

# *De Simulatie van nu*

## *Een onderzoek naar de relevantie van het denken van Jean Baudrillard*

**Naam:** W. Horst

**SNR:** 2037164

**E-mail adres:** wouterhorst@ziggo.nl

**Begeleider:** R.B.J.M Welten

**Tweede Lezer:** T. Christiaens

**Bachelor Filosofie**

**Tilburg University departement filosofie**

**Woordenaantal:** 11747

**Jaar:** 2022

# Inhoudsopgave

Introductie .....	3
1 Wat is een simulacrum? .....	4
1.1 De eerste orde: de vervalsing.....	4
1.2 De tweede orde: het product.....	5
1.3 De derde orde: Simulatie.....	7
2 Wat is simulatie? .....	8
3 Identiteit .....	9
3.1 Modellen van een subject: test je persoonlijkheid! .....	9
3.2 Modellen van een subject: ‘echte’ mensen? .....	10
3.3 Echter dan echt: Hyperrealisme .....	10
3.4 Echter dan echt: Technisch reproduceren .....	11
4 Politiek.....	12
4.1 Lege macht: ‘echte’ stemmen? .....	12
4.2 Desillusie en ontmoediging: <i>Deterrence</i> .....	14
5 Waarheid .....	15
5.1 Deconstructie: De waarheid uit elkaar halen .....	15
5.2 Waarom deconstructie: Nostalgie.....	16
5.3 Hoe kan deconstructie: Aanwijzen.....	16
6 Crisis .....	18
6.1 Moderne voorspelling: modelleren en simuleren.....	18
6.2 Moderne ‘voorspelling’: desillusie .....	18
6.3 Moderne ‘voorspelling’: Hyperrealiteit.....	19
7 Kritische analyse.....	20
7.1 Kritische analyse: structuren en voorbeelden.....	20
7.2 Kritische analyse: abstractheid.....	21
Conclusie .....	22
Bibliografie .....	25

## Introductie

### De huidige situatie en Baudrillard

Laat ik een beeld schetsen: een overvloed aan persoonlijkheidstests en labels, verwarring omtrent de waarheid van nieuwsgeving, politiek die nergens over lijkt te gaan en constante voorspelling van nieuwe crisissituaties. Klinken deze fenomenen bekend? Neem bijvoorbeeld tests als die van Myers-Briggs of de eerste de beste Buzzfeed quiz, een fenomeen als 'fake news', het meest recente politieke schandaal of de meest recente crisis: Covid-19. Waarom noem ik al deze uiteenlopende fenomenen achter elkaar? Precies omdat deze fenomenen twee dingen gemeen hebben: (1) ze zijn vandaag de dag herkenbaar en (2) de filosoof Jean Baudrillard schreef er al over in 1976!

Baudrillard beschreef niet zomaar deze fenomenen maar juist die structuren die deze fenomenen gemeen hebben: de structuren die hij simulacra en simulatie noemt. Deze fenomenen zijn vandaag de dag nog herkenbaar, en Baudrillard schaarde ze in zijn tijd al onder deze structuren. Nu is het dus de vraag of deze fenomenen vandaag de dag nog onder die structuren vallen. Het is niet mijn bedoeling om te bewijzen of ontcrachten dat Baudrillard's werk waar of niet waar is. Wellicht gaat de toepassing van zijn structuren gedeeltelijk, helemaal niet, of juist meer op in onze tijd. Ik zal niet proberen definitief te zeggen dat bepaalde hedendaagse fenomenen precies verklaard zijn door Baudrillard's theorieën. Ik zal wel bekijken of Baudrillard's theorieën relevant zijn om deze fenomenen te begrijpen. De leidende vraag van dit onderzoek luidt daarom: wat is de relevantie van Jean Baudrillard's denken over simulacra en simulatie vandaag de dag?

Het lijkt misschien alsof het niet direct betwijfelen van Baudrillard's theorie of het niet trachten te bewijzen ervan niet erg effectief is. Maar we moeten eerst meegaan in Baudrillard's denken als we willen kijken of zijn denken ook echt relevant is. Dit is nodig omdat Baudrillard zijn theorie niet presenteert als een nieuwe stroming of manier van kijken maar als de beschrijving van een onderliggend systeem waar enige blik of stroming onderhevig aan is. De structuren die hij aanduidt zijn daarom niet theoretische regels die ik vervolgens toepas op relevante voorbeelden maar juist al bestaande werkingen die tot uiting komen in die relevante voorbeelden.

Ik zal focussen op de termen simulacra en simulatie zoals Baudrillard die beschrijft in zijn boeken '*Symbolic Exchange and Death*' en '*Simulacra and Simulation*'. Voor de punten die ik maak over Baudrillard's tijd bedoel ik de tijd waarin hij deze twee werken schreef en uitbracht, dus grofweg de jaren '70 tot '80.

### Overzicht

Ik begin als het ware in de theoretische wereld, met de uitleg van de termen simulacra en simulatie. In hoofdstuk 1 leg ik het simulacrum en de verschillende ordes daarvan uit zodat we in hoofdstuk 2 kunnen zien wat simulatie nu precies is. Na de uitleg van simulatie begint de toepassing daarvan. Ik leg vanaf hoofdstuk 3 uit hoe de inmiddels uitgelegde structuren tot uiting komen in de fenomenen die ik noemde in de introductie. Ik bespreek opeenvolgend: Identiteit, politiek, waarheid en crisissituaties. Binnen deze hoofdstukken

bespreek ik meer van Baudrillard's concepten die passen binnen simulatie, dit zijn: reproductie, hyperrealiteit en *Deterrence*. Hierna reflecteer ik op de voorlopige antwoorden op mijn onderzoeksvraag. Dan bekijk ik kort diezelfde antwoorden uit de voorgaande hoofdstukken met een kritische blik. Tenslotte presenteer ik kort mijn conclusies en reflecteer ik verder op Baudrillard's werk en de methodologie van deze scriptie.

## ***Deel I Termen en voorkennis***

### **1 Wat is een simulacrum?**

Een simulacrum is, om te beginnen, een kopie. De verschillende ordes die Baudrillard onderscheid geven aan (1) *hoe* de kopie tot stand komt en (2) wat de *eigenschappen* van de kopie zijn en (3) wat de relatie is tot het *origineel*. Het soort simulacrum waar ik op zal focussen is het simulacrum van wat Baudrillard de derde orde noemt: een kopie zonder origineel.

Deze uitleg is cruciaal om Baudrillard's idee van simulatie te begrijpen. Ik zal laten zien dat het moderne simulacrum, het soort kopie dat vandaag de dag werkzaam is, tot stand is gekomen door de verandering van orde tot orde. In dit deel leg ik deze ordes dus vooral uit om tot een conceptie van de derde orde te komen, de orde waarin simulatie een rol speelt. Een simulacrum is dus een soort kopie, en elke kopie is gelinkt aan een bepaald proces. In de eerste orde is dit proces vervalsing, in de tweede is het productie en in de derde is het simulatie.

#### **1.1 De eerste orde: de vervalsing**

Het begrijpen van de eerste orde draait om twee belangrijke principes: (1) Het staat niet vast waar een zaak aan kan refereren en (2) door een kopie te maken impliceer je een origineel.

Vervalsing komt tot stand door de vermindering van macht van de middeleeuwse orde (de orde van vaste tekens). De middeleeuwen hadden een door geweld in stand gehouden hiërarchie die voor iedereen glashelder was. (Baudrillard, J. 2017 p. 71) In de middeleeuwen werd je gestraft als je een kroon droeg terwijl je niet de koning was, want de kroon refereert enkel en alleen aan de koning. De vervalsers van de renaissance merkten op dat de kroon enkel een teken was en ook naar iets anders kon refereren. Dit fenomeen van vervalsing laat dus zien dat ergens naar refereren niet zo vast staat als het op het eerste gezicht lijkt.

De vervalsing gaat speels om met deze nieuwe kennis. Het vervalsen van geld (valsmunterij) en de namaak van adellijke kleding en attributen maakt het mogelijk voor mensen van een lagere klasse om de status van hogere klassen toe te eigenen. De vervalsing emancipeert zich volgens Baudrillard van enige obligatie richting de bestaande sociale hiërarchie. (Baudrillard, J. 2017 p. 71)

## Het uitvinden van het origineel

In het uitvinden van de vervalsing komt de relatie van het teken tot een origineel tot stand. De vervalsing lijkt altijd op het origineel, maar verschilt er van op belangrijke punten, we kunnen dus gemakkelijk aanwijzen wat het origineel is en wat de vervalsing. Zo kunnen we waarde toekennen aan bepaalde vervalsingen, gebaseerd op de status van hun relatie tot het origineel. De valsmunterij werd natuurlijk niet gewaardeerd door bankiers en handelaren omdat het onverdiend geld was, aangezien origineel 'echt' geld verdiend moest worden door je eigen inzet en niet door vervalsing. Daarentegen werden andere vervalsingen positief benaderd, zoals de imitatie die een rol speelt in het theater. Het spelen van een karakter werd niet gezien als de kwaadwillende overname van een originele persoon door een acteur, maar als een waardevolle afbeelding van het leven. De referentie naar het origineel is altijd vervat in de vervalsing. De vervalsing creëert het origineel als het ware, omdat deze laat zien dat er eerst iets origineels moest zijn om vervalst te worden.

De eerste orde maakt dus duidelijk dat het idee van een origineel voortkomt uit de kopie. De relatie van de kopie tot het origineel verandert van orde tot orde. De relatie kopie-origineel verdwijnt vrijwel volledig in de tweede orde en deze verdwijning is compleet in de derde orde.

### 1.2 De tweede orde: het product

Productie komt tot stand door industrialisering, en wordt mogelijk dankzij de massaproductie van objecten. Vanaf de industriële revolutie is het mogelijk om zaken op zo'n grote schaal te creëren dat ze niet meer passen binnen het idee van een vervalsing en een origineel. Het nieuwe industriële simulacrum is een product van de industrie.

Massaproductie biedt nu de mogelijkheid van *n aantal identieke objecten*. Deze producten zijn kopieën van elkaar en hun gemene deler is niet hun origineel maar dat wat hen voortbrengt: de industrie zelf.

Het product van een serie, een industrieel simulacrum, bevat geen relatie tussen een kopie en origineel. Er bestaat enkel een referentie van het teken naar zijn technische origine. De manier waarop een product gemaakt is wordt het punt van referentie, en niet een originele versie waar het op gebaseerd zou zijn. Omdat een industrieel simulacrum geen duidelijke vervalsing is van een origineel, wordt het voor ons onduidelijk hoe we er betekenis aan ontleen of waarde aan moeten toekennen. Bij de vervalsing hadden we allerlei manieren om te oordelen over gelijkenis tot en afwijking van het origineel. Tevens konden we de afstand altijd artificieel behouden zodat ons origineel altijd duidelijk afgebakend bleef (bijvoorbeeld door in een theatervoorstelling expres overdreven make-up te gebruiken om de karakters te onderscheiden van echte mensen). Baudrillard stelt dat deze industriële simulacra nu enkel betekenis hebben binnen hun eigen sfeer, ze zijn namelijk ontdaan van enige referentie naar iets buiten productie zelf. (Baudrillard, J. 2017 p. 76) We kunnen niet meer wijzen op iets buiten de industrie waar de producten van afgeleid zijn.

## Een cruciale verandering: verlies van referentie

Na de uitleg van het industriële simulacrum is het belangrijk om stil te staan bij de toonaangevende verandering die plaatsvindt aan het begin van de industrie. Deze verandering introduceert een arbitrair karakter binnen de sfeer van simulacra. De vervalsing was gefocust op het origineel, en de betekenis van de vervalsing hing af van de betekenis van het origineel. Deze relatie van duidelijke en bedoelde referentie naar een origineel komt te vervallen vanaf de opmars van de industrie, en is vervangen door een arbitraire relatie van het product tot een origineel.

De schaal van productie is velen malen groter dan die van vervalsing. Dit probleem verduidelijkt het verlies van het referentiele karakter. Als we binnen productie nu een korte serie zouden hebben van dezelfde producten, zouden we deze serie nog steeds gemakkelijk kunnen duiden als refererend naar elkaar. Dit zou nog altijd het probleem van het verlies van originele referentie in zich hebben, maar het zou productie wel overzichtelijk maken. Maar juist omdat de schaal van productie zo groot is kunnen we niet spreken van het ene product dat naar een paar identieke producten refereert en andersom. Wat we enkel kunnen doen is refereren aan productie zelf, productie is namelijk de enige constante in de opeenvolging van industriële simulacra.

Tevens verliezen we de overwegend individuele controle over de herkomst van simulacra die ontstond in de renaissance. In de renaissance kon een arm persoon rijk worden door valsmunterij en iemand uit de middenklasse kon de kleuren van de monarchie toe-eigenen door mode. Productie is nu juist zo grootschalig dat de individuele doelen die vrijwel altijd in de eerste-orde simulacra vevat zaten verloren gaan. De vragen die we hebben als we producten bekijken zijn dingen als “is dit voor mij? Of kan het voor iedereen zijn?” omdat massaproductie het zich niet kan veroorloven om toegespitst te zijn op een enkel individueel doel. Dit bedoel ik met het arbitraire karakter. Het wordt bij industriële simulacra namelijk mogelijk om te bevragen waar het product überhaupt nog naar refereert, het kan naar het een of het ander refereren. Refereert een schoen die op massale schaal geproduceerd is aan zijn potentiële koper? Maar zo veel mensen kunnen de schoen toch kopen? Refereert de schoen aan zijn fabriek? Maar welke fabriek dan? Het is arbitrair geworden waar het product naar verwijst.

Belangrijk om op te merken is een mogelijk tegenargument: productie is nu mogelijk, maar de vervalsingen zijn er ook nog steeds, is productie niet gewoon een extra mogelijkheid om simulacra voort te brengen? Toch gaat deze argumentatie niet op. Productie komt centraal te staan na de industriële revolutie, dit betekent dat het algemene karakter van zaken die voortgebracht worden een productief karakter heeft. Dit betekent dat de meeste zaken die mensen in handen krijgen al door de lijn van productie heen gegaan zijn, en dit invalideert daarna het proberen van vervalsing. Ik kan geen industrieel product vervalsen, want een vervalsing heeft een origineel nodig. Maar zelfs de eerste de beste nieuwe schoen die van de lopende band afkomt bestaat al in relatie tot alle andere identieke schoenen die ooit gemaakt gaan worden. In een industriële tijd kan je het origineel niet meer vatten, zelfs als je denkt het massaproductie-proces voor te zijn. Dit proces van enkel nog kunnen refereren

aan producten (en tekens in het algemeen) in termen van het proces wat ze voortgebracht heeft sluit aan bij de evolutie naar de derde orde en komt terug in de uitleg van simulatie.

### 1.3 De derde orde: Simulatie

Het derde orde simulacrum begint bij de invoering van modellen (i.p.v. een massaproductieserie). Waar we in de tweede orde nog refereren aan het fysieke punt van origine van een product of teken (i.e. de fabriek) refereren we in de derde orde enkel nog aan het model dat dat product of teken voortgebracht heeft. Dit is een subtiele verandering die Baudrillard al aankondigt in zijn uitleg van de tweede orde. Een serie van producten, van industriële simulacra, heeft een punt van origine: de industrie. Een schoen uit een fabriek ten tijde van de Industriële revolutie refereert niet naar een originele schoen waar deze een kopie van is, maar aan het productieproces. Deze laatste referentie verdwijnt in de derde orde. De schoen komt nog steeds uit de fabriek, maar is eigenlijk al gemaakt voordat hij er is. Omdat de opzet, het ontwerp van de schoen, voorafgaand aan productie gegeneerd wordt door een model. Dit geldt voor alle derde-orde simulacra. Baudrillard spreekt van geprogrammeerde anticipatie.

Het simulacrum van de derde orde wordt dus voortgebracht door een vooraf gegeneerd model, het anticipeert alle zaken. Het vervangt de werkelijke zaak door een scenario. (Baudrillard, J. 1994 p. 26) Deze conceptie van een simulacrum is een stuk breder dan die van de voorgaande twee ordes. De manieren waarop de simulacra van de eerste en tweede orde ontstaan zijn telkens duidelijk, vervalsing en productie. Dit zorgt er voor dat de onderwerpen die we kunnen aankaarten en zaken die we kunnen aanwijzen als zijnde simulacra van deze ordes redelijk duidelijk zijn. Maar wat voortkomt uit een model, wat gevat wordt in een scenario, dat behelst alles. Dit is zo omdat de eerste en tweede orde nog meer te maken hebben met het fysiek maken van een object, de eerste orde maakt een tastbare vervalsing en de tweede orde maakt producten die uit een fysieke machine komen. Baudrillard vermeldt wel keer op keer dat niet enkel objecten maar juist ook *sociale processen* veranderd worden door de huidige vorm van simulacra. (Baudrillard, J. 2017 p. 82) Bijvoorbeeld de productie van de tweede orde heeft een bepaalde *sociale organisatie* nodig en de vervalsing ontstaat door *sociale verandering* na de middeleeuwen. Deze opmerking geldt voor alle ordes, maar komt het duidelijkste naar voren binnen de derde orde. De minder tastbare veranderingen zijn impliciet in de eerste en tweede orde (bijvoorbeeld de sociale organisatie van fabrieken of de criminaliteit van het vervalsen) maar komen niet direct voort uit de vervalsingspraktijk of de industrie, ze zijn er een gevolg van. Voor de derde orde zijn niet tastbare zaken daadwerkelijk maakbaar en niet enkel een gevolg. Een model kan niet alleen het ontwerp van een schoen vooraf laten gaan aan zijn productie maar ook iets ontastbaars als de loop van een gesprek of gedachtepatronen anticiperen. Alles is te vatten in een model.

Om het fenomeen simulatie en de term reproductie te begrijpen is het belangrijk om op te merken dat het origineel volledig verdwijnt zo gauw er sprake is van derde orde simulacra. Het lijkt alsof we net als bij het industriële simulacrum simpelweg naar de technische beginpunt kunnen wijzen, bij de derde orde lijkt dit beginpunt het model te zijn. Maar een model is niet hetzelfde als een industriële machine. Het simulacrum is zelf het model. Als we

terug gaan naar het simpele voorbeeld van de schoen kunnen we dit zien. De schoen die gefabriceerd is door productie onderscheid zichzelf van zijn beginpunt, de schoen is immers niet de lopende band waar hij vanaf komt. Maar de schoen onderscheid zich niet van zijn eigen design, deze is immers hetzelfde als de schoen. De schoen komt hier tot stand als product van zijn eigen definitie, hij is een kopie zonder origineel. Vandaar spreekt Baudrillard hier niet meer van productie maar van reproductie. Er is niet langer sprake van “A brengt B voort” maar “A brengt A voort.”

## 2 Wat is simulatie?

Simulatie is werkzaam zo gauw we spreken van derde orde simulacra. Eerst zien we vervalsing, daarna productie en tenslotte simulatie. We hebben al gezien hoe een derde orde simulacrum verschilt van een simulacrum van de eerste of tweede orde, maar hoe verschilt het fenomeen dat simulacra voortbrengt in de derde orde van die van de eerste of tweede?

Baudrillard stelt: “To simulate is to feign to have what one doesn’t have.” (Baudrillard, J. 1994 p. 3) Maar dit is niet hetzelfde als *doen alsof*. Als we bijvoorbeeld *simuleren dat* (versus *doen alsof*) we ziek zijn, zegt Baudrillard, dan brengen we in onszelf wat van de symptomen van de ziekte voort. Als we simpelweg *doen alsof* dan zijn we niet echt ziek en dan weten we dit heel goed, de scheidslijn tussen een zieke en iemand die gezond is wordt ons dan juist duidelijk. De realiteit van ziek zijn en gezond zijn blijft intact. Maar als we een ziekte simuleren, dan kunnen we “echte” symptomen voortbrengen. Baudrillard stelt dat wat “waar” of “niet waar” en “echt” en “imaginair” is bedreigd wordt als we zoiets als “echte” symptomen kunnen voortbrengen. Simuleren komt neer op het genereren van “echte” zaken. Als we merken dat zieken hun symptomen niet krijgen uit een natuurlijk proces zoals een virus, maar ze zelf genereren, dan wordt de hele waarheid en kennis van ziektes die we hebben in vraag gesteld. (Baudrillard, J. 1994 p. 3)

Simulatie staat tegenover representatie. Representatie gaat uit van een teken en een betekenaar, verwijzer en waar naar verwezen wordt. De zieke hoest en dit verwijst direct naar zijn zieke toestand. Maar als de “zieke” zijn symptomen simuleert dan verwijst de hoest enkel nog naar de hoest. De “zieke” is niet echt ziek maar toch lijkt zijn hoest te refereren aan zijn zieke toestand. Tussen de hoest en het ziek zijn bestaat geen referentie-relatie meer, als de symptomen gesimuleerd zijn. (Baudrillard, J. 1994 p. 6) Dit is precies de zelf-referentie die ik eerder noemde in de uitleg van het derde orde simulacrum. De ziekte wordt hier gereproduceerd (en dus niet geproduceert) naar aanleiding van een model van ziekte. De ziekte refereert dus alleen nog maar aan zijn eigen model, net zoals de schoen enkel nog refereert aan zijn eigen design.

Als we iets kunnen simuleren, dan is de echtheid ervan al vervaagd. En volgens Baudrillard simuleren we in onze tijd echt alles. De “echte” zieke bestaat niet omdat alle symptomen gereproduceerd *kunnen* worden. We kunnen altijd denken dat een zogenaamde “zieke” hun symptomen nabootst. In die zin gaat het ons hier niet om het punt dat alles onwaar of onecht is, maar dat er geen onderscheid meer bestaat tussen echt en onecht, waar en



onwaar. Dit is geen idee van sceptische twijfel, maar van het volledig onmogelijk worden van een onderscheid.

## *Deel II Toepassing en relevantie*

### 3 Identiteit

#### 3.1 Modellen van een subject: test je persoonlijkheid!

Zoals we hebben gezien kan volgens Baudrillard alles gesimuleerd worden. Binnen de sfeer van identiteit komt dit tot uiting in het voortbrengen van het subject. Dit komt erop neer dat je gehele identiteit en subjectiviteit voortkomt uit modellen. Het meest voorkomende model dat identiteit reproduceert is volgens Baudrillard de vraag-antwoord test, vooropgezette testen waar de antwoorden al in de vragen zitten.

We zien deze vraag-antwoord vorm in veel persoonlijkheidstests die vandaag de dag populair zijn. Tests als de Myers-Briggs persoonlijkheidstest of populaire astrologie (waar de keuze eerder gaat om het interpreteren van de gegevens, maar de codering is net zo sterk als bij andere tests) (Cherry, K. 2021). Verder nog zijn er internet-groepen die zichzelf dergelijke identiteit labels aanmeten die passen binnen het volgen van een model en binnen de vraag en antwoord vorm. Bijvoorbeeld de *Incel-community* die de wereld indeelt in *Incels*, *Stacy's* en *Chads* of de *Socio-sexual hierarchy community* die de wereld indeelt in onder andere *alpha males* en *beta males* (Chokshi, N. 2018) (Harisson, T. N.D) Er is in alle voorgaande voorbeelden sprake van modellen die volledig in zichzelf gekeerd zijn, omdat ze zelf onderscheiden maken tussen mensen zonder daadwerkelijk naar mensen te refereren. Alle mensen zijn voor deze groepen al *alpha's* of *beta's* of enige andere term, en dat bepaalt wat ze doen, niet andersom. Je krijgt altijd één van de vooraf gemodelleerde identiteiten als je een van deze tests neemt of je begeeft in een van deze groepen. Tevens zijn al deze tests geverifieerd door hun eigen logica. Het is zo dat je altijd een identiteit *reproduceert* als je een van deze tests neemt. Als je er een zou produceren zou het zo zijn dat de test zich aanpast aan wat jij wil en kan antwoorden en op basis daarvan een identiteit-typering biedt die refereert aan jouw leven.

Deze tests reproduceren enkel een typering die al bestaat en tevens niet refereert aan daadwerkelijke levens, maar aan de logica van de test zelf. De Myers-Briggs test deelt de wereld in in onder ander Introverte en Extraverte persoonlijkheden, populaire astrologie heeft aarde-, water-, vuur- en lucht-sterrenbeelden, *Incels* maken onderscheid tussen begeerlijke en niet begeerlijke mannen, evenals de *Socio-sexual hierarchy community*. Deze artificiële opdelingen laten zien dat het testen van identiteit niet voortkomt uit een daadwerkelijk refereren aan de zogenaamde complexiteit van onze identiteit en subjectiviteit maar uit een eigen logica. Kortom; een vooraf geconstrueerd model.

Het is voor de vraag naar relevantie belangrijk om op te merken dat deze voorbeelden allemaal mogelijk gemaakt worden door het internet. Het vormen van online *communities*

maakt grootschalige reproductie van identiteiten zeer gemakkelijk. Ik heb al uitgelegd hoe in de tweede orde van simulacra de grote schaal van productie zorgde voor het verlies van referentie naar een origineel, en deze voorbeelden tonen dit aan. In een grote internet *community* is het haast onmogelijk om alle labels en types die de groep bedenkt duidelijk te laten refereren aan echte levens in plaats van die labels zelf. De gigantische schaal van het moderne internet maakt dit mogelijk, en het ontstaan van sociale media na Baudrillard's tijd heeft dit enkel nog relevanter gemaakt omdat er nog meer persoonlijke informatie gedeeld wordt via sociale media.

### 3.2 Modellen van een subject: 'echte' mensen?

Deze voorbeelden hebben ondanks hun specifieke verschillen dezelfde onderliggende structuur. Identiteit wordt gereproduceerd op basis van een bestaand model dat zijn eigen logica aanhoudt. Dit laat de gesimuleerde status van deze fenomenen zien. Door deze gesimuleerde status kunnen we geen oordeel vellen over de echtheid van onze identiteit of subjectiviteit.

In de uitleg van simulatie heb ik laten zien dat het überhaupt *kunnen* simuleren van een zaak al genoeg is om enige vragen omtrent waarheid of echtheid op te schorten. We kunnen geen onderscheid maken tussen mensen met een echte of onechte basis voor hun identiteit, want de persoonlijkheidstests waar mensen daadwerkelijk van claimen dat ze iets zeggen over hun identiteit en subjectieve ervaring refereren op geen enkele manier aan authentieke karaktertrekken of ervaringen maar aan een algemeen proces van simulatie: de tests zelf.

De stap van specifieke voorbeelden die simulatie tonen naar een algemene relevante claim is hier snel gemaakt. We zien dat persoonlijkheidstests vandaag de dag een vorm hebben die eerder identiteiten reproduceert. Dit laat zien dat we identiteit kunnen simuleren. Dit betekent dat de waarheid of onwaarheid van identiteit niet meer te beslissen valt.

Maar hoe zit dat dan met subjectiviteit? Denk aan de "zieke" die Baudrillard gebruikt om simulatie te illustreren. De "zieke" doet niet alsof, hij simuleert! Net zoals de "zieke" in zichzelf wat van de symptomen produceert, produceert iedereen in zichzelf identiteit labels en karaktertrekken. En evenals de "zieke" die niet weet dat hij niet ziek is, weten wij niet of we wel of niet een 'echte' identiteit hebben. Je kan dus wel een identiteit hebben, maar die zit niet in elkaar zoals je denkt. Je eigen ervaring van je karaktertrekken is onderhevig aan de mogelijkheid dat je deze enkel simuleert, en dus voortbrengt op basis van een vooraf gecodeerd model van identiteit en niet op basis van je eigen leven.

### 3.3 Echter dan echt: Hyperrealisme

De voorgaande passages over het reproduceren en modelleren van identiteit bevatten nog een aspect van Baudrillard's denken dat structureel voorkomt: Hyperrealisme. Baudrillard schreef in de jaren 70 al dat we focussen op realisme en authenticiteit. (Baudrillard, J. 2017 p. 92) Ondanks het feit dat alles naar zichzelf refereert willen we terug naar een simpele referentie relatie. We willen terug naar een simpel systeem waar we kunnen zeggen dat iets echt is. Ik herken deze drang vandaag de dag in de opkomst van zogenaamde *self-help* boeken die je helpen om "jezelf te worden/vinden". (Fiorillo, K. 2021) En in alle voorgaande voorbeelden van persoonlijkheidstests vind ik deze drang ook terug. Je doet een test of leest

een boek om *terug* naar jezelf te komen of jezelf te *vinden*. Het komt eerder neer op jezelf *maken*, of nog beter gezegd: een model *namaken*, kortom; reproduceren.

In *self-help* en persoonlijkheidstests bestaat geen daadwerkelijk realisme. Het gaat niet om het terugleiden van je antwoorden en acties naar je *al bestaande* zelf maar om het reproduceren van een *model* van het zelf. We hebben hier te maken met wat Baudrillard hyperrealisme noemt, een overdreven realisme. De antwoorden van de tests en die van *self-help* zijn *echter dan echt*. Je eigen leven lijkt zo banaal totdat je ontdekt dat je eigenlijk een *Alpha Male* of een *Aquarius* bent! In *self-help* boeken worden complexe problemen gereduceerd tot het volgen van een paar simpele leefregels die vaak op pakkende wijze gepresenteerd worden. Precies omdat er geen relatie meer bestaat tot een 'echte' identiteit zijn de wildste dingen mogelijk. En omdat er geen diepere laag meer is om naar terug te refereren, maar enkel zelf-referentie, komen alle tekens van je nieuwe identiteit puur op de oppervlakte te liggen. Dit is de essentie van hyperrealisme: een zaak die echter dan echt is en enkel refereert aan zichzelf, een complete oppervlakte.

Realisme met betrekking tot identiteit slaat op het idee dat wie je bent vanuit een of andere diepere laag komt, waar je huidige acties voortkomen uit die diepere laag of reden voor acties, een voorgeschiedenis om naar te refereren. Een hyperrealistische identiteit is veel sprekender dan een reële. Omdat iets hyperrealistisch niets heeft om naar terug te refereren is het *precies wat het is*. Wat je aan de oppervlakte ziet wordt alles wat er is. Precies omdat mensen met bepaalde identiteit labels zoals een sterrenbeeld of persoonlijkheidstype enkel hoeven te refereren aan diezelfde types om ze uit te leggen, zijn ze hyperrealistisch. Ze zijn echter dan echt omdat ze hun eigen werkelijkheid creëren die geen diepere laag nodig heeft waar ze betekenis aan moet ontleen. Het realistische moet refereren, het hyperrealistische heeft niets anders nodig dan zichzelf.

### 3.4 Echter dan echt: Technisch reproduceren

Op het eerste gezicht lijkt het nu alsof alleen bepaalde online *communities* of gebruikers van tests hyperrealistische identiteiten reproduceren, maar in feite kan iedereen dit doen. Baudrillard stelt dat iedereen de technische mogelijkheden heeft om hun eigen leven te reproduceren. (Baudrillard, J. 2017 p. 95) Dit zien we vandaag de dag ook. We kunnen ons eigen leven terugzien en bewerken door opnames. Onze sociale media bieden iedereen de mogelijkheid om hun berichten te bewerken. Telefoons en tablets genereren albums van opgeslagen foto's en video's die in hetzelfde thema passen, ze delen je leven in op basis van bepaalde aspecten. We kunnen onszelf op een uiteenlopende manieren presenteren (n.a.v. de format van de desbetreffende sociale media) op online profielen.

Het idee van technisch reproduceren past binnen de structuur van simulatie. We hebben al gezien dat de mogelijkheid van simulatie genoeg is om een onderscheid tussen echt en onecht te vervagen. Door onze mogelijkheden om ons eigen leven technisch te reproduceren simuleren we ons eigen leven. Als we na een dagje in een pretpark terugkijken naar alle foto's die we hebben gemaakt dan kunnen we onze dag indelen in hoogtepunten, we kunnen zelfs de minst leuke dingen eruit filteren. Tevens kunnen we deze foto's bewerken en met een bepaald onderschrift op sociale media delen. Het had een saaie dag vol regen kunnen zijn, maar die ene foto van toen het droog was en iedereen poseerde voor

de camera, die simuleert een leuke dag. In dit geval wordt iets zelfs op hyperrealistische wijze gesimuleerd. Er is sprake van het reproduceren van een *bepaalde voorgeschreven* ervaring: dit is simulatie. Tevens is er sprake van een gesimuleerde ervaring die een overdreven realisme presenteert. De gehele dag vervat in één foto of video met bewerkingen die de dag *framed* als perfect en ideaal. De overdreven bewerking en eenduidige presentatie van de foto zijn hier cruciaal om deze simulatie hyperrealistisch te maken. Deze bepaalde presentatie is voorgeschreven omdat die voortkomt uit de modellen die we al eerder zagen. Net als in het geval van persoonlijkheidstests zijn deze manieren van je dag presenteren al van tevoren gecodeerd en houdt je een bepaald (in dit geval zeer overdreven) model aan.

We kunnen door de technische reproduceerbaarheid dus ons eigen leven *naderhand* simuleren. Maar net als het eerdere punt over subjectiviteit, zorgen ook deze instanties van simulatie dat in de *huidige ervaring* het onderscheid tussen echt en onecht vervaagt. Op de dag in het pretpark zijn we bezig met foto's maken, of we weten dat we foto's kunnen maken. We weten dat we ons naderhand een bepaalde dag gaan herinneren, en tevens denken we dat foto's deze herinneringen vast kunnen leggen. De dag presenteert zichzelf al als iets dat gesimuleerd kan worden. Zoals de "zieke" zelf altijd kan denken dat zijn ziekte misschien gesimuleerd is door hem zelf, zo is de ervaring van dit dagje uit in het pretpark al van tevoren doordrongen van reproductie. Omdat je op de dag zelf al bezig kan zijn met het op een bepaalde manier vastleggen van je leven, weet je niet meer welke manier van ervaren de echte is. Is het rondlopen zonder camera erbij en zonder nadenken over foto's en video's de echte ervaring? Niet helemaal, want we stellen wel dat alle beelden die we naderhand hebben van het dagje uit wel *echt* van die ervaring waren. Zowel de volledig te bewerken afbeeldingen van het dagje uit als de dag zelf zien we als echt, waardoor we geen van beide als echt kunnen ervaren. Kortom; als iets überhaupt gesimuleerd *kan* worden wordt de echtheid van de zaak van meet af aan onduidelijk.

## 4 Politiek

### 4.1 Lege macht: 'echte' stemmen?

Binnen de sfeer van politiek is simulatie aanwezig net als in die van identiteit. Politiek komt voor Baudrillard neer op simulatie, omdat het gaat om een spel dat enkel gespeeld wordt door diegenen die al geloven in de politieke spelregels. (Baudrillard, J. 2017 p. 87) Er wordt enkel gestemd door diegenen die denken dat stemmen zin heeft, en dat er al niet-stemmers zijn laat zien dat je ook het tegenovergestelde kan denken. Dit gebeurt precies omdat we op kunnen merken dat de politiek een in zichzelf gekeerd fenomeen is. Omdat iedereen die eraan meedoet gelooft dat de spelregels refereren aan ons leven, hoeven die regels dat niet te doen. Alvorens dit punt over niet stemmen uit te werken zal ik eerst de gesimuleerde status van politiek verder toelichten.

Baudrillard beschrijft een aantal fenomenen die de gesimuleerde status van de politiek aantonen. Hij spreekt van het reproduceren van publieke opinie. Maar dit punt gaat tevens op voor allerlei vormen van stemmen zoals verkiezingen en referenda. Aangezien iedereen

die stemt meegaat in het vooropgezette model van de politiek bestaat er geen afspiegeling van ons leven, maar van het politieke model zelf. (Baudrillard, J. 2017 p. 86) Er is sprake van reproductie omdat publieke opinie enkel refereert aan het model van publieke opinie, er wordt niet een nieuwe opinie voortgebracht maar een bestaand model wordt continu herhaald.

Neem bijvoorbeeld stemmers in Nederland die al jaren een Groenlinks of een VVD stemmer zijn. Het is gemakkelijk om te conformeren aan de stereotypische stemkeuzes gebaseerd op het model van (in dit geval Nederlandse) politiek. De Groenlinks stemmer is de progressieve linkse stemmer, de VVD stemmer is de rechtse zakenman. Of bijvoorbeeld jongeren die merken dat de FVD populair is bij andere jongeren en op die basis stemmen. Nog gemakkelijker is de analyse van het Amerikaanse twee-partijen systeem. Ben je een linkse progressieve democraat of een rechtse conservatieve republikein, ben je een blauwe gender-gekkie of een rode gun-law-fanaat? Dit zijn wilde stereotypes waar mensen krampachtig aan vast houden, zeker als ze over de andere partij gaan. Dit zijn geen statements die betrekking hebben op onderzoeken over stemmers natuurlijk, maar dat is in dit geval niet nodig. Er hoeft alleen aangetoond te worden dat we al reden hebben om politieke fenomenen als gesimuleerd te kunnen zien. Dat het mogelijk is om te stemmen gebaseerd op het model van een bepaald soort stemmer (de progressieve, de linkse, de rechtse, de jongere) in plaats van het stemmen als afspiegeling van wat je precies nodig hebt van de politiek laat zien dat politiek simulatie is.

Buiten de gesimuleerde status van stemmen op persoonlijk niveau is stemmen tevens simulatie in de algemene zin. De meerderheid van stemmen is een abstractie van de publieke opinie over de juiste richting voor een land of gebied. De Amerikaanse presidentsverkiezingen laten dit zien. De kandidaat die 51% van de stemmen haalt in een staat wint de gehele staat. Dit betekent dat stemmen voor een president in Amerika meer refereert aan het politieke systeem dat stemmen op een bepaalde manier mee laat tellen, dan waar de stemmer zelf van wil dat hun stem voor geldt (hun gewenste president). Ik kan in Ohio wonen en willen dat Joe Biden's aanpak hier werkzaam wordt, maar dat maakt in de praktijk niets uit. Als ik ook maar 1% in de minderheid ben lijkt het alsof mijn hele staat een 'red state' is terwijl alleen ik en mijn naasten de onenigheid over dit feit opmerken.

Tevens halen compromissen in de politiek juist *die* standpunten weg waar stemmers voor gestemd hebben. Stem-opties op lokaal niveau (waar abstractie van ons leven haast onmogelijk lijkt omdat het letterlijk en figuurlijk dicht bij ons is) bestaan voor een deel uit landelijke partijen (bijvoorbeeld in Nederland) die terug refereren aan nationale en internationale politiek. Stemmen wordt zo een simulacrum van de derde orde. Het refereert niet langer aan de belangen van de stemmer maar aan de politiek zelf. Stemmen, een politieke actie, heeft als doel om de belangen van de stemmer te doen gelden, maar het komt erop neer dat men stemt omwille van het stemmen aangezien de politiek toch via zijn eigen naar zichzelf refererende regels verder gaat. Kortom; de gemene deler van politiek volgens Baudrillard's theorie is zelf-referentie.

## 4.2 Desillusie en ontmoediging: *Deterrence*

Het effect van zelf-referentie in de politiek is groot. Ik noemde eerder al de niet-stemmer en de mogelijkheid om in te zien dat het politieke systeem enkel naar zichzelf refereert. Het is mogelijk om de gesimuleerde status van een zaak te beschrijven, zoals ik nu doe in deze tekst. Maar het resultaat van deze gewaarwording is geen bevrijding of inzicht, maar ontmoediging. Waarom is dit zo? ik heb al laten zien dat de mogelijkheid van simulatie de echtheid van een zaak meteen vervaagt. Deze mogelijkheid kunnen we aanwijzen, maar we kunnen geen onderscheid maken tussen echt en onecht omdat we weten dat iets gesimuleerd kan worden. Wat we enkel kunnen weten is dat fenomenen als politiek of identiteit onderhevig zijn aan effecten die enig idee van waarheid omtrent deze fenomenen weghalen, maar wanneer deze effecten precies optreden blijft onduidelijk.

Het resultaat van het kunnen wijzen op mogelijke simulatie en dus geen onderscheid kunnen maken tussen echt en onecht is desillusie. Je weet in de politiek bijvoorbeeld dat het hele proces altijd naar zichzelf kan refereren, dat het altijd mogelijk is dat stemmen nutteloos is en niets te maken heeft met je eigen leven of opvattingen. Maar het is nog niet duidelijk wanneer dit zo is, als het dat wel was dan konden we precies die instanties aanpakken die niet refereren aan ons leven!

Baudrillard's term *Deterrence* (Frans: *Dissuasion*) slaat op deze onttovering. *Deterrence* is een bepaald soort ontzag die sterk naar voren komt in de politiek. Je wordt overladen met keuzes en informatie. Je krijgt terzelfdertijd te horen hoe belangrijk en onbelangrijk de politiek is. Je lijkt mee te kunnen spelen en niet mee te kunnen spelen maar tevens lijkt dat niet uit te maken. (Baudrillard, J. 1994 p. 39)

Dit fenomeen komt veel voor in de politiek omdat beide keuzes leiden tot winst voor het politieke model. Elke 'betoverde' groep die overtuigd is van de werking van de politiek doet mee, wat niet uitmaakt aangezien het systeem zichzelf regelt en één stemmer meer of minder daar geen verandering in brengt. Elke 'onttoverde' groep doet niet mee, wat simpelweg betekent dat er een variabele minder meespeelt in het model.

Nu is nog de vraag waar we dit fenomeen vandaag de dag zien. Een goed voorbeeld om mee te beginnen is politieke zelfkritiek. Baudrillard stelt dat het systeem zichzelf altijd opzet als zijn grootste criticus. (Baudrillard, J. 2017 p. 53, p. 95) We zien dit in politieke parodieën die vooraleer gebruikt worden als vermaak. Politieke parodie vermaakt iedereen die merkt hoe weinig de politiek te maken heeft met het echte leven door dit feit te tonen. Zo verandert politieke parodie de pijnlijke desillusie van *deterrence* in gelach. Verder is de film *dé* plaats voor vermakelijk commentaar op de huidige samenleving en politiek. Het gehele *Cyberpunk* genre verkoopt ons werelden waar geld meer te zeggen heeft dan idealen en we losgerukt zijn van onszelf door technologie. Tevens wordt de politiek zelf volgens Baudrillard verfilmd en bovenal filmachtig. (Baudrillard, J. 2017 p. 53) Een voorbeeld uit Baudrillard's tijd was president Ronald Reagan, de acteur die president werd. Onze relevante voorbeelden zijn figuren als Donald Trump, de zakenman en televisiepersoonlijkheid die president werd. Of neem bijvoorbeeld Volodymyr Zelensky, de komiek en acteur die ook president werd. We zouden vandaag een film kunnen zien die kritiek levert op de gehele politiek en morgen zouden we de hoofdpersoon van die film op een stemposter kunnen zien.

Baudrillard stelt ook dat alles “*political*” is geworden. (Baudrillard, J. 2017 p. 55) Dit gaat goed samen met onze huidige maatschappij waar er partij wordt getrokken rondom elk geschil. Denk aan zogenaamde sociale media *Drama’s* waar online ruzies automatisch tot blokkenvorming leiden. Of rechtszaken rondom *celebrity’s* waar mensen even snel hun lidmaatschap aan “*team Johnny Depp*” uitroepen als ze “*team Trump*” zouden zeggen. Als alles de politieke vorm van partij trekken aan kan nemen, dan is zelf de onttoverde niet-stemmer nergens vrij van de invloed van het politieke model. Het moeten meedoen aan gepolitiseerde praktijken in het dagelijks leven kan iemand zo overladen dat het idee van daadwerkelijke politiek niet meer mogelijk is.

In al deze voorbeelden komt de structuur van simulatie en de status van een simulacrum naar voren. Politieke zaken zijn derde orde simulacra. Het zijn zaken die voortgebracht (kunnen) worden door simulatie, en daarom geen echte of onechte status meer kunnen krijgen. Tevens laat de politiek zien hoe zelfs het kunnen aanwijzen van deze werkingen meespeelt in de werkingen van simulatie en modellen. De mogelijkheid om simulatie aan te wijzen, en de daaruit resulterende desillusie leidt mooi naar mijn volgende punt.

## 5 Waarheid

### 5.1 Deconstructie: De waarheid uit elkaar halen

Buiten de politiek en onze identiteit is er ook simulatie aanwezig in de sfeer van waarheid. Binnen de derde orde van simulacra bestaat er deconstructie van wat werkelijk is. (Baudrillard, J. 2017 p. 93) Met deconstructie bedoel ik het interpreteren en herinterpreteren van zaken (en niet deconstructie zoals bijvoorbeeld Derrida het gebruikt). Baudrillard heeft het over de gedetailleerde deconstructie van het object, in de context van het veranderen van kunst in een serie objecten (met als voorbeeld Andy Warhol) maar we kunnen deze deconstructie gemakkelijk op grotere schaal toepassen en alles als object nemen. Zoals we eerder hebben gezien zijn alle zaken te simuleren, en past alles binnen een model. Er wordt onderscheid gemaakt tussen wat wel gebeurt is en wat niet, mensen worden aangeduid als wie wel betrouwbaar is en wie niet. Er bestaan zelfs competities over wie de beste deconstructie van de waarheid heeft.

We zien deconstructie inmiddels op veel gebieden. Sinds Donald Trump’s presidentverkiezing explodeerde het gebruik van termen zoals *fake news*, *post-truth* en *alternative facts*. Opeens gebruikten we *fact-checkers* die uitspraak moesten doen over de waarheid van een boodschap. Deze fenomenen maken de mogelijkheid om op simulatie te wijzen duidelijk. Deze termen en dit discours maakten het voor een internationaal publiek duidelijk dat de waarheid te simuleren is. Natuurlijk was deze kennis er al, maar niet eerder op zo’n opmerkelijk grote schaal. Er bestonden al roddelbladen en competitie tussen nieuwsplatformen met verschillende verhalen, maar het specifieke fenomeen van deconstructie komt vele malen sterker naar voren na de tijd van *fake news*.

Verder zien we competitie tussen verschillende deconstructies van de waarheid. Er zijn klimaatactivisten en klimaatontkenners. Er zijn *conspiracy theorists* die zichzelf afzetten

tegen de gevestigde orde. Op sociale media ontstaan zogenaamde *drama's* waar ruzie tussen bekende accounts en personen leidt tot het vormen van verschillende kampen. Er ontstaan scheidslijnen tussen waar en onwaar met betrekking tot deze verhalen die elkaar volledig tegenspreken. Maar door het principe van simulatie valt er geen onderscheid te maken tussen echte en onechte verhalen of nieuwsgeving.

Deconstructie van de waarheid gebeurt ook in andere sferen zoals die van het entertainment. Er bestaat een heel genre van wetenschappelijke uiteenzettingen van media, bijvoorbeeld YouTube video's waar experts een film analyseren voor wetenschappelijke 'echtheid'. We lijken niet alleen de waarheid te willen vinden (door deconstructie) en te vechten voor het juiste verhaal (door competitie) maar we vinden de deconstructie van de waarheid tevens vermakelijk! Waarom houden we van deconstructie?

## 5.2 Waarom deconstructie: Nostalgie

We deconstrueren de waarheid, en gaan op zoek naar dat ene echte geloofwaardige verhaal tussen alle 'fake' nieuwsgeving omdat we nostalgisch zijn. We willen terug naar een simpeler denken waar wat we zeggen of doen direct refereert aan wat het is of wat we bedoelen. We willen dat een uitspraak als "hij hoest dus hij is ziek" gewoon weer kan werken. (Baudrillard, J. 2017 p. 92) We houden dus van video's die ons vertellen of de kleding in *Game of Thrones* lijkt op die uit de middeleeuwen omdat we willen horen dat waarheid zo simpel is.

Volgens Baudrillard bestaat er al sinds lange tijd een neiging naar wat hij realisme noemt. In het hoofdstuk over identiteit toonde ik dat we focussen op een simpel realisme, op authenticiteit. Maar Baudrillard merkt op dat het spreken van realisme al impliceert dat het reële niet meer vanzelfsprekend is. (Baudrillard, J. 2017 p.92) Iets dat realistisch is is precies dat, echt (Realist-) 'achtig' (-isch). Realisme is een '-isme' van het echte, een denken *over* het echte. We zien dit al in Baudrillard's beschrijving van de eerste orde. Zo gauw we iets maken dat *lijkt* op het echte, ontstaat echtheid past. Vóór de mogelijkheid van vervalsing was er geen echte munt, er was enkel de munt. De vraag of de munt er realistisch uit zag was niet te stellen. Pas wanneer je weet dat elke munt die je ziet ook een valse kan zijn, dan ga je vragen stellen zoals "ziet die munt er wel echt uit?"

De vraag of iets wel echt is komt vandaag de dag nog veel sterker naar voren dan in de tijd van vervalsing. De derde orde maakt een onderscheid tussen echt en onecht onmogelijk. We kunnen niet zoals in de eerste orde een onderscheid maken tussen origineel en kopie. Deze constante onduidelijkheid doordat alles gesimuleerd kan worden is ondraaglijk. (Baudrillard, J. 1994 p. 38) We kunnen telkens wijzen op de mogelijkheid om waarheid te maken en om waarheid te deconstrueren, maar we komen door dit proces niet dicht bij dé waarheid. Deze frustratie hebben we al gezien in het hoofdstuk over politiek. In het geval van politiek leidt de frustratie omtrent simulatie tot desillusie en vaak tot verminderde participatie. In het geval van waarheid leidt het vaak tot een overdreven zoeken naar de waarheid, en het analyseren van elke boodschap.

## 5.3 Hoe kan deconstructie: Aanwijzen

Deconstructie is mogelijk omdat we afstand kunnen nemen van simulatie en *aan kunnen wijzen* wat er gebeurt (Precies zoals deze tekst dat doet). Baudrillard stelt dat dit fenomeen



overeenkomt met “[...] an internal distance from the dream, allowing us to say that we are dreaming” (Baudrillard, J. 2017 p. 94)

We kunnen dus wijzen op de *mogelijkheid* van simulatie. Precies zoals de “zieke” kan zeggen dat hij misschien wel symptomen simuleert. Baudrillard beschrijft veel zaken als zijnde een simulacrum. Dit idee lijkt te suggereren dat je andere zaken als ‘echt’ of geen simulacrum kan beschrijven en je zo een onderscheid kan maken, maar het enige wat we kunnen doen is meer en meer zaken als simulacrum of gesimuleerd aanwijzen. Alles is wel aan te wijzen als gesimuleerd, of te simuleren of te kopiëren, maar dit geeft geen inzicht in een onderscheid tussen werkelijkheid en simulatie. De manier om iets te beschrijven als gesimuleerd is duidelijk, enkel en alleen omdat alles reeds gesimuleerd is, het is een vrij leeg statement.

Eerder toonde ik aan waarom de leegte van deze statements leidt tot desillusie of frustratie. Weten dat alles gesimuleerd kan worden brengt voor ons veel negatieve ervaringen met zich mee omdat er geen uitweg lijkt. Baudrillard beschrijft de keerzijde van het aanwijzen: Hyperrealisme. Hyperrealisme, dat we eerder zagen in het hoofdstuk over identiteit, is het compleet tegenovergestelde van het aanwijzen van simulatie. Als een zaak hyperrealistisch is, dan is die echter dan echt. De echtheid van de zaak spreekt ons aan en geeft ons een simpele zekerheid van die echtheid. De echtheid van een hyperrealistische zaak staat gelijk aan zijn inhoudsloosheid. Maar waar inhoudsloosheid ons doet wanhopen als we iets aanwijzen als gesimuleerd daar geeft de inhoudsloosheid van iets hyperrealistisch ons juist duidelijkheid.

De overdreven bewerkte foto van het dagje uit, dat ik eerder in paragraaf 3.4 als hyperrealistisch voorbeeld noemde, geeft ons een eenduidig en overdreven sprekend beeld van die dag. Alle onduidelijkheid rondom simulatie is weg als we deze foto aan anderen laten zien. Op de dag zelf weten we al dat de hele dag te reproduceren valt. Maar als we naderhand een foto op een bepaalde manier *framen* en bewerken dan *is* die foto simpelweg de gehele dag. De dag wordt gereduceerd tot een foto zonder enige diepgang, maar precies die inhoudsloosheid geeft ons duidelijkheid. Baudrillard stelt dat hyperrealisme het onderscheid tussen het echte en onze verbeelding wegvaagt. En dat is precies wat hier gebeurt. In plaats van de constante frustratie over de mogelijkheid van simulatie, en het constant maken van onmogelijke onderscheiden tussen echt en onecht hebben we nu een homogene zaak waar we ons niet meer van hoeven af te vragen of die echt of verbeelding is, want hij is beide. (Baudrillard, J. 2017 p. 92)

Dit laatste punt lijkt het tegenovergestelde te stellen van het eerdere punt over houden van deconstructie. Houden we nou van het kunnen aanwijzen of is het ondraaglijk? Het kunnen wijzen op simulatie is ondraaglijk. Maar wanneer we dit aanwijzen stop kunnen zetten door terug te gaan naar simpel representatie-denken dan houden we er van. In het geval van de video's over experts die de accuraatheid van films testen houden we van deconstructie, enkel en alleen omdat we in het uit elkaar halen van de waarheid (deconstructie) we niet wijzen op simulatie (aanwijzen). We houden dus van deconstructie als die leidt tot een versimpeling van waarheid en niet naar het onder ogen zien van simulatie.

## 6 Crisis

### 6.1 Moderne voorspelling: modelleren en simuleren

In dit hoofdstuk focus ik op het belang van het model in de derde orde. Ik heb laten zien dat alles gesimuleerd kan worden maar ook dat alles vervat kan worden in een model, of een scenario. Het idee van geprogrammeerde anticipatie dat voortkomt uit de uitleg van de derde orde komt het sterkst tot uiting in de volgende voorbeelden, specifiek wanneer we spreken over crisis- of noodsituaties. Denk aan weer-codes (code geel, code oranje, code rood) weerberichten en economische voorspellingen. De meest recente crisis die we hebben meegemaakt is de coronacrisis, en natuurlijk is er ook de blijvende klimaatcrisis. Bij elk van deze kleine of grote crises of noodsituaties ontstaan vóór of tijdens de crisis structuren van geprogrammeerde anticipatie.

Deze structuren bestaan uit simulatie in de simpele zin, en uit modellen. Met simulatie in de simpele zin bedoel ik zoiets als het testen van luchtalarmen of het doen van brandoefeningen. Hier wordt een crisissituatie gesimuleerd omwille van het wegnemen van risico zo gauw er een daadwerkelijke crisis optreedt. Het creëren van modellen of scenario's zien we in het geval van de weer-codes. De codes geel tot rood duiden noodweer in gradaties van gevaar en bevatten specifieke adviezen voor wat je wel en niet moet doen in zo'n situatie. De opkomst van dit soort weer wordt voorspeld, en dit vormt de geprogrammeerde anticipatie. Hetzelfde geldt voor economische voorspellingen omtrent energiecrites, voorspellingen over de verspreiding van Covid-19 en voorspellingen omtrent de opwarming van de aarde.

### 6.2 Moderne 'voorspelling': desillusie

In de vorige twee hoofdstukken het projecteren van modellen en het simuleren van zaken kan leiden tot desillusie, en dit gebeurt ook binnen de sfeer van anticipatie. Dit komt door de manier waarop er geanticipeerd wordt. (Baudrillard, J. 1994 p. 21) Wat alle voorgaande voorbeelden gemeen hebben zijn de structuren van simulatie en modellering. Deze structuren refereren niet naar de bedoelde zaak maar aan zichzelf. Deze crisis-modellen en simulaties van noodsituaties refereren niet aan de crises en noodsituaties maar puur aan zichzelf.

De desillusie die veroorzaakt wordt door deze zelfreferentie is aanwezig in de tests van het luchtalarm en in brandoefeningen. Een alarm kan afgaan, of een oproep kan gedaan worden om het gebouw te verlaten, maar dit is op veel plaatsen al zo vaak gebeurd dat de urgentie verdwenen is. Constante testen zijn er zodat we hebben geoefend wat we moeten doen in een noodsituatie. Maar precies omdat elke test niet refereert aan de noodsituatie (want er is op het moment van de test geen noodsituatie) voelt niemand enige urgentie in de situatie. De test moet tegelijkertijd wel een noodsituatie zijn maar ook absoluut geen noodsituatie zijn.

In deze gevallen van de simulatie van een noodsituatie hebben veel mensen een gedesillusioneerde reactie ten tijde van een test. Het desillusie-effect van simulatie wordt nog opmerkelijker in een daadwerkelijke noodsituatie. Nadat het testen zo vaak gebeurd is voor iedereen die vaak een bepaald gebouw (zoals een school) met dit soort tests bezoekt, is

de mogelijkheid van een gesimuleerde noodsituatie zo duidelijk dat ze zich niet meteen tot actie geroepen voelen in een daadwerkelijke noodsituatie. Zo gauw iets gesimuleerd kan worden is de kwestie van echt of onecht niet meer van toepassing en dat geldt dus ook voor noodsituaties en de ervaring van urgentie.

### 6.3 Moderne 'voorspelling': Hyperrealiteit

Net als in het voorgaande hoofdstuk over waarheid bestaat er in de sfeer van noodsituaties een apart soort spanning tussen desillusie en hyperrealiteit. Deze spanning ontstaat doordat simulatie ons enerzijds wijst op een soortement van onechtheid (het kan gesimuleerd worden, dan is het toch niet echt?) maar tegelijkertijd ook op een soort echtheid (het hoeft naar niets te refereren en het is wat het is, dat is toch juist echt?). In de vorige paragraaf heb ik getoond dat het simuleren van noodsituaties leidt tot desillusie, een vertwijfeling over de echtheid van een zaak, in dit geval door extreme blootstellingen aan simulatie. Hét voorbeeld van crisis van de laatste jaren laat precies het tegenovergestelde zien. De coronacrisis, en specifiek de omgang met modellen en maatregelen, laat zien hoe crisis-anticipatie hyperrealistisch kan zijn.

Dit hyperrealisme omtrent corona-maatregelen komt neer op het wél volgen van modellen (vandaar dus dat dit compleet het tegenovergestelde is van de noodsituatie tests).

Hyperrealisme komt kortweg neer op "*what you see is what you get*", hyperrealisme is een volledige oppervlakkigheid en zelf-referentie. Wat is er nu hyperrealistisch aan het volgen van corona-modellen?

Denk aan het dragen van een mondkapje, waarom doe je dit? Het is natuurlijk verplicht! Maar waarom is het verplicht? Het is verplicht omdat corona op dat moment zo risicovol is dat de verspreiding gestopt moet worden. Maar heb je die denkstap vaak gemaakt als je een winkel binnenliep met een mondkapje, vast minder vaak dan je denkt. Het model van de crisis vertelt je, evenals een weercode, wat de passende actie is binnen het model. Op een ander punt in het traject van corona hoef je dan weer geen mondkapje op in de winkel, maar bijvoorbeeld nog wel in een ziekenhuis, dus dan moet het wel zo zijn dat corona daar erger is dan in de winkel!

Wat ik probeer te illustreren is dat de urgentie van de crisis gelijk staat aan de heftigheid van de maatregelen. De aanwezigheid of afwezigheid van maatregelen bepaald hoe mensen denken over de urgentie van de crisis. Dit is hyperrealistisch omdat er aangenomen wordt dat het model van corona (de maatregelen en het overheidsplan) één op één overeenkomt met het risico van corona. De oppervlakte van de crisis (de presentatie van corona door de modellen) staat gelijk aan de crisis zelf.

## Deel III Bedenkingen en conclusies

### 7 Kritische analyse

Tot nu toe heb ik veel antwoorden geformuleerd op mijn onderzoeksvraag: wat is de relevantie van Jean Baudrillard's denken over simulacra en simulatie vandaag de dag? De relevantie is in veel sferen op te merken, waaronder die van identiteit, politiek, waarheid en crisis. De voorgaande passages zijn samen dus een voorlopig antwoord op de onderzoeksvraag. De relevantie van Jean Baudrillard's denken vandaag de dag ligt in de mogelijkheid om zijn structurele denken nog steeds toe te passen op hedendaagse fenomenen. Ondanks de specifieke voorbeelden van relevantie en het algemene antwoord dat Baudrillard's werk überhaupt relevantie heeft vandaag de dag zijn er wel kanttekeningen te plaatsen bij deze ideeën en mijn werkwijze (vandaar dat dit hoofdstuk bestaat uit een kritische analyse van de voorgaande passages).

Voordat ik begin met de analyse is het belangrijk om aan te geven wat ik bedoel met kritische analyse. De kritische analyse van een onderzoek omtrent Baudrillard's werk moet namelijk voorzichtig zijn om niet in Baudrillard's 'val' te trappen. Je trapt in de 'val' als je tracht een perspectief buiten het derde-orde systeem van simulacra te gebruiken om de inhoud daarvan te bekritisieren. De derde orde van simulacra en de logica van simulatie refereren enkel aan zichzelf. Een perspectief hierbuiten zoeken slaat de plank mis, aangezien het punt van Baudrillard's analyse is dat er geen perspectief buiten dit systeem bestaat. Het is niet mijn bedoeling om een dergelijk perspectief te bieden en kritiek te leveren van buitenaf en zeker niet om Baudrillard te verwerpen. Mijn bedoeling is om mijn eigen onderzoeksvraag kritisch te bekijken. Binnen de logica van deze scriptie (die dus meegaat in het werk van Baudrillard in *Symbolic Exchange and Death* en *Simulacra and Simulation*) kunnen vragen gesteld worden die tot nog toe niet beantwoord zijn. Ik ga nu dus hypothetische kritische vragen stellen en deze meteen beantwoorden omwille van de integriteit van de tekst.

#### 7.1 Kritische analyse: structuren en voorbeelden

De vorige hoofdstukken hebben aangetoond hoe de structurele werkingen die Baudrillard illustreerde met voorbeelden uit zijn tijd ook vandaag de dag werkzaam zijn. Enerzijds heb ik deze *structuren uitgelegd* aan de hand van mijn eigen voorbeelden. Anderzijds heb ik de *relevantie van de structuren* proberen te tonen aan de hand van diezelfde voorbeelden.

In deze uitleg bestaat een spanning tussen de genoemde structuren en voorbeelden. Baudrillard's filosofie neemt geen stappen van voorbeelden naar structuren. Hij illustreert zijn al bestaande conceptie van begrippen als simulatie en reproductie aan de hand van voorbeelden, maar hij maakt de voorbeelden nooit leidend. Er wordt in zijn teksten nooit een structuur inductief opgemaakt uit een serie aan voorbeelden. De voorbeelden zijn ondergeschikt aan de structuren. Vanwege mijn focus op de relevantie van Baudrillard's structuren voor hedendaagse zaken bestaat er het risico dat ik het tegenovergestelde gedaan heb.

Om relevantie aan te tonen moet ik specifieke voorbeelden geven en laten zien hoe de structuren van simulatie op die voorbeelden van toepassing zijn. Dit maakt de voorbeelden leidend in het beantwoorden van de onderzoeksvraag. Als er geen relevante illustraties van simulatie zijn vandaag de dag, dan is het antwoord op de onderzoeksvraag simpelweg nee. Maar als ik de stap neem van specifieke voorbeelden naar structuren dan loop ik het risico om niet langer Baudrillard's methode te volgen, wat in zou houden dat het niet per se Baudrillard's structuren zijn die als relevant aangetoond worden, maar eerder mijn eigen onafhankelijke methode.

De oplossing voor dit probleem is ondanks de grootte vrij simpel. Aangezien ik heb geprobeerd om de relevantie van Baudrillard's structuren te tonen, heb ik ze enkel *toegepast*. Ik heb geen nieuwe structuren uit de voorbeelden gehaald. Ik heb Baudrillard's filosofie aangenomen en ben op zoek gegaan naar voorbeelden zoals hij dit in zijn tijd ook had gekund: na de constatering van de structuren. Dit is de reden dat ik allereerst Baudrillard's concepties van simulacra en simulatie heb uitgelegd alvorens aan de voorbeelden te beginnen, zodat het absoluut duidelijk was dat ik de structuren niet uit de voorbeelden haal maar uit Baudrillard's teksten.

Ondanks deze simpel ogende oplossing is het belangrijk om dit punt uit de weg te hebben. Het zou de interne logica van deze tekst volledig wegvagen als het erop uit zou draaien dat ik Baudrillard niet gevolgd had op ook maar één punt. Ik zou dan misschien wel een bepaald punt hebben gemaakt, maar de relevantie van *Baudrillard's denken* zou dan niet meer het onderwerp zijn.

## 7.2 Kritische analyse: abstractheid

De algemeenheid en abstractheid van de structuren van simulatie en simulacra leidt mogelijk tot nog een probleem voor mijn inhoudelijke punten in de vorige hoofdstukken. Zijn deze structuren *juist nu* relevant als ze zowel in Baudrillard's tijd als nu werkzaam zijn en aangetoond kunnen worden? Zijn structuren te algemeen? De abstractheid van deze analyse zou de claim van relevantie in de weg zitten. Het vorige kritische punt betwijfelde de toepasbaarheid van structuren, dit kritische punt betwijfelt direct de relevantie daarvan.

Als de structuren die Baudrillard beschrijft nog steeds recht doen aan een scala van hedendaagse fenomenen, dan ligt het belang *binnen die structuren* en niet de tijd waarin ze optreden. De structuren zijn de gemene deler, en niet de tijd waarin ze voorkomen. Dit kritische punt stelt dat de specifieke relevante van Baudrillard's werk voor ons heden ten dage niet groter is dan in zijn tijd. Want als Baudrillard in 1976 kon wijzen op de werking van simulatie en ik dat nu in 2022 kan doen, dan lijkt er niet al te veel veranderd te zijn om nu relevant te zijn.

Toch wijst Baudrillard's denken over simulacra en simulatie op meer zaken die in zijn tijd nog niet relevant waren en nu wel. Structuren zijn abstract en kunnen na tientallen jaren nog steeds toepasbaar zijn. Maar we kunnen ook na zoveel jaren voorbeelden ontdekken die bepaalde structuren nog beter illustreren dan Baudrillard's tijd dat kon doen. Neem bijvoorbeeld mijn punt in paragraaf 3.4 over technisch reproduceren. Wanneer Baudrillard dit punt maakt in *Symbolic Exchange and Death* illustreert hij het met het verhaal van

crashende piloten die via hun camera's hun eigen dood konden zien gebeuren. (Baudrillard, J. 2017 p. 95) Ondanks het morbide karakter van dit voorbeeld is het niet het meest sprekende voorbeeld van het technisch reproduceren van je leven. Ik durf te zeggen dat mijn illustratie naar aanleiding van onze opties om ons leven te reproduceren met onze telefoons, bewerkopties en sociale media beter werkt. Zelfs als je dat niet accepteert is er nog altijd het feit dat zoiets als technische reproductie van ons leven vandaag de dag toegankelijker en meer verspreid is dan in Baudrillard's tijd, smartphones zijn overal en technische reproductie is niet langer voorbehouden voor mensen die een fotocamera hebben. Bovendien wordt technische reproductie aangemoedigd door sociale media die je pusht om je ervaringen consequent te delen (en dus je leven te reproduceren aan de hand van een bepaald voorschrift), en als je zelfs dat niet doet dan doet je telefoon het wel zelf voor je in de vorm van albums! Kortom; er is reden genoeg om te zeggen dat het van context geabstraheerde karakter van structuren geen probleem vormt voor de relevantie van Baudrillard's werk, aangezien de relevantie van dezelfde niet veranderde structuren kan toenemen over langere tijd.

Toch bevat Baudrillard's werk een bepaalde verwijzing naar verandering. De analyse van de opeenvolgende ordes refereert duidelijk naar tijden die elkaar historisch opvolgen en veranderende structuren met zich mee brengen: de middeleeuwen, de renaissance, de industriële revolutie en de moderne tijd. De evolutie van de structuren en hun simulacra heeft te maken met tijdsgebonden verandering in systemen van tekens, kortweg: de manier waarop we naar zaken kunnen refereren. Het is wel moeilijk om een precieze interpretatie van Baudrillard's historische(?) perspectief te geven. Aan het begin van dit hoofdstuk noemde ik Baudrillard's 'val': er bestaat volgens Baudrillard geen perspectief buiten het systeem dat hij beschrijft. Het historische perspectief lijkt zo buiten Baudrillard's analyse te vallen. Ik heb zelf geen eenduidig antwoord op dit probleem. Wat ik wel stel is dat deze evolutie (of we die nu historisch of ahistorisch op dienen te vatten) laat zien dat Baudrillard's werk juist nu relevant is. We hebben simpelweg sterkere voorbeelden van simulatie dan hij had in zijn tijd, en zijn eigen punt over de evolutie van de ordes ondersteunt dit. Omdat Baudrillard een mogelijkheid tot verandering van de ordes heeft inbegrepen in zijn werk, is de hedendaagse toepassing van zijn werk enorm relevant. Ik heb tot nu toe gefocust op de overeenkomsten van onze tijd met wat Baudrillard in zijn tijd stelde, en dat laat Baudrillard's werk gemakkelijk toe omdat hij zulke statige structuren beschrijft, maar Baudrillard blijft dus tevens relevant omdat die structuren kunnen veranderen en we zo nieuwe fenomenen kunnen beschrijven.

## Conclusie

### Hedendaagse relevantie

Wat is de relevantie van Jean Baudrillard's denken over simulacra en simulatie vandaag de dag? Baudrillard's denken over simulacra en simulatie werpt een blik op onderliggende structuren die vrijwel elk fenomeen lijken te verklaren. Alles van persoonlijke tot mondiale zaken worden aangekaart door de structuren van simulatie. Wat mij vooral op is gevallen in

mijn onderzoek is de specifieke relevantie die Baudrillard's ideeën nu hebben, omdat punten die nog wat abstract lijken in Baudrillard's werk zelf juist duidelijk tot uiting komen in hedendaagse voorbeelden. Ik zal deze punten kort herhalen.

Baudrillard wees al op persoonlijkheidstests in zijn tijd, en ik heb aangetoond hoe dezelfde structuren van reproductie nog steeds optreden op dit gebied, maar vandaag de dag zijn persoonlijkheidstests nog meer aan de orde van de dag. Persoonlijkheidstests zijn zeer toegankelijk en het nemen van een test wordt aangemoedigd door sociale media. Sociale media maken het wenselijk om een persoonlijkheidstest te nemen omdat profielen zo gelimiteerd zijn dat de labels uit die testen nog net passen. Een gedetailleerde beschrijving van je persoonlijkheid werkt daar gewoon niet.

Verder heb ik op het gebied van identiteit aangetoond hoe technische reproduceerbaarheid van ons leven nu relevant is. De reproduceerbaarheid waar Baudrillard van spreekt is te illustreren doormiddel van de presentatie van *posts* op sociale media, en alle opties voor de bewerking van foto's en video's die vandaag de dag tot onze beschikking staan.

Wat ik tevens heb getoond is de huidige relevantie van Baudrillard's stellingen rond waarheid en het debat omtrent waarheid. Ik noemde eerder de opkomst van 'fake news' en termen als 'post-truth' die illustreren hoe relevant het principe van simulatie is. Als niets echt of onecht is maar we toch focussen op realisme gaan we als snel in debat over wat wel of niet waar is, want er moet toch iets waar zijn. Baudrillard's theorie laat zien waarom we focussen op realisme, en waarom we gefascineerd zijn door de huidige deconstructies omtrent de waarheid en nieuwsgeving.

Recente crises laten ook de opmerkelijke relevantie van simulatie zien. De codering en anticipatie die aanwezig is geweest in de coronacrisis is vele malen sterker dan bijvoorbeeld de economische crisis die Baudrillard als voorbeeld gebruikt. De alomtegenwoordigheid van maatregelen en nieuwe sets aan codes hebben de impact getoond van de modellen die Baudrillard beschrijft.

Baudrillard's theorie is ook toepasbaar op de politieke wereld. Maar in mijn onderzoek ben ik niet gekomen op een opmerkelijk relevant deel dat nu pas echt tot uiting komt wanneer het aankomt op politiek. Baudrillard's theorie en mijn analyse van *deterrence* zouden bijvoorbeeld wel kunnen verklaren waarom mensen vandaag de dag niet meedoen aan de politiek, en zo relevant worden.

### Methodologische reflectie

In deze scriptie ben ik meegegaan met Baudrillard's theorieën. Ik heb nergens getracht hem tegen te spreken of kritiek te leveren. Ik heb ook aangegeven waarom ik dit doe. Het is namelijk heel lastig om dit te doen en toch delen van Baudrillard te accepteren. Zijn stellingen begeven zich op een structureel niveau, en je moet in principe mee met alles wat hij zegt als je een deel wil accepteren. Maar de lezer hoeft Baudrillard's stellingen niet te accepteren. De lezer kan zich dingen afvragen omtrent Baudrillard en simulatie, en kan ook met tegenwerpingen komen. In deze laatste paragraaf bespreek ik kort mogelijke vragen en tegenwerpingen.

De lezer kan zich allereerst afvragen wat we nu moeten met deze informatie. Alles kan gesimuleerd worden en dit maakt het onderscheid tussen echt en onecht onmogelijk. Maar is dit erg? Alles is niet opeens onecht geworden, er is immers geen onderscheid meer mogelijk. Je zou kunnen zeggen dat Baudrillard's structuren ons verlossen van de problemen omtrent waarheid en onwaarheid. Hyperrealistische zaken kunnen ons zelfs iets geven dat echter dan echt is, dat klinkt best aanvaardbaar. Je hoeft binnen dit systeem geen moeite meer te doen om bijvoorbeeld je identiteit naar iets anders te laten refereren dan zichzelf. Dit klinkt als de ultieme duidelijkheid. Maar anderzijds zou je kunnen zeggen dat we zo nog steeds geen duidelijkheid hebben, en we in ons leven toch uitspraak moeten doen over wat echt is, anders kunnen we nooit ergens iets over zeggen. Hyperrealiteit gaat verder dan realiteit, en is levendiger dan realiteit, maar is dat precies doordat hyperrealiteit compleet oppervlakkig is. Het lijkt nog altijd alsof we iets verliezen door deze structurele werkingen te vieren.

Als schrijver ga ik meer mee met het laatst genoemde idee. Ik vind dat Baudrillard gelijk heeft wanneer hij stelt dat we veel focussen op realisme. We moeten op de een of andere manier uitspraak kunnen doen over waarheid en onwaarheid, om ons leven duidelijk te maken. Ik denk dat hij hierom stelt dat simulatie ondraaglijk is. (Baudrillard, J. 1994 p. 38) Nooit een onderscheid kunnen maken tussen echt of onecht elimineert misschien wel het idee van waarheid, maar niet de drang ernaar. Hyperrealisme uit deze drang naar waarheid op een overdreven manier. We kunnen niet bij de waarheid, maar we nemen er ook geen genoegen mee. Nu de waarheid gesimuleerd kan worden, maken we deze beter en nog echter. Maar misschien doen we dit alleen omdat we weten dat we geen daadwerkelijke waarheid meer hebben om over te praten.

De lezer kan buiten vragen over Baudrillard ook veel tegenargumenten formuleren tegen zijn theorie. Baudrillard's werk kan gezien worden als argumentatief oneerlijk. Als er geen enkel perspectief buiten de structuren mogelijk is, natuurlijk heeft Baudrillard dan altijd gelijk. De lezer kan zich door Baudrillard's werk en mijn uitwerking hiervan ontmoedigd voelen omdat kritiek leveren even onmogelijk lijkt als het onderscheid tussen echt en onecht. Dit is precies de reden dat ik meerdere malen aangegeven heb dat ik mee ga met Baudrillard, of een bepaalde interpretatie van zijn werk opschort. Om mijn vraag te kunnen stellen moest ik mee met Baudrillard, als ik dit niet deed moest ik simpelweg stellen dat zijn theorie in zijn geheel niet opgaat en daarmee enige relevantie ontkennen.

Deze tegenwerping laat de twee posities zien die men in kan nemen ten opzichte van Baudrillard's werk. Je accepteert alles of verwerpt alles. Het idee van simulatie is in deze scriptie een prominent voorbeeld geweest van dit idee. Om mee te gaan in de voorbeelden die ik noem moet je uitgaan van de validiteit van het idee van simulatie, dat simulatie overal is en dat simulatie het onderscheid tussen echt en onecht onmogelijk maakt.

Je neemt in principe alles of niets mee uit Baudrillard. Dit is een laatste probleem voor mijn onderzoeksvraag. Ik heb onderdelen van Baudrillard's werk gekozen om toe te passen op hedendaagse voorbeelden en zo conclusies te trekken over de relevantie van de gekozen onderdelen. Maar eigenlijk had ik alles mee moeten nemen. Natuurlijk kan ik niet alles bespreken door de limieten van een scriptie, maar dat is niet het probleem. Ik heb de twee



elementen uit de titel *Simulacra and Simulation* volledig meegenomen, maar ik heb Baudrillard's idee van *symbolic exchange* achterwege gelaten. Ook heb ik Baudrillard's analyses van de structuur van mode, de anagram, economie, de dood en seksualiteit overgeslagen. Dit is een mogelijk probleem omdat mijn vraag zoekt naar datgene wat nu relevant is aan Baudrillard's theorie. Dit impliceert altijd de mogelijkheid dat sommige delen niet meer relevant zijn. Maar als ik überhaupt in contact wil komen met Baudrillard's werk en het serieus wil bespreken moet ik hem eerst het voordeel van de twijfel geven. Als ik simulatie accepteer, dan komen termen als *symbolic exchange* ook mee, zelfs als ik aangeef dat simulatie wel relevant is en andere termen niet. Ik heb niet gezocht naar niet relevante delen precies omdat ik al mee moest gaan in Baudrillard's theorie om die toe te kunnen passen. Dit kan er voor zorgen dat deze scriptie enigszins onkritisch aanvoelt.

De lezer mag beslissen of dit probleem mijn scriptie en Baudrillard's relevantie ontkracht. Ik stel dat Baudrillard juist nu relevant is, maar ik neem wel in acht dat er problemen optreden omtrent kritiek en het accepteren van deze relevantie. Baudrillard's theorie is duidelijk toepasbaar vandaag de dag, en onze tijd illustreert de door hem gestelde structuren soms beter dan zijn tijd dat kon.

## Bibliografie

Baudrillard, J. 2017 *Symbolic Exchange and Death* Revised edition. Vertaling: Iain Hamilton Grant. Sage.

Baudrillard, J. 1994 *Simulacra and Simulation* Vertaling: Sheila Faria Glaser. University of Michigan Press.

Cherry, K. (2021) *An overview of the Myers-Briggs type indicator* verywellmind.com. Geraadpleegd via: <https://www.verywellmind.com/the-myers-briggs-type-indicator-2795583>

Chokshi, N. (2018) *What Is an Incel? A Term Used by the Toronto Van Attack Suspect, Explained* nytimes.com. Geraadpleegd via: <https://www.nytimes.com/2018/04/24/world/canada/incel-reddit-meaning-rebellion.html>

Harrison, T. (N.D) *From Alpha To Omega: What Is Your Socio-Sexual Hierarchy Rank?* Themindsjournal.com Geraadpleegd via: <https://themindsjournal.com/alpha-to-omega-socio-sexual-hierarchy/>

Fiorillo, K. (2021) *The 22 best self-help books, according to Goodreads members.* Businessinsider.com Geraadpleegd via: <https://www.businessinsider.com/guides/learning/best-self-help-books-according-to-goodreads?international=true&r=US&IR=T>