

McKenzie Wark: weg uit de eenentwintigste eeuw

Een muzikale ervaring van de eenentwintigste eeuw biedt *The Disintegration Loops* van William Basinski uit 2003, een vierdelig werk bestaande uit langzaam desintegrerende *tape loops* van melodische samples uit de jaren tachtig. Het resultaat is een geluidsbeeld van de oneindige voortdurendheid van de status quo, die met elke *loop* de wereld iets verder sociaal en ecologisch uiteen doet vallen – volgens Basinski bevinden we ons ondertussen in het vierde deel, ‘where everything just cascades to shit really fast’.[1] Als in een melodramatisch toeval vol symboliek beëindigde Basinski deze composities de ochtend van *nine eleven*, de dag waarop de eenentwintigste eeuw echt van start ging, samen met een opgelegde uitzonderingstoestand die onze ‘vrije’ manier van leven dient te beschermen tegen oprukkende wreedheid.[2] Dat is de chantage: ‘Capitalism or barbarism [...]. Or so they say. We don’t buy it.’

Deze uitnodigende ‘wij’ staat op de openingspagina van *The Beach Beneath the Street* van McKenzie Wark, een denker die in al haar werk het heden tracht te conceptualiseren, maar ook op zoek is naar organisatievormen, strategieën en tactieken om de eenentwintigste eeuw achter ons te laten. Dit oeuvre getuigt van een ‘struggle to live in the present’, als enerzijds een poging de reële maar abstracte processen te vatten die de alledaagse verschijning en beleving van de wereld creëren, en als anderzijds een experiment dat wegen probeert aan te bieden naar een toekomst die niet gewoon meer van hetzelfde is. Wark benoemt ons heden als een spektakel van desintegratie: de aanblik van een orde die tenonder gaat omdat ze zichzelf niet begrijpt. Een andere naam daarvoor is het antropoceen: het geologische tijdperk waarin de invloed van de mens zich laat gelden op ecosystemen, die systematisch zijn uitgebuit ten voordele van marktcommodificatie. Wil het spektakel ons opsluiten in een oneindig heden voorbij het einde van de geschiedenis, dan keert de geschiedenis terug in de historisering van de natuur. De desintegratie accelereert volgens Wark, nu het commodificatieproces zich bevindt op het meest abstracte niveau van informatie. Via databanken en algoritmes wordt de planeet steeds efficiënter als bron van extractie gebruikt. Was de vervreemding van de arbeider ooit de concrete manifestatie van de commodificatie van goederen, dan vormt de klimaatopwarming vandaag de concrete manifestatie van de commodificatie van informatie.

In een dergelijke situatie kunnen verzet en kritiek zich niet langer beroepen op een romantisch Buiten noch op een evenwicht dat (n)ooit heeft bestaan. Het is zaak een esthetische en conceptuele praktijk te ontwikkelen *binnenin* een disfunctioneel systeem, maar ook te arbeiden aan een nieuwe organisatie van het natuurlijke en het sociale. Volgens Wark is het de eerste taak om steeds bij de situatie te blijven, en van daaruit transformatieve praktijken en theorieën te ontwikkelen. Tegenover de zwaarmoedige verlamming die het antropoceen creëert, stelt ze de oproep deze wereld en beschaving opnieuw te verbeelden en opnieuw te maken. Het is een onmogelijke claim, en tegelijk de enige die denken mogelijk maakt. Anders dan Basinski’s *Disintegration Loops* is de toon van Warks werk niet melancholisch, maar energiek, punky en uitdagend. Ze heeft een voorliefde voor aforismen en omkeringen van bekende frasen, om conceptueel of emotioneel een opening te creëren; ze geeft reliëf aan theoretische uiteenzettingen door met enkele zinnen een sfeer en een scène neer te zetten; ze verleidt de lezer om een andere weg in te slaan via aaneenrijgingen van retorische vragen die starten met ‘Perhaps’, en via provocaties die zowel stimulerend en amusant als storend kunnen zijn; en ze is gedreven door een affectieve impuls tot verzet tegen de verveling van het spektakel en het *petit bourgeois* leven in de eenentwintigste eeuw.

Wark, die tegenwoordig Professor of Culture and Media Studies aan de New School in New York is, werd in 1961 geboren in een kleinburgerlijk gezin in Newcastle, Australië. Daar leerde ze tijdens haar tienerjaren het marxisme kennen, als militant voor de Communistische Partij. Voor ze in 2000 naar New York trok, werkte ze in Australië als journalist, was ze verbonden aan verschillende universitaire instellingen en gold ze als publiek intellectueel.[3] In de jaren negentig maakte ze deel uit van de cyberspace avant-garde, maar Wark ziet zichzelf veeleer als schrijver dan als activist. Ze daagt op, maar houdt afstand: 'It's a pleasure to be able to write the opening words of this book [*Telesthesia*] from Zuccotti Park, from occupied territory, tiny though it is.' In de zomer van 2020 neemt ze deel aan een mars voor de beweging Brooklyn Liberation for Black Trans Lives. Wark, die zich in 2018 uitte als transgender, leeft mee en maakt plaats: ze sluit zich niet aan bij vrienden, ze wil als witte persoon met een mogelijk residueel gevoel van *male entitlement* niet in de weg lopen, en maakt (mentale) notities tijdens een rustige mars met weinig politieaanwezigheid – voor de meer riskante confrontaties is ze 'too chickenshit', zo schrijft ze in juli 2020 op *Public Seminar*, een website van de school waar ze doceert.

Met onder meer veertien monografieën op haar naam heeft Wark alvast niet weinig geschreven. Mogelijk valt dat omvangrijke werk te beschouwen als kennisactivisme, zoals Jan Blommaert die term definieerde in een van zijn laatste teksten: een praktijk die kennis inzet als object van strijd en als instrument mobiliseert voor een rechtvaardigere wereld.[4] Zo'n gebruik van kennis noemt Wark *low theory*.

Low theory

Kennis dient zich voor Wark te ontwikkelen in verhouding tot de gebeurtenissen van de tijd. Ze moet de huidige situatie begeleiden, interveniëren zonder te domineren of zich die situatie eigen te maken: 'It is speculative, playful, tactical. It is not built to last.' Het elan is dat van Stuart Halls befaamde uitspraak: 'Theory is always a detour on the way to something more important.'[5] Theoretische concepten ontstaan in wisselwerking met de praktijk van het alledaagse en dienen daar te worden gevalideerd, ontkracht of verworpen. Het is een verschil met de *high theory* die niet zozeer theoriseert als wel het werk van bekende theoretici herschrijft, zich als een waakhond opstelt over de scheiding der disciplines, over correcte interpretaties en het juiste gebruik van disciplinaire methodes. *Low theory* houdt zich op aan de marges van disciplines, of in de ruimtes ertussen.

Wark beweegt zich inderdaad langs onder meer literatuur, filosofie, *cultural studies*, mediatheorie, *postcolonial studies*, kunstkritiek, marxisme en wetenschapskritiek. Dat maakt haar werk echter niet incoherent. *A Hacker's Manifesto* en *Gamer Theory*, beide geschreven in genummerde paragrafen, zijn twee hoofdwerken die op idiosyncratische wijze het heden beschrijven en van daaruit een alternatieve geschiedschrijving bieden, en dit respectievelijk vanuit een veranderde politieke economie en vanuit de ervaring van de wereld als een game. Daaropvolgende boeken bieden vanuit deze visie op het heden een alternatief traject door het archief van de moderniteit. In *The Beach Beneath the Street* en *The Spectacle of Disintegration* neemt Wark het werk van de (post)situationisten onder handen. In *Molecular Red* tracht ze een theorie voor het antropoceen te ontwikkelen via enerzijds Alexander Bogdanov en Andrey Platonov, al te weinig bekende auteurs actief ten tijde van de Russische Revolutie, en

anderzijds Donna Haraway en Kim Stanley Robinson, als alternatieve figuren binnen de *Californian ideology* van de tech-industrie. In de recentere boeken *General Intellects* en *Sensoria* bespreekt ze een keur aan hedendaagse denkers in een poging om tot een omvangrijkere ethnografie te komen van het heden.

In *low theory* verschuift de verhouding tot het archief van exegese naar *détournement* – niet een uitputtende interpretatie van canonieke teksten of figuren, maar een actieve toe-eigening en ombuiging ervan. Met deze praktijk gaan twee andere visies op kennis gepaard. Ten eerste ontkent *détournement* het private bezit van ideeën, en wijst het op de collectieve aard van alle kennisproductie. Ten tweede wordt kennis geactiveerd in plaats van geboekstaafd. Verbindt citeren heden en verleden via een fragment verbonden aan een eigennaam, dan brengt *détournement* fragment, verleden en heden samen in een collectief proces:

'*Détournement* restores to the fragment the status of being a recognizable part of the process of the collective production of meaning in the present, through its recombination into a new meaningful ensemble.' Tekst en geschiedenis komen niet samen via identiteit; de ombuiging naar de huidige situatie creëert, samen met een correctie, verschil en differentie, waardoor al te gevestigde en versteende kritische ideeën hun subversieve kracht terugkrijgen. Met Warks inspiratiebron Guy Debord: 'Le détournement ramène à la subversion les conclusions critiques passées qui ont été figées en vérités respectables, c'est-à-dire transformées en mensonges. [...] Les idées s'améliorent. Le sens des mots y participe. Le plagiat est nécessaire. Le progrès l'implique.'^[6] *Détournement* impliceert aanvaarding noch verwerping van de geschiedenis, maar een kritische toe-eigening vanuit de eigen positie in de historische situatie. Deze schrijfmethode is sterker aanwezig in de hoofdwerken van Wark, maar ook in de meer beschrijvende boeken komt nooit een systematische uiteenzetting voor van iemands denken.

De grote waarde van Warks *low theory* bestaat vooral in de aandacht voor bemiddeling via arbeid, techniek en praktijken.^[7] Dat is mogelijk de invloed van haar achtergrond in mediatheorie: de interesse in de derde term die bemiddelt tussen subject en object en in dat proces beide constitueert. Het vormt een belangrijk tegengewicht voor de fixatie op ideeën, representaties, discoursen en ontologieën in veel kritische theorie waarin de voornaamste concepten al te vaak het werk van een praktijk *als vanzelf* moeten doen. Wanneer een concept een dergelijke autonomie krijgt toegedicht, wordt de relatie tussen concept en praktijk omgedraaid: het concept volgt niet uit de praktijk als een middel om diverse aspecten van het heden te vatten, maar het concept wordt beschouwd als ontologisch tot de praktijk. Voorbeelden van dergelijke concepten zijn *het politieke* bij auteurs als Jodi Dean en Chantal Mouffe of het *hyperobject* bij Timothy Morton.

Een zin uit *Sensoria* is een refrein in Warks werk: 'If a good fact is mostly true about something in particular, a good concept is slightly true about a lot of things.' In *low theory* ontstaan concepten niet volgens de noden van een theorie of een discipline, maar in aansluiting op de situatie. Wark beroept zich daarvoor op Marx, alsook op Deleuze en Guattari, voor wie filosofie vooreerst bestaat uit de creatie van concepten die problemen zichtbaarder maken of beter formuleren. Conceptuele personages, zoals de idioot bij Nietzsche of de schizofreen in hun eigen werk, beschouwen zij als deel van de concepten. Representanten van de filosoof noch romanpersonages, belichamen de idioot en de schizofreen een concept, en maken het op die manier interessant – anders dan de ontologische concepten die door hun eeuwigheidswaarde al gauw aanvoelen als een skelet.^[8] Ook Wark werkt met conceptuele personages die zich

verhouden tot de realiteit en de noden van de eenentwintigste eeuw, zoals de hacker, de gamer, de *general intellect* en de trans.

Hacker

Met een hacker doelt Wark niet louter op een computerinbreker, maar op iedereen die informatie maakt die voldoende nieuw is om als intellectueel eigendom te worden beschouwd – te denken valt aan reclamemensen, wetenschappers, artiesten en computeringenieurs. Dit type werk verschilt van de fabrieksarbeider: waar die telkens hetzelfde moet maken, moet de hacker steeds verschil creëren. De invloed van Deleuze op *A Hacker Manifesto* is duidelijk.

We are the hackers of abstraction. We produce new concepts, new perceptions, new sensations, hacked out of raw data. Whatever code we hack, be it programming language, poetic language, math or music, curves or colorings, we are the abstracters of new worlds.

Abstraheren of onttrekken impliceert de creatie van een nieuw vlak waarop voorheen heterogene elementen zich kunnen verbinden. Abstractie gebeurt 'op' de natuur, door Wark niet opgevat als een oorspronkelijke staat, maar als het virtuele of de onrepresenteerbare multipliciteit van elementen in hun potentiële relaties. Zodoende drukt het hacken het natuurlijke van de natuur uit door de creatie van verschil. Het nieuwe – niet te verwarren met nieuwigheidjes of snufjes, het gaat om unieke combinaties – dat de *hack* creëert, noemt Wark informatie. 'Information wants to be free but is everywhere in chains' – de naam van die ketting is intellectueel eigendom die informatie tot handelswaar maakt. Dat vormt een rem op de vrije productie van informatie, doordat de nadruk komt te liggen op de verkoop van hetzelfde: herhaling neemt het over van verschil, representatie van uitdrukking. De hypothese van Wark is dat deze eigendomsvorm dominant wordt in de politieke economie, en daarmee zelfs het kapitalisme voorbijstreeft, in de richting van iets dat nog erger is.

Centraal idee is dat commodificatie is verschoven van land naar goederen en vervolgens naar informatie. Informatie als sleutelterm laat toe om een veelheid aan verschuivingen binnen het kapitalisme samen te brengen. De immateriële, affectieve en cognitieve arbeid van creativiteit, marketing en cultuurindustrie, de vermarkting van het onderwijs, maar ook de toenemende invloed van de financiële markten op de economie en de opkomst van platforms als Amazon, draaien om de creatie, verwerking, interpretatie en eigendom van informatie. Na de klasseverhouding tussen boer en landheer, arbeider en kapitalist, ontstaat een derde relatie tussen de hacker en de 'vectoralistische' klasse. Hackers mogen nieuwe informatie dan wel maken, ze bezitten niet de middelen om de waarde ervan ten volle te realiseren. Die behoren de vectoralistische klasse toe, die de vectors van informatie in handen houdt. Zij bezit de middelen om informatie op te slaan, door te zenden en te verwerken, is eigenaar van patenten, merken, auteursrechten en labels, en beschikt over de algoritmes die data kunnen ordenen en toekennen, en over de financiële instrumenten die de waarde van data kunnen bepalen. In Warks model overheerst deze vectoralistische klasse de kapitalistische. Bezit de kapitalistische klasse de productiemiddelen, dan bezit de vectoralistische klasse de logistiek om productiemiddelen te organiseren en te controleren.

Een actueel voorbeeld is de formule voor het coronavaccin, als informatie in het private bezit van de farmaceutische bedrijven in de vorm van patenten. Dat bezit verstoort de vrije circulatie en de beschikbaarheid ervan: wie de formule wil hebben, moet betalen. Vectoralistische macht kent twee aspecten. De intensieve vector is het vermogen informatie te beheren en archiveren alsook te modelleren en simuleren, zoals wanneer het vaccin dient te worden aangepast aan een mutatie in het virus. Versnelt de intensieve vector temporeel, dan accelereert de extensieve vector ruimtelijk. Deze vector valt samen met het vermogen om informatie te verspreiden: het bezit van het logistieke systeem dat informatie communiceert en de efficiënte distributie van goederen kan regelen – van lab naar fabriek naar ziekenhuis. Uit dit voorbeeld blijkt meteen dat oudere vormen van uitbuiting en klassenantagonisme niet verdwijnen: er zijn nog steeds arbeiders die voortdurend hetzelfde moeten maken. Het gaat om een relatie van dominantie: 'It's just that there's a new layer on top.' Hoewel we over farmaceutische bedrijven denken in termen van medicijnen, draait hun bedrijfsmodel voornamelijk rond het bezit van informatie, want de daadwerkelijke productie wordt uitbesteed. Verder laat het voorbeeld zien hoezeer ook de staat afhankelijk is van deze klasse: het onderzoek naar de vaccinformule werd met publiek geld gesubsidieerd, maar komt in private handen terecht, net omdat de farma-industrie de vectoren bezit waar de staat geen toegang toe heeft.

De meeste van deze ideeën zet Wark voor het eerst uiteen in *A Hacker's Manifesto*, volgens de auteur een *détournement* van Debords *La Société du spectacle*. Vanuit deze vernieuwde politieke economie hackt het manifest de geschiedenis, en herdefinieert het onderwerpen als de staat, subjectiviteit en onderwijs. Waar Debord meer aandacht heeft voor de onderdrukking door het spektakel, legt Wark de nadruk op het perspectief van de hacker. *A Hacker's Manifesto* heeft als doel hackers tot een klasse te maken: 'a collective hack that realizes a class interest based on an alignment of differences rather than coercive unity'. Waar de particulariteit van nieuwe informatie er voor de vectoralisten niet toe doet, zit diezelfde particulariteit de gedeelde belangen van de hackers in de weg. De 'soorten' informatie zijn anders, net als de bijbehorende beroepen, waardoor hackers eenheid moeten zien te vinden in verschil.

A Hacker's Manifesto is zo ook een *détournement* van *Het communistisch manifest*. De hacker vervangt het proletariaat als historisch subject dat eigendomrelaties kan tenietdoen door een nieuwe politiek te ontwikkelen die alle productieve klassen (boeren, arbeiders en hackers) verbindt in de affirmatie en productie van verschil: 'The hacker class hacks politics itself, creating a new polity, turning mass politics into a politics of multiplicity, in which all the productive classes can express their virtuality.' Deze alliantie is globaal. Hoewel de informatie-economie zich vooral ontwikkelt in de 'overontwikkelde wereld' van het Westen, heeft Wark ook aandacht voor de effecten op zowel de heersende als onderdrukte klassen in de 'onderontwikkelde wereld' of het mondiale Zuiden. Zorgen de vectoren van transport en communicatie ervoor dat de productieve klassen in beide werelden tegenover elkaar komen te staan door *outsourcing* en import, dan biedt de privatisering van informatie wel kansen op mondiale frontvorming: de patenten op bijvoorbeeld gewassen zijn nadelig voor alle boeren ter wereld. Het uiteindelijke doel van deze politiek is niet informatie tot privaat eigendom van de hacker te maken, maar informatie te bevrijden van alle eigendomketens: 'The sign of a free world is the liberty for the collective transformation of the world through abstractions freely chosen and freely actualized.' Deel van de strijd daarvoor is de 'creative application of the hack' als 'the production of new vectors'.

Niet verwonderlijk voor *low theory* is dat Wark haar ideeën heeft moeten aanpassen aan recente ontwikkelingen. Acht jaar na het hackermanifest tekent ze in *Telesthesia* op dat er een gedeeltelijke overwinning op de vectoralistische klasse is behaald door het socialiseren van informatie op het vlak van cultuur. Sinds muziek, film en literatuur los zijn komen te staan van een specifieke drager, is het makkelijker ze te verspreiden buiten de wegen om van privaat eigendom, waarvoor Wark een alternatief lijkt voorop te stellen in de vorm van een gifteconomie: 'Many fans really want to pay for their music, but to pay as a gift, because they want to honor an obligation.'

De vectoralistische tegenzet wordt uitgewerkt in *Capital Is Dead. Is This Something Worse?* De toe-eigening en commodificatie van informatie gebeurt nu op het niveau van de vector zelf. Ons gedrag en onze gewoontes worden als data gecommificeerd tot informatie die toekomstig gedrag kan voorspellen én beïnvloeden. De vectoralistische klasse onttrekt informatie aan iedereen die gebruikmaakt van de door hen aangeboden platforms, interfaces en media. Anders dan in het model van intellectueel eigendom, circuleert informatie vrij op Facebook en Spotify, waar je zogezegd gratis gebruik van kan maken. De extractie vindt echter op een hoger en abstracter niveau plaats: de heersende klasse krijgt het totaal van alle gebruikersinformatie. Het komt erop neer dat je in deze interactie jezelf verkoopt, of je arbeid op het net gratis weggeeft.

The production of information can be outsourced to *free labor*, to people who work but need not even be paid, and the aggregate value of their production of information can then be captured and treated as a resource that can be monetized.

Het resultaat is een politieke economie die controle uitoefent op basis van een asymmetrie van informatie. Wark is uiteraard niet de enige die dit vaststelt. Een referentiewerk is Shoshana Zuboffs *The Age of Surveillance Capitalism* uit 2019. Warks theorie biedt echter het voordeel van de *longue durée*: waar voor Zuboff enkel Amazons Alexa en Echo deel zijn van *surveillance capitalism*, en hun andere praktijken als louter kapitalisme te kenschetsen zijn, daar drijft voor Wark het gehele model van Amazon op het gebruik van informatie: 'They control the production process by owning and controlling the information.'

Als dit al erger is dan het kapitalisme, zoals de titel van Warks boek beweert, dan is dat zo omdat op deze manier alles handelswaar kan worden. Wark spreekt van de commodificering van 'our sociability, our common and ordinary life together, what you might even call our communism'. Informatie wordt aan ons onttrokken wanneer we arbeiden en consumeren, maar ook wanneer we entertainment voor elkaar creëren op Instagram en TikTok, wanneer we rondlopen met een smartphone op zak, of een ideale geliefde zoeken door naar links of rechts profielen te swipen. Het is erger omdat zowat elke menselijke activiteit inwisselbaar en vervangbaar wordt: welke nieuwe informatie wordt gemaakt is niet zo belangrijk, als wel de eigendomsrechten waarop winst kan worden gemaakt. Het is erger omdat dit type arbeid niet enkel het lichaam maar ook het brein en de ziel – het gevoelsleven – vermaalt. Het is erger omdat ons de controle over arbeids- en levensomstandigheden steeds meer wordt ontnomen.

Naast een herinnering aan Marx' notie dat kapitaal bestaat uit dode arbeid is dat de inzet van Warks provocerende titel: het kapitalisme is al voorbijgestreefd door een andere productiewijze. Wie dacht dat het kapitalisme slechts kon eindigen met de komst van het communisme heeft het dus mis. Omgekeerd is met de val van de Sovjet-Unie misschien ook wel het zogenaamde Vrije

Westen opgehouden te bestaan: vanuit concurrentieel oogpunt is het immers niet meer nodig om een democratie *sociaal* te houden. Misschien moet de droom van het communisme daarom worden opgeborgen: kapitalisme is dood, alsook zijn eeuwig alternatief.

Let us admit, comrades, that we are a defeated people. There will be no second coming for us. And to try to remain in fidelity to something whose core myth lies in History is always to betray it anyway. The whole is to be begun again, and from the beginning.

Een begin ziet Wark onder meer in de ontwikkeling van enerzijds een alternatieve vorm van spel en anderzijds een 'kameraadschappelijke' praktijk van kennisproductie.

Gamer

Gamer Theory vertrekt van de vaststelling dat het hedendaagse leven aanvoelt als een competitie van allen tegen allen, waarin we tegenover elkaar komen te staan in een relatie van strijd en *ranking*. Spel wordt werk: overal en altijd moet de freelancer of zzp'er tonen creatief, actief en zichtbaar te zijn. Anderen worden vriendelijk maar beslist uitgenodigd om teamplayers te worden, terwijl nog anderen zich iedere dag moeten wagen aan het spel van overleven. 'Play becomes everything to which it was once opposed. It is work, it is serious; it is morality, it is necessity.' Het spel is gekoloniseerd in de game. Ook de kunstenaar en de academicus zijn gamers: haal beurzen binnen, publiceer of stel tentoon in steeds gerenommeerdere instituten, verkrijg een vaste positie aan een (top)universiteit of bij een beroemde gallerist. De kans bestaat dat je wint, maar is dat omdat de competitie je werk heeft verbeterd, omdat je harde werk werd beloond, of gewoon omdat je geluk hebt gehad in een loterij die volledig aan je controle ontsnapt?

De wereld is hermaakt tot een *gamespace* en in *Gamer Theory* leest Wark een tiental games als allegorieën van die wereld: 'Games are our contemporaries, the form in which the present can be felt and, in being felt, thought through.' Het cruciale verschil tussen games en *gamespace* bestaat erin dat games een veilige omgeving bieden waarin de gamer telkens opnieuw kan beginnen na elk falen; het geweld van de tijd bestaat niet – een spel valt gewoonweg op te slaan – en de regels zijn te achterhalen: 'The atopia of the game is a safe haven in which to enact the problem of being as it appears in gamespace, but without the oppressive stakes of one's own life on the line.' Die regels zijn in een game gecodeerd als een algoritme dat de gamer intuïtief ontdekt via het spelen. Deze verhouding tussen de speler en het algoritme beschrijft Wark als een *allegorithm*: de speler wordt een vergelijking gewaar tussen beeld en algoritme in het spel, en tussen beeld en een verondersteld algoritme in *gamespace*. Eigen aan games als allegorie voor *gamespace* is dat tussen beide algoritmes een verschil in kenbaarheid bestaat: 'The game is a knowable algorithm from which you know you can escape; gamespace is an unknown algorithm from which there is no escape.'

De gamer als theoreticus plaatst zichzelf niet buiten games, maar nestelt zich in dat gat: 'playing with the role of the gamer within the game'. Wark reflecteert op de manier waarop games de gamer constitueren en wat dat vertelt over onze wereld als *gamespace*. Met andere woorden: ze speelt het spel niet mee, maar reflecteert op de condities ervan. Van daaruit herdenkt ze tevens

de geschiedenis van culturele vormen als een verschuiving van topisch (met betrekking op een gebied) naar topografisch (een kaart), en tot slot naar topologisch (als uitdrukking van een database of algoritme). Waar topografie nog ruimte laat voor heterotopieën, daar brengt de topologie alles in kaart via de verschillende communicatielijnen die worden geïnstalleerd. *Gamespace* is een *atopie*: het is overal – ‘Any and every space is a network of lines, pulsing with digital data.’

Door de dominantie van topologie gaat het digitale het analoge overheersen, wat er in het kort op neerkomt dat de digitale distinctie (ja/nee, 1/0, aan/uit) analoog verschil vervangt. Het analoge gaat om relaties en variaties langs een lijn, het digitale om drempels en lijnen als grenzen. In de game *Katamari Damacy* moet de gamer een bol vooruit rollen zodat die groot genoeg wordt om naar een volgend level te gaan: wat precies de bol vergroot is onbelangrijk; wat telt is groot genoeg zijn om de grens van een level te passeren. Kwantiteit overheerst kwaliteit – een bekende vaststelling die Wark situeert in een veranderde opmaak van de wereld als topologie. Cyberspace bood daar ooit een nog optimistische versie van aan, maar in de bestaande topologie als *gamespace* zijn er overal ‘restrictions and hierarchies, firewalls and passwords. It is more like a bounded game than a free space of play.’ Als informatie en digitale ontwikkeling het private bezit worden van de vectoralistische klasse, dan heeft die baat bij een wereld waarin ‘every inch [is] rendered discrete, finite, and bounded’ zodat ze weet waar wat nodig is, en in welke hoeveelheid.

Het digitale bevindt zich niet enkel om ons heen, maar zit ook *in* de mens als gamer: ‘The digital always addresses its subject as a gamer, a manager, a calculator and competitor who has value only in relation to a mark, a score. The digital inscribes gamespace within the subject itself.’ Dat is onder meer mogelijk via de ‘act of targeting’, die zorgt voor een grote abstractie van tijd en ruimte die tegelijk een helderheid creëert over wat en hoe iets te doen: ‘Targeting cuts through all that is slippery, vague, or dull about being in the world.’ Dat is niet het geval in *gamespace*, zelfs al worden ons daar voortdurend *targets* opgelegd: iemand dient zoveel te verkopen per uur, een ander dient zoveel sollicitaties te schrijven om niet zonder uitkering te vallen, anderen stippelen hun *time management* voor de dag uit en raken gefrustreerd wanneer de taak binnen de tot units opgedeelde tijd niet is afgewerkt. ‘The game plan replaces the work ethic,’ maar in de uitvoering blijken contingentie, ambiguïteit en gebrekkigheid niet uit te roeien.

Een en ander van wat Wark de gamer noemt, beschrijven anderen als het neoliberale subject dat een ondernemer wordt van het eigen menselijke kapitaal.[9] Waar theoretici als Wendy Brown echter nadruk leggen op de ontwikkeling en implementatie van ideeën, biedt Warks gamer een meer materialistische lezing: het subject komt tot stand in relatie tot een veranderende technologie, de commodificatie van informatie en veranderende eigendomsrelaties.

Het overheersende affect in deze *gamespace* is voor Wark verveling, geëxploiteerd via onophoudelijke afleiding en verleiding tot voortdurende consumptie en nieuwe competities om elkaar in vaardigheden te bespelen en af te troeven: een te diepe of onbedwingbare verveling kan immers een bedreiging vormen. Net als de Belgische situationist Raoul Vaneigem ziet Wark verveling als een teken van een gebrek aan leven.[10] Verveling ontstaat wanneer we ons openstellen voor wat zelf gesloten blijft, en *gamespace* blijft inderdaad gesloten door onze verveling steeds te verplaatsen van het ene naar het andere spel. Er is voor Wark dan ook geen buiten meer aan een *gamespace* als *atopie*: ‘The artist as outsider is dead, for there is no outside

from which to signal back across the border. The limit to the game has to be found from within.’ In *Gamer Theory* raakt ze aan verschillende mogelijke vormen van kritiek die elk op een andere manier pogen ‘to reinstall what is undecidable back into the gamespace whose primary violence [is] the decision by digital fiat on where everything belongs and how it is ranked’. We moeten spelen, maar niet *the game*. Veel aandacht gaat naar de *trifler* of verkwanselaar: iemand die rondwaalt zonder de regels te volgen. Het meeste heil verwacht Wark van de hacker: ‘Could the gamer also be a hacker, a maker of rules for moves as well as of moves within rules?’ Kan de gamer gamespace hacken en het digitale uit de kettingen van het privaat eigendom halen?

Een model ziet Wark bij Oulipo, de groepering van schrijvers en wiskundigen die binnen de hun zelf opgestelde regels nieuwe vormen van spel creëren, in tegenstelling tot die avant-gardes die zich vooral richtten op de transgressiviteit van het spel, zoals de situationisten. *Gamer Theory* is zelf tot stand gekomen vanuit restricties: zo moest elk hoofdstuk uit 25 paragrafen bestaan, elk gelimiteerd zijn tot 250 woorden, en moesten de hoofdstukken alfabetisch geordend worden. Toch wijdt Wark twee boeken aan de situationisten, binnen het vraagstuk van een wereld waar kritiek geen aanspraak kan maken op een Buiten, maar zich binnenin een disfunctionele wereld moet afspelen. De boeken willen zich onderscheiden van de publicatie-industrie rond de situationisten door hun praktijken niet te archiveren of te verbinden met hedendaagse kunst en filosofie, maar met het alledaagse leven. Zo hoopt Wark weer aan te sluiten bij het situationistische verlangen de twintigste eeuw te verlaten. Net omdat zij daarin *niet* geslaagd zijn, en de tijd is verdergegaan op hetzelfde destructieve elan, kunnen de vragen en kritische praktijken van de situationisten opnieuw nuttig zijn om de eenentwintigste eeuw vaarwel te zeggen.

De kritiek van het alledaagse leven, geïnitieerd in het gelijknamige boek van Henri Lefebvre, maar volgens Wark door de situationisten tot extremen gebracht, definieert ze als de kritiek van bestaande noden en de creatie van nieuwe verlangens. In die kritiek behouden de situationisten niettemin een speelse kwaliteit: ‘Everything is at stake, but the world is still a game.’ Een bekend voorbeeld daarvan is de *dérive* en de daaruitvolgende psychogeografie, met een speelse kwaliteit die de stad wil gebruiken voorbij elk functionalisme. Wark besteedt echter vooral aandacht aan randfiguren zoals Jacqueline de Jong en Alexander Trocchi, of aan minder bekend werk van sleutelfiguren, zoals het theoretische werk van Asger Jorn of Debords bordspel *Jeu de la Guerre*. Enerzijds kan de kritiek van het alledaagse leiden tot een meer bohemien leven, zij het niet als spektakel of levensstijl. Via Vaneigem en Fourier wordt een maatschappij geschetst die elk idee van offer – zoals dat van de Kerk doorgesijpeld is tot in de seculiere wereld van arbeid, maar ook in ascetisch links-militante praktijken – achter zich laat, en aandacht schenkt aan intermenselijke relaties en de verzekering van fysieke en sensuele noden. Anderzijds moet kunst zich onttrekken aan de status van apart type handelswaar, en aan de scheiding met het dagelijkse leven. Jorn bijvoorbeeld pleit voor een materialistische levenshouding waarin de kwalitatieve verandering van materie centraal staat. Kunst is dan niet een representatie van een werelds fenomeen, maar een deel van dagelijkse gewoontes: ‘The aesthetic is a *cultivating* factor, forming and transforming habits of life.’ Het gaat niet om het idee van de zondagsschilder die Grote Kunst imiteert en dan toch weer kunst afsluit van het alledaagse leven, maar om de kwalitatieve transformatie van het bestaan, zodat de mogelijkheden voor het sociale leven vergroten. Impliciet is het idee dat de situationisten tegen de arbeidsdeling van de maatschappij ingaan: ‘The Situationist International was not a collaboration between specialists,

but the overcoming of specialization in the name of a new kind of collective activity.’ Een vergelijkbaar idee keert terug in Warks recente werk over de *general intellect*.

General intellect

In zowat al haar boeken sneert Wark naar de *critical theory*, die ze verbastert tot *hypocritical theory*: een theoretische discipline die kritisch is over alles, behalve over de eigen status als product binnen de cultuurindustrie. In *General Intellects* kijkt Wark met minder polemische inzet naar de effecten van de hedendaagse condities waarin kennis wordt geproduceerd, binnen of buiten de universiteit: de verhouding tussen intellectuele arbeid en andere vormen van arbeid, maar ook tussen intellectuele arbeidsvormen onderling. Binnen een dergelijke constellatie is het enkel nostalgisch om te hopen op een nieuwe publieke intellectueel genre Pier Paolo Pasolini of Angela Davis. Als alternatief introduceert Wark de figuur van de *general intellect*: denkers die vaak, maar niet altijd, academici zijn, en concepten creëren die toepasbaar zijn op wat ze de *general situation* noemt. In *General Intellects* en *Sensoria* bespreekt Wark respectievelijk eenentwintig en achttien dergelijke figuren. Ze legt de nadruk op een belangrijk of recent werk, maar niet volgens de traditionele regels van een bespreking: parafrase van de argumenten en de inzet van elk boek zijn ondergeschikt aan de concepten die een *general intellect* introduceert. De taak is deze concepten in een *comradely fashion* te verbinden of ze open te breken waar ze nog te zeer gelimiteerd worden door disciplinaire grenzen. Elke discipline legt immers claims op geprivilegieerd weten: het politieke, het culturele, het technische. Het samenbrengen van deze concepten heeft niet als doel een beeld te verkrijgen van *de* totaliteit. Het gaat er veeleer om kennisvormen of *sensoria* elkaar te laten aanvullen, tegen elkaar te laten schuren of elkaar te begrenzen in hun claim op soevereiniteit: ‘the world might be known provisionally, speculatively, tentatively, without any one way of having to be sovereign over the others.’

Warks gebruik van *general intellect* onderscheidt zich van dat van Marx en diens navolgers in de Italiaanse autonomia-beweging. In bijvoorbeeld *A Grammar of the Multitude* (2004) van Paolo Virno vormt het *general intellect* de basis van de immateriële arbeid die het kapitalisme sinds 1970 kenmerkt: een arbeid die producten maakt van immateriële vaardigheden als kennis, creativiteit en emoties. Arbeid verwordt tot virtueuze actie, die voltooiing en doel in zichzelf vindt, en niet langer gericht is op de vervaardiging van een eindproduct. Naar analogie met de partituur voor een muzikant, is het script voor de arbeider het *general intellect*: ‘intellect as generic human faculty.’[11] Wark ziet een dergelijk begrip van *general intellect* daarentegen als een idealistisch overblijfsel: ‘*There is no general intellect. There are only the concrete and specific practices of the production of knowledge.*’ Precies deze praktijk brengt Wark onder de aandacht in haar eigen gebruik en herdefiniëring van dezelfde term. Onbedoeld lijkt Virno’s beeld van de partituur aansluiting te vinden bij die alternatieve opvatting van het *general intellect*: een partituur is immers niet natuurlijk of gegeven, maar is de uitkomst van het noteren, en van de opdeling van geluid in klanken en noten – een partituur is met andere woorden het resultaat van menselijke arbeid, of van de *hack* van klanken uit de natuur in een vorm die verdere arbeid toelaat. Voor Wark bestaat er niet zoiets als immateriële arbeid, omdat er altijd een materiële drager verondersteld is.

Ze laat zich veeleer leiden door de tektologie van Alexander Bogdanov, een Russisch denker, scifi-auteur en bolsjevik die lang geen plek had in de academische schijnwerpers. Tektologie is niet zozeer een theorie als wel een praktijk om kennis te organiseren via metaforische plaatsvervangings tussen verschillende vormen van arbeid en disciplines: de experimentele toepassing – of *détournement* – van een kennisvorm uit arbeidsproces A op arbeidsproces B. Of geformuleerd op een manier die de taal van *General Intellects* voorafschaduwde: een ‘experimental practice where the concepts developed in one labor process can be metaphorically substituted into others, and tested there in practice’.

General Intellects en *Sensoria* zijn uiteraard nog niet die praktijk zelf. Het blijft bij aanzetten, (im)provisoire vergelijkingen of lokale koppelingen. De stukken zijn niettemin vaak briljant in hun informatieve maar beknopte weergave van andermans concepten en in de wijze waarop ze verruimd worden door de associaties en kritiek die Wark aanbrengt. De boeken bevatten dan ook een affectieve houding die verschilt van de zowel academische als alledaagse omgang met kennis als competitie. Ook dat is mogelijk een gevolg van een praktijk van *détournement* die alle cultuur als gedeeld bezit ziet: kritiek dient niet bij te dragen tot de waarde van de bespreker als merk of als producent, maar kan zich daarentegen richten op wat bruikbaar is voor de situatie waarmee we geconfronteerd worden.

Trans

Begin 2020 publiceerde Wark het autofictionele *Reverse Cowgirl*. Het boek volgt Warks pogingen homo- en vervolgens heteroseksueel te zijn in Sydney en later in New York, maar is geen memoir in traditionele zin. Er zijn weinig boeken die zich zo sterk onttrekken aan elke vorm van psychologisering. De wereld van gecommuniceerde informatie die Wark elders heeft geanalyseerd, dringt nu door in de beschrijving van een leven waarin alles zich aandient als informatie: de eigen ervaringen en herinneringen, alsook de verschillende quotes uit fictie en theorie die Wark in paragrafen invoegt in haar relaas.[12] Het lijkt alsof het boek is samengesteld uit brokken informatie verstuurd vanuit de ‘different vectors of body-feelings-brain’. Op die manier tracht Wark haar verhaal de vorm van een *feed* te geven waarin het leven telkens onderbroken wordt door stukken andermans tekst. Het boek biedt geen reflectie op die informatie, puurt uit de tekens geen allegorie. Vandaar misschien ook de vele pornografische scènes (waarin Wark overigens evenveel aandacht heeft voor seks als voor enscenering) als concrete en duidelijke handelingen; het drama van de menselijke ontmoeting speelt zich daar ergens tussenin af.

Met deze vorm wil *Reverse Cowgirl* vatten hoe we onkenbaar zijn voor de ander én voor onszelf. Die onkenbaarheid als vorm reflecteert ook hoelang Wark zich er niet van bewust was trans te zijn: *Reverse Cowgirl* is ‘a sort of autofiction account of someone who was trans all along and did not know it yet. In this case, even the writer didn’t know the shape of the web she made.’ Pas laat in zowel het leven als het boek komt Wark tot dat inzicht, alsof het ook voor haar een verrassing is: ‘This I became someone else [...]. This other I just decided one day that it is trans.’ Zo valt *Reverse Cowgirl* buiten de vorm van de traditionele confessie van een transgender, als het verhaal van een persoon van wie de identiteit al lange tijd anders aanvoelt dan de bij geboorte toegekende gender, en van de veelomvattende worsteling van de transitie. Wark verzet zich expliciet tegen een lectuur van haar eigen leven als een speurtocht naar waar, wanneer en hoe

ze al die tijd reeds een vrouw was: 'There's new strands to this past self now. But I won't tell you the new ones. I'll resist the temptation to implant them back into the past, as if this future self was always there.' Dat neemt niet weg dat er passages zijn waarin beschreven wordt hoe Wark haar lichaam als vrouwelijk zag of zich *femme* voelde tijdens seks, maar die gaan niet gepaard met reflecties die met terugwerkende kracht haar leven als *misgendered* kaderen, of die vrouwelijkheid als essentiële identiteit poneren. Er is geen latente lotsbestemming: 'Maybe there's no destiny, just the whimsy of history.'

Met deze vorm sluit Wark aan bij een stroom van alternatieve transnarratieven die ze in verschillende, over het net verspreide stukken bespreekt, zoals van Andrea Long Chu die transitie niet bespreekt in termen van een latente identiteit, maar van verlangen, en dat doet in een satirische vorm, of van Torrey Peters, die zich buigt over vragen omtrent moederschap, scheiding en transitie, bemiddeld door een verhaallijn over detransitie, en in een vorm die transliteratuur in verband brengt met de genreconventies van wat Wark de *cis lit* doopt van de burgerlijke roman. In deze stukken keren enkele van Warks bekende onderwerpen terug. Zo introduceert ze techniek als een derde gender die de andere genders bemiddelt. Dat geeft het translichaam geen uitzonderlijke status, maar onderstreept hoe elk gender bemiddeld is door techniek – anticonceptie is hier het meest vanzelfsprekend voorbeeld. Maar ook het probleem van eigendom keert terug: wie mag spreken over iemands pijn en hoe wordt dat literatuur?

Tegelijk snijdt Wark thema's aan die in haar vroegere werk zo goed als afwezig zijn, zoals gemeenschap en zorg: 'I want to belong somewhere, but I don't want an identity.' Verder ensceneren de stukken hoe ideeën tot stand komen in gesprekken met andere transvrouwen die Wark opvoert als stappen in de vorming van een nieuwe familie – een familie die ze evenwel onsentimenteel en kenmerkend opvat als 'labor, thought in terms of who does the work'. Ook verschuift de toon naar een andere vorm van verleiden, naar een uitnodiging om samen een affectieve sfeer te delen die geen verschil uitwist. Het gaat om de creatie van kleine werelden als utopieën: 'the art of editing together a world as expansive as our dreams' – een citaat uit 'Femme as in Fuck You', een beschouwing over de film *So Pretty* uit 2019 van Jessie Jeffrey Dunn Rovinelli, en een prachtige tekst die alles bevat wat Warks werk zo sterk maakt: speculatieve esthetiek, het omdenken van iets ogenschijnlijk eenvoudigs als *pretty* tot een concept, de aandacht voor de huidige politiek-economische organisatie en tegelijk een sturing van de blik van de lezer in de richting van andere mogelijkheden, en van het verlangen naar de organisatie van (kleine) utopieën.

Tevens toont de tekst hoe Warks *low theory* altijd een omweg is naar iets anders, naar iets voorbij de eenentwintigste eeuw. En hoewel Wark als weinig anderen heel precies beschrijft waardoor de huidige maatschappij wordt gedomineerd, zijn elk van de vier personages – de hacker, de gamer, de *general intellect* en de trans – geconceptualiseerd om weerstand te bieden tegen elk hegemonisch denken. Het werk van Wark reikt op die manier zowel middelen aan om het probleem beter te zien, als tactieken om dat probleem achter ons te laten in het uit elkaar vallende spektakel van dit tijdsgewricht, en om nieuwe levenssituaties te creëren, hier en nu: 'There are other worlds and they are this one.'

Bibliografie McKenzie Wark

A Hacker Manifesto, Cambridge, Harvard University Press, 2004.

Gamer Theory, Cambridge, University of Harvard Press, 2007.

The Beach Beneath the Street. The Everyday Life and Glorious Times of the Situationist International, Londen, Verso, 2011.

Telesthesia, Cambridge, Polity Press, 2012.

The Spectacle of Disintegration. Situationist Passages out of the 20th Century, Londen, Verso, 2013.

Molecular Red. Theory for the Anthropocene, Londen, Verso, 2015.

General Intellects. Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century, Londen, Verso, 2017.

Capital Is Dead. Is This Something Worse?, Londen, Verso, 2019.

'Commitment to the Bit. On Andrea Long Chu', publicseminar.org, 3 september 2019.

'The Many-handed Hunger of Transsexuality. On T. Fleishmann', publicseminar.org, 21 oktober 2019.

Sensoria. Thinkers for the Twenty-First Century, Londen, Verso, 2020.

Reverse Cowgirl, Los Angeles, Semiotext(e), 2020.

'Reality Cabaret. On Juliana Huxtable', e-flux.com, maart 2020.

'The Pride Wore White', publicseminar.org, 23 juli 2020.

'Femme as in Fuck You', e-flux.com, september 2020.

'Girls Like Us', whitereview.org, december 2020.

'Cis Lit and the Trans Writer. On Torrey Peters and the Possibilities for Trans Girl Fiction', publicseminar.org, 12 januari 2021.

Noten

1 Dan Barrow, 'In Search of Lost Time', *The Wire*, nr. 441, 2020, p. 49.

2 Dit beeld van de eenentwintigste eeuw is ontleend aan Thomas Decreus, 'Zal een oorlogscommunisme ons redden van klimaatverandering?', *dewereldmorgen.be*, 5 januari 2021.

3 Uit de bio bij *Dispositions* Cambridge, Salt Publishing, 2002: 'For 9 years [she] was a columnist for *The Australian* newspaper, as a 'lapsed Marxist in the pay of Rupert Murdoch'. In de e-mailcorrespondentie die volgde op haar ontmoeting met Kathy Acker, lezen we bijvoorbeeld over Warks aanstaand bezoek aan de eerste minister: 'I'm tagging along to a meeting about access issues in new media. Power voyeurism, in other words. I'm in it so I can put the scene in my next book.' Kathy Acker, McKenzie Wark, *I'm Very Into You. Correspondence 1995-1996*, Los Angeles, Semiotexte, 2015, p. 21. Wark schreef twee boeken over mediacultuur in Australië: *The Virtual Republic* 1997 en *Celebrities, Culture and Cyberspace* 1999. Voor meer over Warks tijd en positie in Australië, zie haar interview met Alexander Galloway op boundary2.org, 7 april 2017.

4 Jan Blommaert, *Wat was er echt belangrijk in mijn academisch leven?*, Berchem, EPO, 2020. Zie ook mijn bespreking op dereactor.org, 25 oktober 2020.

5 Stuart Hall, 'Old and New Identities, Old and New Ethnicities', in: David Morley red., *Stuart Hall. Essential Essays. Volume 2: Identity and Diaspora*, Durham, Duke University Press, 2018, p.64.

6 Guy Debord, *La société du spectacle*, Parijs, Gallimard, 1967, §206-207. De laatste zinnen zijn letterlijk en zonder bronvermelding overgenomen van Comte de Lautréamont, en in die zin een voorbeeld van *détournement*.

7 Zie over het falen van bemiddeling: McKenzie Wark, Alexander Galloway, Eugene Thacker, *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*, Chicago, University of Chicago Press, 2014.

8 Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Parijs, Minuit, 1991, pp. 80-81.

9 Bijvoorbeeld Wendy Brown, *Het ontmantelen van de demos. De stille revolutie van het neoliberalisme*, Amsterdam, Octavo, 2018. Wark bespreekt Browns boek in *General Intellects*.

10 Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Parijs, Gallimard, 1967, p.8. *Gamer Theory* vormt een indirecte reactie op dit andere kernboek van het situationisme.

11 Paolo Virno, *A Grammar of the Multitude*, Los Angeles, Semiotexte, 2004, p.63.

12 Zie ook de conclusie van het hoofdstuk over autofictie in Hans Demeyer en Sven Vitse, *Affectieve crisis, literair herstel. De romans van de millennialgeneratie*, Amsterdam, AUP, 2021, pp. 166-170.