

muunsysteem dat de omgevingsgeluiden uitsluit. Deze benadering van buitenaf doet het risico op aurale inlijving, inboezeming en penetratie teniet. De sirenen verdwijnen in achtergrondruis en hun invocationele krachten krijgen de kans niet om in werking te treden. De benadering die de complexiteit van de invocationele krachten laat verschijnen is die van Odysseus: hij neemt het risico maar probeert dat in bepaalde mate onder controle te houden. Hij speelt het magnetische spel zodat een onbestemde ruimte zich kan openen. De touwen zijn een manier om het magnetisme in zekere mate aan banden te leggen. Het sirenenverhaal toont ons het verlangen naar de onmiddellijkheid en de volledige overgave. Een fantasie die erg vaak speelt in virtuele werelden.

Immersiviteit en penetratie: de fonotoop van moeder en kind.

Immersiviteit en penetratie zijn steeds eigenschappen geweest van de aurale wereld en vormen tevens een primordiale ondertoon voor de ik-vorming van het subject. Deze eigenschappen heeft geluid ook gemeen met invocationele media, zoals Janne Vanhanen⁴ aangeeft: *'This kind of flux and mutability of digital media makes it into an immersive environment, rather like sound.'* Christophe De Boeck⁵ benadrukt dat geluid anderzijds ook mee opgeslorpt wordt in het (post-)digitale universum, waar 'het verdamp't' kan worden 'in codereksen': *'Het is een immersieve omgeving waar een medium niet langer exclusief gedefinieerd is ten opzichte van andere media en waar alles, zoals in de transmutatiedromen van een alchemist, van het ene ogenblik op het andere kan transformeren.'* De immersieve omgeving roept steeds de problematiek op van de rekbaarheid van onze lichaamsgrenzen en de mobiliteit van ons lichaamsbeeld. Een objectieve afstand als dusdanig is uiteraard niet mogelijk in een immersieve omgeving. Je zit er middenin: je ervaart het en analyseert het tegelijkertijd. Dat geldt ook voor geluid. De overgave is uiteraard niet 'volledig'. Ons 'ik' lost niet volledig op en onze lichaamsgrenzen vervagen niet zoals in het geval van een psychoticus, of de passanten die bezweken aan de toenaderingsdrang tot de sirenen. Er is

Ulysses en de Sirenes, akge-images



nog steeds een symbolische rand aanwezig. De technische controle – de spelregels waarbinnen het (virtuele) spel zich afspeelt of de touwen van Odysseus – zijn ankerpunten om de contouren in stand te houden. We wéten dat we te maken hebben met een spel, een kunstinstallatie, ... een geconstrueerde omgeving, en tegelijkertijd laat die ons via de reële zintuiglijke ervaringen en het spel van invocaties vergeten dat we te maken hebben met 'technologie'. Mijn lichaamsgrenzen worden verruimd, uitgerekt, semi-permeabel gemaakt.

Peter Sloterdijk⁶ duidt een analogie aan tussen wat hij het sirenenstadium noemt en de sonore verhouding van de foetus met de moeder. De foetus en de zwangere vrouw staan in een psycho-akoestische en resonerende verhouding tot elkaar. Het kind zit in een immersieve sonore wereld. Onderzoeken wijzen erop dat een foetus reeds in de moederbuik geluiden filtert. De tijd in de moederbuik zou anders een constante geluidsfoltering zijn: zowel de organen van de moeder als haar stem en de geluiden van buitenaf vormen de akoestische omgeving van het kind. Het zet Sloterdijk ertoe aan om te stellen dat het oor vooraf gaat aan het oog. Het 'ik' ontstaat via het oor en niet zozeer via het oog (zoals in het spiegelstadium van Jacques Lacan). *'Mensen komen voort uit psycho-akoestische resonanties.'* Het voorbeeld van de sirenen geeft parallel hieraan een ik-vormende structuur weer die via het oor plaatsvindt. De placenta, de navelstreng, de geluidsgolven zijn niet aanwezig als objecten voor het kind, want er staat geen subject tegenover. Je kan hier moeilijk spreken van twee strikt te onderscheiden polen. Moeder en kind zijn, aldus Sloterdijk, nobjectief. Daarmee bedoelt hij dat subject en object niet strikt van elkaar gescheiden kunnen worden. Net zoals de invocationele refreinen (het automatisme van je muisbewegingen, typbewegingen, het aanklikken...) die je laten vergeten dat je met een computer werkt. Of een virtuele wereld, waar je je tijdelijk niet bewust bent van de gebruikte technologie omdat je je overgeeft aan de gecreëerde wereld en ermee verknoot raakt.