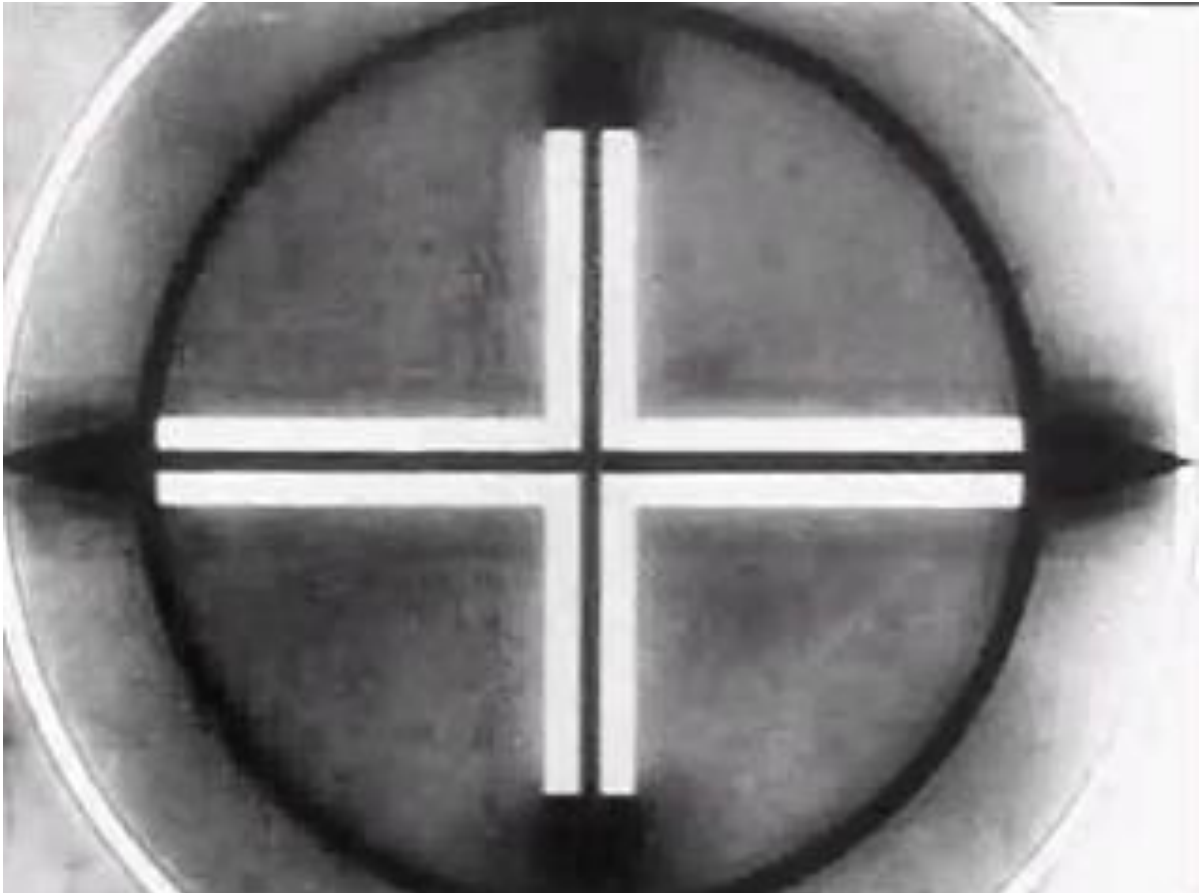


Gestolen of gevonden

Een onderzoek naar appropriatie
in Video- en Nieuwe Mediakunst.



“Gestolen of gevonden: Een onderzoek naar appropriatie
in Video- en Nieuwe Mediakunst.”

Universiteit Utrecht, december 2011

Renata Ananias -3174018

Master Moderne en Hedendaagse Kunst

Begeleider: Dr. Patrick van Rossem

Tweede lezer: Dr. Hestia Bavelaar

Titelblad: Figuur 0: Bruce Conner, *A Movie*, 1958 (screenshot)

Voorwoord

Deze thesis over beeld-appropriatie is ontstaan vanuit een persoonlijke interesse in verschillende vormen van massamedia. Als liefhebber van televisie, film, videospellen en het Internet breng ik een groot deel van mijn tijd door met verschillende vormen van massamedia. Gedurende mijn studie ben ik me gaan realiseren dat beelden vanuit een semantische benadering als tekens kunnen worden opgevat, en dat hun intrinsieke informatie een vormende werking heeft op de samenleving, de beeldende kunst, en het individu. Er ontstonden onmiddellijk vragen over mijn eigen status als product van massamedia-Invloeden, en hoe met dit nieuwe bewustzijn om te gaan. Beelden voortgebracht door massamedia, maken deel uit van een grotere massacultuur. De beelden en fragmenten kenmerken zich doordat zij bekend zijn bij een groot publiek en zijn een vorm van cultuurbeleving die samenhangt met industrialisatie. Zij vertegenwoordigen een reeks van culturele waarden en emoties, die onderdeel uitmaken van de cultuur waaruit de beelden afkomstig zijn. Mijn geheugen zit dus ook vol met ontelbare populaire beelden en de culturele waarden die zij uitdrukken. Zij vormen voor een deel mijn realiteit, en ondersteunen de culturele waarden waarmee ik ben opgegroeid. Kunstenaars reageren al decennialang op de opkomst van massamedia en massacultuur. Vaak in de vorm van kritiek op hun dominante rol binnen de samenleving, en daaruit voortvloeiende effecten. Deze enigszins gespannen relatie tussen kunst en massacultuur is in de laatste decennia sterk veranderd. Zij vormen sinds het postmodernisme steeds minder vaak elkaars tegenstander, maar laten zich door elkaar inspireren en aanvullen. Termen als “high” en “low” verdwijnen langzaam uit de kunsthistorische literatuur. De oude hiërarchie in opvattingen dat kunst rijk aan betekenis is en verdiepend werkt, terwijl populaire beeldcultuur alleen nivellerend en oppervlakkig kan zijn blijkt niet langer houdbaar. Dit is ook van invloed op de wijze waarop kunstenaars omgaan met de door verschillende massamedia voortgebrachte producten. Een andere interessante kwestie met betrekking tot de toe-eigening van beelden in Video- en Nieuwe Mediakunst is het auteursrechtprobleem. Wie is de rechtmatige eigenaar van al die gebruikte beelden? Auteursrecht kwesties roepen interessante vragen op over wie eigenlijk de bezitters en bewakers van onze cultuur zijn. Versmeltingen tussen nieuwe technologieën, massacultuur en Nieuwe Mediakunst hebben zich veelal ontwikkeld dankzij individuele kunstenaars, en laat zich moeilijk vatten in tijdvakken en stromingen. Een studie van deze artistieke media zou vanuit technologische, theoretische, politieke, culturele, of institutionele dimensies gegeven kunnen worden. Een onderzoek naar de appropriatie van bewegende beelden uit massamedia vormt naar mijn mening een aanvulling op de beschrijving van een lange kunsthistorische traditie. De oorsprong hiervan ligt in de collages van Picasso en beleeft zijn eerste hoogtepunt in Pop Art, waar veelvuldig gebruik werd gemaakt van elementen uit geïndustrialiseerde massacultuur. De toe-eigening van beelden afkomstig uit massacultuur heeft zich sindsdien verder ontwikkeld in de beeldende kunst en is nooit meer volledig verdwenen.

Deze thesis had zonder hulp nooit gerealiseerd kunnen worden. Daarom wil ik graag een aantal mensen persoonlijk bedanken. Dr. Patrick Van Rossem voor zijn begeleiding, en de vrijheid die ik heb gekregen in de keuze van mijn onderzoeksonderwerp. Dank ook aan Dr. Hestia Bavelaar Marilyne voor haar geduld, goede raad en tactisch zwijgen. Annemarie, Femke, Ilga en Brechtje voor de koffie en het zelfvertrouwen.

Mam, omdat ik altijd even kon bellen om te zeuren of te ratelen.

Renata Ananias, december 2011

Inhoudsopgave

Voorwoord	5
Inhoudsopgave	7
Inleiding	9
<i>Thema van het onderzoek</i>	9
<i>Verkenning van het onderzoeksveld en Status Quaestionis</i>	11
<i>Vraagstelling</i>	19
<i>Methodologie</i>	20
<i>Scriptiestructuur</i>	22
Deel I: Hoofdstuk 1. Videokunst	23
1.1. <i>Inleiding</i>	23
1.2. <i>Beeldcultuur, massamedia en mediawijsheid</i>	23
1.3. <i>Voorwaarden en motieven voor het ontstaan van Videokunst</i>	26
1.4. <i>Found footage: De relatie tussen videokunst en avant-gardistische film</i>	29
1.5. <i>Reageren op televisie met het toestel, signaal en beelden</i>	34
1.6. <i>De Videorecorder, Scratch, politiek verzet en deconstructie</i>	42
1.7. <i>Conclusie</i>	46
Deel II: Hoofdstuk 2. Digitalisering	48
2.1. <i>Inleiding</i>	48
2.2. <i>Van object naar signaal</i>	48
Hoofdstuk 3. Internetkunst	53
3.1. <i>Inleiding</i>	53
3.2. <i>Het ontstaan van de virtuele ruimte</i>	53
3.3. <i>Le Site Web Pour Le Site Web</i>	54
3.4. <i>Verzet en Tactical media</i>	59
3.5. <i>Auteursrecht en Political remixing</i>	62
3.6. <i>Conclusie</i>	70
Hoofdstuk 4. Videogamekunst	72
4.1. <i>Inleiding</i>	72
4.2. <i>De culturele status van de videogame</i>	72
4.3. <i>Videogames in kunst</i>	74
4.4. <i>Appropriatie in 8-bit</i>	76
4.5. <i>Appropriatie in Machinima</i>	78
4.6. <i>Interactieve digitale werken</i>	85
4.7. <i>Modificeren</i>	91
4.8. <i>Hacken</i>	97
4.9. <i>Patches en Plug-Ins</i>	99
4.10. <i>Productie en Tactical Media</i>	102
4.11. <i>Conclusie</i>	105
Conclusie	108
Bibliografie	112
Lijst van afbeeldingen	117

Inleiding

Deze thesis vormt een semantisch onderzoek naar het gebruik van bewegende beelden afkomstig uit massamedia en massacultuur in Video- en Nieuwe Mediakunst.¹ Het beeld wordt vanuit dit perspectief opgevat als een teken, zoals voorgesteld door taalwetenschapper Ferdinand de Saussure.² Mensen organiseren hun visie op de wereld en de realiteit door het benoemen van zijn verschillende elementen. Tekens worden geordend om semantische constructies te vormen, en relaties uit te drukken. Een semantische benadering van beeld-appropriatie roept vragen op over de manieren waarop betekenis wordt gecreëerd met hergebruikte beelden. Welke nieuwe betekenissen ontstaan door de representatie binnen een kunstwerk?

Daarnaast is uitvoerig aandacht besteed aan de invloed van technologische ontwikkelingen op de mogelijkheden tot appropriatie van bewegend beeld. Er hebben massale veranderingen plaatsgevonden in mogelijkheden tot beeldrepresentatie, - toe-eigening en- bewerking. Deze ontwikkelingen hebben de manifestatie van beelden uit populaire cultuur in de beeldende kunst sterk beïnvloed. De volgende hoofdstukken beschrijven daarom de semantische en technische aspecten van beeld-appropriatie, en hun diverse verschijningsvormen in hedendaagse beeldende kunst.

Thema van het onderzoek

Kunstenaars hebben zich altijd laten inspireren door beelden die al eerder door anderen vervaardigd waren. Voordat het begrip originaliteit zijn intrede maakte in het denken over kunst was imitatie een belangrijk gegeven. Het realistisch weergeven van al het zichtbare was in de kunst eeuwenlang het hoogste ideaal. Onze visuele wereld is sindsdien enorm veranderd en het realistisch weergeven van de werkelijkheid is al lang geen streven meer. Ook de manier waarop wij naar beelden kijken is veranderd. De beeldende kunst en alle andere vormen waarin beelden bestaan worden vanuit diverse onderzoeksgebieden beschreven, waardoor zij steeds meer betekenislagen vergaren. Beeldcultuur is een begrip dat steeds vaker wordt aangewend in de beschrijving van de verschillende rollen die beelden vervullen in de samenleving. In de meest letterlijke zin bestaat beeldcultuur uit het totaal van beelden die samen een visuele cultuur vormen. Deze enigszins abstracte definitie omvat alle betekenissen en waarden die aan beelden worden toegekend, en karakteristiek zijn voor een

¹ Met de term ‘Nieuwe Media’ wordt in de context van deze thesis verwezen naar media die digitaal van aard zijn.

² Een teken is een proces uit de semiotiek waarin iets verwijst naar iets anders.

specifieke cultuur.³ Het totaal aan beelden binnen deze cultuur bestaat uit natuurlijke en geproduceerde beelden, en omvat alle cultuuruitingen die kenmerkend zijn voor een bepaalde beschaving. Beeldcultuur kent in deze definitie dus nauwelijks grenzen, behalve dat het hier het domein van het visuele betreft. In smallere zin kan beeldcultuur verwijzen naar de manier waarop beelden gereproduceerd of ingezet worden door een specifieke groep mensen. Deze laatste definitie vormt het uitgangspunt van deze thesis. Sinds de introductie van het bewegende beeld in de beeldende kunst maken veel kunstenaars gebruik van beelden die hun oorsprong vinden in uitingen van massacultuur en massamedia. De beweegredenen voor appropriatie zijn in dit proces zeer divers. De term appropriatie kan twee dingen aanduiden. Op de eerste plaats kan appropriatie verwijzen naar iets onbekends of juist iets conventioneels dat wordt gepersonaliseerd. Daarnaast kan appropriatie verwijzen naar iets bekends, dat in een nieuwe context wordt geplaatst waar het de aandacht trekt van een nieuwe groep mensen. Onder invloed van technologische vooruitgang, mogelijkheden tot digitalisering van het beeld, en de alsmaar uitdijende virtuele wereld van het Internet, zijn de mogelijkheden met betrekking tot appropriatie, reproductie en representatie eindeloos geworden.

Hoewel deze thesis zich alleen richt op Video- en specifieke vormen van Nieuwe Mediakunst is er in geen geval de intentie om deze media los te koppelen, of te isoleren ten opzichte van andere kunstvormen. Deze media bestaan tussen alle andere uitingen van hedendaagse kunst, maar krijgen in deze thesis uitzonderlijke aandacht, vanwege hun mogelijkheden tot beeld-appropriatie. Het gebruik van bewegende beelden uit populaire beeldcultuur wordt hierbij beschouwd als een voortzetting van een kunsthistorische traditie die onder invloed van technologische vooruitgang weliswaar verandert, maar niet wordt onderbroken. De introductie en het gebruik van nieuwe technologieën zijn niet alleen van invloed op de vorm, maar ook op de inhoud van een kunstwerk. Het belang van een onderzoek naar beeld-appropriatie ligt naar mijn mening in het feit dat er nauwelijks literatuur verschenen is over de directe relatie tussen Nieuwe Mediakunst en beelden afkomstig uit massacultuur. De kunsthistorische beschrijving van Video- en Nieuwe Mediakunst wordt meestal vanuit een zeer technologische benadering gedaan, waarbij de mogelijkheden van de nieuwe technologie, en de wijze waarop de kunstenaar deze heeft toegepast uitvoerig worden besproken. Dit is naar mijn idee slechts de eerste stap.

Ik wil dit standpunt beargumenteren door te verwijzen naar de kunsthistorische beschrijving van Videokunst. Over dit relatief nieuwe medium zijn al wel gezaghebbende kunsthistorische overzichten

³ Anita Silvers, 'Pedagogy and Polemics; Are Art Educators Qualified to Teach Visual Culture?', *Arts Education Policy Review*, 106 -1 (2004), p. 19.

verschenen waarin terugkerende thema's en aspecten van Videokunst worden beschreven. Hierbij moet worden opgemerkt dat Videokunst ook in eerste instantie voornamelijk vanuit een meer technologische benadering werd beschreven. Gaandeweg zijn er dus nieuwe manieren ontwikkeld om naar de kunstwerken te kijken en termen geïntroduceerd om deze kunstwerken inhoudelijk te beschrijven. De kunsthistorische beschrijving van vormen van Nieuwe Mediakunst is vanwege zijn vele verschijningsvormen minder eenvoudig. Het resultaat is dat kunsthistorische overzichten over Nieuwe Mediakunst vaak een verzameling werken tonen die voor het eerst gebruik maakten van een bepaalde techniek, of ingaan op de kunstenaars motivaties voor het kiezen van dit specifieke medium. Hoewel deze technologische benadering een essentieel onderdeel van kunsthistorisch onderzoek vormt, stel ik voor dat daarnaast ook aandacht moet bestaan voor andere mogelijke verbanden die er tussen de afzonderlijke kunstwerken bestaan. Het gaat om het medium en de inhoud. De mogelijkheden tot representatie zijn in Nieuwe Media zo divers dat keuzes voor specifieke beelden uit populaire cultuur naar mijn mening aparte aandacht verdienen. De explosieve groei van Video- en Nieuwe Mediakunst en het veelvuldige gebruik van elementen uit de populaire beeldcultuur maakt het noodzakelijk het bestaande spectrum van theorievorming over dit onderwerp uit te breiden en op sommige punten kritisch te herzien. Hoe lastig het ook is om met paradigma's uit het verleden een vorm van esthetiek beschrijven die uit mechanische geproduceerde beelden en nieuwe vormen van interactiviteit bestaan. De inhoud en essentie van Video- en Nieuwe Mediakunst valt nu eenmaal moeilijker te beschrijven dan een statisch kunstobject. Bewegende beelden dicteren het tempo van de kunstbeleving, en de afzonderlijke fragmenten waaruit de beelden zijn opgebouwd zijn onmogelijk allemaal te beschrijven. Het interactieve karakter van sommige werken zorgt dat kunst zich voorbij het visuele domein begeeft en nog meer zintuigen aanspreekt. Bovendien bestaan veel van de in deze thesis besproken kunstwerken alleen in de virtuele wereld van het Internet. Het hergebruik van bestaande beelden afkomstig uit vormen van massacultuur blijft een veelvuldig ingezette artistieke strategie ondanks alle veranderingen die in de laatste zestig jaar hebben plaatsgevonden. In deze thesis wil ik daarom het gebruik van populaire beelden in Video- en Nieuwe Mediakunst afzetten tegen de achtergronden van moderne kunst en massamedia. Ik zal hierbij ingaan op de moeilijkheden die bestaan in het vatten van de ingewikkelde relatie tussen het bewegende beeld, kunst, technologie, populaire cultuur en sociaal activisme in kunsthistorische termen.

Verkennend bronnenonderzoek

Vanwege het interdisciplinaire karakter van deze thesis zijn de literaire bronnen afkomstig uit verschillende vakgebieden zoals: Visuele Cultuur Studies, Vrouwenstudies, Filosofie, Communicatie- en informatiewetenschappen, Mediawetenschappen en Cultuurwetenschappen. Omdat het

onderzoek zich specifiek richt op beelden afkomstig uit massacultuur, is het belangrijk een heldere definitie van dit begrip te formuleren. In het laatste hoofdstuk van het boek *Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception* uit 1947 stellen sociologen en filosofen Theodor Adorno (1903-1969) en Max Horkheimer (1895-1973) dat massacultuur vergelijkbaar is met een fabriek die gestandaardiseerde culturele goederen produceert.⁴ Met deze goederen wordt de bevolking in een dergelijke passieve staat gemanipuleerd dat zij geen oog meer heeft voor meer belangrijke ontwikkelingen die zich in de samenleving voltrekken. Adorno en Horkheimer beschouwden de productie van populaire cultuurgoederen als een gevaar voor de kunsten. Massacultuur wordt binnen de kaders van deze thesis beschouwd als een vorm van cultuurbeleving, die samenhangt met industrialisatie en massamedia.⁵

De effecten van massamedia en technologische vooruitgang op de samenleving vormen vanaf hun ontstaan een terugkerend thema in de kunst, en zijn uitvoerig beschreven vanuit verschillende vakgebieden. In 1962 verscheen de toonaangevende publicatie over de effecten van technologische uitvindingen op de samenleving genaamd *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, van de Canadese mediatheoreticus Herbert Marshall McLuhan (1911–80). Het voornaamste concept uit het boek is de door McLuhan bedachte term *The Global Village*, wat te vertalen valt tot *Het Mondiale Dorp*. Hij introduceerde dit concept als reactie op de ruimere verspreiding van de radio in de jaren twintig van de twintigste eeuw, waardoor het mogelijk werd sneller en nauwkeuriger op de hoogte te zijn van gebeurtenissen in de rest van de wereld.⁶ Het concept beschrijft een trend waarin uitvindingen van nieuwe vormen van massamedia de begrenzingen van tijd en plaats in de menselijke communicatie steeds verder wegnemen. Het wegvallen van deze barrières stelt mensen in staat op mondiaal niveau te communiceren. McLuhan deelt de menselijke geschiedenis op in vier tijdvakken, en stelt dat de breuken tussen deze verschillende tijdsvakken zijn ontstaan, door de uitvindingen van nieuwe vormen van communicatiemediën. Het voornaamste concept achter de voorgestelde indeling van McLuhan is dat de uitvindingen van spraak, het alfabet, de boekdrukkunst en de radio een effect hebben op de menselijke cognitie, wat vervolgens een effect heeft op sociale interactie. Als argument draagt McLuhan aan dat de meest prominente ideologieën in de westerse cultuur zoals democratie, individualisme, protestantisme, nationalisme en kapitalisme zich anders nooit hadden kunnen ontwikkelen. Een voortzetting van McLuhan's visie op massamedia is te lezen

⁴ Theodor Adorno, Max Horkheimer, *Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*, Amsterdam 1947, p. 26.

⁵ Deze definitie is bewust neutraal, omdat de thesis zich slechts toespitst op de manifestatie van elementen uit massacultuur in Video- en Nieuwe Mediakunst. Niet op de maatschappelijke status en effecten van massamedia en massacultuur.

⁶ Marshall McLuhan, *The global village: transformations in world life and media in the 21st century*, London 1992 (1988), pp. 240-242.

in van *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Zijn belangrijkste stelling in deze publicatie is dat de sociologische en psychologische consequenties van massamedia onderzocht moeten worden en niet de inhoud die door het medium gedragen wordt. Dit idee wordt vaak aangeduid met de door McLuhan bedachte spreuk: *The medium is the message*, tevens de naam van een hoofdstuk in de inleiding van het boek. Volgens McLuhan beïnvloedt de komst van een nieuw medium de maatschappij door middel van de intrinsieke eigenschappen van het desbetreffende medium. Hij stelt dat de media een verlenging zijn van de menselijke zintuigen die ontwikkelingen van zowel het individu als de maatschappij in grote mate beïnvloeden. Kort samengevat stelt hij dat de wereld begrepen kan worden door de media te begrijpen. De teksten van McLuhan zijn van belang in relatie tot het onderzoek, omdat zij een vormende werking hebben gehad op de ontwikkeling van kunsthistorisch onderzoek naar Video- en Nieuwe Mediakunst. De ontwikkeling van zowel Video- als Nieuwe Mediakunst wordt vanwege de enorme invloed van onder andere McLuhan's publicaties zeer vaak vanuit het perspectief van technologische ontwikkeling beschreven.

Een andere invloedrijke publicatie waarin de effecten van massacultuur en massamedia worden beschreven is *La Société du spectacle* (1967) van Guy Debord (1931-1994). Hij stelt dat het geheel aan beelden en boodschappen die vanuit de populaire cultuur verspreid worden samen een spektakelmaatschappij vormen. De mens heeft hierin een passieve rol en is slechts toeschouwer geworden. Zijn wereld bestaat uit een aaneenschakeling van spectaculaire beelden die door massacultuur worden voortgebracht, en waarin steeds minder verschil wordt ervaren tussen het beeld en de werkelijkheid. Het besef dat men naar een reproductie of subjectieve representatie kijkt, is volgens Debord naar de achtergrond verdwenen. In de spektakelmaatschappij van Debord is alles vals, zelfs de geschiedenis en de toekomst, omdat we deze alleen kunnen of willen zien door de bril van de spektakelmaatschappij. De kwaliteit van leven is in de opvatting van Debord achteruit gegaan en kritisch denken minder goed mogelijk. Daarmee zijn we in een constant heden beland. Een heden waarin slechts dat bestaat wat verschijnt — en wat verschijnt, dat bepalen de personen die controle hebben over massamedia, namelijk de machtshebbers. In 1988, vlak voor de door hem voorspelde ineenstorting van de communistische wereld, publiceerde Debord *Comments on the Society of the Spectacle*. Hierin beschrijft hij opnieuw de spektakelmaatschappij en signaleert dat deze tegenwoordig in de literatuur vaak wordt aangeduid met de term media. Daarnaast stelt hij dat de spektakelmaatschappij alles omvat. Iets bestaat pas als het op tv is geweest, of als het gefotografeerd is. Veel kunstenaars die beeld-appropriatie toepassen zijn door de theorieën van Debord beïnvloed. Zijn opvattingen spelen een directe rol in hun werken, of zijn vormend geweest op visies aangaande de relatie tussen massamedia en realiteitsopvattingen.

In de jaren zeventig schreef De Franse filosoof Jean Baudrillard (1929 -2007) *Simulacres et Simulation* (1976) over de invloed van media op onze maatschappij. Het meest relevante concept uit deze publicatie in relatie tot het onderzoeksonderwerp is Baudrillards simulacrumtheorie. Deze theorie gaat over de authenticiteit en werkelijkheid van beelden die wij in ons geheugen opslaan. De filosoof stelt dat de mens het contact met de echte wereld is verloren, omdat hij zijn wereldbeeld is gebaseerd op wat de media toont. Baudrillard beweert dat er steeds minder waarheid is, omdat we al onze werkelijkheid baseren op iets wat we zelf (de mensheid) hebben bedacht (in film en media). Een bekend voorbeeld van een simulacrum is dat iedereen weet hoe een neerstortend vliegtuig eruit ziet. Maar, wij weten dit doordat we dit op tv hebben gezien. Onze identificatie van dit beeld is dus niet gebaseerd vanuit onze eigen realiteit, maar op de realiteit die gecreëerd is door de media. Doordat we de echte wereld slechts via de media beleven ontstaat er een hyperrealiteit. Het begrip hyperrealiteit wil zeggen dat we leven in een kopie van de fysieke werkelijkheid. Met de komst van computers, videospellen en het Internet neemt de theorie van Baudrillard aan relevantie toe. Het zien van een film of televisieprogramma waarin een vliegtuig neerstort is qua ervaring nog niets vergeleken met het spelen van hetzelfde scenario in een videogame. Deze ervaring is nog vele malen intenser. Het bestaan van een oneindig grote virtuele wereld waarin de mogelijkheden nog steeds exponentieel uitbreiden is de huidige realiteit. Deze ontwikkelingen zullen een verregerende invloed hebben op zowel ons individueel als collectief geheugen.

In de meer recente publicatie *The language of New Media* (2001) beschrijft Lev Manovich of, en hoe nieuwe media gebruik maken van vormen en taal uit het verleden. Hij analyseert de taal van de nieuwe media en zoekt naar een manier om hen te definiëren. Manovich onderzoekt daarnaast de eigenschappen van nieuwe media door deze te vergelijken met oude media en film in het bijzonder. In *The language of New Media* beschrijft Manovich de verschillende principes waaraan nieuwe media moeten voldoen om als zodanig omschreven te kunnen worden. De numerieke representatie vormt hierin een belangrijk principe, dit houdt in dat nieuwe media objecten als data bestaan. Dit heeft (onder andere) enorme consequenties voor de status van het beeld.⁷ De relatie tussen het beeld en media worden binnen de Kunstgeschiedenis en Mediastudies uitvoerig beschreven. Essentieel in elk onderzoek naar media in relatie tot het beeld zijn de essays van cultuurfilosoof Walter Benjamin (1892-1940) en dan in het bijzonder *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* uit 1936. Dit essay is niet alleen van belang met betrekking tot een beter begrip van de ontwikkeling van hedendaagse kunst, maar verschaft daarnaast bredere inzichten over de invloed van nieuwe technologische ontwikkelingen op de samenleving als geheel. Benjamin stelt dat wijdverspreide

⁷ Deze consequenties worden in hoofdstuk 2 benoemd.

veranderingen in technologische omstandigheden het collectief bewustzijn en daarmee culturele ontwikkeling op ingrijpende wijze beïnvloeden. Hij creëerde met zijn essay een bewustzijn van de directe relatie tussen kunst en technologie en introduceerde deze theorieën in het toen nauwelijks bestaande discours van Mediastudies. Een van de meest opmerkelijke aspecten aan *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* is dat Benjamin een interdisciplinaire denkwijze hanteert en daarmee associaties en observaties op een manier met elkaar verbindt, welke achteraf als postmodernistisch kunnen worden beschouwd. Het is dan ook niet opmerkelijk te noemen dat de publicaties van Walter Benjamin een enorme navolging kennen en talloze wetenschappers en kunstenaars hebben beïnvloed. Vooral het door Benjamin beschreven verlies van de aura van het kunstwerk als gevolg van de mogelijkheden tot reproductie van het beeld zijn van enorm belang in relatie tot mijn onderzoeksonderwerp. De mogelijkheden tot digitalisering van het beeld zetten de begrippen originaliteit en reproductie opnieuw op zijn kop. De zienswijze van Benjamin vormt de toetssteen voor meer recente theorieën over de status van het beeld. In het boek *Art Power* (2001) stelt Boris Groys (1947) dat het verlies van aura bij digitale beelden vele malen groter is. Hij betoogt dat de beelden waar Benjamin over spreekt op de eerste plaats bestaan in de visuele wereld. Na reproductie of verandering van context bevinden zij zich nog steeds in dezelfde topografische ruimte, namelijk de visuele realiteit. Dit geldt niet voor digitale data, omdat deze in eerste instantie de status van onzichtbaarheid bevat, en vervolgens wordt omgezet naar de status van het visuele, in de vorm van een beeld. Een beeld is volgens Groys een representatie van data terwijl het beeld in de tijd van Benjamin nog een object was. Data zijn altijd het resultaat van codering: een aanduiding die voor iets anders staat. Data zijn abstract, omdat je ze steeds kan hercoderen in een ander medium of drager. Het beeld *is* informatie en *geeft* informatie. Deze nieuwe status van het beeld biedt kunstenaars oneindige mogelijkheden met betrekking tot bewerking en representatie. Het gebruik van beelden afkomstig uit massacultuur veranderd sterk onder deze ontwikkelingen. Artistieke intentie kan nauwkeuriger worden uitgedrukt, en beelden afkomstig massacultuur zijn dankzij hun nieuwe digitale vorm ook te verspreiden via het Internet. Het gevolg is dat bijna alle denkbare beelden afkomstig uit massacultuur en massamedia eenvoudig te verkrijgen en bewerken zijn.

Naast de status van het beeld en de invloed van massacultuur en massamedia is het spelelement in cultuur een aandachtspunt geworden onder invloed van de opkomst van interactieve kunstwerken en Videogamekunst. Een belangrijk cultuurwetenschappelijk werk in dit onderzoeksgebied is *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (1938) van de Nederlandse historicus Johan Huizinga (1872 -1945). Het spel is volgens Huizinga een noodzakelijke voorwaarde voor het voortbrengen van cultuur. Hij plaatst spellen en spelen aan de oorsprong van alle culturele activiteiten, en beargumenteert hun aanwezigheid in verschillende aspecten van de samenleving.

Het is hierbij belangrijk om op te merken dat hij het belang beschrijft van het spelelement van cultuur en samenleving. Dat wil zeggen dat de vraag voor Huizinga niet is welke plaats het spel te midden van de overige cultuurverschijnselen inneemt, maar in hoeverre de cultuur zelf spelkarakter draagt.⁸ Ook de relatie tussen kunst en spel wordt onderzocht in het hoofdstuk *Spelvormen der kunst*. Het is volgens Huizinga veel moeilijker om een relatie tussen spel en kunst te vinden, omdat het spelelement anders dan de muziek, dans en poëzie niet in de uitvoering zit. De ideeën van Huizinga worden momenteel veel geciteerd in onderzoeken, waarin de culturele rol van videospellen wordt onderzocht. Ook met betrekking tot videospellen in de kunst is deze tekst van belang. Er wordt in diverse artikelen over videogamekunst naar Huizinga verwezen, om te bewijzen dat een videospel wel degelijk een kunstwerk kan zijn. Met behulp van de publicatie kan het gebruik van spel, en het interactieve karakter in kunst, binnen een langere traditie worden geplaatst. Het spel is in deze opvatting namelijk onderliggend aan de cultuur en niet andersom.

Naast verschillende bronnen over de status van het beeld, massacultuur, massamedia en het spelelement in cultuur zijn voor dit onderzoek verschillende historische overzichten geraadpleegd over Video- en verschillende vormen van Nieuwe Mediakunst. De eerste maal dat de term Videokunst in gedrukte vorm verscheen was in 1970 in het boek *Expanded Cinema* van auteur Gene Youngblood (1942). Het markeert het begin van theorievorming over Videokunst, en daarmee ook van de verschuiving van Videokunst vanuit de marge richting het centrum van de kunstwereld. De term 'Expanded Cinema' heeft volgens Youngblood niets met film te maken maar staat voor een Expanded Consciousness.⁹ Het uitbreiden van ons bewustzijn is volgens de auteur noodzakelijk, omdat het specialiseren in een enkele discipline een negatief gevolg met zich meedraagt, namelijk dat het verschaffen van een duidelijke relatie tot andere disciplines niet meer mogelijk is. Youngblood vindt dit in het bijzonder het geval in met betrekking tot disciplines als cinema en televisie, die hij in de introductie van zijn boek als het zenuwstelsel van de mensheid omschrijft. Relevant in relatie tot de centrale onderzoeksvraag is voornamelijk het vijfde hoofdstuk, waarin televisie als een creatief medium wordt beschreven. Youngblood stelt dat kunstenaars altijd objecten hebben geproduceerd die gecommuniceerd dienden te worden, maar dat zij nooit eerder de communicatie zelf hebben geproduceerd.¹⁰ Hij ziet een bewustwording ontstaan waarin kunstenaars begrijpen dat zij met televisie informatie op een zeer directe manier binnen de samenleving en zelfs verschillende samenlevingen kunnen verspreiden.

⁸ Johan Huizinga, *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem, 2007 (1938), p. 27.

⁹ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, 1970, p. 41.

¹⁰ Youngblood 1970 (zie noot 8), pp. 337-338.

Een andere vroege publicatie over Videokunst is *Guerrilla Television* van Michael Shamberg and the Raindance Foundation uit 1971. Het boek behandelt niet zozeer het fenomeen Videokunst, maar vormt eerder een manifest, waarin ideeën over de decentralisatie van het medium televisie uiteen worden gezet. Zowel de auteurs van dit boek, als kunstenaars en andere activisten die zichzelf niet als kunstenaar definiëren waren vastbesloten om met behulp van het medium video alternatieven te bieden voor het naar hun mening corrupte televisie systeem.¹¹ *Guerrilla Television* wilde alternatieve mediafilosofie en -praktijk voorstellen in een taal die jonge kunstenaars en andere activisten zou aanspreken. Dit manifest is relevant in relatie tot mijn thesis omdat het aantoont dat er vanaf het ontstaan van Videokunst een ingewikkelde relatie bestaat tussen (Video)kunst en televisie. Het toe-eigenen, mixen, monteren en hercontextualiseren van televisiebeelden vormen een belangrijk terugkerend thema binnen de thesis en houden direct verband met de kritiek van verschillende kunstenaars, organisaties en bewegingen op televisie als veronderstelt ondemocratisch medium.

Kunstenaars Ira Schneider (1939) en Beryl Korot (1945) stelden in 1976 de bloemlezing *Video Art: An Anthology* samen. Zeventig kunstenaars kregen ieder twee pagina's toegewezen en kregen daarin de gelegenheid dieper in te gaan op de aard van hun videowerken. Daarnaast zijn in het boek ook een aantal essays aanwezig van onder andere kunsthistoricus en curator Wulf Herzogenrath (1944), kunstenaar en theoreticus Douglas Davis (1933) en kunstenaar en curator Willoughby Sharp (1936-2008). Dit boek kan gezien worden als een mijlpaal binnen de bestudering van Videokunst, omdat het inzichten verschaft over de wijze waarop kunstenaars hun eigen werk beschouwen en de achterliggende motivaties voor hun presentatietechnieken en methoden. Dit is belangrijk in relatie tot mijn onderzoeksonderwerp omdat dit een minder technologische invalshoek ten opzichte van Videokunst biedt. Niet de techniek, maar de inhoud staat centraal. Een vergelijkbare benadering wordt toegepast in *Video Art, A guided Tour* (2005) waarin kunsthistoricus Catherine Elwes de ontwikkeling van Videokunst presenteert als fenomeen dat ontwikkelde in de marges van de kunstwereld en evolueerde tot zelfstandig medium. Dit boek is enorm belangrijk geweest in mijn onderzoek omdat in hoofdstuk zes en zeven specifiek wordt ingegaan op het toe-eigenen van beelden uit onder andere film en televisie. Hoewel er weinig literatuur is die specifiek ingaat op het onderzoeksonderwerp bieden de verschillende bronnen samen genoeg informatie om te kunnen schrijven over het gebruik van bewegende beelden afkomstig uit massacultuur.

Betrouwbare en actuele bronnen vinden over Internetkunst is minder eenvoudig. Veel van de beschreven Internetkunst in deze thesis bestaat alleen op het Internet. De kunstenaar toont het werk

¹¹ Eric Freedman, 'Activist Television' (1997), artikel afkomstig van de 'The Museum of Broadcast Communications' website, <http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=activisttele> (05-07-2011).

buiten de gebruikelijke grenzen van de kunstwereld, in een digitale en virtuele ruimte. Hoewel er wel publicaties zijn verschenen over Internetkunst, zijn deze door het enorme tempo van alle ontwikkelingen vaak bij het uitkomen al gedateerd. De informatie is soms verouderd, en links naar kunstwerken zijn dood als gevolg van linkrot. Het boek *Nieuwe media kunst* (2009) van Mark Tribe en Reena Jana vormt hierin een uitzondering vanwege de recente verschijningsdatum en vormde een ingang in de onoverzichtelijke wereld van Internetkunst. Een andere relevante publicatie is *Internet Art* (2004) van Rachel Greene. Het boek beschrijft de geschiedenis en strategieën van Internetkunst vanaf zijn ontstaan. Greene stelt dat de relatie tussen Internetkunst en andere kunsthistorische bewegingen niet goed gedocumenteerd is. Dit wijt zij deels aan de specialisatie van de personen die Internetkunst beschrijven, deze zijn vaak meer gegrond in Internetcultuur dan in kunstgeschiedenis.¹² Daarnaast vinden gebeurtenissen zoals tentoonstellingen online plaats, buiten de meer traditionele grenzen van de kunstwereld. De kunstwerken bevinden zich ook online en het publiek kan overal zijn. Dit maakt het minder eenvoudig om de relaties tussen Internetkunst en andere kunstvormen te beschrijven. Greene beschrijft alle mogelijk verschijningsvormen van Internetkunst variërend van email tot dataweergave. Het hoofdstuk *Themes In Internet Art* was van betekenis in relatie tot mijn onderzoeksvraag. Hierin werden verschillende kunstwerken beschreven die beeldtaal van het Internet appropriëren.

Videogamekunst neemt met betrekking tot het onderzoeksonderwerp een uitzonderlijke plaats in. Dit omdat zowel de beelden als de softwaremogelijkheden van deze populaire cultuuruiting door kunstenaars worden zich toegeëigend en toegepast. Dit heeft als consequentie dat veel aandacht is besteed aan de technische achtergronden en mogelijkheden van videogames. De belangrijkste publicatie met betrekking tot mijn onderzoeksvraag is *Videogames and Art* (2007), een bloemlezing samengesteld door Andy Clarke en Grethe Mitchell, waarin de aandacht van kunstenaars voor videospeliconen en videospeltechnieken nader wordt onderzocht. Diverse kunstenaars beschrijven welke persoonlijke of culturele waarden de videogamebeelden uitdrukken en waarom zij deze in hun kunstwerken gebruiken. Dit is in relatie tot mijn onderzoeksvraag zeer belangrijk omdat mijn onderzoek zich specifiek richt op de mogelijke motivatie voor een dergelijke keuze. Een belangrijke website in mijn onderzoek was Gamescenes.org. Deze website is geheel gewijd aan het bijhouden van actuele ontwikkelingen binnen het Videogamekunst domein. Er is aandacht voor nieuwe kunstwerken, tentoonstellingen, technologische ontwikkelingen en staat vol interviews met relevante mediakunstenaars. Ook zijn er links te vinden naar diverse andere websites waarop kunstwerken te zien of te spelen zijn. Ten slotte vormt het Internet in een onderzoek naar

¹² Rachel Greene, *Internet Art*, London, 2004, p. 19.

verschillende vormen van Video- en Nieuwe Mediakunst een rijke bron aan informatie. Veel grote musea plaatsen fragmenten of complete video's uit hun collectie online. Daarnaast zijn er veel websites van kunstenaars waar videowerken in zijn geheel te bewonderen zijn. Vaak met achtergrondinformatie over het werk en de kunstenaar. Ook op netwerksites en blogs van kunstliefhebbers zijn oude en nieuwe videowerken te bewonderen. Hoewel dit niet altijd legaal is (er rust immers copyright op de beelden) moet ik eerlijk toegeven dat het in mijn onderzoek een uitkomst bood. Videowerken waar ik anders alleen over had kunnen lezen kwamen ineens tot mijn beschikking. Ik heb daarom alleen werken besproken die ik ook daadwerkelijk in zijn geheel gezien heb.

In de thesis worden Video- en Nieuwe Mediakunst vanuit een specifieke invalshoek beschreven. Vanuit deze zienswijze worden Avant-gardistische film, Videokunst, Internetkunst en Videogamekunst gekoppeld, op basis van *één* inhoudelijk kenmerk. Vanwege deze enge benadering is er vooralsnog geen literatuur te vinden (kunsthistorisch of anderszijds), die zich specifiek richt op het gebruik van bewegende beelden uit massacultuur in Video- en Nieuwe Mediakunst. Dit is niet opmerkelijk te noemen. Ik heb daarom getracht een balans te vinden tussen literatuur die specifiek gaat over Video- en Nieuwe Mediakunst en publicaties over visuele cultuur, kunsttheorie, kunstfilosofie en mediatheorie. Daarnaast vond ik het belangrijk om ook gebruik te maken van interviews met kunstenaars. Dit omdat zij vanuit persoonlijke opvattingen zijn gecreëerd en een goed tegenwicht vormen voor de meer traditioneel gestructureerde wetenschappelijke teksten. De thesis vervalt hierdoor naar mijn mening minder in algemeenheden. Daarnaast wilde ik recht doen aan verschillende meningen en houdingen ten opzichte van massacultuur en massamedia in relatie tot Video- en Nieuwe Mediakunst om een goede weergave te kunnen bieden van de heterogeniteit binnen dit onderzoeksgebied.

Vraagstelling

In het bronnenonderzoek kwam al naar voren dat de appropriatie van bewegende beelden in Video – en Nieuwe Mediakunst een multidisciplinair onderzoek betreft. Er wordt in deze thesis dan ook niet zozeer één specifieke vraag gesteld met betrekking tot de appropriatie van bewegende beelden afkomstig uit massacultuur. Er worden een aantal vragen gesteld die allemaal iets onthullen over de wijze waarop beeld-appropriatie zich in de afgelopen zestig jaar heeft ontwikkeld. De primaire vraag richt zich op de semantische betekenis van toegeëigende beelden uit massacultuur. Welke betekenis had het beeld in zijn originele context en welke betekenis heeft het nu? Wat zijn de culturele waarden die door de originele beelden worden vertegenwoordigd, en waarom is dit voor de kunstenaars interessant? De secundaire onderzoeksvraag richt zich op de relatie tussen het gebruik

van populaire beelden, en de invloed van technologische vooruitgang. Welke invloed hebben nieuwe media en vormen van massacultuur gehad op de ontwikkeling van beeld-appropriatie? Is de toename van de beschikbaarheid van beelden van invloed op Video- en Nieuwe Mediakunst? Hebben nieuwe vormen van massacultuur nieuwe representatiemogelijkheden gebracht? Wat is de status van het beeld in een digitaal tijdperk, onder invloed van netwerktechnologieën? Hoe hebben nieuwe technieken de verschijningsvorm van beelden uit massacultuur beïnvloed? Deze vragen onderzoeken de relatie tussen technische vooruitgang, en de ontwikkeling van Video- en Nieuwe Mediakunst. Zij behandelen niet zozeer de inhoud van individuele kunstwerken en mogelijke overeenkomsten. Hierover zijn ook meerdere interessante vragen te stellen. Zijn er bijvoorbeeld terugkerende thema's in de appropriatie van beelden afkomstig uit massacultuur? Hoe komen deze thema's tot stand? Welke populaire bronnen worden hierbij vaak geraadpleegd? Welke subtekst bevatten de beelden? Daarnaast bestaat de individuele kunstenaar die de keuze maakt om beelden uit massacultuur te gebruiken in zijn kunstwerken. Welke rol speelt appropriatie binnen de artistieke strategie van verschillende kunstenaars? Welke beweegredenen bestaan er onder kunstenaars om bewegende beelden uit massacultuur te gebruiken? Veranderen deze artistieke strategieën onder invloed van technologische en maatschappelijke ontwikkelingen? De gecombineerde antwoorden op deze uiteenlopende vragen bieden een overzicht van de ontwikkeling van de appropriatie van het bewegende beeld binnen de Video- en Nieuwe Mediakunst. In meer algemene zin wordt in deze thesis de vraag gesteld: Onder welke voorwaarden bestaat de toe-eigening van populaire beelden in Video- en Nieuwe Mediakunst en wat verteld het ons over de kunst, cultuur en samenleving?

Methodologie

In de voorbereidende fase heb ik een explorierend onderzoek uitgevoerd naar manifestaties van appropriatie van bewegend beeld afkomstig uit massacultuur en massamedia in kunst. Voorafgaande aan het onderzoek had ik bepaalde veronderstellingen over mogelijke verbanden tussen appropriatie in Videokunst, Nieuwe Mediakunst, Internetkunst en Videogamekunst, maar het ontbrak nog aan scherpe hypothesen en duidelijke onderzoeksvragen. Het eerste doel van dit onderzoek was dan ook het ontwikkelen van een heldere hypothese of vraag waaruit de appropriatie van bewegende beelden uit massacultuur kon worden onderzocht. Eerst ben ik op zoek gegaan naar kunsthistorische literatuur die specifiek de appropriatie van bewegend beeld in kunst behandelt. Dergelijke publicaties bleken niet te bestaan, maar de benodigde informatie was verspreid in literatuur uit verschillende vakgebieden en geschreven vanuit uiteenlopende invalshoeken. In deze multidisciplinaire literatuur bestond weinig aandacht voor de motivaties die kunstenaars hebben om voor bepaalde beelden te kiezen. Ook de maatschappelijke of culturele betekenis van de originele beelden wordt zelden vermeld. De herkomst van de beelden is eenvoudig te achterhalen, maar

welke specifieke redenen hebben kunstenaars om voor deze beelden te kiezen? Waren er geen andere beelden beschikbaar? Hebben deze beelden voor de kunstenaar een speciale betekenis en zo ja, waarom? Op dit punt in het onderzoek werd mij duidelijk dat dit de vragen waren waar ik deze thesis op wilde toespitsen. Met welk doel gebruiken kunstenaars beelden afkomstig uit populaire cultuur, en waarom nu juist deze? Welke culturele of verborgen betekenis kennen de beelden en wat betekenen ze voor de kunstenaar? Is er sprake van thema's die terugkeren, of staan veel van de kunstwerken min of meer op zichzelf? Deze vragen richten zich nadrukkelijk op de inhoudelijke aspecten van de beelden die gebruikt worden in het domein van de Video- en Nieuwe Mediakunst. Deze media hebben ook een andere kant die aandacht opeist. De media die in verschillende kunstwerken worden gebruikt zijn het resultaat van technologische ontwikkelingen die buiten de kunstwereld plaatsvinden, maar enorme invloed hebben op de mogelijkheden tot appropriatie van bewegende beelden. Nieuwe technologieën maken het voor kunstenaars mogelijk hun artistieke intentie nauwkeuriger uit te drukken. Het onderzoek werd hierdoor aanzienlijk uitgebreid. Het werd een multidisciplinair onderzoek waarbij uiteenlopende bronnen uit diverse vakgebieden zijn geraadpleegd. Al deze bronnen bleken noodzakelijk om de voorwaarden waarbij appropriatie van bewegend beeld kan bestaan te beschrijven.

De volgende fase was het verwerken van informatie en het maken van een hoofdstukindeling waarin de onderzoeksresultaten op overzichtelijke wijze konden worden weergegeven. Hierbij wilde ik het kunsthistorische kader waarin ontwikkelingen plaatsvinden schetsen, verschillende kunstwerken bespreken en terugkerende thema's benoemen en verklaren. De hoofdstukken zijn hierbij ingedeeld naar medium. Ik ben mij bewust van de spanning die bestaat tussen de verschillende onderzoeksvragen, en de gekozen indelingsstructuur. De onderzoeksvraag richt zich meer op inhoudelijke aspecten van kunstwerken en kunstenaarsmotivaties, maar de indeling is op basis van medium. Ik meen dat de appropriatie van beelden zo sterk onder invloed staan van technologische ontwikkelingen dat een dergelijke indeling noodzakelijk is. De beschikbaarheid, bewerkbaarheid en verspreidingsmogelijkheden van het beeld zijn in de laatste vijftig jaar onder invloed van technologische ontwikkelingen zo onvoorstelbaar veranderd dat de impact op de kunstwereld niet kan worden negeert. De systematische en praktische toepassing van kennis uit andere vakgebieden zijn van directe invloed op de wijze waarop beelden uit populaire cultuur in kunst worden gebruikt. De beschikbaarheid van beelden neemt toe, de bewerkbaarheid is oneindig en de verspreiding eenvoudig. De thesis vormt de kunsthistorische beschrijving van de voortzetting van verschillende thema's, kunstenaarsmotivaties en artistieke strategieën in de appropriatie van bewegend beeld binnen het technologische kader waarin zij konden plaatsvinden. De thesis beschrijft de ontwikkeling

van found footage naar searched footage, de invloed van de ontwikkeling van nieuwe vormen van populaire media, en de consequenties van het ontstaan van netwerktechnologieën.

De laatste fase bestond uit het analyseren en selecteren van alle kunstwerken die in de thesis beschreven worden. Dit gedeelte van het onderzoek was op zijn zachts gezegd tijdrovend. Het is bij de beschrijving van bewegend beeld moeilijk om tot een essentie te komen. Daarom achtte ik het noodzakelijk alle videowerken zelf te bekijken. De uiteindelijke selectie van kunstwerken heeft daarna plaatsgevonden en is deels subjectief te noemen. Het zijn kunstwerken waarvan ik van mening ben dat zij een belangrijke plaats innemen in de ontwikkeling van appropriatie van bewegend beelden uit massacultuur in Video- en Nieuwe Mediakunst. Dit is op basis van hun verschijningsvorm, thematiek, boodschap of andere opmerkelijke eigenschappen. Hiermee heb ik de verschillende aspecten die bijdragen aan de manifestatie van beeld-appropriatie in Video- en Nieuwe Mediakunst geprobeerd te benoemen en verklaren.

Scriptiestructuur

Bij de indeling van de scriptie is gekozen voor een tweedeling tussen Videokunst en Nieuwe Mediakunst. Dit onderscheid is naar mijn mening noodzakelijk, omdat de beschikbaarheid en bewerkbaarheid van beelden dramatisch is toegenomen, sinds de mogelijkheid tot digitalisering. In relatie tot mijn onderzoeksonderwerp kent de combinatie van zowel de beschikbaarheid, als bewerkbaarheid enorme consequenties. Deze voorwaarden zijn verantwoordelijk voor een enorme toename in het gebruik van beelden die afkomstig zijn uit massacultuur. Uiteindelijk is voor een vrij klassieke indeling gekozen, en behandel ik de besproken kunstwerken en bevindingen van het onderzoek per medium. Hierdoor wordt mijns inziens de helderheid en structuur van de thesis zo goed mogelijk bewaakt. Een indeling per thema is ook overwogen, maar deze structuur is uiteindelijk afgefallen, omdat de verschillende media specifieke mogelijkheden en beperkingen kennen die van invloed zijn op de inhoud.

Deel I: Hoofdstuk 1. Videokunst

1.1. Inleiding

Dit hoofdstuk beschrijft de ontstaansgeschiedenis van Videokunst, en de introductie van beeld-appropriatie in de beeldende kunst. Eerst worden de begrippen beeldcultuur en massacultuur beschreven, en het gebruik van deze termen in (kunst)historische literatuur. Vervolgens worden enkele voorwaarden die aan de basis staan van de ontwikkeling van Videokunst benoemd. Hierbij gaat bijzondere aandacht uit naar de verschillende beweegredenen die kunstenaars in de jaren zestig hebben, om met dit nieuwe medium te gaan werken. Het daaropvolgende hoofdstuk toont aan dat appropriatie van beelden afkomstig uit massacultuur niet zijn oorsprong vindt in de Videokunst, maar teruggaat tot de avant-gardistische film. Vervolgens is er aandacht voor de relatie tussen kunst en televisie, en de appropriatie van televisiebeelden in Videokunst. In de paragraaf over gevonden, gestolen en origineel beeldmateriaal wordt de beschikbaarheid van beeldmateriaal en de verschillende manieren waarop kunstenaars beelden verzamelen en bewerken beschreven. Ten slotte worden de belangrijkste onderzoeksresultaten in de conclusie samengevat.

1.2. Beeldcultuur, massamedia en mediawijsheid

Optische technologieën uit de Renaissance vormen de basis voor onze eigentijdse visuele technologieën. Zij stellen ons niet alleen in staat om beter, verder of dichterbij te zien, maar ook om beelden op te slaan en te bewerken. Al deze nieuwe technologieën hebben onze beeldcultuur verrijkt met beelden die tonen wat voorheen onzichtbaar was. Technologische ontwikkelingen op visueel gebied zijn dus niet nieuw, maar wel aanzienlijk uitgebreid in de laatste eeuw. Deze uitbreidingen betreffen oudere vormen zoals film, video en televisie, maar ook spelcomputers, Internet en wetenschappelijke apparatuur zoals de microscoop, telescoop of de MRI-scanner. Deze nieuwe visuele mogelijkheden worden ook door kunstenaars benut waardoor 'nieuwe manieren van zien' hun intrede maken in de kunstwereld. Binnen het vakgebied van de kunstgeschiedenis is het essentieel om een vocabulaire te hanteren waarmee over het beeld gesproken kan worden. Het gaat hierbij niet alleen om het uitdrukken van de essentie van het beeld, maar het ontwikkelen van bruikbare termen voor de beschrijving van het beeld en diens invloed op de samenleving. Beeldcultuur vormt hierin een jong begrip dat nog steeds in ontwikkeling is, maar veelzijdig wordt aangewend. Ondanks alle bestaande literatuur over het onderwerp is het niet eenvoudig uit te leggen wat er exact met beeldcultuur bedoeld wordt. Het begrip wordt vanuit verschillende disciplines bestudeerd en krijgt uiteenlopende betekenissen en definities toegekend. Omdat

beeldcultuur ook vaak als visuele cultuur wordt aangeduid, kan de term vanuit nog meer verschillende invalshoeken gedefinieerd worden. De begrippen beeldcultuur of visuele cultuur vormen op de eerste plaats een invalshoek om verschillende inzichten aangaande 'het beeld' te onderzoeken. De problematiek van het directe waarnemen, relaties tussen schrift en beeld en de semiotiek zijn bijvoorbeeld velden van onderzoek. Daarnaast kan met het begrip beeldcultuur een maatschappelijke ontwikkeling bedoeld worden, waarbij visuele beelden een indringende rol spelen in communicatieve situaties. Misschien wel de eenvoudigste omschrijving van het begrip beeldcultuur komt in 1998 van kunsthistoricus Nicholas Mirzoeff, die het als volgt omschrijft:

*Beeldcultuur is niet alleen onderdeel van je alledaagse leven, het is je alledaagse leven.*¹³

Deze nogal brede definitie omvat dus al het visuele dat door de menselijke cultuur is voortgebracht, plus alle natuurverschijnselen. Kort gezegd: alle visuele elementen waar onze realiteit mee is opgebouwd. Binnen deze thesis heb ik een engere definitie gebruikt om mijn onderzoek uit te voeren. Hierbij heb ik mij alleen gericht op bewegende beelden afkomstig uit populaire massacultuur. Massacultuur is een vorm van cultuurbeleving die samenhangt met industrialisatie en massamedia. Het betreft hier dus een specifiek onderdeel van de beeldcultuur. Onder massacultuur wordt verstaan commerciële producten of cultuuruitingen die door mensen zijn geproduceerd en zich kenmerken doordat zij bekendheid genieten bij een groot publiek. Iedere dag verwerken we via de verschillende media talloze beelden. Al deze beelden en visuele voorstellingen werken op zeer gevarieerde wijze mee aan tal van processen die gericht zijn op instandhouding of verandering van maatschappelijke instituties.¹⁴ De manier waarop de beelden worden ingezet hangt hierbij samen met de doelstellingen en de specifieke kenmerken die aan de groep toebehoren. Zo hebben kunstenaars bijvoorbeeld heel andere redenen om beelden te gebruiken of reproduceren dan reclamemakers. De mate waarin mensen beelden kunnen lezen en met het groeiende aantal media overweg kunnen, bepaald hoe goed zij dergelijke processen kunnen doorzien. Het bekijken van beelden lijkt heel anders dan lezen, maar audiovisuele media gebruiken hun eigen tekens en syntaxis. Je leest dus niet de letters zoals bij een tekst, maar de tekens die zich in het beeld bevinden. Een groot deel van dit proces vindt ook nog eens onbewust plaats. Hoe meer ontwikkeld de visuele geletterdheid is, des te groter het begrip van de verschillende media en diens invloed.¹⁵ Kennis is macht. Mediabeelden nemen een steeds groter gedeelte van onze dagelijkse realiteit in en hebben een vormend karakter op onze visie van de wereld. Zij zijn naar mijn mening onderdeel van de

¹³ Nicholas Mirzoeff (e.a.), *The Visual Culture Reader*, London /New York, 1998, pp. 3-4.

¹⁴ Luc Pauwels, Jan Marie Peters, *Denken over beelden: theorie en analyse van het beeld en de beeldcultuur*, Leuven, 2005, p. 13.

¹⁵ De term 'visuele geletterdheid' is afkomstig uit: Pauwels, Peters 2005 (zie noot 13), p. 14.

visuele constructie van het sociale. Het is dan ook niet opmerkelijk te noemen dat de invloed van de media recent een onderdeel van het politieke debat is gaan vormen. In 2005 bood de Raad voor Cultuur aan de toenmalige minister van OCW, mw. Van der Hoeven, een advies aan over de betekenis van media in de hedendaagse maatschappij en de rol van de overheid daarbij:

Mediawijsheid, de ontwikkeling van nieuw burgerschap. Mediawijsheid is alle kennis en vaardigheden en de mentaliteit die mensen nodig hebben om bewust, kritisch en actief mee te doen in de wereld van vandaag en morgen, waarin media een bepalende hoofdrol spelen.¹⁶ Twee jaar na het uitbrengen van het advies heeft het kabinet Balkenende (IV) het onderwerp tot een van haar aandachtspunten gemaakt. Op 18 april 2008 werd bekend dat het kabinet een expertisecentrum op het gebied van mediawijsheid gaat oprichten. Opvallend is de wijze waarop in het oorspronkelijke advies uit 2005 gesproken wordt over de rol van de media in de Nederlandse samenleving.

“Maatschappij en cultuur raken steeds verder gemedialiseerd. Weinig blijft onberoerd door (het effect van) de media; van elementen in een omgeving zijn media de omgeving zelf geworden. Deze tendens houdt nauw verband met technologische ontwikkelingen (digitalisering, connectiviteit, convergentie) en met de steeds verdere uitbouw van de informatie- en kennissamenleving. Al die aspecten samen spelen een centrale rol bij de veranderende positie van de burger. Zonder de mogelijkheden van internet zou de overheid nooit het beroep op de zelfredzaamheid van de burger kunnen doen dat zij nu doet. Tegelijkertijd geven diezelfde mogelijkheden burgers de kans zich aan het democratisch proces te onttrekken. Men kan zich terugtrekken in zijn eigen digitale wereld, zonder nog per ongeluk of ongewild met andere meningen geconfronteerd te worden.”¹⁷

Vooraf de invloed van het Internet heeft de politieke houding ten opzichte van media enorm veranderd. De mentaliteit en houding van de burger moeten met behulp van een expertisecentrum worden aangepast om op een goede manier met de invloed van de media om te kunnen gaan. Er is dus blijkbaar sprake van een bepaalde mate van bezorgdheid. De audiovisuele taal die de media voortbrengt en diverse communicatiemogelijkheden ontwikkelen zich door alle technologische ontwikkelingen nog steeds op hoog niveau. Daarom zal er dus ook sprake moeten zijn van een continu leerproces om een dergelijke wenselijke houding bij de burger te creëren.

Dergelijke bezorgdheid over de invloed van massamedia bestaat al sinds de jaren vijftig door de enorme opkomst van televisie. Veel kunstenaars waren zeer kritisch ten opzichte van de vormende invloed van dit medium en gaven hieraan uiting in hun kunstwerken. De relatie tussen massacultuur,

¹⁶ Raad voor Cultuur (2005), *Mediawijsheid, de ontwikkeling van nieuw burgerschap*, het volledige advies is te lezen op de website, <http://mediawijsheidinperspectief.nl/> (04-05-2011).

¹⁷ Raad voor Cultuur 2005 (zie noot 15).

massamedia en kunst is in de huidige kunstwereld minder gespannen. Met het postmodernisme en het vervagen van de grenzen tussen high en low art hebben uitingen van massacultuur een (blijvende) plaats in de kunst verworven.

1.3. Voorwaarden en motieven voor het ontstaan van Videokunst

Het medium video werd door de kunstwereld van de jaren zestig onmiddellijk omarmd als nieuw en veelzijdig middel van representatie.¹⁸ De interesse van de museumwereld liet niet lang op zich wachten en in 1968 hadden er al tentoonstellingen van Videokunst plaatsgevonden in Japan, Spanje, Zwitserland, Oostenrijk, Duitsland, Denemarken, Argentinië, Canada, Groot-Brittannië en de Verenigde Staten.¹⁹ Nu is het medium niet meer uit de kunstwereld weg te denken en verschijnt in de meest uiteenlopende vormen op tentoonstellingen over de hele wereld. In iets meer dan vijftig jaar heeft Videokunst een enorme ontwikkeling doorgemaakt, en wordt door kunstenaars op zeer uiteenlopende manieren gebruikt. Daarnaast is door de explosieve technologische vooruitgang het onderzoeksgebied enorm uitgebreid. In kunsthistorische literatuur over Videokunst worden verschillende kunstenaarsmotieven als bepalend gezien voor de snelgroeibare populariteit van het medium. De twee belangrijkste wil ik kort behandelen om de bredere context waaruit Videokunst ontstaat te schetsen. De eerste wordt onder andere beschreven door kunstenaar en criticus Catherine Elwes in *Video Art, A guided Tour* (2005). Zij stelt dat video, performance en experimentele film in de beginfase van hun ontwikkeling door kunstenaars voornamelijk werden uitgebuit als een middel om verandering in de kunstwereld te bewerkstelligen.²⁰ De jaren zestig waren een tijd van grote sociale en politieke veranderingen en ook in de kunstwereld wilden zowel Amerikaanse als Europese kunstenaars zich afzetten tegen de heersende traditie. Vooral de schilderkunst was onder invloed van het Modernisme zo reductief van aard geworden dat veel kunstenaars zich in een artistieke impasse bevonden. De vraag welke rol kunst had binnen de samenleving en vooral welke deze zou moeten hebben namen in die periode sterk aan belang toe. Er was onder kunstenaars een groeiende behoefte ontstaan om de tradities en instituties van de kunstwereld kritisch te herzien. Performances en Videokunst boden aan sommige van deze kunstenaars nieuwe mogelijkheden, omdat deze media eenvoudigweg te kort bestonden om in de kunsthistorische traditie geplaatst te worden. De eigenschappen die intrinsiek zijn aan deze media moesten nog volop onderzocht worden. In een meer algemene zin ontstond er onder kunstenaars een besef dat er een enorm esthetisch potentieel aanwezig was om beelden, geluiden en ervaringen te creëren die nooit eerder

¹⁸ Video wordt binnen de kaders van dit onderzoek opgevat als een techniek waarmee bewegende beelden als elektronisch signaal worden weergegeven. Een videosignaal wordt geproduceerd door een videocamera, en weergegeven op een monitor.

¹⁹ Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, London, 2003, p. 8.

²⁰ Catherine Elwes, *Video Art: a guided Tour*, London/New York, 2005, pp. 2-3.

hadden plaatsgevonden. In andere woorden: een kunstvorm die voorbij alle bestaande genres ging. Naast kunstenaarsmotieven waren ook technologische ontwikkelingen essentieel voor het ontstaan van Videokunst. Een zeer belangrijke ontwikkeling hierin was de introductie van de Sony Portapak in 1967. In alle kunsthistorische overzichten over de historische ontwikkeling van Videokunst wordt de komst van deze camera bestempeld als een bepalende gebeurtenis. Het was de eerste betaalbare en draagbare opnameapparatuur die voor de consument beschikbaar werd gemaakt. Hoewel de beeldkwaliteit zeker niet televisiewaardig was en er beperkte mogelijkheden waren om de beelden verder te bewerken verleende het kunstenaars voor het eerst toegang tot een medium wat voorheen exclusief voorbehouden was aan televisie.²¹ De aantrekkingskracht van de Portapak was ook te danken aan het feit dat de productiekosten vele malen lager waren dan van film.²² Daarnaast werkt videoapparatuur, in tegenstelling tot film, niet fotografisch. Dit maakt het mogelijk om beelden via een gesloten circuit direct op een monitor te tonen. Het medium vormde hierdoor een ideaal uitgangspunt voor informele, studio-experimenten waarin met een gesloten circuit concepten als tijd en beweging werden onderzocht.²³ Naast de technische en nieuwe creatieve mogelijkheden boden Performances en Videokunst kunstenaars de gelegenheid buiten de traditionele ruimtes van de kunstwereld te treden en hun werken aan een nieuw en breder publiek te tonen. Deze specifieke eigenschap sloot erg goed aan bij een van de grondgedachtes die in de jaren zestig overheersend in de kunst aanwezig was: de wens om kunst en leven meer met elkaar te verenigen.

Het tweede belangrijke kunstenaarsmotief wordt onder andere door curator John G. Hanhardt beschreven in zijn essay *Dé-collage/ Collage: Notes Towards a Reexamination of the Origins of Videoart* (1991).²⁴ Hij schetst in dit artikel een factor in de ontwikkeling van Videokunst die zeer belangrijk is in relatie tot het thesisonderwerp. Hanhardt stelt dat Videokunst mede gevormd is door de wijze waarop het een tegenhanger wilde vormen van het dominante instituut van commerciële televisie.²⁵ Hij omschrijft het medium televisie als een marketingtool die producten van bedrijven verkoopt door middel van reclame en daarnaast een levensstijl verkoopt in de getoonde programma's. De manier waarop het televisieproduct gemaakt wordt blijft altijd onzichtbaar voor de kijker. In de Verenigde Staten, maar in mindere mate ook in Europa nam het aantal huishoudens dat in het bezit was van een of meer televisietoestellen in korte tijd enorm toe. Dit gold ook voor het

²¹ Margot Lovejoy, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, London, 2004 (1989), p. 94.

²² Film moet ontwikkeld worden, wat hoge kosten met zich meebrengt.

²³ Lovejoy 2004 (zie noot 20), pp. 69-70.

²⁴ John G. Hanhardt, 'Dé-collage/ Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art, in: Doug Hall, Sally Jo Fifer (eds.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, New York, 1991, p. 71.

²⁵ Hierbij moet worden opgemerkt dat Hanhardt schrijft vanuit een Amerikaans perspectief, waarin commerciële televisie al vanaf de eerste uitzendingen bestaat. In Nederland hebben we tot het einde van de jaren tachtig en het ontstaan van de zender RTL Veronique alleen staats televisie gehad. Dit systeem was in heel Europa tot voor kort gebruikelijk.

gemiddelde aantal uren dat voor de televisie werd doorgebracht. Kunstenaars reageren met Videokunst op de institutionalisering van het televisiemedium in de jaren zestig, zijn ondemocratische karakter en de kapitalistische waarden die het vertegenwoordigt.²⁶ Een kijker wordt onder invloed van televisie als het ware omgevormd tot een ideale consument, geconditioneerd om allerlei producten te kopen om de schijnrealiteit van televisie te imiteren. Veel kunstenaars waren zich bewust van het vormende karakter van televisie op de samenleving en reageerden op de mogelijk negatieve gevolgen van het ondemocratische maakproces van het televisieproduct. Minderheden komen op televisie niet aan bod en hebben geen stem. In veel artistieke strategieën van kunstenaars in zowel performance- als Videokunst was het doel om de eenzijdige stroom van informatie in kunst en televisie om te zetten naar een proces van wederzijdse beïnvloeding.²⁷

De sociale invloed van televisie werd in de jaren zestig ook een centraal thema binnen het vakgebied van de Mediatheorie. Er kan gesteld worden dat televisie toen ook eigenlijk het enige echte massamedium was. Marshall McLuhan onderzocht in *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962) en *Understanding Media* (1964) de effecten van massamedia en stelde dat de audiovisuele media het Gutenberg-tijdperk tot een einde zouden brengen en dat dit het begin betekende van het elektronische tijdperk.²⁸ Het eerste boek beschrijft de enorme invloed van de ontwikkeling van het schrift en de drukpers op de ontwikkeling van culturen. Het schrift maakte het volgens McLuhan mogelijk om klanken weer te geven in tekens wat het menselijke vermogen om abstract te denken uiteindelijk vergroot. Dat heeft volgens McLuhan als gevolg dat de verschillende zintuigen van elkaar geïsoleerd worden en het gevoel voor magie afneemt, waardoor kennisspecialisaties kunnen ontstaan. Dit maakt uiteindelijk machtscentralisatie mogelijk. De drukpers uniformeerde en fragmenteerde de informatieoverdracht nog verder, zodat een cultuur kon ontstaan waarin individualisering, maar ook nationalisme hoogtij konden vieren.²⁹ In *Understanding Media* wordt deze theorie doorgetrokken naar de jaren zestig, die de overgang naar het elektronische tijdperk zou markeren. Deze overgangperiode wordt door McLuhan een zeer speciale status toegekend. Hij stelt dat media als 'extensions of man' kunnen worden beschouwd, wat ongeveer vertaald kan worden als verlenging of uitbreiding van de mens. Vanuit deze visie is het schrift een verlengstuk van het spraakvermogen en het wiel een uitbreiding van de voeten. De

²⁶ Hanhardt 1991 (zie noot 23), p. 71.

²⁷ Elwes 2005 (zie noot 19), pp. 9.

²⁸ Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, London, 2002 (1962), pp. 40-51.

²⁹ Marianne Boenink, 'McLuhan, Marshall: De Goeroe van een televisiegeneratie', *Krisis* 50 (1993), pp. 118-127.

elektronische media, waaronder de tv, zouden vanuit dit perspectief als een uitbreiding van het centrale zenuwstelsel moeten worden opgevat. Iedere uitbreiding van een lichaamsfunctie met behulp van een medium heeft volgens McLuhan tot gevolg dat een oorspronkelijke bestaande functie wordt afgesloten. Het afsluiten van functies die door middel van elektronische media worden veroorzaakt hebben vervolgens tot gevolg dat de mens van zichzelf vervreemdt. Wij maken ons vanuit deze zienswijze ongemerkt ondergeschikt aan technologie. De obsessie voor televisie binnen (vooral) de westerse samenleving heeft enorme invloed gehad op de ontwikkeling van Videokunst. De opkomst van het medium was vooral in de Verenigde Staten fenomenaal. In 1948 bezaten ongeveer tweehonderdduizend Amerikaanse huishoudens een televisie. Slechts tien jaar later waren er vijfhonderd-twintig televisiestations die uitzendingen maakten voor tweeënveertig miljoen huishoudens.³⁰ Videokunst en zijn verdere ontwikkeling vertrekt vanuit een veel bredere context van maatschappelijke verandering, technologische vooruitgang en een behoefte om bepaalde tradities in de kunstwereld kritisch te herzien. Bewegend beeld was vanaf de jaren vijftig door de onstuitbare opkomst van televisie een alledaags verschijnsel in de huiskamers van miljoenen Europeanen en Amerikanen geworden, en had zoals bij het ontstaan van elk belangrijk nieuw medium verstrekkende gevolgen op de samenleving.

1.4. Found footage: De relatie tussen videokunst en avant-gardistische film

Onderzoek naar de ontstaansgeschiedenis van Videokunst maakt duidelijk dat de oorsprong ervan niet alleen binnen de kunstwereld ligt. In de jaren zestig ontwikkelde dit nieuwe medium zich weliswaar onafhankelijk van massamedia als televisie en film, maar er was op dat moment al een langlopende traditie ontwikkeld in de vorm van onafhankelijke avant-gardistische films.³¹ Experimentele filmmakers onderzochten het medium film, en zochten naar een alternatief voor de binnen dat domein heersende beeldcultuur.³² Vier films wil ik in relatie tot mijn onderzoek kort beschrijven om aan te geven dat het gebruik van bestaande bewegende beelden niet specifiek ontstaan is binnen de kunsttraditie van de jaren zestig, maar veel eerder in wat strikt genomen tot het domein van de avant-gardistische film behoort. In de verschillende films is *found footage* gebruikt, waarbij beelden van verschillende bronnen worden geaccumuleerd om iets nieuws te construeren.³³ De fragmenten worden hergebruikt om hun verborgen betekenissen bloot te leggen, of nieuwe betekenissen te construeren. Het beeldmateriaal wordt zodanig herschikt dat het door zijn verwijdering uit de originele context een nieuwe, of andere betekenis krijgt. Het gevonden

³⁰ Youngblood 1970 (zie noot 8), p. 257.

³¹ Een experimentele film of avant-gardefilm wordt in de context van deze thesis beschouwd als een film die kritisch omgaat met cinematografische conventies, en tracht daaruit los te breken op zoek naar vernieuwing.

³² Anna Abrahams (e.a.), *mm2 Experimentele Film in Nederland sinds 1960*, Amsterdam, 2004, pp. 7-9.

³³ Een 'found footage film' is een specifiek subgenre, waarbij eerder gemaakt filmmateriaal in een nieuwe productie wordt geïntegreerd.

beeldmateriaal kan afkomstig zijn uit privécollecties, verloren gewaande archieven, rommelwinkels of zelfs de vuilnisbak. De beelden zijn vanwege hun diverse afkomst dus niet altijd bekend bij een groot publiek. Er kan ook niet worden gesteld dat het hergebruik valt te verklaren vanwege een tekort aan beelden. Dat er filmmateriaal gevonden kan worden suggereert zelfs dat er teveel is. Found footage mag bovendien is geen geval verward worden met archiefmateriaal. Van deze laatste categorie staat al vast dat het materiaal waardevol genoeg is om zorgvuldig en voor langere tijd te bewaren. Found footage valt juist op geen enkele wijze te categoriseren en de culturele waarde die het fragment representeert staat niet vast. Het gebruik gaat dan ook niet altijd over de inhoud van de beelden, maar representeert het totale systeem dat deze beelden heeft voortgebracht.³⁴ Een klein deel en een groter geheel worden met elkaar in verband gebracht.



Figuur 1: Joseph Cornell, *Rose Hobart*, 1936, video, 19 minuten, National Film Registry.

³⁴ James Peterson, 'Making Sense of Found Footage', in: Cecilia Hausheer, Christoph Settele (eds.), *Found Footage Film*, Luzern, 1992, pp. 55–76.

Een vroeg voorbeeld van een video waarbij gevonden filmmateriaal wordt gebruikt is *Rose Hobart*, een surrealistische korte film uit 1936, gemaakt door de Amerikaanse kunstenaar Joseph Cornell (1903-1972). Cornell is voornamelijk bekend vanwege zijn assemblagekunst en in het bijzonder zijn 'dozen'. Hij plaatste daarin afbeeldingen afkomstig uit massamedia gecombineerd met alledaagse objecten.³⁵ Cornell had een kopie van de junglefilm *East of Borneo* (1931) gekocht en was gefascineerd door hoofdrolspeelster Rose Hobart (1906-2000). Hij besloot de film zo te monteren dat alleen scènes waarin de actrice meespeelde overbleven, waardoor een filmisch portret ontstond. Alle actiescènes zijn uit de film verwijderd en enkele fragmenten van een zonsverduistering afkomstig uit een documentaire zijn toegevoegd.³⁶ Cornell projecteerde de film door blauw glas en vertraagde deze tot de snelheid waarop een stomme film gebruikelijk werd getoond. De originele soundtrack van de film werd vervangen door vrolijke nummers afkomstig van het album *Holiday in Brazil* van Nestor Amaral dat Cornell gekocht had in een kringloopwinkel.³⁷ Het narratief en de structuur van de originele film zijn door de ingrepen van Cornell onherkenbaar veranderd en de sfeer van de film is vrolijk, maar ook enigszins mysterieus. De kunstenaar voegde verschillende bestaande elementen samen tot een nieuw geheel, waardoor de oorspronkelijke inhoud op een nieuwe manier beleefd kon worden.³⁸ In film en televisie is het narratief uiterst belangrijk, omdat deze onder andere het verstrijken van tijd aangeeft. De ingrepen van Cornell zijn van invloed op deze tijdsbeleving waardoor de kunstenaar Rose Hobart mythologiseert als een Maria op een schilderij. Deze bijna vererende houding ten opzichte van actrices was in Cornell's oeuvre al eerder te zien in de vorm van assemblagewerken van andere bekende actrices. Zijn montage van het filmmateriaal is zeer zorgvuldig uitgevoerd. De continuïteit van het oorspronkelijke narratief wordt door de ingrepen van Cornell vernietigd, maar op een dusdanige manier dat de overgangen tussen de verschillende scènes nog steeds aannemelijk zijn. Rose Hobart kan bijvoorbeeld ineens andere kleding aanhebben, terwijl het gebaar wat zij met haar hand maakt in de volgende scène vervolgd wordt. De combinatie van de muziek, montage en blauwe weergave herscheppen de bestaande beelden tot een nieuw geheel. Het gebruik van collagetechnieken en appropriatie van beelden uit populaire cultuur vormt een rode draad in het oeuvre van Cornell en wordt hier voortgezet in een ander medium. Hoewel gebruik wordt gemaakt van bestaande beelden gaat het hier voornamelijk om de persoonlijke herinneringen, associaties en gevoelens die Cornell voelt bij het zien van de beelden. Hij heeft de actrice uit de

³⁵ Veel van de afbeeldingen waren van bekende actrices.

³⁶ De oorspronkelijke titel van de documentaire heb ik helaas nergens in de literatuur over de film kunnen achterhalen.

³⁷ Brian L. Frye, 'Rose Hobart', *Senses of Cinema* 17 (2001) nr.1, artikel afkomstig van de 'senses of cinema' website, <http://archive.sensesofcinema.com/contents/cteq/01/17/hobart.html> (11-10-2011).

³⁸ Een bekende anekdote over de film is dat Salvador Dali aanwezig was bij de première van defilm, en halverwege de vertoning zo geïrriteerd raakte dat hij de projector omstootte. Hij beweerde dat Cornell het idee uit zijn onderbewustzijn gestolen had.

context van de film losgesneden en de nadruk is verschoven naar Hobarts aanwezigheid op het scherm, haar gezichtsuitdrukkingen en bewegingen. *Rose Hobart* is exemplarisch te noemen voor de analytische en soms bijna obsessieve benadering van beeldmateriaal in found footage films. Hoewel Cornell's film vaak vanuit een surrealistisch kader bekeken wordt is de fixatie voor een specifieke film en actrice de meest kenmerkende overeenkomst met latere found footage cinema en Videokunst.

In 1941 maakte Charles A. Ridley van het Britse Ministerie van Informatie een zwart-wit film met de titel *Lambeth Walk - Nazi Style*, waarin hij beelden van Hitler en de Nazi's uit Leni Riefenstahls propaganda film *Triumph des Willens* (1935) op een dergelijke manier monteert, dat het lijkt alsof zij dansen en marcheren op het nummer *The Lambeth Walk* (1937).³⁹ Ridley gebruikte specifiek dit muziekstuk omdat in 1939 een lid van de Nazi-Partij een toespraak hield over de noodzaak voor een revolutie van het private leven waarin hij het liedje aanhaalde, en omschreef als 'Joods wangedrag', en 'dierlijk gehuppel'. Het nummer was enorm populair in heel Europa en op 18 oktober van 1938 heeft in de 'London Times' dan ook een artikel gestaan met de kop: "Terwijl dictators razen en staatshoofden praten, danst heel Europa op de Lambeth Walk".⁴⁰ Hiervan werd de volgende dag melding gemaakt in de Nederlandse krant 'Het Vaderland', waarin wordt gesteld dat een onbekende jonge dichter dit epigram twee maanden eerder vervaardigd heeft. In beiden krantenartikelen wordt voorgesteld dat het lied misschien wel heeft bijgedragen aan het vermijden van een Tweede Wereldoorlog.⁴¹ Dit gegeven maakt de plaatsing van het muziekstuk onder *Triumph des Willens* in 1941 extra schrijnend. *Lambeth Walk - Nazi Style* werd gedistribueerd naar verschillende nieuwszenders in Groot-Brittannië en de Verenigde Staten, die elk hun eigen commentaar onder de film verzorgden. De film was bedoeld als propagandamiddel en maakt de getoonde en zeer gevreesde visuele iconen minder schadelijk, door ze te ridiculiseren. Deze film is exemplarisch te noemen voor de enorme kracht die uitgaat van het plaatsen van beelden in een andere context. *Triumph des Willens* heeft als doel kracht uit te stralen en angst in te boezemen maar wordt door montage en muziek gereduceerd tot slapstick. Net als in de film van Cornell maken de herschikking en plaatsing van de muziek dat het kijken van de film een geheel andere ervaring wordt. Alleen is het doel van Ridley heel anders dan dat van Cornell. De culturele waarden die door de beelden vertegenwoordigd worden bekritiseerd. Geen verering maar ridiculisering. Deze techniek wordt in de appropriatie van bewegend beeld in de huidige kunstpraktijk nog veelvuldig toegepast.

³⁹ 'The Lambeth Walk' is een muziekstuk met tekst van Douglas Furber en L. Arthur Rose, gecomponeerd door Noel Gay, afkomstig uit de musical 'Me and My Girl' (1937). De musical was al erg populair voor de start van de Tweede Wereldoorlog.

⁴⁰ Geoff Nicholson, *The Lost Art of Walking: The History, Science, and Literature of Pedestrianism*, London, 2009, p.87.

⁴¹ C.M. Schilt, 'De vrede en de Lambeth Walk: Een lied dat bijna zoo beroemd werd als Tipperary', *Het Vaderland* 19 oktober 1938.

Het gebruik van found footage was vanaf de jaren vijftig niet langer een verschijnsel wat exclusief aan de avant-gardistische film was voorbehouden. Kunstenaar Bruce Conner (1933-2008) maakte in zijn carrière meerdere found footage films, waarvan *A Movie* (1958) de eerste is. In tegenstelling tot de films van Cornell en Ridley heeft Conner een veel bredere benadering en creëert nieuwe relaties door beelden afkomstig uit verschillende bronnen met elkaar te combineren en deze te voorzien van een nieuwe soundtrack. *A Movie* is grotendeels geconstrueerd uit zwart-wit filmbeelden die Conner kocht bij een Amerikaans filmuitwisselingsproject in de jaren '50.⁴² Bepaalde elementen zoals de aftelprocedure aan het begin en het titelscherm zijn normaal gesproken onderdeel van het proces van filmprojectie. Het is niet noodzakelijk om deze beelden toe te voegen, maar creëert een bewustzijn over het cineastische proces. Spectaculaire beelden van cowboys en Indianen te paard, raceauto's die uit de baan vliegen, beelden van een zeppelin boven een moderne stad, een nucleaire explosie, en vrouwelijk naakt worden afgewisseld met zwarte schermen met woorden als "Movie" en "The End". Op deze manier wordt bewust gespeeld met het gebruikelijke kijkproces. Conner beschreef de film als een uitdrukking van zijn eigen ervaringen met film, een visueel monument aan de eindeloze films en programma's die hij als kind had gezien.⁴³ De film bevat een combinatie van fragmenten die verschillende thema's zoals actie, snelheid, vooruitgang, dood, seksualiteit, oorlog en totale vernietiging vertegenwoordigen. Sommige beelden blijven dicht bij hun oorspronkelijk betekenissen en geven hoewel zij in een andere context getoond worden nog steeds dezelfde informatie aan de beschouwer. Andere zijn bevrijd van hun oorspronkelijke betekenis en kunnen vrij geassocieerd worden met andere beelden en nieuwe betekenissen vergaren.

Malcolm Le Grice besteed op een geheel andere wijze aandacht aan het cineastische proces in het werk *Castle One* (1966, voor het eerst vertoont in 1968), dat is samengesteld uit found footage van nieuwsuitzendingen, afkomstig uit de vuilnisbakken van een filmhuis in Soho (NY).⁴⁴ Bij de montage van een film worden ongewenste, of te lange fragmenten weggesneden. Het zijn deze filmfragmenten die door de kunstenaar werden gebruikt. Met *Castle One* deed Le Grice een aanval op cineastische absorptie. Dit is een fenomeen waar de kijker mentaal overgenomen wordt door de film op het scherm. De toeschouwer zit diep in het verhaal en is zich niet langer bewust van alle gebeurtenissen die om hem heen afspelen. Le Grice heeft dus net als Conner buitengewone aandacht voor het projectieproces. De gevonden beelden en geluiden zijn zo gemonteerd dat zij zich

⁴² Adrian Danks, 'The Global Art of Found Footage Cinema', in: Linda Badley, Steven Jay Schneider (eds.), *Traditions in World Cinema*, Edinburgh, 2006, pp. 248-249.

⁴³ Bruce Jenkins, 'Explosion in a Film Factory: The Cinema of Bruce Conner', in: Peter Boswell, Bruce Jenkins, Joan Ruthfuss, *2000 BC: The Bruce Conner Story Part II*, Minneapolis, 1999, pp. 185-223.

⁴⁴ Noam M. Elcott, 'Darkened Rooms: A Genealogy of Avant-Garde Filmstrips from Man Ray to the London Film-Makers' Co-op and Back Again', *Grey Room* 30 (2008), p. 22.

herhalen en de gecreëerde loop wordt onderbroken door beelden van een hangende gloeilamp die aan en uitgaat.⁴⁵ Geïnspireerd door het werk *Ceiling and light bulb* (1950) van Robert Rauschenberg (1925-2008), plaatste Le Grice een echte gloeilamp dicht bij het projectiescherm.⁴⁶ Deze gloeilamp ging aan en uit tijdens de vertoning van de film, waardoor het publiek verlicht werd. De beelden op het scherm werden door deze tussenkomst onzichtbaar. Le Grice verklaarde hierover dat hij het publiek door deze interventie zich weer bewust wilde maken van de activiteit waar zij mee bezig waren, namelijk het kijken van een film. De gloeilamp creëert een probleem bij het kijken van de film waardoor de aandacht van de toeschouwer weer verschuift van de film naar zijn eigen situatie. De film is vanwege deze ingreep een combinatie van een film en een performance geworden. McLuhan spreekt in *Understanding Media* over de kracht van de gloeilamp als communicatiemiddel. Volgens McLuhan ontsnapt het elektrische licht aan onze aandacht als communicatiemiddel omdat het geen 'inhoud' heeft. Toch elimineert elektrisch licht tijd- en ruimtefactoren op dezelfde wijze dat de radio, telegraaf, telefoon en televisie dat hebben gedaan. In de performance van Le Grice helpt de gloeilamp de toeschouwer zich juist weer bewust te worden van tijd en ruimtefactoren. De werken van pioniers als Cornell, Ridley, Conner en Le Grice vormen het startpunt van de appropriatie van bewegende beelden in kunst. Diverse avant-gardistische filmmakers tonen hoe bewerking en herschikking van beelden *en* de context waarin zij getoond worden van invloed zijn op hun betekenis en de culturele waarden die zij vertegenwoordigen. Deze is niet statisch en kan worden gemanipuleerd en uitgebreid. Een beeld kan meerdere betekenislagen krijgen en de informatie die in het beeld zit opgesloten kan gebruikt worden om een ander verhaal te vertellen. Deze thema's zullen door kunstenaars in de Video- en Nieuwe Mediakunst van de hierop volgende decennia nog volop onderzocht worden. Dit geldt ook voor de gebruikte technieken, omdat filmmakers hebben bijgedragen in het ontwikkelen van een collectie toegankelijke en betaalbare beeldbewerkingmethodes. De bovengenoemde films tonen ook aan dat de appropriatie van bewegende beelden niet nieuw is wanneer het zijn intrede doet in de kunst van de jaren zestig.

1.5. Reageren op televisie met het toestel, signaal en beelden

In de wereld van de cinema zijn we als publiek bereid te erkennen dat de regisseur in staat is een visuele handtekening te produceren waaraan zijn werk herkend kan worden. Ondanks het feit dat de "dood van de auteur" eind jaren zestig al door Roland Barthes (1915-1980) aan de kaak gesteld werd, zijn vele van ons bereid te geloven dat de visie van de filmmaker zelfs met tussenkomst van studiobazen en producenten onaangetast blijft. Hoewel de auteur als concept in de afgelopen decennia vanuit diverse invalshoeken is aangevallen blijft deze opvatting over de regisseur als auteur

⁴⁵ Een loop is een opname die steeds wordt herhaald.

⁴⁶ Elcott 2008 (zie voetnoot 43), p. 31.

ook nu nog bestaan. Bewegende beelden afkomstig uit massacultuur waren in de jaren zestig meestal afkomstig van televisie. In televisie heeft het auteurschap een heel andere invulling dan bij film. Er wordt vaak naar de auteur gerefereerd in de vorm van de naam van de producent, bedenker van een format of schrijver.⁴⁷ Deze personen zijn verantwoordelijk voor het geld, het programma-idee en de dialogen. Zij bepalen de sfeer en ideologie van het programma en de (onderliggende) boodschap die het uitdraagt. Het zijn hele andere elementen die een serie visueel herkenbaar en gedenkwaardig maken. Het gaat hier bijvoorbeeld over de styling van de hoofdpersonages en hun omgeving, en de muziek van het programma. In televisie zijn deze keuzes het resultaat van vele vergaderingen waarin een productieteam de oorspronkelijke format verder ontwikkeld. Een andere groep mensen wordt vervolgens aangenomen om het uiteindelijke resultaat naar behoren uit te voeren. Anders dan bij film, waarbij de artistieke opvatting van de regisseur min of meer gerespecteerd wordt zijn alle medewerkers bij televisie vervangbaar. Er is bijna geen sprake van een artistieke visie en creatie, maar van samenwerking en productie. Televisieprogramma's vormen modellen van de realiteit die totaal niet overeenkomen met de werkelijkheid. Toch heeft de door televisie geproduceerde schijnrealiteit een effect op de samenleving en indoctrineert deze met ideeën die helpen om gevestigde maatschappelijke instituties in stand te houden. Televisie vertegenwoordigde zeker in de jaren zestig kapitalistische waarden en conservatieve opvattingen. Een groot deel van de eerste generatie videokunstenaars voelde daarom een noodzaak oppositie te vormen tegen de dominante rol van televisie binnen de samenleving en zochten naar verschillende manieren om kritiek te leveren op het medium. Televisie werd door deze kunstenaars als ontoegankelijk en ondemocratisch bestempeld, met een verregaand vormend karakter op de samenleving. Kritiek op de macht van televisie werd in eerste instantie niet vormgegeven in Videokunst, maar begon met het gebruiken van beelden afkomstig uit live televisie-uitzendingen als onderdeel van het televisietoestel als sculpturaal element in collage en assemblagekunst. Oprichter van het Lettrisme en kunstenaar Isidore Isou (1925-2007) maakte in 1962 *La télévision dechiquetée ou l'anti-crétinisation (De aan flarden gegaane televisie of Anti-Cretinisme)*.⁴⁸ Het werk van Isou bestaat uit een televisietoestel waarbij een mal over het beeld is geplaatst. Uit de mal zijn een reeks *hypergraphics* gesneden waardoor slechts een deel van het televisiescherm zichtbaar is.⁴⁹ Door deze ingreep wordt het beeld gefragmenteerd weergegeven en de informatiestroom van de beelden verstoord.⁵⁰ César Baldaccini (1921-1998) vervaardigde in 1962 het werk *Télévision*. Hij ontmantelde

⁴⁷ In de televisie-industrie is een format een sjabloon voor een programma waarop intellectueel eigendom worden geclaimd, zodat het niet zonder licentie door anderen kan worden gebruikt.

⁴⁸ Het Lettrisme is een Franse avant-gardistische kunst en literatuur beweging, welke werd opgericht in de jaren veertig, en werd geïnspireerd door Surrealisme en Dada.

⁴⁹ Aanhangers van het Lettrisme maken in hun werken vaker gebruik van 'hypergraphics', een reeks tekens zonder betekenis.

⁵⁰ De beelden op het scherm zijn reguliere televisie-uitzendingen, en bestaan niet uit opgenomen fragmenten.

een televisie door deze van de kast te ontdoen en plaatste het nog werkende toestel in een plexiglazen doos. De doos bevat enkele gaten waar antenne's doorheen kunnen en de knoppen van het toestel bediend kunnen worden. Het toestel in de doos staat op een gelaste sokkel die gemaakt is van beschilderd plaatmetaal, afkomstig van een autowrak. Deze compressie van industriële materialen is een terugkerend element in César's sculpturen. Net als kunstenaars zoals Arman (1928-2005) en Jean Tinguely (1925-1991) was César een Nouveau Réalist, waarbij vaak inspiratie geput werd uit een stedelijke omgeving. Het idee van de readymade wordt in *Télévision* toegepast op moderne en stedelijke materialen. De televisie en de auto waarvan de sokkel vervaardigd zijn beiden machines die een enorme opkomst doormaakte in de jaren vijftig en zestig. Wanneer het televisietoestel aan wordt gezet is alleen een blauwe streep op een zwarte achtergrond zichtbaar op de monitor. In 1963 maakte Günther Uecker (1930) een vergelijkbaar werk met *TV auf Tisch (TV op Tafel)*. Een televisietoestel is wit geschilderd en op een houten tafel geplaatst waarna tientallen spijkers aan het toestel zijn vastgelijmd. Het werk maakt onderdeel uit van de tentoonstelling *Sintflut der Nägel* waarin Uecker het interieur van een hele woonkamer in spijkers had bedekt. Het is niet de uitzending of het beeld, maar het televisietoestel als object dat door de ingreep van Uecker van zijn functionaliteit wordt beroofd. Bovengenoemde kunstenaars waren niet nadrukkelijk bezig met het toe-eigenen van televisiebeelden, maar waren meer geïnteresseerd in de sculpturale kwaliteiten van de televisie als object.⁵¹



Figuur 2: Isidore Isou, *La télévision déchiquetée ou l'anti-crétinisation*, 1962 (reconstructie 1989), televisie en papier, 44 x 64 x 45 cm, MoMa New York.

⁵¹ Dieter Daniels, 'Television-Art or Anti-art?: Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s' (2004), artikel afkomstig van de 'Medien Kunst Netz' website, http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/12/ (27-04-2011).

Televisiebeelden monteren of bewerken was in de jaren zestig nog onmogelijk voor kunstenaars. Een van de weinige invloedsmogelijkheden bestond uit het verstoren van de signaalontvangst om daarmee de perceptie van het televisiebeeld te beïnvloeden. Wolf Vostell (1932-1998) en Nam June Paik (1932-2006) waren beiden verbonden aan de Fluxus-beweging en behoren tot de eerste kunstenaars die op dergelijke wijze televisiebeelden bewerken. Zij monteerden geen opgenomen beeldmateriaal, maar werkten met live televisie-uitzendingen. Vostell toonde in 1963 tijdens een tentoonstelling in de Smolin Gallery in New York zes televisietoestellen waarvan de gebruikelijke horizontale en verticale instellingen van het televisiebeeld gewijzigd waren.⁵² De televisies vertoonden verschillende programma's, maar door de manipulatie waren de beelden niet langer herkenbaar. Op deze manier werd de eenzijdige stroom van massacultuurproductie onderbroken. De informatie bereikt de toeschouwer niet langer. Door de verstoring van het beeld onthult Vostell de beschouwer de elektronische bron van de illusie die televisie toont.⁵³ Het raam op de wereld wordt weer gereduceerd tot wat het in werkelijkheid is: een apparaat. Paik wordt vaak de vader van de Videokunst genoemd en voerde een vergelijkbaar onderzoek naar de mogelijkheden tot manipulatie van het televisiesignaal uit in zijn werk *Magnet TV* (1965). Het werk bestaat uit een werkend televisietoestel waarop een grote elektromagneet in hoefijzervorm is geplaatst. Wanneer de televisie wordt aangezet worden de elektronen naar de bovenkant van het beeldscherm getrokken. Het elektrostatische beeldsignaal wordt omgebogen en is door deze ingreep onherkenbaar geworden. Het verplaatsen van de magneet maakte eindeloze variaties in het beeld mogelijk. Het is hierbij belangrijk om op te merken dat de gebruikte televisietoestellen en hun beeld in beide werken deel uitmaken van een assemblage, waarin het beeld slechts een onderdeel vormt. In de jaren zestig wordt dus niet alleen in de Videokunst, maar ook in de schilder- en beeldhouwkunst op de invloed van televisie op de samenleving. In veel werken wordt getracht de informatiestroom te onderbreken of doorbreken, waardoor het medium iets toegankelijker lijkt. Er wordt gezocht naar een proces van wederzijdse beïnvloeding. Daarnaast scheppen de werken bij de beschouwer een bewustzijn over de dominerende rol van televisie en de verborgen ideologieën in massamedia.

In 1969 heeft de Howard Wise galerie in New York een Videokunsttentoonstellingen georganiseerd onder de naam *TV as a Creative Medium*.⁵⁴ Deze tentoonstelling is kunsthistorisch gezien bijzonder te noemen omdat er zowel aandacht was voor de nieuwe diverse mogelijkheden van Videokunst als voor het potentieel van het nieuwe medium als gereedschap om sociale verandering te bewerkstelligen. Er was dus niet alleen aandacht voor de formele, maar ook de inhoudelijke

⁵² Het wijzigen van deze instellingen is op huidige televisietoestellen niet langer mogelijk.

⁵³ Elwes 2005 (zie noot 19), p. 25.

⁵⁴ Lovejoy 2004 (zie noot 20), pp. 101-103.

mogelijkheden van Videokunst. In de tentoonstelling kwamen zeer verschillende benaderingen aan bod en tentoongestelde werken waren van onder andere Nam June Paik, Frank Gillette (1941), en Eric Siegel (1944). De werken waren niet alleen van videokunstenaars, maar ook van kunstenaars met een achtergrond in schilderkunst, film, kernfysica, avant-garde muziek, performance, kinetische kunst, lichtkunst en beeldhouwkunst. Het middelpunt van de tentoonstelling was de installatie *Wipe Cycle* (1969) die door kunstenaars Frank Gillette en Ira Schneider (1939) bij de lift aan de ingang van de tentoonstelling werd geplaatst. Live beelden van bezoekers van de tentoonstelling werden in een gesynchroniseerde cyclus afgewisseld met televisiebeelden. Bij binnenkomst werden de bezoekers gelijk met zichzelf geconfronteerd. Op voorgeprogrammeerde intervallen gingen de negen monitoren gedurende korte tijd op zwart. De intentie van het werk was volgens Gillette om de kijker te overladen met verschillende beelden op meerdere plaatsen in de ruimte. Het overladen had tot doel te ontsnappen aan de automatische informatieverspreiding van commerciële televisie, zonder de oorspronkelijke inhoud totaal te vernietigen.⁵⁵ Gene Youngblood omschrijft het effect van het werk dat volgens hem de kijker en diens directe omgeving opneemt in het macrosysteem van informatieoverdracht.⁵⁶ *Wipe Cycle* brengt verschillende niveaus van tijd en ruimte samen tot een audiovisuele ervaring op diverse frequenties van waarneming. Een bezoeker van de tentoonstelling is toeschouwer en onderdeel van een groter systeem. In de beginperiode van de ontwikkeling van Videokunst namen kunstenaars dus veelal een kritische houding aan ten aanzien van televisie en probeerde de informatiestroom te onderbreken door op verschillende manieren signaal te beïnvloeden. Zij waren snel door de mogelijkheden van manipulatie van het beeldsignaal heen en gingen op zoek naar andere, meer ingrijpende technieken om het beeld te bewerken en beïnvloeden.⁵⁷ Daarnaast ontwikkelden zowel in Amerika als in Europa in het midden jaren zestig verschillende samenwerkingsverbanden tussen videokunstenaars en televisiezenders. Op kleine schaal werd onderzocht wat kunstenaars met het medium televisie zouden doen, als zij zendtijd tot hun beschikking kregen. Een van de grootste projecten die op dit gebied heeft plaatsgevonden werd in 1967 door Zweedse kunstenaars Ture Sjölander (1937) en Lars Weck (1942) samen met videotechnicus Bengt Modin (1935) gerealiseerd. Zij werden door de Zweedse televisie (SVT) gevraagd om een experimenteel programma te produceren wat bekend is onder de naam *Monument 67*.⁵⁸ De dertig minuten durende film werd voor het eerst uitgezonden in Zweden in 1968 en daarna in de rest van Europa, Azië en uiteindelijk de Verenigde Staten.⁵⁹ Als bronmateriaal werden

⁵⁵ Marita Sturken, 'TV as a Creative Medium; Howard Wise and Video Art', *Afterimage* 11 (1984), pp. 5-9.

⁵⁶ Youngblood 1970 (zie noot 8), pp. 341.

⁵⁷ Elwes 2005 (zie noot 19), pp. 26.

⁵⁸ De muziek onder de film is van Zweeds muzikduo Hansson en Karlsson, in het genre Jazz-Rock/Fusion, uitgevoerd op orgel.

⁵⁹ Youngblood 1970 (zie noot 8), pp. 331.

filmbeelden en dia's van 'culturele monumenten uit de westerse cultuur' gebruikt in de vorm van bekende personen en schilderijen, waaronder de Mona Lisa, Charlie Chaplin, Adolf Hitler, de Beatles en de koning van Zweden.⁶⁰ Door middel van Telecine, een proces waarbij film op video wordt overgezet werden filmfragmenten en dia's eerst geregistreerd op videoband en vervolgens terug op filmrol gezet voor verdere verwerking. Door de productiemethode en verdere bewerking werden de beelden ernstig vervormd en ontdaan van kleur. Toch waren de beelden nog steeds herkenbaar. De getoonde iconen werden door deze ingrepen niet uitgewist. Het laat zien dat een beeld informatie is en hoe doeltreffend het zijn informatie kan overbrengen aan de beschouwer. Een fractie van de informatie is genoeg om het originele beeld wat in ons geheugen is opgeslagen te herinneren. Met het werk onderzochten Sjölander, Weck en Modin het collectieve geheugen van de samenlevingen waar het programma op televisie werd uitgezonden. Het collectieve geheugen van een samenleving kan het beste worden omschreven als de totale verzameling van herinneringen die een groep mensen van een bepaalde cultuur gemeen heeft. Wat een gemeenschap wil herinneren of juist wil vergeten is bijvoorbeeld een indicatie voor het collectieve geheugen van deze specifieke groep. Beeldcultuur vormt ook een onderdeel van het collectief geheugen van een samenleving. De visuele herinneringen blijven bewust en onbewust actief in het geheugen bestaan. Beelden kennen een enorme diversiteit aan functies binnen de verschillende samenlevingen en zijn in staat verschillende indrukken op te wekken of verwachtingen te vormen. Het concept van het culturele collectief geheugen vindt zijn oorsprong bij de Franse filosoof en socioloog Maurice Halbwachs (1877-1945). In de jaren dertig van de vorige eeuw ontwikkelde Halbwachs en de Duitse kunsthistoricus Aby Warburg (1866-1929) onafhankelijk van elkaar theorieën over het collectieve of sociale geheugen.⁶¹ Zij zetten zich af tegen het idee dat het collectieve geheugen kan worden gevat in biologische termen, zoals in de archetypen uit de analytische psychologie van Carl Gustav Jung. Het collectieve geheugen is in de biologische termen van Jung een 'raciaal geheugen' wat bestaat uit gevoelens en ideeën die geërfd worden van onze voorouders. Volgens Halbwachs is wat je herinnert nooit een volledig persoonlijke herinnering. Informatie die je ergens hebt gehoord, gelezen of waar je beelden van hebt gezien beïnvloeden jouw persoonlijke herinnering. Het collectieve geheugen is een geheugen wat wordt gedeeld door een groep. Dit ontstaat doordat individuen van deze groep zich niet alleen dingen herinneren, maar deze overbrengen op andere leden van de groep. Het geheugen ontleent uiteindelijk zijn kracht aan de collectiviteit van de desbetreffende groep. Niet alle individuen binnen de groep zullen dezelfde waarde aan de verschillende herinneringen die aan de groep toebehoren. Halbwach stelt dan ook dat elk individueel geheugen een bepaalde kijk is op het

⁶⁰ De specifieke afwegingen van de makers, bij het selecteren van deze beelden, is helaas niet in de (kunst)historische literatuur beschreven.

⁶¹ Jan Assmann, John Czaplicka, 'Collective Memory and Cultural Identity', *New German Critique* 65 (1995), pp. 125-133.

collectieve geheugen en dat die individuele invalshoek kan verschillen op basis van de sociale positie die het individu heeft. Het uiteindelijke doel van *Monument 67* was om een breder bewustzijn bij de televisiekijker te creëren over het communicatieve proces dat inherent is aan beelden.⁶² Dit proces maakt de beelden uiteindelijk deel van het collectief geheugen. De film onderzoekt welke culturele informatie de beelden vertegenwoordigen en of de bewerking een uitwerking heeft op de herkenbaarheid en autoriteit van de geselecteerde beelden. Sjölander gebruikt hierbij beelden afkomstig uit populaire cultuur omdat zij vanwege hun bekendheid een visuele taal vormen waarin met de kijker gecommuniceerd kan worden.

Het gebruiken van bewegende televisie- en filmbeelden was in Videokunst in de jaren zestig en zeventig niet mogelijk, omdat de videorecorder nog niet uitgevonden was. Opnemen was alleen mogelijk met behulp van professionele apparatuur die niet beschikbaar was, of te duur. De eerste succesvolle VHS videorecorder werd pas in 1972 door Philips geïntroduceerd.⁶³ Een manier om daadwerkelijk beeldmateriaal in bezit te krijgen was door het te stelen. Door met een videocamera opnames van een monitor te maken. Bij deze techniek gaat veel van de originele beeldkwaliteit verloren en lopen er statische strepen door het beeld. Het geluid is minder sterk en er zijn achtergrondgeluiden en ruis te horen. Kunstenaar en filmmaker Craig Baldwin (1952) maakt gebruik van deze appropriatietechniek in *Stolen Movie* (1976). Voor het werk zijn diverse filmfragmenten opgenomen in de bioscoop met behulp van een Super 8 camera.⁶⁴ Baldwin ging met zijn camera naar de bioscoop, rende voorbij de kaartverkoop de filmzaal in, en filmde totdat hij verzocht werd te vertrekken, of ongezien kon verdwijnen via een achteruitgang.⁶⁵ In een interview beschrijft de hij deze werkwijze als een strijdbaar gebaar tegen de collectieve media.⁶⁶ Het stelen van het beeldmateriaal is hier een maatschappelijke kritiek op de macht van de filmindustrie. *Stolen Movie* is hierdoor zowel een zelfstandig kunstwerk, als een documentatie van een performance, namelijk de daad van het stelen van de film. De toevalligheidfactor speelt een belangrijke rol in dit werk. Baldwin weet van te voren niet of hij in staat zal zijn de bioscoop binnen te dringen en welke beelden opgenomen gaan worden. Het verlies van beeldkwaliteit vormt geen obstakel, omdat het werk niet gericht is op de inhoud van de beelden maar meer op de filmindustrie als instituut. In hetzelfde interview verklaart hij dat de onzinfactor, nonsens en willekeur in zijn werk verwant is aan Dada en het provocatieve karakter van het werk aan de Situationisten.

⁶² Youngblood 1970 (zie noot 8), p. 331.

⁶³ David Browne, 'The Virtual Museum of Vintage VCR's', artikel afkomstig van de 'totalrewind' website, <http://www.totalrewind.org/mainhall.htm>, (20-05-2011).

⁶⁴ 'Super 8' is het formaat van het opnamemedium. De filmstrip is acht millimeter breed.

⁶⁵ Jack Sargeant, 'The Pleasure Trippin', *Fringecore 7* (1998), p. 17.

⁶⁶ Sargeant 1998 (zie noot 64), p.17.

In 1979 gebruikt kunstenaar Dara Birnbaum voor het eerst origineel beeldmateriaal, afkomstig van televisie. In de jaren zeventig werkte zij als redacteur van televisiebeelden en had zodoende toegang tot beeldmateriaal.⁶⁷ In *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) bewerkt Birnbaum fragmenten uit het derde seizoen van de televisieserie *The New Adventures of Wonder* die in Amerika op televisie te zien was tussen 1975 en 1979. Wonder Woman was in de jaren veertig een van de eerste vrouwelijke striphelden van uitgever DC Comics, en is tevens een van de bekendste. De hoofdrol in de televisieserie werd vertolkt door Lynda Carter die transformeerde tot superheld door woest in het rond te draaien tot een explosie volgde. Na de explosie was zij gekleed in een weinig verhullend superheldenkostuum en klaar om de strijd aan te gaan. Verschillende van deze transformatiescènes van alledaagse vrouw tot superheld worden door Birnbaum geïsoleerd en vele malen herhaald. Door de repetitie kunnen de beelden grondiger worden geanalyseerd en zijn verschillende stereotypisch vrouwelijke lichaamsbewegingen en poses nadrukkelijker te zien. *Technology/Transformation: Wonder Woman* toont door de montagetechniek de enorme kracht van het herhalen van beelden. De toevoeging van het luide geluid van de explosies en de kreet 'Wonder Woman' bij elke herhaling zorgen dat de beelden aan intensiteit toenemen. De geluidsband wordt irritant en indringend, waardoor de sfeer van het fragment dreigend wordt. In een ander segment staat Wonder Woman in een afgesloten ruimte met spiegels. Zij krast met een scherp voorwerp in een van de spiegels, waardoor Wonder Woman in de reflectie haar eigen keel lijkt door te snijden. Het grootste deel van Birnbaum's werk gaat over verborgen ideologieën in de massamedia en vormt een systematische analyse van televisiesemiotiek en onderzoekt de autoriteit van het beeld. Ze analyseert met *Technology/Transformation: Wonder Woman* de wijze waarop televisiebeelden manipuleren door de oorspronkelijke context waarin de beelden getoond worden te ondermijnen. Aan het einde van de video volgt een tekstuele deconstructie van het nummer *Wonder Woman in Discoland* van de Wonderland Disco Band gebruikt in de titelsong van het programma. Het nummer is nogal zwoel ingezongen en heeft een suggestieve en seksueel getinte tekst. Door de tekst van het lied tegen een neutrale blauwe achtergrond te plaatsen wordt deze mate van suggestiviteit opvallender en wordt duidelijk dat het lied de sensuele lading van de beelden in de serie versterkt. Zelfs in de rol van superheld waarin Wonder Woman kan vliegen, bovenmenselijke kracht bezit en immuun is voor de meeste magische wapens en aanvallen moet zij op de eerste plaats een aantrekkelijke vrouw zijn. Deze subtekst wordt door de verschillende ingrepen blootgelegd. Birnbaums toegang tot het beeldmateriaal en bekendheid met verschillende montagetechnieken zijn zeer bepalend geweest voor de mogelijkheden tot realisatie van *Technology/Transformation: Wonder Woman*. Birnbaum vindt of steelt geen beeldmateriaal, maar kiest het met een specifiek

⁶⁷ Elwes 2005 (zie noot 19), pp. 108.

doel. Vanwege de toegang tot de beelden en haar kennis van montagetechnieken kan Birnbaum haar artistieke intentie in video tot uiting brengen. Deze keuze zou snel voor meerdere kunstenaars beschikbaar worden door de uitvinding van de VHS videorecorder.



Figuur 3: Dara Birnbaum, *Technology/ Transformation Wonderwoman*, 1978, video, 5:22 minuten, MoMa New York.

1.6. De Videorecorder, Scratch, politiek verzet en deconstructie

De uitvinding van de VHS videorecorder vormde een nieuwe impuls in de ontwikkeling van Videokunst. Grootschalige aankoop kwam enigszins traag op gang en het duurde ongeveer tien jaar voordat de apparatuur zo goedkoop was dat het op grote schaal verkocht en gebruikt werd. Het was nu eindelijk mogelijk om thuis beelden op te nemen van televisie. Daarnaast ontstond een geheel nieuw archief aan beeldmateriaal: de videotheek, nu een uitstervend fenomeen. Andere nieuwe technologische ontwikkelingen maakten het steeds eenvoudiger om beeldmateriaal te bewerken. De apparatuur werd goedkoper en was gemakkelijk in het gebruik, waardoor uitgebreide technische kennis geen absolute vereiste vormde. Hoewel televisie wel werd geparodieerd en bekritiseerd in (Video)kunst was het gebruiken van de beelden nu eindelijk op grote schaal mogelijk. Kunstenaar Chris Meigh Andrews (1952) maakte in 1983 met behulp van de videorecorder het werk *Interlude*

(*Hommage to Bugs Bunny*). Een interlude of intermezzo is een muziekterm waarmee een instrumentaal tussenspel wordt aangeduid. Het was dan ook de relatie tussen de soundtrack en de beelden van de tekenfilm die Meigh Andrews in dit werk onderzocht, geïnspireerd door het werk van de Amerikaanse componist van minimal muziek Steve Reich (1936). In het werk wordt een achtervolgingsscene uit een oude Bugs Bunny tekenfilm tussen het vrolijke animatiekonijn en Yosemite Sam geïsoleerd en vele malen herhaald. Het herhalen van het muzikale ritme in combinatie met de herhaling van de beelden suggereert volgens Meigh Andrews een structuur. De punten waar het fragment geknipt werd zijn dan ook bepaald aan de hand van de muziek. De beelden waren in het montageproces niet leidend maar het geluid. Naast een onderzoek naar de relatie tussen beeld en geluid en de kracht van herhaling vormde het videowerk ook een onderzoek naar de ervaring van het televisiekijken.⁶⁸ De kunstenaar was als kind een enorme fan van Bugs Bunny en bekeek de tekenfilm iedere week tot in zijn tienerjaren. De aflevering *Irate Pirate* waar het fragment uit afkomstig is heeft Meigh Andrews naar eigen zeggen het vaakst gezien. Hij verklaart dat de keuze voor dit specifieke fragment samenhangt met gevoelens van nostalgie. Het zien van bepaalde televisiebeelden roepen plezierige jeugdherinneringen op, terwijl er niet een echte herinnering is aan de kijkactiviteit. De keuze voor deze beelden is zeer persoonlijk gemotiveerd en in die zin vergelijkbaar met het filmische portret wat Cornell voor Rose Hobart creëerde. De beelden mythologiseren in dit geval niet een persoon, maar de kindertijd van de kunstenaar. Meigh is niet kritisch ten opzichte van het medium televisie, maar viert een van zijn kinderhelden.

Begin jaren Tachtig kwam in Groot-Brittannië de Scratch op, een groep bestaande uit kunstenaars en mensen uit het clubmuziek circuit die veelvuldig gebruik maakten van de videorecorder om beelden te verzamelen.⁶⁹ Zij maakten montages die zich kenmerken door de uiterst snelle beeldwisseling en ritmische herhaling van beelden. Deze videowerken werden veel getoond op dansfeesten en vormt de start voor de hedendaagse videojockey (VJ). De muziek en de beelden komen samen en vormen een extra belevingsdimensie voor de bezoeker. De montagestijl van de scratch kunstenaars had een zeer hedendaagse uitstraling en werd door muziekzender MTV dan ook snel gekopieerd. De flitsende kleuren, snelle montage en herhaling zijn jaren lang kenmerkend geweest voor de visuele uitstraling van de muziekzender. Scratch zag er jong en hip uit en gaf het tempo en de sfeer van de jaren tachtig perfect weer. Televisie werd vanaf dit punt ook geïnspireerd door Videokunst. Dit proces van wederzijdse beïnvloeding zorgde dat er vanaf de jaren tachtig een verandering waar te nemen is in de relatie tussen kunstenaar en televisie. Deze is minder gespannen en niet de kritiek is niet meer zo specifiek gericht op het televisiemedium. Kunsthistoricus Catherine Elwes stelt dat dit gezien kan

⁶⁸ Chris Meigh-Andrews, *Chris Meigh-Andrews: Early Video Tapes: 1978-87*, London, 2004, pp. 2-8.

⁶⁹ Kunstenaars als George Barber, Nick Cope, Gorilla Tapes, Nocturnal Emissions, Sandra Goldbacher e.a.

worden als een voorbode van het verdwijnen van grenzen tussen high en low art zoals dat onder invloed van het postmodernisme doorzet.⁷⁰ Hoewel het lijkt alsof de kunstenaars minder kritisch omgaan met televisiebeelden is dit niet helemaal het geval. Door televisiebeelden te gebruiken overtreden kunstenaars het copyrightrecht. Zij betalen niet om de beelden te mogen gebruiken. Dit zagen vooral de Scratchkunstenaars als een toegevoegde waarde van het werken met dergelijk beeldmateriaal. Het vormt een politieke daad en stelt vragen over wie onze cultuur precies in bezit heeft. Daarnaast werden veel van de videowerken nog steeds getoond buiten de gebruikelijke kunstinstuties. In de muziekclubs waren slechts een beperkt aantal mensen aanwezig die daar niet voor de videowerken waren. Zij kwamen voornamelijk om te dansen en zullen zich in geen geval bewust zijn geweest van het feit dat zij een belangrijke ontwikkeling in de Videokunst aanschouwden. De werken werden als zodanig niet als kunstwerken beoordeeld door galeriehouders, kunstcritici of kunsthistorici. Het politieke karakter van het illegale gebruik van beeldmateriaal was voor sommige Scratch kunstenaars niet voldoende.⁷¹ Zij gebruikten de beelden om een politieke boodschap uit te dragen, voornamelijk door beelden op zodanige wijze te monteren dat bijvoorbeeld politieke leiders het tegenovergestelde beweren van hun originele boodschap. Een bekend werk waarin deze techniek gehanteerd wordt is *Death Valley Days (The Commander-in-Chief)* (1984) (fig.4.) van het Gorilla Tapes collectief. In de video zijn verschillende fragmenten van voormalig president van de Verenigde Staten Ronald Reagan zodanig gemonteerd dat hij verklaart dat Amerika het centrum van al het kwaad is binnen de moderne wereld. Omdat de beelden afkomstig zijn uit bekende toespraken weten de meeste kijkers wat Reagan eigenlijk gezegd heeft in de desbetreffende toespraak wat de video alleen maar grappiger maakt. De waarde van nieuwsbeelden wordt door de video gedevalueerd en tegelijkertijd worden actuele politieke beslissingen en houdingen belachelijk gemaakt. Sommige Scratchkunstenaars zoals de Duvet Brothers gingen afstandelijker met hun beeldmateriaal om dan het Gorilla Tapes collectief. Zij hebben een minder kritische houding ten aanzien van het medium televisie, maar behouden hun politieke boodschap. In de video *Laughing Girls* (1984), waarin het lachen van verschillende vrouwen werd gemonteerd tot een muzikale compositie spelen feministische opvattingen een belangrijke rol. De reden om specifiek dit fragment te kiezen heeft minder te maken met het medium dat hun heeft voortgebracht. Het fragment dateert uit de jaren veertig, maar de afkomst is onbekend. Het lachsalvo van de zes jonge vrouwen die in de video in een rij opgesteld staan wordt door de versnelling en vertraging van de beelden in toonhoogte veranderd. De muzikale compositie in combinatie met de beelden tonen de kracht van het vrouwelijke lichaam en leggen de nadruk op de strenge sociale etiquette die deze vrouwen overschrijden door zo vrij en hardop te lachen. Hoewel

⁷⁰ Elwes 2005 (zie noot 19), pp. 96.

⁷¹ Elwes 2005 (zie noot 19), pp.110.

Scratch in de jaren tachtig als radicaal werd bestempeld werd het een minder effectief verzetsmiddel toen de esthetiek werd overgenomen op televisie en de kunstwereld Videokunst oppakte en in traditionele kunstcontexten ging tentoonstellen.



Figuur 4: Gorilla Tapes, *Death Valley Days (The Commander in Chief)*, 1984, video, 20 min, Seventeen gallery.

Videokunst bleef in de jaren negentig een effectief medium om kritiek te leveren op het militair-industrieel complex en de macht van de media. Het grote verschil met Videokunst uit de jaren tachtig was dat dit proces meer en meer met behulp van de appropriatie van televisietechnieken plaatsvindt. Niet de beelden, maar de vorm waarin televisie aan ons verschijnt wordt gebruikt en vervolgens gedeconstrueerd. De video *Iraq Campaign 1991* (1991-1992) van de Amerikaanse kunstenaar Phil Patiris is een video die van deze techniek gebruik maakt en vormt een compilatie van nieuwsbeelden, Star Trek fragmenten en sportuitzendingen. De beelden worden zonder toestemming gebruikt waarbij het schenden van het eigendomsrecht is een bewuste keuze is. Patiris stelt hiermee vragen over cultuurbezit en de (uizonderings)positie van kunst met betrekking tot appropriatie van deze beelden. Het nieuwsverslag van de oorlog vormt is in de video een vermakelijk en spannend programma, gesponsord door General Motors en McDonalds, twee van de bekendste Amerikaanse bedrijven. Beelden van de Golfoorlog worden afgewisseld met beelden en geluiden van

Star Trek om de oorlogsbeelden als een actiefilm eruit te laten zien. Nieuwslezers en sportcommentatoren spreken hun onvoorwaardelijk steun uit aan de Amerikaanse troepen terwijl statistieken in beeld verschijnen waaruit blijkt dat een groot deel van de Amerikaanse bevolking de oorlog niet steunt. Halverwege de video wordt het Amerikaanse volkslied ten gehore gebracht door zangeres Whitney Houston in een sportstadium terwijl in de achtergrond geluiden van granaten en andere wapens klinken. De montage toont de bizarre tegenstelling die bestaat tussen de gruwelijke realiteit van oorlog en de wijze waarop de media verslag doet van oorlog. Brian Springer gaat in de video *Spin* (1995) nog een stap verder en gebruikt beelden van de Amerikaanse presidentiele verkiezingen van 1992 en combineert deze met beelden van politici die achter de schermen zijn genomen. Televisieevangelist en politiek activist Pat Robertson scheldt over homo's, Al Gore legt uit hoe je abortusvragen ontwijkt en George Bush praat met presentator Larry King over de bibliofiele reeks Halcyon. Wanneer de beelden naast elkaar worden getoond wordt duidelijk hoe de media nauwelijks kritisch is wanneer de camera aanstaat en meewerkt aan het construeren van de mediapersoonlijkheid van de verschillende politici. De nadruk ligt in de Videokunst van de jaren negentig meer en meer op media-analyse. De technieken waarmee de mediarealiteit gecreëerd wordt worden in de Videokunst van de jaren negentig overgenomen, toegepast en daarmee uiteindelijk ontmaskerd.

1.7. Conclusie

Videokunst heeft zich in korte tijd tot een volwaardig medium binnen de kunstwereld ontwikkeld. Verschillende technologische uitvindingen en artistieke strategieën staan aan de basis van deze evolutie. Het gebruik van beelden uit populaire cultuur maakte in de vorm van found footage voor het eerst zijn intrede in de avant-gardistische film en vond daarna in deze vorm zijn weg binnen de Videokunst. Daarnaast waren veel kunstenaars kritisch ten opzichte van het medium televisie en gebruikte video om hieraan uiting te geven. Beelden waren in de beginfase van dit proces niet beschikbaar en kunstenaars richtte zich daarom voornamelijk op de sculpturale kwaliteiten van het televisietoestel en het onderbreken van het televisiesignaal. De appropriatie van beelden maakte een enorme ontwikkeling door met de komst van de Videorecorder. Dit gaf kunstenaars voor het eerst toegang tot televisiebeelden en goedkopere bewerkingsapparatuur versnelde dit proces. Beelden werden meer en meer bewust gekozen in plaats van gevonden, waardoor de artistieke intentie nauwkeuriger kon worden uitgedrukt.

Videokunst manifesteerde zich in eerste instantie buiten de grenzen van de kunstwereld en werd getoond in onder andere muziekclubs, festivals en obscure filmzalen. Het eigentijdse karakter van Videokunst in combinatie met de esthetische kwaliteiten zorgde voor een wederzijdse beïnvloeding

tussen Videokunst en televisie. De visuele beeldtaal van Videokunst werd aangewend door het medium waartegen het zich verzette. De appropriatie van beelden in de Videokunst van de jaren negentig richt zich meer op de technieken van de media. Niet de beelden maar de methodiek, de procedures en het systeem waarin de mediarealiteit wordt geconstrueerd worden onder de aandacht gebracht en gedeconstrueerd. Deze vorm van appropriatie wordt ook in de hedendaagse Videokunstpraktijk nog veelvuldig toegepast.

Deel II: Hoofdstuk 2. Digitalisering

2.1. Inleiding

De mogelijkheden tot digitalisering van het beeld hebben verregaande gevolgen voor de mogelijkheden tot appropriatie, reproductie en representatie. Dit hoofdstuk beschrijft de status van het beeld in zijn digitale vorm, en zijn positie binnen de beeldende kunst.

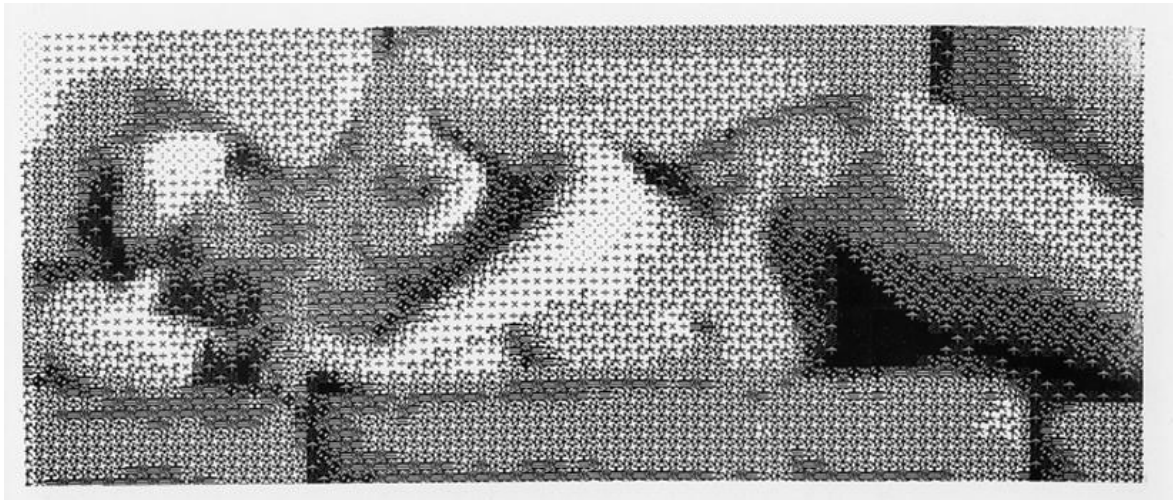
2.2. Van object naar signaal

Op hetzelfde moment dat Videokunst in de jaren zestig zijn intrede maakte in de kunstwereld werden in het Jet Propulsion Laboratorium, het Technologisch Instituut van Massachusetts, Bell Laboratories en de Universiteit van Maryland de mogelijkheden tot digitalisering van beelden onderzocht.⁷² Deze techniek werd ontwikkeld voor mogelijke toepassingen in het verwerken van satellietbeelden, MRI's, OCR (optische tekenherkenning) en kwaliteitsverbetering van foto's. Bovendien werd er geëxperimenteerd met het creëren van voornamelijk abstracte digitale beelden. Deze beelden werden met behulp van computers gemaakt. De eerste computerkunst-tentoonstellingen die in 1965 ongeveer gelijktijdig plaatsvonden in Duitsland en de Verenigde Staten werden dan ook niet georganiseerd door kunstenaars, maar wetenschappers.⁷³ Kunstenaars die gebruik maakten van dergelijke technologieën waren in de jaren zestig en zeventig zeer schaars. De pioniers op het gebied van computerkunst en digitale bewerking werden vooral gedreven door de eigentijdsheid van het medium en waren vaak programmeurs. De technologie was kostbaar en alleen toegankelijk voor bepaalde personen werkzaam in het leger, bedrijven of universiteiten. Wetenschappers van het Bell Laboratoria in New Jersey Kenneth C. Knowlton (1931) en Leon Harmon (1922-1982) maakte in 1966 het werk *Studies in Perception I* (fig.5.), getoond in zeefdrukform in het MOMA in 1968. Voor de vervaardiging van het werk hebben Knowlton en Harmon een computerprogramma ontwikkeld waarmee de omzetting van een digitaal signaal tot een beeld geautomatiseerd werd. Een naaktfoto van choreograaf Deborah Hay werd gescand en de gegevens omgezet naar een binaire code, die op een magnetische tape werd opgeslagen. Een ander computerprogramma werd gebruikt om de binaire codes te koppelen aan typografische tekens, waarin het naakt uiteindelijk werd weergegeven. Het eindresultaat lijkt dus op de foto, maar is opgebouwd uit heel veel kleine symbolen. Zoals veel kunstenaars en wetenschappers in de jaren

⁷² Azriel Rosenfeld, *Picture Processing by Computer*, New York, 1969, p. 27.

⁷³ Antinette LaFarge, 'The Bearded Lady and the Shaven Man: Mona Lisa, meet Mona/Leo', *Leonardo* 29 (1996), Nr. 5, p. 379.

zestig en zeventig zagen Knowlton en Harmon de data die met de computer gemaakt of geprogrammeerd werd meer als een gereedschap dan een eindproduct.



Figuur 5: Kenneth C. Knowles, Leon Harmon, *Studies in Perception I*, 1966, zeefdruk, 72 x 36 cm, MoMA New York.

Het beeld van de naakte vrouw in *Studies in Perception I* vormt een representatie van de informatie op de magnetische tape. Digitale beelden bestaan niet als object, maar uit informatie die op een draagmedium wordt opgeslagen en waar een representatie van gemaakt kan worden. Deze technologische ontwikkeling verandert niet alleen de status van het beeld, maar zorgt er ook voor dat de toepassing- en bewerkingsmogelijkheden drastisch toenemen. De invloed van nieuwe media en digitale technologie op kunst zijn in de afgelopen decennia dan ook uitvoerig beschreven door verschillende mediawetenschappers. De gevolgen zijn zo verstrekkend dat filosofische kwesties in relatie tot de esthetiek van het beeld in nieuwe termen gevat moeten worden om deze te kunnen beschrijven. Digitale beelden roepen opnieuw vragen op over de relatie tussen kunst en techniek zoals voor het eerst beschreven door Walter Benjamin in het essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936). Benjamin had nooit de nadrukkelijke aanwezigheid van massamedia in de huidige samenleving kunnen voorspellen en beschreef de consequenties van de gevolgen van reproductie van het beeld dan ook voornamelijk in relatie tot de esthetische principes van 'hoge kunst'. Benjamin stelt dat het verlies van het aura ontstaat bij reproductie van het beeld en wanneer het in een andere context wordt getoond. Bij digitale objecten is er geen sprake van een origineel. Er is feitelijk niet eens een beeld, maar slechts een elektronisch signaal dat bestaat uit een lange binaire code opgebouwd uit enen en nullen. Alleen met behulp van een ander medium kan de code gelezen worden en uiteindelijk omgezet naar een representatie van een beeld- of geluidssignaal. In *Art Power* (2001) stelt Boris Groys (1947) dat het verlies van aura bij digitale

beelden zelfs vele malen groter is. Hij betoogt dat de beelden waar Benjamin over spreekt op de eerste plaats bestaan in de visuele wereld. Na reproductie of verandering van context bevinden zij zich nog steeds in dezelfde topografische ruimte, namelijk de visuele realiteit. Dit geldt niet voor digitale beelden, omdat zij in eerste instantie de status van onzichtbaarheid bevatten en vervolgens worden omgezet naar de status van het visuele, in de vorm van een beeld. In deze omzetting van het onzichtbare naar het visuele vindt volgens Groys een enorm verlies aan aura plaats omdat het onzichtbare de grootste aura kent.⁷⁴ Daarnaast ziet Groys elke weergave van een digitaal signaal als een recreatie in plaats van een reproductie omdat elke technische ingreep de weergave verandert. De conclusie die Groys hieruit trekt is dat er enkel sprake is van originelen, namelijk originele representaties van het absente: de onzichtbare digitale data.⁷⁵ Een beeld is volgens Groys een *representatie van data* terwijl het beeld in de tijd van Benjamin nog een *object* was. Kunsthistoricus Margot Lovejoy stelt dat alle beelden tot voor kort met de hand werden gemaakt. Of het nu gaat om objecten die door middel van hand-oog coördinatie tot stand zijn gekomen, of door de lens van fotokopiërende processen zoals fotografie en film.⁷⁶ De computer scant echter, met behulp van elektronische apparatuur, aspecten van de realiteit en slaat deze op als informatie. De computer kan eventueel geprogrammeerd worden om een visuele weergave voort te brengen. Eventueel is hier het sleutelwoord. Digitale beelden simuleren de werkelijkheid door er een mathematisch model van te maken in plaats van het te kopiëren. Lovejoy concludeert hieruit dat computers het proces van mathematische abstractie in visuele kunst enorm versneld hebben.⁷⁷ Digitalisering van beelden kan gezien worden als een voortzetting van de onthechting van het beeld van zijn maker en oorspronkelijke context. De belangrijkste ontwikkeling is dat de digitale technologie het beeld oneindig vervormbaar maakt.⁷⁸ Beelden die oorspronkelijk analoog zijn gemaakt, zoals video en film, kunnen gedigitaliseerd worden. Na de digitalisering van een beeld is elk element in het beeld oneindig bewerkbaar en kopieerbaar. De uiteindelijke verschijningsvorm is afhankelijk van de functies en technische mogelijkheden van het medium.⁷⁹

In *The Language of New Media* (2001) behandelt Professor in Visuele Kunsten Lev Manovich (1960) vijf belangrijke eigenschappen van nieuwe media. Hij omschrijft nieuwe media objecten als numerieke representaties en stelt dat digitalisering vijf belangrijke consequenties met zich

⁷⁴ Boris Groys, *Art Power*, London, 2008, p. 85.

⁷⁵ Groys 2008 (zie noot 73), p. 90.

⁷⁶ Lovejoy 2004 (zie noot 20), p. 152.

⁷⁷ Lovejoy 2004 (zie noot 20), p. 153.

⁷⁸ Michael Rush 2003 (zie noot 18), p. 170.

⁷⁹ Hierbij moet worden opgemerkt dat ook de beperkingen en technische onmogelijkheden van een afspelmiddel van invloed zijn op de uiteindelijke weergave. Hoe geavanceerder de techniek hoe breder de mogelijkheden.

meedraagt.⁸⁰ Op de eerste plaats stelt hij dat een object vervaardigd in nieuwe media formeel in wiskundige waarden kan worden uitgedrukt. Dit betekent dat een beeld of een vorm beschreven kan worden als wiskundige functie. Daardoor is het nieuwe media object volgens Manovich onderhevig aan algoritmische manipulatie. Indien bijvoorbeeld de correcte algoritmes worden toegepast op een foto kan de 'signaalruis' verwijderd worden om het contrast te verbeteren, de grenzen van vormen op te zoeken, of de proporties te wijzigen. Kort gezegd zijn nieuwe media door deze eigenschappen programmeerbaar.⁸¹ Het beeld is door deze programmeerbaarheid een transformeerbaar systeem geworden waarin eindeloze variaties kunnen worden doorgevoerd. Het is wel belangrijk om op te merken dat hiermee de weergave van het beeld veranderd zonder dat de data veranderd, deze blijft ongewijzigd. Het tweede belangrijke kenmerk van nieuwe media zijn volgens Manovich de modulaire eigenschappen. Manovich beschrijft dit principe als de 'fractale structuur van nieuwe media'.⁸² Nieuwe media objecten zijn los van hun verschijningsvorm altijd opgebouwd uit kleinere deeltjes, zoals pixels, tekens of bytes. Deze deeltjes die Manovich als de atomen van het media object beschouwt bezitten een zelfstandige status, omdat zij samen met andere deeltjes tot een ander object kunnen worden opgebouwd. Het maken van een kunstwerk is vanuit deze visie altijd een programmeerproces, omdat nieuwe media objecten altijd samengesteld worden uit kleinere deeltjes die in een bepaalde structuur een representatie vormen. Elk beeld is van vergelijkbare status omdat elk deel absoluut gelijk is aan elkaar, tot het moment van representatie. De numerieke codering van media, samen met de modulaire structuur van een media object maken de automatisering van vele methodes met betrekking tot media creatie, manipulatie en toegang uitvoerbaar. Deze automatiseringsmogelijkheden beschouwt Manovich als het derde principe van nieuwe media objecten en heeft in zijn zienswijze tot gevolg dat de menselijke intentie (op zijn minst) ten dele uit het creatieve proces is verwijderd.⁸³ De vierde belangrijke eigenschap van nieuwe media is volgens Manovich de veranderlijkheid. Hij doelt hiermee op het feit dat een nieuw media object niet een vaststaand iets is, maar op verschillende plaatsen en verschillende versies kan bestaan.

Bij oude media is er een maker die handmatig een compositie of volgorde maakt van teksten, beelden of geluiden. Deze volgorde was opgeslagen in het materiaal en was daarmee voor eens en altijd bepaald. Er konden oneindig veel reproducties van het origineel gemaakt worden, maar

⁸⁰ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts, 2001, p. 27.

⁸¹ Manovich 2001 (zie noot 79), p. 27.

⁸² Manovich 2001 (zie noot 79), pp. 30.

⁸³ Manovich 2001 (zie noot 79), pp. 32.

deze bleef wel min of meer hetzelfde.⁸⁴ Nieuwe media wordt volgens Manovich gekenmerkt door zijn veranderlijkheid. In plaats van kopieën zijn er verschillende versies die door een computer zijn samengesteld in plaats van door een menselijke maker. Hij stelt ook dat de veranderlijkheid van nieuwe media samenhangt met de mogelijkheden tot automatisering. Dit is naar mijn mening niet geheel het geval. Juist omdat elk onderdeel van een media object tot op microniveau te manipuleren valt kan de menselijke creatieve intentie in elk detail tot uiting komen. Deze valt te programmeren en automatisering is hierbij slechts een keuze. De mogelijkheden tot automatisering zijn alleen beschikbaar om een gebrek aan kennis bij het publiek te overbruggen. De mogelijkheden zijn eindeloos, maar alleen toeval is geëlimineerd, want er bestaat niets stricter dan een binaire code. Is men niet tevreden met het resultaat dan kan elk aspect van de creatieve uiting zonder consequenties aanpast worden. De vijfde en laatste eigenschap die Manovich bespreekt is transcodering. Dit houdt in de mogelijkheid tot het converteren van een mediabestand naar een ander formaat. Als een mediabestand kleiner is kan het bijvoorbeeld eenvoudiger verstuurd worden via netwerktechnologieën. Het belang zit volgens Manovich in het feit dat nieuwe media in twee vormen bestaan. Enerzijds in een vorm die waarneembaar is voor menselijke zintuigen en anderzijds in een vorm die geheel is voorbehouden aan de kosmologie van de computer. Dit heeft als gevolg dat de wijze waarop nieuwe media wordt gestructureerd plaatsvindt volgens de interne logica van het computersysteem, wat zijn weerslag zal hebben op de cultuur. De cultuur wordt mede gevormd door de interne logica van een computer. Nu het gebruik van digitale technologie op zichzelf niet langer bijzonder te noemen is kan het gebruik ervan een kunstwerk niet langer legitimeren. Digitale bewerkingsmethoden zijn nu bijna net zo gemakkelijk verkrijgbaar zijn als andere materialen. De vraag is of het meesterschap van de kunstenaar de technologie naar de achtergrond zal dringen, of dat het onderzoeken van steeds weer nieuwe technologieën de nieuwe prioriteit zal krijgen.

⁸⁴ Er kan bijvoorbeeld wel een zwart-wit kopie van kleurbeelden worden gemaakt. Dit betreft een bewuste keuze, waarbij een verschil tussen het origineel en de reproductie wordt gecreëerd.

Hoofdstuk 3. Het Internet

3.1. Inleiding

Dit hoofdstuk beschrijft de verschillende verschijningsvormen van beeld-appropriatie in Internetkunst. Allereerst wordt aandacht besteed aan het ontstaan van de virtuele ruimte, en de bijbehorende nieuwe mogelijkheden met betrekking tot de beeldende kunst. Vervolgens worden verschillende representatievormen van Internetbeeldtaal getoond, en in relatie worden gebracht met voorbeelden van appropriatie in vroege Internetkunst. De volgende paragraaf gaat dieper in op de politiek geëngageerde kant van Internetkunst, en de manier waarop beeld-appropriatie hier een rol in vervuld. Ten slotte worden problemen met betrekking tot auteursrecht behandeld, en de belangrijkste onderzoeksresultaten in een conclusie samengevat.

3.2. Het ontstaan van de virtuele ruimte

Het Internet werd aanvankelijk voornamelijk gebruikt door het leger, programmeurs, academici en IT-ers voor professionele gebruiksdoeleinden. De virtuele wereld was een naar huidige maatstaven saaie plek, waar verschillende databanken aan elkaar gekoppeld waren om informatie te kunnen delen. Er was nog weinig activiteit en gevorderde computerkennis was een vereiste, om met het Internet te kunnen werken. De ontwikkeling van uiteenlopende softwareprogramma's zorgden ervoor dat het gebruikersgemak snel toenam. Meer en meer organisaties en individuen zagen het belang van het netwerk in, en begonnen informatie openbaar beschikbaar te maken. Het jaar 1994 vormde een belangrijk keerpunt in de Internetgeschiedenis, mediatechnologie en digitale cultuur door de komst van een grafische webbrowser voor openbaar gebruik van de Netscape Corporation.⁸⁵ Ineens was het mogelijk om beelden digitaal weer te geven en vooral ook te verspreiden. Het wereldwijde aantal gebruikers van het internet begint na de komst van de grafische webbrowser gestaag toe te nemen. Verdere softwareontwikkelingen, verbeteringen van het netwerk en de explosieve toename van het aantal media waarmee het netwerk gebruikt kan worden deden de rest. In 1994 had slechts 3,3 % van de Nederlandse bevolking toegang tot het Internet. In 2009 was dit al opgelopen tot 90%. De virtuele wereld is een nieuwe openbare ruimte waarin alle vormen van cultuur bestaan, van hoog tot zeer laag. Binnen de Internetwereld bestaat een alternatieve cultuur waarin andere normen gelden dan in de reguliere samenleving. Door de (vermeende) anonimiteit van de gebruiker en de geringe bestraffing bij het overtreden van sociale regels is de ethiek op Internet heel anders dan in de realiteit. Alles mag gezegd worden en niemand is bijzonder. Het Internet is dan

⁸⁵ Mark Tribe, Reena Jana, *Nieuwe media kunst*, Bonn, 2009, p. 6.

ook niet helemaal ongevaarlijk en met persoonlijke gegevens en foto's dient zorgvuldig te worden omgegaan. Aan de andere kant hebben we in recente maatschappelijk ontwikkelingen kunnen waarnemen wat de kracht van een grotendeels democratisch netwerk als het Internet kan betekenen. Gelijkgestemden kunnen zich verenigen en verzet plegen. Oorlogen zijn nu live te volgen. Het televisiejournaal is allang niet meer actueel en er wordt vaak verwezen naar het Internet als bron. Politici delen hun gedachten via Twitter terwijl een debat nog aan de gang is. De implicaties van de integratie van Internet in het dagelijks leven zijn overweldigend, soms verbazend en eindeloos. Met betrekking tot de kunst biedt het Internet een hele nieuwe waaier aan mogelijkheden. Het Internet brengt bijzondere nieuwe expositiemodellen, collectieve projecten, nieuwe vormen van distributie, verzet, datavisualisatie en ga zo maar door. Niet alleen de technische mogelijkheden, maar ook de democratische aard van het medium en zijn status als communicatiemiddel maken het Internet een interessant nieuw medium. Interactiviteit is op grote schaal mogelijk, mits de kunstenaar weet hoe hij bezoekers naar zijn website kan krijgen. De eerste kunstenaars die gebruik maakten van de nieuwe netwerktechnologie voelde net als de Surrealisten en de Situationisten de behoefte om manifesten te publiceren.⁸⁶ Deze werden vaak beschikbaar gemaakt op platforms als *Nettimes ZKP Series* en *Read_Me!*⁸⁷ De doelstellingen waren voornamelijk gericht op het creëren van een internationaal netwerk, waarbij geen enkele persoon of institutie eigenaar zou zijn. Het internet was een plaats waar ideeën over kunst buiten de gebruikelijke grenzen van de kunstwereld konden worden besproken. Zoals performance en Videokunst al eerder de grenzen van de kunstwereld verlegden tot buiten de galerieën en musea, ontstond met het Internet een nieuwe ruimte: de virtuele wereld.

3.3. Le Site Web Pour Le Site Web

De term Internetkunst betreft in essentie kunstwerken die in digitale vorm worden verspreid door het Internet. Het staat als medium op zichzelf, is uitdrukkelijk geen vorm van webdesign, en brengt geen andere vormen van kunst. Internetkunst omzeilt de traditionele kunstwereld en de kunstwerken leveren (esthetische) ervaringen op de computer, waarbij interactiviteit een essentieel onderdeel vormt. De makers van Internetkunst veronderstellen interactie met de internetgemeenschap, waarbij een concept of digitaal kunstwerk wordt gelanceerd. Hierdoor vervaagt de grens tussen kunstenaar en toeschouwer, maar ook tussen de productie, distributie en consumptie van kunst. De beeldtaal die door het Internet wordt voortgebracht is niet eenvoudig te definiëren, omdat het hier geen medium betreft, maar een netwerk. Het netwerk verspreid data, geen beelden. De uiteindelijke visuele representatie van het Internet kan alleen gerealiseerd worden

⁸⁶ Rachel Greene, 'Webwork: A History of Internet Art', *Artforum* 9 (2000), p. 163.

⁸⁷ Greene 2000 (zie noot 84), p. 165.

met behulp van hard- en software. Beeld-appropriatie in Internetkunst betreft zodoende het gebruik van uiteenlopende mogelijkheden tot dataweergave, en heeft altijd een relatie met computers. Daarnaast is het belangrijk om te realiseren dat Internetkunst gebruik maakt van meerdere Internetprotocollen (IP).⁸⁸ Kunstenaars maken gebruik van zeer verschillende IP, zoals e-mail, berichtservices, websites, verschillende geluidformats, videosoftware en tal van andere toepassingsmogelijkheden. Het wereldwijde web (www) is een dergelijk protocol waarin hypertext documenten toegankelijk worden gemaakt via het Internet.⁸⁹ Het wereldwijde web brengt zijn eigen beeldtaal met zich mee, en kent vanwege zijn gebruikersgemak enorme bekendheid. Internetkunst die in relatie wordt gebracht met dit specifieke IP heeft vaak met mislukking te maken. De bekendste beelden die ons via het wereldwijde web bereiken bestaan uit foutmeldingen, linkrot, en balkjes of cirkeltjes die verschijnen wanneer er iets moet laden. De allereerste Internetkunstenaars reageren op de relatie die een gebruiker heeft met zijn computer, waarbij de nadruk vaak op het falen van de technologie wordt geplaatst.⁹⁰ Het kunstwerk *%20Wrong* (1997) (fig.6) van kunstenaarsduo Jodi staat op het web en toont een monochrome achtergrond die bij elk bezoek wisselt van kleur. In de linkerbovenhoek van het scherm is een zwart blok zichtbaar met in het wit de cijfers 404. De foutmelding Error 404 of Not Found (niet gevonden) is een van de bekendste HTTP-statuscodes. Dit is de taal waarin het Internetprotocol van het wereldwijde web via de verschillende servers en browsers met hun gebruikers communiceert. Bij linkrot, een fenomeen waarbij aangeklikte links niet meer werken, verschijnt deze foutmelding op het computerscherm. Het is daarom niet eenvoudig de website als kunstwerk te identificeren. In eerste instantie lijkt het hier te gaan om een foutmelding van het netwerk. Wanneer je als gebruiker de 404 aanklikt blijkt het een hyperlink te zijn naar een andere website waar data in de vorm van witte onleesbare teksten tegen een zwarte achtergrond worden weergegeven. Het lijkt er als gebruiker op alsof je de situatie alleen maar hebt verergerd. *%20Wrong* behandelt op ironische wijze het gebrek aan technische kennis van veel computer- en Internetgebruikers. Het is alleen de grafische gebruikersomgeving die is aangepast, iets wat een meer ervaren gebruiker onmiddellijk kan zien.⁹¹ Naar aanleiding van het werk heeft Jodi via een andere website meerdere e-mails ontvangen met suggesties om de problemen te verhelpen. De grap werd dus niet door iedereen begrepen. Het is bij *%20Wrong* lastig om vast te stellen uit welke cultuur het kunstwerk afkomstig is. Of je nu uit Afrika of China komt, iedereen krijgt een 404 of Not Found code en elke cultuur waar Internet zijn intrede heeft gedaan is bekend met deze code. De

⁸⁸ Deze systemen bestaan uit digitale communicatieformats en regels, voor het uitwisselen van informatie tussen computers.

⁸⁹ 'Hypertext' is tekst met direct activeerbare hyperlinks (licht vaak op in blauw). De lezer hoeft voor het volgen van een verwijzing geen bladzijden, hoofdstukken of andere teksten op te zoeken en open te slaan, maar kan direct naar een specifieke tekst of een specifieke plek in de tekst doorspringen.

⁹⁰ Michele White, *The Body and the Screen*, London, 2006, p. 85.

⁹¹ De grafische gebruikersomgeving wordt ook wel 'front end' genoemd.

beeldtaal die de computer en het web voortbrengen is hiermee universeler te noemen dan bijvoorbeeld film, reclame en televisie.



Figuur 6: Jodi, %20Wrong, 1997, website in het protocol van het wereldwijde web.

Vanwege de grote bekendheid van het wereldwijde web realiseren weinig mensen zich dat er talloze protocollen bestaan waarmee data wordt gecommuniceerd en gerepresenteerd. ASCII (American Standard Code for Information Interchange) is een systeem en tekenset waarmee letters, cijfers, leestekens en andere symbolen aan een getal gekoppeld worden, waardoor de tekens kunnen worden gerepresenteerd.⁹² De code is een set afspraken in datavorm die de communicatie en representatie van tekens op een computersysteem mogelijk maakt. De Sloveense kunstenaar Vuk Ćosić gebruikte in 1998 de code om de bekende pornofilm *Deep Throat* (1972) in ASCII weer te geven. Door een computerprogramma te gebruiken dat beelden omzet wordt de hele film omgezet in groene leestekens tegen een zwarte achtergrond. Ondanks de abstractie zijn de beelden in *Deep ASCII* (fig.7.) nog duidelijk te herkennen. De keuze voor een pornofilm verklaart Ćosić in een interview in 1999 voor het e-zine Telepolis.⁹³ De beelden werden gebruikt vanwege de vele close-ups, omdat details minder goed te zien zijn na een conversie tot ASCII. In porno bestaat ongeveer 75% van al het beeldmateriaal uit close-ups en was hierdoor erg geschikt. De keuze viel op *Deep Throat*, omdat het de bekendste pornofilm ooit is. Bovendien is de film al oud en bezit daardoor een geheel eigen geschiedenis. Bovendien ziet Ćosić de porno-industrie als een verborgen zijde van de samenleving, die zegge niet voor fatsoenlijke mensen is, maar wel miljarden euro's opbrengt. Porno vormt 50% van de inhoud en het verkeer dat op het Internet plaatsvindt. Deze specifieke vorm van informatie wordt op het Internet behoorlijk vaak geraadpleegd. Dat maakt het wel degelijk een serieus onderwerp. De komst van het Internet heeft de porno-industrie een enorme impuls gegeven,

⁹² De code werd ontworpen door Bob Bemer.

⁹³ Greene 2004 (zie noot 11), pp. 90.

waarmee ook de duistere praktijken die met deze industrie in verband kunnen worden gebracht nieuw leven zijn ingeblazen. Het combineren van de pornoklassieker in de code van het medium dat de industrie heeft helpen floreren, vestigt hier op subtiële wijze de aandacht op. Beelden, code, data en een cultuurverschuiving worden in *Deep ASCII* tegelijkertijd representatief gemaakt.



Figuur 7: Vuk Ćosić, *Deep ASCII*, 1998, video opgenomen met behulp van software, 55 min.

Internetbezoekers gebruiken het netwerk doorgaans met een specifiek doel. Zij zoeken informatie, welke dus ook een vorm van vermaak kan zijn. Een website heeft daarom als primair doel om zo efficiënt mogelijk informatie over te brengen aan de gebruiker. Het is in het belang van de maker dat de opmaak van de site helder is, en informatie snel gevonden kan worden. Door websites vergelijkbare verschijningsvormen en gebruiksmogelijkheden te geven wordt dit doel deels bereikt. De beeldtaal en gebruiksomgevingen van het Internet zijn dus gemaakt door programmeurs, grafisch ontwerpers en webdesigners. Een populaire manier om oriëntatiemogelijkheden aan te bieden op het web is door middel van broodkruimelnavigatie, waarbij het door de gebruiker gekozen pad in de boomstructuur van de website op elke pagina is aangegeven. Deze grafische gebruikersomgeving is zo succesvol dat hij op zeer brede schaal wordt toegepast.⁹⁴ Het herhaaldelijk gebruik van dergelijke virtuele omgevingen heeft bij Internetgebruikers verwachtingspatronen doen ontstaan. Vroege Internetkunst speelt met dergelijke verwachtingen en reageert op de creatieve mogelijkheden van de technologie zonder aan het primaire doel van informatieverspreiding te voldoen. Äda'web is een

⁹⁴ Een grafische gebruikersomgeving wordt in computerjargon de 'Graphical User Interface' (GUI) genoemd.

kunstwebsite of online galerie die bestond tussen 1995 en 1998 en heeft in deze periode meer dan vijftig online projecten gelanceerd.⁹⁵ De indeling van de site is enorm afwijkend van de gebruikelijke boomstructuur. Je hebt als bezoeker geen idee waar je bent, wat er precies te doen is en hoe je daar kunt komen. Alleen door willekeurig op verschillende iconen en teksten te klikken kom je op andere gedeeltes van de website terecht, waarop verschillende beelden, geluiden, teksten en symbolen zijn geplaatst. De website kan beschouwd worden als een onderzoekplatform waar kunstenaars worden uitgedaagd om te reageren en experimenteren met het medium. Het gebrek aan structuur en informatie scheppen een gevoel van verwarring en roepen vragen op. Voornamelijk over de status van de website: wat is het? Äda'web verklaart nergens aan de bezoeker dat men hier met kunst te maken heeft. In een museum of galerie weet je als bezoeker dat je jezelf blootstelt aan kunst. Men is deels voorbereid op het onverwachte en het onbekende. Daarnaast wordt men door middel van tekst en looproute geholpen om de kunst te verwerken. Het aanklikken van verschillende elementen op de äda'web website geeft zulke willekeurige resultaten dat er bij de bezoeker verwarring ontstaat. De gehele website vormt een reflectie op de beeldtaal en structuur van het web, en biedt gelijktijdig esthetische ervaringen in de vorm van uiteenlopende teksten, afbeeldingen en symbolen. Äda'web is niet alleen belangrijk als producent en aanbieder van kunst, maar is exemplarisch voor een verschuiving in de aard van culturele productie en de enorme uitbreidingen van de daarin bestaande categorieën. De website toont de essentie van Internetkunst, namelijk de vermenging van ongelijksoortige zaken zoals tekst, beelden, video, fotografie en geluid. Daarnaast toont de site dat het een medium is waarop zowel productie, collaboratie, promotie als distributie kan plaatsvinden. Deze verbintenissen maken dat een online groepstentoonstelling kan plaatsvinden, terwijl kunstwerken op verschillende computers en servers staan. Veel conventionele kunstopvattingen zijn te beperkt om de ontwikkeling van dergelijke nieuwe virtuele realiteiten te beschrijven. Ook is het lastig vanwege de immateriële aard van Internetkunst om de werken in een collectie of tentoonstelling onder te brengen. Äda'web vormt hierin een uitzondering en is sinds 1998 eigendom van het Walker Art Center als onderdeel van hun 'Digital Arts Study Collection'. Het museum onderhoudt de website en heeft verschillende essays gepubliceerd om aan publiek uit te leggen waarom äda'web zo'n belangrijke plaats inneemt in de ontwikkeling van Internetkunst. Daarnaast blijven de kunstwerken op deze manier bij elkaar. Deze bijzondere oplossing geeft aan welke nieuwe en bijzondere overwegingen gemaakt moeten worden om Internetkunst te integreren in de kunstwereld.

⁹⁵ Adaweb.com is vernoemd naar wiskundige Augusta Ada King (1815-1852). Zij wordt beschouwd als de ontwerpster van het eerste computerprogramma, Zij schreef schema's om symbolen volgens vaste regels te manipuleren met een machine. Het project is te vinden op: <http://www.adaweb.com/> (31-10-2011).

3.4. Verzet en Tactical media

Vanaf de tweede helft van de jaren negentig beginnen de bekende en grotere kunsttentoonstellingen aandacht te besteden aan Internetkunst. Het tonen van de kunstwerken binnen een traditioneel tentoonstellingconcept vormt hierbij een enorme uitdaging. Enerzijds moeten de kunstwerken toegankelijk worden gemaakt voor een publiek dat niet altijd de kennis en vaardigheden bezit om zelf online kunst te bekijken. Anderzijds moet in de tijdsduur van een tentoonstellingsbezoek een indruk gegeven worden van alle mogelijkheden in het domein van de Internetkunst en de context waaruit de getoonde werken vertrekken. Bovendien moeten de kunstinstellingen methodes ontwikkelen om de experimentele en innovatieve manieren waarop kunstenaars de virtuele ruimte gebruiken weer te geven in de realiteit van een tentoonstellingsruimte. Het hele proces kan als enigszins paradoxaal worden beschouwd, omdat hier antirepresentatieve en vaak anti-institutionele kunst wordt weergegeven in de realiteit van een kunsttentoonstelling. Een van de eerste tentoonstellingen die een antwoord trachtte te vinden op de problemen met betrekking tot het tonen van internetkunst was Documenta X in 1997. Er was een speciale afdeling binnen de tentoonstelling gewijd aan Internetkunst onder de naam 'Hybrid Workspace'. De curator Catherine David creëerde een nogal klinische tentoonstellingsruimte, vergelijkbaar met een kantooromgeving, waarin online kunstwerken van het Internet naar lokale harddrives gedownload konden worden. De decontextualisering van de werken zorgden voor enorme kritiek op het project waardoor de 'Hybrid Workspace' uiteindelijk meer een forum voor discussie over Internetkunst begon te worden. Toen de organisatie van Documenta X onder invloed van alle kritiek besloot om de site offline te halen, werd deze gehackt door een van kunstenaars van het Net.art collectief.⁹⁶ De werken van de afzonderlijke Net.art kunstenaars kennen weinig formele overeenkomsten maar vormen vaak een reflectie of kritiek op het Internet, waarbij het medium oneigenlijk gebruikt wordt. Bijvoorbeeld met behulp van hacken, waarbij in de software nieuwe toepassingen gezocht worden die niet door de makers bedoeld zijn. Het is een vorm van creatief misbruik van software waarbij grenzen en toepassingsmogelijkheden worden opgerekt en uitgebreid. Bovendien is het mogelijk om door middel van hacken een beveiligingssysteem te omzeilen en illegaal toegang te krijgen tot informatie. Hierbij is een verregaande kennis van computersoftware noodzakelijk. De Sloveense kunstenaar Vuk Ćosić hackte de website van de tentoonstelling voor moderne kunst, enkele uren voordat deze offline gehaald zou worden. Hij kopieerde het logo en bracht de site online op dezelfde URL als de locatie van de Documenta X website.⁹⁷ De site van Ćosić vormt het werk *Documenta Done* (1997), waarin het lijkt alsof de officiële website van de Documenta X nog steeds online is. Alleen het logo is

⁹⁶ De belangrijkste leden van dit collectief zijn: Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Heath Bunting en irrational.org.

⁹⁷ 'Uniform Resource Locator' (URL) kan als het adres of de locatie van een website worden beschouwd.

nog klein zichtbaar in het midden van het scherm. Het ontbreken van verdere informatie en mogelijkheden tot interactiviteit maken de websitebezoeker duidelijk dat er iets niet in de haak is. Ćosić plaatst de website volledig onbruikbaar online, door de twee voornaamste functies van een website, namelijk het overbrengen van informatie en de mogelijkheden tot interactiviteit te verwijderen. De discussie over Internetkunst is afgelopen. De website dient geen enkel praktisch doel meer en kan hierdoor als een kunstwerk beleefd worden. De informatie die het logo op de website nu geeft speelt zich af op een geheel ander niveau. Het werk vormt een kritiek op de censuur die door de organisatoren van de tentoonstelling wordt toegepast en hun bijbehorende opvattingen over de grenzen en verschijningsvormen van kunst. Het werk valt te vergelijken met de readymades van Duchamp. Het gevonden object is hier alleen digitaal en de kunstwereld wordt niet in het museum, maar in de virtuele kunstwereld aangevallen. De techniek die Ćosić gebruikt is een vorm van hacken en geniet binnen de Internetwereld een zeker respect. Hoewel hacken in deze vorm uiteraard illegaal is, kan het ook als een verzetsdaad worden opgevat. De appropriatie van het logo is een schop tegen het systeem en een vorm van protest. Documenta X heeft niet het recht om een kunstwerk offline te halen omdat het resultaat niet bevalt, lijkt hier de boodschap van de kunstenaar. Uiteindelijk geeft de website dus feitelijk wel informatie, maar meer in de vorm van feedback. Dergelijke vormen van Internetkunst worden ook wel 'Tactical Media' genoemd. Hierbij worden media oneigenlijk gebruikt door groepen of individuen die zich gekrenkt, of buitengesloten voelen door bredere vormen van cultuur.⁹⁸ Zij leveren kritiek en oppositie tegen bestaande machtsstructuren, met middelen die voor elke consument toegankelijk zijn. Er bestaat dan ook een nauwe band tussen Internetkunst en activisme, vanwege de democratische aard van het medium, de minimale censuur, en de mogelijkheid een enorm publiek te bereiken. Ontoegankelijke instituten, organisaties, bedrijven en personen bevinden zich ineens op hetzelfde interactieve platform. Er dienen voor de kunstenaar nieuwe mogelijkheden aan om te communiceren met, en kritiek te leveren op bestaande machtshebbers en hun nieuwverworven vertrouwen in de nieuwe elektronische communicatiesystemen.⁹⁹ RTMark (afgeleid van Registered Trademark en uitgesproken als artmark) en de Yesmann hebben op 20 november *Gatt.org* (1999) gemaakt, door de site van de World Trade Organization te kopiëren.¹⁰⁰ De verwachting dat bezoekers van de site verward zouden raken vanwege de oude naam van de organisatie bleek een terechte voorspelling. De Global Agreement on Tariffs and Trade was de voorloper van de World Trade Organisation, waardoor veel internetbezoekers per ongeluk op *Gatt.org* terecht kwamen. Deze vorm van Internetkunst is ook Tactical Media en vormt een visuele en conceptuele kritiek op het netwerk, waarbij wordt ingespeeld

⁹⁸ David Garcia, Geert Lovink, 'The ABC of Tactical Media' (1997), artikel op de 'Rutgers The State University of Jersey' website, http://video.rutgers.edu/elahi/students/fall06/electronic/garcia_lovnik.pdf (4-10-2011).

⁹⁹ Amelia Jones, *A Companion to Contemporary Art since 1945*, Oxford, 2006, p. 225.

¹⁰⁰ *Gatt.org* (1999) is te zien op <http://gatt.org/> (15-11-2011).

op de manier waarop het net gestructureerd is. De twee websites leken zo sterk op elkaar dat de kunstenaars uitnodigingen ontvingen om te spreken op verschillende symposia. *Gatt.org* werd gemaakt naar aanleiding van de WTO-ministerstop in Seattle op 30 november 1999. RTMark en de Yesmann wilde met de site de waarde van onbegrensde marktwerking en economische globalisering kritisch onderzoeken. Op 23 november 1999 bracht de WTO een persbericht naar buiten waarin zij de *Gatt.org* site veroordeelden. Tijdens de WTO-ministerstop van 30 november braken een reeks protesten uit die ook wel bekend staan als de "Battle of Seattle" en vormden een van de eerste massale opstanden van de andersglobaliseringsbeweging (op dat moment nog anti-globalisering genoemd).¹⁰¹ De dag na deze protesten bracht RTMark en de Yesmann een eigen persbericht naar buiten, waarin zij zich verbaasden dat er op de site van de WTO meer aandacht werd besteed aan de websiteaffaire dan aan de massale opstand. Een groot verschil met het werk van Ćosić is dat de site van de World Trade Organisation niet gehackt is, maar dat slechts de oude naam en adres van de organisatie zijn gekopieerd. Er wordt op een tactische manier omgegaan met de manier waarop data op het internet wordt gestructureerd en aangeboden, in combinatie met de manier waarop mensen informatie verwerken. Een inschatting over daaruit volgend voorspelbaar gedrag maakt de interactie en communicatie die het kunstwerk veroorzaakt mogelijk.

Politiek en technologisch consultant Zack Exley deed in 1999 iets vergelijkbaars als RTMark en de Yesmann met *gwbush.com*. Exley kocht de domeinnaam en kopieerde de officiële campagne website van toenmalig presidentskandidaat George W. Bush. Vervolgens heeft hij de inhoud van de site bewerkt, naar eigen zeggen om een komisch effect te bereiken.¹⁰² In foto's van de presidentskandidaat werden rietjes in zijn neus geplaatst, of een verdacht wit poeder aangebracht, verwijzend naar zijn vermeende drugsverleden. Campagne-slogans als "Prosperity with a Purpose", werden omgevormd tot 'Hypocrisy with Bravado'. Op 14 april, schreef lid van het adviescomité van de gouverneur Benjamin Ginsberg een brief aan Exley, waarin hij eiste dat het oneigenlijk gebruik van het beeldmateriaal met onmiddellijke ingang zou stoppen. Ginsberg dreigde om Exley te vervolgen als de acties niet werden uitgevoerd. Het adviescomité begon ook met het registreren van andere domeinnamen om anderen te verhinderen vergelijkbare websites te maken. Exley haalde uiteindelijk de inhoud van de website en verving het met ander satirisch materiaal over Bush. De reden voor de appropriatie van logo's en websites in Tactical Media hangt samen met verschillende vormen van verzet. Dit is een kernelement van deze vorm van Internetkunst en valt te verklaren door de bijna

¹⁰¹ Naar voorzichtige schatting protesteerden ongeveer 40.000 mensen tegen de WTO-bijeenkomst, en de plannen die daar besproken zouden worden. De ministerstop werd zodanig verstoord dat de geplande beslissingen uiteindelijk op een nieuwe top te Doha (Qatar) genomen werden.

¹⁰² Aangezien Exley in 2004 meewerkte aan de campagne van presidentskandidaat Jonh Kerry is het ook zeer aannemelijk dat zijn eigen politieke voorkeur een rol speelde in het maken van de website.

oneindige mogelijkheden van het medium, het democratisch karakter en rol als ultiem communicatiemiddel. De bekendheid van de websites en logo's worden gebruikt, of misbruikt om een boodschap naar voren te brengen. Daarnaast wordt kritiek geleverd en onderzoek gedaan naar de structurering van het Internet, zijn interne logica en de verschillende manieren waarop dit creatief ingezet kan worden.

3.5. Auteursrecht en Political remixing

Het internetcollectief 0100101110101101.ORG maakte in 1997 ook een reeks kopieën van websites onder de naam met *Copies*.¹⁰³ Deze serie bestond uit exacte kopieën van bekende Internetprojecten zoals hell.com, art teleportacia en Jodi.org. Renato Pasiopani staat bekend als de spreekbuis van 0100101110101101.ORG en omschreef de serie als een ode aan de wijze waarop een hele goede computer of softwareprogramma werkt.¹⁰⁴ Hij stelt dat het collectief bewondering toont voor de manier waarop binaire getallen zich gedragen en op de meest logische wijze zorgen dat hun complexe functie wordt uitgevoerd. Het gaat hier om de pure dataduplicatie. Copyright is volgens het collectief een saai concept wat de vrije uitwisseling van informatie alleen maar beperkt.¹⁰⁵ 0100101110101101.ORG wil de interactiviteit die noodzakelijk is op het Internet promoten. Als de gebruiker niets doet gebeurt er niets. De kopieën zijn daarmee belangrijker dan het origineel, omdat zij niet alleen alle parameters van het werk dat gekopieerd wordt bevatten, maar daarnaast ook het concept en de actie van het kopiëren. Er heeft interactie plaatsgevonden. Kopiëren is een van de mogelijkheden, maar er zouden ook toevoegingen of veranderingen aan de websites kunnen worden aangebracht. De kopie van de website zou zelfs vernietigd kunnen worden. Het maakt niet uit, want het is data. Het zijn nu juist deze kenmerken waar 0100101110101101.ORG de aandacht op wil vestigen. Het Internet is een modulair constructiesysteem en kan gezien worden als een soort bouwdoos. Het bestaat uit ontelbare webpagina's die op hun beurt bestaan uit allemaal verschillende media-elementen. Elk element kan op elk moment betreden worden. Er hoeft alleen maar op geklikt te worden.

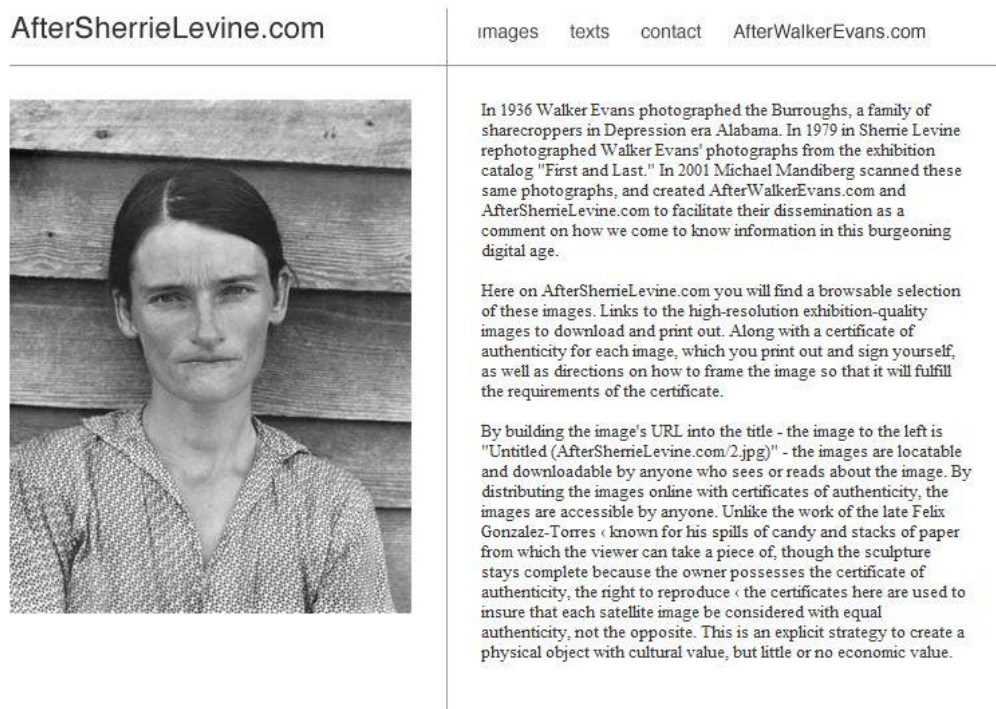
Naast het kopiëren van data zoals in *Copies* van 0100101110101101.ORG is het ook mogelijk om een fysiek object als een foto om te zetten in data en deze op het Internet te plaatsen. Er wordt bij deze vormen van Internetkunst gebruik gemaakt van het Internet zonder dat de eigenschappen van het medium worden onderzocht. Hierbij wordt veelvuldig gebruik gemaakt van beelden die door

¹⁰³ *Copies* (1997) is te vinden op, <http://0100101110101101.org/home/copies/> (1-11-2011).

¹⁰⁴ Vera Tollmann, 'The World in One's Pocket?: The Net project 'VOPOS' by the Italian group 0100101110101101.org', artikel afkomstig van de 'Springerin hefte für gegenwartskunst' website, <http://www.springerin.at/dyn/heft.php?id=32&pos=1&textid=1191&lang=en> (1-11-2011).

¹⁰⁵ Régine Debatty, 'Copy-paste (net.)art' (2006), artikel afkomstig van de 'We make Money not War' website, <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/12/vuk-cosic---who.php> (2-11-2011).

anderen vervaardigd zijn. Wie de rechtmatige eigenaar is valt moeilijk te bepalen. In 1936 fotografeerde Walker Evans (1903 – 1975) de familie Burroughs in Alabama. In 1979 nam Sherrie Levine (1947) foto's van de familie Burroughs uit het boek *First and Last* (1978), een monografie over Walker Evans. In 2001 maakte Michael Mandiberg de twee websites *After Sherrie Levine* (fig.8.) en *After Walker Evans* waarop hij digitale versies met hoge resolutie van de foto's van de familie Burroughs plaatste. Deze afbeeldingen zijn gescand uit een boek over Evans en een ander boek over Levine. Op de site kan een formulier om de authenticiteit van het werk te garanderen worden ingevuld door iedereen die de site bezoekt. Daarnaast zijn er instructies over hoe de werken opgehangen dienen te worden nadat zij zijn geprint. De werken worden bij het uitprinten gematerialiseerd en ontstijgen hun status van kopie en worden weer een origineel.



Figuur 8: Michael Mandiberg, After Sherrie Levine, 2001, website.

Een originele Mandiberg. *After Sherrie Levine* en *After Walker Evans* behandelt op komische wijze de spanning die bestaat tussen appropriatie en auteursrecht. Wie produceerde deze afbeelding en wie is de eigenaar? Sherrie Levine, de erfgenamen van Walker Evans, of Michael Mandiberg? Het schenden van auteursrechten voor artistieke doeleinden is juridisch gezien een ingewikkeld gebied. In de Verenigde Staten bestaat het wettelijke begrip 'Fair use' uit de auteursrechtwetgeving. Fair use maakt het mogelijk om werken waarop beperkt auteursrecht geclaimd wordt toch onder bepaalde

voorwaarden te mogen gebruiken. Het Amerikaanse begrip 'fair use' is te vergelijken met het Nederlandse begrip citaatrecht, maar het citaatrecht is (veel) beperkter dan 'fair use'. De Amerikaanse wet vereist dat de rechtmatigheid van het gebruik wordt getoetst aan de volgende vier criteria:

1. Het doel en karakter van het gebruik, inclusief de vraag of het gebruik commercieel is of educatief/non-profit.
2. De aard van het beschermde werk.
3. De omvang en het belang van het overgenomen deel in verhouding tot het beschermde werk als geheel.
4. Het effect van het gebruik op de (potentiële) markt voor of waarde van het beschermde werk.¹⁰⁶

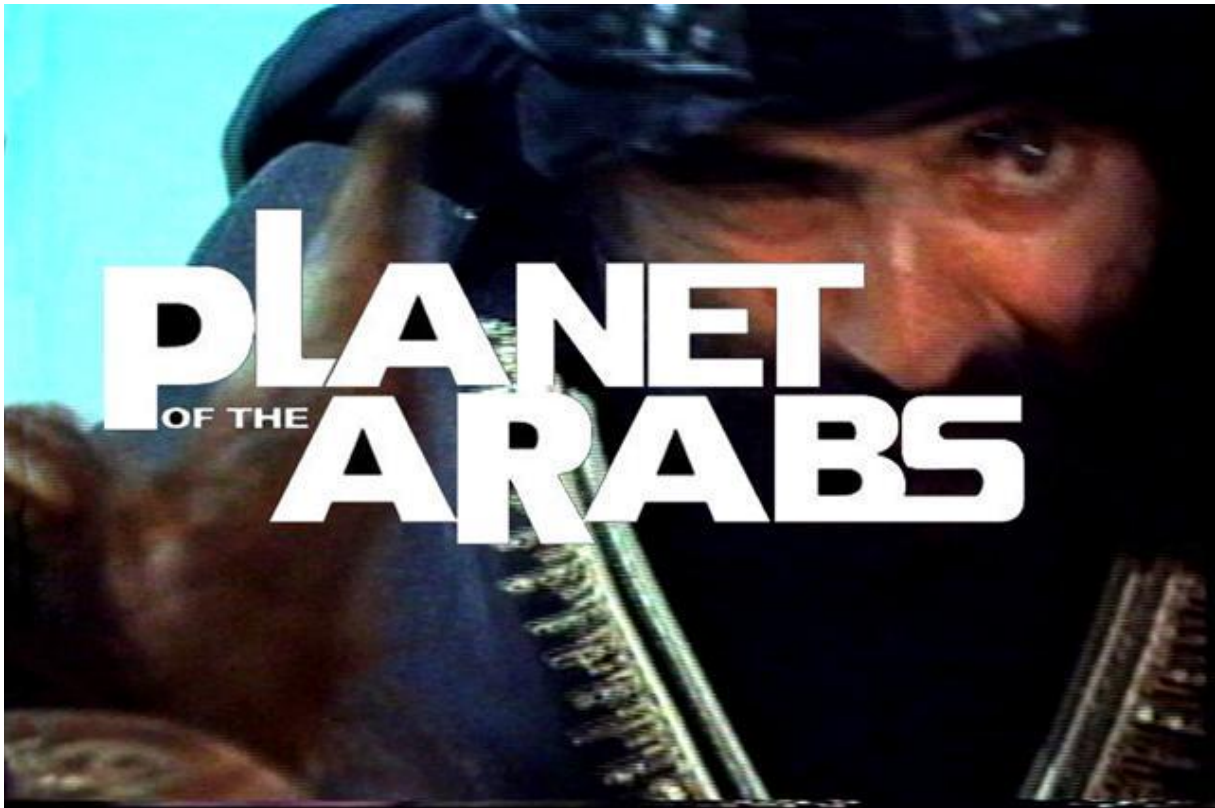
Het Nederlandse citaatrecht kent een gesloten systeem. Dat houdt in dat citeren uitsluitend is toegestaan in gevallen die in het wetboek omschreven worden. Het Amerikaanse Fair-use principe is een open systeem. Dat wil zeggen dat als aan de in de wet genoemde criteria voldaan is, fair use is toegestaan. Exacte grenzen kunnen uiteindelijk door de rechtspraak worden bepaald. Dit maakt het auteursrecht wettelijk gezien een erg ingewikkeld gebied. Een ander verschil is dat de Nederlandse wet spreekt over citeren, terwijl de Amerikaanse wet spreekt over gebruiken, wat allerlei soorten van toepassingen kan inhouden. Rechten over beelden worden ondanks multi-interpretabele wetten steeds fanatieker beschermd terwijl de bijna ongelimiteerde toegang tot beelden een verschuiving van found footage naar searched footage veroorzaakt. Of het nu gaat om nieuwsuitzendingen, reclames, televisieprogramma's of films: alles is beschikbaar. Het hoeft alleen nog maar gezocht en gevonden te worden. Het overtreden van wetten met betrekking tot auteursrecht kan gezien worden als een terugkerend thema in Internetkunst. Net als in vroege Videokunst wordt de vraag gesteld: Wie zijn de uiteindelijke eigenaren van onze cultuur? Political remixing vormt een belangrijk genre binnen de Internetvideokunst waarbij makers machtsstructuren bekritisieren, sociale mythes deconstrueren en dominante mediaboodschappen en populaire cultuur aan de kaak stellen. Zij maken veelvuldig gebruik van beelden waar eigenlijk auteursrecht op rust en plaatsen de beelden in nieuwe en ongebruikelijke contexten. Deze werkwijze is kunsthistorisch gezien in relatie te brengen met détournement, een techniek die in de jaren vijftig door de Situationisten werd ontwikkeld. Détournement is vergelijkbaar met satire, maar maakt nadrukkelijker gebruik van het origineel. Satire verwijst naar het origineel en détournement bootst het na. Oprichter van de Situationisten Guy Debord (1931 -94) en kunstenaar Gil J Wolman (1929 - 1995) deelden détournement in twee

¹⁰⁶ Thijm Alberdingk, 'Fair use: het auteursrechtelijk evenwicht hersteld', *Informatierecht/AMI* 9 (1998) nr. 9, artikel afkomstig van de 'Instituut voor Informatierecht' website, <http://www.ivir.nl/> (25-08-2011).

categorieën in. De minor détournement betreft elementen die op zichzelf onbelangrijk zijn zoals een familiefoto, nieuwsbericht of alledaags object die al hun betekenis ontlenen aan de nieuwe context waarin zij geplaatst zijn. Een Deceptive détournement vindt plaats wanneer een op zichzelf al belangrijk element, zoals een belangrijk kunstwerk, politieke gebeurtenis of gezaghebbende tekst een nieuwe betekenis aannemen wanneer zij in een nieuwe context worden geplaatst. Deze techniek kent ook in de Videokunst een lange traditie die terug te leiden valt tot de Scratch video's uit de jaren tachtig van kunstenaars als Gorilla Tapes, The Duvet Brothers, Sandra Goldbacher, en Psychic TV. Deze traditie van politieke video's die door middel van deconstructie kritisch zijn naar populaire media heeft met de komst van het Internet een geheel nieuwe impuls gekregen. De werken zijn op het Internet te zien, maar worden ook getoond in meer traditionele tentoonstellingsvormen binnen de kunstwereld. Het is Internetkunst die ook los van de computer kan bestaan en kan daarom eenvoudig een plaats innemen in verschillende tentoonstellingsconcepten. Deze kunstwerken worden gezien door zowel een kunst- als Internetpubliek.

Special Report (1999) is een bekende video uit het genre Polical Remixing van de Amerikaanse kunstenaar Bryan Boyce. In de video zijn verschillende fragmenten van Amerikaanse nieuwsuitzendingen van de zenders ABC, CBS en NBC te zien.¹⁰⁷ De monden van nieuwslezers Ted Koppel, Dan Rather, Tom Brokaw en Peter Jennings zijn vervangen door digitale stuntmonden van diverse kunstenaars. Zij playbacken geluidsfragmenten afkomstig uit jaren vijftig B-films als *Plan 9 from Outer Space*, *Cannibal Girls*, *Orgy of the Dead*, *Chain Gang Women* en *The Hypnotic Eye*. De geluidsfragmenten zijn hysterisch, paranoïde en gaan vaak over hypnose. Door de bewerking lijken de nieuwslezers deze vreemde boodschappen te geven en worden op komische wijze omgevormd tot de aankondigers van de Apocalyps. Boyce past een proces toe wat als identiteitscorrectie omschreven kan worden. Door de uitspraken van publieke figuren te bewerken stelt Boys hun uitspraken gelijk aan hun acties. Het werk stelt dus uiteindelijk dat media hypnotiseert en een vernietigende werking op het individu heeft. Dit proces wordt door filmmaker Craig Baldwin 'media jujitsi' genoemd, omdat in deze tak van vechtsport het lichaamsgewicht van de tegenstander tegen hem wordt gebruikt. In *Special Report* wordt de media bekritiseerd door beelden te appropriëren uit diezelfde media.

¹⁰⁷ *Special Report* (1999), is te zien op, <http://www.youtube.com/watch?v=HUBOU0lhQt0> (08-11-2011).



Figuur 9: Jackie Reem Salloum, Planet of the Arabs, 2005, video, 9:06 min, Doha Film Institute (DFI), Qatar.

De Amerikaans/Palestijnse kunstenaar Jackie Reem Salloum maakt video's die heel duidelijk als political remixing kunnen worden beschouwd. Haar projecten zijn gecentreerd rond het wegnemen van stereotypen over Arabieren en moslims in populaire media. Salloum combineert film- en televisiebeelden afkomstig van Amerikaanse televisie tot een montage die hetzelfde format heeft als een filmtrailer.¹⁰⁸ In *Planet of the Arabs* (2005) zijn moslims te zien die vliegtuigen kapen, op de Amerikaanse vlag schieten, zweren om Amerika te vernietigen en Amerikaanse toeristen gewelddadig overvallen.¹⁰⁹ Daarnaast zijn fragmenten te zien waarin Arabieren als simpele zielen worden neergezet, vragen waar zij hun kameel mogen parkeren en diep onder de indruk zijn van de stereotype Amerikaanse cowboy. Moslims en Arabieren worden als dreigende, onredelijke en gemene personen neergezet, een aannemelijke vijand. Door de beelden naast elkaar te plaatsen en daarmee hun context te veranderen maakt Salloum op pijnlijk wijze duidelijk hoezeer televisie en film systematisch hebben bijgedragen aan angst voor moslims in de Verenigde Staten. Salloum werd geïnspireerd door het boek *Reel Bad Arabs* (2001) van professor in massacommunicatie Jack Shaheen. Hij onderzocht meer dan meer dan negenhonderd personages die zijn verschenen in Amerikaanse film en televisieprogramma's. Uit zijn onderzoek bleek dat slechts twaalf personages op positieve wijze werden weergegeven en vijftig als neutraal konden worden beschouwd. De films met

¹⁰⁸ Een trailer maakt deel uit van de promotie van een film en bestaat uit de meest opmerkelijke fragmenten uit de film ondersteund door een gereduceerde vorm van het verhaal met de hoogst mogelijke aantrekkingskracht.

¹⁰⁹ *Planet of the Arabs* (2005) is te zien op, <http://www.youtube.com/watch?v=M1ZNEjEarw> (08-11-2011).

de duidelijkste anti-Arabische en islamfobische houding zijn volgens Shaheen: *Rules of Engagement* (2000), *The Delta Force* (1986) *Death Before Dishonor* (1987) en *True Lies* (1994). Daarnaast stelde Shaheen in zijn boek een meer uitgebreide lijst samen met films met dergelijke racistische elementen. Veel van de fragmenten uit *Planet of the Arabs* zijn afkomstig uit de films uit deze lijst. Er verschijnen net als in een echte filmtrailer teksten in beeld met woorden als 'Outstanding' of teksten als 'Planet of the Arabs is even more racist than the New York Post!- The New York Post-'. Aan het einde van de video wordt een fragment uit de film *Network* (1976) getoond. Acteur Peter Finch speelt in de film Howard Beale, een man die om het leven wordt gebracht omdat zijn programma's te lage kijkcijfers hebben. Het einde van *Planet of the Arabs* toont Howard Beale terwijl hij een zenuwinzinking heeft op televisie en tegen de camera's schreeuwt:

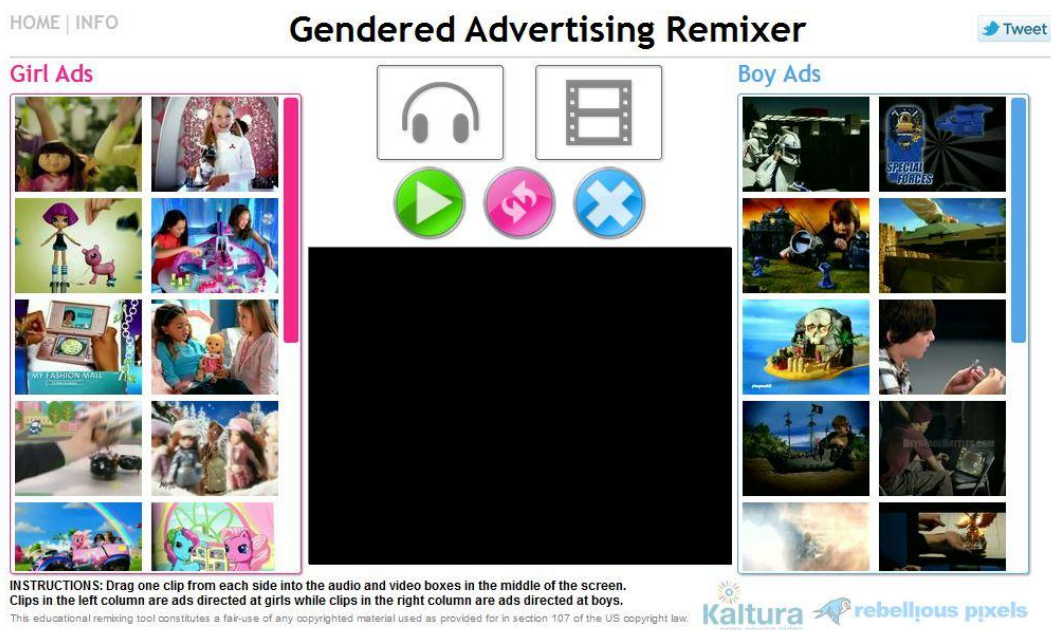
"Turn of your televisionset. Turn them off now. Turn them off right now! Turn them off and leave them off. Turn them off right in the middle of the sentence I'm speaking to you now. Turn them off!"

Ook in het werk van Salloum wordt 'media jujitsi' toegepast en de boodschap is duidelijk. De vormende kracht van de media doet ongefundeerde angsten en vooroordelen over andere volkeren en culturen ontstaan, en houdt deze vervolgens in stand. Het werk toont meer dan alleen een overtuigend portret van de Arabier als terrorist. Door in de archieven te duiken heeft Salloum een patroon van vooroordelen en stereotyperingen ten aanzien van Arabieren in Hollywood films blootgelegd. De verleidelijke verschijningsvorm van video's binnen het genre van de political remixing tonen het wantrouwen ten aanzien van de media. Veel van de video's deconstrueren hoe de verleiding en vormende kracht van beelden in zijn werk gaat. Political remixing levert deze actuele kritieken op populaire media via alternatieve distributiekanaalen, die vrij zijn van censuur. Deze remixes laten zien hoe appropriatie van beelden kan bijdragen aan het uitdrukken van dringende politieke en sociale problemen.¹¹⁰

De Oostenrijkse kunstenaar Axel Stockburger onderzoekt *We Accept* (2003) de invloed van selectie en informatieverwerking van visuele informatie, maar dan op een meer systematisch niveau. Voor de 3:55 minuten durende video zijn tienduizend afbeeldingen geselecteerd die in een webbrowser zijn gezocht met het woord 'creditcard'. De afbeeldingen zijn zodanig in de video gemonteerd dat zij precies een frame in beslag nemen. Elke seconde van de film bevat hierdoor vijftwintig verschillende afbeeldingen en wordt ondersteund door een harde Drum And Bass soundtrack. De muziek en het hoge tempo van de video zijn overweldigend en enigszins agressief van toon. De

¹¹⁰ Iain Robert Smith, *Cultural borrowings; Appropriation, Reworking, Transformation*, Nottingham, 2009, p. 80.

verschijningsvorm van de video doet denken aan een reclame, waarin diverse financiële producten worden aangeboden. Creditcardlogo's zijn een veelvoorkomend verschijnsel op het Internet geworden, omdat zij aangeven waar de bezoeker via de virtuele manier kan betalen. Zij representeren dus niet de creditcardmaatschappij, maar staan ook symbool voor een actie die op het Internet zeer vaak plaatsvindt, namelijk betalen. De opkomst van het gebruik van online betaalfuncties betekent een toename van het aantal creditcardafbeeldingen op het Internet. Beelden worden door een browser geselecteerd en gepresenteerd op basis van hun relevantie in relatie tot de zoekterm en het aantal andere sites wat via een hyperlink met de site waarop de afbeelding voorkomt verbonden is.¹¹¹ *We Accept* (2003) vormt een representatie van deze logica en het enorme aantal afbeeldingen dat wordt toegeschreven aan een woord in een op taal gebaseerd zoekstelsel. Het werk maakt deel uit van *The Aleph series*, die geheel bestaat uit video's met beelden die gedownload zijn van het Internet. Stockburger onderzoekt de logica in de wijze waarop een webbrowser informatie systematiseert en presenteert. Ook onderzoekt het werk de grenzen van menselijke perceptie, informatieverwerking en de vormende kracht van het Internet als medium.



Figuur 10: Jonathan McIntosh, Gender Advertising Remixer – Beta1, 2011, website.

¹¹¹ Deze hyperlinks zijn in deze selectieprocedure belangrijker dan de relevantie van de zoekterm.

Niet alle vormen van Political Remixing zijn in de vorm van video's. Jonathan McIntosh werkt onder de naam Rebellious Pixels en noemt zichzelf op zijn website popcultuur hacker. In zijn werken combineert hij verschillende beeldfragmenten uit massacultuur om een alternatief sociaal, politiek of cultureel verhaal te vertellen. In het werk *Gendered Advertising Remixer – Beta 1* (2011) kan de bezoeker van de website gebruik maken van een speciale applicatie die het mogelijk maakt beelden met elkaar te remixen. Aan de linkerzijde van het scherm kun je kiezen uit twintig reclamefragmenten voor meisjes. De reclames promoten producten van Barbie, My Little Pony, Polly Pocket en meer felroze speelgoed specifiek gericht op meisjes. Aan de rechterzijde van het scherm zijn twintig reclamefragmenten van typische jongensproducten zoals lego, G.I Joe, X-man en meer stoer speelgoed. In de door McIntosh gemaakte applicatie kunnen twee willekeurige fragmenten samen worden getoond. De meisjesreclame krijgt hierdoor de geluidsband van de jongensreclame. Het verwisselen van beelden en audio laat zien dat de toon waarop jongens en meisjes in reclame worden aangesproken zeer verschillen. Jonge mensen in de Verenigde Staten krijgen gemiddeld per jaar vijftienduizend reclames te zien. De reclames bevatten regressieve en stereotypische sociale waarden over genderrollen bij kinderen. Hoe kan een kind weerstand bieden tegen de door miljoenen gefinancierde marketing machine van een groot bedrijf? Het doel van het werk van McIntosh is om de jeugd weerbaarder te maken tegen de subtekst van reclames. Door kinderen de reclames te laten begrijpen en te deconstrueren. Dergelijke vormen van beeldappropriatie in Internetkunst kunnen worden beschouwd als een continuatie van de strategieën en technieken van Scratch en remix-video's uit de jaren tachtig, waarbij vormen van populaire massamedia met eigen middelen worden aangevallen. Met de komst van computers en het Internet zijn middelen die voorheen uitsluitend beschikbaar waren voor televisie- en filmmakers nu ook beschikbaar geworden voor de kunstenaar. De mogelijkheden tot appropriatie zijn onder invloed van technologische vooruitgang en het Internet dus enorm uitgebreid. Doordat computers en het Internet beelden op grote schaal beschikbaar en bewerkbaar maken kan nu eindelijk een echte kritische dialoog worden aangegaan met populaire media. Niemand bezit de beelden, en rechtmatige eigenaren verliezen ondanks auteursrecht de controle over de wijze waarop populaire mediaproducten door het publiek worden gebruikt. Dit is ook te merken aan de grote hoeveelheid amateurvideo's op websites waar gebruikers kosteloos video's kunnen uploaden, bekijken en delen. De vele gebruikers van het Internet blijven data toevoegen en werken zodoende mee aan de uitbreiding van de Internetbeeldbank. Totdat een effectieve manier wordt gevonden om beeldmateriaal waar auteursrecht op rust te beschermen zal de beschikbaarheid van beelden alleen maar toenemen. Internetkunst biedt bovendien verschillende verschijningsvormen waarin beeld-appropriatie kan plaatsvinden. De relatief nieuwe virtuele wereld kan door middel van software in oneindig veel verschillende verschijningsvormen bestaan.

3.6. Conclusie

Internetkunst is de vermenging van ongelijksoortige zaken, kent uiteenlopende verschijningsvormen, bezit altijd een interactief element, en brengt ervaringen op het Internet. Internetkunstenaars maken gebruik van zeer verschillende netwerkprotocollen zoals e-mail, berichtservices, websites, verschillende geluidformats, videosoftware en ga zo maar door. Sommige kunstwerken zijn ontstaan door het breken van regels, en vergroten hiermee het artistieke werkterrein. De beeldtaal die door het internet wordt voortgebracht is moeilijk te definiëren, maar bezit wel degelijk zijn eigen unieke esthetische kenmerken. Deze eigenschappen gaan altijd een relatie aan met computergebruik en datavisualisatie. De voortgebrachte beeldtaal is niet verbonden aan een specifieke cultuur, en is daarmee universeler dan beelden uit film of televisie. Deze beeldtaal wordt in vroege vormen van Internetkunst gebruikt om verwachtingspatronen te doorbreken of visuele esthetische ervaringen te leveren. Kunstenaars reageren op de nieuwgevormde relatie tussen computer en gebruiker, door middel van een reflectie op de beeldtaal, structuur en cultuur van het Internet. Daarnaast worden alternatieve manieren van dataproductie en -presentatie onderzocht. De gebruikelijke ervaring, waarbij informatie efficiënt wordt gecommuniceerd, wordt omgezet in een alternatieve boodschap, of esthetische ervaring. Kunstenaars maken hierbij gebruik van de intrinsieke eigenschappen van het medium, zoals de interactieve interface, en het contact dat bestaat tussen verschillende sociale en economische culturen, en microculturen. Dit contact bestaat vanwege de (grotendeels) democratische aard van het netwerk en geeft toegang tot een wereldwijd publiek.¹¹² In de beginperiode van Internetkunst worden dan ook veel manifesten gepubliceerd, waarin kunstenaarscollectieven hun ideeën over Internetkunst en de kunstwereld uiteen zetten. Internetkunst is voornamelijk anti-institutioneel van aard, en omzeilt doelbewust de gangbare kanalen van de kunstwereld. Kunstenaars tonen hun projecten, zonder enige vorm van selectie aan willekeurige Internetgebruikers. Er heeft hierdoor een vervaging plaatsgevonden tussen de grenzen van productie, distributie en consumptie van kunst. Zeer opmerkelijk is de verschuiving van de status van het kunstwerk als commodity naar werken met een interactieve status, die niet of nauwelijks verkoopbaar zijn. Videokunst was (zoals beschreven in eerdere hoofdstukken) ook al anti-institutionele kunst, maar heeft uiteindelijk zeer snel een plek veroverd in musea, galeries en andere tentoonstellingen. Dit niet in de minste plaats door de sculpturale kwaliteiten van Video-installatiekunst. Internetkunst kan niet alleen meer in de realiteit van de tentoonstellingsruimte bestaan, maar moet zich daarnaast in de virtuele ruimtes van cyberspace bevinden.¹¹³ Dit schept

¹¹² Ik voel me genoodzaakt het woord 'grotendeels' toe te voegen, omdat er verschillende overheden zijn die wel censuur op het lokale Internetverkeer toepassen.

¹¹³ De term 'Cyberspace' verwijst naar de netwerken waarin de virtuele ruimtes zich bevinden.

enerzijds nieuwe uitdagingen met betrekking tot het ontwikkelen van tentoonstellingsvormen, maar creëert ook een bijna directe relatie tussen kunstenaar en publiek.

Appropriatie van beelden uit andere vormen van populaire cultuur, zoals film en televisie, neemt in Internetkunst uiteenlopende vormen aan. De mogelijkheden tot de digitale verspreiding van beelden maakt appropriatie vele malen eenvoudiger. De beschikbaarheid van beelden is niet langer een probleem. Het schenden van het auteursrecht vormt voor veel kunstenaars een belangrijk onderdeel van het kunstwerk, en kan gezien worden als een verzetsdaad. De ontwikkeling van nieuwe software waarmee beelden eenvoudig gemonteerd en bewerkt kunnen worden, hebben ervoor gezorgd dat artistieke intentie beter tot uitdrukking kan worden gebracht. Veel van de artistieke strategieën en thema's in Internetkunst vertonen duidelijke overeenkomsten met thema's die al eerder in Videokunst werden onderzocht. Er wordt kritiek geleverd op het militair industrieel complex en de macht en rol van de media. De mogelijkheid om op actuele situaties te reageren is alleen sterk toegenomen. Omdat aanhoudend inhoud wordt toegevoegd zijn beelden onmiddellijk beschikbaar. Het Internet vormt vervolgens het platform waarop nieuwe ideeën of kunstwerken onmiddellijk gelanceerd worden.

Hoofdstuk 4. Videogamekunst

4.1 Inleiding

Dit hoofdstuk beschrijft de appropriatie van beelden in Videogamekunst. Eerst wordt de culturele status van de videogame in onze samenleving beschreven. Vervolgens worden de vier hoofdvormen waarin videogames zich in de beeldende kunst manifesteren uiteen gezet. In de paragrafen over appropriatie in 8-bit en machina wordt de eerste hoofdvorm beschreven. Vervolgens komt het interactieve aspect van videogames in relatie tot de beeldende kunst aan bod, waarbij bijzondere aandacht uitgaat naar voorwaarden waaraan dergelijk kunstwerken moeten voldoen. In de paragrafen over modificatie, hacken, patches en plug-ins zal worden uitgelegd hoe kunstenaars aanpassingen in bestaande spellen aanbrengen, en welke elementen van videogames zij appropriëren. Ten slotte wordt de rol van appropriatie in de productie van videogames beschreven. De belangrijkste onderzoeksresultaten worden in de conclusie van het hoofdstuk nog eenmaal opgesomd.

4.2. De culturele status van de videogame

In videogamecultuur zijn de spelers idolaat van videospellen en worden de spelcomputers bijna vereerd. Onder invloed van alle ontwikkelingen in de game-industrie zijn spellen realistischer en populairder dan ooit tevoren. Een feit dat niet onopgemerkt is gebleven onder hedendaagse kunstenaars. Zij creëren werken die dankbaar gebruik maken van de esthetica en technologie van videospellen, nemen het voor deze nieuwe cultuuruiting op, of willen deze juist ontwrichten. Johan Huizinga, de beroemde Nederlandse spelgeleerde, poneerde spel en spelen bij de wortels van alle culturen, en verduidelijkte dat zij diverse sectoren van de maatschappij zoals kunst, filosofie, wet en politiek doordringt. De term spelen als kernelement van cultuur wordt ook waargenomen door McLuhan. Hij stelt: Spellen zijn populaire kunst, collectieve, sociale reacties op de belangrijkste aandrijving of actie van om het even welke cultuur.¹¹⁴ In het boek *Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception* (1947) stellen sociologen en filosofen Theodor Adorno (1903-1969) en Max Horkheimer (1895-1973) dat populaire cultuur vergelijkbaar is met een fabriek die gestandaardiseerde culturele goederen produceert.¹¹⁵ Met deze goederen wordt de bevolking in een dergelijke passieve staat gemanipuleerd dat zij geen oog meer heeft voor meer belangrijke ontwikkelingen die zich in de samenleving voltrekken. De activiteit van het spelen leidt vanuit deze visie af van de realiteit. In 1947 hadden Adorno en Horkheimer nooit kunnen voorzien dat populaire

¹¹⁴ Marshall McLuhan, *Understanding Media*, London, 2001, pp. 255-256.

¹¹⁵ Adorno, Horkheimer 1947 (zie noot 4), p. 20.

cultuur nu ook virtuele realiteiten levert, waarin men zich bijna totaal kan verliezen. Veel mensen hebben er totaal niets mee, maar anderen spenderen uren van hun vrije tijd voor een scherm, al dan niet verbonden met een gemeenschap van andere spelers via het Internet. Videogames zijn allang de status van kinderspeelgoed ontgroeid en de laatste tien jaar is het aantal wetenschappers dat onderzoek doet naar de culturele implicaties van videogames enorm toegenomen. Het thuis spelen van videogames in plaats van in de nu overbodig geworden arcadehal werd vanaf 1972 mogelijk met het uitkomen van de spelcomputer Magnavox Odyssey.¹¹⁶ In de V.S waren videogames in het midden van de jaren tachtig al zo populair, dat Pacman in 1982 door Time magazine werd uitgeroepen tot man van het jaar.¹¹⁷ Sindsdien zijn er zeven generaties spelcomputers ontwikkeld, waarvan Microsofts Xbox 360, Sony's PlayStation 3 en Nintendo's Wii de laatste aanwinsten zijn. Vanaf 1972 is een gestaag groeiende groep spelers opgegroeid met beelden afkomstig uit spellen als *Pong* (1972), *Pacman* (1980), *Super Mario Brothers* (1985), *Tomb Raider* (1996) en tal van andere spellen die wereldwijd bij miljoenen spelers bekend zijn. Door groeiende technische mogelijkheden zijn spellen realistischer, interactiever, behandelen volwassen thema's en worden steeds meer beschouwd als een belangrijk onderdeel van onze (visuele) cultuur. Het realiteitsgehalte van videogames is de laatste jaren enorm aan belang toegenomen. De spellen tonen de rollen die mensen graag zouden spelen en hoe de ideale omgeving voor deze gebeurtenissen eruit ziet. Nieuwe technologieën maken het mogelijk om steeds meer aan deze realiteitswens te voldoen. Bij het verschijnen van elke nieuwe generatie spelcomputers wordt opnieuw een kleine sprong gemaakt naar een denkbaar einddoel van de spelcomputer: virtual reality. Socioloog en mediawetenschapper Jean Baudrillard stelt in zijn simulacrumtheorie dat de mens werkelijkheden creëert op basis van beelden die hij ziet in de media.¹¹⁸ Ons besef van beelden die we daadwerkelijk zelf hebben waargenomen en beelden die we in de media hebben gezien is volgens Baudrillard vertroebeld geraakt. De werkelijkheid die wij denken te kennen is niet volledig gebaseerd op onze eigen waarneming, maar op een realiteit die door de media is gecreëerd. Dit noemt Baudrillard in dit verband een simulacrum. Een bekend voorbeeld van een simulacrum is dat bijna iedereen weet hoe een vliegtuigcrash eruit ziet zonder er ooit zelf een gezien te hebben. Bij het kijken van televisie en film beleven we de beelden op een relatief passieve manier en slaan de beelden op in onze visuele geheugenbank. De duur van de beelden bepaalt hoe lang wij ernaar kunnen kijken. De ervaring is opgenomen in ons geheugen. In een videogame is het mogelijk een virtuele realiteit te creëren waarin alle scenario's mogelijk zijn. Er kan zelfs gesteld worden dat videospellen een stap verder gaan omdat het nu mogelijk is eindeloze variaties van een realiteit weer te geven. De simulatie van een vliegtuigcrash is in een videogame een

¹¹⁶ Mark J.P Wolf, *The Video Game Explosion*, Connecticut, 2008, p. XVIII.

¹¹⁷ Patricia Hills, *Modern Art in the USA: Issues and Controversies of the 20th Century*, New Jersey, 2001, p. 336.

¹¹⁸ Mark Poster (ed.), *Jean Baudrillard, Selected Writings*, Stanford, 1988, pp.166-184.

kwestie van programmeren. Nu kan een speler op interactieve wijze ervaren wat er gebeurt tijdens een vliegtuigcrash, in plaats van het alleen te zien. Deze interactiviteit vormt het kernelement van de videogame. Het handelen van de speler heeft directe invloed op wat zich voltrekt op het scherm. Het narratief kan alleen ontwikkelen met behulp van de speler, en de ervaring is bij elke speelbeurt anders. De huidige spelcomputers vereisen een hogere vorm van concentratie in verhouding tot het kijken van televisie of film. Als de speler zich niet concentreert en op tijd invloed uitoefent verliest hij. Het interactieve en gevolgdragende karakter van het medium hebben als gevolg dat de speler wat hij meemaakt op het scherm zeer intens beleeft. Doorgewinterde spelers weten dat wanneer er te lang gespeeld wordt de beelden van het spel zichtbaar blijven, zelfs wanneer de ogen gesloten worden. De beelden van spellen worden vaak herhaald, omdat het doorgaans niet eenvoudig is om het einde van het spel in een keer te bereiken. Daarnaast is het meer nog dan bij film en televisie het geval is niet ongebruikelijk om een spel meerdere malen te spelen. Dit totdat er een nieuw spel uitkomt met meer nog meer aantrekkelijke spelelementen. Deze mate van herhaling zorgt dat de beelden zich diep in ons geheugen verankeren. De verschillende symbolen die voor elk afzonderlijk spel worden ontwikkeld worden door de spelers begrepen, en vormen een eigen taal binnen een virtuele wereld. Elke ervaren speler is bekend met de iconografie en weet dat een groen met witte paddenstoel in de wereld van Super Mario staat voor een extra leven, en een gele ster voor onkwetsbaarheid. Zo weten de spelers ook dat een schildpad binnen de realiteit van het spel een vijand is en vernietigd moet worden. Het verslaan van de vijanden gebeurt door er op te springen. Deze handeling is voor de speler bekend en logisch. Buiten de realiteit van het spel slaat dit uiteraard nergens op. Het is een beeldtaal en groep van handelingen die alleen door spelers worden begrepen. De technologische vooruitgang en daarmee groeiende mogelijkheden van het videospel maken het steeds eenvoudiger om een ingewikkeld en gelaagd narratief aanschouwelijk te maken. Waar de spelcomputer eerst nog werd gezien als kinderspeelgoed wordt het medium nu vanuit uiteenlopende wetenschappelijke disciplines onderzocht. In de laatste jaren is er ook binnen de kunstwereld een trend waarneembaar waarin videogames een ander aanzien hebben gekregen.

4.3. Videogames in kunst

Vanaf 1999 is er een duidelijke opkomst in het aantal tentoonstellingen dat gewijd wordt aan de geschiedenis van de videogame, of kunstwerken die geïnspireerd zijn door videogames.¹¹⁹ In 2012 zal het Smithsonian American Art Museum in Washington ter ere van het veertig jarig bestaan van het medium spelcomputer in de beeldende kunst een overzichtstentoonstelling organiseren. Hierin

¹¹⁹ *Game Over* (1999) in het Museum für Gestaltung in Zurich, de online tentoonstelling *Cracking the Maze* (1999), *Synworld* (2001) in het Museumsquartier in Wenen, *Game On* (2002) in de Barbican Gallery in London, *Let's restart!!! Art Computer Game Show - Kunstraum D21*, Leipzig, *Next Level. Art, Games & Reality*, Stedelijk museum Amsterdam 2006.

zullen verschillende thema's aan bod komen, zoals de ontwikkeling van visuele effecten en esthetiek, videospellen als verhalend medium, de invloed van wereldgebeurtenissen op de ontwikkeling van videospellen, en de invloed die videogames hebben op de samenleving. Naast de opkomende interesse voor het medium is er een discussie gaande of de geproduceerde werken wel als kunstvorm kunnen worden gezien. Welke criteria moeten gehanteerd worden om te bepalen of het werk meer bied dan alleen vermaak? Toch is het gebruik van videospellen in de beeldende kunst een sterk groeiend gebied, waar onder invloed van technologische ontwikkelingen continu verandering plaatsvindt. Het is niet eenvoudig videogamekunst in te delen in een overzichtelijk kunsthistorisch systeem, omdat verschillende applicaties, media, methodes, thema's en esthetiek worden aangewend. Kunstenaars hebben meer dan alleen de esthetische vormgeving en iconografie van videospellen overgenomen en gebruikt in hun werken. Zij appropriëren ook de software en productietechnieken van populaire videospellen. Er bestaat dus een hechte relatie tussen kunst en techniek.

In de beeldende kunst manifesteren videospellen zich in vier vormen. De hoofdvorm is appropriatie, waarbij kunstenaars beelden en iconografie uit de gamecultuur verwerken in hun kunstwerken. Dit is vanuit een technisch oogpunt de eenvoudigste en daarnaast meest voorkomende vorm. De beelden worden in een andere context getoond en krijgen hierdoor andere of meerdere betekenislagen. De tweede vorm waarin videogames zich in kunst manifesteren, is door middel van de appropriatie van de interactieve eigenschappen van videospellen. De intrinsieke eigenschappen van videogames worden overgenomen, en gebruikt om een interactief kunstwerk te creëren. Er is dus niet altijd sprake van de appropriatie van beelden, maar ook van softwaremodellen en productietechnieken. De derde vorm is modificatie, waarbij een bestaand spel wordt aangepast, gehackt, of waarbij de technische mogelijkheden van het spel worden gebruikt om iets anders of nieuws te maken. Voor modificatie is kennis over de bewerkingsmogelijkheden van software een vereiste. De vierde manifestatie van videospellen in kunst is in de vorm van productie, waarbij kunstenaars al dan niet met behulp van bestaande software zelf spellen ontwerpen. In deze laatste vorm gebruikt de kunstenaar de videogame als medium, maar geeft zelf uitdrukking aan de vorm en inhoud. De verschijningsvorm van het werk is afhankelijk van de softwaremogelijkheden. De verschillende vormen waarin videospellen een plaats innemen in de huidige kunstpraktijk zijn verantwoordelijk voor een waaier aan kunstwerken. Deze kunnen niet worden ingedeeld in een rigide systeem op basis van alleen hun thema's, techniek, of technologie. De verscheidenheid van het medium maakt het niet eenvoudig bruikbare criteria te formuleren waarmee de werken ingedeeld of beoordeeld kunnen worden. Kunstenaars die gebruik maken van de beeldcultuur en technieken die videogames voortbrengen tonen hun werken niet alleen in een traditionele museale context, maar soms ook

online, of in tentoonstellingsvormen buiten de gebruikelijke grenzen van de kunstwereld, zoals muziekfestivals of uitgaansgelegenheden. Een dergelijke keuze verschaft informatie over het voorgenomen publiek, en de context waarin de kunstenaar het werk gezien en beoordeeld wil laten worden. Vanwege een enorme diversiteit variërend binnen het genre was het noodzakelijk een werkbare benadering voor dit rijke web aan kunstwerken te vinden. In de volgende paragrafen worden de vier eerdergenoemde hoofdvormen beschreven. Eerst zal in de volgende twee paragrafen worden ingegaan op appropriatie van beelden uit videogames, waarbij verschillende motieven voor het gebruik van beelden en beeldtaal uit videogames worden beschreven.

4.4. Appropriatie in 8-bit

De Appropriatie van beelden uit videogames manifesteert zich op uiteenlopende manieren in de kunstwereld en wordt in diverse media toegepast. Het benadrukken en onderzoeken van populaire culturele goederen voor massaconsumptie is al vanaf de Popart een sterke kracht in de kunstwereld. Er zijn veel gelijkenissen tussen de popart kunstenaars uit de jaren zestig, en eigentijdse kunstenaars die gebruik maken van iconografie uit computerspellen. Beiden behandelen en benadrukken kwesties als de esthetische implicaties van de productie van populaire culturele goederen, en de kracht van hun concentratie. Welke invloed hebben deze goederen op onze samenleving, en is deze invloed positief of negatief? Er is in videogamekunst buitengewone aandacht voor de visuele eigenaardigheden van het medium, en iconische figuren uit de videogamewereld.¹²⁰ Verschillende vormen van hard- en software gevierd, en wordt er nostalgisch terugkeken naar overbodig geworden representatiemethoden. Daarnaast bestaan er veel kunstwerken die beelden uit videospellen appropriëren om uiting te geven aan zorgen of kritiek over de invloed van videospellen op de samenleving.

Een grote groep kunstenaars bedient zich van de beeldtaal die door 8-bit computerspellen is voortgebracht. De representatievorm kan gezien worden als een vorm van videoarchitectuur. De 8-bit beelden waaruit deze spellen zijn opgebouwd worden rasterafbeeldingen of bitmap genoemd. Elke pixel in het beeld is zo opgeslagen, dat deze precies 8 bit aan informatie ruimte van het geheugen inneemt. Door de technische beperkingen kun je in rasterafbeeldingen geen rechte lijnen tekenen, en er zijn bij deze slechts 256 kleuren in deze weergavevorm mogelijk. Een simulatie van de realiteit wordt dus altijd in een zeer abstracte manier weergegeven. Het grootste nadeel van een rasterafbeelding is dat bij het vergroten van de vorm de afzonderlijke pixels zichtbaar worden. Een rechte lijn ziet er uit als een trappetje en een cirkel als een cluster van kleine vierkantjes. Het zijn juist deze limitaties die deze beeldtaal voor veel kunstenaars interessant maakt. In huidige computers

¹²⁰ Andy Clarke, Grethe Mitchell, *Videogames and Art*, Bristol, 2007, pp. 29-30.

wordt gewerkt met vectorafbeeldingen, waarbij uitvergroting de vorm in tact laat. De oude bitmap manier van beelden weergeven is daarmee eigenlijk overbodig geworden. De 8-bit videoarchitectuur is dus relatief recent verdwenen. In videogamekunst is een gevoel van nostalgie voor dergelijke overbodige technieken een belangrijk thema. Er bestaat een gevoel van verlies in plaats van vooruitgang. Veel van de kunstenaars hebben zelf in hun jeugd videospellen gespeeld, en grijpen terug naar de beeldtaal uit hun jeugd. Italiaanse kunstenaar Luciano Fabale schildert in werken als *SuperMario* (2010) en *Donkey Kong, Ok* (2010) 8-bit afbeeldingen van zijn jeugdhelden in olieverf op doek. De videospelbeelden worden op deze manier weer analoog gemaakt. Fabale legt zich dezelfde beperkingen als de videospelprogrammeurs bij de ontwikkeling van 8-bit spellen. De ontwerpers en ontwikkelaars van de oorspronkelijke computerbeelden bedachten manieren om abstracties van alledaagse objecten te maken, die toch onmiddellijk herkenbaar zijn. Binnen het totale aanbod van spellen zijn in de loop der jaren allerlei abstracte voorstellingen van omgevingen, personen, objecten en gebeurtenissen ontwikkeld. Zij vormen het minimale punt in virtuele weergave. Als verdere abstractie plaatsvindt, zijn de beelden onherkenbaar. Het totale aantal beelden dat is voortgebracht door deze computerspellen, vormt de oorsprong van virtuele weergave van de realiteit. *SuperMario* (2010) en *Donkey Kong, Ok* (2010) vieren de rasterafbeelding als oorsprong van het virtuele beeld en realiteit, en verwijzen daarnaast naar de ondergang van 8-bit videoarchitectuur. Een gebeurtenis die eigenlijk heel recent heeft plaatsgevonden. Het is opmerkelijk dat een beeldtaal die pas recentelijk overbodig is geworden al aan een opleving toe is. Deze terugkeer van 8-bit beeldtaal is niet alleen aanwezig in kunst, maar ook design, mode en talloze massaproducten. De realistische graphics uit recent uitgebrachte videospellen kennen nog nauwelijks een relatie met de lieflijke felgekleurde spelletjes uit de jaren tachtig. De sfeer van het videospel is zo sterk veranderd dat er onder oudere spelers een gevoel van nostalgie is ontstaan naar de oude spellen. Door de 8-bit videoarchitectuur aan te wenden spreekt Fabale specifiek deze oudere spelers aan, die de ontwikkeling van alle zeven generaties spelcomputers hebben meegemaakt. Het heimwee naar de overbodige beeldtaal wordt door deze groep het sterkst gedeeld, en staat symbool voor hun voorbijgegangene jeugd. De Amerikaanse kunstenaar Anthony Michael Sneed maakt esthetisch vergelijkbare schilderijen maar gebruikt de abstractie van de rasterafbeelding juist om afstand te scheppen tussen het thema van zijn schilderijen, en de beschouwer. Sneed schildert doosjes van Nintendo spellen, maar dan met titels als *KKK ociane* (2009-2010), een hoesontwerp voor een spel over de relatie tussen cocaïne en de Ku Klux Klan, of *Peep hole* (2009-2010), een spel over strippen. Sneeds schildert ook sociale kritieken in bitmap, waarbij de beeldtaal op ironische wijze de tegenstelling tussen de lieflijke kleurrijke omgevingen van de 8-bit wereld en de gruwelijke realiteit laat zien. Actuele gruwelijkheden worden in een werk als *Before and After* (2010) (fig.11) representatief gemaakt in een beeldtaal die de beschouwer het gevoel geeft dat hij het nieuws door kinderoogen bekijkt.



Figuur 11: Anthony Michael Sneed, *Before and After*, 2010, acryl op doek, ingelijst, 62 x 92 cm, MoMa New York.

4.5. Appropriatie in Machinima

In Videokunst wordt ook veelvuldig gebruik gemaakt van de 8-bit videoarchitectuur. In het werk *8bitmachinima* (2007) van de Oostenrijkse kunstenaar Gordan Savicic, wordt wederom op zeer bewuste wijze gebruik gemaakt van de meer abstracte weergave van bitmap. De opnametechniek waarmee Savicic de video heeft gemaakt wordt ook wel een Machinima genoemd, een samenvoeging van machine en cinema.¹²¹ In *8bitmachinima* gebruikt Savicic beelden uit het spel *California Games* wat in 1987 werd uitgegeven voor de Commodore 64 en Nintendo 8-bit spelcomputer. De speler neemt aan verschillende competities deel, waaronder rollerskaten en surfen. Ook is er een onderdeel waarbij de speler moet schoonspringen van de rand van een klip. Dit spelelement wordt door Savicic in slow motion getoond, en verlengd tot twee minuten. Onder de beelden is het uiterst zielige lied *Frente!* van de band Bizarre Love Triangle geplaatst. De tekst gaat over de angst iemand te verliezen, en vormt gecombineerd met de beelden bijna een filmisch cliché van een persoon die zijn leven gaat beëindigen. De duiker valt van de klip en lijkt dood op de zeebodem te eindigen. Na enkele momenten op de bodem te hebben gelegen zwemt de duiker weer

¹²¹ De film wordt hierbij opgenomen met behulp van software die geïntegreerd is in het videospel. Hiermee kunnen tijdens het spelen opnames worden gemaakt, opgeslagen en bewerkt. Deze manier van film maken is enorm populair binnen bepaalde Internetgemeenschappen, en wordt ook door veel amateurfilm makers toegepast.

langzaam naar het zeeoppervlak. Op de persoonlijke website van Savivic is het werk in zijn geheel te zien en staat het volgende citaat onder het werk te lezen:

“After several years of odd, action-overloaded and even boring machinimas we are proud to present the first pathetic machinima played live on a C64 machine packed up with 8-bit emotions. Feel sympathy for or die!”¹²²

De titel *8bitmachinima* omschrijft exact waar de beschouwer naar kijkt, een 8-bit machinima. Het gebruik van deze verouderde videospelbeeldtaal vormt een bewuste keuze die in het citaat op de website kracht wordt bijgezet. Veel van de bestaande machinima zijn gemonteerd met spectaculaire beelden in hoge kwaliteit en bevatten veel actie. Het werk van Savivic vormt een ironische reactie op dergelijke video's. De beelden in *8bitmachinima* zijn ver verwijderd van een realistische weergave van een jongen met een gebroken hart die van een klip springt. Toch is de 8-bit abstractie in combinatie met de muziek realistisch genoeg om echte emoties op te roepen. Er wordt met minimale visuele middelen een spanning gecreëerd die voor de beschouwer bijna gênant is om te ervaren. Het is dus zelfs mogelijk om sympathie te voelen voor een virtueel personage, weergegeven in 8-bit.



Figuur 12: Gordon Savivic, *8bitmachinima*, 2007, video, 2:01min, Gordan Savivic.

¹²² Het citaat is afkomstig van de website van kunstenaar Gordan Savivic, waar ook de video *8bitmachinima* (2007) bekeken kan worden, <http://www.yugo.at/8bitmachinima/> (28-5-2011).

Mario Sleeping (Under a Painting) uit 1997 is een wat oudere machinima van de Griekse kunstenaar Miltos Manetas, en is onderdeel van de serie *Videos after videogames* die hij vervaardigde tussen 1997 en 2006. Manetas heeft een opname gemaakt in het virtuele landschap van het spel *Super Mario 64* (1996), ontwikkeld voor de Nintendo 64. Het werk is in 1997 voor het eerst getoond op de tentoonstelling *Made in Italy- Contemporary Art from Italy* in het ICA in Londen.¹²³ De video verscheen daarmee slechts een jaar na het verschijnen van de vijfde generatie spelcomputers. De operationele structuur van computersystemen zoals de Nintendo 64 maken het mogelijk om een driedimensionaal speelveld te creëren, gedetailleerde weergave van objecten te maken, schaduwen aan te brengen, en meer dan een miljoen kleuren te tonen. Er is dankzij de creatie van de derde dimensie dus eindelijk sprake van een echt virtueel landschap. De beelden in *Mario Sleeping (Under a Painting)* zijn vanwege de uitbreidingen in ontwerptoeepassingen veel minder abstract dan in 8-bit videoarchitectuur, maar nog steeds ver verwijderd van realistische weergave. Het lijkt nog het meest op een goedgeslaagde animatie. Net als Savicic maakt Manetas niet een gebruikelijke actie-machinima met snelle montage, maar toont superheld Super Mario slapend in een van de virtuele ruimtes van het spel. Hij begint te gapen, gaat op een vloer met dampatroon zitten en valt in slaap. We horen Mario's luide gesnurk terwijl het de camera in- en uitzoomt en het tafereel vanuit verschillende standpunten toont.¹²⁴ In de achtergrond van de ruimte is kort een schilderij te zien met daarop de afbeelding van een bom, die gelijk de titel van het werk verklaart. Om de humor en ironie van het werk volledig te begrijpen is het bijna noodzakelijk om het spel of een vergelijkbaar spel gespeeld te hebben. De cultuuruiting waar kunstenaars in Videogamekunst naar verwijzen wordt binnen de traditionele grenzen van de kunstwereld als plat beschouwd. Toch vallen dergelijke verwijzingen naar games te vergelijken met citaten uit literatuur. Slechts wanneer men bekend is met de publicatie worden verwijzingen op een dieper niveau begrepen. Het daadwerkelijke spel wordt op zeer hoog tempo gespeeld, en slapen is binnen de realiteit van het spel letterlijk dodelijk. De inactieve hoofdpersoon, en het feit dat je niet in kan grijpen in het videowerk, zijn ironisch bedoeld. Als speler van het oorspronkelijke spel concentreer je alleen maar op Mario, en het ontwijken van zijn vijanden. Je draagt door jouw acties als speler bij aan het ontvouwen van een narratief. Door Mario te laten slapen zal dit narratief zich nooit verder ontwikkelen. Het interactieve element wat zo kenmerkend is voor het medium videospel is door Manetas verwijderd. Omdat de ontwikkeling van het verhaal wordt tegengehouden, wordt de aandacht gevestigd op het digitale landschap, en de virtuele ruimte. Manetas verklaart in een interview dat hij zich richt op het computerlandschap, zoals de impressionisten dat destijds met het natuurlandschap hebben

¹²³ *Mario Sleeping (Under a Painting)* (1997), de video is te zien op de website, <http://www.manetas.com/art/videoaftervideogames/index.html> (18-03-2011).

¹²⁴ Met de term 'camera' wordt de eerder beschreven machinima-techniek bedoeld, waarbij een spel ingebouwde opties heeft om opnames te maken, bewaren en bewerken.

gedaan.¹²⁵ In dit werk vestigt de kunstenaar de beschouwer op het ontstaan van een nieuw en smetteloos landschap, met ongekeerde mogelijkheden. De beschouwer speelt geen spel, maar ervaart de virtuele ruimte.

De video *Suicide Solution* (2004) van de Amerikaanse kunstenaar Brody Condon verkent op een geheel andere manier het virtuele landschap. De video bestaat uit een compilatie van gedocumenteerde zelfmoorden afkomstig uit meer dan vijftig verschillende videospellen. De titel van het werk verwijst naar een gelijknamig nummer van zanger Ozzie Osbourne, die in 1984 verantwoordelijk werd gehouden voor de zelfmoord van een Amerikaanse tiener door middel van vermeende verborgen boodschappen in de tekst van het lied. De familie McCollum spande een rechtszaak aan tegen Osbourne en diens label, omdat hun zoon de avond dat hij zich van het leven beroofde herhaaldelijk naar albums van Osbourne had geluisterd, en zich door zijn hoofd had geschoten terwijl hij met een koptelefoon de muziek nog aan had staan. De centrale aanklacht was dat de teksten, tonen en het ritme van de muziek, het zelfdestructieve karakter van de overleden tiener hadden verergerd.¹²⁶ De keuze van de titel van *Suicide Solution* voor het videowerk sluit aan bij Condons kritische ideeën aangaande de invloed massacultuur en massamedia. In zijn boek *Known Planes of Existence* (2008) stelt Condon dat hij zich zorgen maakt over de identificatie met fantasie in de hedendaagse cultuur.¹²⁷ Er is in *Suicide Solution* dan ook een zeer kritische toon waarneembaar ten aanzien van gamecultuur. Condon gebruikt de beelden afkomstig van deze cultuur, maar maakt zich tegelijkertijd ook zorgen over hun mogelijke invloed op de samenleving. Dit is een thema wat veelvuldig onderzocht wordt in kunstwerken waarbij beelden uit videogames worden geappropriërd. De Franse filosoof Jean Baudrillard beschreef in 1976 in zijn simulacrumtheorie dat er minder waarheid bestaat omdat mensen hun realiteit construeren met behulp van ervaringen uit de realiteit en beelden afkomstig uit de media. Deze beelden zitten in je geheugen en vormen daarmee een onderdeel van je visuele realiteit. De authenticiteit en werkelijkheid van de belevingen binnen de virtuele wereld vormen een geheel nieuw spectrum binnen de mediabeelden die een mens in zich opneemt. Daarnaast is er een interactief element toegevoegd wat directe invloed op de beelden mogelijk maakt. Het zijn de mogelijke implicaties van een dergelijke intense beleving van voornamelijk geweld in videogames die bij wetenschappers, filosofen, kunstenaars en bezorgde ouders veel weerstand oproept. Zelfs de dood heeft geen gevolgen. Condon onderzoekt met de

¹²⁵ Matteo Bittanti, Mathias Jansson, 'Miltos Manetas, the first machinima-maker' (2010), artikel afkomstig van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html> (05-04-2011).

¹²⁶ Op basis van het eerste amendement van de grondwet van de Verenigde Staten werd de aanklacht uiteindelijk verworpen.

¹²⁷ Brody Condon, *Known Planes of Existence*, Santa Monica, 2008, p. 6.

video de effecten van herhaling, en nieuwe representatievormen van de dood. In *Suicide Solution* onderzoekt Condon de mogelijke projecties van het zelf in de virtuele wereld en alle mogelijke ervaringen die een dergelijke projectie kan hebben. Hij legt hierbij de nadruk op ervaringen die in de realiteit onmogelijk zijn. Om de video te maken speelde Condon alle videospellen en liet zijn virtuele personages vervolgens op uiteenlopende manieren sterven. Soms door zich van een gebouw te storten of in zee, andere keren door zich te laten neerschieten, aanrijden of exploderen. Het werk documenteert een reis in onbetrouwbare posttraumatische herinneringen van de kunstenaar van momenten dat hij virtueel is gestorven. In zijn boek omschrijft Condon het werk als een documentatie van verschillende performances in videospellen.¹²⁸ Er is een kunsthistorische relatie te zien tussen de performances van de Wiener Aktionisten en *Suicide Solution*. Deze stroming uit de jaren zestig en zeventig van de vorige eeuw manifesteerde zich voornamelijk door middel van heftige performances, waarin extreme vormen van menselijke ervaringen, zoals perversie, geweld en zelfverminkingen geuit werden. Zowel de werken van Condon als de werken van deze kunstenaars tonen en ritualiseren op performatieve wijze geweld. De dood in de virtuele wereld heeft uiteraard hele andere gevolgen dan in de realiteit, maar juist het ontbreken van enige consequenties maakt het werk mogelijk. De mogelijkheden van het virtuele zelf overstijgen in bepaalde opzichten de mogelijkheden van het menselijk lichaam. Niet alleen is het mogelijk om de virtuele wereld in uiteenlopende verschijningsvormen te betreden. Het is ook mogelijk om te sterven en ongeschonden opnieuw te beginnen. Door de montage in *Suicide Solution* wordt duidelijk dat je als speler al duizenden malen ongeschonden na een sterfgeval hebt kunnen doorspelen.

De *Video Too Close for Comfort* (2004) van Zweedse kunstenaar Arne Kjell Vikhagen onderzoekt op een andere manier hoe videospellen die je als kind gespeeld hebt je geheugen en associatieve vermogens beïnvloeden. De machinima wordt getoond op een spitscreen waarop twee films tegelijk worden afgespeeld. Op de ene schermhelft zijn beelden uit *Microsofts Flight Simulator* (1982) voor de PC te zien, waarbij een vliegtuig het World Trade Center wordt binnengevlogen. Op de andere helft van het scherm is een rennend figuur te zien tegen een groene achtergrond, dat gras moet voorstellen. Op hetzelfde moment dat het vliegtuig aan de ene kant van het scherm het World Trade Centre raakt springt de figuur op de andere kant van het scherm in een afgrond. De twee minuscule durende film wordt in een loop getoond. Het zien van de beelden roepen mogelijk twee associaties op. Op de eerste plaats natuurlijk de aanslag op het World Trade Centre in 2001. De beelden waarbij een van de vliegtuigen een toren van raakt zijn zo afschuwelijk, maar tegelijkertijd uniek en indrukwekkend dat zij een onderdeel zijn gaan vormen van het collectieve geheugen in vele landen

¹²⁸ Condon 2008 (zie noot 126), p. 8.

en culturen. Daarnaast zijn de beelden vele malen herhaald waardoor zij diep in ons geheugen verankerd zijn. Op de tweede plaats doet de video denken aan het spelen van *Microsoft Flight Simulator*. Een welbekend doel in het spel was om het vliegtuig exact tussen de twee torens van het World Trade Centre te manoeuvreren en ongeschonden aan de andere kant te komen. Bij het zien van de nieuwsbeelden op 11 september 2001 associeerde Arne Kjell Vikhagen de beelden met het spelen van het spel aan het begin van de jaren tachtig.¹²⁹ Volgens Vikhagen is het niet ondenkbaar dat hij niet de enige persoon is met deze specifieke associatie. Temeer omdat de voorkant van deze editie van Microsofts Flight Simulator een vliegtuig tussen de torens van het World Trade Centre laat zien.¹³⁰ Vikhagen kiest voor de beelden uit dit specifieke spel vanwege een zeer persoonlijke associatie en onderzoekt of er meer personen zijn die bij het zien van deze beelden denken aan de aanslagen op de World Trade Centre en aan het spel. Het werk is vanuit dit perspectief gemaakt voor een bijzonder kleine groep mensen. Zoals de titel al verklaard is het vooral belangrijk hoe eng het kan zijn als de realiteit gebeurtenissen uit de virtuele realiteit gaan kopiëren. Een onschuldige jeugdherinnering aan een computerspel en een vreselijke aanslag zijn voor altijd verbonden met elkaar. Extra opmerkelijk is dat de personen verantwoordelijk voor de aanslagen vermoedelijk hebben geoefend op de aanvliegroute met behulp van vergelijkbare software.

Zoals het werk van Vikhagen aantoont kan de virtuele wereld waar je als speler tijd in doorbrengt associaties oproepen met de realiteit. Computerspellen vormen immers simulaties van bepaalde modellen die wel degelijk in de realiteit voorkomen. De video *PS2 Diaries* (2004) van Amerikaanse kunstenaar Anne-Marie Schleiner probeert de realiteit van een typisch Amerikaans tienermeisje te recreëren met behulp van fragmenten uit verschillende videospellen. Schleiner gebruikt de virtuele architectuur en ruimte als decor voor een narratief over het leven van een tienermeisje. De video vormt een sociaal kritiek op de gamecultuur onder jongeren en gebruikt fragmenten uit bekende spellen van de Playstation 2.¹³¹ In een museale opstelling moet de kijker bij het bekijken van het werk plaatsnemen in een videorocker, een lage stoel zonder armleuningen speciaal ontworpen om videogames in te spelen. Het verhaal van de film wordt in de eerste persoon verteld en gaat over een uitgeblust jong meisje en haar ervaringen in Sim City. In de rol van voice-over vertelt Schleiner op sarcastische toon typische dagboekfragmenten uit het leven van de verveelde hoofdpersoon. Zij onderneemt niets en speelt uitsluitend videospellen. Schleiner plaatst een dagboekachtige verhaallijn tegenover de gerecontextualiseerde beelden en geluiden afkomstig uit videogames. De

¹²⁹ Arne Kjell Vikhagen, 'Too Close for Comfort' (2004), artikel afkomstig van de 'Arne Kjell Vikhagen' website, <http://vikhagen.net/projects/too-close-for-comfort/> (8-11-2011).

¹³⁰ Vikhagen 2004 (zie noot 128).

¹³¹ Schleiner gebruikt beelden uit spellen als 'The Sims', 'Final Fantasy', 'SSXTricky', 'Crouching Tiger Hidden Dragon' en 'Grand Theft Auto'.

realiteit die Schleiner in de video toont is opgebouwd uit elementen uit meerdere virtuele realiteiten. In een interview stelt de kunstenaar dat het eenvoudig is om elementen uit de realiteit na te bootsen met behulp van beelden die voor andere redenen hetzelfde proberen te doen.¹³² Daarnaast achtte ze het noodzakelijk om omgevingen uit verschillende videogames te gebruiken omdat verschillende aspecten van opgroeien in de VS op deze manier beter tot hun recht kwamen. De grenzen tussen virtuele realiteit en werkelijkheid worden onderzocht door de virtuele wereld te vergelijken met de realiteit. De kunstenaar stelt dat videogames een populaire en verslavende vorm van vrijetijdsbesteding zijn. Het spelen structureert onze perceptuele en interpretatieve kaders. Dit houdt in dat wij ons een voorstelling kunnen maken van een projectie van onze persoon (een avatar) in een virtuele wereld. Zoals Savicic in *8bitmachinima* laat zien is het zelfs mogelijk om je met een personage te identificeren die in zeer abstracte vorm wordt weergegeven. Hoewel Schleiner zelf ook veel videospellen speelt stelt zij net als Condon kritische vragen over het fenomeen videospel en de rol en invloed van deze mediavorm in de samenleving.

Er kan gesteld worden dat in videogamekunst een tegenstelling bestaat tussen kunstenaars die videospellen accepteren en misschien zelfs vieren en kunstenaars met een meer kritische houding ten opzichte van dit populaire culturele product. De beweegredenen van kunstenaars voor appropriatie van videogamebeelden lopen dus zeer sterk uiteen. De grootste groep kunstenaars omarmt videogames als cultureel verschijnsel *en* als medium. Zij vieren de iconen en beeldtaal en onderzoeken de verschillende mogelijkheden en eigenaardigheden van het medium. Nostalgie voor de al verouderde beeldtaal en helden uit videospellen uit het (recente) verleden vormen een terugkerend element in dit onderzoek. De zeer snelle veroudering van beeldtaal uit videogames onder invloed van elkaar snel opvolgende technologische ontwikkelingen dragen hieraan bij. De beelden kunnen een verwijzing vormen naar een persoonlijke herinnering, of gebruikt worden als decor om een verhaal in te vertellen. Andere werken vestigen de aandacht op het relatief nieuwe virtuele landschap. Daarnaast zijn er kunstenaars die videogames wel als medium inzetten, maar kritisch of bezorgd zijn over de effecten van veelvuldige blootstelling aan videospellen met bijvoorbeeld veel seks, geweld en dood. De beelden worden in deze gevallen gebruikt om kritiek te leveren op het medium zelf en de mogelijke gevolgen van de invloed van videospellen op onze cultuur. Beide strategieën zijn zeker niet nieuw en zijn een voortzetting van een lange kunsthistorische traditie die ontstaat in de popart uit de jaren zestig. Eigentijdse kunstenaars wenden de iconische elementen van spellen aan vanwege hun betekenis in een breder cultureel gebied en onderzoeken hun positieve en negatieve eigenschappen. De appropriatie van beelden uit

¹³² Seth Thompon, 'Computer-Based Art Radiates Grounded Ideas' (2006), artikel afkomstig van de 'Seth Thompon' website, <http://www.seththompson.info/html/news/alldigital.htm> (14-11-2011).

videospellen is in ieder geval verantwoordelijk voor de introductie van videospelbeeldtaal in musea en andere kunstinstituten.

4.6. Interactieve digitale werken

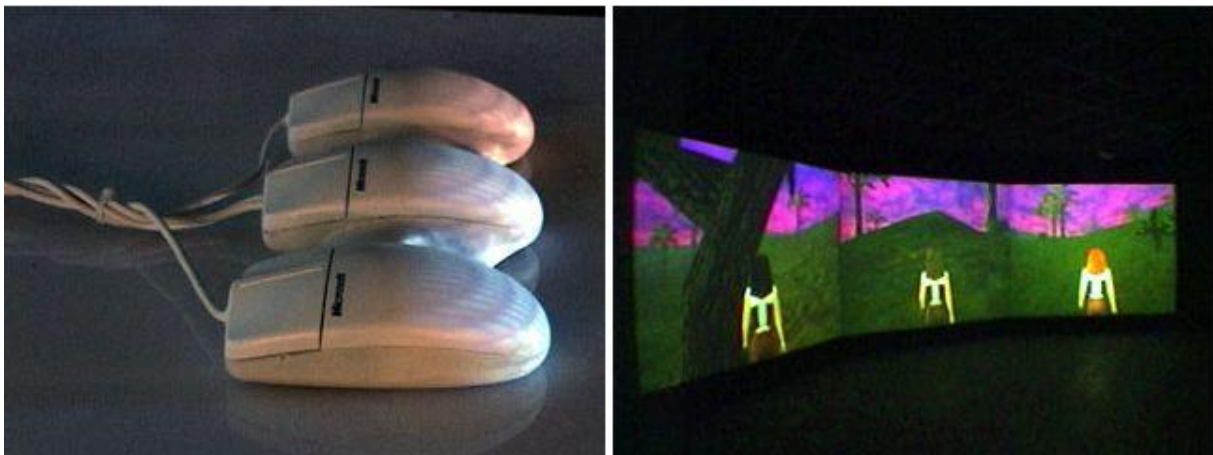
In musea is het doorgaans ten strengste verboden om dicht bij kunstwerken te komen of ze aan te raken. Dit hangt samen met de uniekheid en dus onvervangbaarheid van het object, de geldwaarde die het object vertegenwoordigt en het feit dat het hier een historisch artefact betreft. Het bekijken dient te gebeuren vanaf gepaste afstand, het object beschermt achter touw of glas. In de hoek van de ruimte staat voor de zekerheid een persoon in donkerblauw pak, gewapend met walkietalkie om in te grijpen wanneer bezoekers te dichtbij dreigen te komen. Niet zonder reden, want onherstelbare schade is snel toegebracht. Interactieve kunstwerken moeten in tegenstelling tot deze kunstvoorwerpen wel aangeraakt worden om de relatie tussen kunstwerk en toeschouwer volledig te maken. De beschouwer is actief betrokken bij het kunstwerk en is daarmee getransformeerd tot deelnemer. Het kunstwerk wordt hierdoor een vorm van samenwerking en vereist feedback. Een interactief kunstwerk bezit een visueel narratief dat zich door de acties van de deelnemer steeds verder ontwikkelt.¹³³ In tegenstelling tot een boek of film is dit narratief niet langer lineair. In de interactieve werken wordt de beschouwer gedwongen om mee te werken met de eigenschappen en mogelijkheden van het medium. Zoals het driedimensionale karakter van een sculptuur of installatie de beschouwer in een bepaalde route kan dwingen en Videokunst de kijkduur van het kunstwerk kan beïnvloeden. De wijze waarop het medium in staat is het gedrag van het individu te beïnvloeden is onmiddellijk duidelijk wanneer de beschouwer actief deelneemt aan het kunstwerk. Om met de woorden van Marshall McLuhan te spreken: Het medium is de boodschap. Het vroegste interactieve digitale werk is *Points of View I* (1983) van kunstenaar Jeffrey Shaw, en is voor het eerst vertoond in verschillende theaters en filmhuizen in Nederland.¹³⁴ Het werk bestaat uit een grafische weergave van een driedimensionale omgeving gemaakt in computersoftware. Deze software wordt oorspronkelijk gebruikt in vluchtsimulators. Met behulp van twee aangepaste joysticks kan het publiek door een virtueel landschap navigeren.¹³⁵ Het vliegen in een vluchtsimulator is het nabootsen van een ervaring. Je moet natuurlijk niet neerstorten, maar je kunt niet winnen of verliezen. Het is precies dit element dat in hedendaagse videospellen een steeds grotere rol is gaan spelen. Het gaat minder en minder om het winnen van het spel, maar het creëren van een zo realistisch mogelijke speelervaring. In veel online spellen zoals *World of Warcraft* (2004), *Everquest*

¹³³ Michael Hammel, 'Towards a Yet Newer Laocoon.: Or, What We Can Learn from Interacting with Computer Games', in: Anna Bentkowska-Kafel (e.a.), *Digital Art History*, Bristol, 2005, p. 64.

¹³⁴ In 1983 is *Points of View I* op de volgende plaatsen vertoond: Micky Theater, Amsterdam, Kijkhuis, Den Haag, Centrum t'Hoogt, Utrecht, De Lantaren/ Venster Rotterdam, , Apollohuis, Eindhoven.

¹³⁵ Axel Stockburger, *The Rendered arena. Modalities of space in video and computer games*, London, 2006, pp. 221-222.

(2004) of *Cage of Conan* (2008), is er geen einddoel in het spel, je kunt oneindig doorspelen. Het spel kent geen lineair verloop meer zoals een boek of film met een begin en een einde, maar een virtuele ruimte waarin je gesimuleerde gebeurtenissen kunt ervaren. In een MMORPG is vooral de interactie tussen de spelers belangrijk.¹³⁶ Vaak moeten zij samen problemen of raadsels oplossen. Ook kunnen spelers zich organiseren in groepen die samen spelen tegen andere groepen. De mensen binnen een dergelijke groep helpen elkaar bij de ontwikkeling van ieders spelkarakter. De speler geeft onder invloed van de beperkingen en grenzen van het spel zelf vorm aan het narratief dat hij wenst te ontvouwen.



Figuur 13: Eddo Stern, RUNNERS: Everquest, 1999-2000, interactieve installatie, Art Gallery of Ontario.

Omdat interactiviteit en interactie zich tot kernelementen van videogames hebben ontwikkeld, is het niet verrassend dat deze eigenschappen hun weg naar de kunstwereld hebben gevonden. De Amerikaanse kunstenaar Eddo Stern maakte tussen 1999 en 2000 het interactieve werk *RUNNERS: Everquest* (fig.13.).¹³⁷ De titel verwijst naar het spel *EverQuest* (1999), een 3 dimensionale MMORPG uit het fantasiegenre. Het fysieke gedeelte van het werk is een installatie bestaande uit drie monitoren en een computer die is aangesloten op het Everquest-netwerk. Op elk van de schermen is een personage te zien in de virtuele ruimte van het spel. Met behulp van een door Stern ontworpen 'Triple Mouse' kunnen deelnemers alle drie de karakters in het spel tegelijkertijd besturen, die elk op een andere locatie in de spelomgeving zijn geplaatst. De deelnemer wordt in de verschillende spelsituaties voor diverse keuzes gesteld. Het is mogelijk om beslissingen te nemen die goed uitpakken voor alle drie de personages. Daarnaast is het mogelijk dat de speler zich om wat voor reden dan ook meer identificeert met een van de personages en enkel beslissingen zal nemen die dit

¹³⁶ Een Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) is een grootschalige digitaal rollenspel voor meerdere spelers over een computernetwerk.

¹³⁷ Een video-opname van *RUNNERS: Everquest* (1999-2000), is te vinden op de 'Eddo Stern' website, <http://www.eddostern.com/runnersEQ.html> (12-11-2011).

personage positief beïnvloeden en verder zullen brengen in de spelomgeving. Naast de ruimte waarin het werk gezien en gespeeld kan worden bestaat er de performance van de virtuele personages die door de deelnemer wordt vormgegeven. Deze performance is te zien door een wisselend publiek van niets vermoedende Everquest-spelers over de hele wereld. Het totale publiek bestaat dus uit een deelnemer, mensen die op dezelfde locatie zijn als de deelnemer, en toevallige getuigen van de performance in de virtuele ruimte van *Everquest*. Binnen de spelregels van *RUNNERS: Everquest* zijn bijna oneindige variaties mogelijk, waardoor het narratief zich op ontelbare manieren kan ontwikkelen. Naast de appropriatie van de beelden uit het spel *Everquest* bedient Stern zich ook van de technieken van het spel, waarin hij slechts veranderingen aan de besturing aanbrengt. De kunstenaar gebruikt hier dus zowel de beelden, de software als de techniek van een videospel. Stern koos specifiek voor beelden afkomstig uit dit spel omdat hij *Everquest* zelf speelt en vanwege de interesse die er binnen populaire cultuur bestaat voor de middeleeuwen. In *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games* (2003) beschrijft Stern zijn onderzoek naar de narratieve structuur van een MMORPG. Hij stelt dat er binnen populaire mediacultuur een relatie bestaat tussen magie en technologie. Hij stelt dat technologie begint te realiseren wat voorheen alleen binnen de hypothetische wereld van de magie mogelijk was. In de laatste tien jaar zijn er een enorm aantal zeer succesvolle films en videospellen binnen het fantasiegenre gemaakt die enorme geldbedragen bij de kassa's genereerden. Mensen hebben volgens de kunstenaar behoefte aan dergelijke vormen van escapisme. Stern is zelf een fanatieke speler van videogames en stelt dat deze vorm van netwerkspelen de ultieme ontwikkeling in de hedendaagse technocultuur vormen.¹³⁸ Hoewel dit misschien wat sterk uitgedrukt is zijn de spellen wel uniek, omdat zij fantasieën vervullen in plaats van een nadrukkelijk speeldoel bevatten. Stern onderzoekt net als Savicic, Condon en Schleiner de grenzen van het virtuele zelf. Het grote verschil is uiteraard dat dit niet enkel door het kijken, maar ook door het handelen van de beschouwer plaats vindt. De kunstenaars maakt de keuzes ook niet zelf, maar laat dit aan de beschouwer over die nu deelnemer is geworden. Deze kan invloed uitoefenen op drie virtuele personen en hun lot helpen bepalen. Wat er uiteindelijk met de virtuele personages gebeurd heeft geen enkele negatieve gevolgen voor de deelnemer aan het kunstwerk.

Kunstenaars Volker Morawe en Tilman Reiffs ontwikkelden in 2001 *PainStation*, een interactief kunstwerk, waarin spelen wel nadrukkelijk consequenties heeft. De titel verwijst naar de fysieke pijn die het kunstwerk kan veroorzaken en naar de Playstation console. Het werk bestaat uit een

¹³⁸ Eddo Stern, 'A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing' (2002), artikel afkomstig van de 'Eddo Stern' website, http://www.eddostern.com/texts/Stern_TOME.html (1-8-2011).

videospel waarbij twee deelnemers het tegen elkaar opnemen in een van de eerste videospellen ooit gemaakt: *Pong* (1972). Het spel is gebaseerd op tafeltennis en de naam is afgeleid van pingpong. Het spel werkt met twee batjes en een balletje en twee muren aan de zijkant. De bedoeling van het spel is dat het balletje achter het batje van de tegenspeler terechtkomt. *Pong* vormt een icoon binnen de videogames en kan in termen van beeldbetekenis gezien worden als *Mona Lisa*: de ultieme klassieker. Het spel is in een tafel geplaatst en de deelnemers staan recht tegenover elkaar, zodat het aanvoelt als een duel. De linkerhand wordt geplaatst op een sensorveld die PEU (Pain Execution Unit) wordt genoemd. Door de plaatsing van de handen van de deelnemers op de sensorvelden wordt een elektronisch circuit compleet gemaakt en begint het spel. De speler probeert een bal te raken met het batje. Wanneer dit niet lukt en de bal langs het balkje verdwijnt, raakt deze een gekleurd vlak. Elk van de vlakken staat voor een specifieke vorm van pijn, variërend van hitte tot elektroshocks. Het spel stopt onmiddellijk wanneer een van de deelnemers zijn hand verwijderd. Deze deelnemer verliest het spel. De pijn die de deelnemer ervaart maakt de grens tussen het virtuele zelf en de realiteit kleiner. Door meerdere zintuigen in het speelproces te betrekken is de totaalervaring aan intensiteit toegenomen. Volgens Morawe en Reiffs veranderen de populaire media al voor geruime tijd onze zintuiglijke perceptie. De verschillende media construeren concepties van de wereld. Deze zijn allemaal gericht op het visuele en auditieve aspect van zintuiglijk waarnemen. Alle virtuele realiteiten die op Internet, televisie en in videospellen worden gecreëerd bedienen enkel deze zintuigen en roepen daarbij bepaalde emoties op. Er ligt hier volgens de kunstenaars teveel nadruk op dematerialisatie. Niets uit de virtuele wereld bestaat in tastbare vorm, alles blijft abstract. De gebruikelijke afstandelijkheid tot de machine wordt met de *Painstation* doorbroken. De consequenties van het verliezen van een spelletje *Pong* zijn direct voelbaar en brengen een geheel nieuw spectrum aan emoties met zich mee. Ook te gevoelens ten opzichte van de tegenspeler worden intenser. De iconische beelden van het spel krijgen hierdoor een nieuwe betekenislaag. Het idee om het hebben van werkelijke fysieke pijn in combinatie met het spelen van een videospel bleek zeer succesvol. De vraag naar meerdere versies van *Painstation* nam toe, maar copyright problemen, bloedende handen met bijbehorend infectiegevaar en mogelijke rechtszaken maakte dit onmogelijk. De gekozen titel zorgde er voor dat Sony vanwege copyrightrechten dreigde met een rechtszaak en de naam van het werk in 2006 veranderd werd in *Gameplay (The artwork formerly known as PainStation)*.



Figuur 14: Volker Morawe, Tilman Reiffs, *Gameplay* (The artwork formerly known as *Painstation*), 2001-2009, interactieve installatie van metaal, monitor, computer en software, 100 x 80 x 100 cm, MoMA New York.

Een vergelijkbaar project waarbij pijn voelen ook onderdeel van de game-ervaring wordt is *Tekken Torture Tournament* (2001) van Eddo Stern.¹³⁹ In het performance toernooi spelen tweeëndertig deelnemers het spel *Tekken 3* van de Playstation tegen elkaar. In dit vechtspel is het de bedoeling om de tegenstander met behulp van combinaties van stoten, schoppen en worpen te verslaan. De deelnemers krijgen op hun rechterarm twee zwarte banden aangebracht die elektrische schokken afgeven op het moment dat hun spelpersonage geraakt wordt. De stroomstoot zorgt voor een onwillekeurige samentrekking van de armspieren waardoor verder spelen wordt bemoeilijkt. Het raken van de tegenstander in het spel heeft dus onmiddellijk pijnlijke consequenties voor de persoon die naast je zit te spelen. Een virtueel personage kan een aantal flinke klappen te verwerken krijgen en toch gewoon opstaan en moeiteloos verder gaan met vechten. Na een paar stroomstoten is dit toch anders. Ook hier veranderen de consequenties van het verliezen de dynamiek tussen de spelers die deelnemen aan het toernooi. In *Tekken Torture Tournament* wordt wederom de scheidslijn tussen het virtuele personage en het zelf onderzocht. Het gebruiken van het spel *Tekken 3* laat zich verklaren door de populariteit. Het was een zeer succesvolle uitgave binnen het vechtspel-genre en er zijn miljoenen exemplaren van verkocht. Daarnaast maakt de architectuur in het spel het mogelijk om het publiek als gladiatoren in een arena te laten vechten. Bij interactieve werken bestaat een

¹³⁹ Een video-opname van *Tekken Torture Tournament* (2001), is te zien op de website, http://www.eddostern.com/tekken_torture_tournament.html (08-11-2011).

performatief element wat door het publiek vormgegeven moet worden. Participatie is noodzakelijk om het kunstwerk volledig te maken.

In de bloemlezing *Digital Visual Culture: Theorie and Practice* (2009) wordt ingegaan op de mogelijke criteria waar interactieve kunstwerken aan moeten voldoen om als zodanig gekwalificeerd te kunnen worden.¹⁴⁰ Het is voor kunsthistorici immers elementair om onderscheid te kunnen maken tussen een interactief kunstwerk en een gewoon videospel. Op de eerste plaats moet er volgens de diverse auteurs een methode ontwikkeld worden waarmee de esthetische kwaliteiten van de werken beschreven en beoordeeld kunnen worden. Er moet dus een manier worden ontwikkeld waarbij kan worden vastgesteld welke werken in overeenstemming zijn met de schoonheidsleer zoals deze wordt opgevat binnen het kunsthistorisch vakgebied met betrekking tot andere kunstuitingen. Deze noodzaak vaststellen is alleen vele malen eenvoudiger dan het daadwerkelijk ontwikkelen van dergelijke criteria. In kunsthistorische theorie en filosofie is nog geen consensus ontstaan op het gebied van de beschrijving van de esthetische kwaliteiten van Mediakunst in welke vorm dan ook. Dit heeft voor een deel te maken met de ingewikkelde relatie tussen de zeer diverse media en de technologie die hen heeft voortgebracht. De kunsttheorie is onwillens verstrikt geraakt in het ingewikkelde proces van de beschrijving van de geschiedenis van technologische vooruitgang. De razendsnelle evolutie van (netwerk)technologieën zorgt daarom dat Mediakunst steeds wetenschappelijker beschreven wordt. De diverse kunsthistorische termen zoals Videokunst, Nieuwe Media kunst, Internetkunst, Digitale Kunst en Videogamekunst (die ook in deze thesis worden aangehouden) geven aan dat de aandacht op de eerste plaats naar het medium uitgaat. Dit valt deels te verklaren door de intensieve samenwerking tussen de vakgebieden Kunstgeschiedenis en Mediatheorie in de laatste decennia. Het medium is de boodschap, maar er moet ook verder gekeken worden naar aspecten in de verschillende kunstwerken die het medium overstijgen en een relatie aangaan met alle andere kunst. Toen nieuwe technieken zoals collage, montage, assemblage, samplen en remixen hun intrede maakten in de kunstwereld heeft dit nieuwe esthetische concepten zoals simulacrum, immersie, netwerken en embodied cognition aangespoord.¹⁴¹ De concepten en theorieën waarin deze nieuwe technieken beschreven werden zijn afkomstig uit diverse wetenschappelijke disciplines. Ook in de beschrijving van interactieve kunst zal er een synthese moeten plaatsvinden tussen diverse filosofische, kunsthistorische, sociologische en technologische wetenschappelijke benaderingen om uiteindelijk tot een correct esthetisch oordeel te kunnen komen.

¹⁴⁰ Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen, Hazel Gardiner (eds.), *Digital Visual Culture: Theorie and Practice*, Bristol, 2009, pp. 50-57.

¹⁴¹ Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner (eds.) 2009 (zie noot 140), pp. 17-19.

Op de tweede plaats wordt in *Digital Visual Culture: Theorie and Practice* gesteld dat een interactief werk meer moet bieden aan de deelnemer dan alleen vermaak. Het is dus geen spel, al kan het wel kunstwerk bestaan in de vorm van een spel. Een interactief kunstwerk moet een zich steeds verder ontwikkelend narratief bevatten wat wordt vormgegeven door de acties van de deelnemer.¹⁴² De rol en handelingen van deze deelnemer vormen een performance en zijn misschien wel het meest interessante aspect van digitale interactieve kunstwerken. De interactieve kunstwerken dwingen de deelnemer keuzes te maken in een virtuele, consequenteloze omgeving. De performance van de deelnemer kan zelfs op meerdere plaatsen tegelijk plaatsvinden: online, in een meer traditionele kunstcontext en in de virtuele ruimte van het kunstwerk. Kunstenaars die de interactieve mogelijkheden van de videogame in hun werken gebruiken onderzoeken in hoeverre mensen in staat zijn een relatie aan te gaan met een virtueel karakter. Daarnaast onderzoeken zij welke mogelijkheden virtuele omgevingen bieden en welke zintuigen nog meer in het interactieve proces betrokken kunnen worden.

4.7. Modifieren

De derde manier waarop videogames zich manifesteren in de kunst is door middel van het modifieren van de software. Modifieren betekent in dit verband: veranderen van vorm. Het gaat hier dus niet zuiver over de toe-eigening of bewerking van bestaande beelden, maar om het aanbrengen van veranderingen door middel van aanpassingen in de software. Niet de beelden, maar de techniek van het videospel wordt overgenomen en vervolgens aangepast. Een videospel bestaat uit niets anders dan een serie opdrachten die door een samenwerking van de hardware (spelcomputer) en de software (videospel) op een scherm worden uitgevoerd. Modifieren gebeurt door de software andere opdrachten te geven, waardoor veranderingen in de uitvoering plaatsvinden. Sinds het ontstaan van videospellen wordt modificatie door spelers toegepast, meestal met het doel om vals te spelen. Voor andere gebruikers zoals kunstenaars biedt het de gelegenheid om de intrinsieke eigenschappen en mogelijkheden van het medium te onderzoeken en uit te breiden. Het modifieren van spellen door kunstenaars begon met de uitvinding van 'engines' waarmee driedimensionale ruimtes in videospellen konden worden weergegeven. Een engine genereert de werking van een computerprogramma en vormt de softwarematige basis. De gemiddelde engine van een videospel valt onder te verdelen in drie verschillende modules, die elk een specifieke taak toegekend hebben gekregen. Op de eerste plaats is er de 'rendering engine' welke zich bezighoudt met wat er op het scherm getoond moet worden. Daarnaast is er de 'physics engine' die ervoor zorgt dat levende objecten zich natuurgetrouw gedragen. Een andere cruciale engine doet de 'scripting' en zorgt ervoor dat bepaalde processen in het spel geactiveerd,

¹⁴² Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner (eds.) 2009 (zie noot 140), p. 61.

en uitgevoerd worden, wanneer een speler een bepaalde plaats in het spel bereikt. Samengevoegd draaien zij het spel en maken zowel het zien, horen en spelen van het spel mogelijk.¹⁴³

Het ontwikkelen van een goede engine voor een videospel of ander doel is een kostbaar en complex proces. Dit wordt gedaan door een groep technici en kan niet door een persoon worden ontwikkeld. Modificatie van dergelijke kostbare software door alledaagse gebruikers is voor ontwikkelaars niet wenselijk. Zonde van de investering. Recentelijk is er een trend waarneembaar waarin softwareproducenten en spelontwerpers hun houding ten opzichte van modificatie hebben bijgesteld. Er zijn steeds meer producenten die open systemen creëren waarbij modificering als een optie in het spel wordt aangeboden. Zij geven de spelers van het spel het gereedschap om de werking en weergave te veranderen, en de meest succesvolle aanpassingen worden als updates in volgende uitgaven toegevoegd. Een van eerste kunstwerken waarbij de engine van een videospel werd gebruikt was *ArsDoom* (1995) van kunstenaars Orhan Kipcak en Reini Urban, gemaakt met behulp van de engine van het First Person Shooter¹⁴⁴ videospel *Doom II: Hell on Earth* (1994) en AutoCAD software.¹⁴⁵ Het werk kan gezien worden als het prototype in een reeks aan werken waarin de engine van een computerspel wordt gebruikt. In *ArsDoom* hebben Kipcak en Urban een virtuele replica gecreëerd van de Brucknerhaus tentoonstellingshal in Bonn, en kunstenaars gevraagd digitale kunstwerken in te dienen. De ingediende kunstwerken werden in deze nieuwe virtuele omgeving geplaatst, waardoor een digitale, virtuele tentoonstelling werd gemaakt. Vervolgens kan een speler bewapend met slechts zijn vuist, kwast, kettingzaag of kruisboog zowel de kunstenaars als de tentoongestelde werken vernietigen.¹⁴⁶ Het is ook mogelijk objecten te verzamelen, waaronder Arnulf Rainer's potloden en het bloed van Herman Nitsch. In een interview geeft Kipcak drie redenen waarom hij van de technieken van dit spel gebruik heeft gemaakt.¹⁴⁷ Op de eerste plaats ziet hij modificering als een innovatieve strategie om de software te gebruiken op een manier die de producent niet voorzien of gepland had. Er wordt hiermee aandacht gevestigd op het feit dat de mogelijkheden van dergelijke technische ontwikkelingen eindeloos zijn wanneer een breed publiek

¹⁴³ Jeff Ward, 'What is a Game Engine?' (2008), artikel afkomstig van de 'Game Career Guide' website, http://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game.php (08-11-2011).

¹⁴⁴ De term First Person Shooter (FPS) verwijst naar een genre in videospellen. De speler bekijkt de wereld vanuit de ogen van het personage waarmee wordt gespeeld. Deze houdt een wapen of een ander voorwerp in zijn handen waarmee vijandige personages kunnen worden uitgeschakeld of gedood.

¹⁴⁵ Met behulp van 'computer aided design' (CAD) software kan men op de computer tekenen en ontwerpen. Deze software wordt ook gebruikt voor toepassingen in architectuur en design.

¹⁴⁶ Op de 'Select Parks' website kan *ArsDoom* (1995) worden gedownload, http://selectparks.net/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownloaddetails&lid=77&title=Ars_Doom (08-11-2011).

¹⁴⁷ Mathias Jansson, 'Interview: Orhan Kipcak (ArsDoom, ArsDoom II) (1995-2005)' (2009), artikel afkomstig van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html> (08-11-2011).

toegang heeft tot deze software. Daarnaast vindt hij het gebruik van een videogame een goede manier om het culturele spectrum te verbreden en de verwachtingen die men van kunsttentoonstellingen heeft bij te stellen. De wens om veronderstellingen en verwachtingen die bestaan over kunst bij te stellen met behulp van elementen uit populaire cultuur bestaat in een veel bredere kunsthistorische traditie. Het toevoegen van videospellen is een logische uitbreiding van deze traditie. Ten slotte ziet Kipcak videospellen als een vitaal onderdeel van onze cultuur. Kipcak en Urban gebruiken elementen uit de gamecultuur om op polemische wijze kritiek te leveren op de kunstwereld. Het werk onderzoekt de rol van de bezoeker en dwingt deze een oordeel te vellen over de kunst. Wat blijft en wat wordt vernietigd? Daarnaast stelt het vragen over de verhoudingen tussen de fysieke tentoonstellingsruimte tegenover de virtuele tentoonstellingsruimte. Bestaan deze naast elkaar of is er sprake van uitwisseling tussen de twee tentoonstellingsvormen? De kunstenaars zijn meer geïnteresseerd in de mogelijkheden en herkenbaarheid van het medium dan de herkenbaarheid van het beeld. Door de instellingen te wijzigen is het originele spel in termen van beelden onherkenbaar geworden. Toch is het wel onmiddellijk duidelijk welk medium gebruikt werd om *Arsdoom* te maken: het videospel. Ook de verwijzing in de titel van het kunstwerk naar het originele spel is een aanwijzing dat de makers de aandacht willen vestigen op gamecultuur binnen de waaier van populaire cultuur.

In november van 1996 werd als onderdeel van de Nordic Biënnale in het Arken (Museum van Moderne Kunst) in Kopenhagen het werk *Meltdown Museum* (1996) (fig. 15.) van de Zweedse kunstenaars Tobias Bernstrup en Palle Torsson voor het eerst getoond. Het werk is een modificatie van het spel FPS- videospel *Duke Nukem 3D* (1996), en toont een virtuele replica van het interieur van het museum waarin het wordt getoond.¹⁴⁸ In het werk zijn digitale versies van de werken van onder andere Damien Hirst, Olafur Eliasson, Dan Flavin en Katharina Grosse te herkennen. In tegenstelling tot *ArsDoom* is het verloop van het spel in tact gelaten en is slechts de omgeving aangepast. Ook de techniek waarmee de aanpassingen zijn toegebracht wijkt af. Deze zijn gemaakt met behulp van de 'build editor', een optie uit het oorspronkelijke spel. Deze functie maakt het voor gebruikers mogelijk om hun eigen levels te creëren en de virtuele omgeving van het spel te veranderen. Het verhaal van *Meltdown Museum* is dus hetzelfde als in *Duke Nukem 3D*. Geweld wordt verheerlijkt, de hoofdpersoon is het toonbeeld van slechte smaak, en veel verwijzingen in het spel zijn seksistisch of racistisch. Het spel vormt een parodie op films die vergelijkbare waarden uitdragen, zoals *Rambo* en *The Terminator*. De gebeurtenissen spelen in de toekomst af, wat het jaar 2007 blijkt te zijn. Duke Nukem is onderweg naar Los Angeles in zijn ruimteauto en net teruggekeerd

¹⁴⁸ Een video-opname van *Meltdown Museum* (1996), is te vinden op de 'Bernstrup' website, <http://www.bernstrup.com/meltdown/old/exhia.html> (24-06-2011).

van het vernietigen van Dr. Proton uit *Duke Nukem 2*. Al snel krijgt hij een SOS signaal door. Het blijkt dat aliens zijn begonnen met een invasie van de aarde. Duke Nukem's ruimteauto wordt neergeschoten en hij landt met een parachute op het dak van een gebouw, waar het gevecht tegen de aliens begint. De aliens hebben net als de heteromannen van de aarde een voorkeur voor vrouwen, maar veranderen het uiterlijk van de vrouwen om ze voor hen meer aantrekkelijk te maken. Bernstrup en Torsson schrijven op de website die bij het kunstwerk hoort dat deze transformatie vergelijkbaar is met de manier waarop vrouwen in kunst worden weergegeven.¹⁴⁹ Bernstrup en Torsson plaatsen beelden uit de gamecultuur letterlijk in het museum in zowel de virtuele ruimte als in de realiteit. Bernstrup vindt het onmogelijk om videospellen als onderdeel van populaire cultuur te negeren, omdat ze zo'n groot deel uitmaken van ons dagelijks leven. Bernstrup zegt in een verklaring op zijn website dat hij opgegroeid is met videospellen, en dat zij voor hem net zo belangrijk zijn als de televisie was voor Nam June Paik, of reclame voor Andy Warhol. Kunst moet volgens hem kritisch reflecteren op wat er gebeurd in ons leven en met onze cultuur. Daarom was er een noodzaak om videospellen het museum in te brengen. In *Art Assault* (2010) maakt de Zweedse kunstenaar Paul Steen (1972) gebruik van de engine uit het spel *Assault Cube* (2004), een gratis online first person shooter. De bedoeling van het spel is feitelijk om op alles te schieten wat beweegt. De door de computer gegenereerde spelers dragen de namen van de honderd meest bekende kunstenaars op dit moment. De spelers worden in twee groepen opgedeeld waarna de kunstenaars beginnen met elkaar uitmoorden. De omgeving van het spel is een karikatuur van de kunstwereld en bestaat uit realistische weergaves van bekende kunstlocaties zoals Saatchi in Londen, PS1, de biënnale van Istanbul, of een tentoonstelling van Jeff Wall in Kunstwerk in Berlijn. Het spel is zeer agressief, je moet doden om te winnen en zelf in leven te blijven. Roem is vergankelijk en wanneer een kunstenaar wordt doodgeschoten wordt er door de computer onmiddellijk een nieuwe naam gegenereerd en is de kunstenaar vervangen met een ander. Het namaken van het museum, de galerie, of andere belangrijke locaties binnen de kunstwereld is een terugkerend thema in videospelkunst. Het idee om helemaal los te gaan in een bijna heilige ruimte, gewijd aan kunst is voor veel kunstenaars zeer aantrekkelijk. Het vroegste voorbeeld is het eerder genoemde *Meltdown Museum*, maar er zijn ook recentere voorbeelden zoals *Everything I Do is Art, But Nothing I Do Makes Any Difference, Part II Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Gallery* (2005) van Chris Reilly en *Museum Killer* (2008) van Michael van der Zanden.

¹⁴⁹ Palle Torsson, Tobias Bernstrup, 'Duke Nukem's Current Enigma' (1996), artikel afkomstig van de 'Bernstrup' website, <http://www.bernstrup.com/meltdown/old/storya.html>, (24-06-2011).



Figuur 15: Tobias Bernstrup, Palle Torson, Museum Meltdown, 1996, screenshot van de interactieve installatie/videospel, Arken Kopenhagen.

De wens om videospellen het museum het museum in te brengen wordt op een veel minder gewelddadige manier vormgegeven in *Pac Mondrian* (2002) van het Canadese kunstenaarscollectief Price Budget Boys.¹⁵⁰ Het overbekende videospel *Pac-Man* (1980) en kunstenaar Piet Mondriaan (1872-1944) worden door de grid van het schilderij *Broadway Boogie Woogie* (1942-43) te gebruiken als labyrint in het spel *Pac-Man*. Aan het spelverloop is niets veranderd en het is nog compleet speelbaar. Pac-Man wordt achtervolgd door spookjes terwijl hij de blokjes in het labyrint zo snel mogelijk moet opeten. De muziek van het spel is vervangen door Boogie Woogie muziek. Het spel is geplaatst in een traditionele arcadehal kast waardoor de ruimte van de galerie of het museum wordt veranderd in een speelhal. De videogame krijgt hierdoor een plaats in de kunstwereld. Pac-Man was het eerste herkenbare gezicht in de abstracte en tweedimensionale wereld van het computerspel. Een speler kon zich voor het eerst identificeren met een figuur uit een videospel, al was het slechts een happende gele cirkel. De Belgische hoogleraar Gust De Meyer schreef onlangs een artikel over de culturele betekenis van Pac-Man, naar aanleiding van zijn 25 jarig bestaan met de titel *Pac-Man zal de eeuwigheid trotseren*. De Meyer stelt hierin dat de ontwerper Toru Iwatani (1955) het spel gebaseerd zou hebben op een oude Japanse volksvertelling, maar dat het eigenlijke succes te

¹⁵⁰ *Pac Mondrian* (2002), is te spelen op de 'Pac-Mondrian' website, <http://pbfb.ca/pac-mondrian/> (18-06-2011).

herleiden valt op het feit dat het hier een doolhofversie van het kinderspel tikkertje betreft.¹⁵¹ Price Budget Boys verklaart op hun website dat zij met dit werk de heilige ruimte van de galerie tot een arcadehal willen reduceren en de aanbidding van het kunstwerk willen veranderen in spel door het kunstwerk tastbaar te maken.¹⁵² Het spel Pac-Man leent zich zeer goed voor het promoten van het spelelement omdat het een alternatief biedt naast de aanwezigheid van meer gewelddadige spellen. Het spel toont anders dan andere spellen uit de jaren tachtig een sympathiek hoofdpersonage en geen mechanische objecten zoals boten, vliegtuigen, auto's of tanks. Het spel kenmerkt zich daarnaast door vrolijke en felle kleuren. Zelfs de spookjes die in het spel dodelijk zijn hebben een vriendelijk voorkomen en zijn allerminst dreigend.

Een modificering die veel radicaler is in zijn uitvoering en daarom visueel minder eenvoudig te herleiden is *Untitled Game* van het Nederlands/Belgische kunstenaarsduo Jodi uit 1996. Dit werk bestaat uit twaalf aparte modificaties die allemaal gemaakt zijn met behulp van de engine van het FPS spel *Quake* (1996). In de eerste modificering genaamd Arena is alle architectuur uit het spel verwijderd. Wat overblijft, zijn de interface¹⁵³ en het geluid. Ondanks de verschillende manieren waarop de herkenbaarheid van de beelden uit *Quake* wordt aangevallen blijft het werk een dialoog aangaan met het oorspronkelijke spel. In een andere versie worden de visuele parameters van het spel zo bewerkt dat de virtuele omgeving gereduceerd is tot een raadselachtig zwart-wit landschap, waarin alleen abstracte structuren en symbolen herkenbaar blijven. De Nazi's die in het oorspronkelijke spel verslagen moeten worden zijn teruggebracht tot zwarte driehoeken en alleen nog te herkennen omdat zij op sommige momenten in het spel plotseling 'Achtung' roepen. Het spelverloop is ook in dit werk geheel in tact gelaten, en alleen de grafische aspecten van het werk zijn sterk veranderd. Het spel is een hommage aan de programmeurs van ID Software vanwege alle nieuwe mogelijkheden die zij hebben gecreëerd met de ontwikkeling van software die zo eenvoudig de driedimensionale ruimtes op een pc kan manipuleren.¹⁵⁴ Modificatie maakt het mogelijk om een simulatie, een metafoor van de wereld te presenteren als een kunstwerk. De mogelijkheid om dergelijke simulaties te maken werd vanaf 1995 mogelijk toen voor het eerst software verscheen waarmee virtuele 3-dimensionale ruimtes konden worden gemaakt. Er vindt dus geen letterlijke appropriatie van beelden plaats, maar van de software waarin de beelden geprogrammeerd worden.

¹⁵¹ Gust de Meyer, 'Pac-man zal de eeuwigheid trotseren: De socio-culturele betekenis van Pacman' (2006), artikel van de 'Kapingamarangi' website, <http://www.kapingamarangi.be/downloads/pacman.pdf> (18-06-2011).

¹⁵² George Sullivan, 'Have you played Art today?' (2002), artikel op de 'PFBF Clubhouse' website, <http://pfbf.ca/pac-mondrian/touch.html> (18-06-2011).

¹⁵³ Met behulp van een interface kunnen mens en computer met elkaar communiceren. De mens in beeld en geluid en de computer in reeksen getallen.

¹⁵⁴ Tilman Baumgärtel, 'On a Number of Aspects of Artistic Computer Games' (1999), artikel van de 'Medien Kunst Netz' website, http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games/8/ (18-06-2011).

Veel kunstenaars grepen de mogelijkheid om 3-dimensionaliteit in digitale beelden aan te brengen aan om het videospel in de kunstwereld te introduceren, door deze virtueel na te bootsen en vervolgens te vernietigen.

4.8. Hacken

Hoewel hacken meer tot het domein van de Internetkunst behoort komt het ook in videogamekunst voor. Het werk *Super Mario Clouds* (2002) van de Amerikaanse kunstenaar Cory Arcangel (1978) is een hack van misschien wel het bekendste spel voor de Nintendo spelcomputer: *Super Mario* (1985). Het werd in de jaren tachtig standaard de spelcomputer geleverd en heeft alleen al daardoor een miljoenenpubliek bereikt. Het oorspronkelijke spel is zodanig bewerkt dat het hoofdpersonage Mario, al zijn vijanden, en alle obstakels uit het spel verwijderd zijn. De narratieve structuur is hierdoor geheel geëlimineerd. De visuele achtergrond van het spel is het enige wat overblijft: een lichtblauwe lucht waar een paar witte wolken doorheen drijven. Om het werk te maken heeft Arcangel de hardware en de software van het spel moeten aanpassen. De spelcartridge waarop het spel is opgeslagen moest opengebrouwen worden om de chip waarop de graphics van het spel zijn vastgelegd te kunnen bereiken.¹⁵⁵ Vervolgens is deze vervangen door een chip waar Arcangel zelf een programma voor heeft geschreven. Arcangel is lid van het *Beige Programming Ensemble* die bestaat uit een groep kunstenaars die zich richten op het manipuleren en aanpassen van bestaande technologieën. Door de aandacht van de kijker op een specifiek aspect van het spel te richten en de noodzaak om interactief te zijn te elimineren kan er op een andere manier worden nagedacht over alle elementen die ontbreken.¹⁵⁶ Mensen die bekend zijn met het spel kunnen de verdwenen objecten en personages mentaal terugplaatsen. Voor mensen die het spel nooit hebben gespeeld zijn er alleen wolken te zien en kan er worden nagedacht over het gebruik van de virtuele ruimte.

In hetzelfde jaar maakte Arcangel is *I shot Andy Warhol* (2002)(fig.16.). Voor dit werk heeft de kunstenaar het oude Nintendo 8-bit spel *Hogan's Alley* (1984) gehackt en opnieuw geprogrammeerd. In het oorspronkelijke spel schiet de speler met een lichtpistool richting het scherm waar criminelen en burgers op verschijnen. Het is de taak van de speler om alleen op de criminele te schieten om het spel te kunnen winnen. In het werk van Arcangel zijn alle personen in het spel vervangen door iconische personages uit populaire cultuur. Hij koos voor deze personages vanwege hun mogelijkheid nog steeds herkenbaar te zijn zelfs nadat zij waren omgezet tot 8-bit personages. Na de modificatie is het doel van het spel 8 bit versies van Andy Warhol te raken en personages zoals de paus, rapper Flavor Flav en Colonel Sanders van KFC met rust te laten. De titel

¹⁵⁵ Een spelcartridge is een chip omgeven door een beschermend doosje van hard plastic. Op de chip staat het computerspel.

¹⁵⁶ Clarke, Mitchell (eds.) 2007 (zie noot 118), pp. 9.

verwijst naar de gelijknamige film uit 1996 waarin het verhaal wordt verteld van Valerie Jean Solanas (1936-1988), een Amerikaanse radicaalfeministische schrijfster die vooral bekend is geworden door het neerschieten van Andy Warhol. Op 3 juni 1968 wachtte Solanas Warhol op in zijn factory en schoot drie keer op hem. Daarnaast schoot zij ook op kunstcriticus Mario Amaya en Warhols manager Fred Hughes. Alle drie overleefden zij de aanslag, maar Warhol werd niet meer de oude. Hij moest te allen tijde een korset dragen om zijn verwondingen niet te verergeren en was angstiger en nerveuzer dan voorheen. In *I shot Andy Warhol* plaats Arcangel de deelnemer in de schoenen van Solanas. Arcangel toont zijn werken in galleries, maar plaatst ze ook online. Hij zegt hierover in een interview met Dara Birnbaum dat hij op deze manier zowel het kunstpubliek als het Internetpubliek wil bedienen.¹⁵⁷ Hij neemt een verandering waar in de manier waarop spellen geïnspireerd door videogames en mediakunst wordt ontvangen. Als belangrijkste reden voor deze ontwikkeling noemt hij de generatieverschuiving die plaatsvindt. De nieuwe generatie is bekend en gewend aan nieuwe technologieën en is in staat voorbij het medium naar de inhoud te kijken.



Figuur 16: Cory Arcangel, *I shot Andy Warhol*, modificering van een nintendo videospel, Wexner Center for the Arts, New York.

¹⁵⁷ Cory Arcangel, Dara Birnbaum, 'Do it 2', *Artforum*, 107 (2009) nr. 3 (maart), artikel afkomstig van de 'coryarcangel' website, <http://www.coryarcangel.com/wp-content/uploads/2010/07/ARTFORUM.pdf> (16-11-2011).

4.9. Patches en plug-ins

Naast modificaties en hacks kunnen ook aanvullingen op een computerprogramma worden gemaakt in de vorm van een plug-in of patch. Dit zijn klein stukjes software die doorgaans worden gebruikt om fouten op te lossen of updates uit te voeren binnen bestaande software. Het programma kan zo eenvoudig worden uitgebreid en er kunnen nieuwe functies en mogelijkheden worden geïntroduceerd. *The Tomb Raider Patch*, (1999) van de Amerikaanse kunstenaar Robert Nideffer (1964) is een van de bekendste in de vorm van een patch.¹⁵⁸ Het werk is gemaakt in 1999 voor de eerste online tentoonstelling van mediawerken *Cracking the Maze* van de Amerikaanse curator en kunstenaar Anne-Marie Schleiner (1970).¹⁵⁹ De patch vormt een aanpassing voor het spel *Tomb Raider* (1996) en is een reactie op een bestaande patch gemaakt door spelers van het spel waardoor het aantrekkelijke hoofdpersonage Lara Croft zonder kleding te zien zou zijn.¹⁶⁰ Het werk van Nideffer is een reactie op deze beruchte 'nude patch' die binnen de gamecultuur op het Internet zeer bekend was en toont de naakte Lara met gepixeleerde balkjes voor haar geslachtsdelen en een Duchampiaanse snor en sik op haar gezicht. Deze knipoog naar het werk *LHOOQ* (1919) van Marcel Duchamp kent dus niet alleen een verwijzing naar gamecultuur, maar toont ook een voortzetting van een lange kunsthistorische traditie. De readymades van Duchamp lieten zien dat elk object als kunstwerk kan worden gezien wanneer het in de juiste context getoond wordt. Elk object dat in een museum wordt gebracht heeft het potentieel om te transformeren tot een kunstwerk. De rol van de kunstenaar wordt hierdoor deels de rol van curator, hij selecteert zijn eigen kunst. Het werk *LHOOQ* van Duchamp kan gezien worden als een 'assisted readymade' waarbij een aanvulling wordt gemaakt op het iconische beeld van de Mona Lisa. Nideffer brengt door middel van een patch de snor en sik aan op de Mona Lisa van de eenentwintigste eeuw: Lara Croft. Zijn 'assisted readymade' eert een van de populairste vrouwelijke iconen uit de visuele cultuur van het videospel en de kunstenaar Duchamp die het verschil tussen een kunstwerk en alledaags object verhelderde. Naast de sik en de snor heeft Nideffer ook diverse patches gemaakt waarin sekssymbool Lara Croft te zien is als transseksueel, met opvallende masculiene eigenschappen en als travestiet. Nideffer ondergraaft de absurde status van Lara Croft als heteroseksueel sekssymbool, door te erkennen dat er mensen zijn die fantaseren over de gepixeleerde vormen van deze videogame heldin.

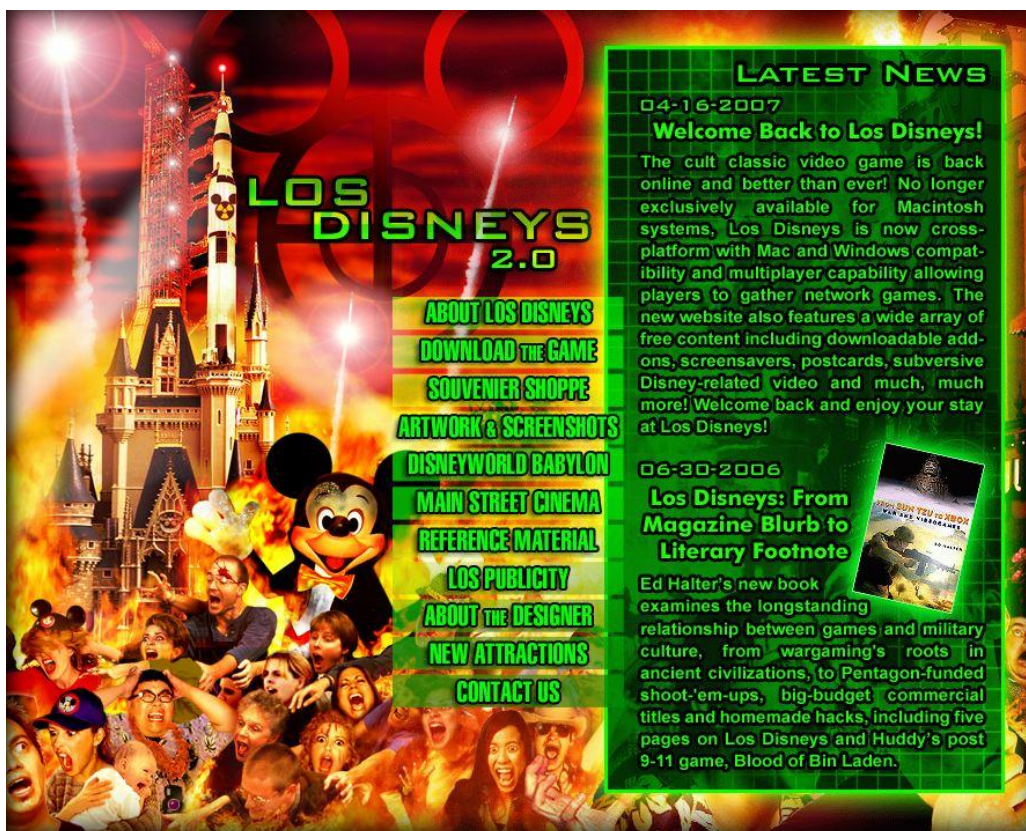
Nideffer veranderde niet het lichaam van Croft zoals wel het geval is in het werk *Tina- Bob Shapes* (1997) van Loren Petrich. Deze patch is gemaakt voor het FPS-spel *Marathon Infinity* (1996), waarbij

¹⁵⁸ *The Tomb Raider Patch* (1999) is te downloaden op: <http://nideffer.net/proj/crack/> (16-11-2011).

¹⁵⁹ Anne-Marie Schleiner (curator), 'Cracking the Maze', Website van de tentoonstelling uit 1999, <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/> (16-11-2011).

¹⁶⁰ Mathias Jansson, "Interview: Robert Nideffer and "The Tomb Raider Patch" (2010), interview van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2010/04/interview.html> (16-11-2011).

de hoofdpersoon van het spel Bob is vervangen door Tina. Petrich wil een vrouwelijke held als alternatief bieden voor de machoman die gewoonlijk de hoofdrol op zich neemt in schietspellen. Tina ziet er alledaags uit en draagt kleding die je zou verwachten als je op pad gaat om alles kapot te schieten. Dit is een bewuste reactie op de manier waarop vrouwen traditioneel in videospellen verschijnen. Namelijk met grote borsten, een perfect figuur en schaars gekleed. De patch van Petrich werd uitgebracht voor het verschijnen van videospellen met een vrouwelijke held in de hoofdrol zoals *Tomb Raider*.



Figuur 17: Jason Huddy, *Los Disneys 2.0*, 1998-2011, software-patch op website.

Los Disneys 2.0 (1998-2011) van Jason Huddy is ook een patch voor het spel *Marathon Infinity*. In tegenstelling tot Nideffer en Petrich heeft Huddy meer dan alleen een specifiek element van het spel veranderd. Hij heeft een scenario ontworpen voor het spel waarbij de omgeving een belangrijke rol speelt. Het spel speelt zich nu af in het Magic Kingdom van Disneyland en de speler heeft als doel het pretpark te infiltreren en een aantal bekende Disneyfiguren te liquideren. Het spel is net zo bloederig als het origineel en tussen de tekenfilmfiguren lopen toeristen met fotocamera's die in paniek aan het gillen zijn. Deze toeristen staan in de rijen voor de verschillende attracties en moeten door de speler vermoord worden om verder in het spel te komen. In het spelverloop wordt duidelijk dat je een apocalyptische samenzwering van Disney moet tegenhouden. Zakenman en voormalig

leidinggevende van de Walt Disney Company Michael Eisner ontwikkelt in het spel een plan om de hele wereld over te nemen. De Disney New World Order zal geleid worden door Walt Disney zelf, die in cryogeen ingevroren staat in een bunker onder het Magic Kingdom ligt. De mythe dat Walt Disney zijn lichaam na zijn dood heeft laten invriezen doet al tientallen jaren de ronde. Dit rare idee is ontstaan omdat zoals wel vaker met dit soort verhalen een deel ervan waar is. Walt Disney was geobsedeerd met de dood en doodgaan, zijn crematie vond in alle stilheid plaats en zijn overlijden werd niet in de media vermeld. Daarnaast bestond er in de jaren zestig onder invloed van sciencefiction films een interesse naar de techniek van de mogelijkheden tot het cryogeen invriezen van een menselijk lichaam. Huddy heeft over *Los Disneys* gezegd dat hij niet zozeer iets heeft tegen de persoon Walt Disney, maar dat zijn persoon zich nou eenmaal perfect leent voor het maken van een dergelijke parodie.¹⁶¹ Hij is meer bezorgd om de waarden die de Walt Disney Company uitdraagt en de grote rol die het bedrijf speelt in de Amerikaanse cultuur. De Walt Disney Company was niet erg blij met de uitgave van de patch en heeft gedreigd om gerechtelijke stappen tegen Huddy te ondernemen. Hier werd uiteindelijk vanaf gezien, omdat na onderzoek door de advocaten van Disney werd vastgesteld dat het spel al zo lang online beschikbaar was dat het verbieden ervan zinloos was geworden.

Het aanpassen van videogames wordt dus gerealiseerd met behulp van zeer verschillende methodes. Veel kunstenaars maken gebruik van de mogelijkheden tot modificatie die in de spellen worden aangeboden. Het veranderen van deze bijgevoegde instellingsopties maakt andere scenario's en verschijningsvormen mogelijk. Hierbij wordt de kunstenaar uiteraard beperkt door het aantal mogelijkheden dat door de spelontwikkelaars is aangeboden. Door een spel te hacken kan een kunstenaar toepassingen creëren die niet door de makers bedoeld zijn, of die zij niet geanticipeerd hebben. De mogelijkheden in hacken zijn eindeloos, maar verregaande computerkennis is een vereiste om dergelijke werken te kunnen realiseren. Waar de meeste mensen proberen om met minimale kennis hun computer te gebruiken houdt de hacker zich bezig met de details van software en het programmeerbare systeem. Hacken beperkt zich niet tot bijgevoegde instellingsopties, maar probeert de mogelijkheden op te rekken in plaats van deze slechts te gebruiken. Ten onrechte wordt de term hacken vaak alleen geassocieerd met computercriminaliteit. Dit omdat deze computerkennis ook gebruikt kan worden om beveiligingssystemen te omzeilen en illegaal toegang te krijgen tot andere computers. Modificatie is ook mogelijk in de vorm van een patch, waardoor een verandering *en* toevoeging aan de bestaande software wordt gecreëerd. Kunstenaars die videogames

¹⁶¹ Leander Kahney, 'Sleeping Beauty vs. The World' (1998), artikel afkomstig van de 'Wired' website, <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1998/12/16738> (3-10-2011).

modificeren gebruiken het spel als medium en niet alleen als een cultureel verschijnsel waarnaar verwezen kan worden of waarop kritiek kan worden geleverd.

4.10. Productie en Tactical Media

De vierde en laatste vorm waarin videogames een plaats in de hedendaagse kunstpraktijk innemen is door middel van productie. Appropriatie van beelden vindt in dit specifieke domein niet plaats. Kunstenaars ontwikkelen, soms in samenwerking met computertechnici kunstwerken die de (verschijnings)vorm van speelbare videospellen aannemen. Omdat kunstenaars een beperkt budget hebben in vergelijking tot de game-industrie worden veel van de kunstwerken gemaakt in programma's zoals Java of Actionscript (Flash), welke gratis via Internet verkrijgbaar zijn.¹⁶² Veel van de kunstwerken zijn ook via Internet te downloaden of te spelen. Er bestaat binnen het productiedomein van Videogamekunst dan ook een sterke relatie met Internetkunst. Veel Videogamekunst kent bovendien een relatie met Tactical media. Deze term werd in 1997 voor het eerst gebruikt door David Garcia en Geert Lovink in hun manifest *The ABC of Tactical Media*, waarin zij kunst omschrijven die met behulp van "Doe-het-zelf software" gemaakt wordt. Deze software maakt het mogelijk om relatief eenvoudig films, muziek en videogames te produceren. Zonder deze programmatuur is het voor kunstenaars niet mogelijk zelf videogames te produceren. Simpel gezegd bieden de verschillende programma's de bouwblokken waaruit een videogame wordt opgebouwd. De kunstenaar hoeft dus niet het hele spel in programmeertaal te schrijven. Dit zou eenvoudigweg een te kostbaar en tijdrovend proces zijn. Tactical Media zijn media van kritiek en oppositie waarbij de voortgebrachte kunstwerken een specifiek persoon, probleem, of actuele situatie onder de aandacht brengen. Dit vormt zowel hun kracht als hun beperking, want zodra de vijand benoemd en overwonnen is neemt het werk in relevantie af. De kunstwerken hebben vaak een humanistische benadering en zijn nadrukkelijk politiek geëngageerd. Tactical Media zijn in een voortdurend proces om de kanalen waardoor zij werken te onderzoeken.¹⁶³ De kunstenaars appropriëren de format van de videogame, vanwege zijn actuele populaire status in onze cultuur.

Hoewel commercieel geproduceerde videogames ook narigheid, seks, geweld en enge verhaallijnen bevatten, is in geproduceerde videospellen de inhoudelijke realiteit de sterkste troef. Het zijn niet de realistische graphics die de speler ongemakkelijk laten voelen, het is de inhoud. De spellen zijn informatief, tonen schokkende waarheden, en de speler helpt het narratief van deze gruwelijke waarheid te ontvouwen. De kunstenaars creëren hiermee een bewustzijn over het onderwerp wat zij in de spellen behandelen, en zetten vaak aan tot actie in de vorm van een gedragsverandering of

¹⁶² Clarke, Mitchell 2007 (zie noot 118), pp. 34.

¹⁶³ Garcia, Lovink 1997 (zie noot 96).

zelfs financiële donatie. Op de website darfurisdying.com kan *Darfur is Dying* (2006) gespeeld worden. Het is ontworpen door kunstenaar Susana Ruiz en vestigt de aandacht op het Darfoerconflict in het westen van Soedan. Dit conflict wordt uitgevochten door de regering in Khartoem en de Janjaweed, een door de regering bewapende militie van lokale Arabische stammen, aan de ene kant, en Afrikaanse rebellengroepen aan de andere kant. Dit heeft geleid tot minstens driehonderdduizend doden en twee miljoen vluchtelingen. De speler begint het spel door een familielid van een gevluchte Darfoerse familie te kiezen om mee te spelen. De eerste opdracht is om water te halen en dit terug te brengen naar het vluchtelingenkamp terwijl je patrouillerende milities ontwijkt. Als je gevangen wordt ben je dood en moet je met een ander familielid water gaan halen. Als het lukt, is het doel om met het water het vluchtelingenkamp zeven dagen te voorzien. Wanneer al het water op is moet je terug naar het eerste level. Hoewel dit geen ongebruikelijke opdrachten in een videospel zijn, is het wel wrang wanneer je weet dat dit een alledaagse realiteit is voor honderdduizenden mensen. Het spel ontving veel aandacht op het Internet en in andere media zoals The Washington Post, Time Magazine en een televisienieuwsuitzending van de BBC. Ruiz geeft in een interview aan dat het spel drie maanden na het uitbrengen door achthonderdduizend spelers al bijna twee miljoen keer was gespeeld.¹⁶⁴ Dergelijke aandacht genereren voor een kunstwerk is noodzakelijk in Tactical Media. Het is daarom ook niet ongebruikelijk voor kunstenaars die videogames produceren om zich te verenigen in een collectief of gezamenlijk een website te beheren. De website molleindustria.org is een van de weinige websites waar Tactical Media kunstwerken in de vorm van geproduceerde spellen online zijn geplaatst. De website is opgericht door kunstenaar Paolo Pedercini en wordt beheerd door kunstenaars, ontwerpers en programmeurs, die als doel hebben een serieuze discussie over de sociale en politieke implicaties van videospellen op te starten. Het collectief geeft aan op de website dat zij bewust hebben gekozen voor online-gaming, om gangbare distributiekkanalen te vermijden en een structureel gebrek aan middelen te compenseren.¹⁶⁵ Het collectief wil met behulp van de spellen sociale misstanden en dringende sociale behoeften aan de kaak stellen en daarmee de videogame bevrijden van zijn oorspronkelijke functie: het verschaffen van vermaak. Een van de bekendste spellen van de website is *McDonalds The Game(I'm playing it!)* (2006), waarin de deelnemer door het mishandelen van dieren snel hamburgers kan maken en zodoende veel geld kan verdienen. Het zakelijke simulatiespel kent een speelvorm die voor veel gamers zeer herkenbaar is uit zogenaamde tycoonspellen. Deze spellen zijn altijd gecentreerd rond het managen van economische processen, voornamelijk van bedrijven die kinderen aanspreken zoals een dierentuin, of een pretpark. Het is door de speelmethode (niet de

¹⁶⁴ Simon Parkin, 'Darfur is Dying: When videogames discovered ethics' (2006), interview met Susana Ruiz op de 'Eurogamer.net' website, http://www.eurogamer.net/articles/i_darfurisdying_pc (4-10-2011).

¹⁶⁵ Alessandro Ludovico, 'Molleindustria: videogame rules as a political medium', artikel van de 'Molleindustria' website, <http://www.molleindustria.org/en/about> (17-08-2011).

beeldtaal) voor de speler onmiddellijk duidelijk wat voor soort spel het is. De opbouw en het speelpatroon van het spel zijn overgenomen in de productie van een nieuw spel. Juist doordat de vergelijking kan worden gemaakt met andere tycoonspellen is de inhoud van *McDonalds The Game(I'm playing it!)* schokkender. Een terugkerend thema in al de werken is de macht die geld heeft over het individu en de samenleving.



Figuur 18: Paolo Pedercini e.a., McDonalds The Game (I'm playing it!), 2006, videospel op website.

Niet alle geproduceerde videogames zijn tactical media. De Italiaanse kunstenaar Carlo Zanni (1975) maakte in opdracht van Rhizome.org het online spel *Average Shoveler* (2004-2005).¹⁶⁶ Het werk is geïnspireerd op het videospel *Leisure Suit Larry* (1987) en onderzoekt de grenzen tussen spel, fotografie en film. Al Lowe is de bedenker van het originele spel dat een bewerking is van het computerspel *Softporn Adventure* (1981). Dit spel bevatte geen graphics en was een totaal op tekst gebaseerd komisch, erotisch spel/verhaal. Het was het begin van een trend waarin computerspelproducenten hun product aan een meer volwassen doelgroep probeerden te verkopen. Door het seksuele thema was het spel niet voor iedereen geschikt en moesten spelers minimaal 18 jaar oud zijn. Dit werd gecontroleerd door middel van een quiz aan het begin van het spel, met vragen waarvan men uitging dat alleen volwassenen deze konden beantwoorden. De vragenlijst was eenvoudig te omzeilen door *alt-x* op het toetsenbord in te drukken. Vandaar dat veel kinderen die zijn opgegroeid in de jaren tachtig dit spel gewoon hebben kunnen spelen, en op zijn minst bekend zijn met de graphics. De virtuele architectuur in het werk van Zanni is geïnspireerd op de East Village in New York en er valt voortdurend sneeuw. Het is de taak van de speler om met behulp van een

¹⁶⁶ *Average Shoveler* (2004-2005) is te spelen op: <http://www.softaid.biz/average/index2.htm> (17-08-2011).

sneeuwschuiver de straat schoon te houden. Sommige sneeuwvlokken in het spel valt bevatten bekende beelden van popsterren, politici of sporthelden, afkomstig van het Internet. Als Larry teveel sneeuw schept raakt hij overbelast en sterft: Game Over. Het werk levert kritiek op de sneeuw (lees storing) van de overvloed aan beelden die we als mensen op dagelijkse basis te verwerken krijgen. Het contrast tussen de 8-bit graphics van het spel en de 24-bit kwaliteit van de opdoemende beelden maakt dat zij de aandacht naar zich toetrekken. De aantrekkelijke mediabeelden leiden af van de saaie realiteit. In de architectuur van het spel bevinden zich ook andere verwijzingen naar populaire gamecultuur, bijvoorbeeld in de vorm van een graffiti van Super Mario op een van de muren in het spel. Andere Personages in het spel geven willekeurige nieuwsfeiten waar geen enkele ordening of logica in waar te nemen is. In de realisatie heeft Zanni samengewerkt met componist Gabriel Yared voor de muziek en kledingontwerper Siri Kuptamethee voor het ontwerpen van de verschillende outfits van de personages in het spel. In de productie van videospellen door kunstenaars speelt de appropriatie van beelden slechts een minimale rol. Het is vooral de videogame als cultureel verschijnsel dat op verschillende manieren wordt vormgegeven. Vaak door aandacht voor maatschappelijke misstanden te vragen, maar ook door de mogelijkheden van het interactieve medium te onderzoeken. De videogames worden ingezet om een boodschap te communiceren, een esthetische ervaring te leveren, interactiviteit tussen kunst en beschouwer te creëren, of de rol van de videogame in onze samenleving te tonen. Videospellen spelen relatief kort een belangrijke rol in onze cultuur, en de productie van videogames in de beeldende kunst staat nog aan het begin van een ontwikkelingsperiode.

4.11. Conclusie

De aanwezigheid van videogames in de beeldende kunst manifesteert zich in vier hoofdvormen: appropriatie, de appropriatie van interactieve eigenschappen, modificatie en productie. In elke vorm komt appropriatie anders tot uiting. In de eerste vorm worden beelden van personen, gebeurtenissen en architectuur uit videogames overgenomen. De culturele waarde die deze beelden representeren worden afwisselend bekritiseerd, geëerd, of vanwege hun unieke esthetische eigenschappen gebruikt. De beelden kunnen hierbij nooit los worden gezien van het medium dat hen heeft voortbracht. Zij vormen altijd een representatie van de werkelijkheid, maar hun uitzonderlijke esthetische eigenschappen en verschijningsvorm verraden onmiddellijk het videospel als bron. Er bestaat bijzondere aandacht voor 8-bit beeldtaal, of bitmap, omdat dit als het minimale weergavepunt in digitale omgevingen wordt beschouwd. Het gebruik van videospeliconen zoals Donkey Kong en Super Mario, behandelen op dezelfde wijze als Pop- Art de rol van massacultuur, en thema's als branding. Daarnaast spelen nostalgische gevoelens een grote rol in de keuze voor het appropriëren van spelcomputericonen, omdat zij verwijzen naar een bepaalde periode in de jaren

tachtig. Het is niet toevallig dat dit ook de periode is waarin alle kunstenaars zelf kind waren, en minimaal bekend waren met de videogamehelden. Bovendien bestaat er heimwee naar bitmap-beeldtaal als geheel, omdat deze vanwege technologische vooruitgang overbodig is geworden. De appropriatie van elementen uit de platte videogamecultuur, zet zich bovendien af tegen de meer conservatieve conventies van de kunstwereld. Kritisch of gevierd, videogames worden gepresenteerd als een wezenlijk onderdeel van onze cultuur, en geïntroduceerd in de kunstwereld.

Interactiviteit is een onmiskenbare eigenschap van videospellen. De vormen waarin deze intrinsieke kwaliteit binnen videogames tot uiting komt, wordt door kunstenaars toegeëigend om verschillende nieuwe vormen van interactiviteit in de kunstwereld te introduceren. Het betreft niet alleen de appropriatie van beelden uit videogames, maar ook spelregels en speelmethodes. Het publiek verandert van beschouwer in deelnemer, en de nadruk ligt niet op het kunstobject, maar op de acties van de deelnemers. Vaak helpt deze een narratief ontvouwen, door middel van het nemen van beslissingen en daaruit volgende acties. De ontwikkeling van het narratief is hierbij gedeeltelijk geprogrammeerd, maar ook voor een groot deel afhankelijk van de acties van de deelnemer. Omdat de spelmethode uit bekende videospellen wordt overgenomen, is het kunstwerk voor de deelnemer onmiddellijk speelbaar. De kunstwerken eisen feedback, en de acties van de deelnemer kunnen als een performance worden opgevat. Deze performance vindt plaats in een museum of andere tentoonstellingsruimte, maar ook in een virtuele ruimte, al dan niet toegankelijk voor anderen. De werken onderzoeken op deze manier nieuwe mogelijkheden om met het publiek te communiceren. Interactieve Videogamekunst onderzoekt ook hoe meerdere zintuigen in de virtuele ervaring geïntroduceerd kunnen worden. Hierbij wordt vaak op komische, of pijnlijke wijze duidelijk dat het maar goed is dat het spelen van videogames geen realistische consequenties kent. Daarnaast benadrukken zij de beperkingen van de virtuele ruimte. Hoewel deze tweede wereld een weerspiegeling vormt van de realiteit, worden tot op heden niet alle zintuigen in de virtuele ervaring betrokken.

Naast appropriatie en interactiviteit leveren videogames ook nieuwe technische mogelijkheden zoals engines. Met behulp van deze engines worden nieuwe virtuele ruimtes gecreëerd en bestaande ruimtes aangepast. Bij het modificeren van videogames worden niet de beelden, of spelmethode overgenomen, maar de softwaremogelijkheden van de videogame. In steeds meer videospellen worden dergelijke opties aangeboden, en kunnen verschillende waarden in de software gewijzigd worden. De verschijningsvorm is na deze ingrepen aangepast, maar de basiselementen van het spelverloop blijven hetzelfde. Het originele spel is ondanks de wijzingen altijd herkenbaar. In de jaren negentig grijpen veel kunstenaars deze nieuwe mogelijkheden aan om simulaties van musea of

kunsttentoonstellingen te maken. Kunstwerken worden in deze virtuele ruimtes vernietigd, en de platte en agressieve realiteit van videogames wordt verenigd met de bijna sacrale ruimtes van de kunstwereld.

Door spellen te hacken worden extra toepassingen gezocht die niet door de producent van het product voorzien zijn. Voor deze manier van bewerking is een verregaande computerkennis nodig, en het resultaat is in tegenstelling tot modificeren onvoorspelbaar. Plug-ins zijn een vorm van modificeren waarbij een aanvulling wordt gemaakt aan een bestaand spel. Deze toevoegingen kunnen op elk aspect van het spel worden toegepast en verschillende spelelementen manipuleren. Alles van het bestaande spel wordt overgenomen, waarbij alleen een kleine wijziging wordt aangebracht. Dit kan zijn om ergens de aandacht op te vestigen, een boodschap te communiceren, of de gebruiker aan het lachen te maken.

De laatste vorm waarin Videogames zich in de beeldende kunst manifesteren is geproduceerde spellen. Er vindt binnen dit domein alleen appropriatie van het format van de videogame plaats. De aantrekkingskracht van het populaire medium worden aangewend om een (politieke) boodschap te communiceren. Vaak vormt het Internet het platform waarop deze spellen gespeeld kunnen worden. Er zijn veel overeenkomsten in thematiek bij geëngageerde Internetkunst, Tactical media en geproduceerde videogame werken. De videogame wordt hierbij letterlijk als een tactisch medium ingezet vanwege de potentie een groot publiek aan te spreken.

Tactical art verzet. Er vindt in het domein van de Videogamekunst appropriatie plaats van beeld en techniek en format. Met Videogamekunst wordt een nieuw medium afkomstig uit populaire cultuur in de beeldende kunst geïntroduceerd. De grenzen van de kunstwereld zijn wederom verlegd.

Conclusie

Beelden afkomstig uit massacultuur en massamedia vertegenwoordigen politieke, culturele, sociale en economische waarden. Zij maken deel uit van populaire cultuur, en zijn bekend bij een groot publiek. De beelden dragen bij aan de constructie van de realiteit in ons (collectief) geheugen, en kunnen vanuit een semantisch perspectief worden opgevat als teken. Op deze manier maken beelden en beeldelementen communicatie mogelijk. Het hercontextualiseren van deze beelden, kan een verborgen betekenis onthullen, of creëren. Beeldfragmenten worden door kunstenaars gebruikt ter illustratie, het onthullen van een officiële institutionele werkwijze, of blootleggen van een motief. Er vindt deconstructie van het beeld plaats, waarbij veronderstellingen en (schijnbare) tegenstellingen worden uitgedaagd. De bekendheid van de beelden helpt bij het communiceren van de boodschap, en wordt op deze manier tegen zichzelf gebruikt.

De kritische houding van kunstenaars ten aanzien van massamedia, is ontstaan vanuit frustratie over de ondemocratische aard van televisie. Verschillende mediatheorieën uit de jaren zestig over de invloed van massamedia op de samenleving, droegen bij aan deze zienswijze. Het gevaar van de vormende kracht van massamedia is dan ook een belangrijk terugkerend thema, in zowel Video- als Nieuwe Mediakunst. Kunstenaars wilden in vroege voorbeelden van Videokunst tegenstand bieden tegen het medium televisie, om op die manier te ageren tegen andere sociale en politieke structuren. Ook wilden veel kunstenaars zichtbaar maken wat ontbrak aan het televisieaanbod, en alternatieven bieden voor propagandistische normen en waarden van televisiecultuur. Hoewel deze opvattingen onder invloed van het postmodernistisch denken aanpassen, vormt beeld-appropriatie nog steeds een belangrijk gereedschap bij het leveren van kritiek op populaire massamedia. Nieuwe media bieden in dit proces nieuwe mogelijkheden.

Er is dan ook nog steeds een enorme toename in de beschikbaarheid van beelden, dankzij de ontwikkeling van nieuwe technologieën en media. Hierdoor breidt appropriatie in Video- en Nieuwe Mediakunst steeds verder uit. Mogelijkheden tot digitalisering hebben de status van het beeld in dit proces voorgoed veranderd. Dit is niet langer een object, maar data. Van de representatie van deze data kan geen kopie worden gemaakt, omdat er geen sprake meer is van een origineel. De verschijningsvorm is volledig afhankelijk geworden van het gebruikte medium. Elk element van het beeld is bovendien open voor bewerking, waardoor beter uitdrukking kan worden gegeven aan de artistieke intentie van de kunstenaar. De toegankelijkheid van nieuwe technologieën voor

consumenten draagt ook bij aan een toename in beeld-appropriatie. Software is goedkoop en beelden kunnen overal worden gevonden. Sinds de komst van online videoarchieven en videowebsites is er geen sprake meer van 'found footage', maar van 'searched footage'. De toename van beelden in onze beeldcultuur resulteert in een toename aan videowerken waarin beelden uit zeer veel verschillende bronnen zijn gemonteerd. Waar in vroege vormen van Videokunst vaak gebruik werd gemaakt van een fragment, is er nu meer sprake van een pastiche aan beelden. De beelden vallen in een categorie, waarin dezelfde boodschap en culturele waarden worden gecommuniceerd. Het is vaak dit aspect waar de kunstenaar de aandacht op wil vestigen, of een alternatief voor wil bieden.

Vanaf de jaren negentig wordt ook de beeldtaal die door het Internet en videogames wordt voortgebracht toegeëigend. Kunstenaars onderzoeken de maatschappelijke positie en nieuwe mogelijkheden van deze populaire media. Ook hier is een kritische houding waarneembaar, ten aanzien van het vormende karakter van deze media op de samenleving, en het individu. Daarnaast bestaat een luchtige houding, waarbij kunstenaars geen kritiek leveren op deze nieuwe vormen van massacultuur, maar hun komst, evolutie, en beeldtaal vieren.¹⁶⁷ Kunstenaars huldigen de nieuwe vormen van beeldcultuur, maar benadrukken tegelijkertijd hun vergankelijkheid. Nieuwe uitingen van populaire cultuur veroveren door de appropriatie een plek in een langere kunsthistorische traditie. Appropriatie van beelden uit recente vormen van massacultuur kondigen op deze manier ook aan, dat er een nieuwe belangrijke vorm van massacultuur is gearriveerd.

De intrinsieke eigenschappen van nieuwe technologieën en media worden door kunstenaars eveneens onderzocht. De unieke kenmerken worden overgenomen, en in het domein van de beeldende kunst geïntroduceerd. De appropriatie van intrinsieke eigenschappen is in het domein van de Internetkunst zeer sterk aanwezig. Naast beeld-appropriatie vindt de appropriatie van verschillende internetprotocollen, communicatiemodellen en vormen van productie en distributie plaats. Hierdoor kan een kunstenaar meer doen dan alleen de aandacht op bepaalde problematiek vestigen, maar ook oproepen of aanzetten tot actie. Met het ontstaan van nieuwe media ontstaan dus ook nieuwe vormen van appropriatie. Het Internet introduceert ook het begrip 'virtuele ruimte' in de kunstwereld. Omdat kunstwerken op dit nieuwe platform getoond kunnen worden, vinden veel ontwikkelingen en activiteiten in Internetkunst buiten de traditionele kanalen van de kunstwereld plaats. Vanwege een interesse vanuit de kunstwereld wordt in nieuwe tentoonstellingsvormen

¹⁶⁷ Anders dan bij oude media zoals radio en televisie, vinden in computertechnologie en softwareontwikkeling in korte tijd grote veranderingen plaats.

geprobeerd de unieke eigenschappen van Internetkunst te situeren tussen andere vormen van beeldende kunst.

Met Videogamekunst wordt een medium dat zeer laag op de culturele ladder staat in de kunstwereld geïntroduceerd. De werken zijn eenvoudiger in een tentoonstelling te plaatsen, en introduceren nieuwe beeldtaal, en nieuwe vormen van interactiviteit in de beeldende kunst. Sommige kunstwerken zijn zeer ironisch en appropriëren beeldtaal die alleen herkenbaar is voor gamers. Dit is een uniek kenmerk van Videogamekunst waarbij slechts een specifiek publiek wordt aangesproken. Kunstenaars proberen meerdere zintuigen in virtuele ervaringen te betrekken, en de grenzen van het virtuele zelf te onderzoeken. De verschillen tussen de grenzen van het werkelijke zelf, en het virtuele zelf, worden benadrukt. Bovendien wordt onderzocht welke invloed virtuele ervaringen hebben op het geheugen en de constructie van de werkelijkheid. Virtuele ruimtes verwijzen altijd naar de realiteit en vormen in die hoedanigheid abstracties van de wereld. De platheid en agressie van videogames wordt overgenomen om kritiek te leveren op het medium, maar ook als nieuw perspectief, van waaruit de (kunst)wereld onderzocht kan worden. Net als in Internetkunst worden zowel beelden als intrinsieke eigenschappen van het medium toegeëigend.

Uitingen van populaire cultuur zullen vanwege hun bekendheid altijd een taal vormen waarin gecommuniceerd kan worden met een groot publiek. De culturele waarden en machtstructuren die beelden uit massamedia vertegenwoordigen zullen nog lange tijd aanleiding zijn tot actie en kritiek. Veel vormen van Nieuwe Mediakunst zijn nog verwickeld in het proces van zelfdefiniëring, en zullen aan kunstenaars nieuwe mogelijkheden en redenen geven, om beelden toe te eigenen. Toekomstige vormen van appropriatie zullen daarom worden aangestuurd door nieuwe technologieën, maar tegelijk deel uitmaken van een lange kunsthistorische traditie. Het kunsthistorische onderzoek naar Video- en Nieuwe Mediakunst is eveneens volop in ontwikkeling. De nadruk ligt tot op heden voornamelijk op een technologische benadering van de kunstwerken, waarbij uitgebreide aandacht is voor nieuwe verschijnings- en gebruiksvormen van de media. Dit is in overeenstemming met oudere kunsthistorische beschrijvingen van Videokunst, waarbij een vergelijkbare benadering is gehanteerd. In de laatste vijf decennia is het domein van de Videokunst dan ook ontwikkeld tot een multidisciplinair onderzoeksgebied, waarbij gebruikte terminologie afkomstig is uit verschillende wetenschappelijke publicaties. Deze onderzoeksmethode biedt nieuwe invalshoeken, waardoor steeds meer aspecten van Videokunst in de kunsthistorische canon betrokken worden. Ook in het beschrijven van Nieuwe Mediakunst is een multidisciplinair onderzoek wenselijk. Bovendien zou meer aandacht behoren uit te gaan naar de toepassingswijze, of beheersing van de technologie waar de kunstenaar mee gewerkt heeft. Op deze manier vindt een synthese plaats van het technologische

aspect van het werk, en de mate waarin een kunstenaar geslaagd is deze techniek succesvol toe te passen. Wanneer de nadruk niet teveel op de gebruikte vorm van technologie ligt, is er meer aandacht voor andere eigenschappen van kunstwerken. Er kan dan onderzoek gedaan worden naar terugkerende thema's, esthetiek, of andere inhoudelijke elementen. Deze thesis over appropriatie vormt dan ook een voorstel voor een mogelijk perspectief waaruit verder onderzoek naar Video- en Nieuwe Mediakunst kan plaatsvinden.

Bibliografie

0100101110101101.ORG, *Copies* (1997), het werk is te vinden op de website, <http://0100101110101101.org/home/copies/> (1-11-2011).

Abrahams, Anna (e.a.), *mm2 Experimentele Film in Nederland sinds 1960*, Amsterdam, 2004, pp. 7-9.

Äda'web (1995-98), het online kunstproject is te vinden op de website, <http://www.adaweb.com/> (31-10-2011).

Adorno, Theodor, Horkheimer, Max, *Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*, Amsterdam 1947, pp. 20-26.

Alberdingk, Thijm, 'Fair use: het auteursrechtelijk evenwicht hersteld', *Informatierecht/AMI* 9 (1998) nr. 9, artikel afkomstig van de 'Instituut voor Informatierecht' website, <http://www.ivir.nl/> (25-08-2011).

Arcangel, Cory, Birnbaum, Dara, 'Do it 2', *Artforum*, 107 (2009) nr. 3 (maart), artikel afkomstig van de 'coryarcangel' website, <http://www.coryarcangel.com/wp-content/uploads/2010/07/ARTFORUM.pdf> (16-11-2011).

Assmann, Jan, Czaplicka, John, 'Collective Memory and Cultural Identity', *New German Critique* 65 (1995), pp. 125-133.

Baumgärtel, Tilman, 'On a Number of Aspects of Artistic Computer Games'(1999), artikel van de 'Medien Kunst Netz' website, http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games/8/ (18-06-2011).

Bentkowska-Kafel, Anna, Cashen, Trish, Gardiner, Hazel (eds.), *Digital Visual Culture:Theorie and Practice*, Bristol, 2009, pp. 17-61.

Boenink, Marianne, 'McLuhan, Marshall: De Goeroe van een televisiegeneratie', *Krisis* 50 (1993), pp. 118-127.

Bittanti, Matteo, Jansson, Mathias, 'Miltos Manetas, the first machinima-maker' (2010), artikel afkomstig van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html> (05-04-2011).

Browne, David, 'The Virtual Museum of Vintage VCR's', artikel afkomstig van de 'totalrewind' website, <http://www.totalrewind.org/mainhall.htm>, (20-05-2011).

Boyce, Brian, *Special Report* (1999), de video is te zien op de website, <http://www.youtube.com/watch?v=HUBOU0lhQt0> (08-11-2011).

Clarke, Andy, Mitchell, Grethe, *Videogames and Art*, Bristol, 2007, pp. 9-34.

Condon, Brody, *Known Planes of Existence*, Santa Monica, 2008, pp. 6-8.

Daniels, Dieter, 'Television-Art or Anti-art?:Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s' (2004), artikel afkomstig van de 'Medien Kunst Netz' website, http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/12/ (27-04-2011).

- Danks, Adrian, 'The Global Art of Found Footage Cinema', in: Linda Badley, Steven Jay Schneider (eds.), *Traditions in World Cinema*, Edinburgh, 2006, pp. 248-249.
- Debatty, Régine, 'Copy-paste (net.)art' (2006), artikel afkomstig van de 'We make Money not War' website, <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/12/vuk-cosic---who.php> (2-11-2011).
- Elcott, Noam M., 'Darkened Rooms: A Genealogy of Avant-Garde Filmstrips from Man Ray to the London Film-Makers' Co-op and Back Again', *Grey Room* 30 (2008), pp. 22-31.
- Elwes, Catherine, *Video Art: a guided Tour*, London/New York, 2005, pp. 2-108.
- Freedman, Eric, 'Activist Television' (1997), artikel van de 'The Museum of Broadcast Communications' website, <http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=activisttele> (05-07-2011).
- Frye, Brian L., 'Rose Hobart', *Senses of Cinema* 17 (2001) nr.1, artikel afkomstig van de 'senses of cinema' website, <http://archive.sensesofcinema.com/contents/cteq/01/17/hobart.html> (11-10-2011).
- Garcia, David, Lovink, Geert, 'The ABC of Tactical Media' (1997), artikel op de 'Rutgers The State University of Jersey' website, http://video.rutgers.edu/elahi/students/fall06/electronic/garcia_lovnik.pdf (4-10-2011).
- Greene, Rachel, *Internet Art*, London, 2004, pp. 19- 90.
- Greene, Rachel, 'Webwork: A History of Internet Art', *Artforum* 9 (2000), p. 163-165.
- Groys, Boris, *Art Power*, London, 2008, pp. 85-90.
- Hammel, Michael, 'Towards a Yet Newer Laocoon.: Or, What We Can Learn from Interacting with Computer Games', in: Anna Bentkowska- Kafel (e.a.), *Digital Art History*, Bristol, 2005, p. 64.
- Hanhardt, John G, 'Dé-collage/ Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art, in: Doug Hall, Sally Jo Fifer (eds.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, New York, 1991, p. 71.
- Hills, Patricia, *Modern Art in the USA: Issues and Controversies of the 20th Century*, New Jersey, 2001, p. 336.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem 2007 (1938), p. 27.
- Jansson, Mathias, 'Interview: Orhan Kipcak (ArsDoom, ArsDoom II) (1995-2005)' (2009), artikel afkomstig van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-orphan-kipcak-arsdoom-arsdoom-ii-1995.html> (08-11-2011).
- Jansson, Mathias, "Interview: Robert Nideffer and "The Tomb Raider Patch" (2010), interview van de 'Gamescenes' website, <http://www.gamescenes.org/2010/04/interview.html> (16-11-2011).
- Jenkins, Bruce, 'Explosion in a Film Factory: The Cinema of Bruce Conner', in: Peter Boswell, Bruce Jenkins, Joan Ruthfuss, *2000 BC: The Bruce Conner Story Part II*, Minneapolis, 1999, pp. 185-223.

- Jones, Amelia, *A Companion to Contemporary Art since 1945*, Oxford, 2006, p. 225.
- Kahney, Leander, 'Sleeping Beauty vs. The World' (1998), artikel afkomstig van de 'Wired' website, <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1998/12/16738> (3-10-2011).
- Kipcak, Orhan, Urban, Reini, *ArsDoom* (1995), op de 'Select Parks' website kan *ArsDoom* (1995) worden gedownload, http://selectparks.net/modules.php?name=Downloads&do=viewdownload&lid=77&title=Ars_Doom (08-11-2011).
- LaFarge, Antinette, 'The Bearded Lady and the Shaven Man: Mona Lisa, meet Mona/Leo', *Leonardo* 29 (1996), Nr. 5, p. 379.
- Lovejoy, Margot, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, London, 2004 (1989), pp. 69-153.
- Ludovico, Alessandro, 'Molleindustria: videogame rules as a political medium', artikel van de 'Molleindustria' website, <http://www.molleindustria.org/en/about> (17-08-2011).
- Manetas, Miltos, *Mario Sleeping (Under a Painting)* (1997), de video is te zien op de website, <http://www.manetas.com/art/videoaftervideogames/index.html> (18-03-2011).
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Massachusetts, 2001, pp. 27-32.
- McLuhan, Marshall, *The global village: transformations in world life and media in the 21st century*, London 1992 (1988), pp. 240-242.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media*, London, 2001, pp. 255-256.
- McLuhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, London, 2002 (1962), pp. 40-51.
- Meigh-Andrews, Chris, *Chris Meigh-Andrews: Early Video Tapes: 1978-87*, London, 2004, pp. 2-8.
- Meyer, Gust De, 'Pac-man zal de eeuwigheid trotseren: De socio-culturele betekenis van Pacman' (2006), artikel van de 'Kapingamarangi' website, <http://www.kapingamarangi.be/downloads/pacman.pdf> (18-06-2011).
- Mirzoeff, Nicholas (e.a.), *The Visual Culture Reader*, London /New York, 1998, pp. 3-4.
- Nicholson, Geoff, *The Lost Art of Walking: The History, Science, and Literature of Pedestrianism*, London, 2009, p.87.
- Nideffer, Robert, *The Tomb Raider Patch* (1999), de patch is te downloaden op de website, <http://nideffer.net/proj/crack/> (16-11-2011).
- Parkin, Simon, 'Darfur is Dying: When videogames discovered ethics' (2006), interview met Susana Ruiz op de 'Eurogamer.net' website, http://www.eurogamer.net/articles/i_darfurisdying_pc (4-10-2011).
- Pauwels, Luc, Peters, Jan Marie, *Denken over beelden: theorie en analyse van het beeld en de beeldcultuur*, Leuven, 2005, p. 13.

Peterson, James, 'Making Sense of Found Footage', in: Cecilia Hausheer ,Christoph Settele (eds.), *Found Footage Film*, Luzern, 1992, pp. 55–76.

Poster, Mark (ed.), *Jean Baudrillard, Selected Writings*, Stanford, 1988, pp.166-184.

Price Budget Boys, *Pac Mondrian* (2002), het werk is te vinden op de 'Pac-Mondrian' website, <http://pbfb.ca/pac-mondrian/> (18-06-2011).

Raad voor Cultuur (2005), *Mediawijsheid, de ontwikkeling van nieuw burgerschap*, <http://mediawijsheidinperspectief.nl/> (04-05-2011).

Rosenfeld, Azriel, *Picture Processing by Computer*, New York, 1969, p. 27.

RTMark en de Yesmann, Gatt.org (1999), de website is te zien op, <http://gatt.org/> (15-11-2011).

Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, London, 2003, p. 8-170.

Salloum, Jackie Reem, *Planet of the Arabs* (2005), de video is te vinden op de website, <http://www.youtube.com/watch?v=M1ZNEjEarw> (08-11-2011).

Sargeant, Jack, 'The Pleasure Trippin', *Fringecore 7* (1998), p. 17.

Savicic, Gordan, *8bitmachinima* (2007), de video is te vinden op de website, <http://www.yugo.at/8bitmachinima/> (28-5-2011).

Schilt, C.M., 'De vrede en de Lambeth Walk: Een lied dat bijna zoo beroemd werd als Tipperary', *Het Vaderland* 19 oktober 1938.

Schleiner, Anne-Marie (curator), *Cracking the Maze*, Website van de tentoonstelling uit 1999, <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/> (16-11-2011).

Silvers, Anita, 'Pedagogy and Polemics; Are Art Educators Qualified to Teach Visual Culture?', *Arts Education Policy Review* , 106 -1 (2004), p. 19.

Smith, Iain Robert, *Cultural borrowings; Appropriation, Reworking, Transformation*, Nottingham, 2009, p. 80.

Stern, Eddo, *RUNNERS: Everquest* (1999-2000), een video-opname van het werk is te vinden op de 'Eddo Stern' website, <http://www.eddostern.com/runnersEQ.html> (12-11-2011).

Stern, Eddo, *Tekken Torture Tournament* (2001), een video-opname van het werk is te vinden op de 'Eddo Stern' website, http://www.eddostern.com/tekken_torture_tournament.html (08-11-2011).

Stern, Eddo, 'A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing' (2002), artikel afkomstig van de 'Eddo Stern' website, http://www.eddostern.com/texts/Stern_TOME.html (1-8-2011).

Stockburger, Axel, *The Rendered arena. Modalities of space in video and computer games*, London, 2006, pp. 221-222.

Sturken, Marita, 'TV as a Creative Medium; Howard Wise and Video Art', *Afterimage* 11 (1984), pp. 5-9.

Sullivan, George, 'Have you played Art today?' (2002), artikel op de 'PBFB Clubhouse' website, <http://pbfb.ca/pac-mondrian/touch.html> (18-06-2011).

Thomson, Seth, 'Computer-Based Art Radiates Grounded Ideas' (2006), artikel afkomstig van de 'Seth Thomson' website, <http://www.seththompson.info/html/news/alldigital.htm> (14-11-2011).

Tollmann, Vera 'The World in One's Pocket?: The Net project 'VOPOS' by the Italian group 0100101110101101.org', artikel afkomstig van de 'Springerin hefte für gegenwartskunst' website, <http://www.springerin.at/dyn/heft.php?id=32&pos=1&textid=1191&lang=en> (1-11-2011).

Torsson, Palle, Bernstrup, Tobias, *Meltdown Museum* (1996), een video-opname van het werk is te vinden op de 'Bernstrup' website, <http://www.bernstrup.com/meltdown/old/exhia.html> (24-06-2011).

Torsson, Palle, Bernstrup, Tobias, 'Duke Nukem's Current Enigma'(1996), artikel afkomstig van de 'Bernstrup' website, <http://www.bernstrup.com/meltdown/old/storya.html>, (24-06-2011).

Tribe, Mark, Jana, Reena, *Nieuwe media kunst*, Bonn, 2009, p. 6.

Vikhagen, Arne Kjell, 'Too Close for Comfort' (2004), artikel afkomstig van de 'Arne Kjell Vikhagen' website, <http://vikhagen.net/projects/too-close-for-comfort/> (8-11-2011).

Ward, Jeff, ' What is a Game Engine?' (2008), artikel afkomstig van de 'Game Career Guide' website, http://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game.php (08-11-2011).

White, Michele, *The Body and the Screen*, London, 2006, p. 85.

Wolf, Mark J.P., *The Video Game Explosion*, Connecticut, 2008, p. XVIII.

Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, New York, 1970, pp. 41-341.

Zanni, Carlo, *Average Shoveler* (2004-2005), het spel is te vinden op de website, <http://www.softaid.biz/average/index2.htm> (17-08-2011).

Lijst van Afbeeldingen

Figuur 0 Bruce Conner, *A Movie*, 1958, zwart/ wit video, 12 minuten, Kunsthalle Zurich. Foto: Renata Ananias, <http://www.tudou.com/programs/view/3-9tCeFX0Eo/>

Figuur 1 Joseph Cornell, *Rose Hobart*, 1936, video, 19 minuten, National Film Registry. Foto: National Film Registry, <http://www.loc.gov/film/filmnfr.html>

Figuur 2 Isidore Isou, *La télévision dechiquetée ou l'anti-crétinisation*, 1962 (reconstructie 1989), televisie en papier, 44 x 64 x 45 cm, MoMA New York. Foto: Lepostier Damage, <http://www.medienkunstnetz.de/works/la-television/>

Figuur 3 Dara Birnbaum, *Technology/ Transformation Wonderwoman*, 1978, video, 5:22 minuten, MoMA New York. Foto: Dara Birnbaum, <http://www.medienkunstnetz.de/works/technology-transformation/>

Figuur 4 Gorilla Tapes, *Death Valley Days (The Commander in Chief)*, 1984, video, 20 min, Seventeen gallery. Foto: George Barber, <http://www.seventeengallery.com/index.php?p=3&id=30&iid=2>

Figuur 5 Jodi, %20Wrong, 1997, website in het protocol van het wereldwijde web. Foto: Renata Ananias, <http://404.jodi.org/>

Figuur 6 Vuk Ćosić, *Deep ASCII*, 1998, video opgenomen met behulp van software, 55 min. Foto: Mark Gregg, <http://student.bennington.edu/~mgregg/digArt/VukCotic/VukCoticPresentation.html>

Figuur 7 Michael Mandiberg, *After Sherrie Levine*, 2001, website. Foto: Renata Ananias, <http://www.aftersherrielevine.com>

Figuur 8 Jackie Reem Salloum, *Planet of the Arabs*, 2005, video, 9:06 min, Doha Film Institute (DFI), Qatar. Foto: Jackie Reem Salloum, <http://www.jsalloum.org/films.html>

Figuur 9 Jonathan McIntosh, *Gender Advertising Remixer – Beta1*, 2011, website. Foto: Renata Ananias, <http://www.kaltura.org/demos/RemixGenderedAds/>

Figuur 10 Anthony Michael Sneed, *Before and After*, 2010, acryl op doek, ingelijst, 62 x 92 cm, MoMA New York. Foto: According2G, <http://anthonymichaelsneed.com/1786872/-Before-After>

Figuur 11 Gordon Savivic, *8bitmachinima*, 2007, video, 2:01min. Foto: Renata Ananias, <http://www.yugo.at/8bitmachinima>

Figuur 12 Eddo Stern, *RUNNERS: Everquest*, 1999-2000, interactieve installatie, Art Gallery of Ontario. Foto: Eddo Stern, <http://www.eddostern.com/runnersEQ.html>

Figuur 13 Volker Morawe, Tilman Reiffs, *Gameplay (The artwork formerly known as Painstation)*, 2001-2009, interactieve installatie van metaal, monitor, computer en software, 100 x 80 x 100 cm, MoMA New York. Foto: Volker Morawe, <http://www.painstation.de/gallery.html>

Figuur 14 Tobias Bernstrup, Palle Torson, *Museum Meltdown*, 1996, interactieve installatie/videospel, Arken Kopenhagen. Foto: Mathias Janson, <http://www.gamescenes.org/2009/11/interview-tobias-bernstrup-and-palle-torsson-museum-meltdown-1996.html>

Figuur 15 Cory Arcangel, *I shot Andy Warhol*, modificering van een nintendo videospel, Wexner Center for the Arts, New York. Foto: Cory Arcangel, <http://ceblog.sva.edu/tag/cory-arcangel/>

Figuur 16 Jason Huddy, *Los Disneys 2.0*, 1998-2011, patch op website. Foto: Renata Ananias, <http://www.losdisneys.com/>

