

Toekomst voor hulpverlening

Een toekomst voor therapie? Of: De toekomst van therapie? Beeldvorming in sciencefictionfilms.

Tine Lievrouw

Fiction or faction?

Erotische hologrammen, lovermecha's (1) en confessional boots: dat klinkt als pure sciencefiction. In veel futuristische films ontmoeten we dan ook robots, klonen en somaverslaafden. Zijn dergelijke technologieën en personages louter functioneel voor het verhaal of willen ze ons een meer subtiele boodschap meegeven? Wat is de kracht van SF? En wat proberen SF-films ons te vertellen over (het bestaansrecht van) psychologische hulpverlening zoals we die vandaag kennen in de vorm van therapeutische gesprekken? In hoeverre wordt de rol van die hulpverlening overgenomen door medicijnen en technologische hulpmiddelen?

Ik zocht afbeeldingen van sociaal werk in twintig Amerikaanse (en Canadese) sciencefictionfilms en vond er enkele ontvullende resultaten.

Een analyse van een toekomst van therapie.

Hollywood?

De keuze voor Amerikaanse films doet veel cinefielen wellicht cynisch de wenkbrauwen fronsen. Er zijn echter twee redenen waarom ik voor dergelijke films gekozen heb.

Ten eerste omdat cultuur en dus film *ordinary* is, of alledaags en voor iedereen, hetgeen onderzoekers reeds in de jaren '60 beweerden. Zij verbrijzelden het onderscheid tussen 'hoge' en 'lage' of 'volkse' cultuur en apprecieerden film als een waardig onderwerp voor wetenschappelijk onderzoek. Zo argumenteerden ze dat niet enkel elitaire kunst en literaire canons opvattingen kunnen construeren over sociale, politieke en ideologische kwesties, maar dat ook commerciële films deze kracht hebben.

Net door die democratisering van inhoud creëerden ze een forum. En precies om deze reden worden ze nauwlettend gevolgd (lees: gecensureerd) door Amerika.

Meer dan 70% van het (huidige) filmaanbod is van Amerikaanse makelij. Hollywood bepaalt dus zowel de cinematografie en het marktaandeel als de denkbeelden van de grootste groep kijkers.

Artistieke pareltjes zoals *La cité des enfants perdus* (Caro & Jeunet, 1995, Frankrijk) of de Japanse animatiefilm *Paprika* (Satoshi, 2006), met een machine waarmee psychiaters dromen van hun cliënten zien, ontsnapt door deze afbakening uit mijn blikveld.

Oudere films zoals *Metropolis* (Lang, 1927) of *Soylent Green* ("It's people") van Fleischer (1973) analyseerde ik niet, want veel technologieën in oudere films waren toen SF maar zijn nu gemeengoed, zoals bijvoorbeeld de videofoon, biochemische wapens en spraaktechnologie.

Ook animatieseries, zoals *The Jetsons* (Dufau en Urbano) of *Futurama* (Groening) heb ik niet besproken. Nochtans worden in deze meest recente tv-serie de zelfmoordcabine, de *death clock* en de bijna-dood-ster als een rusthuis van de toekomst geïntroduceerd.

Social sciencefiction

Mijn interesse ging uit naar *social* sciencefictionfilms, een 'New Wave' subgenre dat reeds in 1953 door het icoon Isaac Asimov werd gedefinieerd. Dergelijke prenten zijn niet gelijk te stellen met (melo)drama's zoals de blockbuster *E.T.*

(Spielberg, 1982). Ook films over een *galaxy far far away*, buitenaardse wezens of schietgrage *terminators* bevinden zich buiten het genre.

Nee, *social sciencefiction* is een term die gebruikt wordt voor SF die niet pronkt met ruimteschepen in een setting boordevol 3D, maar veeleer speculeert over sociale thema's als menselijkheid, relaties, overbevolking, technologie en milieukwesties. Op die manier extrapoleren SF-films onze hedendaagse angsten voor robots, overbevolking of het broeikas-effect door ons onder te dompelen in een fictionele toekomst. In SF ontmoeten we mogelijke gevolgen van actuele problemen en net dit alarmeert ons en bekritiseert de maatschappij. Deze kruisbestuiving tussen fictie en realiteit maakt van SF een genre dat onze ogen kan openen. En als dat niet lukt, kunnen we simpelweg veilig vluchten in het rasechte entertainment dat die films ons tenslotte ook nog bieden.

Erotische hologrammen

In SF staat technologie vaak centraal. Ze wordt gebruikt om allerhande verlangens en noden mee te bevredigen. In *Strange Days* (Bigelow, 1995) laat een hoofddecksel je toe om opgenomen ervaringen van andere mensen te voelen, horen, ruiken en zien. Deze techniek wordt door een zelfverklaarde psychiater met niet al te koosjere motieven verhandeld. Toch is er één scène waar een verlamde man een gelukstraantje wegpinkt wanneer hij al joggend zeewater voelt opspatten tegen zijn benen.

In *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004) kan je na een pijnlijke relatiebreuk herinneringen wissen. Dr. Mierzwiak laat alle droefheid en angsten verdwijnen met een computer. Hulpverlening lijkt er overbodig, ondanks het feit dat de gesuggereerde technologische oplossing voor verdriet niet waterdicht is, want Joel (Jim Carrey) en Clementine (Kate Winslet) worden opnieuw verliefd op elkaar.

De toenemende bureaucrativering van hulpverlening wordt dan weer op de korrel genomen in de dreigende beeldprent *THX 1138* van George Lucas (1971). De onheilszwangere setting verraadt een pessimistische kijk op een toekomst waar efficiëntie, consumptie ("*Buy more, buy more now!*") en controle centraal staan.

Sociaal werk gaat via badkamerspiegels en telefoonlijnen ("*call 347 FUN*"). Hologrammen dansen wulps rond terwijl een pompmachtientje een man ritmisch 'assisteert' naar zijn climax.

Lovermecha's

Robots zijn ook een veelgebruikt concept in sciencefictionfilms. In *Bicentennial Man* (Columbus, 1999) is de huishoudandroïde (Robin Williams) zowel een vriend voor de vader des huizes (Sam Neill), een speelkameraad voor diens dochter en vele jaren later een liefdevolle echtgenoot voor een menselijke vrouw. Zijn mechanische gebrek wordt opgevat als creativiteit, bewustzijn en menselijkheid. Als *a ghost in a machine*. De aloude opsplitsing 'mens versus machine' is er aanwezig, want de robot wenst als mens erkend te worden. In een laatste scène lukt dat. Helaas is die oersaai, wat wellicht te wijten is aan het moraliserende, typische happy end.

In andere films zijn robots klusjesmannen die met een chip menselijke emoties kunnen nabootsen, zoals in *Blade Runner* (Scott, 1982). Deze replica's of elektronische kopieën van mensen komen echter in opstand tegen hun makers omdat ze een vervaldatum hebben meegekregen en hun levensduur dus zeer beperkt is.

SF-films zijn vaak een experimentele speeltuin voor hedendaagse wetenschappers. De nieuwste robot 'QRIO' van Sony (2) lijkt bijvoorbeeld sterk op de mecha's of mechanische mensen met cognitieve en emotionele chips zoals in *I, Robot* (Proyas, 2004). Will Smith voert er een verbeterde strijd tegen robots die alle mensen trachten te elimineren.

In *Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001), een adaptatie van Brian Aldiss' kortverhaal *Supertoys Last All Summer Long*, is het robotjongetje David geprogrammeerd om zijn menselijke moeder onvoorwaardelijk graag te zien. Hij is een perfecte kopie van een kind met een gedragschip en is nooit ziek en altijd braaf. Ook al klinkt dit als een geschenk uit de hemel, toch wordt David na enkele griezelige voorvallen gedumpt als een ordinair stuk speelgoed. De knuffelmecha Gigolo Joe (Jude Law) is de lokale casanova die David pinokkiogewijs helpt met zijn zoektocht naar de blauwe fee.

Simulacra of robots zijn dus in SF-films mo-

gelijke hulpmiddelen voor mensen in hun zoektocht naar liefde, vriendschap, begrip en rust.

Chips en bits

Een derde optie voor geluk is het implanteren van een chip. In *The Stepford Wives*, een remake door Frank Oz (2004) van de gelijknamige film uit 1975, gebaseerd op een boek van Ira Levin, betekent dit het einde van geëmancipeerde vrouwen en de terugkeer van brave huisvrouwen en chauvinistische mannetjes.

Keanu Reeves speelt in *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995) een gegevenskoerier in het jaar 2021. Een chip in zijn hersenen kan allerlei informatie opslaan. Hij werkt als een soort externe harde schijf, hetgeen zijn expressieloze acteerstijl -in deze film althans- kan verklaren. Intussen bestaat daarrond een twijfelachtige beweging in Nederland. De leden van de 'Vereniging voor Transhumanisten' (3) vinden Johnny een *post-human* en ook zij dromen ervan om oneindig verder te kunnen bestaan als een kunstmatige intelligentie.

In *Fortress* (Gordon, 1993) gebruiken cipiers geïmplanteerde zenuwchips om rebellerende gevangenen onder de knoet te houden. Wie probeert te ontsnappen wordt van binnenuit opgeblazen.

In *The Final Cut* (Naïm, 2004) heeft één op twintig mensen sinds de geboorte een ZOE-implantaat dat alle klank en beeld opslaat. Alan Hakman (Robin Williams), de begrafenisondernemer van de toekomst, monteert de beelden van deze ZOE-implantaten en projecteert ze op de afscheidsceremonie, zodat de nabestaanden een positieve herinnering overhouden aan de overledene.

Geluk en comfort worden dus opgewekt door digitale chips, hetgeen het bestaansrecht van psychologische hulpverlening opnieuw in vraag stelt.

Lucid dreams

In *Vanilla Sky* (Crowe, 2001), de remake van *Abre Los Ojos* (Amenabar, 1997), vertoeft David Aames (Tom Cruise) in een soort zwevende winterslaap of *lucid dream*. Hij leidt een virtueel leven dat hij zelf gecreëerd heeft. Zijn angst, ontevredenheid en zelfs zijn dood worden overbodig in het jaar 2200. Maatschappelijk assistenten zijn er m.a.w. niet nodig. Wanneer de waarheid echter steeds angstwekkender binnensluipt in nachtmerries, trekt hij aan de alarmbel. Hij kiest om te leven in de échte realiteit, wat de personages in *eXistenZ* (Cronenberg, 1999, Canada) net willen vermijden. Zij hebben een 'bioport ingang' die hen toelaat om constant virtueel te leven. Ze downloaden vaardigheden en identiteiten en vormen er een gemeenschap, net zoals in het internetspel *Second Life*. Digitale sociale netwerken of cyberhumanisme zijn m.a.w. een vast thema in SF én in hedendaags sociologisch onderzoek.

De 'kathodenstraalemissie' helpt mensen die geen tv-stralen kunnen betalen vervolgens in *Videodrome* (Cronenberg, 1982, Canada). Een geëvolueerde menselijke soort die virtueel onsterfelijk wordt door de absorptie van chips is 'New Flesh', die de mensen wil elimineren. Ook de emotionele hulpradio CRAM brengt er hulpverlening in de toekomst in beeld.

In *The Cell* (Singh, 2000) is Catherine (Jennifer Lopez) een maatschappelijk werkster. Met een computer kan ze digitaal in iemands bele-



vingswereld en onderbewustzijn binnendringen. Ze helpt er een getraumatiseerd jongetje en een psychopatische vrouwenmoordenaar.

En een menselijk leven is slechts schijn in de tot cult verworden *The Matrix*-trilogie (Wachowski, 1999). Mensen zijn er gebrainwashte hologrammen wier enige doel is machines van energie te voorzien.

Confessional boots

In *Sleeper* van Woody Allen (1973) trekken mensen *confessional boots* of 'biechtschoenen' aan om te biechten. Ze wisselen tussen comfortverhogende producten zoals een magische bol, een stresspil en een 'orgasmatron' (waarin één persoon een erotische ervaring kan hebben), alsof ze shoppen in een sociale hulpverleningsmarkt.

Deze voorbeelden geven er een beeld van hoe technologie de rol van klassieke hulpverlening elimineert en hoe de 'markt van welzijn en geluk' bloeit. Ook de dictatuur van deze markt wordt door het slijk gehaald. Woody Allen (Miles Monroe) speelt namelijk met verve het boegbeeld van het verzet tegen het ongebreidelde kapitalisme. Allen slaagt perfect in zijn opzet om dergelijke sociale thema's ludiek te bekritisseren.

Medische oplossingen

Een laatste remedie –zowel in SF als vandaag- voor sociale problemen is medicatie. In *THX 1138* is die zelfs verplicht. Ook in *Equilibrium* (Wimmer, 2002) zijn verdriet en angst overbodig, want enkele verplichte dosissen 'geneesmiddel' (*Prozium*) elimineren simpelweg alle gevoelens. Overtreders worden koelbloedig geliquideerd met de *Gun Kata* van de *Grammaton Cleric*. Kurt Wimmer voorspelde m.a.w. geen rol voor sociaal werkers in de toekomst.

Gattaca (Niccol, 1997) schetst dan weer een gestandaardiseerde wereld die onderverdeeld is in twee klassen. De *valids* zijn genetisch gemodereerde *übermensen*. De *degenerates* of de natuurlijk verwekten daarentegen lopen een groter risico op depressie, zwaarlijvigheid en agressie, en worden als misdadigers afgebeeld. Perfectie en prestatie zijn de nagestreefde ideologieën in *Gattaca*, "but there is no gene for the human spirit"...

In *The Island* (Bay, 2005) wordt de wetenschapswedloop heel letterlijk in beeld gebracht. Agnaten of klonen zijn de levensverzekering van klanten. Als hun lever het bijvoorbeeld laat afweten, gebruiken ze die van hun kloon. Wanneer blijkt dat de klonen ook gevoelens ontwikkelen, wordt het ethische debat pas echt gevoerd.

Het heden als bètaversie van de toekomst?

Dit laatste voorbeeld demonstreert hoe actuele tendensen en angsten gekatapulteerd worden naar een toekomstverhaal. Deze films leren ons kortom dat hulpverlening een subtiel thema is in sciencefictionfilms. Vooral technologie duwt het sociaal werk in een steeds kleiner wordend hoekje of vervangt het volledig door chips, plezierrobots of medicatie. Het SF-genre helpt ons om sociale problemen te herkaderen en nodigt ons uit voor een debat. Of juist niet? Misschien zijn ze een ontspannend middel om negatieve, angstige en kritische gevoelens te verstrooien? Toch ontdekt toekomstdenken nieuwe (speculatieve) perspectieven in het heden en bestuift het hopelijk op die manier onze nabije toekomst. En deze tussenruimte tussen heden en toekomst en tussen fictie en realiteit helpt ons om de toekomst niet angstig te bekijken, maar als een uitdaging. Of zoals captain Kirk het zelf zegt: "to boldly go where no man has gone before".

noten:

- (1) Robot, mecha, simulacrum en androïde zijn synoniemen van een gemechaniseerde mens, een computer behept met gevoelens en gedachten.
- (2) Zie: www.sony.net en www.kennislink.nl
- (3) Zie: www.transhumanism.org

Meer info op www.stitch-and-split.org en www.scriptieprijs.be