begrijpen als een extensie of uitbreiding van dit geobjectiveerde lichaam, waarbij de selfie weliswaar niet letterlijk van binnenuit beleefd wordt (je kunt je selfie niet 'voelen'), maar door de mogelijkheid van uitdrukking van de binnenwereld die de selfie mogelijk maakt (door spel met kleuren, filters, et cetera) wel degelijk een *Leib*-aspect in zich draagt (zie ook 4.1.2.3). Dankzij een selfie kan een persoon zijn als gefragmenteerd ervaren lichaam nu als een samenhangend geheel ervaren. Er kunnen zich hier bevestigingen voordoen tussen 'binnenwereld-ervaringen' van het zelf en van buitenaf ervaarde 'buitenwereld-ervaringen'; bijvoorbeeld wanneer het individu zichzelf aanschouwt in een genomen selfie en hier zijn beleefde identiteit tot uitdrukking ziet komen in haarstijl, kleding, gezichtsuitdrukkingen, et cetera. De geïdealiseerde selfie functioneert hier – vanuit psychoanalytisch perspectief (2.2.3) – als Ideaal-Ik (*Ideal-Ich*). In zo'n geval levert de internalisering van het gemanipuleerde selfie-beeld – door het voordurend naar buiten en weer naar binnen treden van de excentrisch gepositioneerde mens – geen conflict op. De voorbeelden van Bowman en O'Grady leren echter dat zich in sommige gevallen ook discrepanties kunnen voordoen. De (jong)volwassen selfie-maker – anders dan het kind voordat het zijn intrede doet in de symbolische orde – gaat niet meer volledig op in zijn Ideaal-Ik, maar kan zichzelf ook op een meer realistische wijze objectiveren, bijvoorbeeld door in de spiegel te kijken en te ervaren dat dit beeld niet overeenkomt met het in de selfie geïdealiseerde beeld of er door anderen te worden gewezen op de discrepantie tussen de geïdealiseerde selfie en het feitelijke *Körper* dat – net als de selfie – een materiële feitelijkheid vormt in de buitenwereld. Vanuit dit licht bezien lijkt de door O'Grady benoemde 'selfie dysmorphia' voort te komen uit deze discrepantie, die dusdanig groot is dat deze niet overbrugd kan worden.[32]

4.1.2.2 De drie grondwetten en de selfie

Eerder heb ik met Plessner uiteengezet dat de drie werelden voortkomen uit de menselijke excentriciteit (2.1.4). We hebben ook gezien dat met de menselijke excentriciteit drie paradoxale 'antropologische grondwetten' zijn verbonden (2.5.1). Ook deze kunnen helpen de betekenis van de selfie nog wat nader te omlijnen. De selfie is een hedendaags toonbeeld van de *natuurlijke kunstmatigheid* van de mens. Met behulp van het mediumdispositief 'selfie' kan de persoon zichzelf vormgeven en uitdrukken en presenteren aan de medewereld (en zichzelf). Omdat de mens zelfbesef heeft, kan hij een onderscheid maken tussen een gewenste of ingebeelde stand van zaken en de realiteit. Hij weet van zijn eigen positionaliteit af en zijn bestaan kenmerkt zich hierdoor van een radicaal besef van zijn eigen 'naaktheid' of 'tekortkomingen' die bijvoorbeeld voorkomen uit een fysieke realiteit (flaporen) of uit een culturele realiteit waarin bepaalde normen en waarden (zoals schoonheidsidealen) domineren. Het is de persoon voorgegeven dat hij zichzelf – net als zijn omgeving – met behulp van artefacten complementeert, aanpast en beheert (2.1.5.1). De selfie, zo zagen we al, balanceert ergens tussen een ingebeeld en een verbeeld zelf. Wie blauwe ogen wenst te hebben, kan zich met een selfie naar hartenlust vormgeven – en dit ideaalbeeld delen met anderen – hoewel het eigen lichaam hiermee niet verandert. Die ervaren discrepantie tussen ideaal en werkelijkheid kan wel inspireren tot een daadwerkelijke verandering van het lichaam, bijvoorbeeld door botox of cosmetische chirurgie zoals O'Grady trachtte te doen, teneinde de werkelijkheid met dat ideaal in overeenstemming te brengen (4.1.1).

[32] Waar het kind in het spiegelstadium verkeert in een primair narcisme, dat in het teken staat van almachtsfantasieën, is het narcisme dat zich na de intrede in de symbolische orde voordoet, een secondair narcisme, dat kwetsbaarder is in de zin dat het gemakkelijk gekrenkt kan worden door ervaringen die het illusoire karakter van het zelfbeeld aan het licht brengen.

De menselijke waarneming is altijd gemedieerd, en daarmee diens zelfkennis of ervaring van het zelf eveneens (2.1.5.2). Ook zagen we in hoofdstuk 2, dat de wet van de *bemiddelde onmiddellijkheid* als implicatie heeft dat de mens weliswaar uitvinder is van de technische instrumenten die hij hanteert en de dingen die hij creëert, maar daarvan nooit geheel en al de beheerser is. Ze krijgen zogezegd een 'eigen agenda' buiten de bedoelingen van de maker. Een selfie is vanuit dit licht bezien enerzijds een creatie in handen van de persoon die haar schiep.[33] Maar eenmaal geschapen en in de buitenwereld uitgedrukt, kan de selfie allerlei onvoorziene neveneffecten met zich meebrengen (2.1.5.2) bijvoorbeeld door het zelfbeeld van de selfie-maker aan te tasten, zoals in het extreme geval van Bowman, die zichzelf bijna verloor aan diens selfies, illustreert.

Zowel Bowman als – hetzij in iets minder extreme mate – O'Grady en hun onfortuinlijke ervaring met selfies vormen een pijnlijke demonstratie van de derde en laatste grondwet van het *utopisch standpunt*. Bij beiden zien we een groot verlangen 'samen te vallen' met de uitdrukkingen van het zelf, één te worden met de selfie. Dat de mens hier niet toe in staat is, leidt - en daarin komt iets tot uitdrukking van de tragiek van het menselijk leven – tot de wanhoopsdaad zelf een poging aan het leven van de dan nog jonge Bowman te maken. Ook bij O'Grady lijkt er sprake te zijn van een poging 'samen te vallen' met zichzelf, dat wil zeggen met de *uitdrukking* van zichzelf in de buitenwereld, door het eigen uiterlijk aan te passen aan die artificiële uitdrukking van de persoon.
Beiden lijken te worden gemotiveerd door een zoektocht naar een ultiem – in de onderhavige gevallen: lichamelijk – 'thuis' (2.1.5.1), een aan vaste banden leggen van het lijf – door een 'perfecte' fotografische uitdrukking te geven aan het lichaam, ofwel door het zodanig manipuleren van het lichaam, teneinde daarin een (zelf)verlangen te volharden. Met Plessner zagen we dat dit volledig samenvallen met jezelf voor de excentrisch gepositioneerde mens een onmogelijke, zelfs *onwenselijke* – de menselijke levensvorm geweld aandoend – verlangen is. De selfie houdt zich als uitdrukkingsmedium van de persoonlijke identiteit op in die spanning tussen verlangen – waarbij vernuftige filters de zoete belofte in zich dragen 'thuis' te komen in het lichaam – en onvermogen daar daadwerkelijk te geraken. Zo kunnen ze, voor de mens die hier gevoelig voor is, leiden tot een kwelling, vanwege deze paradox van een 'impossible fantasy' (Storr 2019) die door de 'materiële' uitdrukking die de selfie is tot op zekere hoogte werkelijkheid wordt, maar het nooit gehéél is. De selfie verwordt dan tot een 'vals' *Definitivum* (2.1.5.3), die de fundamentele gebrokenheid van het menselijk bestaan even pijnlijk voelbaar maakt.

4.1.2.3 Körper- en Leibrelaties en de selfie

Uitdrukkingen van de persoon kenmerken zich altijd door een zeker *Körper*-aspect. Het zijn immers uitdrukkingen die zich buiten het eigen beleefde lichaam (*Leib*) bevinden. Een selfie kan eveneens worden begrepen als een artificiële uitbreiding van het lichaamsobject, het *Körper*, die verder reikt dan het eigen lichaam maar hier nog wel mee verbonden is, bijvoorbeeld door grote gelijkenis of (zelf)herkenning van interne fantasieën en verlangens betreffende de eigen identiteit. In die zin, zagen we met Plessner, is de mens van nature altijd tot op zekere hoogte 'vervreemd'; hij moet zich eerst aan de buitenwereld verliezen, alvorens zichzelf 'te vinden'. De selfie is te plaatsen in een lange traditie van 'spiegelende' media, zoals het spiegelbeeld en het geschilderde of analoog

[33] Misschien zou men eerder nog moeten zeggen, een schepping die de persoon 'in de vingers' heeft, want het gemanipuleerde (van het Latijnse *manus*, hand) beeld is veelal mede geschapen door de vingers van de selfie-maker, die door aanraking van het touchscreen de gewenste effecten teweegbrengt. Zie over deze tactiele dimensie van de selfie de originele studie *Mapping Selfies and Memes as Touch* van Fiona Andreallo, die in dat verband ook verwijst naar Roland Barthes, die de foto in *De lichtende kamer* ook aanduidt als een huid (Andreallo 2022, 3). In de derde casus zullen we zien dat de lichamelijke reacties van slachtoffers van pornografische *deepfakes* bij het zien ervan zich vaak lichamelijk aange*tast* voelen.

gefotografeerde zelfportret. De selfie biedt als medium aan de selfie-maker een toegankelijk instrument voor het uitdrukken van het zelf in een materiële, digitale, drager, die in de handeling van het maken van een selfie – en het eventueel delen van het resultaat via social media – bovendien grotendeels onder de controle van de selfie-maker blijft (hoewel, zoals ik hiervoor al opmerkte, de 'vrijheid' die het medium biedt altijd wordt gelimiteerd door technologische werkelijkheden, socialen waarden en normen, et cetera). Daarbij kunnen we, zo liet ik hierboven met inzet van Plessner's idee van het 'utopisch standpunt' en de van 'nature kunstmatige' mens zien, de selfie begrijpen als een manifestatie of uitdrukking van de binnenwereld van de gebruiker. Een selfie geeft uitdrukking aan de visie die een persoon van zichzelf heeft of hoe hij wil zijn. Bovendien stelt de selfie de gebruiker – vaak nauwkeuriger dan in het alledaagse leven – in staat tot 'op de pixel nauwkeurig' te controleren hoe men zich wil presenteren in de medewereld door middel van een uitdrukking in de buitenwereld, naar de anderen én zichzelf. Selfies vormen zo niet alleen een nieuwe manier van communiceren via beeld, kenmerkend voor de digitale beeldcultuur, maar ook (en niet in de laatste plaats) een controlemiddel met betrekking tot presentatie van de identiteit (Rawlings 2013). Hoewel de selfie daarmee op het eerste oog een digitale dubbelganger lijkt te zijn die 'dicht bij onszelf' blijft en daarmee ondanks het onvermijdelijke *Körper*-aspect die iedere dubbelganger kenmerkt niet zo snel tot vervreemding aanleiding geeft, blijft hij daarvan – zoals de ophef rond en de voorbeelden van 'selfie dysmorphia' suggereert – toch niet altijd of geheel verschoond.

Waar we met Lacan hebben vastgesteld dat identiteit onherroepelijk een 'miskenning' van het zelf betekent (2.2.3), daar kunnen we nog een onderscheid maken in verschillende vormen van miskenning die zich door mediumspecifieke eigenschappen van de technieken die we gebruiken voor het 'spiegelen' van het zelf voordoen. In het geval van een selfie identificeert de maker zich – net als een kind met een spiegelbeeld – met dat wat hij in feite *niet* is. Het imaginaire ik (Ideaal-Ik) vormt evenwel altijd basis voor de (ervaring van) de eigen persoon. Met de wet van het utopisch standpunt werd echter duidelijk dat de mens nooit volledig kan samenvallen met de rol (*persona*) die hij speelt – en je kunt om die reden ook nooit volledig samenvallen met je selfie. Dit neemt niet weg dat die wens wel – tot op zekere hoogte – kan bestaan (2.2.4). Een selfie is daarmee enerzijds een manier om de excentriciteit gestalte te geven die helpt je subjectwording te realiseren, maar anderzijds leidt een selfie – net als in het geval van andere objectiveringen van het zelf – onvermijdelijk altijd tot een zekere mate van vervreemding. Wat in het geval van de selfie de vervreemding nog verder in de hand werkt, is de manipulatiewaarde van het digitale beeld. De grandeur van de selfie 'aha-Erlebnis' is allicht grootser dan de herkenning van het zelf in bijvoorbeeld een door een ander genomen foto van jezelf of het zien van je spiegelbeeld. De gemanipuleerde versie is als een aantrekkelijker *ander*, herkenbaar maar toch vreemd, vertrouwd en toch opwindend anders. De misère komt voort uit het besef van de onbereikbaarheid van deze (on)vertrouwde ander, de vervreemding die is ontstaan in de creatie van dit zelfbeeld.

We kunnen met behulp van de mens-techniek relaties van Ihde en Verbeek en van mijn aan dit rijtje toegevoegde 'vervreemdingsrelatie' nader specificeren hoe de persoon O'Grady' met haar selfie-chirurgiewens en Bowman met zijn selfie-obsessie zich lijken te verhouden tot hun geïdealiseerde (bijvoorbeeld door inzet van filters) selfies – en middel deze selfies weer tot zichzelf. Daar de selfie, ook afhankelijk van de gebruiker en gebruikerscontext, wordt gekenmerkt van een multistabiliteit, draagt het als medium ook verschillende (mogelijke) mens-technologie-zelf relaties in zich. Ik refereer in de bespreking hieronder – ter illustratie van een van de, mogelijk velerlei wijzen waarop een selfie als digitale dubbelganger mogelijk unheimlich wordt, losjes aan de cases van O'Grady en Bowman. Menselijke personen zijn immers nooit gelijk en iedere analyse van het selfie-gedrag zal mede afhankelijk zijn van de daarmee gegeven individuele verschillen.

Versmeltingsrelatie Inlijvingsrelatie	(mens / technologie) → zelf (mens - technologie) → zelf	Geïmplanteerde chip (VR) bril, spiegelbeeld, selfie, avatar	*Leib*-extensie +++++/++++ *Leib*-extensie +++/++/+
Hermeneutische relatie Diepte-hermeneutische relatie	mens → (technologie – zelf Mens → (technologie/wereld)	Facebook *likes*, *quantified self* grafiek genetische erfelijkheids-test, My Heritage DNA test	*Körper*-extensie +/++ *Körper*-extensie +/++
Achtergrondrelatie Immersierelatie	mens - (technologie / zelf) mens ← (technologie / zelf)	Gepersonaliseerde (digitale) omgeving – Spotify playlist interactieve VR, persuasive mirror	*Körper*-extensie ++/+++ *Körper*-extensie ++/+++
Alteriteitsrelatie Vervreemdingsrelatie	mens → technologie (zelf) (mens \ technologie) → wereld	'Sim', augmented reality app met selfie-filters dbs, autonome telerobot, deepfake	*Körper*-extensie +++/++++ *Körper*-extensie ++++/+++++

De selfie kenmerkt zich misschien niet door een *inlijvingsrelatie* in de strikte zin van het concept zoals gehanteerd door Ihde (zie 2.3.4.1 Inlijvingsrelatie), maar er lijkt hier wel degelijk sprake van een zekere vorm van 'inlijving'. Zoals we niet naar een bril kijken, maar doorheen de bril naar de wereld, zo lijkt een selfie-maker niet zozeer naar de 'selfie' te kijken, maar eerder naar een versie van zichzelf door 'de bril' van de selfie. De selfie maakt een mentaal ideaalbeeld zichtbaar door het een geobjectiveerde, materiële uitdrukking te geven, welke vervolgens weer wordt geïnternaliseerd. Van een *hermeneutische relatie* (zie 2.3.4.2) in het geval van een gefilterde selfie is er bijvoorbeeld sprake op het moment dat deze op social media wordt gedeeld en de goedkeuring van anderen kan worden gemeten aan de hand van de hoeveelheid *likes* die een selfie krijgt. De selfie als digitale dubbelganger kan zich ook voordoen als een 'quasi-ander' waarbij er een *alteriteitsrelatie* optreedt (2.3.4.3). In dat geval eist de selfie, het gemanipuleerde zelfbeeld, zelf alle aandacht op en fascineert – iets wat in het voorbeeld Bowman ten tijde dat hij tiener was extreme vormen aanneemt. Van een *achtergrondrelatie* (zie 2.3.4.4) lijkt in het geval van de mens-selfie relaties die we aantreffen bij O'Grady en Bowman niet zozeer sprake te zijn, noch van een versmeltingsrelatie (zie 2.3.4.5) zoals omschreven door Verbeek. Van een immersierelatie (zie 2.3.4.6), in zekere zin een radicalisering van een achtergrondsrelatie, lijkt echter wél weer sprake te zijn. Verbeek omschrijft immersierelaties als omgevingen die meer dan louter context zijn, maar interactie aangaan en personen direct kunnen beïnvloeden. Overtuigingstechnologieën, zoals de persuasive mirror, worden hier als voorbeeld genoemd. Een selfie, zo zagen we in het geval van O'Grady (en in bredere maatschappelijke context in de resultaten van de enquête onder plastic chirurgen om trends in kaart te brengen), kan ook de functie vervullen van een 'persuasive mirror'; 'zou zou je er kunnen uitzien'. Waar iedereen wel eens fantaseert over een andere haarkleur, oogkleur, lichaamsgewicht, mond of neus, daar vormt een gevisualiseerde versie van hoe je er dan uit zou zien een tastbaardere *persuasive* dubbelganger. Een *vervreemdingsrelatie* kan mogelijk ontstaan door confrontatie met het resulterende zelfportret dat wordt beïnvloed door gebruikte camera's en hoeken (zoals we zagen in 4.1.1.1), of bijvoorbeeld in het geval van extreme filters, zoals filters waartoe een SnapChat-gebruiker toegang heeft (idem). Een dergelijke heftige vertekening van het eigen gezicht kan ongemak en een unheimlich gevoel oproepen; bijvoorbeeld door het obsceen uitvergroten van de ogen of het wisselen van gender door middel van een augmented reality filter. In het geval van O'Grady en patiënten die zich in de kliniek melden met een stapeltje gemanipuleerde selfies, lijkt deze vervreemdingsrelatie zich voor te doen wanneer er sprake is van een spanning tussen een inlijvingsrelatie (die ik schaar onder een *Leib*-extensie) en een alteriteitsrelatie of immersierelatie (die ik beide schaar onder een *Korper*-extensie). Oftewel; er lijkt hier sprake te zijn van een spanning tussen relaties die zich kenmerken door een *Leib*-aspect (het van binnenuit beleefde zelf) en relaties die zich kenmerken door een *Körper*-aspect (het van buitenaf beleefde zelf).

4.1.3 Het identiteitsaspect van de selfie

Daarmee zijn we aangekomen bij het derde deel van deze verkennende analyse van de selfie, waarbij nu ten slotte de aandacht wordt gericht op het identiteitsaspect van de selfie. De in de vorige paragraaf genoemde vervreemdende kenmerken van de digitale selfie hebben te maken met de mediumspecifieke aspecten van dergelijke digitale zelfportretten. Sommige fotografiewetenschappers beschouwen selfies als een onderdeel van een ontwikkeling naar visuele 'non-representatie' (zie bijvoorbeeld Lasen and Gomez Cruz 2009; Lister 2013; Nightingale 2007). Gomez Cruz en Meyer (2012) spreken zelfs van een nieuw hoofdstuk in de geschiedenis van fotografie. Het medium van de digitale selfie, dat verspreiding, opslag en manipulatie makkelijk maakt, geeft de selfie een geheel eigen, mediumspecifiek karakter, dat zich nog niet eerder in de geschiedenis van de fotografie heeft voorgedaan. De selfie representeert zijn fotosubject niet zozeer, maar 'genereert' het veeleer (Gomez Cruz and Thornham 2015, 6). De selfie brengt zo een eigen scala aan 'dubbelgangersrelaties' met zich mee, die zich – het duidelijkst in het geval van 'selfie dysmorphia' – kenmerken door een mens-techniek-zelf vervreemdingsrelatie. Het door mij geconstrueerde multimodale model van de selfie, biedt de concepten en het vocabulaire om deze vervreemding in dit laatste deel van een verkenning van de 'selfie' nader te duiden.

In 3.4 betoogde ik dat we in het geval van een digitale dubbelganger net zoals bij de logische categorie van de (numerieke) 'identiteit' een onderscheid kunnen maken tussen een *kwalitatieve* en *kwantitatieve* gelijkenis. Passen we dit principe toe op de selfie, dan zouden we kunnen stellen dat er in het geval van zo'n digitaal zelfportret sprake is van een 'kwalitatieve identiteit'. Logisch gezien val je niet samen met je selfie. Er is immers – net als bij identieke tweelingen – geen sprake van een kwantitatieve identiteit, maar wel van een opvallende kwalitatieve gelijkenis tussen jezelf en het afgebeelde. Die gelijkenis maakt dat de excentrisch gepositioneerde mens zich kan identificeren met de selfie: dat ben ik. Bij de selfie lijkt er echter nog meer aan de hand. Eerder benoemde ik al hoe Lacan's spiegelbeeld, hoewel een kwalitatieve identiteit die zich kenmerkt door een grote gelijkenis en herkenning, tóch ook een *bijna Leib*-ervaring in zich kan dragen omdat je je eigen lijf beleeft, synchroon met de bewegingen van het geëxcorporeerde spiegelbeeld.[34] Een selfie kenmerkt zich weliswaar niet door die synchroniciteit – het is immers een (volhardende) momentopname – maar een dergelijke zelfuitdrukking blijkt wel degelijk eveneens een *Leib*-aspect te bezitten. In dit geval heeft dit met name van doen met het eerdergenoemde, van binnenuit beleefde 'Ideaal-ik' en de mogelijkheden die de door een sterke manipuleerbaarheid gekenmerkte selfie biedt om die zelf-fantasieën concreet te maken. Daarom is er ook hier een mate van 'zelf-controle' aanwezig, die de selfie maakt tot een intiem object van zelfexpressie – de binnenwereld treedt naar buiten. In voorafgaande sectie betoogde ik om die reden dat er zich in het geval van de selfie een *inlijvingsrelatie* voor kan doen, die we kunnen scharen onder de categorie van de '*Leib*-extensie' (4.1.2.3). De als kwantitatief ervaren (d.w.z. fenomenologische) identificatie die zich in het geval van een mens-techniek-zelf inlijvingsrelatie voor kan doen is echter in werkelijkheid (ontologisch bezien)

[34] Experimenten door breinactiviteit aangestuurde androïde robothand toonden aan dat de geëxcorporeerde hand zozeer onderdeel werd van de *Leib*-ervaring (d.w.z. geïncorporeerd werd), dat een onverwachte prik met een injectienaald in de robothand een zowel psychologische als fysiologische pijnreactie bij de proefpersoon opriep (Alimardani, Nishio and Ishiguro 2013). Dit experiment laat zien dat er geen werkelijk contact tussen de hand van de proefpersoon en de injectienaald hoeft plaats te vinden om een tactiele ervaring in hem op te roepen (zie noot 31)

illusionair (3.4), omdat een persoon nu eenmaal niet samenvalt met zijn selfie. Deze biedt nooit een ultiem 'thuis' (3.2.1). Dit resulteert in zichzelf nog niet in een unheimliche vervreemding, maar het is wel de mogelijkheidsvoorwaarde voor een dergelijke vervreemding; deze doet zich voor wanneer het illusionaire karakter van de kwantitatieve identificatie ineens zichtbaar (en voelbaar) wordt, bijvoorbeeld (zoals O'Grady vertelde in het interview in *The Morning*) omdat een ander je erop wijst dat je in het geheel niet op je selfies lijkt. De *Leib*-ervaring (inlijvingservaring) wordt dan doorbroken en de in de selfie besloten mens-techniek-zelf relatie kan zich ineens unheimlich voordoen, omdat de selfie-maker dan ineens wordt geconfronteerd met de mistige, maar desalniettemin onoverkomelijke kloof tussen de (*Körper*-)realiteit en (*Leib*-)fantasie.

Met behulp van de door mij geconstrueerde multifocale lens kunnen we nu meer gedetailleerd in beeld brengen hoe het mediale unheimliche zich kan voordoen in het mediumdispositief 'selfie' en in de daarin optredende mens-techniek-zelf relaties. Laat me hier nogmaals benadrukken dat dit *aspecten* zijn van, of perspectieven op, één en hetzelfde fenomeen. Er bestaat dan ook enige overlap tussen deze verschillende aspecten van de selfie. De verschillende aspecten helpen ons evenwel onderscheiden mediumspecifieke kenmerken van de unheimliche ervaring te ontwaren. Aan de hand van de vijf kenmerken van het (mediale) unheimliche – (on)vertrouwdheid, verlies van controle, het zichtbaar worden van het onzichtbare, onwillekeurige herhaling en een vervaging tussen realiteit en fantasie, in combinatie met de drie variabelen – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – als *focale dimensies* is het mogelijk om het mediumspecifieke unheimliche van de selfie nader in kaart te brengen.

4.1.3.1 Onvertrouwdheid

Het plotseling onvertrouwd worden van hetgeen dat eerst vertrouwd was, doet zich in het geval van de verschillende gevallen van (zelfverklaarde) 'selfie dysmorphia' van O'Grady en Bowman op een bijzondere manier voor: het is niet zozeer de selfie – als externe zelfuitdrukking – die een gevoel van onvertrouwdheid teweegbrengt, maar *het eigen lichaam*. Volhardendheid speelt hierbij, samen met de mate van manipuleerbaarheid, een belangrijke rol. De manipuleerbaarheid van het digitale zelfportret zorgt ervoor dat de vertrouwde verschijning van het eigen *Körper* (bijvoorbeeld in de spiegel, foto's, reflecties in een ruit) een – soms radicaal – andere vorm krijgt. Indien er sprake is van frequente productie van selfies en toepassing van filters, kan deze gemanipuleerde verschijning – zo zagen we met Rettberg – het nieuwe 'vertrouwde zelf' worden. Dit effect wordt door de volhardendheid van de digitale zelf-uitdrukking nog verder versterkt, omdat dit 'vertrouwde zelf' wordt vastgelegd in de fotogalerij op de smartphone of enig ander *device*, en/of op social media profielen op bijvoorbeeld Instagram, Snapchat, Facebook en TikTok. Toegankelijkheid speelt hierbij eveneens een – zij het minder prominente – rol. Wanneer de selfies worden gedeeld via sociale media kan het gebeuren, zoals we zagen in de O'Grady casus, dat ook de volgers vertrouwd raken met het gemanipuleerde beeld, waardoor er zich ook voor hen een discrepantie voor kan doen als ze zien dat de afgebeelde persoon er 'in het echt' anders uitziet. Dit kan zorgen voor gevoelens van onbehagen bij de persoon zelf, wanneer hij of zij hierop gewezen wordt.

4.1.3.2 Verlies van controle

Op het gebied van het ervaren van een verlies aan controle, blijkt de selfie als medium ambigu. Enerzijds kunnen we stellen dat een selfie-maker een grote controle heeft over het geproduceerde en geobjectiveerde zelf. Het is mogelijk de selfie tot in de puntjes te ensceneren en het volhardende

karakter van (digitale) fotografie zorgt er ook voor dat dit geperfectioneerde zelfbeeld bewaard kan worden en gedeeld met derden. Voor manipuleerbaarheid geldt hetzelfde; dit stelt de gebruiker in staat het zelfportret naar eigen inzicht te manipuleren tot een gewenst eindproduct. En wanneer gedeeld op social media is het opnieuw de gebruiker die tot op zekere hoogte bepaald in hoeverre de selfie toegankelijk is voor diens contacten. Er doet zich daarbij echter een spanning voor. Volhardendheid van gemanipuleerde 'ideaal-ikken' kan er op den duur toe leiden dat er een vervreemding ten opzichte van het eigen lichaam ontstaat.[35] De vraag is in hoeverre de gebruiker diens selfies dan nog onder controle heeft en in hoeverre de gebruiker wordt beïnvloed door diens gemanipuleerde selfies. Dit zien we in een extreme variant gebeuren bij O'Grady en Bowman, maar ook bijvoorbeeld in studies naar eetstoornissen en de rol die (gemanipuleerde) selfies daarbij kunnen spelen. En ook de toegankelijkheid voor anderen – zowel tot de gemanipuleerde zelfbeelden als het eigen vleselijke lichaam – kunnen tot een gevoel van controleverlies leiden. In de eerste plaats omdat iemand die zijn selfie via sociale media aan zijn volgers toont, zich ook kwetsbaar maakt, doordat de volgens hem hun *likes* onthouden of negatieve commentaren posten. Wanneer de volgers in hun commentaar wijzen op de discrepantie tussen de maker en zijn selfies, zal de laatstgenoemde de eigen 'naaktheid' en imperfecties weer op een andere – Mitwelt-dominante – manier ervaren. En het verlies van controle wordt nog groter wanneer de selfie door anderen wordt gemanipuleerd of tot een meme wordt gemaakt (meer daarover in de tweede casus)..

4.1.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar moest blijven

Van het zichtbaar worden van iets dat onzichtbaar had moeten blijven is er in het geval van de selfie niet in sterke mate sprake. Wel kunnen we stellen dat een selfie innerlijke – en als zodanig onzichtbare – zelfbeelden op manipulatieve wijze objectiveert en in meer of mindere mate volhardend en zichtbaar maakt in de buitenwerelden medewereld. Dit kan, zo zagen we eerder, unheimliche gevoelens met zich meebrengen, als dit bijvoorbeeld een discrepantie tussen selfie en eigen lichaam aan het licht brengt. Je zou kunnen stellen dat een selfie bovendien in staat is door zijn gemanipuleerde karakter bepaalde onzekerheden – die normaal niet of in mindere mate toegankelijk zijn – zichtbaar te maken, voor zowel de selfie-maker als de ander. Ook dit kan een gevoel van unheimlichkeit teweegbrengen. Ten slotte stelde ik in 4.1.2.3 dat in een enkel geval de selfie als digitale dubbelganger zich als een 'quasi-ander' kan voordoen, waarbij er een *alteriteitsrelatie* optreedt in de mens-techniek-zelf ervaring – de selfie eist dan als gemanipuleerd zelfbeeld zelf alle aandacht op en in een extreem geval zoals we aantroffen bij Bowman kan dit leiden tot disfunctionaliteit van de 'originele' persoon. Vanuit het unheimliche aspect van dingen die zichtbaar worden die eigenlijk onzichtbaar hadden moeten blijven, zouden we kunnen stellen dat de selfie in dit geval tot disruptie en unheimliche gevoelens leidt, omdat het eigen *Körper*-bestaan – normaal grotendeels 'verborgen' voor de mens die de wereld en zichzelf ook deels *vanuit* zijn beleefde lijf beleefd – zo nadrukkelijk zichtbaar (en toegankelijk) wordt.

[35] De Japanse robotica expert Ishiguro, medeauteur van de in de vorige noot genoemde studie, is vooral bekend geworden door zijn experimenten met androïde robots die naar zijn gelijkenis zijn gemaakt. Waar de androïde kopie van Ishiguro zeer volhardend was, bleek het gezicht van zijn 'voorganger' echter zoals dat van alle sterfelijken aan veroudering onderhevig. In Kyoto gaan hardnekkige geruchten dat de nog altijd jong uitziende Ishiguro herhaaldelijk cosmetische ingrepen heeft ondergaan om op zijn androïde dubbelganger te blijven lijken (mondelinge mededeling van Jos de Mul, die Ishiguro in 2016 in zijn laboratorium bezocht).

4.1.3.4 Onwillekeurige herhalingen

Van onwillekeurige herhalingen is er in het geval van de selfie niet in sterke mate sprake. De herhaling – het steeds weer opnieuw maken van een selfie, het steeds weer delen op social media, het aannemen van dezelfde soort houdingen, gedeelde (visuele) normen die zich steeds weer voordoen – is zeker aanwezig, maar is meestal niet onwillekeurig. De volhardendheid van de afbeeldingen zorgt er wel voor dat je oude selfies steeds opnieuw kunt opzoeken of per abuis tegenkomen. Qua manipuleerbaarheid zorgt het feit dat het aantal filters op gebruikte applicaties beperkt is er voor dat er een onwillekeurige herhaling optreedt. Dit kan wellicht tot unheimliche gevoelens leiden omdat het eigen gezicht gaat lijken op dat van *anderen* (zie ook eerdergenoemde '*Instagram Face'* (4.1.1.3)) die dezelfde applicaties gebruiken voor het produceren en delen van selfies. Qua toegankelijkheid is er mogelijk sprake van gevoelens van unheimlichkeit wanneer vergeten of verwijderde selfies toch weer de kop op steken, maar doorgaans is de herhalende handeling van selfies nemen onder controle van de selfie-maker zelf. Alleen in extreme gevallen, bijvoorbeeld wanneer een selfie door anderen wordt 'gehackt' en zich ontpopt tot een ongewenste internet meme, of wanneer, zoals in het geval van Bowman, die de controle verliest over zijn selfiegedrag en het nemen van selfies een dwangmatige 'herhaling van hetzelfde' wordt, zal het unheimliche zich in alle hevigheid voordoen.

4.1.3.5 De vervaging van realiteit en fantasie

Als mediumdispositief draagt de selfie een sterke mogelijkheid tot het vervagen van realiteit en fantasie in zich. Omdat nu juist een dergelijke vervaging een van de typerende kenmerken van het ervaren van unheimliche gevoelens is, is dit een van de kenmerken van de selfie die mogelijke ervaringen ten opzichte van deze digitale dubbelgangers reëel maakt. Dit is overigens een ander soort unheimliche vervreemding dan ik eerder beschreef in het geval dat de *discrepantie* tussen (Körper)realiteit en (*Leib*-)fantasie ineens zicht- en voelbaar wordt voor het selfie-nemende subject. Dit kenmerk van het unheimliche helpt in het geval van de selfie het unheimliche van de selfie als tastbare uitdrukking van het ingebeelde zelf in beeld te krijgen. Door de hoge mate van manipuleerbaarheid is de persoon in staat de fantasie van diens binnenwereld tot uitdrukking te brengen in de buitenwereld in de vorm van een 'volhardende' afbeelding van het zelf en zich hier in te 'verliezen'. De selfie maakt de eigen binnenwereld *(Leib*) hier op mediumspecifieke wijze toegankelijk – als uitdrukking vermengt het als het ware innerlijke fantasieën en kwalitatieve beeldgelijkenis ten opzichte van het eigen lichaam (*Körper*). Het gaat hier met andere woorden om het unheimliche van de aantrekkingskracht en overredingskracht het 'vals *Definitivum*', vóórdat het illusionaire karakter ervan zicht- en voelbaar wordt voor de selfie-maker.

Tot zover de analyse van de selfie met behulp van de multifocale bril die ik in voorgaande hoofdstukken heb gecreëerd. Aan het einde van dit hoofdstuk zal ik terugblikken op de belangrijkste aspecten die naar voren zijn gekomen in de drie case studies. Allereerst gaan we nu door naar de volgende casus: internet memes.

4.2 INTERNET MEMES

In de tweede casus richt ik mijn multifocale lens op een tweede categorie digitale dubbelganger: de 'internet meme'. Meer in het bijzonder zal mijn aandacht zich richten op de subcategorie van memes waarin een herkenbaar persoon de hoofdrol speelt. Literatuur over 'memes' dateert uit een periode

van ver voor het publieke internet. De eerste beschrijvingen van 'memes' treffen we al meer dan honderd jaar geleden aan. De term verwijst dan naar erfelijke eenheden van culturele informatie – met name in biologische studies die zich buigen over geheugenpersistentie in organismen (zie o.a. Semon 1924). In de jaren zestig van de vorige eeuw valt de term ook in de zogenaamde 'diffusion of innovations' theorie, welke de logica van verspreiding van ideeën en technologieën tracht te doorgronden (Rogers 1962). Tegenwoordig zullen mensen de term 'meme' waarschijnlijk eerder associëren met culturele memes, meer in het bijzonder met zogenaamde 'internet memes'. Deze duiken op allerlei plekken op het internet op, van sociale mediawebsites en nieuwsartikelen tot aan populaire meme-gemeenschappen, maar ook in de obscure krochten en onderbuik van het internet. Het gaat hier meestal om (humoristische of humoristisch bedoelde) digitale afbeeldingen, GIF's of video's, al dan niet in combinatie met geluid, die door toedoen van digitale manipulatie door internetgebruikers volgens bepaalde spelregels evolueren, en die zich vaak razendsnel verspreiden door de online mediasfeer. In feite kan ieder stukje culturele informatie het onderwerp worden van een meme; een melodie, een bepaalde uitspraak, enkele beelden uit een film of televisieserie, of een willekeurige foto. Een onderzoek naar internet memes kan zich door de veelzijdigheid van dit fenomeen op veel verschillende aspecten richten. Ik zal me in het kader van mijn onderzoek naar digitale dubbelgangers hier zoals aangekondigd beperken tot de subcategorie van memes die een digitale fotografische afbeelding van een herkenbaar persoon als basis hebben. In het volgende introduceer ik allereerst enkele voorbeelden die deze subcategorie nader illustreren, waarna een analyse volgt van de wijze waarop de internet meme zich als beeld manifesteert, de wijze waarop dubbelgangerdom zich voordoet in genoemde subcategorie internet memes en hoe het mediumspecifieke unheimliche zich hier manifesteert.

4.2.1 Het beeldaspect van de internet meme

De 'culturele meme' zag opmerkelijk genoeg net als zijn analoge voorloper voor het eerst daglicht in de biologische wetenschappen. Een van de meest invloedrijke werken – waarnaar ook nu nog in menig onderzoek naar *internet* memes wordt verwezen – is de bestseller *The Selfish Gene* [1976] van Richard Dawkins. De evolutiebioloog oppert in dit boek dat het evolutieproces – zoals we dat kennen van o.a. Darwin – niet primair moet worden bestudeerd op het niveau van individuele organismen of populaties. In plaats daarvan dienen we het evolutieproces volgens hem te analyseren op het niveau van *genen*. Dawkins onderscheidt twee kenmerken van genen die aan het licht komen tijdens de strijd om overlev(er)ing; zelfzuchtigheid en nep-altruïsme – altruïsme dat op het niveau van genen toch niet helemaal onzelfzuchtig blijkt te zijn. Genen hebben een 'autonoom' karakter, ze zijn – zo stelt Dawkins in nogal antropomorfe bewoordingen – 'zelfzuchtig' en 'doen' er alles aan om deze overlevering veilig te stellen. Het zijn replicatoren die de organismen gebruiken om zichzelf voort te planten. Volgens Dawkins zijn organismen, mensen incluis, daarom feitelijk niets meer dan 'survival machines' van zelfzuchtige genen (Dawkins 2006, 21). Genen planten zich voort door zichzelf te kopiëren. Daarbij zien we dat zich daarbij voortdurend mutaties – kleine kopieerfoutjes – voordoen. De variaties die het beste aangepast zijn aan de omgeving overleven, de 'onaangepasten' sterven uit. Dit proces duidt Dawkins – in navolging van Darwin, die het voor het eerst beschreef in *The Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life* [1959], als "natuurlijke selectie" (Darwin 2009).

Hoewel *The Selfish Gene* primair een biologisch boek is waarin de gehele evolutie van het leven wordt gereduceerd tot het gedrag van zelfzuchtige genen, past Dawkins zijn genetische verklaringsmodel in

het laatste hoofdstuk van zijn boek op verrassende wijze ook toe op culturele overdracht. Daarmee levert hij een "substantial evolutionary model of cultural development and change grounded in the replications of ideas, knowledge, and other cultural information through imitation and transfer" (Knobel and Lankshear 2007: 200). De cultuur is volgens Dawkins net als de natuur een soort van 'soep' vol erfelijke eigenschappen (Dawkins 2006, 192). Hier vormen echter niet de biologische genen de replicatoren, maar culturele *genes* ofwel *memes* (Dawkins 2006, 192). Het woord *meme* is een verkorte schrijfwijze van het Griekse μίμημα **(***mīmēma*) 'nabootsing', 'imitatie, zoals ook het Franse *même* (hetzelfde) dat is. Als voorbeelden noemt hij onder meer melodieën, ideeën, stopwoorden, haardracht, kleding- en bouwstijlen. Volgens Dawkins geschiedt culturele overdracht nu volgens dezelfde mechanismen als genetische overdracht. Ook bij het kopiëren van memes doen zich voortdurend kleine veranderingen voor, waarbij sommigen varianten zich verder ontwikkelen en andere in 'de strijd om het bestaan' ten onder gaan.

Memes vermenigvuldigen 'zichzelf' door van het ene brein naar het andere brein over te springen, of van de ene computer naar de andere (vgl. Blackmore 1999, 2001). Dawkins noemt als voorbeeld van een succesvolle meme de idee 'God' (Dawkins 2006, 193). We weten niet precies waar dit idee is ontstaan, maar duidelijk is dat het zich verspreidt zich door geschreven woord, muziek, kunst, etc. Het oefent blijkbaar een grote aantrekkingskracht uit op individuen, allicht omdat het een antwoord geeft op moeilijke levensvragen. Deze aantrekkingskracht – en daardoor grootschalige verspreiding – maakt het een ´sterke' meme met een grote overlevingskans. Omdat het menselijk brein zich niet op veel dingen tegelijk kan concentreren, gelden verschillende memes als rivalen van elkaar. Dit is goed zichtbaar in onze zich voortdurend versnellende internetcultuur, waarin bijvoorbeeld nieuwsberichten zich in een rap tempo afwisselen en de term 'yesterday's news' nu vaak al opgaat voor het nieuws van slechts enkele uren geleden. De overlevingskans van memes wordt dan ook vergroot als ze complexe netwerken vormen die maakt dat ze samenhangen met andere memes. Zo bestaat er naast het idee 'God' bijvoorbeeld ook het idee 'hiernamaals', en deze beide memes ondersteunen en versterken elkaar.

Als we nu de blik werpen op *internet* memes, dan valt op dat ze vaak een visuele component bezitten. Een internet meme combineert verschillende elementen uit de culturele (digitale) 'oersoep' en evolueert doordat de liefhebbers die de memes maken en online delen, daar telkens nieuwe elementen aan toevoegen of andere elementen worden weggelaten. Afbeeldingen maken veelvuldig onderdeel uit van deze (re)combinaties van culturele 'erfelijke eigenschapen'. Hoewel het lastig is een constante te vinden in de vele soorten memes die er zijn, delen de uiteenlopende soorten en genres van internetmemes volgens Limor Shifman drie karakteristieken. We kunnen de internet meme volgens hem definiëren als een groep van digitale items die "(a) share common characteristics of content, form, and/or stance; (b) are created with awareness of each other; and (c) are circulated, imitated, and transformed via the internet by multiple users (Shifman 2014a). De internet meme onderscheidt zich zo op een fundamentele wijze af van de 'originele' memes van Dawkins volgens Shifman, in die zin dat het volgens hem nu niet meer gaat om een 'single cultural unit', maar om 'content units'. Het verschil zit hem wat dat betreft in de omvang en veelvoudigheid van de internet meme; kwam je in analoge tijden vaak in aanraking met één specifieke versie van een 'meme' (Shifman geeft hier het voorbeeld van iemand die je een mop vertelt op een feestje), daar kom je in het geval van de internet meme met een muisklik direct in aanraking met grote hoeveelheden versies van een bepaalde meme; "memes are now present in the public sphere not as sporadic entities, but as enormous groups of texts and images" (Shifman 2014a, 241).

Hoewel memes uit talloze 'bits and bytes' uit de culturele oersoep kunnen bestaan, maken foto's regelmatig deel uit van een internet meme. Dit kan bijvoorbeeld een persfoto zijn, maar ook kan het gebeuren dat privéfoto's het tot internet meme schoppen. Het kan dan bijvoorbeeld om een foto gaan die in de eerste instantie door een internetgebruiker zelf is gedeeld op een website of social mediaprofiel en door de toegankelijkheid van de digitale afbeelding in handen van derden terecht komt. Dankzij de manipuleerbaarheid van digitale afbeeldingen en de connectiviteit van het internet kunnen ze vervolgens eenvoudig en snel worden 'gemuteerd' en verder verspreid (1.1.3.2). Soms gebeurt het echter ook dat een privéfoto op het internet belandt zonder medeweten van de geportretteerde persoon. Ook dan kan het zomaar gebeuren dat je jezelf plotseling tegenkomt als 'meme personage'. Beroemde voorbeelden zijn Sammy 'Success Kid' Griner (oorspronkelijk een babyfoto door diens moeder op Flickr geplaatst), Kyle 'Bad Luck Brian' Craven (oorspronkelijk een jaarboekfoto van school op Reddit geplaatst door een schoolvriend), Zoe 'Disaster Kid' Roth (oorspronkelijk een familiefoto genomen tijdens een brandweeroefening en op Zooomr geplaatst door haar vader) en – om een voorbeeld buiten de westerse cultuur van dit mondiale fenomeen aan te halen – Qian Zhijun uit Shanghai, een obese tiener uit Shanghai, wiens foto in 2002 viraal ging en die wereldwijd bekend werd als *Little Fatty.*[36]

Afb. 12 Success Kid, Bad Luck Brian, Diaster Kid

Het overkomt ook de Hongaarse, inmiddels gepensioneerde engineer András Arató. Arató neemt in de beginjaren van deze eeuw regelmatig een selfie of foto, die hij soms plaatst op zijn profielpagina op een social network website. Hij heeft een karakteristiek gezicht en fotoportretten van een vakantie op Turkije (Arató 2019a) worden opgepikt door een fotograaf, die in 2011 contact zoekt met Arató, omdat hij voor het maken van stockfoto's op zoek is naar iemand met de uitstraling en het uiterlijk van Arató. Deze is naar eigen zeggen gevleid en nieuwsgierig door het verzoek en hij besluit dan ook op de vraag van de fotograaf in te gaan. Er wordt in totaal een reeks van enkele honderden foto's gemaakt door het duo en wanneer de tevreden fotograaf vraagt of ze mogen worden ingezet als stockfoto's en uitlegt hoe dit in zijn werk gaat, geeft Arató schriftelijke toestemming voor deze toepassing van zijn afbeeldingen (idem). Enkele maanden later besluit hij, zo vertelt Arató, uit nieuwsgierigheid nog eens een Google image search uit te voeren, om vervolgens gerustgesteld vast te stellen dat hij is ingezet als "dokter" op de website van een ziekenhuis (idem). Wanneer hij enkele

[36] Zie de betreffende pagina's op het in 2007 gestarte 'meme-archief' *Know Your Meme*: Succes Kid - https://knowyourmeme.com/memes/success-kid-i-hate-sandcastles, Bad Luck Brain - https://knowyourmeme.com/memes/bad-luck-brian, Disaster Kid - https://knowyourmeme.com/memes/disaster-girl, Little Fatty - https://knowyourmeme.com/memes/little-fatty.

maanden later nog eens eenzelfde zoekopdracht uitvoert, komt hij tot de conclusie dat de aard van het gebruik van zijn foto's anders is geworden.

Afb. 13 Twee van de originele stockfoto's die aan de basis lagen van de 'Hide the pain Harold' meme

Uit gearchiveerde online *threads* blijkt dat de oudste online aandacht voor de foto's van Arató buiten hun functie als stockfotografie eind 2011 te dateren valt. Meme-archief *Know Your Meme* noemt hier onder andere een door gebruiker 'Greenen72' gepost bericht op het online forum van *Facepunch.com.*[37] Op deze oudere forum-*threads* begint de nickname 'Harold' rond te zingen en ontstaat er met name aandacht voor de foto's waar Arató lachend op staat afgebeeld. Het valt forummers op dat zijn lach een komisch ongemakkelijke of pijnlijke ondertoon lijkt te hebben. Op 23 oktober 2011 ziet de Facebookpagina *Hide the pain Harold* het levenslicht. Het duurt dan nog enkele jaren voor de meme grootschalige bekendheid vergaard. In 2014 wordt er nog een Facebookpagina rondom de meme gecreëerd en wordt de meme ook opgepikt op het populaire online bulletin board *4Chan*. De thread die daar ontstaat – een collectief gefabriceerd narratief over een ongelukkige oude man die als stockfoto model werkt – wordt gedeeld op image hosting platform *Imgur* als gallery post met de titel Hide-the-pain-harold, die binnen drie weken bijna een miljoen keer wordt bekeken en wordt opgepikt door een Youtuber, die de thread weer via dat platform verder verspreidt. Vanaf dat moment duikt 'Hide-the-pain-Harold' online overal op en wordt hij een bekend gezicht in de 'memesphere'. Anno 2022 levert een zoekopdracht naar 'Hide-the-pain-Harold' een slordige vier miljoen resultaten op – tevens een goede demonstratie van Boyds punt dat kenmerkend voor de toegankelijkheid van digitale informatie niet enkel de persistentie en connectiviteit van deze infromatie van belang is, maar ook de *doorzoekbaarheid* (1.2.1.2).

Op 3 maart 2016 treedt Arató in een poging de regie over zijn groeiend aantal digitale dubbelgangers te verkrijgen voor het eerst in het voetlicht, door op het Russisch social media netwerk VK een foto van zichzelf te uploaden met een verklaring dat een stockfoto van hem ten grondslag ligt aan de meme-sensatie 'Harold' (Arató 2019a). Het bericht wordt opgepikt en ook buiten dit netwerk gedeeld. Online meme-archief *Know Your Meme* traceert het eerste bericht buiten VK terug tot Reddit-gebruiker 'The_Shreckoning', die de identiteit van Arató deelt op de subreddit '/r/youdontsurf'. Al snel

[37] Zie https://knowyourmeme.com/memes/hide-the-pain-harold. De geschiedenis van de 'Hide the pain, Harold' meme in deze en de volgende alinea is gebaseerd op deze pagina van de Know Your Meme website.

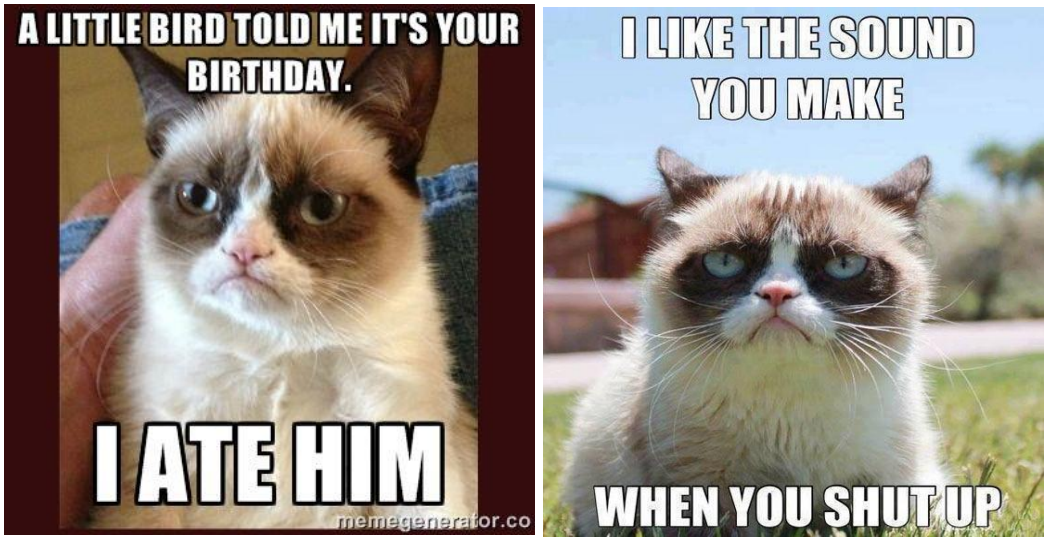
verspreidt het nieuws zich via talloze aan 'Hide the pain Harold' gewijde Facebookgroepen en YouTube kanalen – als een vuurtje. In 2019 geeft Arató een TEDx presentatie in Kiev, waarin hij praat over zijn ervaringen als vleesgeworden 'meme'. Hij blijkt al in een vroeg stadium van de meme-ontwikkeling in de gaten te hebben dat zijn foto's ook buiten de context van stock-fotografie – waarvoor hij zijn toestemming had gegeven – op in internet beginnen te circuleren, bijvoorbeeld op grappig bedoelde websites, waar zijn afbeelding werd ingezet om komische content te maken. Hij ervoer dit als onprettig en vond de humor waarin zijn beeltenis een belangrijke rol speelde lang niet altijd grappig (Arató 2019a). Bekend met de werkwijze van het internet, had hij toen echter al door dat een poging om dergelijke websites te laten sluiten een gevecht tegen de bierkaai zou betekenen – de foto's circuleerden nu eenmaal al en zouden elders weer gewoon opnieuw kunnen opduiken. De presentatie werd door TEDx op hun YouTube-kanaal geplaatst op 25 juni 2019 en is inmiddels bijna acht miljoen keer bekeken (Arató 2019a). In 2020 verscheen er een interview met Arató op *Know Your Meme* als onderdeel van een reeks waarin het online platform en meme-archief 'tot meme geworden' mensen interviewt (Know Your Meme 2020). Hierin vertelt hij hoe hij tot meme werd en hoe hij uiteindelijk, na een eerste gevoel van onbehagen, ´Harold´ heeft weten te omarmen en deel heeft gemaakt van zijn eigen offline identiteit. Inmiddels heeft hij dankzij ´Harold´ onder andere in een muziekvideo en diverse (reclame)filmpjes gespeeld en reist hij de wereld rond. Zijn casus laat zien dat memes veelal niet beperkt blijven tot de online omgeving van het internet, maar zich ook rap verspreiden via reclame, popcultuur en massamedia. Een goed voorbeeld van de omstandigheid dat in onze huidige onlife wereld de online en offline sferen nauw verstrengeld zijn geraakt (0.4). Om inzicht te krijgen in de dubbelgangerverhouding die we in het geval van 'Hide the pain Harold' (en soortgelijke casussen) aantreffen, buigen we ons allereerst weer over een analyse van de internet meme als 'beeld', gebruikmakend van de door Mitchell onderscheiden leden van de beeldfamilie.

4.2.1.1 Afbeelding

Als *afbeelding* verwijst de internet meme naar diens nabootsende functie. In het geval van de internet meme, is het medium – net als in het geval van de selfie – een uit pixels bestaande digitale afbeelding. Waar het echter in het geval van de selfie een fotografische afbeelding van een persoon betreft en de gelijkenis slaat op de wijze waarop de fotografische nabootsing – de verzameling pixels – lijkt op diens origineel, daar blijkt dat met een internet meme waarin een herkenbaar persoon figureert gecompliceerder te liggen. In geval van een internet meme waarin een herkenbaar persoon is afgebeeld, is er namelijk wel sprake van een 'verticale gelijkenis' tussen de persoon en diens digitale afbeelding, maar er is ook sprake van een 'horizontale gelijkenis' tussen de meme en zijn meer of minder gemuteerde of gerecombineerde kopieën. De gelijkenis tussen afbeelding en het afgebeelde kan van belang zijn voor het succes van een internet meme – bijvoorbeeld als het gaat om de (bewerkte) digitale beeltenis van een bekende politicus of popster – maar ook de boodschap en de spelregels van de internet meme *zelf* spelen hierbij een grote rol. In het geval van de memes die gebruikmaken van de afbeeldingen van Arató is het met andere woorden niet Arató zélf die in de eerste instantie bijdraagt aan de populariteit van de meme, maar het is – door anderen in het leven geroepen – alter ego 'Harold' die hier van belang is. En het succes hangt ook in sterke mate af van de 'spelregels' die zorgen voor verdere mutatie en verspreiding van de meme.

Internet memes zijn in de eerste instantie *geremixte* afbeeldingen en video's die participatie van internetgebruikers uitlokken om zo de creatie van variaties te bewerkstelligen, volgens een aantal informele spelregels die per meme verschillen. Zij zijn hierdoor een exemplarisch voorbeeld van de

interactieve en participatieve mediacultuur (1.1.3.2). Ze liggen verankerd in de visuele mediacultuur en hebben een hoog 'bricolage' karakter; diverse elementen uit de cultuur worden zodanig hergebruikt en met elkaar vermengd dat een lachwekkend of spottend effect het gevolg is (Kuipers 2005, 80). Dit gebeurt volgens een *mimicry and remix* principe; nabootsing en digitale (re)combinatie (Shifman 2014b, 20). Een bekend voorbeeld hiervan is de 'Grumpy Cat' meme.[38] De meme is gebaseerd op foto's (en later ook video's) van een poes met een genetische afwijking – haar gezichtsspieren zijn aangetast door dwerggroei, waardoor de poes een komisch 'boos' voorkomen heeft – en wiens beeltenis door haar baasjes op sociale media is gedeeld. Door haar chagrijnige voorkomen vallen de digitale foto's van de kat internetgebruikers al snel op, en de foto's verspreiden zich online. De poes krijgt de naam 'Grumpy Cat' toebedeeld. De eerste memes ontstaan door toevoeging van tekst aan foto's van de kat, met als spelregel dat de tekst past bij het 'grumpy' karakter van de kat.



Afb. 14 'Grumpy cat'

Deze internetmeme laat zich door deze breed toepasbare en simpele spelregel goed combineren met andere culturele memes (zoals 'kerstmis' of 'Valentijnsdag'), hetgeen – in lijn met Dawkins hypothese – zijn verspreiding en levensduur vergroot.

Afb.15 Nog twee variaties van de 'Grumpy cat'

[38] Zie https://knowyourmeme.com/memes/grumpy-cat

Internet memes die zich baseren op een (digitale/gedigitaliseerde) foto maken een niche uit in de memesphere. Shifman onderscheid drie verschillende categorieën binnen deze meme-niche: *photoshops, stock character macros* en *photo fads:*

> Reaction Photoshops are collections of edited images created in response to a small set of prominent photographs, which may be labeled memetic photos. Such photos feature politicians (e.g. 'The Situation Room', 'Floating Chinese Government Officials'), celebrities ('Sad Keanu', 'Strutting Leo'), and 'ordinary people' ('Disaster Girl', 'Frowning Flower Girl'). Stock character macros are image macros (images superimposed with text) that refer to a set of stock characters representing stereotypical behaviors (Knuttila, 2012; Milner, 2013). For example, 'Sheltering Suburban Mom' is a conservative hypocrite who preaches one thing and practices another, and 'High Expectations Asian Father' over-pushes his children to succeed academically […] Photo fads are staged photos of people who imitate specific positions in various settings. For instance, 'Planking' involves lying face down with one's arms by one's side in unusual settings, and 'Heads in Freezers' involves sticking one's head in a freezer […]. (Shifman 2014a, 343)

Deze verschillende typen memes onderscheiden zich door de vormen die ze aannemen. *Reaction photoshop* memes bestaan bijvoorbeeld vaak uit gefotoshopte en ge(re)combineerde beelden), *stock character macros* uit foto's met een onderschrift en *photo fads* zijn vaak niet geëdit. Ook nodigen ze meme-makers uit tot andersoortige creaties; in het geval van *reaction photoshops* tot het editen en (re)combineren van bestaande foto's en andere soorten afbeeldingen, in het geval van *stock character macros* ligt de nadruk vooral op de tekst in vorm van toegevoegde *captions* en in geval van *photo fads* treedt de maker (of een vriend(in) vaak zelf op als performer (Shifman 2014a, 343). Shifman laat zien dat foto's sinds de begindagen van de internet meme een veelgebruikt 'oud' medium zijn, die zich gedigitaliseerd prima laten lenen voor recombineerbaarheid. Daarbij benadrukt hij dat ook analoge fotografie altijd al een zekere mate van manipulatie met zich mee heeft gebracht en daarom nooit een 'zuivere' representatie van de waarheid betrof. Je zou echter wel kunnen stellen dat er sprake is van een discourse en 'retoriek' van waarheid, die fotografie vanaf het begin heeft omgeven (idem) – wat bijvoorbeeld gereflecteerd wordt in uitspraken als 'een foto zegt meer dan duizend woorden' of – het meer recente – 'pics or it didn't happen!'. De indexicale relatie van de foto tot de wereld – waar Barthes over spreekt (1.3.2.2) – hield die 'fictie' van fotografie al representatie van de waarheid lange tijd in stand. Shifman betoogt dat de opkomst van digitale fotografie en de digitale technologieën die in staat stellen het beeld zonder sporen van manipulatie aan te passen de, toch al fragiele, band tussen foto en waarheid heeft geproblematiseerd (idem). Met Mitchell oppert Shifman dat digitale fotografie in het algemeen, en internet memes in het bijzonder, de 'fictie' van fotografie als zijnde objectief en een direct 'window on the world' deconstrueren. (Shifman 2014a, 344). Hij gooit zelfs de these op dat een dergelijke deconstructie in feite de *kern* vormt van de op foto's gebaseerde internet memes. Alle drie hierboven genoemde 'genres' binnen deze meme-niche kenmerken zich volgens hem door *hyper*significatie – een term die binnen media studies in de eerste instantie werd ingezet om een omslag in de productie van reclames te benoemen. De reclamewereld reageerde begin 21e eeuw op het groeiende consumenten-cynisme door in reclames openlijk de gekunsteldheid van hun eigen industrie te benadrukken – hypersignificatie wijst dan naar het als het ware 'blootleggen; van de onderliggende culturele code en wordt zelf een teken (idem).

In het geval van de 'Harold' meme waarin Arató's beeltenis een rol speelt, is er sprake van wat Shifman een *reaction photoshop* type foto-meme noemt. In het geval van dit type meme, neemt

hypersignificatie volgens hem een specifieke vorm aan in de vorm van het benadrukken van het geconstrueerde of geënsceneerde karakter van onze gemedieerde werkelijkheden (idem). Dat wil zeggen dat juist foto's waarvan het 'authenticiteitsgehalte' door het beeld zelf al openlijk bevraagd wordt, vaak door middel van een incongruentie in het beeld, aantrekkelijke voedingsbodem zijn voor dit type meme. In het geval van 'Hide the Pain Harold' zien we dit principe terug in het feit dat de basis voor deze meme de stockfoto's van Arató betrof, een fotogenre dat zich kenmerkt door de hoge mate van enscenering. De incongruentie komt in dit geval voort uit het (door toeschouwers van de foto ervaarde) discongruentie tussen de brede lach van Arató op veel van de stockfoto's en het gegeven dat zijn ogen eerder discomfort of zelfs pijn lijken uit te drukken. Dit maakt het gekunstelde karakter van de stockfoto's – die op zichzelf al een hoge mate van absurditeit en onoprechtheid bezitten – op komische wijze nog duidelijker. Het is volgens Shifman deze 'inauthenticiteit' en incongruentie die uitnodigt voor een stroom van afgeleide afbeeldingen, waarin er met deze incongruentie wordt gespeeld (Shifman 2014a, 346). Door deze nadruk op inauthenticiteit van het beeld wordt het indexicale karakter van de foto aan de kaak gesteld en verdwijnt de daadwerkelijke band die de foto alsnog heeft met het afgebeelde naar de achtergrond. Voor de meme-maker lijkt de afgebeelde persoon met andere woorden naar de achtergrond te verdwijnen, ten gunste van de nadruk die komt te liggen op de inauthenticiteit en manipuleerbaarheid van het beeld. Dat neemt echter niet weg dat deze band wél blijft bestaan!

Hoewel internet memes waarin een herkenbaar persoon afgebeeld is meestal een digitale foto – zoals we eerder zagen bestaande uit een raster van pixels met elk een eigen kleurcode – als basis hebben, kenmerken ze zich doordat die foto's (vaak in sterke mate) zijn gemanipuleerd en digitaal gerecombineerd met andere beelden. Ze vormen zo een *hyperrealiteit* (zie 1.2.2.1). In het geval van een internet meme als 'Hide the pain Harold' komt de ambiguïteit en hyperreële aspect van de afbeelding bijvoorbeeld tot uitdrukking in gefotoshopte varianten, waarbij het gezicht van Arató in andere afbeeldingen en foto's wordt gefotoshopt. Enerzijds verwijst de afbeelding door de kwalitatieve gelijkenis tussen Arató en diens afgebeelde gezicht nog steeds naar hem en representeert een meme waarin hij een rol speelt hem als zodanig. Anderzijds neemt het nieuw geconstrueerde beeld ook voor een belangrijk deel de plaats van het afgebeelde in (zie 1.2.2.1). De ambiguïteit is hier bovendien gelegen in het gegeven dat het beeld het afgebeelde subject niet *als zodanig* representeert, maar hem een nieuwe betekenis geeft. In die zin roept de meme dan, middels afbeelding van het gezicht van Arató, een 'op zichzelf staande' persona op, in dit geval 'Harold'. De verschillende 'Hide the pain Harold' memes verwijzen dus gelijktijdig naar Arató – als afgebeelde persoon – maar tegelijkertijd naar het persona én naar elkaar. Doordat Arató op 'lichamelijke' wijze deel uitmaakt van zijn online persona 'Harold', ontstaat er een vreemd *onlife* 'Being John Malkovich'-effect. Online in de vorm van een groeiend aantal digitale dubbelgangers in de vorm van memes. Maar offline evenzeer, zodra de memes dusdanige bekendheid hebben gekregen dat de afgebeelde persoon, in dit geval Arató, ook offline op straat in hoedanigheid van *Harold* wordt herkend en aangesproken (Arató 2019a). 'Harold' toont zich dan een digitale identieke tweeling, die – net als bij echte identieke tweelingen – er een eigen 'leven' op lijkt na te houden (1.3.1.1). Deze dubbelzijdige gelijkenis – tussen afbeelding en het afgebeelde (de memes tonen ondanks hun gemanipuleerde karakter nog steeds gelijkenis met het gelaat van Arató) en tussen afbeelding (iedere versie van 'Harold' verwijst ook weer naar alle andere versies van de internet meme) zorgt voor een complex netwerk van betekenissen, waarbij het 'origineel' (de persoon Arató) door het bestaan van deze digitale dubbelgangers zelf óók nieuwe betekenis krijgt door zijn lichamelijke gelijkenis met 'Harold'.

Afb. 16 Voorbeelden van 'Hide the pain Harold'' memes

Het succes van een meme hangt samen met dat van zijn reproducties; de waarde van een internet meme is met andere woorden niet gelegen in de uniciteit en cultuurwaarde van het beeld, maar in plaats daarvan verkrijgt de internet meme waarde door diens '(digitaal-mechanische' reproduceerbaarheid en de bijkomende *tentoonstellingswaarde* (1.1.2.1), als ook – als digitaal *recombineerbaar* object – door zijn manipulatiewaarde (1.1.3.2). Benjamin's notie van de tentoonstellingswaarde van het massale beeld laat zich op een mooie wijze rijmen met de 'memetica' van Dawkins: hoe massaler de meme, hoe groter diens tentoonstellingswaarde en des te 'succesvoller' diens overlevering. Tegen deze massale reproductie blijkt het moeilijk strijden, een inzicht dat Arató als 'man-made-meme' deelt in zijn TEDx presentatie. In eerste instantie is hij geschokt als hij ontdekt hoe omvangrijk 'Harold' is geworden en is zijn eerste gedachte naar eigen zeggen "let's finish this. Let's dissapear everything" (Arató 2019a), een uitspraak die de wens lijkt uit te spreken de digitale dubbelgangers geheel te doen verdwijnen. Maar hij vertelt hoe hij al snel tot de conclusie komt dat dit een futiel verlangen is. "My initial reaction was that I wanted to withdraw all the pictures. However, this was not possible because I had previously agreed in writing to the use of

the images. Of course, the memes were not made legally, as the meme-makers did not buy the copyright to publish and did not follow my restrictions" (Know Your Meme 2020). Het is duidelijk dat de 'meme-community' andere waarden en normen hanteert dan de werkomgeving waarbinnen de stockfoto's die aan de memes ten grondslag liggen in eerste instantie ontstonden. Arató zou websites en platforms waarom de memes gedeeld worden kunnen aanvechten, maar – zo ziet hij zelf ook in – er ontstaan waarschijnlijk zo weer nieuwe (Arató 2019b). Eenmaal online blijken de foto's gemakkelijk te kopiëren en – mede daardoor – volhardend (1.2.1.2).

Bovendien, zo zagen we reeds, lijkt er in een tijdperk waar het 'eindeloos' reproduceren en distribueren van beeld de mogelijkheidsvoorwaarde én vormgevende factor van de huidige beeldcultuur vormt, in een bepaald opzicht een 'omkering' plaats te vinden van origineel en kopie. Had het 'origineel' in het tijdperk van het auratische beeld nog het primaat – de kopie een (inferieure) afgeleide hiervan – daar heeft de kopie in het tijdvak van mechanische reproduceerbaarheid het origineel in zekere zin verdrongen (1.1.2.1). Omdat internet memes digitale dubbelgangers zijn die we kunnen typeren als *rich media,* d.w.z. media die hoog scoren op het niveau van directe feedback, die veranderlijk en toch herkenbaar zijn, het vermogen hebben om verschillende soorten prikkels (symbolen, menselijke gebaren, etc.) over te brengen, talig zijn en een persoonlijke focus aanbrengen (zie 1.3.2.2), is de kans met andere woorden groter dat de identiteit van de digitale dubbelganger onwillekeurig deel uit gaat maken van de *eigen* identiteit. Omdat de dubbelgangers zozeer op de persoon die ten grondslag ligt aan diens afbeelding lijken, is het onderscheid tussen realiteit en virtualiteit lastig te maken; realiteit en kopie gaan elkaar uiteindelijk imiteren. Dit dubbelganger effect is in het geval van Arató prominent aanwezig; in een poging meer controle te krijgen over zijn digitale dubbelgangers treedt Arató zelf in het voetlicht en neemt vanaf dat moment regelmatig de rol van 'Harold' op zich. Zoals ik eerder deed bij de selfie, kunnen we in dit opzicht ook een succesvolle – en daarmee invloedrijke – internet meme met een herkenbaar persoon in de hoofdrol in sommige gevallen typeren als een 'voorganger' die een Proteus effect van 'anticiperende zelfverbeelding' (1.3.2.2) bewerkstelligt. Anders dan in het geval van de selfie, ligt die 'anticiperende zelfverbeelding' hier echter in handen van de grootschalige online 'meme-community'. In het geval van Arató vindt 'Harold' een weg tot zijn identiteit als een Trojaans paard – van controle (buiten de controle in de vorm van 'toe-eigening' van een meme alter ego) over de dubbelgangers is dan weinig meer over. In dit geval voegt de digitale dubbelganger een vrij opdringerige extra dimensie toe aan de identiteit van Arató , waardoor de door Bayne en Maedows benoemde toch al 'wazige' scheidslijn tussen echt en onecht, realiteit en virtualiteit, het fysieke en het verbeelde (1.3.2.1), zo mogelijk nóg troebeler wordt.

4.2.1.2 Object

Als *object* verwijst de internet meme naar het materiële substraat van de afbeelding. De internet meme is vanuit dit perspectief bezien een digitaal bestand, maar verwijst als object ook naar de *dragers* van dit digitale bestand. Dit kan wederom gaan om bijvoorbeeld een smartphone, laptop, externe harde schijf of een *cloud service* waarop het digitale bestand kan worden opgeslagen. Afhankelijk van het type meme bestaat het 'meme-object' uit een digitaal audiobestand, een digitaal videobestand, of een digitale afbeelding. Veelal gaat het om digitale afbeeldingen die als JP(E)G worden opgeslagen, bewerkt en verspreid. Bewegend beeld wordt vanwege de relatief weinig ruimte die dergelijke bestanden innemen veelal opgeslagen, gedeeld en verspreid in GIF (*graphics interchange format*) bestandsformaat. Een dergelijk bestand is, net als een JP(E)G bestand, een wijze om een raster van pixels (die samen een afbeelding vormen) in digitaal formaat op te slaan. Anders

dan een JP(E)G ondersteunt een GIF-bestand niet enkel kleur en resolutie, maar ook animatie. Door compressie bieden GIF's een manier om bewegend digitaal beeld op te slaan zonder dat het bestand erg groot wordt. Dat maakt het een ideaal digitaal bestandformaat voor het opslaan (bijvoorbeeld op smartphone, tablet of computer) en rap verspreiden van internet memes. De veranderingen die Palen en Dourish detecteren op het gebied van ruimtelijk en tijdelijke grenzen en een overlap van digitale en fysieke ruimtes (zie 3.2.2.5) worden door Manuel Castells min of meer samengevat onder de noemer "space of flows" (Castells 1996, 407ff). Hij doelt hiermee op een soort nieuwe ruimte, die interactie mogelijk maakt die niet gebonden is aan traditionele grenzen van ruimte en tijd. Deze ruimte staat niet los van de fysieke wereld, omdat deze in de eerste instantie bestaat uit een technologische infrastructuur. De *space of flows* wordt dus materieel georganiseerd (de virtuele ruimte van internet is niet mogelijk zonder de technologische infrastructuur van computers, kabels, draadloze routers, et cetera, die materiële basis van het internet vormen) en wordt gekarakteriseerd door gedeelde sociale handelingen, maar de structurele vorm is – omdat deze traditionele grenzen van ruimte en tijd overschrijdt – niet per sé gebonden aan een bepaalde fysieke locatie. Kenmerkend voor de *space of flows* is de snelheid waarmee informatiefragmenten zich globaal verspreiden over het netwerk. Dit maakt dat het internet een uitermate florissante omgeving vormt voor memes.

In de in 2006 gepubliceerde *30th Anniversary Edition* van de *The Selfish Gene* heeft Dawkins een eindnoot toegevoegd onder de titel "The computers in which memes live are human brains". Hierin benoemt hij het alsmaar groeiende belang van computers in de verspreiding en ontwikkeling van culturele memes (alhoewel hij zich hier vooral richt op *ongewenste* memes – bijvoorbeeld in de vorm van een computervirus). Hij benadrukt dat het netwerk van computers een perfect milieu vormt voor memes "to flourish and spread" (Dawkins 2006, 329). In een van de laatste hoofdstukken van haar boek *The Meme Machine* (1999) onderzoekt Susan Blackmore, voortbouwend op het framework dat Dawkins reeds had geconstrueerd op het gebied van 'memes', wat een *internet* meme kenmerkt. Blackmore schrijft dat we in lijn met Dawkins zouden kunnen stellen dat memes het internet hebben 'gecreëerd' om hun eigen replicatie (en daarmee overlevering) veilig te stellen; ze strijden voortdurend met elkaar om menselijke aandacht en "if memes can get copied they will, and the Internet copies lots of memes" (Blackmore 1990, 217). In de ban van Dawkins' reductionistische kijk op de evolutie schrijft Blackmore overdreven veel *agency* en *autonomie* toe aan digitale bestandjes en het internet. Ze lijkt te miskennen dat mensen een cruciale rol spelen in het bedenken, kopiëren en verspreiden van memes. Dat is niet mogelijk zonder menselijke creativiteit, niet alleen met betrekking tot de memes, maar ook bij het ontwerpen en onderhouden van de hard- en software van de aan memes gewijde social media platformen. Bovendien geldt: hoe meer aandacht mensen hebben voor een bepaalde meme, hoe groter diens overlevingskans. Met name memes die iets te maken hebben met seks, voedsel of geweld, zo merkt Blackmore zelf op, oefenen een grote aantrekkingskracht uit op de mens en daarmee en grotere overlevingskans (Blackmore 1990, 217). Met Plessner kunnen we stellen dat internet memes en de daarvoor benodigde technologische infrastructuur weliswaar een schepping zijn van de menselijke verbeelding, maar dat ze, eenmaal in het leven geroepen, op hun beurt mensen beïnvloeden. Mensen zijn immers de scheppers, maar niet de beheersers van technologieën (2.1.5.2). In evolutionaire termen gevat zou je kunnen zeggen dat er hier veeleer sprake is van een co-evolutie van mensen en memes. Dat is althans het inzicht waartoe Blackmore tien jaar later zelf komt in een samen met twee collega's geschreven artikel 'On meme – gene coevolution' (Bull, Holland and Blackmore 2000). Of misschien moeten we hier zeggen: een co-evolutie van memes, internet en mensen. Want met de internet memes ontstonden immers ook al

snel de speciale platforms – de aan memes gewijde Facebookpagina, memes archieven en Youtube-kanalen. Tezamen vormen mensen, memes en het internet een 'memosphere' waarbinnen de evolutie van de memes – zoals Bull, Holland en Blackmore in genoemd artikel opmerken – veel sneller evolutie verloopt dan die van hun biologische 'twins', de menselijke genen, die de memetische evolutie maar nauwelijks kunnen 'bijbenen'.[39]

4.2.1.3 Medium

Als *medium* verwijst de internet meme, zoals het slot van de vorige paragraaf al duidelijk maakte, naar een verzameling van materiële en niet-materiële praktijken en omstandigheden die een afbeelding verbinden aan een object om zo een afbeelding te *produceren*. Naast materiële praktijken – het gebruik van computers en beeldbewerkingssoftware bijvoorbeeld, en sociale media en platforms om ze te verspreiden, behoren ook 'spelregels' die internet memes vergezellen en het gebruik van specifieke codes en uitdrukkingen daartoe. De internet meme als medium verwijst zo naar meer dan alleen de hardware die in staat stelt een nabootsend object te maken. Waar de selfie in de eerste instantie kan worden geduid als een 'zelfportret' waarbij het *uitdrukken* van (een aspect van) de eigen identiteit een belangrijke rol speelt, daar kenmerken internet memes zich in hoge mate door een *communicatieaspect* (Shifman 2014a, 6). Ze zijn een smeermiddel voor gemeenschappen en hebben daarmee in hoge mate te maken met 'groepsidentiteit' en het vormen van sociale verbonden. Het communicatieaspect ligt besloten in informatiecodes en representatieve beelden die mensen gebruiken om zichzelf en anderen te informeren en waarmee de huidige samenleving steeds meer wordt vormgegeven. In een elektronisch tijdperk waarin de hoeveelheid prikkels en informatiestromen enkel maar lijken toe te nemen, is symbolisme *key*. Geschreven lappen tekst maken hierbij – bijvoorbeeld op nieuwssites en social media – daarom vaak plaatst voor beeld (in hoofdstuk 1 bleek dit immers al een perfecte aandachtstrekker), soms aangevuld met korte en bondige tekst. Internet memes illustreren deze tendens.

Ook sociale conventies en online gemeenschappen waar internet memes welig tieren – zoals 4Chan, 9GAG en Reddit – horen bij de internet meme als medium, zo illustreerde de korte evolutie van 'Hide the Pain Harold' reeds. 4Chan, bijvoorbeeld, is een van de websites waar veel memes voor het eerst het digitale daglicht zien. De website werd in 2003 gecreëerd door Christopher Poole, dan nog een tiener. Hij ontwierp zijn 'image board' (online forum dat gebruikers in staat stelt tekst en beeld te uploaden) naar een evenbeeld van de Japanse website 2Chan. Poole vond met name de grote laagdrempeligheid van participatie (hetzij in de vorm van een thread, hetzij in de vorm van een comment) op dat online forum erg aantrekkelijk. 2Chan vereist geen enkele vorm van registratie. Reageren op *posts* kan dus direct, zonder eerst gegevens af te moeten afstaan. Een profiel is optioneel, maar niet nodig om bij de berichten op de website te kunnen. Het merendeel van alle

[39] Dat geldt overigens niet voor alle organismen. Bacteriën en virussen muteren door hun bijzonder snelle 'verticale' reproductie – onder gunstige omstandigheden iedere 20 minuten - en het feit dat ze onderling ook 'horizontaal' veel genetisch elementen uitwisselen, in vergelijking met complexe meercellige wezens als de mens, razend snel. Een enkel virus kan, nadat het een gastheercel is binnengedrongen, in 48 uur honderdduizenden nakomelingen voortbrengen. Het is daarom dat de eveneens razendsnelle verspreiding van memes op het internet ook wel – metaforisch – 'viraal' wordt genoemd en we ook spreken van computervirussen, in geval van kwaadaardige stukjes software die zich op het internet zeer snel kunnen verspreiden en andere software kunnen infecteren en daarbij uiteenlopende vormen van schade kunnen veroorzaken.

berichten op de website wordt dan ook anoniem gepost. Poole ontwierp zijn volgens hetzelfde principe. Ook op zijn website is het makkelijk zonder enige vorm van registratie onder de vaste profielnaam 'anonymous' content op de website te plaatsen, in de vorm van beeld en tekst. Het principe blijkt aan te slaan en de populariteit van de website groeide snel (Bernstein et al. 2011, 52). In 2020 bezoekt de online 4Chan gemeenschap de website bijna 680 miljoen per maand (DRM 2020). Hoewel een profiel aanmaken met een eigen gebruikersnaam mogelijk is, wordt ook op deze Westerse variant grootschalig – zo'n 9 procent van alle berichten (Dibbell 2010) – anoniem gepost. Alle geplaatste berichten zijn ook nog eens een zeer kort leven beschoren. 4Chan maakt namelijk geen gebruik van archivering en oude berichten worden dan ook automatisch verwijderd als er ruimte nodig is. Gezien de grote alledaagse upload-stroom gebeurt dit dagelijks. Hoewel dit mechanisme in de eerste plaats bestaat om kosten te vermijden, stelt Poole in een interview zelf dat deze oplossing "both practical and philosophical" is (Dibbell 2010). De mogelijkheid van anonimiteit en het rappe verdwijnen van berichten (berichten zijn vaak binnen één dag van de website verdwenen) zorgen ervoor dat de inhoud van 4Chan soms tegen illegaliteit aanschurkt. De miljoen berichten die de bezoekers per dag genereren bestaan uit een bonte verzameling van humor, racistische uitingen, felle beledigingen en obscure pornografie. Deze 'onderbuik van het internet' staat inmiddels dan ook bekend om zijn onhandelbaarheid, tegendraadsheid en duisterheid (Dibbell 2010). Sinds 4Chan hebben meer 'image boards' hun intrede gedaan in de internetcultuur, waaronder eerdergenoemde Imgur. Vele daarvan, zoals het eveneens zeer populaire Reddit, delen het obscure imago van 4Chan, maar er komen ook steeds meer toegankelijke websites bij. 9Gag.com is hier een voorbeeld van. 9Gag is een populaire website, gespecialiseerd in internet memes, en in 2020 behorend tot de 500 meest bezochte websites ter wereld (lemma '9Gag', Wikipedia 2022). De website ging in 2008 online als een creatief project van ondernemers uit Hong Kong, die ondanks de Facebookban (een social network site die ook functioneert als platform voor het delen van memes en *virals*) de Chinese bevolking toch toegang wou verschaffen tot internet memes. Hun intuïtie bleek juist en de website won al gauw aan populariteit. In 2012 trok de website de aandacht van Silicon Valley en mede dankzij een stevige investering kon 9GAG zich uitbreiden, onder andere met een app die de web content ook makkelijk bereikbaar maakt via mobiele telefoons. 9GAG ondervond bij opstart veel scepsis van de gebruikers van hardcore varianten van image boards als Reddit en 4Chan, omdat het platform veel te mainstream zou zijn. Waar 4Chan nog steeds grotendeels tekst gebaseerd is, hetgeen de interface weinig gebruiksvriendelijk maakt, ligt het nadruk van het design van 9Gag op de visuele dimensie. Dit maakt de website gemakkelijk doorzoekbaar en de content – geheel bestaand uit internet memes – goed vindbaar voor een breed publiek. 9GAG trekt dan ook wereldwijde bezoekers, uit landen als Duitsland, Nederland, Mexico, Brazilië en India.

Kenmerkend voor 'memegemeenschappen' is de chaos waarin memes zich manifesteren. Het is achteraf moeilijk te achterhalen waar een meme zijn oorsprong vindt en hoe deze zich – in verschillende manifestaties – vervolgens over het internet verspreidt. Iemand die een meme in het leven roept, verliest al gauw de controle over zijn eigen creatie. Een bekend voorbeeld van dit effect is de meme "Bert is evil" uit de begindagen van het publieke internet, die begon als een kunstproject van Dino Ignacio in 1997. Hij publiceerde op een speciaal hiervoor geopende website gefotoshopte foto's waarin Bert (uit Sesamstraat) een hoofdrol speelde. Doel van de fotoserie was te bewijzen dat Bert 'evil' is en dit doel werd bereikt door Bert in allerlei heftige historische gebeurtenissen en situaties te plaatsen – bijvoorbeeld naast Bin Laden. De website kende geen open participatie en de content werd alleen door Ignacio zelf gecreëerd en toegevoegd. Hij kreeg wel al snel veel weerklank

bij platforms als 4Chan en mensen zonden hem zelfgemaakte content toe, gecreëerd volgens de regels van het 'Bert is Evil principe'. Sommige daarvan werden door Ignacio geplaatst, maar het merendeel kwam niet door de ballotage. Dit hield 'het internet' echter niet tegen te blijven spelen met Bert en een meme was al snel een feit. Parodieën en websites gelijk aan Bert is Evil schoten uit de grond met als enige doel 'de waarheid inzake Bert' wereldkundig te maken. Uiteindelijk belandde de meme ook op contreien buiten het digitale netwerk. Op 5 oktober 2001 stond Bert naast Osama Bin Laden op talloze spandoeken tijdens een pro-Bin-Ladenprotest in Bangladesh. Als reactie haalt Ignacio de Bert is Evil website uit de lucht. Hij was geschrokken van de wijze waarop diverse fysieke en mediaplatforms samenvallen en de snelheid waarmee zijn 'grap' wereldkundig is gemaakt (Jenkins, 2009). Zelfs toen de oorspronkelijke website uit de lucht was bleef de meme voortwoekeren. "Evil Bert was one of the first 'children of chaos', and definitely not the last" (Börzsei 2013). Het ontembare karakter van internet memes, 'children of chaos', maken het bijzonder lastig om memes die eenmaal zijn ontstaan en populariteit verkrijgen te remmen of tegen te gaan, zoals ook de 'Hide the Pain harold' casus illustreert.

4.2.1.4 Beeld

Ten slotte verwijst de internet meme als *beeld* naar de complexe samenkomst van virtuele, materiële en symbolische elementen. Hiertoe behoren de materiële vormen van de meme (van digitale 'afbeelding' tot bijvoorbeeld een uitgeprinte versie op papier), maar ook meer abstracte elementen, zoals specifieke 'spelregels' voor een bepaalde meme – bijvoorbeeld het bittere element in alle 'Grumpy Cat' memes en het 'weglachen van je pijn' element in 'Hide the Pain Harold' memes, maar beargumenteerbaar zelfs uit hieruit voorvloeiende offline *produce* – denk aan 'Hide the Pain' Covid-19 mondkapjes, koffiemokken voor op kantoor, et cetera, die inmiddels in online warenhuizen zoals RedBubble te verkrijgen zijn. Communicatie in de internetcultuur, waar memes ook deel van uitmaken, wordt gekarakteriseerd technologisch gemedieerde uitwisseling van humoristische informatie (zie bijvoorbeeld Baym 1993, 1995; Blank 2013). Internet memes kenmerken zich hierbij, door hun hoge 'bricolage'-karakter bovendien door een hoge mate van intertekstualiteit (Frissen 2008). Volgens Knobel and Lankshear (2005) is het ludieke karakter van een internet meme een van de kwaliteiten die het voortbestaan (en voortwoekeren) van een meme veiligstellen. In het geval van 'Hide the Pain Harold' zit het succes van de meme hem vanuit dit oogpunt bezien waarschijnlijk in de combinatie van de simpele, heldere spelregel (de meme moet iets uitdrukken dat van doen heeft met het 'weglachen van pijn'), de grote hoeveelheid beschikbare originele content (de vele stockfoto's die beschikbaar zijn van Arató) en – al helemaal toen de meme uiteindelijk momentum kreeg – het collectieve plezier van intertekstuele 'insiderjokes' maken. De meme toont zich hier als 'spectacle' – met Baudrillard te begrijpen als oppervlakkig vermaak dat een stuwende kracht is achter de voortdurende online informatiestroom (1.1.2.1). De manipulatiewaarde van het beeld komt voort uit diens digitale recombineerbaarheid (zie 1.1.3.2) van diverse, vaak uit de populaire cultuur bekende, digitale afbeeldingen gecombineerd met de diverse stockfoto's van Arató en het spelen met tekstuele conventies uit de (populaire) cultuur. Deze nieuwe recombinaties geven de originele afbeeldingen weer nieuwe betekenis. En, zo zagen we reeds, geconfronteerd met deze gerecombineerde afbeeldingen, krijgt ook het 'origineel' eveneens nieuwe betekenis in het licht van diens digitale, memetische dubbelgangers.

4.2.2 De Internet meme als dubbelganger

Daarmee maken we de stap naar het tweede gedeelte van de reflectie op de internet meme. Na deze beschreven te hebben vanuit het *beeldaspect* (d.w.z. het kader van de (ver)beeldcultuur), zal ik in deze paragraaf het *mensaspect* analyseren, de wijze waarop het dubbelgangerdom tot uitdrukking komt in het mediadispositief 'internet meme'.

4.2.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en de internet meme

Opnieuw beginnen we bij de werelden van de menselijke bestaansvorm (2.1.4.1, 2.1.4.2 en 2.1.4.3) en de voor deze sferen kenmerkende dubbelaspectiviteit (2.1.2.3). Identiteit, zo zagen we in de vorige casus, is iets wat een individu van binnenuit ervaart. Gedachten, innerlijke narratieven over onszelf, emoties, dromen, herinneringen, en al die andere mentale processen die samen de *binnenwereld* uitmaken, maken hiervan deel uit (2.1.4.1). De excentrische positie van een persoon maakt het vervolgens mogelijk dergelijke innerlijke belevingen van de eigen identiteit waar te nemen en betekenis toe te kennen. De internet memes waarin Arató's gezicht is verwerkt, spelen als deel van de *buitenwereld* een rol bij het vormen van een 'coherente identiteit', memes zijn vanuit dit kader bezien een van de vele manieren waarop Arató zichzelf leert kennen (en hoe anderen hem leren kennen). Door de kwalitatieve gelijkenis tussen de persoon Arató en meme-personage 'Harold', zouden we in dit geval de internet memes kunnen typeren als een (ongewenste) extensie van het eigen lichaamsobject (*Körper,* zie ook 2.1.3.2). Daarbij gaat het hier om een op het eerste gezicht nog meer intens vertekenende 'extensie' dan bij een gemanipuleerde selfie het geval is. Bovendien speelt hier het gegeven dat het een *door derden* gecreëerde extensie is een belangrijke rol (hier kom ik later nog op terug). De internet meme maakt deel uit van een materiële wereld waarin Arató zelf tevens bestaat als lichaamsobject. Ook hier geldt, dat Arató diens kwalitatief gelijkende meme-dubbelgangers niet van 'binnenuit' kan beleven, maar door kwalitatieve identificatie wél kan herkennen en ervaren als een 'onderdeel' van zichzelf.

Kenmerkend voor een internetmeme als 'Hide the Pain Harold', is de wijze waarop er vaak een specifiek element of kenmerk wordt uitgelicht en uitvergroot. In het geval van 'Harold' is dit de wijze waarop Arató op zijn stockfoto's lacht. Doordat zijn ogen en wenkbrauwen iets naar beneden hangen, wekt zijn gezichtsuitdrukking de indruk dat de lach die door de mond wordt uitgedragen niet oprecht is, omdat er in de stand van de ogen en wenkbrauwen ongemak of zelfs pijn af te lezen valt. De complexe persoon Arató, wordt in zijn meme-tegenhanger Harold volledig gereduceerd tot dat lichamelijke kenmerk. 'Harold' vormt daarmee – hoewel een kwalitatieve gelijkenis aan de orde is – een zeer versmalde, gelimiteerde en stereotyperende representatie van Arató. Er doet zich hier allicht niet zozeer een *discrepantie* voor tussen binnenwereld- en buitenwereld-ervaring, maar er is wel sprake van een versmalling, een vertekenende lachspiegel, van iets wat in de normale beleving van het zelf niet voortdurend op de voorgrond staat. De gemanipuleerde extensies van het *Körper* van Arató leggen één aspect vast en vergroten dit bovendien uit. Normen en sociale regels, deel van de *medewereld*, spelen hierbij een belangrijke rol. Wat de 'ander' opvat als een 'oprechte lach' maakt bijvoorbeeld deel uit van het oordeel dat over het voorkomen van Arató wordt geveld, maar ook sociale conventies en regels over het publiekelijk mogen uitvergroten en delen van een dergelijk oordeel, of de grens van wat als 'acceptabele humor' door kan gaan. Uiterlijke kenmerken, zo leert de populariteit van 'Hide the Pain Harold', gelden bijvoorbeeld blijkbaar gevoelsmatig als publiekelijk bezit, men heeft er geen problemen mee de draak te steken met het voorkomen van Arató – waarin het gegeven dat er een nieuw persona wordt gecreëerd rond zijn uiterlijk evenals de anonimiteit van de 'memesphere' ongetwijfeld ook een belangrijk aandeel heeft, zo blijkt bijvoorbeeld uit mensen die

hun ongeloof uitspreken over het daadwerkelijk bestaan van Arató en mensen die hem contacteren om te vragen of hij een echt persoon is (Arató 2019b). Arató komt middels een buitenperspectief op confronterende wijze met deze sociale normen in aanraking. Waar we ons normaal tot zekere hoogte bewust zijn van de blik van de ander (1.2.2.2), daar krijgt de – al dan niet moedwillige – 'boze blik' van de ander een zeer tastbare en visuele vorm in het geval van dergelijke memes. Door uiteindelijk met regelmaat publiekelijk de rol van 'Harold' aan te nemen, om zo iets van controle terug te winnen, internaliseert Arató deze 'boze blik' als het ware.

4.2.2.2 De drie grondwetten en de internet meme

Arató kan als excentrisch gepositioneerd persoon een zekere afstand behouden ten opzichte van zichzelf. Door die afstand is het mogelijk artefacten in te zetten om de leefwereld, de ander en zichzelf vorm te geven (2.1.5.1). Zodoende spelen technologieën in de breedste zin van het woord ook altijd een rol in identiteitsconstructie van de van *nature kunstmatige* mens die zich eerst moet 'uitdrukken', alvorens zichzelf te leren kennen. Waar het doorgaans de persoon zelf is die zichzelf door middel van technische middelen 'kunstmatig' tot uitdrukking brengt, bijvoorbeeld in een – al dan niet geposeerde – foto, wordt Arató in het geval de 'Hide the pain Harold' memes echter in de eerste instantie door anderen tot uitdrukking gebracht. De kunstmatige 'zelfbeheersing' wordt zo een kunstmatige beheersing en overheersing door de ander. Het fundamentele besef van de eigen naaktheid (2.1.5.1) krijgt hierdoor een mediumspecifiek karakter, omdat het hier de 'ander' is die 'tekortkomingen' aan het licht brengt – in het geval van Arató zijn gepijnigde voorkomen. Anderzijds wijst de wet van de natuurlijke kunstmatigheid óók op het gegeven dat Arató, als zelfbewust persoon, zich bewust is van het gegeven dat hij iets aan zijn situatie kan doen. Door de internet meme, als deel van de internetcultuur, in te zetten kan hij zijn zelf-uitdrukking weer deels onder controle te krijgen. Evenwel zien we hier de dubbele invloed van mens op technologie en andersom. Plessners inzicht dat de mens diens excentrische positie inzet om zichzelf te maken tot 'wat hij al is', komt in de 'Harold' casus ook op een 'buitenwereld'-wijze tot uitdrukking in 'Harold' als dubbelganger én 'voorganger' die vanaf het moment van Arató's inlijving van de meme onlosmakelijk deel uitmaakt van zichzelf.

De ervaring van de mens van zichzelf wordt ook bepaald door diens excentrische positionaliteit (2.1.5.2). De mens ervaart de wereld en zichzelf op een bemiddelde onmiddellijke wijze en ook zelfervaring is daarmee immer gemedieerd en beseft de mens ook dat zijn belevingen een deels indirect, bemiddeld karakter hebben. Door zijn excentrische positionaliteit neemt de mens gelijktijdig wel en niet in de eigen mediatie plaats en staat hij gelijktijdig direct en indirect in verhouding tot de wereld. Dit maakt ook dat de mens in een betekenisvolle wereld van objecten leeft die hij betekenis toekent. De internet meme is een illustratie van het conceptualiserende vermogen van (beeld)taal en de wijze waarop het de wereld en – hetgeen het geval van 'Harold' laat zien – het menselijk subject kan objectiveren. In het geval van de internet meme in het algemeen en de casus 'Harold' in het bijzonder, zien we dat die objectivering met behulp van technologie lang niet altijd volledig onder de controle van de mens is of volledig te voorspellen valt. De memesphere laat zich, ondanks veelvoorkomende genres die meme-uitdrukkingen structureren, lastig vangen in volledig voorspelbare 'spelregels' (Shifman 2014a). Krijgt een meme eenmaal momentum dan ligt de controle niet meer bij de bedenker of maker van de eerste meme(s) en gaat de meme 'een eigen leven leiden'. Zo illustreert het voorbeeld van 'Harold' als voorbeeld van een 'meme met herkenbare persoon', dat de objectivering dat de zelf-objectivering weliswaar niet altijd onder controle is van het betreffende individu, maar dat derden óók geen volledige controle daarover hebben. Kenmerkend voor de internet memes is de onbeheersbaarheid van deze beelden – Arató heeft zijn ongewenste dubbelgangers niet gecreëerd, heeft geen greep op hun distributie en is bovendien niet in staat om

hen te doen verdwijnen, maar óók de meme-makers hebben over deze laatste aspecten geen volledige controle.

De grondwet van het utopisch standpunt zien we in deze casus op bijzondere wijze tot uitdrukking komen. Hoewel 'Hide the Pain Harold' niet direct een 'ideaalbeeld' lijkt te zijn voor Arató, blijkt de discrepantie tussen zijn eigen identiteit en zijn 'internet persona' met name een nare vervreemdingsfactor te zijn, zoals naar voren komt in interviews met Arató waarin hij bijvoorbeeld stelt dat "It was a scary experience to see myself as a meme, and I think everyone would react the same way if they saw themselves being used in jokes with their face" (Know Your Meme 2020). De vervreemding zit hem in de kwalitatieve gelijkenis en herkenning en de gelijktijdige realisatie dat Arató 'Harold' *niet* is. Die vervreemding doet zich vervolgens nog op een andere laag voor, wanneer anderen *fake* sociale media profielen aanmaken en "started to use my photos and the name 'Hide the Pain Harold' as their own." Hoewel Arató *niet* 'Harold' is (er is geen kwantitatieve numerieke eenheid), is er toch sprake van een kwalitatieve gelijkenis tussen hemzelf en zijn door anderen in het leven geroepen persona. Zodoende is er in het geval van mensen die zich voordoen als 'de man achter Harold' ondanks de miskenning van Arató's beeltenis als zijnde 'Harold' op vervreemdende wijze toch sprake van een vorm van 'identiteitshack' gebaseerd op een roof van lichamelijke data (1.3.2.2). Het hiermee gepaarde gevoel van vervreemding en verlies van controle maakt dat er bij Arató een verlangen ontstaat om weer controle te verkrijgen over zijn digitale dubbelgangers én mee te kunnen profiteren van alle aandacht en financiële opbrengsten die worden gegenereerd middels 'Harold'. Anders dan ik in het geval van de selfie vaststelde, lijkt dit verlangen om 'samen te vallen' met deze door derden gemaakte (lichamelijke) uitdrukkingen van zichzelf niet direct voort te komen uit het nastreven van een 'ideaal-ik'. Het is nu eerder te begrijpen als een poging de vervreemdende dubbelgangers in te lijven en eigen te maken om zo weer een beetje controle terug te krijgen. Hoewel geheel samenvallen met zijn memes niet mogelijk is (2.1.5.2), is zijn optreden als 'Hide the Pain Harold' in onder andere een muziekvideo en diverse reclames een manier om deze vervreemdende zelf-als-ander weer dichterbij te halen. Hoewel de overweldigende aantallen en bekendheid van 'Harold' memes in de eerste instantie een – vanuit Plessneriaans perspectief bekeken onwenselijk – 'identiteitsanker' lijkt te zijn dat Arató – als geworpen ontwerp (2.1.3.5.) – lijkt te bedreigen in de kern van zijn menselijkheid (die er onder meer in bestaat dat je je eigen leven op meer of minder autonome wijze *zelf kunt leiden*), daar is het omarmen van 'Harold' als deel van zijn zelf tegelijkertijd een demonstratie van de handelingsperspectieven en wordingsmogelijkheden van de van zijn toekomst bewuste mens (2.1.3.5). De inlijving van 'Harold' maakt daarnaast dat Arató zo invloed kan uitoefenen op deze dubbelganger, bijvoorbeeld door letterlijk diens rol aan te nemen in publieke optredens. In die zin illustreert dit voorbeeld op mooie wijze de 'co-manipulatie' van mens en technologie (2.3.2-2.3.3).

4.2.2.3 Körper- en Leibrelaties en de internet meme

Omdat uitdrukkingen van het zelf zich, zoals we eerder zagen, altijd kenmerken door een *Körper*-aspect, brengen uitdrukkingen van het zelf niet zonder meer gevoelens van vervreemding met zich mee. Internet memes kenmerken zich eveneens door een *Körper*-aspect; het zijn herkenbare referenties naar het lichaam – in dit geval dat van Arató – en daarmee extensies van zijn lichaam, die hij niet letterlijk van binnenuit beleefd. Er is echter wel sprake van een *kwalitatieve* identificatie met deze digitale dubbelgangers. Het vervreemdende element komt voort uit het gegeven dat de extensies fenomenologisch bezien een quasi- 'autonome' hoedanigheid lijken te bezitten; ze ontstaan en circuleren zonder toedoen van Arató. Samen vormen ze een hele stoet alter ego's waar hij geen

controle over heeft. De snelheid en grootschaligheid waarmee zijn digitale dubbelgangers zich over het internet verspreiden – en niet in de laatste plaats hun hardnekkigheid – dragen bij aan het gesignaleerde gevoel van controleverlies.

De internet memes zijn bovendien geen uitdrukking van de binnenwereld van Arató, maar zijn eerder een 'buitenwereld'-manifestatie waarin normen en idealen uit de *medewereld* tot uitdrukking komen. Dit zorgt in het geval van Arató voor gevoelens van vervreemding en zelfs verafschuwing, wanneer bijvoorbeeld de waarden en normen van 'Harold' en de context waarin deze dubbelganger zich voordoet soms (sterk) afwijkt met die in de binnenwereld van Arató. Wanneer de journalist van Know Your Meme in het interview met Arató vraagt waarom hij in de eerste instantie afschuw ervoer bij het zien van circulerende memes, antwoord Arató: "For the use of the stock photos, we stipulated that they may not be used for political, religious or sexual purposes. The early memes ignored this, and I am not proud of these memes" (Know Your Meme 2020). In zijn TEDx presentative uit 2019 legt Arató ook uit dat hij met betrekking tot de stockfoto's rechten had verleend met expliciete uitzondering van gebruik binnen een politieke, religieuze of seksuele context, omdat hij zich daar niet prettig bij zou voelen. Hij meende daarmee met betrekking tot deze voor hem belangrijke thema's de controle over zijn dubbelganger te behouden. Het feit dat hij onverwacht buiten de context van de stockfoto-industrie werd geconfronteerd met kwalitatief gelijkende versies van zijn lichaam (*Körper*) die zich wél – en soms op vulgaire wijze – uitlieten over dergelijke kwesties, kwam daardoor nog extra schokkend op hem over.

De 'Harold' memes representeren bovendien niet zozeer de wijze waarop Arató zichzelf ervaart, maar het gaat hier om uitdrukkingen van de wijze waarop *anderen* hem zien. Het is een directe confrontatie met de 'boze blik' van de ander (1.2.2.2), een confrontatie die het complexe persoon Arató – zoals hij zichzelf centrisch/excentrisch beleeft als lijf en lichaam – reduceert tot een 'eendimensionale' en geobjectiveerde karikatuur van zichzelf. Het gaat hier bovendien niet om een intieme en individuele boze blik, maar een – door de infrastructuur van het internet en memes fora geconstrueerde – *anonieme* blik, bestaande uit de accumulatie van talloze soortgelijke, satirische en vertekende reflecties van op zijn *Körper* zoals gezien door de anonieme ander. Hier zien we een participerend panopticum in werking (1.2.1.2). Door zich tot op zekere hoogte met de 'lachspiegel' reflecties te identificeren, poogt Arató controle over zichzelf terug te winnen. Vanuit een Plessneriaans perspectief bezien zouden we dit kunnen begrijpen als een poging tot het overbruggen van de grote discrepantie tussen *Leib* en *Körper*(-extensies) te verkleinen, door als het ware *via* Harold iets van zichzelf terug te winnen.

Opnieuw helpen de relaties van Ihde en Verbeek – door mij gespecificeerd tot mens-techniek-zelf relaties, en de hieraan toegevoegde notie van de 'vervreemdingsrelatie' de relatie tussen internet meme en 'origineel' nader te specificeren.

Versmeltingsrelatie Inlijvingsrelatie	(mens / technologie) → zelf (mens - technologie) → zelf	geïmplanteerde chip (VR) bril, spiegelbeeld, selfie, avatar	*Leib*-extensie +++++/++++ *Leib*-extensie +++/++/+
Hermeneutische relatie Diepte-hermeneutische relatie	mens → (technologie – zelf Mens → (technologie/wereld)	Facebook *likes*, *quantified self* grafiek genetische erfelijkheids-test, My Heritage DNA test	*Körper*-extensie +/++ *Körper*-extensie +/++
Achtergrondrelatie Immersierelatie	mens - (technologie / zelf) mens ← (technologie / zelf)	Gepersonaliseerde (digitale) omgeving, Spotify playlist interactieve VR, persuasive mirror	*Körper*-extensie ++/+++ *Körper*-extensie ++/+++
Alteriteitsrelatie Vervreemdingsrelatie	mens → technologie (zelf) (mens \ technologie) → wereld	'Sim', augmented reality app met selfie-filters dbs, autonome telerobot, deepfake	*Körper*-extensie +++/++++ *Körper*-extensie ++++/+++++

Van Ihde's inlijvingsrelatie (zie 2.3.4.1 Inlijvingsrelatie) en Verbeeks's meer radicale versmeltingsrelatie lijkt in het geval van de besproken internet meme in de eerste instantie geheel geen sprake; 'Hide the Pain Harold' manifesteert zich juist als een vervreemdende 'ander'. Allicht kunnen we stellen dat de uiteindelijke acceptatie van het alter ego en het opbouwen van een carrière 'als' Harold een mogelijk aspect – zij het stukken minder radicaal dan hoe Verbeek hem typeert – van een versmeltingsrelatie heeft. Immers gaat het hier in een meer abstracte zin om een inlijving die zich 'niet naar buiten maar naar binnen beweegt' (2.3.4.5) – niet zozeer een lichamelijke versmelting, maar eerder een versmelting van buiten- en medewereld met binnenwereld. In de meme is Harold in eerste instantie een radicaal vreemde 'ander', maar hij wordt uiteindelijk, tot op zekere hoogte, geïncorporeerd en opgenomen in Arató's beleefde en gepresenteerde identiteit. Een hermeneutische relatie (2.3.4.2) doet zich voor in de interpretatie van het intertekstuele en gerecombineerde beeld van de internet memes. Zij communiceren veelal een oordeel over het voorkomen van Arató, door het in uiteenlopende contexten te plaatsen, maar doen dit meestal op een visuele wijze die speelt met culturele conventies en collectieve kennis. Prominenter hier is een alteriteitsrelatie (zie 2.3.4.3); 'Harold' is in de eerste instantie een vervreemdende 'quasi-ander'. De manipulatie van het beeld speelt hierin een belangrijke rol, eveneens als het gegeven dat de afbeeldingen worden gemanipuleerd en verspreid door ánderen. Ondanks de zelfherkenning ('dat ben ik') is er hierdoor tegelijkertijd sprake van een groot gevoel van vervreemding ('dat ben ik niet'). Een achtergrondrelatie (zie 2.3.4.4) lijkt zich in dit voorbeeld niet zozeer voor te doen. Opnieuw kunnen we ook hier betogen dat er echter wel sprake is van een immersierelatie (zie 2.3.4.6), daar ook hier de omgeving (meer specifiek de externe en gemanipuleerde afbeeldingen van het zelf) een directe invloed heeft op Arató. Hier lijkt het de tentoonstellingswaarde van het massale beeld te zijn, en de hieruit voortkomende waarde van het beeld, die maken dat het 'origineel' (in dit geval Arató zelf) het primaat verliest, en als het ware 'verdrongen' wordt door het beeld. Er rest hem niet veel andere keus dan 'door de spiegel heen te stappen'. Voordat hij tot deze 'inlijving' van Harold overgaat, lijkt er primair een vervreemdingsrelatie aanwezig te zijn. Door het schijnbare 'autonome' karakter van de memes – Arató is noch de maker noch de verspreider van zowel de originele digitale foto als de hieruit voortkomende memes – presenteren de dubbelgangers zich als een radicale 'ander' die los van zijn intenties en eigen handelingen voortbeweegt. Hier speelt ook de manipulatiewaarde van de meme een belangrijke rol. De kwalitatieve herkenning van het eigen gelaat in de afbeelding maakt dat het nog wel een *Körper*-extensie betreft, maar wel een die gevoelsmatig ver van Arató af staat door de radicale veranderingen in de rest van het beeld. De poging tot 'inlijven' van 'Harold' lijkt een poging te zijn deze vervreemdingsrelatie teniet te doen, al is dit niet geheel mogelijk.

4.2.3 Het identiteitsaspect van de internet meme

In het derde deel van deze tweede casus onderzoek ik wederom het mediumspecifieke identiteitsaspect, ditmaal wat betreft de digitale dubbelganger, en meer in het bijzonder de unheimliche dimensie daarvan. We hebben reeds gezien dat internet memes zich – net als genen – (metaforisch) kenmerken door een 'bestaansdrang', ze 'willen' zich 'zelfzuchtig' vermenigvuldigen en overleven. Het internet vormt een zeer vruchtbare plek voor de vermeerdering en verspreiding van memes, geholpen door mensen die als 'survival machines' van de memes aandacht aan hen schenken. In de eerste twee delen van deze analyse heb ik me gebogen over een niche binnen de kleurrijke wereld van de internet meme, de op foto's gebaseerde internet memes. De casus van Arató konden we daarbij, aan de hand van Shifman, binnen dit genre dan weer meer specifiek scharen onder *reaction photoshop* memes. Binnen dit genre bleek hypersignificatie in de vorm van het benadrukken van de inauthenticiteit en geconstrueerde karakter van foto's een leidmotief voor meme-makers.

Incongruentie in de foto's die als basis worden gebruikt voor dergelijke memes, zijn hierbij vaak de bepalende factor in de verdere ontwikkeling van de meme – in het geval van Harold, zo zagen we, zijn ongemakkelijke lach in een toch al door een hoge mate van geënsceneerdheid gekenmerkte situatie (2.4.1.1). Ondanks deze nadruk op inauthenticiteit, zagen we echter ook dat de indexicale band die de foto onderhoudt met het afgebeelde daarmee nog niet teniet wordt gedaan.
In het geval van het identiteitsaspect van de selfie, blikte ik al even terug op het onderscheid tussen kwalitatieve en kwantitatieve gelijkenissen. Waar ik daar liet zien dat je in het geval van de selfie naast de voor de hand liggende kwalitatieve gelijkenis van selfie-maker en selfie toch óók tot op zekere hoogte zou kunnen spreken van een kwantitatieve gelijkenis. In het geval van de internet meme met herkenbaar persoon lijkt dit in de eerste instantie niet het geval te zijn. Uit de interviews met Arató bleek dat zijn eerste ontmoetingen met circulerende digitale dubbelganger 'Harold' werden gekenmerkt door een hogere mate van ongemak en vervreemding, die bezien vanuit het identiteitsaspect van deze dubbelganger voortkomt uit een kwalitatieve gelijkenis – of *Körper*-extensie – zonder dat hier nog een zekere mate van 'kwantitatieve herkenning' bij komt kijken. Hoewel dit in het geval van de originele stockfoto's tot op zekere hoogte wel het geval zou kunnen zijn (Arató heeft hoogstwaarschijnlijk nog herinneringen aan de belichaamde ervaringen (3.1.1.2.) van de sessies met de fotograaf – het zich verkleden als dokter of wetenschapper, het gebruiken van *props* en het aannemen van houdingen in de geënsceneerde omgeving – daar wordt deze herkenning in het geval van de memes verstoord omdat deze zich op zo'n radicaal andere setting voordoen. In het geval van de stockfoto's was er sprake van een (verwachte) publiekssegregatie en een min of meer door Arató beheerste *impression management* zoals Goffman deze beschrijft (3.2.2.2). Speelde Arató voor de stockfotograaf nog moedwillig een rol (van 'model', die vervolgens ook weer spelenderwijs rollen aanneemt van personages als 'dokter' en 'wetenschapper') voor een specifiek publiek (de instellingen en bedrijven die op zoek zijn naar een specifieke stockfoto), daar kiest hij niet zelf voor de rol van 'Harold', noch neemt hij als belichaamd subject deel aan de totstandkoming van de memes waarin 'Harold' een hoofdrol speelt. Door de kwalitatieve gelijkenis blijft 'Harold' echter wel onlosmakelijk verbonden met Arató en het ongemak en de vervreemding lijkt in dit geval vooral voort te komen uit de grote incongruentie tussen Arató en zijn (vanuit fenomenologisch perspectief bezien) 'semi-autonome' dubbelgangers.

Als rollenspeler neemt de mens voortdurend deel aan een informatiespel waarin hij verschillende rollen en 'maskers' hanteert door middel waarvan hij zich voordurend in meer of mindere mate openstelt (en afschermt) richting anderen (3.2.2). In het geval van de internet meme met herkenbaar persoon, wordt dit 'masker' of de te spelen 'rol' echter door anderen bepaald. Je zou kunnen stellen dat er hierdoor een (tijdelijke) disbalans ontstaat, omdat een (*Körper*-)uitdrukking van het zelf wordt opengesteld aan een niet zelfgekozen publiek. De ervaren, door derden geforceerde, 'openheid' zorgt voor gevoelens van ongemak, evenals het gegeven dat de wijze waarop (dat wil zeggen de 'rol') ook niet onder eigen beheer is. Dit zorgt ook voor gevoelens van ongemak voor het 'publiek' dat dicht bij Arató staat. Zo vertelt Arató dat zijn zoon het verschrikkelijk vond om geconfronteerd te worden met 'Harold' (Arató 2019b) en zijn vrouw ervoer het als een inbreuk op hun privéleven en vond de wijze waarop Arató – door middel van het fictieve figuur 'Harold' – werd geportretteerd afschuwelijk (Know Your Meme 2020). Daarnaast zorgde de meme, vanaf het moment dat deze aan populariteit begon te winnen, voor een vervelende miskenning die voortkomt uit de kwalitatieve gelijkenis met het beeld. Arató vertelt in het interview met Know Your Meme dat hij op dagelijkse basis werd herkend, maar dan wel als zijnde 'Harold', in plaats van Arató (idem). Uiteindelijk weet Arató de balans tussen zijn

private en publieke kant (3.2.2.4) weer min of meer in balans te brengen, door zijn dubbelganger te accepteren en de 'rol' van 'Harold' op zich te nemen in het dagelijkse (publieke) leven. In *The Guardian* verwoordt hij het zelf ook in termen van een rollenspel: "I'm 74 now. I spent 40 years as an engineer. I did a bit of public speaking then, at conferences and lectures, but that was very different from appearing on television talkshows and in YouTube videos. As an engineer, it was really me. Now, it's role play: I'm Hide the Pain Harold" (Artató 2019b). Hoewel we zijn claim van authenticiteit als engineer in twijfel zouden kunnen trekken (3.2.2.4), klinkt uit deze uitspraak een aanhoudend gevoel van vervreemding ("Now, it's role play") ten opzichte van 'Harold'.

Opnieuw kunnen we nu, in dit laatste deel van een verkennende analyse van de internet meme, de multifocale lens inzetten, ditmaal de unheimliche aspecten in het mediumdispositief 'internet meme', en in de daarin optredende mens-techniek-zelf relaties te expliciteren. Aan de hand van de vijf kenmerken van het (mediale) unheimliche – (on)vertrouwdheid, verlies van controle, het zichtbaar worden van de onzichtbare, onwillekeurige herhaling en een vervaging tussen realiteit en fantasie, en de drie variabelen – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – als *focale dimensies* is het mogelijk om het mediumspecifieke unheimliche van de internet meme nader in kaart te brengen.

4.3.2.1 Onvertrouwdheid

Qua volhardendheid zijn internet memes vergelijkbaar met andere digitale bestanden die op elektronische wijze worden vastgelegd. Zoals we bij online gedeelde en geüploade selfies zagen, maakt dit het lastig eenmaal gedeelde internet memes definitief te verwijderen. In het geval van 'Hide the Pain Harold' leidt deze volhardendheid op twee manieren tot 'onvertrouwdheid'; enerzijds doordat de stockfoto's – eenmaal met zijn goedkeuring online geplaatst – zich niet meer lieten verwijderen, en bovendien, doordat ze gemakkelijk te kopiëren zijn, al snel buiten de vertrouwde (stockfoto) context opdoemden, anderzijds door het gegeven dat de stockfoto's vervolgens worden gemanipuleerd tot internet memes, die evenmin lastig te verwijderen bleken nadat ze eenmaal gingen circuleren op het internet. In het geval van internet memes speelt de manipuleerbaarheid van het digitale beeld een veel crucialere rol speelt dan bij de selfie. Internet memes worden immers net als hun genetische tweelingen gekenmerkt door voortdurende 'mutaties'. De originele afbeeldingen krijgen door toevoeging van tekst en beeldbewerking voortdurend nieuwe betekenislagen. Hierdoor wordt de 'vertrouwde' originele afbeelding – Arató zelf geeft het voorbeeld van een foto van hem als dokter of wetenschapper, waarbij de fotograaf hem beloofde dat dergelijke afbeeldingen worden ingezet op websites van ziekenhuizen en universiteiten – ineens onvertrouwd. Daarbij speelt ook de grote toegankelijkheid van stockfoto's een rol; hoewel de stockfoto's met copyright – vaak in de vorm van een digitaal watermerk – beschermd zijn, zijn ze de websites uitstekend doorzoekbaar en de foto's zijn vervolgens ook simpel op te slaan. En in de memesphere, zo blijkt ook uit de casus van Arató, is het copyright watermerk allerminst een hinderpaal, maar eerder deel van de mediumspecifieke humor van het meme-genre.

4.3.2.2 Verlies van controle

Volhardendheid speelt een grote rol in het verlies van controle dat Arató in de eerste instantie ervaart. De door hem beschreven onmacht om het tij te keren, het gebruik van zijn afbeeldingen buiten de hiervoor bedoelde context en de negatieve gevoelens van zijn echtgenote en zoon dragen bij aan dit gevoel van onbehagen, zo blijkt uit zijn interviews. Eenmaal in het leven geroepen en wijd verspreid, is het onmogelijk de afbeeldingen, die als deel van de 'Harold- meme' circuleren,

(voorgoed) te verwijderen. Het feit dat er voortdurend nieuwe gemanipuleerde versies van de stockfoto's opduiken versterkte bij Arató het gevoel de controle volledig te zijn kwijtgeraakt, en daarmee ook het unheimliche van de situatie. De werkelijke identiteit achter de afgebeelde persoon wordt bij een meme immers 'losgeweekt' en vervangen door een 'meme-identiteit' met eigen regels, invullingen en karakteristieken. Nu speelde Arató natuurlijk zelf reeds de rollen van anderen in de stockfoto's – bijvoorbeeld die van 'arts', maar in die gevallen had hij nog een zekere controle over de vorming en invulling van zijn alter ego; in het geval van de Harold-memes waren deze alter ego's, hoezeer de afbeelding door de grote gelijkenis sterk aan hem bleef verbonden, een vreemde, niet zelf gekozen 'ander' die er, zo zagen we eerder, ook andere waarden en normen op na lijkt te houden. De manipuleerbaarheid maakt evenwel dat Arató uiteindelijk de controle weer deels terug in handen krijgt door de 'Harold'-identiteit te omarmen, ja, tot op zekere hoogte zelfs te incorporeren door deze te gelde te maken in betaalde reclame- en media-activiteiten. Ook toegankelijkheid is een factor in het ontstaan van ongemak en unheimliche gevoelens, zagen we bij het vorige aspect reeds. Arató geeft in eerder aangehaalde interviews aan dat juist dat gegeven zo naar voelde, omdat hij nadrukkelijk toestemming had gegeven voor een bepaald gebruik van de foto's. Het feit dat ook anderen toegang hebben tot het materiaal en er vervolgens mee aan de haal gaan, maakt de op de foto's gebaseerde internet memes zo unheimlich.

4.2.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar moest blijven

Ook in termen van het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven, speelt de volhardendheid van de internet memes een rol. De honderden foto's die van Arató werden gemaakt, waren bedoeld voor een specifiek publiek – instellingen en bedrijven op zoek naar een passende stock foto voor hun eigen content. Deze digitale afbeeldingen van Arató werden opgeslagen in een digitale stockfoto database, welke ook voor derden toegankelijk is, wat het kopiëren van de foto's in de hand heeft gewerkt. Hierdoor werden de stockfoto's die eigenlijk voor een duidelijk afgebakend publiek en gebruik waren bedoeld, zichtbaar voor een veel breder en groter internetpubliek. Door de manipuleerbaarheid van het digitale beeld is het mogelijk nieuwe betekenislagen toe te voegen en de resulterende 'Harold' memes leggen hierbij de nadruk op een specifiek element uit het voorkomen van Arató, zijn 'ongemakkelijke' lach. Hoewel dit een reëel aspect is van zijn voorkomen, maken de memes dit gegeven overdreven groot en onmiskenbaar zichtbaar voor een ongelimiteerd groot publiek. Dat breng ons opnieuw ook naar de toegankelijkheid van het beeld. We zagen dat Arató nadrukkelijk had aangegeven dat hij niet wilde dat zijn beeltenis in bepaalde – politieke, religieuze en seksuele – contexten zou worden ingezet. Waar lang niet alle 'Harold' memes zich inlaten met die gebieden, is er – zo geeft Harold zelf ook aan in de interviews – ook een deel dat dit wél doet. Dit zorgt voor een ongewenst soort zichtbaarheid, die zich bovendien steeds kan herhalen. Hoewel het copyright in theorie de toegankelijkheid zou moeten limiteren, maken de drie kenmerken die het digitale beeld kenmerken – volhardendheid, manipuleerbaarheid en toegankelijkheid – het negeren van deze wettelijke 'grens' niet alleen mogelijk te maken, maar het in dit specifieke mediale dispositief zelfs te bevorderen.

4.3.2.4 Onwillekeurige herhaling

De volhardendheid van de internet memes op websites en online fora is ook de reden dat er onwillekeurige herhaling kan optreden. In de eerste instantie in de vorm van kopieën van de oorspronkelijke foto en de vele memes die hieruit voortkomen, die Arató niet kan ontlopen en die gevoelens van ongemak en vervreemding bij hem in de hand werken. Wanneer hij besluit dat verzet geen zin heeft en de 'Hide the Pain Harold' meme incorporeert, zien we hier echter ook een vreemdsoortig herhaling plaatsvinden – in de vorm van een geïncorporeerd alter ego dat verschijnt in

onder andere verschillende reclames en een muziekvideo. Zo uit de manipuleerbaarheid van het beeld zich in een co-evolutie, waarbij Arató en het beeld (de internet memes) elkaar wederzijds beïnvloeden. De toegankelijkheid (die, zo zagen we, ook de verspreiding en manipulatie van de originele foto's in de hand werkte) is hiermee eveneens dubbelzinnig. Aan de ene kant zorgt het voor een onwillekeurige herhaling van Arató's beeltenissen in een nieuwe meme-contex. Anderzijds betekent het óók dat Arató als persoon eveneens tot op zekere hoogte 'toegang' heeft tot Harold. Het is vanuit dit besef dat hij, zo zagen we in een weergave van zijn uitspraken in diverse interviews, uiteindelijk besluit zijn eigen Facebook-pagina te openen en uit te komen voor de 'echte persoon' achter Harold.

4.3.2.5 De vervaging van realiteit en fantasie

Dit laatste kenmerk van het unheimliche is in het geval van internet memes zeer sterk aanwezig. De volhardendheid van de vele variaties van de memes zorgt ervoor dat Arató niet om zijn digitale dubbelganger en alter ego heen kan. Zelfs al zou hij ervoor kiezen de memes geheel te negeren en er niet op te reageren, wordt het alter ego vanuit het standpunt van de *ander* onherroepelijk onderdeel van wie hij is; hij wordt op straat herkent als zijnde deze fictieve 'ander'. Ook manipuleerbaarheid speelt een belangrijke rol in de vervaging tussen realiteit en fantasie. Een eigenlijke afbeelding wordt bewerkt tot iets nieuws, in het geval van Arató tot zijn alter ego, die eveneens in gelijkenis onlosmakelijk met hem verbonden is. De scheidslijn tussen echt en onecht is daarmee aanvankelijk al dun, maar wanneer Arató besluit zijn alter ego letterlijk te incorporeren en als 'Harold' op te treden lopen realiteit en fantasie helemaal in elkaar over. We zien hier de onlife world in optima forma! Arató is door zijn keus voor een nog groter publiek in nog hogere mate toegankelijk, maar wel grotendeels in de hoedanigheid van (de man achter) 'Harold'. Ook hier zien we een versmelting van realiteit en fantasie.

Evident is inmiddels dat zowel selfies als de internetmemes de mogelijkheid van unheimliche ervaringen in zich dragen, maar dat deze om andere redenen naar voren treden. Alvorens hier ter afsluiting van dit hoofdstuk dieper op in te gaan, bespreken we eerst nog een laatste dubbelganger: de deepfake.

4.3 DEEPFAKES

De derde en laatste ´digitale dubbelganger´ waar ik het licht op wil laten schijnen in dit hoofdstuk, is – anders dan selfies en internet memes – nog geen wijdverbreid fenomeen. Maar de technologie maakt wel een rappe ontwikkeling door en het heeft er alle schijn van dat het net zomin als de selfie en de internet meme een eendagsvlieg zal zijn (Mahmud and Sharmin 2020). Ik heb het over *deepfake* video's – een samentrekking van 'deep learning' (daarover later meer) en fake content. Deepfake is een relatief nieuwe techniek, waarbij er ultra-realistische videocontent kan worden gecreëerd met behulp van algoritmes die op basis van bestaand foto- en videomateriaal door middel van 'deep learning' (een ander woord voor 'machine learning' en als zodanig een vorm van Artificial Intelligence) in staat zijn een nieuw type audiovisuele content te produceren, bij voorbeeld door middel van een 'faceswap' of stem-imitiatie (Westerlund 2019). Zo kan bestaand beeld zo bewerkt worden dat het lijkt alsof iemand iets zegt of doet wat in werkelijkheid nooit heeft plaatsgevonden – zie bijvoorbeeld het filmpje op YouTube waar acteur Bill Hader tijdens een impressie van Tom Cruise ineens daadwerkelijk in de acteur verandert (Ctrl Shift Face 2019). De techniek is nog relatief jong (2017)

maar groeit snel in populariteit, niet in de laatste plaats door de goedkope tools die verkrijgbaar zijn, die het mogelijk maken deepfake video's te creëren zonder dat je hier zeer geavanceerde hard- en software voor nodig hebt. Deepfake ontwikkelt zich met rasse schreden en deepfake content wordt steeds realistischer – het punt waarop een nietsvermoedende toeschouwer deepfake niet meer van echt kan onderscheiden komt volgens velen in zicht (Blitz 2018, 61).

Het Nederlandse bedrijf Deeptrace heeft zichzelf als doel gesteld het 'deepfake landschap' op het internet in beeld te krijgen. Het bedrijf ontwikkelde zijn eigen deep learning software, die in staat is deepfake materiaal te herkennen. Sinds 2018, het moment dat Deeptrace begon met meten, verdubbelt het aantal deepfake video's iedere zes maanden. Vond de software in december 2018 nog een kleine 8000 video's, daar zijn het er juni 2020 al bijna 50.000 (Ajder et al. 2019). In de media ontstond er mede als gevolg daarvan ook meer aandacht voor deepfakes, maar daar wordt nog veelal gefocust op deepfakes waarbij beroemdheden worden gemorpht[40] tot een andere beroemdheid, of waarin de politici als de voormalige presidenten Kennedy en Obama authentiek klinkende speeches geven die ze in realiteit nooit hebben uitgesproken. Beroemdheden spreken tot de verbeelding en de mogelijke politieke implicaties van deepfake technologie zijn groot (Schwartz 2018), dus zo gek is dit niet. Maar het is wel opvallend, temeer omdat Deeptrace niet alleen bijhoudt hoeveel deepfake video's er online rondzwerven, maar ook vaststelt om wat voor 'content' het hier gaat. Het merendeel bestaat uit pornografisch materiaal (Floridi 2018, 320), volgens een report van het Deeptrace Lab is zelfs zo'n 96% van de bestaande deepfake content van pornografische aard (Ajder et al., 2019). In dit soort dubieuze 'creatieve content' spelen beroemdheden nog steeds regelmatig de hoofdrol, maar het gebeurt ook steeds vaker dat nietsvermoedende burgers – meestal vrouwen – ineens worden geconfronteerd met deepfake video's waarin ze in een pornografische setting 'optreden'. Het zijn deze 'personal deepfakes' (Harris 2019) waar ik me in deze laatste casestudy op zal richten. De aard van deepfake content – het ultra-realistisch verbeelden van situaties die in feite nooit hebben plaatsgevonden – maakt dat ik deepfakes als de laatste in het rijtje cases behandel. Er lijkt in het geval van dit mediadispositief niet alleen sprake te zijn van een hoge mate van controleverlies, maar ook van een objectivering die zo ver gaat dat de deepfake en ultra-realistische digitale dubbelganger een – zinspelend op de quasi-ander van Ihde – 'quasi-autonoom' karakter krijgen die resulteert in een diepe vervreemding en walging bij slachtoffers van deepfake videomateriaal. Wellicht zullen deepfakes leiden tot een 'digitale beeldenstorm' (De Mul 2018b). Feit is dat deze beeldtechniek nu reeds vraagt om nieuwe 'levels' van mediawijsheid en wetgevers met een nieuw hoofdpijndossier heeft opgezadeld. Hier zal ik mij echter beperken tot een analyse van de specifieke aard van de unheimliche relatie tussen 'authentieke personen' en hun synthetische deepfake dubbelgangers.

4.3.1 Het beeldaspect van de deepfake

In 2018 ging er een 'PSA' (public service announcement) van Barack Obama viral. In de video is het ogenschijnlijk Obama die de kijker toespreekt en waarschuwt voor gevaarlijke tijden die komen. Vanaf nu zullen we nog waakzamer moeten zijn, aldus Obama, als het gaat om het vertrouwen van online content. "We're entering an era in which our enemies can make it look like anyone is saying anything at any point in time." Om dit punt te illustreren vervolgt "Obama": "President Trump is a total and complete dipshit". Hij beëindigt de PSA met waarschuwende woorden. "How we move forward in the

[40] Morphing staat is een beeldtechniek waarbij een afbeelding geleidelijk overvloeit in een andere. Het resultaat wordt een morph genoemd.

age of information is gonna be the difference between whether we survive or whether we become some kind of fucked-up dystopia. Thank you. And stay woke, bitches" (Buzzfeedvideo 2018). De video blijkt een Buzzfeed en Monkeypaw deepfake productie te zijn; een synthetische versie van "Obama" die als een soort marionet door een acteur wordt bestuurd om de 'fake Obama' dingen te laten zeggen die de echte Obama nooit daadwerkelijk gezegd heeft. Zoals gezegd gaat de ontwikkeling van de deepfake software heel snel. Waar bovengenoemde video van "Obama" met het oog nog gemakkelijk kan worden onderscheiden als zijnde *fake* omdat bepaalde gezichtsbewegingen net niet helemaal kloppen, daar brengen recentere deepfakes al meer mensen aan het twijfelen, afgaande op reacties die dergelijke video's oproepen (bijvoorbeeld die op eerdergenoemde YouTube-kanaal *Control Shift Face*). Pas sinds eind 2018 zijn deepfakes echt onder aandacht gekomen van de overheden, sociale media en academische onderzoekers, maar het fenomeen is nog te pril om het al ten volle te doorgronden (Fletcher 2018, 457). Wel is duidelijk dat we hier te maken hebben met een technologie die, zoals de 'fake Obama' benadrukt, in de nabije toekomst een *gamechanger* beloofd te worden. Hoe accurater de techniek achter deepfakes, hoe moeilijker ze van echt te onderscheiden zullen zijn. De mogelijke sociale en politieke implicaties van, bijvoorbeeld, ultra-realistisch fake news laten zich gemakkelijk raden.

Minder aandacht is er, zoals gezegd, voor het type deepfake waar de techniek vooralsnog het méést voor wordt gebruikt: deepfake pornografie. Al in 2017, het jaar dat de eerste deepfakes het publieke domein betreden, duiken de eerste deepfake video's op waarin bestaand pornografisch materiaal zo is gemanipuleerd, dat het lijkt alsof – veelal vrouwelijke – beroemdheden er een rol in spelen. Voor zover bekend is het een Reddit-gebruiker met de username 'deepfakes' die een van de eerste deepfake pornovideo – "Step-Siblings Caught!" – online uploadt op zijn profiel (Fletcher 2018, 461). De video is zo gemanipuleerd dat het in dit geval de actrice Gal Gardot was die ogenschijnlijk een rol speelt in de erotische clip van enkele minuten. De manipulatie zorgt voor een ietwat schizofrene realiteit van het hoofd van Gal Gardot dat overtuigend lipsynct en meebeweegt – de juiste gezichtsuitdrukkingen op het juiste moment – op een lichaam dat niet het hare is. Een nieuw level van *uncanniness* is een feit. De betreffende Reddit-gebruiker is geen AI-wetenschapper en beschikt ook niet over geavanceerde hard- en software om deze 'fake Gardot' te creëren, maar het resultaat is verbluffend. Theaterwetenschapper John Fletcher, gespecialiseerd in online dis- en misinformatie, stelt het zo: "The game-changing factor here is the scope, scale, and sophistication of the technology involved. Deepfakes mean that anyone with a sufficiently powerful laptop can — right now, today— fabricate videos practically indistinguishable from authentic documentation" (Fletcher 2018, 456). Het resultaat is – net als de "Obama" speech – niet perfect, maar "still light-years ahead of look-alike actors, crudely Photoshopped pics, or computer animation" (idem, 462). Reddit-gebruiker 'deepfakes' geeft de code vrij om zelfstandig dit soort deepfakes te creëren, en al snel treden er meer deepfakers in zijn voetsporen. Vanaf eind 2017 is deepfake pornografie een trend en ontstaat er een "micro-economy of face-swapped videos that people christened deepfakes" (idem, 461).

Op het moment dat ik dit schrijf zijn we vijf jaar verder en zijn er in de tussentijd ook talloze deepfake video's opgedoken waarin het niet beroemdheden, maar 'alledaagse' personen zijn die een rol toebedeeld krijgen in pornografisch materiaal. Het overgrote merendeel hiervan is vrouw. "For women", schrijft juriste Danielle Citron, "the threat of rape is all too real. Deep-fake sex videos bring that threat alive in a visceral way" (Citron 2019, 1924). Dankzij sociale media kan van actieve gebruikers al genoeg visuele data worden vergaard om overtuigende deepfakes te creëren. Niet alleen filmsterren, maar ook een buurmeisje, een gehate ex-geliefde of een 'crush' kan zo onderwerp worden van een deepfake. Er is nog weinig zicht op de frequentie van dergelijke deepfakes, temeer

omdat slachtoffers uit schaamte niet vanzelfsprekend uitkomen voor hun slachtofferschap. De impact is echter groot. Zo verhaalt Citron over een slachtoffer dat last bleef houden van “recurrent and intrusive thoughts of being exposed and violated, interference with her personal relationships, [and] feelings of vulnerability and mistrust” en dat ze leeft “in a perpetual state of fear that some-one is watching or spying on her and . . . does not feel safe anywhere” (idem, 1924). Anderen geven aan zich vernederd en beschaamd te voelen en nog lang last te hebben van concentratieproblemen, eetproblemen, angsten en depressie. Ook (het overwegen van) zelfmoord komt regelmatig voor (idem, 1926). Opvallend vaak is een eerste reactie van het slachtoffer bij het zien van ‘personal deepfakes’ waar het slachtoffer zelf een hoofdrol in speelt sterk lichamelijk van aard, bijvoorbeeld in de vorm van misselijkheid, flauwvallen en overgeven.

De inmiddels vijfentwintigjarige Noelle Martin uit Australië is een van de eerste slachtoffers die heel bewust wél het publieke voetlicht heeft betreden met haar verhaal. Toen zij achttien jaar oud was werd zij het slachtoffer van ‘sextortion’ (Citron 2019; White 2022) – mensen downloadden foto’s van haar sociale media website en fotoshopten haar hoofd op dat van pornosterren. Toen ze zich publiekelijk verzette tegen dit misbruik, begonnen de online aanvallen. In 2019 kreeg zij een e-mail van onbekende afzender. “There’s deepfakes of you”. Niet bekend met het verschijnsel deepfakes, zoekt Martin online voorbeelden. Vol afschuw bekijkt ze enkele video’s waarin filmsterren ogenschijnlijk seksuele handelingen uitvoeren. Aangedaan vraagt ze de onbekende afzender haar de deepfake waarin zij een rol speelt te sturen. In een interview vertelt Martin:

> The video took a moment to load before an 11 second clip began playing in front of me. It was of a woman on top of a man, having sex with him, her whole naked body was visible, her eyes looked straight into the camera as her body moved and her face reacted to the activity. Except it wasn’t the face of a stranger… it was my face. The title had my name in it. The tags on the video were #NoelleMartin, #Feminist, #Amateur, #BigTits, #Indian. The description stated that it was a genuine video of me. Feverishly typing in the search bar and hoping not to find anything, I soon discovered another video, also titled with my first and last name, which appeared to show me performing oral sex. I watched as my eyes connected with the camera, as my own mouth moved. It was convincing, even to me. Why would people ever think it wasn’t real? Anyone could have seen it - colleagues, friends, friends of friends. I slammed my laptop shut and sat in stunned silence. (Scott 2020)

Martin heeft haar verhaal in onder andere verschillende interviews (YChats6 2019; Centre for Stories 2019) en een TEDtalk in Perth (Martin 2020) gedeeld. Ze schuwt niet om over het grote ongemak, de afschuw en de vervreemding te spreken die ze ervoer bij het zien van haar deepfake dubbelgangers.

In 2021 roepen communicatiewetenschappers Jeffrey Hancock en Jeremy Bailenson de wetenschappelijke wereld op om – gezien de snelle opkomst van de technologie – de aandacht te richten op de sociale impact van deepfakes (Hancock and Bailenson 2021). Zij noemen wraakporno ook als één van de toepassingen waarvan de sociale impact naar verwachting groot zal zijn. In deze casestudy zal ik mijn multifocale lens op dit type deepfakes richten om de mediumspecifieke kenmerken van deepfake dubbelgangers te verkennen. Ik zal daarbij dankbaar gebruik maken van het verhaal van Martin en dat van diverse andere (veelal anonieme) slachtoffers. Opnieuw gebruik ik allereerst Mitchells onderverdeling van de beeldfamilie (2.1.1) om dit keer deepfake video’s te begrijpen als afbeelding, object, medium en beeld. Nogmaals wil ik de lezer erop attenderen dat het hier geenszins om losstaande aspecten gaat, maar om (samenhangende) perspectieven op een en hetzelfde mediadispositief, die in staat stellen verschillende elementen te ontwaren en benoemen.

4.3.1.1 Afbeelding

Wanneer we deepfake content als *afbeelding* benaderen, buigen we ons allereerst over de nabootsende functie van deepfake videomateriaal (Mitchell 2005, xiii). Ook hier gaat, zoals we ook al zagen bij de selfie en de internet meme, om een medium – in de zin van een 'materiële drager' – dat bestaat uit een digitale afbeelding opgebouwd uit pixels. De pixels samen vormen een nabootsing, een gelijkenis, van een persoon van vlees en bloed. Een deepfake video van bijvoorbeeld Martin, verwijst als *afbeelding* dus naar de visuele gelijkenis van haar persoonlijke voorkomen met die van de verzameling pixels die zij na het openen van 'haar' deepfake video op haar scherm aantrof. Belangrijk om op te merken is dat het in dit geval een *beperkte* gelijkenis betreft; het gaat namelijk enkel om de beeltenis van haar *hoofd* – het afgebeelde lichaam is immers van een ander, in dit geval dat van een (al dan niet vrijwillig acterende) pornoactrice. Hoewel we bij de selfie en de internet meme ook al een mate van realiteitsvervorming en manipulatie aantroffen, daar lijkt deze vervorming en manipulatie in het geval van deepfakes – en meer in het bijzonder van 'personal deepfakes' met pornografische content – een ander karakter te hebben.

De Huffington Post interviewde in 2019 een zestal (anonieme) slachtoffers van deepfakes. In het interview komt onder andere 'Kate' aan het woord. Zij vertelt: "When it's Photoshop, it's a static picture and can be very obvious that it's not real. […] But when it's your own face reacting and moving, there's this panic that you have no control over how people use your image" (Cook 2019). Binnen het genre van sciencefiction bestaat er een sub-genre waarnaar ook wel wordt verwezen als 'paranoid science fiction'. In de populaire cultuur zijn het bijvoorbeeld *The Matrix* (Wachowski and Wachowski 1999) en *The Truman Show* (Weir 1998) die grote bekendheid hebben verkregen. In beide films is er sprake van een ervaring van de realiteit die uiteindelijk vals blijkt te zijn – in *The Matrix* blijkt het geleefde leven een computersimulatie, in *The Truman Show* blijkt de hoofdpersoon onwetend zijn leven te hebben geleefd op een filmset. In zijn bespreking van deepfakes verwijst Blitz (2018) in deze context ook naar *The Cosmic Puppets* (1957), een boek van Philip K. Dick waarin een man terugkeert naar zijn geboortestadje om erachter te komen dat niet alleen de stad is veranderd, maar zelfs de hele *geschiedenis* van die stad. Volgens de stadsarchieven is hijzelf bijvoorbeeld al op negenjarige leeftijd overleden aan een kinderziekte. Het feit dat hij zelf nog rondloopt om zijn eigen overlijdensbericht op te duikelen uit de archieven, maakt dat we ook dit verhaal kunnen scharen onder 'paranoid science fiction' – de protagonist wordt geconfronteerd met een bizarre discrepantie tussen zijn perceptuele ervaring – in dit geval het lezen van zijn eigen overlijdensbericht – en zijn eigen herinneringen en beleefde identiteit (Blitz 2018, 59). Waar selfie(filters) zoals we zagen vervreemdend kunnen zijn, en – in het geval van internet memes – een confrontatie met een internet persona waarin een beeltenis van jou is opgenomen evenzo, daar zou de ervaring van Martin die zichzelf ("op zelfs voor mij overtuigende wijze") een handeling ziet uitvoeren deze in feite nooit heeft gedaan niet misstaan in een 'paranoid science fiction' verhaal.

Wanneer we deepfakes als *afbeelding* benaderen dan stelt dit ons in staat de vervreemdende werking van een 'personal deepfake' te begrijpen vanuit de gelijkenis van het beeld. Anders dan de twee eerder besproken cases, gaat het in het geval van deepfake pornografie zoals uit het voorbeeld van Martin om bewegend én zeer realistisch beeld. Het is een 'living picture', om de woorden van Ranald and Ranald nog eens aan te halen en daarmee echt een dubbel*ganger*. Het 'quasi-autonome' aspect waar Morse over spreekt (1.3.2.2) – de dubbelganger die niet langer 'gevangen' is in een spiegelbeeld – is veel sterker aanwezig dan, bijvoorbeeld, in het geval van een gemanipuleerde selfie of internetmeme. Dit werkt een sterkere mate van vervreemding in de hand. Waar Benjamin de vervreemding benoemt die een acteur voelt wanneer hij zichzelf als 'een schaduw van zichzelf' ziet

acteren op het filmdoek (1.3.2.2), daar is hier iets anders aan de hand. De afschuw die Martin beschrijft te voelen bij het zien van haar deepfake is immers niet de afschuw van een acteur die een auraloze 'schaduw' van zichzelf ziet op een scherm. Het gaat hier om een versie van zichzelf die voor haar, bezien vanuit de samenhang van belichaamde ervaringen door de tijd heen die persoonlijke identiteit uitmaakt, nooit écht is geweest. Maar er is wél sprake van kwalitatieve gelijkenis en dat maakt de confrontatie met een deepfake dubbelganger zo intens – foto- en filmbeelden van het zelf roepen immers ook onherroepelijk een gevoel van nabijheid en intimiteit – een dit ben ík – op. Zoals we met Barthes al zagen is het afgebeelde in bijvoorbeeld een foto – en allicht nog sterker in film die zoals Metz stelt een herinnering oproept van een persoon als 'levende' gevoelsmatig heel sterk aanwezig vanwege de causale relatie tussen index en hetgeen waar de index naar verwijst (1.3.2.2). Maar een deepfake is niet precies een 'voetdruk' zoals Sontag de relatie tussen foto en subject benoemt, noch bestaat er op dezelfde manier een causale relatie tussen foto en de afgebeelde als Barthes die heeft beschreven (1.3.2.2). Het gaat immers om bewegend beeld van een gebeurtenis die strikt genomen niet heeft plaatsgevonden, althans niet in combinatie met de persoon die in een 'personal deepfake' wordt afgebeeld. Citron stelt:

> Deep-fake sex videos are different from the nonconsensual disclosure of intimate images because they do not actually depict a victim's naked body. Yet even though deep-fake sex videos do not depict featured individuals' actual genitals, breasts, buttocks, and anuses, they hijack people's sexual and intimate identities. (Citron 2019, 1921)

De ingewikkelde werkelijkheid van het niet (geheel) afbeelden van een persoon en tóch van grote invloed zijn op de persoonlijke identiteit is typerend voor de ontologie van een deepfake video. Het is geen origineel, maar ook niet geheel een *kopie¸* immers de gebeurtenis heeft nooit in het echt plaatsgevonden. We zouden een deepfake kunnen typeren als een simulacrum (zie 1.2.2.1), een kopie zonder origineel. Maar dat doet niet helemaal recht aan de vervreemdende werking van een deepfake video, omdat hier het element van *gelijkenis* – met het 'origineel', d.w.z. de afgebeelde persoon – een belangrijke rol speelt, een aspect dat een simulacrum niet helemaal lijkt te ondervangen. Nog urgenter dan de selfie en de internet meme roept een 'personal deepfake' vragen op rondom *authenticiteit* (1.3.2.2).

In dit kader zijn de bespiegelingen rondom deepfakes die Luciano Floridi in 2018 publiceerde interessant, omdat ook hij daarin probeert deepfakes te situeren binnen de beeldfamilie (1.2.1.1). Hij vangt zijn beschouwing aan met een historische verkenning van de relatie tussen het authentieke en het 'neppe' (*fake*). Hiertoe wendt hij zich in de eerste instantie tot de kunstwereld, waar we reproducties tegenkomen in de vorm van replica's en vervalsingen. Het verschil tussen deze twee, zo stelt hij, is gebaseerd op ons concept van authenticiteit – "Is this artefact what it claims to be?" (Floridi 2018, 317). Dit lijkt een simpele vraag, maar de realiteit blijkt weerbarstiger en complexer te zijn dan dat. Floridi geeft enkele voorbeelden in de kunstwereld, zoals meestervervalser John Myatt die zo beroemd werd dat zijn vervalsingen als 'genuine fakes' verkocht worden, en hij verwijst ook naar René Magritte, die niet alleen 'nep-Picasso's' en 'nep-Renoirs' maakte, maar tevens ook zélf een vervalsing maakte van zijn eigen werk *The Flavour of Tears* (*Le Saveur des larmes*, 1948) waarbij hij één versie verkocht als authentiek en de ander als vervalsing in omloop bracht . "In this mess, and as if things were not confusing enough", verzucht Floridi, "digital technologies further reshuffle what is possible and our understanding of it" (Floridi 2018, 317).

Om dit te illustreren verwijst hij naar een deep learning AI-project waarbij er 300 werken werden gedigitaliseerd met in totaal meer dan 80,000 penseelstreken van Pablo Picasso, Henry Matisse en Egon Schiele, en anderen. Door individuele penseelstreken te segmenteren leert het AI-systeem karakteristieken van individuele penseelstreken te kwantificeren, waardoor het uiteindelijk in staat is

unieke kenmerken per kunstenaar te identificeren, maar tevens *individuele penseelstreken* te herkennen als zijnde van een specifiek individu. Deze software wist uiteindelijk een precisie van 70-90% te bereiken in het identificeren van individuele penseelstreken en maar liefst een 100% accuraatheid als het ging om het identificeren van vervalsingen. De wijze waarop individuen het penseel hanteren bleek net zo uniek als een vingerafdruk en kunstmatige intelligentie (*Artificial Intelligence*, hierna afgekort to AI) "can help one to discover it, as if it were a microscope" (Floridi 2018, 318). Maar AI kan niet enkel worden ingezet om ons mensen, wezens met beperkte zintuigelijke kwaliteiten, te helpen authentieke werken te onderscheiden van vervalsingen. Het kan ook worden ingezet om *nieuwe* werken te maken. En hier wordt het echt ingewikkeld, want tot op zekere hoogte – zo betoogt Floridi – zijn deze nieuwe werken 'authentiek' te noemen. Een deep learning systeem kan gedigitaliseerd werk van, bijvoorbeeld, Rembrandt tot in de kleinste details analyseren. Op basis daarvan kan het systeem bepalen wat de meest gebruikte onderwerpen zijn (bijvoorbeeld een Kaukasische man tussen de dertig en veertig jaar oud, de meest voorkomende kenmerken van die onderwerpen (het type gezichtsbeharing bijvoorbeeld, en zestiende-eeuwse kleding), de stijl van weergave, de wijze waarop de penseelstreken worden gezet en in welke volgorde. Kortom: "all the information needed to produce a new painting by Rembrandt" (Floridi 2018, 319). Aan de hand van deze informatie kan de AI uiteindelijk een 'nieuwe Rembrandt' genereren én produceren met behulp van een 3Dprinter, zodat zelfs de opbouw van penseelstreken zoals Rembrandt deze zou opzetten op doek kan worden gesimuleerd. Het resultaat is 'een Rembrandt' die past in de authentieke collectie en 'als van' Rembrandt zelf is, maar niet letterlijk door Rembrandt zelf is geschilderd.[41] In *The Next Rembrandt Project* (2016) – een samenwerkingsverband tussen ING, Microsoft, de Technische Universiteit Delft, het Mauritshuis en het museum Het Rembrandthuis – werd op de beschreven wijze inderdaad een bedrieglijk echte 'nieuwe Rembrandt' geproduceerd, laag voor laag uitgeprint door een geavanceerde 3D printer. Het resultaat is een uiterst verwarrend artefact dat volgens Floridi weliswaar niet *origineel* is, maar wel als *authentiek* kan worden beschouwd omdat het de stijl van Rembrandt op een overtuigende wijze simuleert. Rembrandt had het geschilderd kunnen hebben (Floridi 2018, 319). Omdat het zulke sterke banden met Rembrandt zelf onderhoudt, zou je het een 'echte nepperd' kunnen noemen

Wat is nu de ontologische status van deze simulatie? Baudrillard's 'simulacrum' dekt de lading niet helemaal, vanwege genoemde sterke band met een origineel of 'bron' – in bovenstaand voorbeeld Rembrandt. Floridi stelt voor om in dit kader te spreken van *ectypes*, afgeleid uit het Grieks en – net als simulacrum – verwijzend naar een kopie die ook ergens niet helemaal een kopie is, omdat het een ander soort relatie onderhoudt tot zijn 'archetype', de bron waar de kopie op is gebaseerd, dan een normale kopie. Floridi noemt als voorbeeld een "impression left by a seal", zoals de afdruk van een zegelring in de lak waarmee een brief is verzegeld, teneinde de authenticiteit van de afzender te garanderen. Bij de ectype is het "not the real thing, but it is clearly linked in a significant, authentic way with the real thing itself" (Floridi 2018, 319). Omdat deep learning technologie in staat is de archetypische bron (in bovenstaand voorbeeld de persoon Rembrandt) en het proces (zijn schilderstijl) te scheiden, is het mogelijk een *ectype* te creëren, dat volgens Floridi net zo authentiek is als de afdruk van een zegelring. Zowel het onderwerp als hóé het wordt afgebeeld 'raken' als het ware aan de schilder Rembrandt. Maar het is desondanks niet origineel te noemen qua 'archetypa: source' (Floridi 2018, 319). Anderzijds kan er ook sprake zijn van een ectype die wel origineel is in termen van

[41] Een dergelijk werk dienen we weer te onderscheiden van kopieën van bestaande schilderijen van Rembrandt, die worden gemaakt door de oppervlakte van een Rembrandt-schilderij met een hoge-resolutie scanner, die ook het reliëf in kaart kan brengen, in te scannen, on de scan vervolgens met een 3D-printer uit te printen. Op die manier is een nauwelijks van het origineel te onderscheiden kopie van Rembrandts *Het Joodse bruidje* gemaakt (De Mul 2013b).

'archtypal source', maar dan weer niet authentiek in termen van productie en uitvoering: "ectypes can be authentic but unoriginal artefacts […] or inauthentic but original artefacts" (Floridi 2018, 319). In dit kader noemt hij de speech synthese van de laatste toespraak van Kennedy die hij nooit daadwerkelijk uit zou spreken, omdat hij kort daarvoor werd vermoord. De speech is geschreven door Kennedy zelf – de bron is met andere woorden origineel. Maar de uitvoering is dat niet – in dit geval heeft AI leren spreken 'net als' Kennedy. "So here is a Kennedy who is and is not a Kennedy, similar and yet different from the Rembrandt that is and is not a Rembrandt. They are both ectypes" (Floridi 2018, 320).

Hoewel Floridi ons op een interessant spoor zet, is zijn gebruik van het woord 'authentiek' echter verwarrend, omdat de betekenis ervan afwijkt van de gebruikelijke, zoals we die bijvoorbeeld bij Benjamin (1.1.2.1) en Baudrillard (1.2.1.1) aantroffen. Gewoonlijk noemen we een schilderij immers uitsluitend een 'authentieke Rembrandt' als Rembrandt het zelf (eventueel met hulp van medewerkers) heeft geschilderd en dan heeft het dezelfde betekenis als 'een originele Rembrand'. Het *Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse taal* geeft als betekenis van 'authentiek': "eigenhandig geschreven of gemaakt, niet vervalst" en noemt "echt, betrouwbaar, origineel" als synoniemen (Geeraerts 2005). In het Rembrandt project, waarin wordt gepoogd de authenticiteit of originaliteit van de aan Rembrandt toegeschreven schilderijen vast te stellen, wordt immers niet alleen gekeken of de stijl van het te beoordelen schilderij voldoende overeenkomt met de reeds als authentiek of origineel bestempelde schilderijen van Rembrandt, maar bijvoorbeeld ook of het paneel of de verf daadwerkelijk afkomstig zijn uit Rembrandt's tijd. Floridi heeft echter wel een punt als hij opmerkt dat genoemde ectypes niet hetzelfde zijn als volstrekt niet-authentieke of niet-originele replica's of vervalsingen. Zowel het Next Rembrandt schilderij als de speech van Kennedy staan in een nauwere betrekking tot hun maker dan replica's of vervalsingen. Ze zijn niet echt gemaakt door Rembrandt en Kennedy, maar in een bepaald opzicht toch 'echter' dan louter replica's of vervalsingen (door een stem-imitator of schilder die in de stijl van Rembrandt schildert). Je zou ectypes volgens mij beter *semi*-authentiek of *semi*-origineel kunnen noemen.[42]

Dat Floridi toch kiest voor het begrip 'authentiek' lijkt samen te hangen met het feit dat hij de stijl loskoppelt van de maker, maar wel de naam van de maker daaraan koppelt. 'De stijl van Rembrandt' wordt als het ware de originele bron, ongeacht of die wordt uitgevoerd door Rembrandt of een AI-programma. Als een AI die stijl perfect beheerst, dan kunnen – in deze gedachtegang – de producten die met behulp van die AI worden gemaakt authentieke Rembrand's worden genoemd. Het betekent dan eigenlijk niet veel meer dan dat 'authentiek' betekent dat het werk niet van een door Rembrandt zelf geschilderd schilderij kan worden onderscheiden. Maar dat is ook het geval met een schilderij 'in de stijl van Rembrandt' van een van zijn tijdgenoten of een latere vervalser. Zelfs de onderzoekers van het Rembrandt project hebben zich wel eens vergist bij hun toeschrijving. In het geval van The Next Rembrandt Project blijkt ook een AI de stijlkenmerken van Rembrandt zo goed te kunnen *nabootsen* dat het dezelfde indruk maakt als een authentiek schilderij. Het verschil met een vervalsing is dat het met behulp van AI vervaardigde schilderij hier niet als echt wordt gepresenteerd, maar een demonstratie is van waartoe geavanceerde AI in staat is. Helemaal zeker van zijn zaak schijnt Floridi niet te zijn, want bij The Next Rembrandt staat in de tabel waarin hij diverse typen 'Archetype, fake en ectypes' ordent, in de komom 'Authentic production': "(Qualified) Yes". 'Helemaal authentiek' is het door de AI geproduceerde schilderij dus ook volgens Floridi niet. In het kader van mijn analyse van

[42] Het voorvoegsel 'semi' is hier – in overeenstemming met van het *Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse taal* (Geeraerts 2005) gebruikt ter aanduiding van feit dat de authenticiteit dat "niet in de volle betekenis van het woord is". Dat is niet hetzelfde als *quasi*-authentiek, waarbij enkel de schijn van authenticiteit wordt opgeroepen.

deepfakes is het vruchtbaarder aan te knopen bij Floridi impliciete definitie van het ectype als een indexicaal teken (1.3.2.2). Zijn voorbeeld – "impression left by a seal" (Floridi 2018, 319), is namelijk een schoolvoorbeeld van de causale relatie die een indexicaal teken onderhoudt met zijn origineel. Het reliëf van de zegelring is in de lak gedrukt. Net als een voetafdruk op het strand bewijst de afbeelding in de lak het bestaan van het origineel (respectievelijk van de voet en de zegelring). Ook de penseelvoering van Rembrandt die zich inschrijft in de verf op het schilderij is een indexicaal teken (Rembrandt was here!). Ook in het geval van de The Next Rembrandt is dat het geval, maar nu op een door het AI programma gemedieerde – bemiddeld-onmiddellijke – wijze.

Bij de bespreking van Barthes zagen we dat ook fotografische of filmische afbeeldingen een indexicaal karakter hebben (1.3.2.2). Ook bij een analoge foto of film is de afbeelding causaal verbonden met de gefotografeerde of gefilmde persoon, die door de lichtstralen in de emulsie worden 'gegrift'. Bij digitale fotografie vindt daar – net als bij The Next Rembrandt – een analoog-digitaal-analoog conversie plaats, maar de afbeelding op papier of op het beeldscherm levert fenomenologisch gezien dezelfde authenticerende ervaring op. In Barthes woorden is er sprake van de ervaring dat het afgebeelde 'er geweest is' *(Ça a été)*. Ook deepfakes hebben een indexicaal karakter. Het gaat daarbij echter wel om een bijzonder type index, omdat het een digitale recombinatie betreft van minstens twee – maar vaak nog meer – indexicale foto's en video's. Een resulterende deepfake video is in dat opzicht dus een vervalsing te noemen, niet omdat de bestanddelen niet indexicaal zouden zijn (immers afzonderlijk genomen zijn zowel de afbeelding van de porno-actrice als die van het afgebeelde slachtoffer indices), maar het digitale gerecombineerde resultaat als geheel is geen index in de zin dat de getoonde pornoscene, waaraan het slachtoffer schijnbaar deelnam, nooit werkelijk heeft plaatsgevonden. Een deepfake video onderscheidt zich daarbij van The Next Rembrandt', in de zin dat de elementen waaruit het is opgebouwd authentiek (origineel) zijn. Dat juist maakt de deepfake zo bedrieglijk echt.

Waar gemanipuleerde selfies net als veel CGI en motion-capture faceswaps nog in de befaamde *uncanny valley* dreigen te vallen, daar heeft deepfake technologie het potentieel deze specifieke vorm van het unheimliche (dingen die heel erg op ons lijken maar toch *net* niet waardoor het naar wordt – denk aan wassen beelden, dode lichamen, androïde robots, CGI die net een beetje *off* is) te omzeilen. "The multidimensional complexity of transforming one person's face into a seamless mask for another actor is just the kind of discrete task that deep neural nets excel at conquering. Bridging the uncanny valley is just another kind of board game for an AI to learn. It starts out wildly inaccurate and then bootstraps itself into inhuman levels of perfection" (Fletcher 2018, 263). Hoe (ultra)realistischer het synthetische beeld wordt, hoe complexer en prominenter de relatie tussen authenticiteit en origineel. De gelijkenis is hoogst *unheimlich* geworden.

4.3.1.2 Object

Wanneer we deepfakes benaderen als *object,* dan leggen we de focus op de materiële ondersteuning van de afbeelding. Deepfakes zijn digitale videobeelden, die – zo werd in de voorafgaande paragraaf al duidelijk – worden gecreëerd met behulp van kunstmatige intelligentie (AI). AI is een paraplubegrip voor allerlei onderzoeksprogramma's en projecten die zich richten op het creëren van programma's die op intelligente wijze taken uit te voeren. Deze zijn deels gebaseerd op klassieke regelgeleide (stap-voor-stap) *algoritmen* (juridische expertsystemen werken vaak op die manier), en deels op digitale *neurale netwerken* (een oudere benaming voor het eerdergenoemde *machine learning* en *deep learning*). In het laatste geval ontdekt het programma zelfstandige patronen in grote dataverzamelingen (Citron en Chesney 2019, 1759). Een neuraal netwerk kan bijvoorbeeld de opdracht krijgen in een verzameling dierenfoto's honden en katten te onderscheiden. Tijdens een

trainingsperiode wordt aangegeven op welke foto's honden en welke katten tonen en op welke kenmeren moet worden geselecteerd. Daarbij wordt vaak ook een bepaald gewicht aan die kenmerken toegekend (het hebben van vier poten is niet echt onderscheidend, het wel of niet hebben van een kleine neus of prominente snorharen wel). Een neuraal netwerk heeft vaak meerdere lagen, waarbij iedere laag op een ander kenmerk selecteert). "Given a set of salient features to look for (for example, what distinguishes a cat image from a dog image) and a mass of data on which to train (a bunch of labelled cat and dog images), a machine-learning algorithm can come to recognize those features in new data (like an unlabeled picture of a domestic quadruped) and draw relevant conclusions (cat or dog)" (Fletcher 2018, 458).

Binnen het gebied van machine learning wordt vaak nog als een meer geavanceerde subcategorie van onderscheiden, die sinds ca 2012 als 'deep learning' wordt aangeduid. Het 'diepe' is erin gelegen dat dergelijke neurale netwerken uit een groot aantal lagen bestaan, en bovendien op basis van de invoer ook zelf leren relevante kenmerken te onderscheiden:

> Whereas machine-learning algorithms require the features they look for in data to be pre-set, deep-learning neural nets can determine and detect salient features on their own. Given a mass of images correctly labeled cats or dogs, for example, a deep-learning algorithm will process those images and determine by itself the most relevant features to distinguish dog pictures from cat pictures. The result is a highly effective prediction/decision-making engine, often more accurate than any human could be. (Fletcher 2018, 459)

Dat zelflerende vermogen maakt ze zeer adequaat, maar met de toename van het aantal lagen wordt de precieze werkwijze ook, zelfs voor experts, onnavolgbaar en daardoor niet-uitlegbaar (*unexplainable*). Deze genoemde technieken worden inmiddels al breed ingezet en we hebben er in ons dagelijks leven regelmatig mee te maken, misschien zonder dit zelf door te hebben. De algoritmes die je tijdens het online winkelen bij bijvoorbeeld Bol.com of Amazon.nl aanbevelingen doen ("Mensen die dit item kochten, kochten vaak ook…" of "Heb je dit misschien ook nodig?") zijn voorbeelden van machine learning, evenals algoritmen die je helpen een zin af te maken in een tekst messages of email. Hoe meer input dergelijke systemen krijgen, hoe accurater en "slimmer" ze worden.

Sinds 2014 bestaan er nog nieuwere deep learning programma's die deze technologie nog een stapje verder hebben gebracht. Zogenaamde *Generative Adversarial Networks* (GANs) worden twee 'neural nets' tegen elkaar afgezet. Het resultaat is dat ze in staat zijn minutieuze details te onderscheiden, ordenen en vergelijken. En het is dit type deep learning programma's dat aangewend wordt voor het maken van deepfakes, aangezien zeer overtuigende synthetische beelden kunnen maken. "The result far exceeds the speed, scale, and nuance of what human reviewers could achieve. Growing sophistication of the GAN approach is sure to lead to the production of increasingly convincing deep fakes" (Citron and Chesney 2019, 1760). Geavanceerde deep learning systemen vroegen tot niet zo lang geleden diepgaande kennis, krachtige hardware met super snelle graphic-processing units en grote hoeveelheden data om algoritmes op los te laten, "resources traditionally available only to large corporations, research institutions, and governments" (Fletcher 2018, 263).

In het voorafgaande merkte ik al op dat er inmiddels echter al diverse deep learning software programma's en zelfs gebruiksvriendelijke apps publiekelijk beschikbaar zijn. Deze zijn weliswaar nog niet in staat ultra-realistische deepfakes te produceren, maar ze benaderen de meer geavanceerde versies qua realisme steeds dichter. Persoonlijke computers en laptops worden steeds sneller en zijn vaak ook uitgerust met geavanceerde graphic cards. Ze zijn inmiddels krachtig genoeg om deep neural-net programma's te kunnen draaien. Had je eerst een heel team nodig om deepfakes te

kunnen produceren, daar bieden nieuwe 'consumer-level' algoritmes individuele computergebruikers de mogelijkheid om zelfstandig en met eigen hard- en software al behoorlijk overtuigende faceswaps te produceren (Fletcher 2018, 263). Anno 2022 zijn er diverse applicaties beschikbaar (zoals *Zao*, *Deepfakes Web, DeepFaceLab* en *Reface),* die de gebruiker vaak opvallend simpel in staat stellen zelf deepfake content te creëren. Chesney en Citron stellen dan ook dat "[t]he capacity to generate persuasive deep fakes will not stay in the hands of either technologically sophisticated or responsible actors. For better or worse, deep-fake technology will diffuse and democratize rapidly (Chesney and Citron 2019, 1762). De huidige ontwikkelingen maken het waarschijnlijk dat de mogelijkheden om zeer geloofwaardige deepfake vervalsingen te maken in hoog tempo zal toenemen en toegankelijker zal worden voor een breed publiek. Chesney en Citron voorspellen dat deepfake dezelfde weg zal volgen als eerder tot ontwikkeling gekomen typen grafische beeldbewerking – geavanceerde foto- en video-editing – die aanvankelijk alleen voor experts was weggelegd (idem, 1763). Daarnaast wijzen ze erop dat de opkomst van deepfake technologie op een penibel moment komt; "No longer is the public's attention exclusively in the hands of trusted media companies. Individuals peddling deep fakes can quickly reach a massive, even global public" (idem, 1763). Dat brengt ons bij de beschouwing van de deepfake technologie als *medium*.

4.3.1.3 Medium

Begrepen als medium verwijst de deepfake naar materiële en immateriële praktijken en omstandigheden die een visuele afbeelding – in dit geval een bewegend beeld – verbinden aan een object om zo een afbeelding te *produceren*. Het gaat in dit geval om materiële sociale praktijken (4.3.1.2), maar daarnaast óók bijvoorbeeld sociale gewoonten en sociale (online) gemeenschappen die hiermee van doen hebben. Bekijken we pornografische deepfakes met herkenbare personen vanuit dit mediumperspectief, dan gaat het niet alleen om de hardware en software die het mogelijk maakt een deepfake video te creëren, maar ook om bijvoorbeeld sociale conventies (wraakporno, *silencing* van vrouwen, objectivering en seksualisering, et cetera) die van invloed zijn op de constructie van het beeld. Ook discourse, reacties op video's, hoe er over wordt gepraat in de media maken daarvan deel uit.

Zoals we al zagen worden vooral vrouwen slachtoffer van deepfake pornografie. De afgelopen jaren werden ook verscheidene vrouwelijke journalisten doelwit. Zo stak journaliste Rana Ayyub haar hoofd boven het maaiveld uit door te schrijven over de corruptie van Hindu nationalistische politici. Er staken tweets van trollen de kop op die zich als haar voordeden, waarbij werd geïnsinueerd dat Ayyub vóór kinderverkrachting zou zijn en Indiase mensen zou haten. Vervolgens ging er een seksueel getinte deepfake video van twee minuten de ronde, waarin haar gezicht op dat van een andere vrouw was gemonteerd. Deze video werd door duizenden mensen gedeeld op sociale media (waaronder Twitter en Facebook) en in WhatsApp groepen. Al snel liepen haar sociale media vol met clips uit de deepfake, vergezeld van commentaar van mensen die seks van haar eisten of dreigden met (groeps)verkrachting. Ook gingen er Tweets rond met haar huisadres, telefoonnummer. Een van de posters schreef "See, Rana, what we spread about you; this is what happens when you write lies about Modi and Hindus in India" (Citron 2019, 1923). In het geval van de eerdergenoemde Martin uit Australië, was het misbruik van haar afbeeldingen – veelal selfies die ze zelf op haar sociale media profielen had geplaatst – al aan de gang voor ze zelf iets in de gaten had en in de eerste instantie leek

hier geen 'wraak' mee gemoeid te zijn. Ze kwam achter het misbruik toen ze een foto via Google *reverse image search* aantrof op seksuele websites:

> On a split second, my screen was flooded with that image and dozens more images of me that had been stolen from my social media, on links connected to porn sites. On these sites, nameless, faceless sexual predators had published highly explicit sexual commentary about me and what they'd like to do to me. "Cover her face and we'd fuck her body," one person wrote. They also published identifying information about me: where I lived, what I studied, who I was. (Martin 2019)

Zodra ze zich publiekelijk uit begon te spreken over dit misbruik en ze zich er openlijk tegen verzette, kreeg de alsnog alsmaar groeiende content wel steeds meer een wraakaspect en krijgt de seksuele lading die aan de gemanipuleerde foto's van Martin wordt gegeven een steeds gewelddadiger karakter:

> I soon discovered that these sexual predators had doctored or photoshopped my face onto the bodies of naked adult actresses engaged in sexual intercourse, on solo shots of me being ejaculated on by two men. Sperm was edited onto my face. I was edited onto the cover of a porn DVD. Perpetrators had edited my images to give the effect that my blouse was transparent or see-through, so you could see my nipples. Perpetrators ejaculated on images of me, took photos of their sperm and penises on these images and posted them onto porn sites. "Cum on printed pigs," is what they call it. (Martin 2019)

Martin wordt door op verschillende, maar samenhangende wijzen geobjectiveerd; steeds weer wordt ze neergezet als pornoster, dan weer door haar gefotoshopte afbeeldingen op een porno-DVD te zetten, dan weer door pornografische foto's te creëren, dan weer door deepfake content waarin ze ogenschijnlijk als porno-actrice seksueel verkeer heeft met diverse mensen.

Wat Martin overkwam, past in een bredere tendens rondom deepfake. Het creëren van pornografische content is een van de populairste toepassingen, en pornografische deepfakes maken, samen met andere vormen van 'image-based sexual abuse', deel uit van een mechanisme "for the achievement or consolidation of social power among a subculture of male peer support and online sexual deviancy" (Henry et al. 2021, 95). In een studie uit 2019, 'Image-based sexual abuse: Online distribution channels and illicit communities of suppert (2019) laten Henry en Flynn zien dat online community forums, die we reeds tegenkwamen bij de bespreking van internet memes, ook in het geval van deepfakes een cruciale rol spelen. Ze stellen dat 'image-based sexual abuse' (IBSA) materiaal zich met name op vier soorten online platformen voordoet; "IBSA-specific sites, imageboards, community forums, and pornography sites" (Henry and Flynn 2019, 1934). Leden van online fora komen samen en delen 'interesses' op zogenaame *threads*. Henry en Flynn ontdekten in hun etnografische online onderzoek bijvoorbeeld dat sommige van dergelijke *threads* zich specialistisch toeleggen op het delen van naakte of seksuele foto's of video's zonder toestemming van de betreffende partner. Ze geven voorbeelden van specialistische *threads* waar bepaalde 'spelregels' gelden, bijvoorbeeld door leden de opdracht te geven hun vriendin of vrouw naakt te fotograferen in een publieke setting, om de genomen afbeelding vervolgens zonder hun toestemming op het forum te plaatsen, of door leden de opdracht te geven naar aanleiding van geüploade afbeeldingen van al dan niet naakte vrouwen de vrouwen seksueel te vernederen en misbruiken. Ook beschrijven Henry

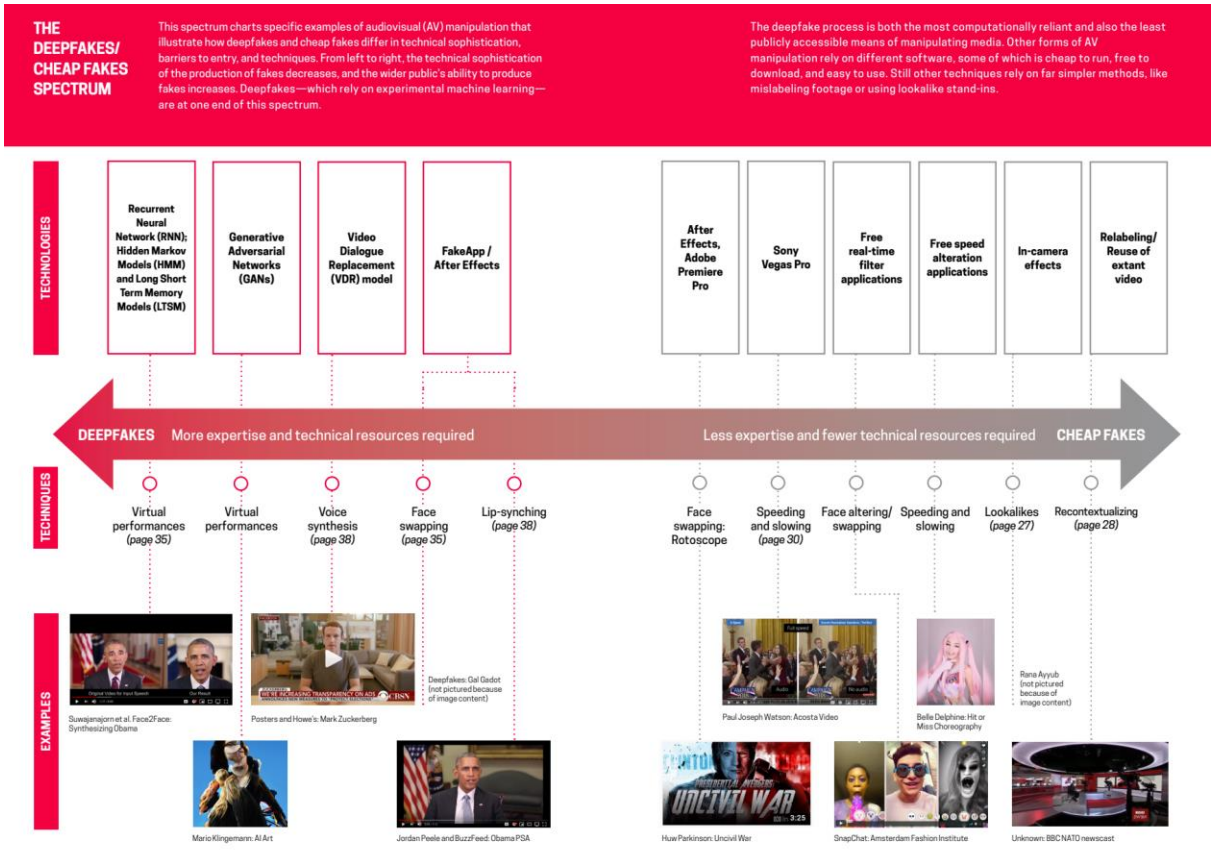
en Flynn een – zeer actief – forum waarop leden wordt gevraagd om hun 'meisje' te uploaden, zodat andere mensen deze kunnen downloaden om er een 'cum tribute' video mee te maken, waarbij een andere man ejaculeert op de geprinte foto of op een weergave van de foto op hun telefoon of computerscherm (Henry and Flynn 2019, 1943-1944). In het boek *Image-based sexual abuse* (2021) stellen Henry et al. dat de recentere trend van deepfake pornografie in het verlengde ligt van dit soort vrouwonvriendelijke online misbruikpraktijken, waarbij voor de opkomst van deepfake technologie digitale afbeeldingen al werden gemanipuleerd met behulp van beeldbewerkingsprogramma's als fotoshop. Zij stellen dat dergelijke praktijken constitutief zijn voor een gender-orde, een specifiek historisch machtspatroon tussen man en vrouw (Henry et al. 2020, 96). Met name binnen genderstudies wordt er binnen deze context ook wel van 'hegemonic masculinity' gesproken, om machtspatronen en discourse aan te wijzen waarmee patriarchale motieven en overheersing worden gelegitimeerd en in stand gehouden. Ze halen in dit kader *masculinities scholar* Michael Flood aan, die stelt dat geritualiseerde daden van seksuele vernedering tegen vrouwen worden gebruikt voor collectief amusement van mannen, en dat dit in dienst staat van het bewijzen van iemands positie in een mannelijke sociale hiërarchie (idem). De 'performance' van (hyper-)masculiniteit vindt volgens Flood veelal plaats op de domeinen van het lichamelijke en seksualiteit (idem). Henry et al. stellen dat in het digitale tijdperk "a nude or sexual photograph or video is incontrovertible 'proof' of intimacy and conquest" (idem, 97). In het geval van het delen van beeldmateriaal waar door de afgebeelde persoon (meestal een vrouw) géén toestemming is gegeven, maakt het deel uit van de 'performance' van masculiniteit en wordt het bovendien aangemoedigd en genormaliseerd binnen specifieke sociale contexten (idem, 97), bijvoorbeeld van eerdergenoemde internet fora. Dit maakt dat in feite iedere vrouw die foto's online plaats – of van wie afbeeldingen online wórden geplaatst met of zonder hun medeweten – slachtoffer kan worden van 'image based abuse'. In haar TED-talk stelt Martin dan ook:

> Now, you might be thinking, why me? Well, I'm just one of the thousands upon thousands of ordinary women who are being preyed upon in these mass-scale, horrific online cultures, websites and threads that are dedicated to sexually exploiting and doctoring ordinary images of women into porn. As I speak, there are women who are being preyed upon, and they don't even know it. (Martin 2020)

Deepfake video's lijken in dit type online misbruik een speciale plek in te nemen. Zoals we in de gevallen van Ayyub en Martin zien, werden zij slachtoffer van deze digitale 'misbruik-techniek' op het moment dat zij zelf macht probeerden uit te oefenen, door zich publiekelijk uit te spreken tegen de mistanden. De deepfakes lijken in dergelijke gevallen gemaakt te worden door mannen "whose efforts to exert power over women have failed […]" en die vervolgens op zoek gaan naar "means through which to consolidate that identity and status" (idem, 98). Deepfake pornografie maakt vaak gebruik van afbeeldingen van vrouwen met macht (filmsterren, politici) of 'gewone' vrouwen die, zoals Ayyub en Martin, hun 'mannetje' staan. Het is vanuit dat licht bezien een manier om vrouwen, die de meeste mannen nooit zouden kunnen aanraken of in hun 'bezit' zouden kunnen hebben, te beheersen (idem, 98). In het eerdergenoemde Huffington Post interview met slachtoffers van deepfake pornografie stelt er een van hen dan ook: "Women can tell men, 'I don't want to date you, I don't want to know you, I don't want to take my clothes off for you,' but now men can say, 'Oh yeah? I'm going to force you to, and if I can't do it physically, I will do it virtually. […] There's nothing you can really do to protect yourself except not exist online" (Cook 2019).

4.3.1.4 Beeld

Deepfakes als *beeld*, ten slotte, verwijst naar de complexe wijze waarop virtuele, materiële en symbolische elementen samenkomen. Opgevat als *beeld* verwijst deepfake niet alleen naar een digitale video die wordt opgeslagen en verspreid door internetgebruikers, maar ook meer abstract naar de gewoonte om vrouwelijke beroemdheden tot subject te maken van pornografische deepfake content. De deepfake als beeld kenmerkt zich door een hoge mate van manipulatie en bestaat vaak uit twee (of meerdere) componenten uit verschillende 'originele' afbeeldingen en foto's. Dergelijk 'bricolage'-gebruik van digitale beelden waarmee, in dit geval, met gemak een nieuw – seksueel getint – beeld kan worden gemaakt, is een groeiend probleem in het digitale tijdperk waarin digitale afbeeldingen met een vingerbeweging kunnen worden gemaakt, gedeeld, opgeslagen en gedownload en "the speed in which images can disappear after being downloaded; the difficulties associated with removing images once they are online; and the variety of imagery contained on multiple sites. (Henry and Flynn 2019, 1933). Deepfakes als beeld maken deel uit van een 'beeldfamilie' van AV (audiovisual) manipulatie. Paris en Donovan stellen dat AV manipulatie "includes any sociotechnical means for influencing the interpretation of media" (Paris and Donovan 2019, 5-6). Hieronder vallen zowel de meest geavanceerde deepfake video's die van AI-technologie gebruik maken, maar ook wat zij 'cheap fakes' noemen, die meer conventionele technieken zoals "speeding, slowing, cutting, re-staging, or re-contextualizing footage" (Paris and Donovan 2019, 5-6), maar ook bijvoorbeeld het gebruiken van 'lookalikes' om vervalste content te creëren van een persoon en de recontextualisatie van beelden, bijvoorbeeld door montage. Wat AV manipulatie gerelateerde beelden gemeen hebben, is het gegeven dat zij de betekenis van het beeld veranderen door middel van diverse manipulatietechnieken. Waar 'cheap fakes' dit vaak nog tot op zekere hoogte 'openlijk' doen door het zichtbare karakter van de manipulatie, daar onderscheiden de meest geavanceerde deepfakes zich door hun (bijna) onzichtbare beeldmanipulatie (zie Afbeelding 17 voor het 'deepfake – cheap fake spectrum zoals ontwikkeld door Paris en Donovan). In het geval van 'virtual performances' – de huidige meest geavanceerde deepfake technologie – is het uiteindelijke beeld een resultaat van een 'digitization of bodies', vaak niet alleen wat lichamelijke data betreft (gezicht, lichaam) maar bijvoorbeeld ook de stem of bepaalde maniertjes in de beweging, op basis van een deep learning 'training' die gebruik maakt van tot wel honderden foto- en videofragmenten, die tegenwoordig op talloze computers, sociale media profielen en in de cloud te vinden zijn (Paris and Donovan 2019, 7). Het resultaat is een gerecombineerd en gemanipuleerd beeld, dat zich desondanks voordoet als 'authentiek'.



Afb.17 Deepfake/cheap fakes spectrum, bron: Data & Society, Paris & Donovan

4.3.2 De deepfake als dubbelganger

In dit tweede gedeelte van deze verkennende analyse van deepfakes maak ik, nu ik het beeldaspect uiteen heb gezet, de stap naar het mensaspect van deze digitale dubbelganger en de wijze waarop het dubbelgangerdom van de mens tot uitdrukking komt in dit specifieke mediadispositief.

4.3.2.1 Binnenwereld, buitenwereld, medewereld en deepfakes

Allereerst plaatsen we ook dit mediadispositief opnieuw binnen de drie sferen van de menselijke bestaansvorm (2.1.4.1, 2.1.4.2 en 2.1.4.3), daarbij in gedachten houdend dat iedere wereld – of dimensie, ze zijn immers nauw verstrengeld – wordt gekenmerkt door een dubbelaspectiviteit (2.1.2.3). Wanneer we dit principe vertalen naar personal deepfakes, dan kunnen we de complexiteit van deze digitale dubbelganger – die ik, aanknopend bij Floridi heb getypeerd als een indexicaal 'ectype' – nader doorgronden.

Identiteit belicht vanuit de sfeer van de binnenwereld gaat, zoals we reeds hebben besproken (2.1.4.1) om die aspecten die een individu *van binnenuit* ervaart – emoties, gedachtes, herinneringen aan belevenissen en beleefde situaties (welke tevens worden gekleurd door de medewereld en buitenwereld), dromen, et cetera. De excentrisch gepositioneerde mens kan zich bovendien tot die vanuit de binnenwereld beleefde ervaringen verhouden en vormt via de mede- en buitenwereld een coherent beeld van een 'ik'. Nemen we even de deepfake video's van Martin als voorbeeld, dan kunnen we net als bij de internet meme vaststellen dat Martin deze artificiële extensie in de vorm van

een deepfake beeltenis van zichzelf die seksuele handelingen uitvoert in principe niet van binnenuit kan ervaren, in die zin dat ze geen herinneringen aan de weergegeven situatie kan hebben – de pornografische scene heeft immers nooit daadwerkelijk plaatsgevonden. Er is hier met andere woorden sprake van een radicale discrepantie tussen een binnenwereld-ervaring ("Dit ben ik niet, ik heb geen herinneringen aan deze situatie.") en buitenwereldervaring ("Dat ben ik, dat is mijn lach, mijn gezicht."). De realistische extensies van het *Körper* creëren een schizofrene ervaring van het gelijktijdig wél en niet zijn. Die dissociatie speelt waarschijnlijk een rol bij de door de slachtoffers van deepfake pornografische vermelde lichamelijke reacties – flauwvallen, misselijkheid, overgeven, et cetera. Dit doet vermoeden dat er toch een *Leib*-aspect zit aan het waarnemen van een deepfake video waarin je jezelf herkent. De reden hiervoor kunnen we – hoewel misschien gevoelsmatig niet voor de hand liggend – wellicht vinden in het buitenwereld-aspect van de deepfake.

Een deepfake als onderdeel van de buitenwereld is een anders dan we zagen bij de selfie en de internet meme niet precies een 'uitdrukking' van het zelf, het is in hoge mate een synthetische *recombinatie,* die we met Floridi ook wel zouden kunnen aanduiden als een semi-authentiek ectype (mijn kritische noot bij diens gebruik van 'authenticiteit' in acht nemend). Dit maakt, zoals we zagen, het karakter van een dergelijke deepfake hoogst gecompliceerd. Het betreft geen Baudrillard's simulacrum, daar het geen kopie is zonder origineel, maar een deepfake onderhoudt ook geen direct indexicale relatie tot het 'origineel' – dat wil zeggen de kwalitatief gelijkende persoon die ten grondslag ligt aan de deepfake. Toch is er, zo zagen we in het vorige deel van deze analyse, wel sprake van een zekere 'echo' van het originele indexicale verband tussen de originele foto's en video's – eveneens behorend tot de buitenwereld als uitdrukkingen van de betreffende persoon – en de afgebeelde persoon. Als bewegend, indexicaal beeld, een 'living picture', is het ervaren werkelijkheidsgehalte van deepfake content hoger dan het geval is bij een gemanipuleerd beeld als een selfie met filter of een internet meme zoals 'Hide the pain Harold'. We zouden kunnen stellen dat deze seksueel getinte video's een hyperrealistische en geanimeerde *Körper*-extensie vormen (2.1.3.2-2.1.3.4). Het synthetisch gerecombineerde beeld is vervreemdend door de hoge mate van manipulatie én het gegeven dat het tot een – teruggrijpend op de terminologie van Paris en Donovan – virtuele *performance* betreft. Deze digitale dubbelganger toont zich niet 'doods', maar handelt op quasi-autonome wijze als *bewegend* beeld. Dit, gecombineerd met de hoge manipulatiewaarde van dit beeld – het vervreemdende effect van Martins eigen hoofd op een lichaam van een actrice met eenzelfde lichaamstype – zorgt voor een hoge mate van vervreemding en ongemak omdat het is *alsof* ze zichzelf ziet. De deepfake video is zo als een tastbare, visuele herinnering aan iets dat gelijktijdig nooit heeft plaatsgevonden én – steeds wanneer de video wordt afgespeeld – op beeld hier en nu plaatsvindt.

4.3.2.2 De drie grondwetten en deepfakes

De kunstmatigheid van de mens krijgt in het geval van deepfakes een wel zeer letterlijke uitdrukking. Net als we bij de casus van 'Hide the pain Harold' zagen, geldt ook hier dat het niet Martin zélf is die vorm of uitdrukking heeft gegeven aan zichzelf, maar dat een ánder dit heeft gedaan. Het is in die zin eerder een uitdrukking van het verlangen van een *Definitivum* (2.1.5.3) – een blijvende uitdrukking van Martin – door iemand anders. Ondanks het gegeven dat de seksuele handelingen in de deepfake video's van Martin niet daadwerkelijk hebben plaatsgevonden – althans met haar in de hoofdrol – worden ze als 'geprojecteerde extensie' (2.3.3) een deel van het zelf van Martin en functioneren ze als middel van zelfkennis – zo niet voor Martin zelf, dan wel voor anderen die de deepfake video's met haar in verband brengen. Stelde ik met het voorbeeld van de 'treinplasjongen' uit de introductie dat het ontologisch onwenselijk is om een dergelijk 'identiteitsanker' te bezitten dat tegen de veranderlijke en beweeglijke menselijke identiteit in gaat, daar is het 'identiteitsanker' in het

voorbeeld van Martin van een andere aard. Was er in het geval van de 'treinsplasser' meme nog sprake van een indexicaal verband tussen meme en de handelingen van de jongen, daar is in het geval van Martin ook de vermeende handeling waarmee ze wordt geassocieerd kunstmatig en synthetisch van aard.

Zelfkennis en menselijke waarneming zijn altijd gemedieerd en zelfkennis daarmee ook (2.1.5.2), omdat de mens een gebroken bestaan leidt (2.2.2). Deze gebrokenheid vertaalt zich ook naar de wijze waarop de mens zichzelf ervaart en voor zichzelf toegankelijk is. De mens, genoodzaakt zichzelf te leren kennen middels uitdrukkingen, leert zichzelf altijd kennen via een omweg en moet zichzelf tot op zekere hoogte altijd objectiveren. In het geval van de deepfakes van Martin zien we, net zoals bij de internet meme, dat de controle over deze specifieke technologische objectivering niet bij het slachtoffer ligt. Of beter, slechts in beperkte mate, omdat zij in de eerste instantie wél degene was die zichzelf uitdrukte in de vorm van selfies, die ze eveneens zelf op haar sociale media profielen plaatste. Haar casus laat echter opnieuw zien dat afbeeldingen, eenmaal online geplaatst, zich lastig laten beheersen.

Verwijs het utopisch standpunt bij Plessner normaliter naar de wens van de 'thuisloze mens' toch met zichzelf samen te vallen, daar zouden we in het geval van de deepfakes van Martin kunnen stellen dat er hier sprake lijkt te zijn van een 'dystopisch standpunt' – de wens *niet* samen te vallen met de dubbelganger van het zelf. In het geval van 'Hide the pain Harold zagen we – ondanks de eveneens vervreemdende werking van een door anderen opgelegd meme personage – dat Arató uiteindelijk toch een min of meer 'utopisch standpunt' innam, niet omwille van een verlangen met zijn identificatie met Harold een ideaal-ik te realiseren, maar eerder om radicale vervreemding in te perken. In het geval van verslagen van deepfake slachtoffers, zoals Martin, zagen we juist een grote *onwil* om met de digitale dubbelgangers samen te vallen. Dit uit zich niet alleen in het zich afzetten tegen het misbruik en het willen aanvechten van de digitale dubbelganger, maar ook in lichamelijk verzet in de vorm van misselijkheid, depressie en suïcide – dit laatste geen voorbeeld van radicaal samenvallen met het zelf, maar veeleer een radicale verdringing van het 'origineel' door de dubbelganger.

4.3.2.3 Körper- en Leibrelaties en deepfakes

Ook in geval van de deepfake video's waarin een herkenbaar persoon een rol speelt, is er sprake van een *Körper*-aspect – de video's kunnen worden begrepen als een (ongewilde) extensie van het lichaam. Er is, net als we bij de selfies en internet memes zagen, sprake van een kwalitatieve gelijkenis tussen het zelf en de digitale dubbelganger. Uit getuigenissen van slachtoffers lijkt er in het geval van een confrontatie met een deepfake video tevens sprake te zijn van een *Leib*-aspect; ondanks het gegeven dat een slachtoffer niet daadwerkelijk degene is die de handelingen op het beeld uitvoert (of ooit heeft uitgevoerd), zorgt het zien van deepfake content van het zelf wél voor een lichamelijke reactie, zoals flauwvallen en overgeven. Martin beschrijft in interviews eveneens de diepe afschuw die ze voelde bij het zien van 'haar' deepfakes. Dit heeft wellicht te maken met de mediumspecifieke karakter van deze digitale dubbelganger.

Eerder besprak ik Barthes en zijn stelling dat het 'er geweest is' de analoge foto 'een verwondende kracht' geeft (1.3.2.2). Als hij de foto van zijn overleden moeder bekijkt, wordt hij zich er zich opnieuw van bewust dat zijn moeder er niet meer is. In het geval van video-opname doet die verwonding zich ook voor, maar in het geval van film wordt de afwezige volgens Barthes niet als dode, maar als levende gerepresenteerd. Dat maakt de pornografische deepfake extra verwondend: het is

opgebouwd uit authentieke, indexicale beelden, en daardoor komt de deepfake ondanks de recombinatoire vervalsing zo levendig echt over. Het is waarschijnlijk om die reden dat de slachtoffers, zoals eerder gerapporteerd, de scenes ervaren alsof ze ook in werkelijkheid tegen hun wil in worden gedwongen deel te nemen aan de getoonde seksuele handelingen, en daarbij ook de daaruit voortvloeiende lichamelijke reacties vertonen. Wat we – in mijn herformulering van Floridi's terminologie – kunnen stellen, is dat de besproken pornografische deepfakes worden gekenmerkt door een *semi-authenticiteit*, dat wil zeggen een authenticiteit die – ontologisch bezien – niet reëel is, maar die door de authenticerende kracht van het indexicale beeld – fenomenologisch bezien – als reëel wordt ervaren. Hierdoor kenmerkt de deepfake dubbelganger zich in dit geval paradoxaal genoeg enerzijds door een extreme *Körper*-ervaring en tegelijkertijd een extreme *Leib*-ervaring, terwijl de persoon van binnenuit tegelijkertijd wel beseft dat het afgebeelde beeld niet 'echt' is. In het geval van Martin zijn de gebruikte foto's en video's, met de daarop getoonde gezichtsuitdrukkingen echt, ze zijn authentiek, maar de seksuele scene waarin 'ectype Martin' optreedt, is dat niet. Juist door die dubbelzinnigheid is het uiteindelijke 'product' semi-authentiek te noemen. Hoewel de mens als dubbelganger altijd een dubbele positie inneemt ten opzichte van het eigen bestaan, ontstaat er door deze mediumspecifieke kenmerken een spanning tussen het bestaan als *Körper* – waar ook de deepfake als extensie bij behoort – en het bestaan als *Leib* – waarbij zich een spanning voordoet tussen een unheimliche herkenning in de bewegende dubbelganger en een gelijktijdig besef dat deze niet 'echt' kan zijn.

Hieronder bespreek ik tot besluit van dit tweede deel van de verkennende analyse van de deepfake dubbelganger opnieuw de mens-techniek-zelf relaties, gebaseerd op Idhe en Verbeek en aangevuld door mij, om de relatie tussen persoon en diens deepfakes nader te onderzoeken.

Versmeltingsrelatie Inlijvingsrelatie	(mens / technologie) → zelf (mens - technologie) → zelf	geïmplanteerde chip (VR) bril, spiegelbeeld, selfie, avatar	*Leib*-extensie +++++/++++ *Leib*-extensie +++/++/+
Hermeneutische relatie Diepte-hermeneutische relatie	mens → (technologie – zelf Mens → (technologie/wereld)	Facebook *likes*, *quantified self* grafiek genetische erfelijkheids-test, My Heritage DNA test	*Körper*-extensie +/++ *Körper*-extensie +/++
Achtergrondrelatie Immersierelatie	mens - (technologie / zelf) mens ← (technologie / zelf)	Gepersonaliseerde (digitale) omgeving – Spotify playlist interactieve VR, persuasive mirror	*Körper*-extensie ++/+++ *Körper*-extensie ++/+++
Alteriteitsrelatie Vervreemdingsrelatie	mens → technologie (zelf) (mens \ technologie) → wereld	'Sim', augmented reality app met selfie-filters dbs, autonome telerobot, deepfake	*Körper*-extensie +++/++++ *Körper*-extensie ++++/+++++

Van een mens-technologie-zelf inlijvingsrelatie (2.3.4.1) noch van een extremere versmeltingsrelatie (2.3.4.5) is er – althans op een letterlijke wijze – geen sprake. Dat wil zeggen, in het geval van een deepfake-video van Martin verdwijnt de technologie niet in een, door Martin uitgevoerde, handeling (zoals een bril bijvoorbeeld zou 'verdwijnen' wanneer je er doorheen kijkt), noch is er sprake van een technologie die letterlijk 'geïncorporeerd' wordt, zoals bijvoorbeeld een hersenimplantaat. Zoals we zagen lijkt er bij slachtoffers, zoals Martin, echter wél sprake van een *Leib*-reactie bij het zien van deepfake pornografisch materiaal waar het slachtoffer zelf een rol in speelt. Daar ik zowel inlijvingsrelatie en versmeltingsrelatie heb geclassificeerd als *Leib*-extensies, lijkt het voor de hand liggend dat er toch sprake is van in elk geval één van de relaties uit deze categorie. De these die ik hier zou willen presenteren, is dat er in het geval van deepfakes (in de vorm van 'virtual performances') zich een verdubbeling van het zelf voordoet, die ondanks dat het hier niet om letterlijk inlijving of versmelting gaat, er zich tot op zekere hoogte een semi-inlijving voordoet, die zorgt voor de in de eerste instantie lijflijke respons op het zien van deepfake virtual performances van het zelf.

Van een hermeneutische relatie zoals beschreven door Ihde (2.3.4.2) is er in het geval van de deepfake evenmin sprake. Je zou kunnen stellen dat het uitvergroten van bepaalde 'symbolische' kenmerken in de selfies van Martin (in haar TEDx presentatie benoemt ze zelf dat ze zich bijvoorbeeld

soms ‘uitdagend’ kleedde in de selfies), die ten grondslag lagen aan haar deepfakes, wel een soort hermeneutische mens-technologie-zelf relatie voortbrengt. Zo kunnen haar grote cup-maat en kortere of veel blootgevende kleding, die in de deepfakes tot in het extreme worden geseksualiseerd, symbool komen te staan voor een (door anderen vastgestelde) seksuele losbandigheid. In deze context lijkt de door mij toegevoegde categorie van een ‘diepte-hermeneutische’ relatie toepasbaar op de casus van Martin, omdat de deepfakes hier iets ongemakkelijk zichtbaar maken, dat anderzijds (tot op zekere hoogte) verborgen zou blijven voor het zelf. Wat deze casus nog bemoeilijkt, is dat het hier gaat om een ‘vertaling’ van het zelf door een ánder. Gaf ik eerder een voorbeeld van een positieve uitslag van borstkanker, nog voordat de ziekte door het lijf beléét wordt, hetgeen – in de vorm van de uitslag op het scherm – zorgt voor een vervreemdende ‘excorporatie’ (2.3.5), daar is er in het geval van de deepfake sprake van een vertaling van een vermeend aspect van het ‘zelf’ van Martin door een ander, waarbij deze vertaling niet per se daadwerkelijk deel uitmaakt van Martin als belichaamd subject – ze ‘voelt’ zich met andere woorden niet per se losbandig. Dit zorgt mogelijk voor een vervreemding tussen het ‘zelf’ en de deepfake dubbelganger.

Van een achtergrondrelatie zoals gedefinieerd door Ihde (2.3.4.3) lijkt in het geval van de deepfake geen sprake. De door Verbeek toegevoegde variant van ‘immersierelatie’ lijkt echter wel van toepassing op de casus van Martin. Verbeek spreekt van immersierelaties bij omgevingen die meer dan louter context zijn (zoals in het geval van een achtergrondrelatie), maar interactie aangaan – zoals persuasive technologies als een ‘smart mirror’ of slimme bedden voor patiënten, of interactieve virtuele werelden. Ik heb hier bij de eerdere bespreking aan toegevoegd dat je ook in minder duidelijke gevallen van interactie zou kunnen spreken van een immersierelatie, bijvoorbeeld het bezoek aan Facebook. Hoewel een deepfake video niet daadwerkelijk interactief is, zou je wel kunnen stellen dat er hier wel degelijk tot op zekere hoogte sprake is sprake is van een persuasive mirror, geconstrueerd door anderen die Martin een bepaalde identiteit proberen op te leggen.

Van een alteriteitsrelatie volgens Ihde (2.3.4.4) is er in het geval van Martin wel in sterke mate sprake. Het is niet zozeer dat ze via de technologie de wereld waarneemt of ermee interacteert, maar de deepfake video’s gaan zelf de werkelijkheid uitmaken. Het wordt als het ware een semi-ander, die een eveneens – vanuit fenomenologisch perspectief beschouwd – semi-autonoom karakter heeft. Van alle casussen die ik verkennend heb geanalyseerd, is er bij de deepfake het sterkst sprake van wat ik een vervreemdingsrelatie heb genoemd (2.3.5), de mens-techniek-zelf relatie die zich kenmerkt door de hoogste mate van excorporatie en om die reden het sterkste Körper-aspect kreeg toebedeeld in het door mij geconstrueerde schema. De deepfake dubbelgangers van Martin presenteren zich als een vervreemdende ‘ander’, een lugubere buikspreekpop die unheimlich gelijkend is en toch zo ánders. Noemde ik eerder het voorbeeld van de Japanse robotontwerper Ishiguro en zijn unheimliche androïde robot, daar valt deze dubbelganger nog duidelijk in de uncanny valley door zijn wat onhandige en duidelijk niet-menselijke voorkomen. In het geval van de deepfakes van Martin toont de dubbelganger zich echter al bedrieglijk menselijk, en de snelle ontwikkelingen in de technologie doen vermoeden dat we met rappe schreden uit deze ‘vallei’ aan het klauteren zijn. Aan gene zijde van die vallei ligt het beloofde land van de ultra-realistische dubbelganders, radicaal gelijkend en toch radicaal anders.

4.3.3 Het identiteitsaspect van de deepfake

In hoofdstuk 1 heb ik betoogd dat een van de onderscheidende kenmerken van het digitale beeld zijn digitale recombineerbaarheid is (1.1.3.2). Alhoewel dit van meet af aan gold, was de praktische toepasbaarheid aanvankelijk gering door beperkingen van de hardware (denk aan geringe snelheid van de processoren, de geringe opslagcapaciteit en de kolossale pixels op de oudere monitors) en de beperkte connectiviteit (tot de

introductie van het World Wide Web in 1993 waren veel computers *stand alone* of hadden ze hoogstens een modemverbinding die qua snelheid alleen tekst kon transporteren). En hoewel de eerste neurale netwerken in de jaren tachtig van de vorige eeuw werden ontwikkeld, was ook het succes daarvan bescheiden, niet alleen door de genoemde beperkingen in de hardware, maar ook door een gebrek aan beschikbare data. Dankzij de exponentiële toename van de processorsnelheid, opslagcapaciteit en resolutie van beeldschermen, de vooral dankzij de smartphone toegenomen connectiviteit en de 'dataficatie van alles', is de digitale recombineerbaarheid zo sterk toegenomen dat de productie, verspreiding en consumptie van vrijwel niet van echt te onderscheiden deepfakes nu binnen handbereik van heel veel gebruikers van het internet is gekomen. Dat heeft ook vergaande identiteitseffecten. Waar selfies en memes het 'natuurlijke' dubbelgangerdom en de daarmee verbonden unheimlichkeit reeds complementeerden met nieuwe 'kunstmatige' digitale dubbelgangers en unheimlichheden, lijkt de deepfake daarvan een voorlopig hoogtepunt te vormen.

Dat opent een uitzicht op een hybride onlife wereld waarin realiteit en verbeelding steeds moeilijker van elkaar gescheiden kunnen worden. Deze ontwikkeling laat zich ook aflezen aan de digitale rollen die de besproken cases ontsloten. Waar de maker van selfies nog in belangrijke mate de rollen en de invulling daarvan zelf in de hand hadden (ook leken die rollen in sommige gevallen – zo lieten de gevallen van *selfie dysmorphia* zien – soms de overhand te krijgen), daar zien we dat de in het geval van de internet meme anderen 'aan de haal gaan' met de identiteit van de dubbelgangers, en bij de deepfake, zo zullen we zien, zal de identiteit zelfs de zeer unheimliche gedaante krijgen van een semi-ander.

Daartoe zal ik met behulp van de inmiddels bekende multifocale lens ook deze casus afsluiten met een inventarisatie van de mediale unheimliche van het onderhavige mediumdispositief – de deepfake – en de daarin in optredende mens-techniek-zelf relaties. En ik zal dit voor de laatste keer ook weer doen aan de hand van de vijf kenmerken van het (mediale) unheimliche – (on)vertrouwdheid, verlies van controle, het zichtbaar worden van het onzichtbare, onwillekeurige herhaling en een vervaging tussen realiteit en fantasie, in combinatie met de drie variabelen – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid.

4.3.3.1 Onvertrouwdheid

De ervaring om beelden uit je alledaagse vertrouwde leven opgenomen te zien in een andere context is – zoals we in de casus van de internet memes zagen – een schokkende ervaring. Dat geldt om meerdere reden in nog sterkere mate wanneer die andere context een pornografische deepfake is. Seksualiteit behoort tot de meest intieme domeinen van het leven, die je met je seksuele partner(s) deelt binnen de vertrouwde en ook kwetsbare context van het intieme samenzijn. Juist omdat het zo'n intieme ervaring en kwetsbare ervaring is, kan de confrontatie met een deepfake, die voor iedereen toegankelijk is, een sterke mate van onvertrouwdheid met zich meebrengen. Was de foto die is gebruikt voor de vervaardiging van de deepfake uitsluitend toegankelijk voor intimi (familie, vrienden of volgers), overgebracht naar een voor iedereen toegankelijke website als deel van een pornoscene De volharding van die beelden, die zich blijven herhalen (bijvoorbeeld in het geval van wraakporno, als de gewezen partner langdurig volhardt in zijn wraak), of in steeds andere contexten opduiken (toegezonden e-mails, speciaal daartoe ingerichte websites, zoals Noelle Martin overkwam), maakt dat die onvertrouwdheid zich steeds verder uitbreidt en verdiept. Ook de mate van manipulatie draagt hieraan bij. Het is één ding om je je foto op het internet tegen te komen in de vorm van een fictief persona met een grappig bedoeld onderschrift (zoals dat Arató in de vorige casus overkwam), het is heel iets anders 'jezelf' in een fotorealistische deepfake allerlei seksuele handelingen te zien verrichten.

4.3.3.2 Verlies van controle

Dat raakt ook de tweede reden voor de verhoogde unheimlichkeit in het geval van deepfake. Net als in het geval van de internet memes verliest het slachtoffer van deepfake controle over de verspreiding van de digitale dubbelgangers, maar de controle over de dubbelganger zelf neemt in nog veel sterkere mate af. De kwaadwilligen nemen tot op grote hoogte de controle over de gedragingen van de dubbelganger over. Op fenomenologisch niveau lijkt daardoor ook de zelfcontrole verloren te gaan: de deepfake dubbelganger wordt dan een semi-autonome agent die nauwelijks is te onderscheiden van een menselijke persoon – een tweeling als het ware. Volharding speelt hierbij ook een grote rol; waar iemand zwart maken één ding is (bijvoorbeeld door het nieuws te verspreiden dat iemand seksueel losbandig is), daar is een deepfake video een ogenschijnlijk 'bewijs' van zo'n roddel. Waar je je tegen de roddel nog kunt proberen te beschermen door bijvoorbeeld al te uitdagende kleding te vermijden, ben je in het geval van de deepfake de controle geheel en al kwijt. Zelfs als aanpassing van je kledingstijl de roddels niet doet verdwijnen, dan was je in ieder geval nog een handelende persoon. Hoewel je je kunt afvragen of je wel een dergelijke knieval naar de heersende vrouwonvriendelijke moraal moet maken. Martin:

> Now, you might be thinking, "Well, you do dress provocatively, even a little sexually suggestive, attention seeking maybe." But just because a woman's body gets attention, doesn't mean she's attention-seeking. And what is provocative anyway, what is sexually suggestive? In some parts of the world, showing your ankles is promiscuous, is provocative. It's just like, no matter what a woman wears, it's always perceived as more sexual than it is. For me, I just wanted to feel pretty and confident. What's so wrong with that? (Martin 2020)

Je sociale media afschermen biedt, zo ondervond Martin, ook geen ultieme oplossing om controle te behouden over je digitale afbeeldingen:

> Now, you might be thinking, "Well, can't you just set your social media on private?" Well, these perpetrators were calculated. They befriended my friends on social media under fake profiles, they followed the public galleries of the events and places I regularly visited. I contacted the webmasters, requesting that they delete the material shared without consent. And I had some successes, but I also had some major setbacks. The more I fought, the more sites I would discover, and with time, the more my images were being seen and shared in the tens of thousands. I had one webmaster respond to me saying he'll only delete the site if I sent him nude photos of myself within 24 hours. In the beginning, I tried seeking help. I went to police, I contacted government agencies, I even tried to hire a private investigator, but they were too expensive. There was nothing that they could do. I mean, what could you do when the sites are hosted overseas and the perpetrators are from overseas? I was told I had to contact the sites one by one, notifying the webmasters to get everything deleted. And so as you can imagine, in complete and utter fear and pain, I did. And this went on for years, fighting against these dodgy, disgusting sites. But I was fighting a losing battle. And I couldn't continue this any longer for my own mental health. But what could I do? (Martin 2020)

Waar vervolging van de daders lastig is, door ontbrekende wetgeving (Delfino 2019; Kirchengast 2020) onwillige politieagenten of omdat de daders niet kunnen worden gevonden, is naar buiten treden en daar steun zoeken een van de weinige manieren om een deel van de regie over het door de pornografische deepfake geschonden leven weer terug te heroveren. Dat is althans de manier waarop Noelle Martins 'terugsloeg':

> Maybe, I thought, if I spoke out, I could reclaim my name, and I could rewrite my narrative on my own terms. Maybe if I spoke out, I could raise awareness about this. Maybe I could even try to

> change the law. And so I did. (Martin 2020)

De strijd van Martin maakt duidelijk pornografische deepfakes niet op zichzelf staan. Ze zijn deel van een meer omvattend maatschappelijk probleem: de onderdrukking en objectivering van vrouwen. Of zoals Martin Catherine Kerner and Mathias Risse het formuleren naar aanleiding van de eerdergenoemde journaliste Rana Ayyub:

> Recall Rana Ayyub. Most people could detect that the woman in the video was not her. But the creation of a collective sense that now lots of people were "in" on something at least close to watching her in a sex act undermined her ability to come to be known the right way. Her dignity as a person was violated, her authority as a journalist undermined. This is the threat of deepfake porn: that women's fragile emancipation from being seen as sex objects more than as occupants of roles of professionals, citizens, or as human beings worthy of respect is undermined through depictions associated with objectification. Revenge porn has this effect, and normally on women more than on men because men are not emerging from this kind of role. Such a fate could await many women since now unsophisticated perpetrators would no longer require nude photos or sex tapes to threaten victims. They can manufacture them. Similarly, deepfakes could do damage to how people who come from groups that are still overcoming prejudicial history get to be known. (Kerner and Risse 2021, 101)

Je kunt je voorstellen dat met de voortschrijding van de informatietechnologieën dergelijke unheimliche dubbelgangers ook kunnen gaan opduiken in virtual reality, waardoor de immersierelatie compleet wordt, of zelfs in de vorm van deepfake androïde robots als die van Ishiguro. Nu zijn die nog ver van Ishiguro's ideaal (het slagen voor de Total Turing Test – waarin een androïde 'persoon' gedurende minimaal vijf minuten niet als robot wordt ontmaskerd), maar het is op zijn minst niet ondenkbaar dat dit ooit werkelijkheid wordt.

4.3.3.3 Het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven

Hoewel seksualiteit een belangrijke rol speelt in het menselijke leven, is het tot op zekere hoogte ook een taboe. Praten over je seksleven doe je wellicht met je partner of goede vrienden, maar het is niet iets dat je in de publieke ruimte doet (uitzonderingen daargelaten, als seksclubs of fora die gericht zijn op de 'performance' van masculiniteit). Laat staan dat mensen – exhibitionisten uitgezonderd – hun seksuele verrichtingen in het openbaar gaan verrichten. Het daarmee vaak een privéaangelegenheid die in min of meerdere mate ontoegankelijk blijft voor niet-intimi. Hoewel de selfies van Martin zouden kunnen worden gekarakteriseerd als 'sensueel', bijvoorbeeld vanwege haar kledingkeus en lichaamshoudingen, daar beheerst ze in die selfies zélf wat ze graag van zichzelf wil laten zien en hoe ze dit precies doet en deelt. Dit gegeven maakt duidelijk dat in het geval van pornografische deepfakes ook het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven zulke heftige gevoelens van unheimlichkeit kunnen oproepen, temeer omdat het hier om uitdrukkingen van het 'zelf' door ánderen gaat. De objectivering en volharding van de seksuele fantasieën van het 'seksuele roofdier' dragen daar ook in sterke mate aan bij: het is geen eenmalige verkrachting, maar een waar velen of potentieel zelfs iedereen toegang toe heeft en die zich blijft herhalen.

4.3.3.4 Onwillekeurige herhaling

En zoals we eerder hebben gezien is ook de onwillekeurige herhaling, het telkens opnieuw, maar telkens op onverwachte plekken opduiken van de pornografische deepfake dubbelganger sterk

bijdraagt aan de hoogst unheimliche ervaring. Manipuleerbaarheid speelt hierbij een grote rol. De handelingen en gezichtsuitdrukking worden niet alleen simpelweg op 'repeat' gezet in een andere context, maar dankzij de toenemende gebruiksvriendelijkheid van deepfake software is dergelijke 'content' ook door niet-professionals steeds eenvoudiger te creëren. Daardoor circuleren er niet alleen veel maar vaak ook veel verschillende versies van deepfakes, die zich als een virus over het internet verspreiden en daarmee ook steeds meer internetgebruikers tot lurkers en roofdieren maken. Niet alleen de producten van het deepfake medium zijn volhardend, maar ook de processen die de deepfakes mogelijk maken en in standhouden zijn dat.

4.3.3.5 De vervaging van realiteit en fantasie

Wat niet in de laatste plaats bijdraagt aan de unheimlickeit van het deepfake dispositief is de sterke mate van vervaging tussen realiteit en fantasie. Vooral de semi-authenticiteit van de deepfake speelt daarbij een belangrijke rol. Is het erg dat fantasie en werkelijkheid door elkaar lopen? Fantasieën spelen een belangrijke rol in ieders leven. Ze vormen vaak een waardevolle compensatie voor de onbevredigde verlangens, de teleurstellingen en de het soms bittere karakter van het menselijk bestaan. Ze vormen een semipermeabele grens die de negatieve ervaringen buiten houdt. Dat geldt ook voor seksuele fantasieën. Het probleem van de deepfakes is evenwel, dat ze niet de fantasieën betreffen van het slachtoffer, maar deze tot een willoze marionet worden van de fantasieën van een ander. Waar de binnenwereld doorgaans een veilige haven kan zijn wat betreft persoonlijke fantasieën, leggen de geobjectiveerde fantasieën die de pornografische deepfakes zijn door hun grote toegankelijkheid en volhardendheid de hybride – semi-authentieke identiteit van de slachtoffers vast, zowel voor de medewereld als ook vaak voor het slachtoffer zelf waardoor de dialectiek van openheid en geslotenheid (3.2.2.5) stagneert.

4.4 TEN SLOTTE

In dit hoofdstuk heb ik het multifocale model dat ik in de voorafgaande hoofdstukken heb ontwikkeld, aangewend als instrument om drie categorieën dubbelgangers – selfie, internetmemes en deepfake video's aan de hand van enkele representatieve cases – te analyseren en interpreteren. Ter afsluiting van dit hoofdstuk vat ik de belangrijkste bevindingen hier kort samen.[43]

Met oog op het beeldaspect van de *selfie*, stelde ik vast dat onder andere de typische hoek van de camera (waarbij er zich ook weer een verschil voordoet tussen de *front*- en *backcamera*), de gemakkelijke toepasbaarheid van filters, de uniformiteit die voortkomt uit het massale gebruik door gebruikers van populaire apps als Instagram en TikTok en de authentiserende kracht van de foto als afbeelding kenmerkend zijn voor de ontologie en fenomenologie van de selfie als beeld. Ook de relatief geringe bewerkbaarheid (voortkomend uit het type bestand en de 'grenzen' van manipuleerbaarheid die worden gesteld door bijvoorbeeld het aanbod aan filters) maar gelijktijdig gemakkelijke manipuleerbaarheid door voorhanden zijnde technologie en het design van de met vele camera's uitgeruste smartphone bleken van belang. Doordat de selfie een ultiem en aantrekkelijk instrument is voor zelfpresentatie in de wereld, is het medewereldaspect van de selfie van groot belang (in het geval deze *performance* van het zelf online worden geplaatst op sociale media platforms), hetgeen kan resulteren voor een objectiverend zelfbegrip. Deze objectivering van het zelf, waarbij de nadruk komt te liggen op een nauwkeurig georkestreerde verbeelde versie van een Ideaal-Ik, bleek bovendien de mogelijkheidsvoorwaarde voor het zich voordoen van unheimliche gevoelens

[43] Zie Tabel 1 die na het besluit van dit proefschrift te vinden is voor een puntsgewijs overzicht van alle besproken kenmerken van de drie categorieën dubbelgangers.

ten aanzien van de digitale dubbelganger. De mogelijk ervaarde spanning tussen het natuurlijke *Körper* en de selfie als geïdealiseerde extensie van dit *Körper* (een 'vals-*Definitivum*) kan leiden tot een pijnlijke discrepantie die al snel tot unheimliche gevoelens leidt. Vanuit mijn multifocale model zou dit verklaard kunnen worden doordat de selfie als mediumdispositief verschillende mens-techniek-zelf relaties mogelijk maakt, die – wanneer in bepaalde combinatie aanwezig in de interactie tussen een persoon en diens selfie(s) – kunnen leiden tot gevoelens van ongemak en – in extreme gevallen – unheimlichkeit. Hierbij zijn het met name de inlijvingsrelatie, de alteriteitsrelatie en – in het geval dat de discrepantie tussen *Körper* en extensie ineens voelbaar en de inlijvingsrelatie verstoord wordt – de vervreemdingsrelatie die resulteert in unheimliche gevoelens.

De *internetmeme* met herkenbare persoon bleek om andere redenen de mogelijkheid voor unheimliche dubbelgangerservaringen in zich te dragen. Veel van dergelijke memes bleken onder het *reaction photoshop* type foto-meme te vallen, die zich kenmerkt door een gelijktijdige 'verticale' en 'horizontale' gelijkenis – de meme verwijst dan zowel naar het menselijke subject dat is afgebeeld, alsook naar 'zichzelf' in zijn vele variaties, waardoor dit laatste aspect voor de ander de overhand krijgt. Hierbij wordt de authenticiteit van het beeld openlijk en expres bevraagd en ligt de 'zelfverbeelding' in handen van de 'ander'. Waar de selfie bij uitstek een medium voor zelfpresentatie bleek te zijn, kenmerkt de internetmeme zich juist door zijn communicatieaspect. Weliswaar onderhoudt de afgebeelde persoon vanwege de gelijkenis door middel van de meme nog steeds een relatie tot zichzelf, maar het is nu niet (langer) het afgebeelde subject dat over zichzelf communiceert. De communicatie wordt nu immers overgenomen door de derden die de meme-persona in het leven hebben geroepen. Dit maakt de relatie tussen persoon en diens digitale internetmeme dubbelganger van een andere aard dan in het geval van een selfie. Waar de selfie een middel was om de binnenwereld van de persoon tot uitdrukking te brengen in de buitenwereld, daar wordt in het geval van de internetmeme de binnenwereld van de persoon door de 'ander' buitenspel gezet! Het ongemak komt in dit geval dus niet zozeer voort uit een discrepantie tussen binnenwereld en buitenwereld, maar door de nadruk op de mede- en buitenwereld, waar de binnenwereld als het ware van wordt uitgesloten. Het resulterende ongemak wordt nog vergroot, omdat het in dit geval de 'ander' is die de dubbelganger creëert, waarbij er bovendien een 'lachspiegel-effect' wordt gecreëerd dat een bepaald in de buitenwereld zichtbaar aspect van de persoon (een uiterlijk kenmerk, zoals een bepaalde uitdrukking) uitlicht en spottend uitvergroot. De resulterende ongewenste extensie van het *Körper* verdringt door de grote tentoonstellingswaarde van dit type digitale dubbelganger het origineel. Zagen we bij de selfie dat deze mogelijk de innerlijke *wens* oproept samen te vallen met dit zelfbeeld, daar is er bij de internetmeme eerder sprake van een van buiten komende *noodzaak* om deze 'vreemde' dubbelganger 'in te lijven' en eigen te maken; de enige manier om een stukje controle daarover (terug) te krijgen. Het digitale unheimliche leek zich nu vooral voor te doen binnen het spanningsveld tussen diverse *Körper*-mens-techniek-zelf relaties. Met name de alteriteitsrelatie – het verbeelde zelf als vervreemdende ander – en het gegeven dat er van een concrete *Leib*-relatie hier géén sprake is, zorgt in dit geval voor een unheimliche vervreemdingsrelatie. De dubbelganger toont zich als een schijnbaar 'autonome' ander, waarover de controle verloren is.

De *deepfake* dubbelganger, ten slotte, bleek een hoge mate van unheimliche gevoelens op te roepen, met name als het om wraakporno video's gaat. Hoewel deze dubbelganger als beeld tot op zekere hoogte lijkt om de internetmeme, in die zin dat ook hier de mede-en buitenwereld het beeld domineert en de binnenwereld van de 'originele' persoon als het ware wordt buitengesloten, daar is deze toch ook anders van aard. Als bewegend, indexicaal beeld – 'living picture' – is het ervaren werkelijkheidsgehalte van deepfake content een stuk hoger dan het geval is bij een gemanipuleerd beeld als een selfie met filter of een internet meme. Dit komt zowel door het semi-authentieke karakter dat de deepfake dubbelganger tot een 'ectype' bestempelt, een representatie met

ogenschijnlijk authentiek indexicaal verband tussen beeld en afgebeelde persoon, ondanks het feit dat de dubbelganger in werkelijkheid een synthetisch product is. Omdat het hier om een bewegend beeld gaat, wordt de ervaren 'echtheid' van het beeld nog verder vergroot dan bij een geheel of gedeeltelijk synthetische (gefotoshopte) 'foto'. Als zodanig lijkt de technologie vooralsnog te zijn omarmd door 'de ander met het boze oog', die het inzet om gewelddadige seksuele fantasieën als beeld in het leven te roepen. Doordat de resulterende *virtual performances* zich voordoen als authentiek, is het een manier om een persoon – bij wraakporno meestal een vrouw – te kleineren en vernederen. Hoewel er in het geval van deze dubbelganger in de eerste instantie een grote kloof bestaat tussen binnenwereld en buitenwereld (aan de handeling op beeld kan immers geen herinnering zijn daar het nooit echt heeft plaatsgevonden), is het opvallend dat de eerste reactie op het zien van een dergelijke dubbelganger vaak juist heel lijflijk is. Hoewel er geen sprake lijkt te zijn van *Leib*-zelf-techniek-mens relaties, kan deze '*Leib*-reactie' worden verklaard door het beeldaspect van deze dubbelganger, die zich als 'living picture' als zéér realistisch en authentiek toont. Het slachtoffer 'voelt' zich met andere woorden daadwerkelijk betast in confrontatie met het beeld, het is een zeer realistische *Körper*-extensie. Hoewel er in sterke mate sprake lijkt te zijn van een alteriteitsrelatie – de dubbelganger toont zich hier als semi-autonoom – en een verveemdingsrelatie – er is sprake van een extreme vorm van 'excorporatie' – is er (ondanks dat de persoon dit *rationeel* ook beseft) paradoxaal genoeg tegelijkertijd sprake van een ongewilde 'inlijving' van de dubbelganger. Het slachtoffer 'beleeft' op emotionele én lichamelijke wijze wat de dubbelganger meemaakt. Waar er in het geval van de internetmeme sprake was van een groot verlies van controle en de dubbelganger uiteindelijk uit noodzaak weer werd 'ingelijfd', daar roept de deepfake dubbelganger hoge mate van weerzin op en de behoefte de dubbelganger te elimineren. De nadrukkelijke wens níét samen te vallen met de dubbelganger maakte dat ik hier sprak van een 'dystopisch standpunt'.

5. Tot besluit

Met de analyse en interpretatie van de drie cases in het voorafgaande hoofdstuk, komt de reis door de wonderlijke wereld van digitale dubbelgangers, die aanving met Neil Gaiman's hedendaagse sprookje over het meisje Coraline en haar ervaringen met unheimliche dubbelgangers in een even unheimliche spiegelwereld, tot zijn einde. In dit korte, afsluitende hoofdstuk wil ik de afgelegde weg kort recapituleren, evalueren wat deze reis heeft opgeleverd en op basis daarvan enkele praktische aanbevelingen doen.

5.1 Terugblik

Het doel van dit proefschrift, zoals geformuleerd in de Introductie, is het verwerven van inzicht in de rol die visuele digitale dubbelgangers in de huidige onlife cultuur spelen bij de totstandkoming van onze identiteit. Daartoe heb ik de volgende onderzoekvraag opgesteld:

> *Wat is de ontologische status van de dubbelgangers die door de digitaal gemedieerde (ver)beeldcultuur worden geschapen, wat is – op conceptueel en kwalitatief-empirisch niveau – de impact van deze digitale dubbelgangers op ons zelfbegrip, en waarom roepen deze dubbelgangers (potentieel) unheimliche identiteitservaringen op?* (0.3)

Die onderzoeksvraag heb ik vertaald in drie deelvragen, die ik, zoals ik in hoofdstuk 0 heb uiteengezet, vanuit drie verschillende disciplinaire invalshoeken heb benaderd: 1. de vraag naar de ontologische status van visuele digitale dubbelgangers – het *beeldaspect* – vanuit de visual culture studies en mediastudies; 2. de vraag naar de impact van technisch gemedieerde dubbelgangers op onze identiteit – het *mensaspect* – vanuit de wijsgerige antropologie en techniekfilosofie; en 3. de vraag naar unheimliche dimensie van onze identiteit – het *identiteitsaspect* – vanuit de wijsgerige antropologie en de menswetenschappen (in het bijzonder de psychoanalyse en roltheorie).

De beantwoording van deze vragen vond plaats binnen een hermeneutisch-fenomenologisch model van de mens en de menselijke cultuur, waarbij gebruik gemaakt werd van verschillende kwalitatieve theorieën afkomstig uit de genoemde disciplines, waarbij deze op multifocale wijze zijn aangewend.

Op basis van de theoretische bevindingen uit de hoofdstukken (1-3), die gewijd waren aan de drie genoemde deelvragen, werden in hoofdstuk 4 drie cases waarin drie verschijningsvormen van de digitale dubbelganger centraal stonden (respectievelijk selfies, internet memes en deepfakes) verkennend geanalyseerd en geïnterpreteerd. Daarbij heb ik me met name gericht op de volgende twee hypothesen:

1. dat de productie van digitale dubbelgangers in de beeldcultuur een nieuwe mediumspecifieke ervaring bewerkstelligt bij personen die hetzij dubbelgangers van zichzelf produceren hetzij geconfronteerd worden met door andere personen of algoritmen geproduceerde dubbelgangers van zichzelf; en

2. dat de productie van dubbelgangers unheimliche gevoelens met zich mee kan brengen, die intenser zijn naarmate de persoon minder controle heeft over verschillende dimensies – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – van deze productie.

In hoofdstuk 1 stond het *beeldaspect* van de digitale dubbelganger centraal. Na een algemene inleiding over de (post)moderne (ver)beeldcultuur en de 'beeldwording van de wereld' (Heidegger), werd nader ingegaan op de rol die mechanische reproductie (Benjamin) en digitale recombinatie van deze technische beelden (Flusser) in de (ver)beeldcultuur spelen. In het tweede deel van het hoofdstuk heb ik vervolgens de talkrijke connotaties van het beeld (Mitchell) in kaart gebracht en heb ik stilgestaan bij ambiguïteit en ambivalentie van het beeld in de sterk oculair georiënteerde westerse cultuur (Jay), die heeft geleid tot zowel beeldverheerlijking als beeldverwerping. Daarbij werd in het bijzonder ingegaan op het panopticon en de daarop gebaseerde digitale varianten die meer recent tot ontwikkeling zijn gekomen in de (ver)beeldcultuur. Het derde deel van dit hoofdstuk was gewijd aan de lange geschiedenis van de verbeelding van dubbelgangers, die uitmondde in de digitale dubbelgangers die onze huidige onlife cultuur bevolken. In het vierde en laatste deel van het hoofdstuk bespreek ik drie dimensies aan de hand waarvan de verbeelde digitale dubbelgangers kunnen worden geordend: volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid.

In hoofdstuk 2 werd de digitale dubbelganger vanuit het *mensaspect* geanalyseerd en geïnterpreteerd. Het vertrekpunt is de wijsgerige antropologie van Plessner. In het eerste deel van dit hoofdstuk werd aan de hand daarvan uiteengezet dat de mens met andere dierlijke levensvormen een centrische positionaliteit deelt, maar zich daarvan onderscheidt doordat de mens tegelijkertijd een excentrische positie inneemt, ten gevolge waarvan hij een objectiverende positie inneemt ten opzichte van zijn binnenwereld, de hem omringende buitenwereld en de hem dragende medewereld. De excentrische positionaliteit maakt dat de mens een van nature kunstmatig wezen is, dat zichzelf enkel kan realiseren via de omweg van culturele en technische artefacten, hoewel die realisatie vanwege zijn excentrische positie onvermijdelijk utopisch moet blijven. In het tweede deel heb ik uiteengezet dat de excentrische positionaliteit ook maakt dat de het dubbelgangerdom een fundamentele eigenschap is van de menselijke levensvorm, die wordt gekenmerkt door een fundamentele gebrokenheid. Deze werd toegelicht aan de hand van de psychoanalytische theorie van het spiegelstadium (Lacan). In het derde deel werd de focus gericht op de wijze waarop technologieën functioneren als vormen van zelfreflectie. Aan de hand van de theorie van technologische mediatie (Ihde, Verbeek) worden daarbij verschillende typen mens-techniek relaties onderscheiden (variërend van inlijving tot immersie), waarbij de smartphone tevoorschijn trad als een 'relatiemakelaar' die de verschillende mens-techniekrelaties aan elkaar verknoopt. Aanknopend bij de inlijvingsrelatie werd betoogd dat er bij de mens-techniekrelaties behalve van incorporatie ook sprake kan zijn van excorporatie, die gepaard gaat met een meer of minder radicale zelfvervreemding. In het vierde deel wordt ook dit hoofdstuk wordt afgesloten met een analyse van de dimensies volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid van de digitale dubbelganger, ditmaal vanuit het antropologische perspectief.

In hoofdstuk 3 stond het *identiteitsaspect* van de technologische mediatie centraal, waarbij de focus werd gericht op het unheimliche karakter dat de technologisch gemedieerde identiteitsvorming in meer of mindere mate kan vertonen. Nadat in het eerste deel de logische, psychologische en ontologische dimensie van de menselijke identiteit werd uiteengezet, werd het voor de menselijke identiteit kenmerkende dubbelgangerdom deze in het tweede deel nader toegelicht met behulp van Plessners sociologische theorie van het rollenspel. Aansluitend werd het unheimliche karakter van de dubbelganger toegelicht aan de hand van een reeks bespiegelingen die in het voetspoor van Jensch en

Freud zijn gewijd aan dubbelgangers in de literatuur en technologisch gemedieerde' beeldcultuur (Lacan, Barthes, Foucault). Dit mondde uit in de beschrijving van vijf aspecten van unheimlichkeit: onvertrouwdheid, verlies van controle, het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven, onwillekeurige herhalingen en de vervaging van het onderscheid tussen realiteit en fantasie. In het derde deel werd vervolgens nader ingegaan op hoe deze vijf kenmerken in het tijdvak van de digitale technologieën worden gemedieerd. Ook dit hoofdstuk werd besloten met een analyse van de dimensies volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid, ditmaal met betrekking tot de unheimliche identiteit.

In het vierde en laatste hoofdstuk werden de bevindingen uit de voorafgaande drie theoretische hoofdstukken toegepast op en getoetst aan drie voor het ontstaan van unheimliche identiteit relevante kwalitatieve cases: *selfies*, internet *memes* en *deepfake*. Daarbij werd de betreffende verbeeldtechnologie telkens achtereenvolgens vanuit het beeldaspect, het mensaspect en het identiteitsaspect geanalyseerd en geïnterpreteerd. Hoewel bij de selfie de mate van vertrouwdheid en controle aanzienlijk is, laten verschijnselen als *selfie dysmorphia* zien dat dit type 'identiteitsmanagement' gemakkelijk kan leiden tot een vervaging tussen realiteit en fantasie en daardoor ook unheimliche gevoelens en vervreemding kan oproepen. De casus van de internet memes liet zien dat dit laatste bij deze digitale dubbelgangers nog in sterkere mate het geval is. Dat heeft vooral te maken met het feit dat in dit geval afbeeldingen van bestaande personen door andere personen voortdurende worden gemuteerd, waardoor er bij de personen die het overkomt een sterk verlies van controle optreedt, die slechts ten dele kan worden gecompenseerd doordat slachtoffers niet zelden de meme persoonlijkheid toe-eigenen en te gelde brengen, of er een zekere cultstatus aan ontlenen. De deepfake casus, die zich concentreerde op het steeds vaker voorkomende pornografische sub-genre (bijvoorbeeld in de vorm van wraakporno), liet zien dat de slachtoffers van dit sub-genre de sterkste gevoelens van unheimlichkeit ondervinden. Niet alleen verliezen ze controle over hun digitale dubbelgangers, maar de onwillekeurige herhalingen en de vervaging tussen realiteit en fantasie maken dat deze vorm van 'digitaal seksueel misbruik' bij de slachtoffers vergelijkbare lichamelijke reacties oproept als bij een offline verkrachting.

5.2 Evaluatie

Ik hoop met mijn onderzoek een bescheiden bijdrage te hebben geleverd aan wat ik met Floridi in de Introductie heb aangeduid als "een nieuwe 'taal' om de wereld in het 'hyperconnected' tijdperk beter te doorgronden" (0.4). Meer toegespitst hoop ik met mijn onderzoek een beter begrip mogelijk te maken van de rol die digitale media – meer in het bijzonder drie dispositieven die geheel of in belangrijke mate zijn gericht op de vervaardiging van digitale dubbelgangers (in de vorm van al dan niet zelfgemaakte en gemanipuleerde afbeeldingen van personen) – spelen in de huidige, radicaal technologisch bemiddelde samenleving gekenmerkte onlife samenleving. Dit onderzoek is in meerdere opzichten begrensd. In de eerste plaats is met de focus op digitale dubbelgangers in de drie genoemde dispositieven slechts een heel klein deel van de hedendaagse, veelomvattende onlife cultuur in beeld gebracht. En zelfs binnen deze categorie heb ik me primair gericht op visuele dubbelgangers, en niet, of althans in veel mindere mate op dubbelgangers waar het numerieke (BSN-nummer), talige (Basisregistratie Personen) of auditieve (geluidsopname stem) sterker op de voorgrond treden. Bovendien is bij de visuele dubbelgangers de focus ook nog eens voornamelijk gericht geweest op de vervreemdende en unheimliche effecten die door genoemde visuele dispositieven worden opgeroepen. Evenwel hoop ik dat de analyses en interpretaties, mede doordat ze tegen de achtergrond van een meer omvattende presentatie van de (post)moderne beeldcultuur,

digitale media en de technisch medieerde mens zijn gepresenteerd, een adequaat beeld opleveren van een kenmerkende unheimliche dimensie van een belangrijk deel van onze gemedieerde ervaringen in de huidige onlife samenleving.

De begrenzing van dit onderzoek hangt niet alleen samen met het *object* van onderzoek – het feit dat uit de veelomvattende onlife wereld slechts een specifiek fenomeen (de digitale dubbelganger) en daarbinnen ook weer slechts een beperkt aantal categorieën dubbelgangers (selfies, internet memes en deepfake video's) werd bestudeerd, maar ook met de *methode* met behulp waarvan dit object werd bestudeerd. Zoals in het methodische hoofdstuk is uiteengezet, is er gekozen voor een kwalitatieve benadering, met uitsluiting van meer kwantitatieve methoden van onderzoek. Dat neemt overigens niet weg dat de geboden kwalitatieve theorievorming niet behulpzaam zou kunnen zijn voor kwantitatieve onderzoekers. Alvorens een deel van de empirische werkelijkheid kwantitatief kan worden onderzocht, dient deze begripsmatig te worden afgebakend en verhelderd. Het onderhavige onderzoek hoopt daaraan een vruchtbare bijdrage te hebben geleverd.

Daarbij dient tevens te worden aangetekend dat er ook binnen een kwalitatieve benadering onvermijdelijk keuzes moeten worden gemaakt. De menselijke levensvorm en menselijke cultuur worden gekenmerkt door een grote mate van complexiteit. Het is samenhangend geheel, dat vele, elkaar onderling vooronderstellende dimensies kent: psychologische, sociale, historische, politieke, economische, technische, artistieke, filosofische, religieuze, et cetera. Om de werkelijkheid volledig te doorgronden zou men al deze en de talloze in de zojuist gegeven opsomming ontbrekende dimensies in het onderzoek moeten betrekken. Dat is om uiteenlopende praktische reden onmogelijk. Wel nodigt mijn aanpak – zo hoop ik – uit om mijn digitale dubbelgangersmodel verder uit te breiden met meer perspectieven, die telkens weer een nieuwe dimensie van vergelijkbare of andersoortige digitale dubbelgangers helpen bloot te leggen.

Omdat de menselijke cultuur voortdurend in ontwikkeling is, is ieder onderzoek ervan ook onvermijdelijk voorlopig. Ook de digitale dubbelganger kan vanuit vele dimensies en combinaties van dimensies worden benaderd en zeker in de huidige, zich razendsnel ontwikkelende onlife wereld is de voorlopigheid van ieder onderzoek overduidelijk. Zo zou een analyse van de selfie er inmiddels alweer anders uitzien; TikTok heeft in 2023 AI filters beschikbaar gesteld op de app die de selfie het gebied van de deepfake video intrekt en de gebruiker in staat stelt om op reeds zeer overtuigende wijze tot tiener te worden omgetoverd (*Teenage Look* filter) of vol in de make-up (*Bold Glamour* filter) op bewegend beeld te verschijnen. Zoals ik in hoofdstuk 4 liet zien, draagt deepfake technologie door haar mediumspecifieke kenmerken een veel groter potentieel voor (zeer) unheimliche zelf-ervaringen in zich. De recente ontwikkelingen op het gebied van selfie-technologie maakt daarom een discussie over de mogelijke nadelen van het selfie-fenomeen nog een stuk prangender. We zijn, zo schrijft Sander Duivestein in een opiniestuk voor NRC, inmiddels de grens van de *uncanny* valley overgestoken wat betreft selfie-filters. "Met de ongecontroleerde groei van allerlei AI-tools wordt wederom een stap in de verkeerde richting gezet. De roep om ethisch verantwoorde AI is levensgroot. Deze kaders worden niet door de techreuzen zelf ingevuld. Overheden moeten nu hun wet- en regelgeving op orde brengen om verder gezichtsverlies te voorkomen" (Duivestein, NRC 12 maart 2023).

Juist omdat onze wereld en ons leven voortdurend verandert, daagt de wereld en ons leven ons telkens opnieuw uit de wereld en onszelf te interpreteren teneinde ons te kunnen oriënteren in het leven en onze handelingsopties te kunnen overwegen.

Met de keuze om in mijn multifocale model de focus te richten op beeld-, mens- en identiteitsaspecten van de digitale dubbelganger hoop ik een bijgedragen te hebben aan een beter begrip van de impact die de in onze wereld steeds vaker opdoemende dubbelgangers hebben op ons

leven en een model en 'taal' te hebben ontwikkeld die kan bijdragen aan het definiëren van deze verschillende soorten dubbelgangers. Hoewel er zich door de 'spiraalvorm' van het door mijn geconstrueerde model onvermijdelijk soms wat herhaling voordoet omdat eenzelfde karakteristiek opnieuw wordt belicht, kan ik na het uitwerken van deze drie cases concluderen dat deze werkwijze mij in staat heeft gesteld om de mediumspecifieke eigenschappen van deze verschillende dubbelgangers in beeld te krijgen, hetgeen ook hielp het mediumspecifieke karakter van het unheimliche te belichten. Het stelt in staat om – al dan niet subtiele – verschillen in de aard van de mens-techniek-zelf relaties die de digitale dubbelgangers oproepen beter te doorgronden en op begrip te brengen.

Vanzelfsprekend wil ik geenszins beweren dat dat de meer radicale vormen van vervreemding die ik in de cases beschrijf – *selfie dysmorphia*, de transformatie van je portret tot een virale internet en het ongewild tot hoofdpersonage worden in een pornografische deepfake – tot de alledaagse ervaring van de gemiddelde gebruiker van digitale media behoren. Gelukkig is dat niet het geval en bieden deze digitale dubbelgangerfenomenen stuk voor stuk ook mogelijkheden en voordelen waar het identiteitsconstructie en zelfervaring betreft. Deepfakes, bijvoorbeeld, staan in een lange traditie van millennia oude beeldtechnologieën die zowel de mooiste vruchten van de menselijke verbeelding als de laagste aandriften tot uitdrukking hebben gebracht, hetgeen van oudsher tot zowel beeldverheerlijking als -verwerping heeft geleid (1.2.1.1). Dat ik in het geval van dit onderzoek en de casestudy de focus heb gelegd op de unheimliche dimensie van deze technologie, wil niet zeggen dat er naast de genoemde gevaren ook beloften zijn die de deepfake technologie óók in zich draagt, zonder daarbij de verantwoordelijkheid die daarmee verbonden is te veronachtzamen. Of zoals Kerner and Risse het formuleren:

> Deepfake technology incorporates the ability to synthesize imagery, giving smaller-scale creators similar capacities for bringing imaginative creativity to life. The common person's dream of a creative empire might materialize. There is a thin boundary between inflicting an epistemic wrong by casting somebody in, say, a pornographic video produced and spread with the intention or net effect of undermining how somebody else is perceived, and the living-out of fantasies that would be part and parcel of an expansion of creative possibilities by deepfake technology. Legal regulation needs to draw the line. (Kerner and Risse 2020, 103),

De radicale voorbeelden die ik heb gehanteerd in dit proefschrift maken – als een digitaal vergrootglas – aspecten zichtbaar van de ervaring die iedere gebruiker van digitale technologieën die wordt geconfronteerd met meer of minder vrijwillig tot stand gekomen digitale dubbelgangers van zichzelf zal herkennen. Van tamelijk onschuldige confrontaties met onverwachte afbeeldingen van onszelf op het internet tot ernstige vormen van identiteitsfraude, waarvan volgens de *Monitor Identiteit 2021 Bezit, gebruik en misbruik van identiteitsmiddelen* (Brummelkamp et al. 2022) in 2021 3,0 % van de Nederlandse bevolking mee te maken had (waarvan het grootste deel jonger dan 45 jaar). En niet minder dan 26% (e-mail, webwinkels) tot 30% (sociale media) van de internetgebruikers vreest daarvan slachtoffer te worden. Het gaat om een groot aantal verschillende vormen, zoals creditcardfraude, misbruik van DigID, Marktplaatsfraude, overname van account, phising en Whatsapp hulpvraagfraude. De lijst in de monitor is nog veel langer. Unheimliche identiteitservaringen zijn bij het gebruik van digitale media allerminst uitzonderlijk, ze doen zich voor bij een substantieel deel van de gebruikers. En dan heb ik het nog niet over de unheimliche ervaringen die het gevolg zijn van dubbelgangerterreur, zoals bij het digitaal pesten door medeleerlingen, collega's of familieleden.

Dat ik in het onderzoek de nadruk heb gelegd op de unheimliche kant van de digitale dubbelgangers betekent niet dat ik zou willen pleiten voor het afzien van de besproken digitale media of dat ik – als een digitale Plato (1.2.1.1) – de digitale dubbelgangers uit de ideale staat zou willen verbannen. Niet alleen omdat de digitale dubbelgangers vaak ook nuttig zijn (denk aan accounts, DigID) en veel genoegens en plezier verschaffen (en dat geldt ook voor veel selfies, memes en deepfakes), maar ook het naïef zou zijn te denken dat wij een louter heimlich leven zouden kunnen leiden. Een van de redenen is dat de besproken dispositieven een uitdrukking vormen van wat wij als centrisch-excentrische wezens onvermijdelijk zelf altijd al zijn geweest en zullen blijven (zolang wij mensen blijven): dubbelgangers die onvermijdelijk altijd, en in het onlife leven in het bijzonder, door een sfeer van unheimlichkeit zijn omringd. Het punt is evenwel dat daarin, zoals ik heb proberen aan te tonen in dit proefschrift, gradaties bestaan, afhankelijk van de dominantie van de Körper-ervaring.

Even naïef zou het zijn te denken dat de door ons geschapen technologieën weer teniet gedaan zouden kunnen worden. De door Floridi genoemde vier grote transformaties, waarnaar ik in Introductie verwees (0.4) – het vervagen van een onderscheid tussen realiteit en virtualiteit; het vervagen van onderscheidingen tussen mens, machine en natuur; de ommekeer van informatie-schaarste naar informatie-overvloed; en de verschuiving van het primaat van op zichzelf staande dingen, eigenschappen en binaire relaties, naar het primaat van interacties, processen en netwerken (Floridi 2015, 2) – laten zich niet keren. Dat mag een geluk heten voor zoverre deze transformaties ons helpen ons leven op een zinvolle en waardenvolle wijze te leven, maar de onomkeerbaarheid geldt ook voor het onheil dat ze meebrengen. Digitale technologieën zijn niet uitsluitend heilzaam en ook evenmin enkel rampzalig, maar nog minder zijn ze neutraal.

Eenmaal geopend, laat de met goud en edelstenen versierde doos van Pandora, waarin zich alle tegenslagen en onheil die een mens maar kunnen treffen - ziektes, verbittering, pijn en alle mogelijke kwaad - zich niet meer sluiten. Gelukkig bevatte de doos van Pandora als laatste ook, in de vorm van een vogel, de hoop. De gerechtigde hoop is dat we de genoemde tegenslagen en onheil in ieder geval tot op zekere hoogte kunnen bedwingen door de keuzes die we maken bij het ontwerpen en toelaten en gebruiken van de digitale technologieën in ons leven. Daartoe is het om te beginnen nodig dat de nieuwe 'taal' waar het manifest van Floridi en de zijnen om vraagt, opheldering verschaft in vragen rondom verantwoordelijkheid, aansprakelijkheid, (ervaren) vrijheid, (on)gelijkheid in het licht van "increasinly mediated identitities" (Floridi 2015, 9) en van de overvloed en afhankelijkheid van informatie, datamanipulatie, datavolhardendheid, privacy, autonomie en machtsverhoudingen online (idem, 8-11). Die opheldering is geen eenmalige opgave, aangezien digitale media zich in een rap tempo ontwikkelen en voortdurend nieuwe en niet zelden onverwachte mediumspecifieke effecten veroorzaken. Ik hoop daar, zoals gezegd, met dit proefschrift een bescheiden bijdrage aan die niet-aflatende opgave te hebben geleverd.

5.3 Vooruitblik

Hoewel het verwerven van dergelijke inzichten een respectabel doel op zich is (dat heet tegenwoordig in het onvermijdelijke Engels *curiosity driven research*), hoop ik echter dat deze inzichten ook lezers zullen stimuleren om die inzichten een praktisch vervolg te geven, in een poging de unheimlichheden die in de voorafgaande cases zijn besproken waar mogelijk te bedwingen en zo ons onlife leven leefbaar te houden. Ik denk daarbij bijvoorbeeld aan *onderwijs*, *design* en *regulering.*

Hoewel inzicht alleen de wereld niet verandert, dragen pogingen de wereld zonder inzicht te veranderen, een grote kans in zich om verkeerd uit te pakken. *Onderwijs* – in het onderhavige geval scholing in digitale mediawijsheid – is in die zin een noodzakelijke voorwaarde als we digitaal onheil willen voorkomen. Zoals geletterdheid onontbeerlijk is in de wereld van het schrift, zo vereist het leven in de onlife cultuur digitale geletterdheid. Dat vereist het verwerven van inzicht in de werking van de digitale technologieën en media. Het aantal cases dat ik in dit proefschrift heb kunnen beschrijven en interpreteren was, zoals ieder onderzoek in deze onmetelijke digitale wereld, onvermijdelijk beperkt. Ik hoop dat dit proefschrift als een bescheiden toolbox kan fungeren, die andere onderzoekers en onderwijzers in staat stelt ook andere typen digitale dubbelganger en andersoortige uitingen van de digitale fantasie van de mens te onderzoeken, teneinde het door Floridi et al. gevraagde inzicht verder te verdiepen. Maar gezien de snelle ontwikkeling in de onlife wereld van telkens nieuwe mediadispositieven, dienen zich niet alleen steeds nieuwe objecten van onderzoek aan, maar dient ook de toolbox voortdurend te worden aangevuld met nieuwe instrumenten.

Voor van nature kunstmatige wezens is inzicht echter niet genoeg. We zijn, en in steeds toenemende mate, van onze digitale artefacten afhankelijk. Onze smartphone fungeert steeds meer als het besturingssysteem van ons onlife leven. We dienen onze kunstmatige middelen, zoals de digitale media die ik in dit proefschrift heb besproken, zo te ontwerpen dat ze ons ondersteunen in een verstandig en liefst ook nog wijs gebruik ervan. Bijvoorbeeld door hun werking *transparant* en *verklaarbaar* te maken. *Design* kan daarin een belangrijke rol spelen. Het is verheugend dat technische opleidingen steeds meer de implementatie van dergelijke waarden – *moralizing technology* en *ethics by design* – tot een integraal deel van het ontwerpproces maken. Maar minstens zo belangrijk is het dat gebruikers zelf tot ontwerpers worden van hun media. Als techniek, zoals Plessner beargumenteert, deel is van de menselijke levensvorm, dan betekent je leven te kunnen leiden ook, dat je ook op zijn minst moet proberen de techniek te leiden.

Niet alle mensen deugen. Behalve welwillenden zijn er ook talloze ontwerpers, investeerders en fabrikanten die minder door waarden dan door winst worden gedreven. Te denken valt aan het aanwakkeren van digitale verslaving door dopamineprikkels in het ontwerp in te bouwen of door politieke beïnvloeding, zoals bij Facebook's beïnvloeding van de verkiezingen in de VS. En ook criminelen hebben het algemeen welzijn meestal niet hoog op de agenda staan. Probleem is dat bijvoorbeeld voor het welzijn schadelijke gedragingen, denk aan pornografisch of politiek misbruik van deepfake, niet altijd juridisch kunnen worden aangepakt (Delfino 2019; Kirchengast 2020). Om de uitwassen onder de digitale dubbelgangers te bestrijden is - Catherine Kerner and Mathias Risse wezen daar reeds op in het citaat waarmee ik het vorige hoofdstuk besloot – ook *regulering* van belang. Met het voorliggende onderzoek heb ik een bijdrage willen leveren aan een beter begrip van digitale dubbelgangers en de wijzen waarop ze vanuit het perspectief van menszijn problematisch of zelfs schadelijk kunnen zijn. Deze inzichten zijn relevant voor het evalueren en eventueel herzien van bestaande wet- en regelgeving om aldus beter recht te doen aan rechten en welzijn van mensen.

Met onder anderen Plessner heb ik laten zien dat de mens kan worden begrepen als een paradoxaal dier, die als 'dubbelganger' van zichzelf een dubbelleven leidt, tegelijkertijd levend binnen én buiten zijn centrum. Hoewel Plessner zelf geen expliciet ethisch kader ontwikkeld in zijn werk, zouden we kunnen stellen dat er wel degelijk een normatieve pointe uit zijn mensmodel te destilleren is, die als een 'meta-ethische' leidraad kan dienen bij het onderscheiden van acceptabele en onacceptabele digitale dubbelgangers. De mens is een paradox die we niet kunnen oplossen en die we ook niet zouden moeten willen oplossen, aangezien iedere poging tot het 'vastleggen' van het zelf een verlies

van menselijkheid betekent. Bij regulering is het van belang in het oog te houden dat door digitale dubbelgangers opgeroepen unheimliche gevoelens onvermijdelijk zijn omdat ze het dubbelgangerdom onlosmakelijk is verbonden met de menselijke levenswijze. Regulering dient daarom niet zozeer gericht te zijn op het uitbannen van alle vormen van digitale unheimlichkeit, maar op het voorkomen van situaties waarin mensen worden vastgeketend aan hun digitale dubbelgangers en niet langer in staat zijn om deze dubbelgangers (bij) te sturen. Mijn onderzoek doet vermoeden dat we hierbij vooral waakzaam moeten zijn voor digitale dubbelgangers die een hoog *Körper*-gehalte hebben, zich semi-autonoom voordoen en die een hoge mate van (geloofwaardige) gelijkenis onderhouden met de persoon die zij verbeelden. Een menselijk persoon zijn, zo zagen we met Plessner, betekent in staat zijn je leven te leiden. Dat geldt ook voor onze verhouding tot onze digitale dubbelgangers. Menswaardig leven in de onlife wereld betekent ook het vermogen behouden het leven van onze digitale dubbelgangers te leiden – die immers ook positieve kanten hebben – terwijl schade aan het menselijk welzijn door toedoen van digitale dubbelgangers wordt voorkomen en – indien dit toch gebeurd – kan worden vergoed of vergolden. Regulering dient daarop te zijn gericht.

Ik begon dit proefschrift met een korte reflectie op Neil Gaiman's *Coraline,* het meisje dat doorheen de spiegel belandde in een unheimliche "other world". In het motto dat Gaiman aan zijn boek meegaf, is echter af te lezen dat Coraline niet gedoemd is om achter de spiegel gevangen te blijven: "Fairy tales are more than true: not because they tell us that dragons exist, but because they tell us that dragons can be beaten". Om ze te verslaan, moet je ze wel kunnen zien. Ik hoop met dit proefschrift de contouren van enkele van de vele draken die onze onlife wereld bevolken, zichtbaar te hebben gemaakt en anderen te inspireren deze taak voort te zetten.

Tabel 1

In onderstaande tabel zijn de onderscheiden mediaspecifieke kenmerken van de drie typen digitale dubbelgangers die in hoofdstuk 4 zijn besproken overzichtelijk geordend.

Digitale dubbelgangers	Selfie	Internet meme	Deepfake video
Beeldaspect	*Afbeelding:* - Hoek van camera - Filtergebruik en uniformiteit - Authentiserende kracht van foto - Zelfverbeelding	*Afbeelding:* - Zowel 'verticale' als 'horizontale' gelijkenis - Hoog 'bricolage' karakter; nabootsing en digitale (re)combinatie - Hypersignificatie – authenticiteit van beeld wordt openlijk bevraagd-Zelfverbeelding in handen van de 'ander'	Afbeelding: - Zeer realistische en geanimeerde realiteitsvervorming - Door bewegende beeld hogere mate van 'echtheid' en nabijheid - semi-authentieke ectype met ogenschijnlijk indexicaal karakter
	Object: - Geringe bewerkbaarheid qua opties - Maar zeer gemakkelijk manipuleerbaar	*Object:-* - Verplaatsen zich snel door *space of flows*	*Object* - Deep neural-net programma's voor steeds groter publiek toegankelijk
	Medium: - Uniformiteit door sociale en technologische filters - Speelt in op mimetische begeerte - Smartphones vorm van technologisch 'nudgen'	*Medium:* - Hoog communicatieaspect; smeermiddel voor online gemeenschappen	*Medium* - Extreme vorm van *image-based sexual abuse* - Ingezet als wapen tegen vrouwen en uitdrukking van vrouwenhaat
	Beeld: - Zelf-objectiverend	*Beeld:* - Digitale recombineerbaarheid en manipulatiewaarde van groot belang	*Beeld* - *Virtual performances* doen zich voor als authentiek
Mensaspect	*Binnen-, mede-, buitenwereld:* - Medium voor zelfuitdrukking en materialiseren van binnenwereld/tevens nauw verbonden met tweede-persoons perspectief (blik van de ander) - Buitenwereld perspectief op het zelf, selfie als externe Ideaal-Ik - Spanning tussen natuurlijk Körper en selfie als geïdealiseerde extensie van Körper kan leiden tot pijnlijke discrepantie	*Binnen-, mede-, buitenwereld:* - Binnenwereld wordt door de 'ander' buitenspel gezet - Niet discrepantie tussen origineel en beeld dominant, maar eerder 'lachspiegel' effect (onder controle van de 'ander') - Ongewenste extensie van het *Körper*	Binnen-, mede-, buitenwereld: - Grote discrepantie tussen binnen- en buitenwereld, door hyperrealistische karakter van het beeld - Als synthetische recombinatie een mede- en buitenwereld uitdrukking van het 'zelf' door de 'ander' - Als bewegend, indexicaal beeld in de buitenwereld, een 'living picture', is het ervaren werkelijkheidsgehalte van deepfake content hoog
	Drie grondwetten: - Stelt persoon in staat zichzelf vorm te geven en zelfpresentatie op specifieke wijze te orkestreren - Eenmaal geschapen heeft selfie invloed op zelfbeeld en krijgt het beeld zelf zo ook een vorm van 'macht' - Als 'vals Definitivum' kan selfie	*Drie grondwetten:* - Meme als 'voorganger' die persoon vormt - Conceptualiserende vermogen van (beeld)taal dat menselijk subject kan objectiveren - Vervreemdende 'ander' creëert *noodzaak* om deze	*Drie grondwetten:* - Vermeende handeling waarmee persoon wordt geassocieerd kunstmatig en synthetisch van aard - Persoon heeft geen controle over de hyperrealistische zelfverbeeldingen die van invloed zijn op het zelfbeeld - Dystopisch standpunt

	onbehagen opleveren doordat persoon niet samenvalt met selfie	ander weer in te lijven, i.p.v. wens	
	Mens-techniek-zelf relaties: - Inlijvingsrelatie (*Leib*) omdat persoon als het ware 'door' het medium heen kijkt naar zichzelf - Hermeneutische relatie (*Körper*) doordat waarde in medewereld van geïdealiseerde zelfbeeld wordt gemeten (*likes*) - Alteriteitsrelatie (*Körper*) wanneer selfie zich radicaler voordoet als (aantrekkelijkere) 'ander' - Immersierelatie (*Körper*) wanneer selfie wordt ervaren als *persuasive mirror* - Verveemdingsrelatie door manipuleerbaarheid van beeld of discrepantie tussen natuurlijk *Körper* en selfie als *Körper*-extensie	*Mens-techniek-zelf relaties:* - Versmeltingsrelatie (*Leib*) op abstract niveau in vorm van versmelting buiten- en medewereld met binnenwereld - Hermeneutische relatie (*Körper*) door oordeel over voorkomen persoon dat meme in zich draagt - Alteriteitsrelatie (*Körper*) doordat meme zich manifesteert als quasi-ander - Immersierelatie (*Körper*) door tentoonstellingswaarde waardoor het beeld het 'origineel' verdringt - Vervreemdingsrelatie (*Körper*) door dubbelganger die zich als radicale en schijnbaar 'autonome' ander manifesteert	*Mens-techniek-zelf relaties:* - Ondanks afwezigheid van *Leib*-relaties wel een *Leib*-reactie die direct verband houdt met hoge realiteitskarakter van het beeld - Immersierelatie *Körper*) in vorm van 'persuasive mirror' effect gecreëerd door 'ander' - Alteriteitsrelatie (*Körper*) in sterke mate aanwezig door semiautonome dubbel*ganger* - Vervreemdings-relatie (*Körper*) in hoge mate aanwezig door hoge mate van excorporatie
Identiteitsaspect	*Digitale unheimliche:* - Niet de selfie, maar het eigen lichaam wordt *onvertrouwd* - Relatief grote mate van *controle* over zelfbeeld, maar eenmaal geschapen beeld kan ook 'macht' uitoefenen - Eigen lichaam als *Körper* wordt nadrukkelijk zichtbaar en toegankelijk voor persoon, diens binnenwereld voor de ander. - Filters zorgen voor *herhaling* en uniformiteit in zelfverbeelding - Eigen *fantasie* staat centraal, deze wordt door verbeelding een beetje 'echt'	*Digitale unheimliche:* - *Onvertrouwd* worden van originele dubbelganger (digitale foto) - Verlies van *controle* door kenmerk van snelle verspreiding van memes (die na schepping ook niet meer helemaal onder controle van maker zijn) - Dubbelganger wordt *zichtbaar* op niet voorziene manier en voor onbedoeld publiek - Grote *herhaling* in het beeld door meme-evolutie en verspreiding - *Vervaging realiteit en fantasie* in hoge mate aanwezig, fictieve 'ander' neemt plek in van origineel	*Digitale unheimliche:* - Hoge mate van *onvertrouwdheid* door ontsluiting van beelden op een manier die radicaal anders is dan de originele digitale afbeeldingen - Groot verlies van *controle* over de deepfake dubbelganger die zich toont als een semi-autonome agent - Beeld van de 'ander' van persoon wordt op extreme wijze *zichtbaar* en het intieme (synthetische) zelf wordt tentoongesteld aan ongewild publiek - Kenmerkt zich door een hoge mate van *onwillekeurige herhaling* omdat content snel gecreëerd is en zich niet laat verwijderen - Extreme mate van *vervaging* realiteit en fantasie van de ander

Bronnenlijst

Omdat dit proefschrift in het Nederlands is geschreven heb ik, in geval er (goede) Nederlandse vertalingen voorhanden waren, naar die vertalingen geciteerd. De eerste keer dat een dergelijke bron wordt genoemd, wordt in de lopende tekst de oorspronkelijke titel en het jaar van publicatie daarvan tussen vierkante haken vermeld. In alle andere gevallen wordt verwezen naar of geciteerd uit de geraadpleegde editie in de oorspronkelijke taal. Wanneer het jaar van publicatie niet hetzelfde is als die van de oorspronkelijke uitgave, wordt ook in die gevallen bij de eerste vermelding van de titel en in de bronnenlijst het jaartal vermeld van de eerste publicatie. In een enkel geval, waar de publicatie noch in de oorspronkelijke taal, noch in Nederlandse vertaling beschikbaar was, is gebruik gemaakt van een Engelse vertaling.

Achterhuis, H. 2001. *American Philosophy of Technology. The Empirical Turn*. Indiana: Indiana University Press.

Agger, B. 2015. *Oversharing: Presentations of Self in the Internet Age.* London/New York: Routledge.

Ajder, H., G. Patrini, F. Cavalli and L. Cullen. 2019. *The State of Deepfakes: Landscape, Threats, and*

Aldridge, G. and K. Harden. 2014. Selfie addict took TWO HUNDRED a day - and tried to kill himself when he couldn't take perfect photo. *Mirror* 23 maart. https://www.mirror.co.uk/news/real-life-stories/selfie-addict-took-two-hundred-3273819> (laatst bezocht op 28-08-2019).

Alimardani, M., S. Nishio and H. Ishiguro. 2013. Humanlike robot hands controlled by brain activity arouse illusion of ownership in operators. Nature Scientific Reports 3(2396):1-5.

Altman, I. 1975. *The Environment and Social Behavior*. Monterey: Brooks and Cole.

Andrejevic, M. 2006. The discipline of watching: detection, risk, and lateral surveillance. *Critical Studies in Media Communication* 23(5): 391–407.

----- 2011. The work that affective economics does. *Cultural Studies* 25(4–5):604–620.

Andreallo, F. 2022. *Mapping Selfies and Memes as Touch.* Cham: Palgrave Macmillan.

Arató, A. 2019a. *Waking up as a meme-hero*. TEDxKyiv. https://www.youtube.com/watch?v=FScfGU7rQaM&ab_channel=TEDxTalks (laatst bezocht 10 juli 2022.

Arató, A. 2019b. Experience: my face became a meme. (As told to Chris Stokel-Walker). The Guardian on line. https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/nov/08/experience-hide-the-pain-harold-face-became-meme-turned-it-into-career (laatst bezocht 10 juli 2022).

Aristoteles. 1995. *Poëtica*. Amsterdam: Atheneum.

Augustinus. 2017. *Belijdenissen*. Budel: Damon.

Aymerich-Franch L. and J. Bailenson. 2014. The use of doppelgangers in virtual reality to treat public speaking anxiety: a gender comparison. *Proceedings of the International Society for Presence Research* 15:173-186.

Ayoade, R. (screenwriter/director) 2013. *The Double.* Alcove Entertainment, Attercop Productions, British Film Institute (BFI).

Bailenson J. N. 2012. Doppelgängers – a new form of self? *The Psychologist* 25(1):36-38.

Bailenson J. N. and K.Y. Segovia. 2010. Virtual doppelgängers: psychological effects of avatars who ignore their owners. In *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, edited by W.S. Bainbridge, 175-185. London: Springer.

Bal, M. 2003. Visual essentialism and the object of visual culture. *Journal of Visual Culture* 2:5-32.

Ball, A. (screenwriter). 2008-2014. *True Blood*. (tv-serie). HBO Entertainment.

Barker, V. and N.S. Rodriguez. 2019. This is who I am: the selfie as personal and social identity marker. *International Journal of Communication* 13:1143-1166.

Barry, C. T., H. Doucette, D.C. Loflin, N. Rivera-Hudson and L.L. Herrington. 2017. Let me take a selfie: associations between self-photography, narcissism, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture* 6(1):48-60.
Barthes, R. 1988 [1980]. *De lichtende kamer. Aantekening over de fotografie*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
Bhatti, H. (director). 2016. *Finding my Twin Stranger* (tv film) Mentorn.
Baudrillard, J. 1981. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
-----. 1988. *The Ecstasy of Communication*. New York: Semiotext.
-----. 1993. *Baudrillard Live. Selected Interviews*, edited by Mike Gane. London/New York: Routledge.
-----. 2003. Requiem for the Media. In *The New Media Reader*, edited by N. Wardrip-Fruin and N. Montfort, 282-288. Cambridge: MIT Press.
Baym, N. K. 1993. Interpreting soap operas and creating community: inside a computer-mediated fan culture. *Journal of Folklore Research* 30(2/3):143–176.
-----. 1995. The performance of humour in computer-mediated communication. *Journal of Computer-Mediated Communication* 1:2. Geciteerd naar online versie: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00327.x/full (laatst bezocht op 30 juni, 2020).
Bayne, S. 2008. *Uncanny spaces for higher education: teaching and learning in virtual worlds*. *Alt-J, Research in Learning Technology* 16(3):197-205.
Bazin, A. 1980 [1960]. The ontology of the Photographic Image. In *Classical Essays on Photography,* edited by A. Trachtenbergberg. New Haven: Leete's Islands Books.
Belting, H. 2005. Image, medium, body. A new approach to iconology. *Critical Inquiry* 31(2):302-319.
Benjamin, W. 1973 [1936]. Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid. In *Kunst als kritiek. Tien teksten als voorbeelden van een materialistiese kunstopvatting*, geredigeerd door F. Vogelaar, 259-98. Amsterdam: Van Gennep.
Bentham, J. 1995. *The Panopticon Writings*. London: Verso.
Berger, J. 1977. *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.
Bernstein, E. B. 2008. Medium Specificity. In *Theories of Media*. Chicago: University of Chicago. https://web.archive.org/web/20070208085350/http://chicagoschoolmediatheory.net/glossary2004/specificity.htm (laatst bezocht op 10 juli 2020).
Bernstein M.S., A. Monroy-Hernández, D. Harry, P. André, K.Panovich and G. Vargas. 2011. 4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 5(1), 50-57 (laatst bezocht op 29 juni 2022).
Bjornsson, A.S., E.R. Didie and K. A. Phillips 2010. Body dysmorphic disorder, Dialogues. *Clinical Neuroscience*, 12(2):221-232. DOI:10.31887/DCNS.2010.12.2/abjornsson.
Blackmore, S. 1999. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
-----. 2001. Evolution and memes. The human brain as a selective imitation device. *Cybernetics and Systems* 32(1):225-255.
Blank, T. 2013. *Folk humour, Celebrity Culture, and Mass-mediated Disasters in the Digital Age*. Madison: University of Wisconsin Press.
Blitz, M.J. 2018. Lies, line drawing, and (deep) fake news. *Oklahoma Law Review* 71(1):59-116.
Boccignone, M.E. 2014. The duty of personal identity. In *Plessner's Philosophical Anthropology. Perspectives and Prospects,* edited by J. de Mul, 177-191. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Bode, L. 2005. Digital Doppelgängers. *M/C Journal* 8.3. https://doi.org/10.5204/mcj.2369 (laatst bezocht op 29 juni 2022).
Bode, M. and D. Kristensen. 2015. The digital doppelgänger within. A study on self-tracking and the quantified self movement. In *Assembling Consumption: Researching Actors, Networks and Markets*, edited by R. Canniford and B. Domen, 119-135. New York: Routledge.
Boehm, G. ed. 1994. *Was ist ein Bild?* München: Fink.

-----. 2007. *Wie Bilder Sinn erzeugen*. Berlin: Berlin University Press.
Boomen, M. van den. 2014. *Transcoding the digital. How metaphors matter in new media*. PhD thesis. Utrecht University, Utrecht.
Borges, J. 1974 [1946]. *The Book of Imaginary Beings*. Middlesex: Penguin Books.
Börzsei, L. K. 2013. Makes a meme instead: a concise history of internet memes. New Media Studies Magazine 7. https://www.academia.edu/3649116/Makes_a_Meme_Instead_A_Concise_History_of_Internet_Memes (laatst bezocht op 30 juni 2015).
Boschert S. and R. Rosen. 2016. Digital twin: the simulation aspect. *Mechatronic Futures*, June 2016:59-74. https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1036810615 (laatst bezocht op 30 juni 2022).
boyd, d. 2010. Social network sites as networked publics. In *A networked self*, edited by Z. Papacharissi, 39-58. New York: Routledge.
Braun, K.A., R. Ellis, R. and E.F. Loftus. 2002. Make my memory: how advertising can change our memories of the past. *Psychology & Marketing,* 19: 1-23.
Broz, M. 2022. Selfies – Stats, Demographics & Fun Facts (2022). https://photutorial.com/selfie-statistics/ (laatst bezocht op 24 juni 2022).
Brummelkamp, G, R. Hoevenagel, A. Witkamp en M. Heineken-van Dooren. 2022. *Monitor Identiteit 2021 Bezit, gebruik en misbruik van identiteitsmiddelen.* Onderzoek in opdracht van het Ministerie van BZK. Amsterdam: Marktonderzoeksbureau Ipsos.
Buijs, G. J., P. Blokhuis, S. Griffioen en R. Kuiper, red. 2005. *Homo Respondens. Verkenningen rond het mens-zijn*. Amsterdam: Buijten & Schipperheijn.
Bull L., O. Holland and S. Blackmore. 2000. On meme--gene coevolution. *Artificial Life* 6(3):227-35.
Butkowski, Chelsea P. 2022. "If you didn't take a selfie, did you even vote?": Embodied mass communication and citizenship models in "I voted" selfies. *New Media & Society* 8(1):1-20.
BuzzFeedVideo. 2018. You won't believe what Obama says in this video! https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0&ab_channel=BuzzFeedVideo (laatst bezocht op 23 november 2022).
Campbell, S. 2022. TikTok Vs Instagram – Users & Stats Compared For 2022. https://thesmallbusinessblog.net/tiktok-vs-instagram/ (laatst bezocht op 24 juni 2022).
Canán, A. 2008. McLuhan, Flusser and the mediatic approach to mind. *Flusser Studies* 06. https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/carrillo-mediatic-apporach-to-mind.pdf (laatst bezocht 30 juni 2022).
Carr, N. 2011. *The Shallows. What the Internet is Doing to Our Brains.* New York: W.W. Norton & Company.
Carroll, L., J. Tenniel and M. Gardner. 2000 [1865]. *The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass (The Definitive Edition)*. New York: Norton.
-----. 1893. *Sylvie and Bruno*. London: Macmillan and Co.
Cartwright L. and M. Sturken. 2001. *Practices of Looking. An Introduction to Visual Culture*. Oxford: Oxford University Press.
Cascio, J. The rise of the participatory panopticon. Online publicatie, 2005. http://www.openthefuture.com/wcarchive/2005/05/the_rise_of_the_participatory.html (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Cassirer, E. 2010 [1924]. *Philosophie der symbolischen Formen. Erster Teil. Die Sprache*. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
Castells, M. 1996. The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume I: The Rise of the Network Society. Oxford: Blackwell Publishers.
Centre for Stories. 2019. Noelle Martin – International Women's Day. March 8, 2019. https://centreforstories.com/story/noelle-martin-international-womens-day-2019/ (laatst bezocht op 4 juli 2022).
Chesteron, G.K. 2015 [1900]. *The Wild Knight and Other Poems. Hartford:* Aeterna Press.

Chia, N. K. H. and M.R. 2015. Engaging the anomalous self of individuals with autism through digital doppelgangers: transcendence from self to i-self. *International Journal of Recent Development in Engineering and Technology* 4(7):1-7.
Chiu, A. 2018. Patients are desperate to resemble their doctored selfies. Plastic surgeons alarmed by 'Snapchat dysmorphia.', 6 augustus 2018. https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2018/08/06/patients-are-desperate-to-resemble-their-doctored-selfies-plastic-surgeons-alarmed-by-snapchat-dysmorphia/ (laatst bezocht 3 juli 2022).
Citron, D.K. 2019. Sexual privacy. *Yale Law Journal*, 128:1870-1960. https://scholarship.law.bu.edu/faculty_scholarship/620
Citron, D.K. and R. Chesney. 2019. Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security. *California Law Review* 107: 1753-1820.
Cleland, K. Media Mirrors and Image Avatars. 2006. In *Engage. Audience, Art and Interaction*, edited by E. Edmonds, L. Muller and D. Turnbill. Sydney: University of Technology. Geciteerd naar online versie: https://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/2009/06/cleland_image-avatars-and-media-mirrors.pdf (Laatst geraadpleegd 30 juni 2022).
Clough, P. T., K. Gregory, B. Haber and J.R. Scannell. 2015. The datalogical turn. In *Non-representational methodologies: re-envisioning research*, edited by P. Vannini, 146-164. New York, NY: Routledge.
Cohen, S. and J. Young, eds. 1973. *The Manufacture of News. Social Problems, Deviance and the Mass Media*. London: Constable.
Cook. J. 2019. Here's what it's like to see yourself in a deepfake porn video. June 24, 2019. Huffington Post. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/deepfake-porn-video_uk_5d106e03e4b0aa375f4f1ea7?utm_hp_ref=uk-pornhub&ncid=other_homepage_tiwdkz83gze&utm_campaign=mw_entry_recirc (laatst bezocht 4 juli 2022).
Coolen, M. 1992. *De machine voorbij. Over het zelfbegrip van de mens in het tijdperk van de informatietechniek*. Amsterdam: Boom.
-----. 2014. Bodily experience and experiencing one's body. In *Plessners Philosophical Anthropology. Perspectives and Prospects*, edited by J. de Mul, 65-74. Amsterdam: University of Amsterdam Press.
Corner, N. 2017. 'It got out of hand': Mother addicted to airbrushing apps splashed THOUSANDS on surgery to try and recreate the effect of her filtered Instagram selfies in real life. DailyMail Online, 21 november 2017. https://www.dailymail.co.uk/femail/article-5103129/Selfie-obsessed-mother-spent-thousands-look-like-photos.html (laatst bezocht 3 juli 2022).
Cristel, R.T., S. H. Dayan, M. Akinosun and P. T. Russell. 2021. Evaluation of selfies and filtered selfies and effects on first impressions. *Aesthetic Surgery Journal* 41(1):122–130.
Ctrl Shift Face. 2019. Bill Hader channels Tom Cruise [DeepFake]. https://www.youtube.com/watch?v=VWrhRBb-1Ig&ab_channel=CtrlShiftFace (laatst bezocht op 4 juli 2022).
Curtis, N. 2010. *The Pictorial Turn.* London/New York: Taylor & Francis Ltd.
Daft R.L. and R.H. Lengel. 1984. *Information richness. A new approach to managerial information processing and organization design*. In *Research in Organizational Behaviour,* edited by B. Staw B. and L.L. Cummings, 191-233. Greenwitch: JAI Press.
Dallmayr, F. R. 2008. Plessner's philosophical anthropology. Implications for role theory and politics. *Inquiry* 17:49-77.
Danielewski, M.Z. 2000. *House of Leaves*. New York: Pantheon Books.
Darley, A. 2000. *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routlegde.
Darwin, Ch. 2009 [1859]. *The Origin of Species By Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life*. Cambridge/New York: Cambridge University Press.

Dataportal 2021. Digital 2021: The Netherlands. Https://datareportal.com/reports/digital-2021-netherlands (laatst bezocht 28 juni 2022).
Dawkins, R. 2006 [1976]. *The Selfisch Gene* (30th Anniversary Edition). Oxford: Oxford University Press.
Debord, G. 2015 [1967]. *De spektakelmaatschappij*. Baarn: Het Wereldvenster.
Deleuze, G. 1969. *Logique du sens.* Paris : Les Éditions de minuit.
Delfino. R.A. 2019. Pornographic deepfakes. The case for federal criminalization of revenge porn's next tragic act. *Fordham L. Rev*. 88:887-938.
Delitz, H. 2008. Historische Anthropologie, Soziologische Anthropologie, Philosophische Anthropologie: "menschliches" Leben in soziologischen Theorien. *Die Natur der Gesellschaft, Verhandlungsband des 33. Kongresses der DGS*, hrsg. von K.-S. Rehberg, 4716-4725. Frankfurt am Main: Campus.
Denzin, N.K. and Y. Kand Lincoln, eds. 1994, *Handbook of Qualitative Research*, Sage Publications.
Descartes, R. 1979 [1637]. *Over de methode*. Meppel/Amsterdam: Boom.
Deursen, A.J.A.M. van, en E.J. Helsper. 2020. *Digitale vaardigdigheden: een onderzoeks- en beleidsagenda*. Enschede: Centrum voor digitale inclusie, Universiteit Twente.
Delfino. R.A. 2019. Pornographic Deepfakes: The Case for Federal Criminalization of Revenge Porn's Next Tragic Act. *Fordham L. Rev*. 88:887-938.
Dibbell, J. 2010. Radical Opacity. *Technology Review*, MIT. Geciteerd naar online versie: http://www.juliandibbell.com/articles/radical-opacity/ (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Dick, Ph. K. 1957. *The Cosmic Puppets*. New York: Ace Books.
Dijk, J. van. 2007. *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford: Stanford University Press.
Dilthey, W. 1914-2005. *Gesammelte Schriften*. 26 Bde. Stuttgart/Göttingen: B.G.Teubner, Vandenhoeck & Ruprecht.
-----. 1994. *Kritiek van de historische rede*. Inleiding en redactie Jozef Keulartz. Amsterdam: Boom.
Donald, M. 1991. *Origins of the Modern Mind. Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.
Dostojevski, F. 2001 [1846]. *De dubbelganger*. Amsterdam: Meulenhoff.
Doy, G. 2000. *Black Visual Culture*. London: I. B.Tauris.
Doyle, A. 2011. Revisiting the synopticon: reconsidering Mathiesen's 'The Viewer Society' in the age of Web 2.0. Theoretical Criminology, 15(3):283-99.
Duivestein, S. 2023. Één swipe en je ziet er fantastisch uit. En dat is gevaarlijk. NRC, 12 maart 2023.
Ebke, Th. und M. Schloßberger, Hrsg. 2012. *Dezentrierungen. Zu Konfrontation von Philosophischer Anthropologie, Strukturalismus und Poststrukturalismus*. *Internationales Jahrbuch für Philosophische Anthropologie. Band 3 / International Yearbook for Philosophical Anthropology*. Volume 3, Hrsg. B. Accarino, J. de Mul und H.-P.Krüger. Berlin: Akademie Verlag.
Eichstaedt, J., R.J. Smith, R.M. Merchant, L. H. Ungar, P. Crutchley, D. Preoţiuc-Pietro, D. A. Asch and H. Andrew Schwartz. 2018. Facebook language predicts depression in medical records. *PNAS* 115 (44):11203-11208.
Elkins, J.2002. *Visual Studies. A Skeptical Introduction*. London: Routledge.
Erickson, T. 1999. Persistent conversation: an introduction. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4).
Ess, C. and F. Fossheim. 2013. Personal Data: Changing Selves, Changing Privacy. In: *Digital Enlightenment Yearbook* 2013, edited by M. Hildebrandt, Kieron O'Hara & Michael Waidner. IOS Press.
Esteve, A. 2017. The business of personal data: Google, Facebook, and privacy issues in the EU and the USA. *International Data Privacy Law* 7(1):36-47.
European Commission. 2021. *Artificial Intelligence Act. The European Approach to AI.* https://futurium.ec.europa.eu/en/european-ai-alliance/document/eu-artificial-intelligence-act-european-approach-ai (laatst bezocht op 12 juli 2022).

Faasse, J. 2012. Hoeveel reclame ziet u per dag? Faassevison Blogspot, 08-03-2012. http://faassevision.blogspot.nl/2012/03/hoeveel-reclame-ziet-u-per-dag.htm (laatst bezocht op 23 november 2022)
Fabian J. 1984. The other and the eye: time and the rhetoric of vision. *Communication. Information Médias Théories* 6(2-3):290-322.
Fausting, B. 2015. Self-media. The self. the face, the media and the selfies. Triade. Communicao, cultura e media. 3(1):92-111.
Fischer, J. 2008. *Philosophische Anthropologie*. *Eine Denkrichtung des 20. Jahrhunderts.* Freiburg/München: Verlag Karl Alber.
Fletcher, J. 2018. Deepfakes, Artificial Intelligence, and Some Kind of Dystopia: The New Faces of Online Post-Fact Performance. *Theatre Journal* 70(4):455–471.
Floridi, L. ed. 2015. *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Heidelberg /New York/Dordrecht/London: Springer.
-----. 2018. Artificial Intelligence, Deepfakes and a Future of Ectypes. *Philos. Technol.* 1: 317–321.
Flusser, V. 2014. *In het universum van de technische beelden.* Utrecht: Uitgeverij IJzer.
Foucault, M. 1977. Le jeu de Michel Foucault (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C, Millot, G. Wajeman). *Ornicar? Bulletin Périodique du champ freudien* 10:62-93.
-----. 1984. Des espaces autres. (Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). In *Dits et écrits*, *Tome 1, 1954-1975,* 46-49. Paris: Gallimard.
-----. 1989 [1975]. Discipline, toezicht en straf: de geboorte van de gevangenis. Groningen: Historische Uitgeverij.
Freud, Sigmund. 2006 [1919]. Het 'Unheimliche'. In *Freud Werken, Deel 8*, 90-111. Amsterdam: Boom.
Friesen, N. en T. Hug, 2009. Mediatic turn: exploring concepts for media pedagogy. https://www.researchgate.net/publication/251906240_The_Mediatic_Turn_Exploring_Conceps_for_Media_Pedagogy (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Frissen, V. 2008. Digitaal knutselen. De doorbraak van het wilde denken. In *De draagbare lichtheid van het bestaan. Het alledaagse gezicht van de informatiesamenleving,* geredigeerd door V. Frissen en J. de Mul, 15-27. Kampen: Klement & Pelckmans.
Frissen, V., L. Kool en M. van Lieshout, red. 2011. *De transparante samenleving. Jaarboek ICT en samenleving.* Gorredijk: Media Update Vakpublicaties.
Frissen, V., M. de Lange, S. Lammes, J. de Mul and J. Raessens, eds. 2015. *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Fritz, B. 2003. Garner finds viewing her digital doppelganger surreal. *Variety*, 27 August 2003. Online geraadpleegd, maar niet langer beschikbaar.
Frosh, P. 2015. The gestural image: the selfie, photography theory, and kinestethic sociability. *International Journal of Communication* 9:1607-1628.
Gaiman. 2002. *Coraline.* London: Bloomsbury.
Gaston, T.E. 2009. The influence of Platonism on the early apologists. *The Heythrop Journal* 50: 573-580.
Geeraerts, D. ed. 2005. *Van Dale Groot woordenboek der Nederlandse taal*. Cd-rom uitgave versie 1.0 (gebaseerd op de 14de druk van de papieren editie). Utrecht/Antwerpen: Van Dale Lexicografie.
Geertz, C. 1995. From the native's point of view: on the nature of anthropological understanding. In *The Culture and Psychology Reader,* edited by R. G. Jody, 50-63. New York: New York Univeristy Press.
Gehlen, A. 1978. Mensch und Technik. In *Gesamtausgabe. Band VI*, 141-50. Frankfurt am Main: Klostermann.
Giddens, A. 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
Giesen R. and A. Khan. 2018. *Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting and Visualising*. Florida: CRC Press.

Girard, R. 1961. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris: B. Grasset.
Giroux, H. 2015. Selfie culture in the age of corporate and state surveillance. *Third Text* 29(3):155-164.
Glaessgen, E. and D. Stargel. 2012. The digital twin paradigm for future NASA and U.S. air force vehicles. In *53rd Structures, structural dynamics, and materials conference: special session on the digital twin.* Reston: American Institute of Aeronautics and Astronautics.
Goffman, E. 1961. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Oxford, England: Bobbs-Merrill.
-----. 1990 [1956]. *The Presentation of Self in Everyday life*. London: Penguin Books.
Goga, O., G. Venkatadri and K. P. Gummadi. 2015. The doppelgänger bot attack: exploring identity impersonation in online social networks. In *IMC '15: Proceedings of the 2015 Internet Measurement Conference.* https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2815675.2815699 (laatst bezocht 30 Juni 2022).
Goldstein, J. 2005. Violent Video Games. In *Handbook of Computer Game Studies*, edited by J. Goldstein and Joost Raessens, 341-57. Cambridge: MIT Press.
Gómez Cruz, E. and H. Thornham. 2015. Selfies beyond self-representation: The (theoretical) f(r)ictions of a practice. Journal ofAesthetics and Culture 7(1). DOI: 7. 10.3402/jac.v7.28073.
Gray, A. 1997. Learning from experience: cultural studies and feminism. In *Cultural Methodologies*, edited by J. McGuigan, 87–105. Thousand Oaks/New Delhi: Sage.
Grene, M. 1966. Positionality in the philosophy of Helmuth Plessner. *Review of Metaphysics* 20(2): 250-277.
Gualeni, S. 2015. *Virtual Worlds as Philosophical Tools. How to Philosophize with a Digital Hammer.* Houndmills/Basingstoke/Hampshire/New York: Palgrave Macmillan.
Gulmans, J. 2015. Plessner en de 'Homo Absconditus'. Weblog Huub Mous weblog. http://www.huubmous.nl/2011/02/22/helmuth-plessner-en-de-homo-absconditus/.
Han, B. 2012. De transparente samenleving. Uitgeverij van Gennep B.V.
Hancock, J.T. and J.N. Bailenson. 2021. The Social Impact of Deepfakes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24(3):149-152.
Hagen, K. 2021. Ouder spiekt mee in oudervolgsystemen. Website Algemene Onderwijsbond (AOb), 09-07-2019. https://www.aob.nl/nieuws/ouder-spiekt-mee-in-leerlingvolgsysteem/ (laatst bezocht op 30 jun I 2022).
Hall, S. 1989. The Structured Communication of Events. In *Society and the Social Sciences. An Introduction*, edited by D. Potter, 269-289. London: Routledge.
Hampton, K. N. 2016. Persistent and pervasive community: new communication technologies and the future of community. *American Behavioral Scientist* 60(1):101-124.
Harris, D. 2019. Deepfakes: false pornography is here and the law cannot protect you. *Duke Law & Technology Review* 17(1):99-127.
Hearn, A. 2010. Structuring feeling: Web 2.0, online ranking and rating, and the new reputation Economy. *Ephemera: Theory and Politics in Organization* 10(3–4):421–438.
-----. 2017. Verified: self-presentation, identity management, and selfhood in the age of big data. *Popular Communication* 15(2):62-77.
Heenan B. 2016. *Finding my Twin Stranger*. Television series. Mentorn Scotland, Vision Independent Productions.
Hegel, G.W.F.1989. *Over de esthetiek.* Meppel/Amsterdam: Boom.
Heidegger, M. 1967. *Vorträge und Aufsätze*. 3 Bdn. Pfullingen: G. Neske.
-----. 1979. *Sein Und Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
-----. 1983 [1936]. *De tijd van het wereldbeeld*. Tiel/Utrecht: Lannoo.
Henry, N. and A. Flynn. 2019. Image-based sexual abuse: Online distribution channels and illicit communities of support. *Violence Against Women* 25(16):1932–1955.
Henry, N., C. McGlynn, A. Flynn, K. Johnson, A. Powell and A. J. Scott. 2020. *Image-based Sexual Abuse A Study on the Causes and Consequences of Non-consensual Nude or Sexual Imagery.* London: Routledge.

Hengstmengel, B. 2014. Helmuth Plessner as a social theorist. In *Plessner's Philosophical Anthropology. Perspectives and Prospects*, edited by J. de Mul, 289-300. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Hermans, W.F. 1958. *De donkere kamer van Damocles*. Amsterdam: G.A. van Oorschot.
Heywood, I. and B. Sandywell. *Interpreting Visual Culture. Explorations in the Hermeneutics of the Visua*l. London/New York: Routledge, 1999.
Hildebrandt, M. 2009. Who is profiling who? Invisible visibility. In *Reinventing data protection?*, edited by S. Gutwirth, Y. Poullet, P. Hert, C. Terwagne and S. Nouwt. Rotterdam: Springer Netherlands.
-----. 2014. Eccentric positionality as a precondition for the criminal liability of artificial life forms. In J. de Mul (Ed.), *Plessner's Philosophical Anthropology. Perspectives and Prospects,* 407-424. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Hoffmann, E.T. A. 2005. *Der Sandmann.* Stuttgart: Philipp Reclam.
Hollander, J.C. den. 2002. Historische identiteit. *Groniek. Historisch Tijdschrift* 155:196-212.
Hommel M., R. Lie and A. Smelik. 2014. Visual technology, youth interventions, and participation. In *Technological Determinism and Social Change. Communication in a Tech-mad World*, edited by J. Servaes, 191-211. Lanham: Lexington Books.
Horne, P. and R. Lewis, eds. 1996. *Outlooks. Lesbian and Gay Sexualities and Visual Culture*. London: Routledge.
Hume, D. 1956 [1739–1740]. *A Treatise of Human Nature*. London: Everyman's Library.
Huntington, H.E. 2013. Subversive memes as form of visual rhetoric. *Selected Papers of Internet Research 3.* https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/8886 (laatst bezocht 30 juni 2022).
Hunt, E. 2019. Faking it: how selfie dysmorphia is driving people to seek surgery. *The Guardian*, 23 januari 2019. https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/jan/23/faking-it-how-selfie-dysmorphia-is-driving-people-to-seek-surgery (laatst bezocht 3 juli 2022).
Husserl, E. 1980. *Filosofie als strenge wetenschap.* Meppel: Boom.
Ihde, Don. 1979. *Technics and Praxis*. Dordrecht: Reidel.
-----. 1990. *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth.* Bloomington: Indiana University Press.
-----. 1993. *Philosophy of Technology. An Introduction*, New York: Paragon House.
-----. 2009. *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*. Albany: SUNY.
-----. 2011. Stretching the in-between: embodiment and beyond. *Found Sci* 16:109-118.
Iser, W. 1993. *The fictive and the Imaginary. Charting Literary Anthropology.* London: The Johns Hopkins University Press.
Jaeggi, R. 2014. *Alienation*. New York: Columbia University Press.
James. 1996 [1908] The Jolly Corner. In *Henry James. Complete Stories 1898-1910.* New York: Library of America.
Jay, M. 1994. *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-century French Thought*. Berkeley: University of California Press.
Jean Paul. 2010 [1996/1997]. *Siebenkäs*. Stuttgart: Reclam.
Jenkins, H. 2009. If it doesn't spread, it's dead (part one). Media viruses and memes: confessions of an Aca-Fan. *The Official Weblog of Henry Jenkins*. 11 Feb. 2009. http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html (laatst bezocht, 10 juli 2022).
Jensen, J. L. 2007. The internet omnopticon: surveillance or counter-insurgency. In *New publics with/out Democracy*, edited by H. Bang and A. Esmark, 351-380. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
Jentsch, E. 1906. Zur Psychologie des Unheimlichen. *Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift* 22:195-205.

Jinek, E. 2020. Zoom-face: staren naar je digitale zelf zorgt voor onzekerheden. EvaJinek.nl, 22 september 2020. (https://www.evajinek.nl/onderwerpen/artikel/5185357/zoom-face-onzekerheden-botox-plastische-chirurgie-cosmetisch-ingreep (laatst bezocht op 22 juni 2022)
Jones, A ed. 2003. *The Feminism and Visual Culture Reader*. London: Routledge.
-----. 2006 *Self/image*. *Technology, Representation and the Contemporary Subject*, London: Routledge, Taylor & Francis.
Jonze, S. (regisseur). 1999. *Being John Malkovich*. Astralwerks, Gramercy Pictures (I), Propaganda Films.
Joosting, J.-P. 2015. Tiny mobile brain-computer interface for smartphones. *Microwave Engineering Europe*. 30 maart 2015. http://www.mwee.com/news/tiny-mobile-brain-computer-interface-smartphones (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Jurgenson, N. 2010. Review of Ondi Timoner's We Live in Public. *Surveillance & Society* 8.3: 374- 78.
-----. 2013. Liquid surveillance & social media: three provocations. Cyborgology Blog, 25 februari 2013. https://thesocietypages.org/cyborgology/2013/02/25/liquid-surveillance-social-media-three-provocations/ (laatst bezocht 30 juni 2022).
Justesen, L.N. and N. Mik-Meyer. 2012. *Qualitative Research Methods in Organisation Studies*. København: Gyldendal.
Kalpokas, I. and J. Kalpokiene. 2022. Deepfakes. A Realistic Assessment of Potentials, Risks, and Policy Regulation. Cham: Springer.
Kant, I. 1968. *Kritik der reinen Vernunft. Theorie-Werkausgabe Immanuel Kant. Werke in Zwölf Bänden.* Vol. Band III/IV, Frankfurt.
-----. 2000. *Kleinere Werken. Geschriften uit de periode 1784 tot 1795*. Ingeleid, vertaald en geannoteerd door B. Delfgauw. Kampen/Kapellen: Agora & Pelckmans.
Kapp, E. 1877. *Grundlinien einer Philosophie der Technik. Zur Entstehungsgeschichte der Cultur aus neuen Gesichtspunkten*. Braunscheig: G. Westermann.
Kaur, S. and D. Vig. 2016. Selfie and mental health issues: an overview. *Indian Journal of Health* & *Wellbeing* 7(12):1149-1152.
Kedzior, R., D.E. Allen and J. Schroeder. 2016. The selfie phenomenon – consumer identities in the social media marketplace. *European Journal of Marketing* 50(9/10):1767-1772.
Kellner D. 2005. Media culture and the triumph of the spectacle. In *The Spectacle of the Real. From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond,* edited by G. King, 23-26. Bristol: Intellect.
Keppler C.F. 1972. *The Literature of the Second Self*. Tucson: University of Arizona Press.
Kerner, C. and M. Risse. 2020. Beyond porn and discreditation. Epistemic promises and perils of deepfake technology in digital lifeworlds. *Moral Philosophy and Politics* 8(1):81–108.
Keymolen, E. 2007. *Onzichtbare zichtbaarheid. Helmuth Plessner ontmoet profiling*, Bachelorscriptie Faculteit Wijsbegeerte, Erasmus University Rotterdam.
-----. 2016. *Trust on the Line. A Philosophical Exploration of Trust in the Networked Era*. PhD thesis, Erasmus University Rotterdam, Rotterdam.
King G. 2005. *Just like a movie? 9/11 and Hollywood spectacle.* In *The Spectacle of the Real. From Hollywood to 'reality' TV and beyond*, 47-57. Bristol: Intellect:
Kirchengast, T. 2020. Deepfakes and image manipulation. Criminalisation and control. *Information & Communications Technology Law* 29(3):308-323.
Kitchin, R. and M. M. Dodge. 2011. *Code/Space. Software and Everyday Life*. Cambridge: MIT Press.
Kittler, F. 1999. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford UP.
Klein, J. 2013. *Reputation Economics. Why Who You Know is Worth More Than What You Have*. New York: Palgrave MacMillan.
Kline, S., N. Dyer-Witheford and G. de Peuter. 2003. An ideal commodity? The interactive game in post-fordist/postmodern/promotional capitalism. In *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 60-78. Montréal: McGill-Queen's University Press.
Knobel, M. and C. Lankshear. 2005. Memes and affinities: cultural replication and literacy education. Paper presented to the annual NRC, Miami, November 30. Geciteerd naar online versie:

https://www.researchgate.net/publication/249902174_Memes_and_affinities_Cultural_replication_and_literacy_education (laatst bezocht op 30 juni 2022).
-----. 2007. Online memes, affinities, and cultural production. In *A new Literacies Sampler*, edited by M. Knobel and C. Lankshear, 199-227. New York: Peter Lang.
Know Your Meme. 2020. András Arató shares his story of becoming “Hide The Pain Harold” and learning to embrace internet culture. https://knowyourmeme.com/editorials/interviews/andras-arato-shares-his-story-of-becoming-hide-the-pain-harold-and-learning-to-embrace-internet-culture. (Laatst bezocht 10 juli 2022).
Know Your Meme. 2022. Meme archive (sinds 2007). https://knowyourmeme.com (laatst bezocht op 10 juli 2022).
Kooyman, J. 2021. Dankzij Instagram hebben jonge vrouwen over de hele wereld hetzelfde gezicht. NRC, 4 november 2021.
Kockelkoren, P. 2003. *Techniek: kunst, kermis en theater.* Rotterdam: NAi uitgevers.
Kockelkoren, P. 2014. The quest for the sources of the self, seen from the vantage point of Plessner's material a priori. In *Plessner's Philosophical Anthropology. Perspectives and Prospects*, edited by J. de Mul, 317-333. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Kossakovsky, V. 2005. *Svyato,* Kossakovsky Film Production.
Kraus, G. 1949. Over de psychopathologie en de psychologie van de waarneming van het eigen spiegelbeeld. *Nederlands Tijdschrift voor Psychiatrie* 4 (1).
Krüger, H.P. 2010. Persons and their bodies. The Körper/Leib distinction and Helmuth Plessner’s Theories of Ex-centric Positionality and Homo absconditus. *Journal of Speculative Philosophy* 24(3):256-274.
Kuipers, G. 2005. Where was King Kong when we needed him? Public discourse, digital disaster jokes, and the functions of laughter after 9/11. *The Journal of American Culture*, 28(1), 70-84.
Lacan, J. 1949. Le Stade du miroir comme formateur de la fonction du Je: telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique. *Revue française de psychanalyse*,13(4):449-455.
-----. 2004. *Le séminaire. Livre 10. L'angoisse*. Paris: Le Seuil.
Lakoff, G. and M. Johnson. 1980. Metaphors We Live By. Chicago: The University of Chicago Press.
-----. 1999. *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
Lasën, A. and E. Gómez Cruz. 2009. Digital Photography and Picture Sharing: Redefining the Public/Private Divide. Technology, and Policy 22(3):205-215
Liddy, M. 2013. This photo, posted on ABC Online, is the world's first known 'selfie'. ABC News, 19 Nov 2013.https://www.abc.net.au/news/2013-11-19/this-photo-is-worlds-first-selfie/5102568 (laatst bezocht op 6 juli 2022).
Lister, M. 2013. Introduction. In M. Lister, Ed. *The Photographic Image in Digital Culture* (2nd ed.), 1–21. Abingdon, UK: Routledge.
Locke, J. 1975 [1690]. *An Essay Concerning Human Understanding*. Oxford: Clarendon Press.
Lloyd, F. ed. 2001. *Displacement and Difference. Contemporary Arab Visual Culture in the Diaspora*. London: Saffron.
Luisi, P. L. 2006. *The emergence of life From chemical origins to synthetic biology.* Cambridge: Cambridge University Press.
Lupton, D. 2016. *The Quantified Self. A Sociology of Self-tracking.* Cambridge: Polity.
Lutz, I. 1983/1984. Een gesprek met Jean Baudrillard. *Skrien* 132/133:8-14.
Macías J.J. and R.V. Núnez. 2011. The other self: Psychopathology and literature. *Journal of Medical Humanities* 32(4):257-267.
Mahmud, B.U. and A. Sharmin. 2020. Deep Insights of Deepfake Technology. A Review. *Dhaka University Journal of Science* 5(2):13-23.
Malone, K. 2012. Parody or identity theft: the high-wire act of digital doppelgangers in California. *Hastings Communications and Entertainment Law Journal* 34(2):275-311.

Mann, S., J. Nolan and B. Wellman. 2002. Sousveillance: inventing and using wearable computing devices for data collection in surveillance environments. *Surveillance & Society* 1:331-355.
Mare, H. de. 2019. Contemplation on Visual Culture, a Triptych 1. Deconstruction of the Academic Phenomenon of Cultural Studies. DOI:10.13140/RG.2.2.26126.92486.
Martin. N. 2020. Online predators spread fake porn of me. Here's how I fought back. TEDx. https://www.youtube.com/watch?v=oXeAWdHP0uY&ab_channel=TED (laatst bezocht op 12 juli 2022).
Marwick, A. 2012. The public domain: surveillance in everyday life. *Surveillance & Society* 9:378-393.
Mathiesen, T. 1997. The viewer society: Michel Foucault's panopticon revisited. *Theoretical Criminology* 1(2):215- 34.
Mclean, S. J., E. Paxton, H. Wertheim and J. Masters. 2015. Photoshopping the selfie: self photo editing and photo investment are associated with body dissatisfaction in adolescent girls. *Eating disorders* 48(8):1132-1140.
McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.
-----. 1964. *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
-----. 1967. *The Medium is the Massage*. New York: Bantam.
-----. 1969. *Counterblast*. New York: Harcourt, Brace & World.
Meadows, M.S. 2008. *I, Avatar. The Cultures and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley: New Riders.
Metz, C. 1986. Fotografie en fetisj. *Versus* 3:89-100.
Miller, K. 1985. *Doubles. Studies in Literary History*. Oxford: Oxford University Press.
Mirzoeff, N. 1998. What is Visual Culture?" In *Visual Culture Reader*, edited by N. Mirzoeff, 3-13. New York: Routledge.
-----. 1999. *An Introduction to Visual Culture.* London: Routledge.
Mitchell, W. J. T. 1984. What is an Image? *New Literary History* 15(3):503-537.
-----. 1986. *Iconology. Image, Text, Ideology.* Chicago/London: The University of Chicago Press.
-----. 1992. *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era.* Cambridge: MIT.
-----. 1994. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago: University of Chicago Press.
-----. 2002. Showing seeing. A critique of visual culture. *Journal of Visual Culture* 1(2):165-181.
-----. 2005. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago: University of Chicago Press.
-----. 2015. *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*. Chicago: The University of Chicago Press.
Molloy, A. 2014. 'Selfie obsessed' teenager Danny Bowman suicidal after failing to capture 'the perfect selfie'. *Independent* 24-03-2014. < https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/selfieobsession-made-teenager-danny-bowman-suicidal-9212421.html> (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Moravec, H. P. 1988. *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
Morra, J. and M. Smith. 2010. Visual Studies/Visual Culture/Visual Culture Studies. In M. Ryan, *The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory.* Indianapolis: John Wiley & Sons.
Morse, M. 1998. *Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture.* Bloomington: Indiana University Press.
Mul, E. de. 2013a. *Dansen met een plastic zak. Kleine filosofie van een onooglijk ding*. Kampen: Klement.
-----. 2013b. Mul. Het Joodse bruidje is weer als nieuw. Trouw, 28 december 2013, 26-29.
-----. 2013c. Telling your life story. In *How I Met Your Mother and Philosophy. Being and Awesomeness*, edited by L. von Matterhorn, 195-208. Cricket Books.

-----. Existential Privacy and the Technological Situation of Boundary Regulation. In *Social Epistemology & Technology*, edited by by F. Scalambrino, 69-78. Lanham: Rowman & Littlefield International, 2015.
-----. 2018a. De wereld in selfies. Nostalgie naar het heden. In *Onszelf voorbij. Kijken naar wat we liever niet zien,* L. Doeland, E. de Mul en N. Jacobs, 55-111. Amsterdam: De Arbeiderspers.
-----. 2018b. Digitale beeldenstorm. Brainwash radio, 27 november 2018. https://elizedemul.nl/brainwash-radio-digitale-beeldenstorm/ (laatst bezocht 4 juli 2020).
Mul, J. de. 1989. Fotografie als metafysica. In *Een woord voor het beeld: opstellen over fotografie*, geredigeerd door O. van Alphen en H. Visser, 68-104. Amsterdam: SUA.
-----. 2000. Het verhalende zelf. 2000. Over persoonlijke en narratieve identiteit. In *Filosofie, ethiek en praktijk: liber amicorum voor Koo van der Wal*, geredigeerd door M. Verkerk, 201-215. Rotterdam: Rotterdamse Filosofische Studies.
-----. 2002. *Cyberspace Odyssee*. Kampen: Klement.
-----. 2003. Digitally mediated (dis)embodiment. Plessner's concept of excentric positionality explained for cyborgs. *Information, Communication & Society* 6(2):247-266.
-----. 2007. *Het romantische verlangen in (post)moderne kunst en filosofie*. Vierde, herziene en vermeerderde druk. Kampen: Klement.
-----. 2010. Dataïsme. Het kunstwerk in het tijdperk van zijn digitale recombineerbaarheid. In *Anders zichtbaar. De visuele constructie van het humanisme*, geredigeerd door Johan Swinnen, 264-176. Brussel: VUB Press.
-----. 2019. Polyzentrizität und Poly(ex)zentrizität: neue Stufen der Positionalität? Zu Telerobotern, Craniopagus-Zwillingen und globalen Gehirnen. In *Mensch und Welt im Zeichen der Digitalisierung*, Hrsg. A. Henkel and G. Lindemann, 187-207. Baden Baden: Nomos.
Müller, E. 2009. *Tijdreizen in de grot. Virtualiteit en lichamelijkheid van panorama tot CAVE*. Kampen: Klement.
Murphy, S. 2011. Your Avatar, Your Guide. Seeing a digital doppelgänger can change you – for better or worse. *Scientific American Mind.* March/April:58-63.
Nestroy, J.N.E.A. 1844. *Der Zerrissende. Posse mit Gesang in drei Akten.* https://www.projekt-gutenberg.org/nestroy/zerrissn/zerrissn.html (laatst bezocht op 27 november 2022).
Musset, A. de. 2013 [1835]. *La nuit de décembre / Decembernacht.* Utrecht: De Bucheliuspers.
Nietzsche, F. W. 1979 [1889]. *Ecce Homo. Hoe iemand wordt, wat hij is*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
-----. 1974 [1883-1885]. *Aldus sprak Zarathoestra.* Amsterdam/Antwerpen: Wereld-Bibliotheek.
-----. 1976 [1882]. *De vrolijke wetenschap.* Amsterdam: De Arbeiderspers.
-----. 1979 [1886]. *Voorbij goed en kwaad: voorspel van een filosofie van de toekomst.* Amsterdam: De Arbeiderspers.
-----. 1980a [1878-1880]. *Menselijk, al te menselijk*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
-----. 1980b. *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*. 15 delen. Berlin: De Gruyter.
-----. 1983 [1889]. Afgodenschemering of hoe je met de hamer filosofeert. Bussum: Het Wereldvenster.
-----. 1987 [1872]. *De geboorte van de tragedie*. Amsterdam: International Theatre Bookshop.
Nightingale, V. 2007. The cameraphone and online image sharing. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 21(2):289–301.
Nijdam, S. J. en H.G.M. Roymans, red. 1981. *Vorm en Inhoud. Een keuze uit de essays van H.C. Rümke*. Utrecht: Bohn, Scheltema en Holkema.
Nikitina, E. A. 2021. Is Selfie behavior related to psychological well-being? *Psychology in Russia: State of the Art* 14(32):22-33.
Nissenbaum, H. 2009. *Privacy in Context. Policy, and the Integrity of Social Life*. Standford University Press.
Nusselder, A. 2008. *Interface Fantasy. A Lacanian Cyborg Ontology*. Cambridge: MIT Press.
Nwana, H. S. 1996. Software agents. An overview. *Knowledge Engineering Review* 21(3):205–244.

Nylind, L. 2019. Faking it: how selfie dysmorphia is driving people to seek surgery. *The Guardian*, 23 January 2019.
Oosterling, H. 2000. *Radicale middelmatigheid*. Amsterdam: Boom.
Oxford English Dictionary. 2022. 'selfie' https://www.oed.com/view/Entry/390063?redirectedFrom=selfie (laatst bezocht 30 juni 2022).
Palen, L. and P. Dourish. 2003. Unpacking 'privacy' for a networked world. In *CHI '03. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems,* edited by G. Cockton and P. Korhonen, 129-136. New York: Association for Computing Machinery.
Palmer, R. 1969. Hermeneutics. *Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer.* Evanston: Northwestern University Press.
Paris, B. and J. Donovan. 2019. *Deepfakes and Cheap Fakes. The Manipulation of Audio and Visual Evidence*. New York: Data & Society.
Patton, M.Q. 1999. Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *HSR: Health Services Research* 34(5)2:1189-1208.
Pauwels, L. en J.M. Peters. 2005. *Denken over beelden. Theorie en analyse van het beeld en de beeldcultuur.* Leuven: Acco.
Peraica, A. 2017. *Culture of the Selfie: Self-Representation in Contemporary Visual Culture*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
Pettersson, M. 2011. Depictive traces: On the phenomenology of photography. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 69(2):185-196.
Pickering, M. 2008. Experience and the social world. In *Reasearch Methods for Cultural Studies,* edited by M. Pickering, 17-31. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Pier Luigi Luisi. 2006. *The Emergence of Life. From Chemical Origins to Synthetic Biology*. Cambridge: Cambridge University Press.
Pirandello L. 1925 [1915] *Si Gira. Quaderni di serafino gubbio operatore* [1915]. Firenze: R. Bemporad.
Plato. 1980. *Verzameld werk* (in 5 delen). Baarn: Ambo.
Plessner, H. 1966. *Diesseits der Utopie. Ausgewählte Beiträge zur Kultursoziologie*. Düsseldorf/Köln: Diederichs.
-----. 1975 [1928]. *Die Stufen des Organischen und der Mensch*. Berlin: Walter de Gruyter.
-----. 1981a [1924]. *Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus*. *Helmuth Plessner. Gesammelte Schriften V. Macht und menschliche Natur,* 135-234. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1981b [1931]. *Macht und menschliche Natur Ein Versuch zur Anthropologie der geschichtlichen Weltansicht*. *Helmuth Plessner. Gesammelte Schriften V. Macht und menschliche Natur,* 135-234. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1982a. Der Mensch als Lebewesen. In *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, 9-62. Stuttgart: Reclam.
-----. 1982b. [1961] Elemente menschlichen Verhaltens. In *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, 63-93. Stuttgart: Reclam.
-----. 1982c. [1948] Zur Anthropologie des Schauspielers. In *Gesammelte Schriften* VII, 399-418. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1982d. [1941]. *Lachen nun Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens.* In *Gesammelte Schriften*, VI, 201-387. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1983 [1969]. Homo absconditus [=. In *Gesammelte Schriften* VIII, 338-266. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1985 [1960]. Soziale Rolle und menschliche Natur. In *Gesammelte Schriften* X, 227-240. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
-----. 1987 [1961]. *Hoe de mens bestaan kan. Inleiding in de wijsgerige antropologie.* Alphen aan den Rijn: Samsom Uitgeverij.
-----. 2019a. *The Levels of Organic Life and the Human*. New York: Fordham University Press.
-----. 2019b. *Philosophische Anthropologie.* Frankfurt an Main: Suhrkamp.

Rushkoff, Douglas. 1997. *Children of Chaos. Surviving the End of the World As We Know It* . London: Flamingo.
Pfauth, E. 2022. Vreemdgegaan op de dansvloer? Het werk van de clubfotograaf staat nog online. *NRC,* 19-06-2022.
Plotinus. 1991. *The Enneads*. London: Penguin Group.
Plutarch. 1914 [early second century AD]. *Plutarch's Lives. With an English translation by B. Perrin. Volume I: Theseus en Romulus. Lycurgus and Numa. Solon and Publicola*. London/New York: William Heinemann & Macmillan Co.
Pollock, G. ed. 2006. *Psychoanalysis and the Image. Transdisciplinary Perspectives*. Oxford: Blackwell Publishing.
Poster, M. 2002. Visual studies as media studies. *Journal of Visual Culture* 1(1):67–70.
Postman, N. 1985. *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business.* New York: Viking.
Preece, J., B. Nonnecke and D. Andrews. 2004. The top five reasons for lurking. Improving community experiences for everyone. *Computers in Human Behavior* 20:201-223.
Protess, D. en M. McCombs, eds. 1991. *Agenda Setting. Readings on the Media, Public Opinion and Policy Making*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
Punch, K. 1998. *Introduction to Social Research. Quantitative and Qualitative Approaches*. London: Sage.
Purgar, K. 2014. Visual studies and the pictorial turn. Twenty years later. *Images* 2(2). Geciteerd naar de online versie. https://www.visual-studies.com/images/no2/purgar.html (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Rajanala S, M.B.C. Maymone and N.A. Vashi. 2018. Selfies—Living in the Era of Filtered Photographs. *JAMA Facial Plastic Surgery* 20(6):443–444.
Ranald, M.L. and A.R. Ranald. 1961. Shelley's Magus Zoroaster and the Image of the Doppelgänger. *Modern Language Notes* 76(1):7-12.
Rank. O. 1925. *Der Doppelgänger. Eine psychoanalytische Studie*. Leipzig/Wien/Zurich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
Rarot, H. and M. Śniadkowski, eds. 2014. *Visual Thinking – Visual Culture – Visual Pedagogy*. Lublin Politechnika Lubelska.
Rawlings, K. 2013. Selfies and the history of self-portrait photography. OUPBlog. https://blog.oup.com/2013/11/selfies-history-self-portrait-photography/ (laatst bezocht op 26 november 222).
Rettberg, J.W. 2014. *Seeing Ourselves through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*. London: Palgrave.
Reynolds, K.J. 2015. Social Identity in Social Psychology. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* 22: 313-318.
Ricoeur, P. 1990. *Soi-même comme un autre*. Paris: Seuil.
-----. 1991b. Life in the quest of narrative. In *On Paul Ricoeur: narrative and interpretation*, edited by D. Wood, 20-33. London: Routledge.
Rogers, E. 1962. *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press.
Rogoff, I. 1998. Studying Visual Culture, in Mirzoeff (1998), 14-26.
Rokeby, D. 1995. Transforming Mirrors. Subjectivity and Control in Interactive Media, in: *Critical Issues in Electronic Media,* edited by S. Penny, 133-158. New York: State University of New York.
Rorty, R. 1967. *The Linguistic Turn. Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago: University of Chicago Press.
Rosenberg, R. (schrijver) 2008-2012. *The Twilight Saga* (filmserie). *Summit Entertainment.*
Rümke, H. C. 1981. Divagaties over het probleem 'zich openen en zich sluiten'. In H.C. Rümke, *Vorm en inhoud*, 235-247. Utrecht: Bohn, Scheltema & Holkema.
Rusch, G. 2007. Mediendynamik. Explorationen zur Theorie des Medienwandels. Navigationen. *Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 7(1):13–93.

Samsung blog. 2017. Generation Y or Generation selfie. 17 augustus 2017. https://news.samsung.com/za/generation-y-or-generation-selfie#:~:text=A%20study%20by%20Now%20Sourcing,re%2Dtaking%20and%20editing %20it (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Sartre, J.-P. 1943. *L'être et le néant. Essai d'ontologie phénoménologique*. Bibliothèque des Idées. Paris: Librarie Gallimard.
Schmidt, H. 1954. Die Entwicklung der Technik als Phase der Wandlung des Menschen. *Zeitschrift des Vereins Deutsche Ingenieure* 96:118-22.
Schoenmaker, R. T. 1978. De heautoscopische hallucinatie. *Tijdschrift voor Psychiatrie* 20(1):182-191.
Schwabel, D. 2011. The reputation economy is coming—Are you prepared? Forbes Online. https://www.forbes.com/sites/danschawbel/2011/02/28/the-reputation-economy/ (laatst bezocht 30 juni 2022).
Schwartz, H. 1996. *The Culture of the Copy. Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*. New York: Zone.
Schwartz, K. 2021. Google kijkt straks niet meer mee als je winkelt. *Trouw*, 05-03-2021.
Schwartz, O. 2018. You thought fake news was bad? Deep fakes are where truth goes to die. *The Guardian*, November 12, 2018.
Scott, D. 2020. Deepfake porn nearly ruined my life. https://www.elle.com/uk/life-and-culture/a30748079/deepfake-porn/ (laatst bezocht 26 november 2022).
Semon, R. 1924. *The Mneme*. New York: Macmillian.
Senft, T. M. and N.K. Baym. 2015. What does the selfie say? Investigating a global phenomenon. *International Journal of Communication* 9:1588–1606.
Shaviro, S. 2013. *Connected. Or What It Means To Live In The Network Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press
Shakespeare, W. 1623. *Mr. William Shakespeares Comedies, Histories, & Tragedies. Published According to the True Original Copies*. London: Printed by Isaac Laggard and Edward Blount.
Shelley, M. W. 1994 [1818]. Frankenstein: A Modern Prometheus. Lancaster, PA: Charles F. Miller Book.
Shelley, P. B. 1968 [1820]. *Prometheus Unbound. The Text and the Drafts. Toward a Modern Definitive Edition.* New Haven: Yale University Press.
Shifman, L. 2014a. The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. *Journal of Visual Culture*, 13(3):340-358.
Shifman, L. 2014b. *Memes in Digital Culture*. Cambridge: MIT Press.
Shklovsky, V. 1988. Art as technique. In *Modern Criticism and Theory*, edited by David Lodge, 15–30. London: Longman.
Silverman, D. 2017. *Doing Qualitative Research.* London: Thousand Oaks/California: SAGE.
-----. 2019. *Interpreting Qualitative Data*. London: Thousand Oaks/California: SAGE.
Silverman, H.J. 1982. Cézanne's mirror stage. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 40(4):369-379.
Smith, M. 2005. Visual Studies, or the Ossification of Thought. *Journal of Visual Culture* 4(2):237-256.
Smith, M. ed. 2008. *Visual Culture Studies. Interviews with Key Thinkers*. London: Sage.
Smith, M. 2009. From art history to visual culture studies? Questions of history, theory, and practice. In *Methodologies of Art History in Transcultural Era,* 165-214. Seoul: Korean Association of Modern and Contemporary Art.
Soliman, A. 2015. Digital Doppelgänger. Between public image and self perception, in: *The International Journal of the Image* 6(3): 51-61. Seoul: *Korean Association of Modern and Contemporary Art.*
Sophokles. 1989. *Zeven tragedies*. Baarn: Ambo.
Sorokowski, P., A. Sorokowska, A. Oleszkiewicz, T. Frackowiak, A. Huk and K. Pisanski. 2015. Selfie posting behaviors are associated with narcissism among men. *Personality and Individual Differences* 85:123-127.
Storr, W. 2019. Selfie. How we became so self-obsessed and what it is doing to us. New York: Abrams Press.

Tarkovsky, A. (director). 1972. *Solaris*. Mosfilm.
The Guardian. 2013. Selfie is Oxford Dictionaries' word of the year. 19 november 2013. https://www.theguardian.com/books/2013/nov/19/selfie-word-of-the-year-oed-olinguito-twerk (laatst bezocht op 6 juli 2022).
Thompson, J. B. 1990. *Ideology and Modern Culture. Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*. Cambridge: Polity Press.
Tifentale, A. 2014. The selfie: making sense of the "masturbation of self-image" and the "virtual mini-me." http://selfiecity.net/#theory (laatst bezocht op 30 juni 2022).
Tiidenberg, K. and E.G. Cruz. 2015. Selfies, image and the re-making of the body. *Body & Society* 21(4):77–102.
Tolentino, J. 2019. The age of Instagram Face. How social media, FaceTune, and plastic surgery created a single, cyborgian look. *The New Yorker*, December 12. https://www.newyorker.com/culture/decade-in-review/the-age-of-instagram-face (laatst bezocht op 6 juli 2022).
Toffler, A. 1980. *The Third Wave. The Classic Study of Tomorrow.* New York: Bantam.
Tromp, N. et al. 2011. Design for socially responsible behavior: a classification of influence based on intended user experience. *Design Issues* 27(3):3-19.
Trottier, D. 2012. *Social Media as Surveillance. Rethinking Visibility in a Converging World*. Burlington, VT: Ashgate.
Tsivian, Y. 1998. *Early Russian Cinema and Its Cultural Reception*. Chicago and London: University of Chicago.
Tuchman, G. 1978. *Making News. A Study in the Construction of Reality*. New York: The Free Press.
Tufekci, Z. 2008. Can you see me now? Audience and disclosure regulation in online social network sites. *Bulletin of Science Technology & Society* 28(20):20-35.
Turing, A. 1937. On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungs Problem. *Proceedings London Mathemetical Society* 42:230-65.
Turkle, S. 1995. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
Tziallas, E. 2014. Of Doppelgängers and Alter Egos. Surveillance Footage as Cinematic Double. *Écranosphère* 1:1-20.
Umé, C. 2021. [@deeptomcruise]. And bubblegum?! [video]. TikTok. 03-05-2021.
Vall, R. van de. 2008. *At the Edges of Vision. A phenomenological Aesthetics of Contemporary Spectatorship*. Farnham: Ashgate.
Verbeek, P.-P. 2005. Artifacts and attachment—a post-script philosophy of mediation. In *Inside the Politics of Technology*, edited by H. Harbers, 125-146. Amsterdam: Amsterdam University Press.
-----. 2008. Cyborg intentionality: Rethinking the phenomenology of human-technology relations. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 7(3):387–395.
-----. 2011. *De grens van de mens. Over techniek, ethiek en menselijke natuur.* Rotterdam: Lemniscaat.
-----. 2015. Interaction: a short introduction to mediation theory. *Interactions* (May-June)*,* 26-31.
-----. 2017. Mediation Theory. https://ppverbeek.wordpress.com/mediation-theory/.
Veldhuis, J., J.M. Alleva, A.J.D.B. de Vaate, M. Keijer and E.A. Konijn. 2020. Me, my selfie, and i: the relations between selfie behaviors, body image, self-objectification, and self-esteem in young women. *Psychology of Popular Media*, 9(1):3-13.
Verhagen, L. 2019. Kunstmatige intelligentie maakt én bestrijdt nepbeelden. *De Volkskrant*, 18 oktober 2019.
Verhoeven, G. J. J. 2008. It's all about the format – unleashing the power of RAW aerial photography. *International Journal of Remote Sensing* 31(8):2009–2042.
Verlaan, D. 2016. Dwars door JSF heen kijken. Piloot kan het met helm van 4 ton. RTL Nieuws Online. https://www.rtlnieuws.nl/technieuws/dwars-door-jsf-heen-kijken-piloot-kan-het-met-helm-van-4-ton.
Virilio, P. 1994. *The Vision Machine*. London: BFI.

vpnMentor. 2022. Internettrends 2022. Statistieken en feiten in de US en wereldwijd. https://nl.vpnmentor.com/blog/vital-internet-trends/ (laatst bezocht 29 juni 2022).
Wachowski, A. and . Wachowski (screenwriters and directors) 1999. *The Matrix*. Warner Bros. Pictures.
Walker, J.A. and S. Chaplin. 1997. *Visual Culture. An Introduction*. Manchester: Manchester University Press.
Wang. D. 2019. A study of the relationship between narcissism, extraversion, body-esteem, social comparison orientation and selfie-editing behaviour on social networking sites. *Personality and Individual Differences* 146:127-129.
Ward, S. 1994. *Negotiating Positions. Literature, Identity and Social Critique in the Works of Wolfgang Koeppen.* Amsterdam: Rodopi.
Wargo, J. 2015. "Every selfie tells a story …". LGBTQ youth lifestreams and new media narratives as connective identity texts. *New Media & Society* 2015:1-18.
Weber. M. 1949. Objectivity in Social Science and Social Policy. In *The Methodology of the Social Sciences*, edited by E. A. Shils and H. A. Finch. New York: Free Press.
Webley, K. 2010. How the Nixon-Kennedy debate changed the world. *Time*, 23 September 2010. http://content.time.com/time/nation/article/0,8599,2021078,00.html (laatst bezocht op 23 november 2022).
Weir, P. director. 1998. *The Truman Show.* Paramount Pictures.
Weiser, B. 2015. #Me: Narcissism and its facets as predictors of selfie-posting frequency. *Personality and Individual Differences* 86:477-481.
Welsh. I. 1998. *Filth. A Novel*. London: Jonathan Cape.
Wender, D. 1980. *Roman Poetry. From the Republic to the Silver Age*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
Westerlund, M. 2019. The Emergence of Deepfake Technology: A Review. *Technology Innovation Management Review* 9(11):42-52.
Whitehead. 1978 [1929]. *Process and Reality*. New York: The Free Press.
White, J. 2022. Inside the disturbing rise of 'deepfake' porn. *Dazed,* 19 April 2022.
Whyte, K.P. 2015. What is multistability? A theory of the keystone concept of postphenomenological research. In *Technoscience and Postphenomenology. The Manhattan Papers*, edited by J.K. Berg Friis and R.P. Crease, 69-81. Lanham: Lexington Books.
Widdershoven, G. 1997. Models of human development. In *Philosophy of Development. Reconstructing the Foundations of Human Development and Education*, edited by A. W. van Haaften, M. Korthals and T. Wren, 31-41. Dordrecht/Boston/London: Kluwer Academic Publishers.
Wikipedia. 2022. 9GAG. https://nl.wikipedia.org/wiki/9GAG. (laatst bezocht op 4 juli 2022).
Wilde, O. 2013 [1890]. *Het portret van Dorian Gray.* Utrecht: Het Spectrum.
Williamson, K. (screenwriter). 2009-2017. *The Vampire Diaries* (tv-serie). CBS Television.
Wittgenstein, L. 1976 [1953]. *Filosofische onderzoekingen*. Amsterdam: Boom.
Woertman, L. 2012. *Psychologie van het uiterlijk. Tevreden met het uiterlijk, maar de perfectie lokt*. Amsterdam: Pearson.
Wu, T. 2016. *The Attention Merchants. The Epic Scramble to Get inside Our Heads*. New York: Alfred A. Knopf.
YChats6 2019. Noelle Martin's Fight Against Deepfake. October 17, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=2guB6mNp8vc&ab_channel=YMCAWA
Yeasmin, S. and K.F. Rahman. 2012. 'Triangulation' Research Method as Tool of Social Science Research. *BUP Journal* 1(1):154-163.
Yee, N. and J. Bailenson. 2007. The Proteus Effect. The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research* 33:271–290.
Zijlmans, K. 2002. Het ene beeld is het andere niet: kunstgeschiedenis en de huidige beeldcultuur. In *De Plaatsjesmaatschappij*, geredigeerd door J. van Dijck, 72-81. Rotterdam: NAi Uitgevers.

Zuboff, S. 2015. Big Other. Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization. *Journal of Information Technology* 30: 75–89.
Zuboff, S. 2018. *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for the Future at the New Frontier of Power.* London: Profile Books

Summary (Engelse samenvatting)

Digitale dubbelgangers – identiteit in de verbeeldcultuur
Digital Döppelgangers – Identity in the Culture of Imagination

The aim of this dissertation, as formulated in the Introduction, is to gain insight into the role that the visual digital doubles that are part of today's onlife culture play in the formation of human identity. To this end, I formulated the following research question: 'What is the ontological status of the doubles created by the digitally mediated (re)visual culture, what is – on a conceptual and qualitative-empirical level – the impact of these digital doubles on our self-understanding, and why do these doubles evoke (potentially) uncanny identity experiences?'

In Chapter 0 I translate this research question into three sub-questions, which I approach from three different disciplinary angles: 1. the question of the ontological status of visual digital doubles – *the image aspect* – from the perspective of visual culture studies and media studies; 2. the question of the impact of technically mediated doubles on our identity – *the human aspect* – from philosophical anthropology and philosophy of technology; and 3. the question of the uncanny dimension of our identity – *the identity aspect* – from philosophical anthropology and the human sciences (in particular psychoanalysis and role theory). The answers to these questions takes place within a hermeneutic-phenomenological model of man and human culture, in which various qualitative theories from the aforementioned disciplines are used, applied in a multifocal way. Based on the theoretical findings from chapters (1-3), which are devoted to the three sub-questions mentioned, in chapter 4 three cases in which three manifestations of the digital doppelgänger were central (selfies, internet memes and deepfakes) were analyzed and interpreted in an exploratory way. In doing so, I focus in particular on the following two interpretative hypotheses, namely:

1. That the production of digital lookalikes in visual culture brings about a new medium-specific experience in individuals who either produce their own digital doubles or are confronted with *doppelgängers* of themselves produced by other individuals or algorithms; and
2. that the production of look-alikes can involve uncanny feelings, which are more intense the less the person has control over different dimensions – persistence, accessibility and manipulability – of this production.

Chapter 1 focuses on the *image aspect* of the digital doppelganger. After a general introduction to the (post)modern (re)visual culture and the 'becoming image of the world' (Heidegger), I discuss the role that mechanical reproduction (Benjamin) and digital recombination of these technical images (Flusser) play in the play visual culture. In the second part of the chapter, I subsequently map out the numerous connotations of the image (Mitchell) and I considered ambiguity and ambivalence of the image in the strongly ocularly oriented Western culture (Jay), which has led to both image idolization

and image rejection. Special attention is paid to the panopticon and the digital variants based on it, which have more recently developed in the visual and visual culture. The third part of this chapter is devoted to the long history of the imagination of doppelgängers, culminating in the digital doubles that populate our culture today. In the fourth and final part of the chapter, I discuss three dimensions by which the imagined digital doubles can be ordered: persistence, accessibility and manipulability.

In chapter 2, the digital doppelganger is analyzed and interpreted from *the human aspect*. The point of departure is Plessner's philosophical anthropology. In the first part of this chapter, I explain on the basis of this that human beings share a centric positionality with other animal life forms, but differs from it in that they simultaneously occupy an excentric position, as a result of which they occupy an objectifying position with regard to their inner world, the outer world surrounding them and the fellow world supporting them. The eccentric positionality makes human beings artifical by nature, they can only realize themselves through the detour of cultural and technical artefacts, although this realization must inevitably remain utopian because of their excentric position. In the second part I explain that the eccentric positionality also makes the doppelgänger a fundamental feature of the human life form, characterized by a fundamental brokenness. This is explained on the basis of the psychoanalytic theory of the mirror stage (Lacan). In the third part, the focus is on the way in which technologies function as forms of self-reflection. On the basis of the theory of technological mediation (Ihde, Verbeek), different types of human-technology relationships are distinguished (varying from incorporation to immersion), in which the smartphone emerged as a 'relationship broker' that links the various human-technology relationships together. Connecting with the incorporation relationship, it is argued that in man-technology relationships, in addition to incorporation, there can also be excorporation, which is accompanied by a more or less radical self-alienation. In the fourth part, this chapter also concludes with an analysis of the dimensions persistence, accessibility and manipulability of the digital double, this time from the anthropological perspective.

Chapter 3 focuses on the identity aspect of technological mediation, with a focus on the uncanny nature that technologically mediated identity formation can exhibit to a greater or lesser extent. After the logical, psychological and ontological dimension of human identity is explained in the first part, the doppelganger that characterizes human identity is analyzed in more detail in the second part with the help of Plessner's sociological theory of role play. Subsequently, the uncanny character of the doppelganger is elucidated on the basis of a series of reflections devoted, in the footsteps of Jensch and Freud, to doubles in literature and technologically mediated visual culture (Lacan, Barthes, Foucault). This results in the description of five aspects of unheimlichkeit: unfamiliarity, loss of control, the becoming visible of what should have remained invisible, involuntary repetitions and the blurring of the distinction between reality and fantasy. The third part then looks in more detail at how these five characteristics are mediated in the digital technology era. This chapter also concludes with an analysis of the dimensions persistence, accessibility and manipulability, this time with regard to the uncanny identity.

In chapter 4, the findings from the previous three theoretical chapters ar4e applied to and tested against three qualitative cases relevant to the emergence of uncanny identity: *selfies*, *internet memes* and *deepfake videos*. The relevant imaging technology is successively analyzed and interpreted from the image aspect, the human aspect and the identity aspect. Although the degree of familiarity and control in the selfie is considerable, phenomena such as 'selfie dysmorphia' show that this type of

'identity management' can easily lead to a blurring between reality and fantasy and thereby also evoke uncanny feelings and alienation. The case of the internet memes shows that the latter is even more the case with these digital lookalikes. This is mainly due to the fact that in this case images of existing persons are constantly mutated by other persons, resulting in a strong loss of control in the persons affected, which can only be partly compensated by the fact that victims often appropriate meme personality and monetize it, or derive a certain cult status from it. The deepfake case, which focuses on the increasingly common pornographic subgenre (for example, in the form of revenge porn), showed that the victims of this subgenre experience the strongest feelings of unheimlichkeit. Not only do they lose control over their digital doubles, but the involuntary repetitions and the blurring between reality and fantasy mean that this form of 'digital sexual abuse' evokes similar physical reactions in the victims as an offline rape.

The conclusion recapitulates the findings of the investigation. The limitations of the research are explained and the importance of education, design and legislation is pointed out to prevent the unheimlichkeit that is inevitable for humans from taking pathological forms.

Curriculum Vitae

Elize Elisabeth Magdalena Maria de Mul werd op 29 juli 1987 geboren te Molenhoek (lb), Nederland als dochter van Jos de Mul en Gerry van den Broek. In 2010 voltooide ze de bachelor Theater- Film- en Televisiewetenschap aan de Universiteit Utrecht. Na haar bachelor volgde zij de master Nieuwe Media en Digitale Cultuur (Universiteit Utrecht) en de master Filosofie van een Wetenschapsgebied (Erasmus Universiteit Rotterdam). Beide masters werden met een cum laude bekroond en daarvoor werd haar bovendien aan de EUR de Prof. Lamberts prijs voor beste student met twee mastertitels toegekend (2013). Ook won zij in 2013 de Leo Polak scriptieprijs van de Universiteit voor Humanistiek voor haar EUR masterthesis 'Dansen met een plastic zak', welke datzelfde jaar werd uitgegeven door Uitgeverij Klement. In 2013 startte ze als promovendus, aan de Faculteit Rechtsgeleerdheid van de Universiteit Leiden bij eLaw, het centrum voor recht en digitale technologieën. Daarnaast werkte zij van 2012 tot 2022 als docent aan de ArtEZ Hogeschool te Zwolle, waar zij het filosofieonderwijs van alle bacheloropleidingen Arts en Design verzorgde. Van 2018 tot 2022 was ze tevens als docent Media Studies werkzaam aan de Universiteit Utrecht gewerkt. In november 2022 is zij als postdoc onderzoeker begonnen aan de Radboud Universiteit binnen het Comenius project 'You Have a Part to Play', dat zich richt op de horizontale implementatie van duurzaamheid in het hoger onderwijs en een eigen onderzoeksproject (via RICH; Radboud Institute for Culture & History) naar 'Green Media' voor kinderen en jongeren in het Nederlandse/Europese medialandschap.