

# Het analoge kunstwerk in een tijd van digitalisering

Reyer de Vos  
3214125  
OWG1: Moderne Kunst

## **0) Inleiding**

Technologie wordt steeds belangrijker in ons dagelijks leven. Steeds vaker spelen bijvoorbeeld sociale gelegenheden zich op het internet af, in plaats van in de echte wereld. Het digitale leven vult het echte leven aan, en vervangt het steeds vaker. Ook de kunstwereld is in toenemende mate digitaal georiënteerd. Fysieke kunstwerken verschijnen steeds vaker op het internet. In dit essay onderzoeken we deze digitale kunstwerken, om te bekijken hoe onze relatie met fysieke kunstwerken veranderd is als gevolg van digitalisering. Allereerst zullen we de huidige beeldcultuur behandelen, om te verklaren waarom er steeds meer kunst op het internet wordt geplaatst. Daarna kijken we naar het internet zelf. Zo zullen we zien welke aantrekkingskracht het internet heeft, en hoe het gebruikt wordt. Aan de hand van ontologische en perceptuele filosofie zullen we ontdekken hoe we digitale representaties moeten benaderen en waarderen, en in welke relatie deze staan tot hun fysieke tegenhangers.

## 1) De opmars van het beeld

De laatste paar decennia zijn we getuige geweest van de 'opmars van het beeld'.

Globalisering, digitalisering, mediatisering en culturele diversiteit hebben geleid tot een ongekend aanbod van beelden, zowel bewegend als stilstaand.<sup>1</sup> Een wandeltocht door een willekeurige stad is verworden tot een parade van posters, spandoeken, affiches en ander reclamemateriaal. *'Succes betekent zichtbaarheid en zichtbaarheid succes'*, stelt Kunsttheoreticus Camiel van Winkel (1964) in zijn boek 'Het primaat van de zichtbaarheid'.<sup>2</sup> Gezien de schijnbaar agressieve houding waarmee beelden in de openbare ruimte worden verspreid, lijkt hij daarin gelijk te hebben.

De toename van beelden is echter niet alleen in de openbare ruimte te constateren. *Special effects* in films laten weinig meer aan de verbeelding over. Zichtbaarheid is ook hier het grootste goed geworden. Er wordt vaak niet langer vertrouwd op de fantasie van de filmbezoeker, in plaats daarvan worden zelfs de meest fantasievolle verhaallijnen in toenemend realisme gevisualiseerd.

Van Winkel bespreekt deze ontwikkeling. In een analyse van 'samenzweringsthillers' komt hij tot de conclusie dat moderne filmmakers steeds meer oplossingen bedenken om bepaalde, soms triviale aspecten van de verhaallijn in beeld te brengen. In sommige gevallen gaat deze visualisatie zo ver dat het een struikelblok kan vormen voor de film zelf.<sup>3</sup>

De mogelijkheden van reproductie, essentieel in de verspreiding van beelden, werden al besproken door cultuurfilosoof Walter Benjamin (1892 - 1940) in zijn beroemde essay uit 1936, 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction'. Benjamin was van mening dat reproductie altijd al mogelijk was geweest. Onder andere gravures, etsen, houtsneden en litho's konden altijd al vermenigvuldigd worden zonder al te veel moeite. Het is echter de fotografie geweest die mechanische reproductie heeft gerevolutioneerd, betoogt Benjamin:

*'For the first time in the process of pictorial reproduction, photography freed the hand of the most important artistic functions which henceforth developed only upon the eye looking into a lens. Since the eye perceives more swiftly than the hand can draw, the process of*

---

<sup>1</sup> Ineke Schwartz, 'Beeldsoep of visuele cultuur', in: Rutger Wolfson (red.), *Kunst in crisis*, Amsterdam 2003, pp. 89-90.

<sup>2</sup> Camiel van Winkel, *Het primaat van de zichtbaarheid*, Rotterdam 2005, p. 15.

<sup>3</sup> Camiel van Winkel 2005, pp. 23-29.

*pictorial reproduction was accelerated so enormously that it could keep pace with speech.*<sup>4</sup>

De huidige beeldcultuur lijkt, in lijn met het belang dat Walter Benjamin hechtte aan de uitvinding van de fotografie, vooral mogelijk te worden gemaakt door toename van het aantal foto- of videocamera's dat op een willekeurige locatie aanwezig is. Naarmate de elektronische apparaten die we dagelijks met ons meedragen steeds geavanceerder worden, neemt het aantal elektronische apparaten dat geen camera of videocamera aan boord heeft in razendsnel tempo af. Met name mobiele telefoons bevatten vandaag de dag vrijwel zonder uitzondering een camerafunctie. Het bezit van mobiele telefoons is in de laatste jaren sterk toegenomen. Volgens een onderzoek van het Centraal Bureau voor de Statistiek waren er in 1995 in Nederland drie mobiele telefoonaansluitingen per honderd inwoners. In 2005 waren dit er al honderd. Slechts negen procent van de Nederlandse huishoudens had in 2005 geen mobiele telefoonverbinding.<sup>5</sup> We kunnen gerust aannemen dat dit percentage zes jaar later nog kleiner is geworden.

Door verregaande digitalisering ontstaan er steeds nieuwe mogelijkheden voor zowel de amateur als de professional. Cultuurcritica Ineke Schwartz (1961 - 2004) spreekt in haar essay 'Beeldsoep of visuele cultuur' zelfs van een (digitale) democratisering:

*'Voor het eerst is er sprake van een democratisering van beeld-productiemiddelen. Camera's, software, computers, scanners en printers komen binnen het bereik van steeds meer mensen die er steeds meer mee doen.'*<sup>6</sup>

De ontwikkeling en opkomst van het internet is grotendeels verantwoordelijk voor het behoud van de 'digitale democratie'. De moderne gebruiker kenmerkt zich door een voorheen ongekende 'doe-het-zelf' mentaliteit. Foto's en films worden tentoongesteld op videosite Youtube, activiteiten en verhalen worden gedeeld op sociale netwerken of gepubliceerd op een weblog. Amateur-journalisten doen live verslag van gebeurtenissen

---

<sup>4</sup> Walter Benjamin, 'The work of art in the age of mechanical reproduction', in: Steven M. Cahn en Aaron Meskin (red.), *Aesthetics: A Comprehensive Anthology*, Oxford 2008, p. 328.

<sup>5</sup> Hub Beunen, 'Mobiele telefonie volledig ingeburgerd', geraadpleegd op website Centraal Bureau voor de Statistiek (zie bibliografie).

<sup>6</sup> Ineke Schwartz 2003 (zie noot 1), p. 90.

waarbij zij toevallig in de buurt zijn, en brengen in sommige gevallen het laatste nieuws sneller naar buiten dan professionele journalisten.<sup>7</sup>

Enkele jaren geleden werd de term Web 2.0 geïntroduceerd om deze vergrootte interactiviteit te kunnen benoemen. Echter, net zo snel als de techniek zich ontwikkelt blijken deze termen verouderd. Omdat steeds meer mobiele apparaten verbinding kunnen maken met het internet, buiten de traditionele computer om, wordt alvast de komst van Web 3.0 aangekondigd. Het is echter maar de vraag voordat ook deze term weer verouderd is.<sup>8</sup>

De amateur bevindt zich steeds vaker op het vakgebied van de professional, hetgeen leidt tot een interessante wisselwerking en grensvervaging.<sup>9</sup> De amateur gebruikt voor zijn creaties niet alleen zijn eigen creativiteit, maar benut ook beelden van professionals. De digitaal-democraat legt vast wat hij of zij maar wil, zonder zich al te veel aan te trekken van beeldrecht of copyright.

Wie dacht dat er in de laatste jaren een teveel aan beelden is, staat volgens Camiel van Winkel nog een verrassing te wachten. Er is volgens hem eerder een tekort aan beelden. De moderne burger is ongeduldig en gehaast, en heeft een onbetwistbare drang om het non-visuele zichtbaar te maken. Maar zelfs datgene dat al zichtbaar is, kan altijd 'nog zichtbaarder' worden. Schilderijen kunnen op een betere locatie gehangen worden, de obscure fotografie website kan vervuild worden voor de meest populaire van het moment. Van Winkel beschrijft dit streven naar meer zichtbaarheid als de *'overtreffende trap van zichtbaarheid - een tweedegraads visualisering'*.<sup>10</sup>

Als succes afhankelijk is van zichtbaarheid, zal het niemand verbazen dat het internet een ongekende wereld aan mogelijkheden biedt. Het is misschien wel de ultieme graad in visualisering.

---

<sup>7</sup> Ruthann Weaver Lariscy, Elizabeth Johnson Avery e.a., 'An examination of the role of online social media in journalists' source mix', *Public Relations Review* 35 (2009) nr. 3 (september), pp. 314-316.

<sup>8</sup> Jorinde Seijdel, *De waarde van de amateur*, Amsterdam 2010, p. 28.

<sup>9</sup> Jorinde Seijdel 2010, pp. 13-15.

<sup>10</sup> Van Winkel 2005 (zie noot 2), p. 16.

## 2) Het artistieke internet

Het internet is een relatief nieuw medium. Toch is het ouder dan menigeen zou verwachten. Al in de jaren zestig was de Amerikaanse regering bezig met experimenten om computers in een netwerk met elkaar te verbinden. Dit Arpanet, zoals men het netwerk noemde, was enkel in essentie met het huidige internet te vergelijken. Enkele praktische uitvindingen, waarvan het wereldwijde web (www) misschien wel de belangrijkste is, leidden tot een standaardisatie van de structuur van het netwerk. Dankzij de creatie van een interface (webbrowsers als Internet Explorer of Netscape) konden vanaf het begin van de jaren negentig steeds meer mensen het wereldwijde web verkennen.<sup>11</sup>

internet-gebruik kende in deze vroege periode een relatief rituele insteek, die wij ons door de razendsnelle ontwikkelingen van het medium nog maar met moeite kunnen voorstellen.

Het bezit van een computer was geen vanzelfsprekendheid. De eerste stap op weg naar een digitaal leven was dan ook het opzoeken of aanschaffen van zo'n machine. Hoe democratisch en vrij toegankelijk we het internet vandaag de dag ook kunnen vinden, in de jaren negentig was de aanschaf van een computer die toegang gaf tot de digitale wereld enkel voorbehouden aan diegenen die het geld hadden om de dure apparatuur aan te schaffen.

De volgende stap was het tot stand brengen van een verbinding:

*'When logging on to local Internet service providers via a dial-up service, the first sound heard is a familiar one: the reassuring seven tones of a local telephone call, (...) these dial tones anchor most explorations of the World Wide Web.'*<sup>12</sup>

Eenmaal 'online' werd tijdsbesef zeer belangrijk. Hoewel het internet een enorme tijdswinst betekende voor tal van activiteiten, zorgde het paradoxaal genoeg ook voor meer frustratie en ongeduld. Weliswaar kon men vanuit het eigen huis informatie opvragen waarvoor men normaal naar de bibliotheek zou moeten gaan, of schilderijen bekijken die zich duizenden kilometers verderop in musea bevonden, maar wel nadat men minutenlang naar een scherm had gestaard dat zich maar langzaam vulde met de opgevraagde afbeelding. Door de hoge kosten van internet-gebruik ontstond zo een situatie waarin tijdswinst en ongeduld hand in hand gingen. Het kijken op de klok werd de vaste bezigheid

---

<sup>11</sup> Julian Stallabrass, *Internet Art. The Online Clash of Culture and Commerce*, London 2003, pp. 16-23.

<sup>12</sup> Peter Lunenfeld, *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, Cambridge 2000, p. 70.

van menig internet-gebruiker.<sup>13</sup> Dit leidde vaak tot praktische adviezen over het tijdstip wanneer men het beste gebruik kon maken: *'On the East Coast, Internet acces is much faster in the morning, before the Californians have gone on-line.'*<sup>14</sup>

Officiële instanties binnen de kunstwereld betraden de digitale wereld aanvankelijk zeer voorzichtig. Volgens kunsthistoricus Robert Atkins zagen musea en galerieën een eigen website vooral als een manier om praktische informatie (bijvoorbeeld openingstijden) te verspreiden, in plaats van een middel tot educatie of interactie. Veel kunstenaars die zich profileerden op het internet, deden dit dan ook zonder hulp van instanties.<sup>15</sup> Het duurde overigens niet lang voordat ook twijfelaars moesten erkennen dat het potentiële bereik van een website niet langer te verwaarlozen was.<sup>16</sup>

In het kunstzinnig gebruik van het internet zijn een paar houdingen te onderscheiden. Als eerste kunnen we een houding herkennen die de laatste jaren enkel aan populariteit wint, namelijk het verspreiden van beelden van kunstwerken die al bestaan in de echte wereld. Door de digitalisering en verspreiding van deze kunstwerken wil men zoveel mogelijk publiek bereiken. Het doel van dergelijke websites is niet zozeer het verkopen van werken, maar het streven naar meer naamsbekendheid. Het gaat hier om het verspreiden van informatie. De toenemende interactie op het internet, soms Web 2.0 genoemd, heeft deze praktijken een sterke impuls gegeven.<sup>17</sup>

Andere kunstenaars zagen het internet niet als een middel voor informatieoverdracht, maar als artistiek materiaal. Deze kunstenaars verkenden en onderzochten de structuur van het web, en kwamen vaak tot opmerkelijke werken.

De Amerikaanse kunstenaar John F. Simon, Jr. (1963) gebuikte in zijn projecten het aspect van de tijd om bezoekers een interessant werk te tonen. Zijn project *Every Icon* (1997, bijlage 1) bestaat uit een geruit vierkant van 32 bij 32 vakjes. Elk vakje kan wit of zwart worden, en doet dit ook in alle mogelijke combinaties. Rij voor rij worden zo alle combinaties afgewerkt. Simon lijkt het werk gemaakt te hebben voor de eeuwigheid, of in ieder geval tot zijn website off-line wordt gehaald, aangezien het onmogelijk lang zou

---

<sup>13</sup> Marlana Corcoran, 'Digital Transformations of Time. The Aesthetics of the Internet', *Leonardo* 29 (1996) nr. 5, p. 375; Julian Stallabras 2003 (zie noot 11), p. 40.

<sup>14</sup> Robert Atkins, 'The Art World and I go online', *Art in America* 83 (1995) nr. 12 (december), p. 62.

<sup>15</sup> Robert Atkins 1995, pp. 60-63.

<sup>16</sup> Robert Atkins, 'State of the (On-line) Art', *Art in America* 87 (1999) nr. 4 (april), pp. 92-93.

<sup>17</sup> Michael Gibbs, 'Google Will Eat Itself', *Art Monthly* nr. 306 (mei 2007), p. 40.

duren om alle combinaties af te gaan. De bovenste lijn alleen heeft al 4,3 miljard verschillende variaties, en het zou op een computer, die de gehele dag aanstaat, zestien maanden duren om ze allemaal af te gaan. Na het voltooien van deze eerste rij begint het project opnieuw, maar dan met de eerste twee rijen. Volgens berekeningen duurt het voltooien van deze reeks zo lang dat we niet hoeven te verwachten dat iemand de voltooiing van het project ooit zal meemaken.<sup>18</sup> De toeschouwer wordt uitgenodigd naar de website te gaan om de reeksen te zien veranderen, zolang deze dat wil. Het project gaat echter door, lang nadat de toeschouwer zijn aandacht heeft verloren.

Een ander werk van Simon, *Unfolding Object* (2002, bijlage 2), combineert interactie met oneindigheid. De toeschouwer komt terecht op een lege website, waarop enkel een vierkant in een raamwerk is te zien. Door rond het vierkant te klikken, 'vouwt' deze zich uit. De toeschouwer, of participant in dit geval, kiest zelf in welke richting hij 'zijn' vierkant opvouwt. De kern van het project is dat het object altijd verder uitgevouwen kan worden, het is nooit compleet.

Wellicht het meest radicale voorbeeld van wat kunsthistorici 'internet-kunst' zijn gaan noemen, is het project *Life Sharing* (2000-2003, bijlage 3) van kunstenaarsduo 0100101110101101.ORG. Eva en Franco Mattes verzamelden op hun computer drie jaar lang zoveel mogelijk persoonlijke informatie. In plaats van deze informatie te beveiligen, gaven ze de bezoekers van hun website ongelimiteerde toegang tot deze persoonlijke gegevens. Met deze bijzonder kwetsbare opstelling wilde het duo de aandacht richten op de persoonlijke informatie die mensen op het internet achterlaten. Doordat veel van deze informatie vrij toegankelijk is, loopt men de kans dat bedrijven deze informatie benutten voor hun eigen commerciële doeleinden. 0100101110101101.ORG illustreert dit vooruitzicht door hun eigen gegevens op een extreme manier vrij te geven.<sup>19</sup>

Ondanks alle innovatieve benaderingen is internet-kunst tot nu een kleine niche binnen de kunsten. Een van de redenen hiervoor is de onbenoembaarheid van het kunstzinnige. Er zijn miljoenen websites beschikbaar, de een nog creatiever van opzet dan de andere. Het is zeer lastig om te bepalen welke pagina bedoeld is als kunstwerk, en welke zonder artistieke pretenties is gemaakt.

Het medium zelf speelt de internet-kunstenaar ook parten. De vluchtigheid van het internet kan ertoe leiden dat digitale kunstwerken van het ene op het andere moment onbereikbaar worden. Webpagina's kunnen tijdelijk onbereikbaar zijn, verbindingen kunnen verbroken

---

<sup>18</sup> Michael Rush, *New Media in Art*, London 1999, p. 214.

<sup>19</sup> Mark Tribe, Reena Jana e.a., *Nieuwe Media Kunst*, Keulen 2009, pp. 26-27.



worden, computers kunnen vastlopen. De kunstenaar loopt het risico dat zijn kunst niet bekeken zal worden door technische mankementen buiten zijn weten, en kunnen, om. Kunstenaar Ken Feingold (1952) beschreef dit dilemma op pakkende wijze: *'If you go to a gallery (...) and it's not there, or closed, how likely is it that you will ever return? How long can an artist expect anyone to "keep trying"?'<sup>20</sup>*

Maar zelfs als de verbinding wel gemaakt kan worden, en een internet-gebruiker ziet het kunstwerk, dan nog is er geen zekerheid dat de toeschouwer het kunstwerk ervaart zoals de kunstenaar het bedoelde. Bijna elke computer is anders ingesteld, en zodoende kunnen er varianten ontstaan van het digitale kunstwerk. Denk bijvoorbeeld aan een computerscherm dat zo is ingesteld dat het kleuren op een specifieke, afwijkende manier weergeeft. Internet-browsers kunnen om bepaalde extensies vereisen om content weer te geven, of zo ingesteld staan dat ze het kunstwerk bestempelen als 'spam' en automatisch blokkeren. Het is bovendien de vraag hoe deze kunstwerken geconserveerd kunnen worden.<sup>21</sup> De ontwikkeling en technologie van het internet en de computers die we ervoor gebruiken, volgen elkaar in hoog tempo op. Het is geen vanzelfsprekendheid dat de technieken die de internet-kunstenaar jaren geleden gebruikte, altijd aanwezig zullen zijn. Inherent aan de internet-kunst is een onvermijdbare veroudering. Paradoxaal genoeg is de meest effectieve manier van conservering het isoleren van het kunstwerk, door het bijvoorbeeld op een besloten netwerk te bewaren. Hiermee zou het echter geen internet-kunst meer zijn, aangezien deze kunst bestaat op basis van het idee dat het toegankelijk is voor een ieder die naar de webpagina gaat.<sup>22</sup>

Naast het gebruik van het internet als artistiek materiaal, of voor het tentoonstellen van beelden, is commercie een derde, logische stap. Immers, met een website kan men honderdduizenden mensen bereiken, waaronder potentiële kopers. De eerste digitale galerieën verkochten echter niet veel, en werden vooral benaderd als digitale extensie van de bestaande galerie. Men kon kunstwerken online bekijken, en bij interesse contact opnemen met de galerie voor een eventuele afspraak. Volledig digitale verkoop kwam

---

<sup>20</sup> Ken Feingold, 'Error 404: File Not Found', *Leonardo* 30 (1997) nr. 5, p. 450.

<sup>21</sup> Karin Wagner, 'Internet Art and the Archive', *Human IT* 9 (2007) nr. 1, pp. 110-134.

<sup>22</sup> Suzanne M. Marchese en Francis T. Marchese, 'Digital Media and Ephemeralness. Art, Artist, and Viewer', *Leonardo* 28 (1995) nr. 5, pp. 433-435.

weinig voor.<sup>23</sup> In de laatste jaren is hierin een verandering zichtbaar. Grote spelers op de kunstmarkt, waaronder veilinghuizen Christie's en Sotheby's, ontwikkelden geavanceerde systemen om kunst kopen op het internet te veraangenamen. Deze pogingen zijn redelijk succesvol, hoewel de totale opbrengst in het niet valt bij de gigantische bedragen die in de kunstwereld omgaan. Zo verkocht Christie's in 2010 voor 114 miljoen dollar aan kunst via online systeem Christie's LIVE. Dit was zestien procent van het totale aantal kavels, maar slechts drie procent van de totale opbrengst in dat jaar.<sup>24</sup> Hieruit kunnen we concluderen dat kunstverkoop via internet weliswaar in opkomst is, maar nog steeds van gering belang is. De meeste kunstkopers verkiezen nog altijd een fysieke inspectie van het kunstwerk voordat ze tot een koop overgaan.<sup>25</sup>

Zoals eerder gesteld, en nu aangetoond, is de verspreiding en tentoonstelling van kunstwerken op het internet de meest dominante artistieke houding. Door de opkomst van grootschalige interactie op het internet, Web 2.0, en vergrootte '*democratisering van beeld-productiemiddelen*'<sup>26</sup> is elke website een potentieel digitaal museum geworden. Zoveel eigen als andermans werken worden zonder pardon vastgelegd en gedeeld met vriendengroepen, bijvoorbeeld op Facebook of Hyves, en andere netwerken.

*'The role of curator belongs to anybody with a home page who cares to set up a few hyperlinks.'*<sup>27</sup>

Door het gigantische aantal afbeeldingen van kunstwerken dat online te vinden is zijn we in toenemende mate afhankelijk geworden van het internet voor het bekijken van kunst. Dit brengt enige problemen met zich mee. Hoe moeten we deze reproducties benaderen, hoe worden de originele kunstwerken gerepresenteerd, en hoe waarheidsgetrouw zijn de beelden eigenlijk? Om deze vragen te kunnen beantwoorden, zullen we moeten kijken naar de ontologische status van kunstwerken, de aard van het medium fotografie en picturale representatie.

---

<sup>23</sup> Atkins 1995 (zie noot 14), pp. 60.

<sup>24</sup> Anoniem, 'Look, don't touch', *The Economist* 15 januari 2011.

<sup>25</sup> Legene Quesenberry en Bruce W. Sykes, 'Leveraging the Internet to Promote Fine Art: Perspectives of Art Patrons', *The Journal of Arts Management, Law and Society* 38 (2008) nr. 2 (zomer), p. 132.

<sup>26</sup> Schwartz 2003 (zie noot 1), p. 90.

<sup>27</sup> Niranjana Rajah, 'Art & Culture on the World Wide Web. From the Control of Content to the End of Art', digitale publicatie van de Internet Society (zie bibliografie).

### 3) De ontologische status van het digitale kunstwerk

De ontologie, of zijnsleer, is een stroming binnen de filosofie die onderzoek doet naar de aard van objecten in een poging deze in te delen en te 'verklaren'. De ontologie van het kunstwerk behandelt onder andere de status van het kunstwerk (wat voor soort object is een kunstwerk eigenlijk?) en de specifieke waardevolle eigenschappen van een willekeurig kunstwerk. Essentieel in de ontologie is dat de gebruikte terminologie, bijvoorbeeld 'schilderij' of 'sculptuur' altijd gebaseerd is op voorgaande, historische voorbeelden en besluiten van wat een schilderij of sculptuur zou moeten zijn: *'The existence, identity, and persistence conditions of paintings, sculptures, symphonies, and other familiar kinds of art are, at bottom, established stipulatively by the beliefs and practices of those who ground and reground the reference of the relevant sortal terms.'*<sup>28</sup> Door digitale (gerepresenteerde) kunstwerken ontologisch te benaderen, kunnen we de mogelijkheden en onmogelijkheden van kunst op het internet bepalen.

Het is allereerst noodzakelijk een houding aan te nemen over de status van het kunstwerk. Er bestaan veel verschillende theorieën over hetgeen een kunstwerk is.<sup>29</sup> Filosoof Jean-Paul Sartre (1905-1980) was van mening dat een kunstwerk een denkbeeldig object was, dat zich nadrukkelijk onderscheidde van fysieke objecten of activiteiten. De kunstenaar maakt een 'mentaal kunstwerk' in zijn hoofd, dat onmogelijk vertaald kan worden naar een fysiek object. Het echte kunstwerk bevindt zich volgens Sartre in het hoofd van de kunstenaar.<sup>30</sup> Andere filosofen betogen dat het kunstwerk zich bevindt in het proces dat de kunstenaar doorloopt terwijl hij aan het werk is.<sup>31</sup> Beide theorieën geven kunst geen fysieke status, hetgeen plausibel lijkt bij conceptuele kunst of performance kunst. Als we schilderkunst of beeldhouwkunst op een dergelijke, niet-fysieke manier proberen te benaderen, stuiten we al snel op onoverkoombare problemen. We kunnen niet in de geest van een kunstenaar kijken, en willen dit vaak ook niet, waardoor het fysieke kunstwerk het enige is waarin we artistieke kwaliteit kunnen herkennen. Als we dit fysieke object als een

---

<sup>28</sup> Amie L. Thomasson, 'Ontological Innovation in Art', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 68 (2010) nr. 2 (lente), pp. 119-120.

<sup>29</sup> Amie L. Thomasson, 'The Ontology of Art', in: Peter Kivy (red.), *The Blackwell Guide to Aesthetics*, Malden 2004, pp. 80-84.

<sup>30</sup> Jean-Paul Sartre en Bernard Frechtman (vert.), *The Psychology of Imagination*, New York 1966, pp. 246-253.

<sup>31</sup> David Davies, *Art as Performance*, Malden 2004, pp. 262-265.

bijproduct gaan zien, en niet langer als het kunstwerk zelf, brengen we onszelf in een zeer lastige situatie.

Aangezien we al eerder hebben vastgesteld dat het grootste gedeelte van kunstafbeeldingen op het internet representaties zijn van bestaande, fysieke, kunstwerken, kunnen we voor de voortgang van het betoog het beste stellen dat kunstwerken fysieke objecten zijn. Het is geenszins de bedoeling niet-fysieke kunststromingen, bijvoorbeeld performance kunst, hun kunstzinnige status te ontzeggen. Echter, voor een representatie op het internet zijn deze kunstwerken hoogst ongeschikt. Bij veel niet-fysieke kunst draait het immers om de belevenis, de aanwezigheid van de toeschouwer en bovenal, de gedachte achter het kunstwerk. Dergelijke aspecten zijn onmogelijk te representeren. Hiermee komen we aan bij een volgende kwestie: welke aspecten van het kunstwerk zijn essentieel, en welke zijn bijkomend? Door vast te stellen wat een essentieel aspect van een kunstwerk is, kunnen we bepalen of het kunstwerk op een waarheidsgetrouwe manier op het internet getoond kan worden. Het zal blijken dat niet elk kunstwerk hiervoor in aanmerking komt.

*Time and Mrs. Tiber* (1976), gemaakt door kunstenaress Liz Magor (1948, bijlage 4) bestaat uit een houten kabinet, gevuld met alledaagse, huishoudelijke artikelen. Het kunstwerk is zo ontworpen dat de de goederen in de kast uiteindelijk zullen vergaan. Dit is een essentieel aspect van het kunstwerk, dat vrijwel onmogelijk is vast te leggen. Dit voorbeeld illustreert het probleem van picturale representatie bij fysieke kunstwerken die een proces doormaken. We kunnen weliswaar een foto maken van het kunstwerk, en ons het kunstwerk herinneren zoals dat er fysiek uitzag op de dag dat de foto gemaakt werd, maar bij een eventueel volgend bezoek zouden we moeten erkennen dat het kunstwerk veranderd is. De foto die we hebben gemaakt van het kunstwerk is geen waarheidsgetrouwe representatie, omdat de foto het essentiële aspect van het kunstwerk, de voortdurende verandering van de fysieke status, niet kan tonen.

Een ander probleem schuilt in driedimensionaliteit. Veel driedimensionale kunstwerken hebben niet enkel een 'voorzijde' of achterzijde', maar vragen van de toeschouwer dat deze zich rond het kunstwerk beweegt. Op een enkele afbeelding kan zodoende het gehele kunstwerk, dat wil zeggen de essentie, niet afgebeeld worden. Kijk bijvoorbeeld naar Alexander Liberman's (1912-1999) *Covenant* (1975, bijlage 5). Niet enkel door de grootte van het werk is het moeilijk vast te leggen in een enkele foto, maar de complexe vorm vraagt van de toeschouwer dat deze het werk van meerdere kanten bestudeert. In het verlengde van driedimensionale kunst ligt kunst die de participatie van de toeschouwer vereist, bijvoorbeeld Bruce Nauman's (1941) *Live-Taped Video Corridor* (1970, bijlage 6).

De toeschouwer wordt door een gang geleid, terwijl deze gefilmd wordt tijdens de handeling. Op weg naar het einde van de gang ziet de toeschouwer zichzelf op monitoren steeds dichterbij komen. De toeschouwer is niet langer toeschouwer, maar participeert actief aan het kunstwerk. Zonder actieve participatie is het kunstwerk niet compleet. Echter, ook hier is picturale representatie nagenoeg onmogelijk.

Na deze voorbeelden kunnen we concluderen dat procesgebondenheid, driedimensionaliteit en actieve participatie niet kunnen leiden tot een waarheidsgetrouwe representatie. De enige kunstvormen die hiervoor in aanmerking komen, zijn tweedimensionaal, onveranderlijk, en vereisen geen actieve participatie. In de digitale praktijk komt dit vooral neer op schilderijen, tekeningen, etsen etcetera. Dit betekent overigens niet dat er geen foto's van *Live Taped Video Corridor of Time and Mrs. Tiber* op het internet te vinden zijn. Deze foto's geven echter een foutief beeld van het kunstwerk.

#### 4) Realisme in foto's

Van oudsher zijn we gewend om foto's te beschouwen als een medium dat de realiteit eerlijk weergeeft:

*'Foto's lijken een pure visualiteit te bieden, die aan elke vorm van retorische manipulatie en theoretische ruisvorming ontstijgt. (...) Fotografie is eerlijk, omdat ze niks kan achterhouden.'*<sup>32</sup>

Een foto op het internet zou derhalve altijd een 'eerlijke' weergave zijn van een kunstwerk. In de ontologische benadering van het digitale kunstwerk hebben we al gezien dat dit geenszins het geval is. We zouden kunnen stellen dat de kern van dit probleem vooral ligt bij het kunstwerk, en niet bij de fotografie. Immers, legt de fotocamera niet enkel vast wat zich voor de lens bevindt? Diverse auteurs staan kritisch tegenover dit idee.

Onder andere de kunstenaar Edward Steichen (1879-1973) nuanceerde het idee dat fotografie universeel realistisch is. Inherent aan het fotografische proces zijn bepaalde 'verstoringen' die optreden in de gemaakte foto. Afhankelijk van de gebruikte combinatie van camera en lens kunnen er defecten ontstaan als 'kleurschifting' of '*barrel distortions*' (bijlage 7). De vorm en kleur van het gefotografeerde object wordt hierdoor veranderd, en de foto verliest zodanig enig realisme. De fotograaf kan overigens ook bewust kiezen voor bepaalde instellingen of handelingen die het realistische beeld van de foto verstoren. Denk bijvoorbeeld aan over- of onderbelichting, de versterking van kleuren, of de mate van beweging in de foto.<sup>33</sup>

De vrijheid die de fotograaf kan nemen in zijn interpretatie wordt vaak onderschat. In de tijd van digitale fotografie is deze vrijheid enkel toegenomen:

*'Because the digital image is composed of discrete pixels that have mathematical values assigned to them, the whole of the digital image can be shifted by modifying the definitions given to those pixels. The computer allows the artist to morph, clone, composite, filter, blur, sharpen, flip, invert, rotate, scale, squash, stretch, colorize, posterize, even swirl an image around a single point, making the photographic look like it's being sucked into a black hole.'*<sup>34</sup>

We kunnen dus vraagtekens plaatsen bij het realisme van foto's, maar kiezen er dikwijls voor om dit niet te doen. We zien immers nog steeds het gefotografeerde, zij het dat de

<sup>32</sup> Van Winkel 2005 (zie noot 2), pp. 16-17.

<sup>33</sup> Kendall Lewis Walton, 'Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism', *Critical Inquiry* 11 (1984) nr. 2 (december), pp. 247-249.

<sup>34</sup> Peter Lunenfeld 2000 (zie noot 12), pp. 59-60.

voorstelling niet overeen kan komen met de beelden die we in onze herinnering van het gefotografeerde hebben. Omdat we echter vaak weten hoe het object er uit hoort te zien, nemen we de onrealistische aspecten voor lief. Indien we een voorstelling zien die we niet herkennen, zullen we de fotograaf simpelweg moeten vertrouwen: ‘

*We do need to make certain assumptions if we are going to trust the photographs: that the camera was of a certain sort, that no monkey business was involved in the processing, and so on. These may require our accepting the say-so of the photographer; we may have to trust him.*<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Kendall Lewis Walton 1984 (zie noot 33), p. 263.

## 5) Digitale representatie

Ervan uitgaande dat een foto de essentiële aspecten van een kunstwerk en dat de fotograaf geprobeerd heeft een zo objectief mogelijke foto heeft gemaakt, rest nog een vraag: hoe moeten we een picturale representatie op het internet benaderen?

Volgens filosoof Richard Wollheim (1923-2003) bestaat onze kijkervaring uit twee aspecten, namelijk het besef van de tweedimensionaliteit van het bekeken object (de foto op het beeldscherm) en de driedimensionaliteit van het (picturale) onderwerp in het bekeken object. We kunnen deze aspecten ofwel los van elkaar ervaren (*thin twofoldness*), ofwel tegelijkertijd (*thick twofoldness*).<sup>36</sup> Het is het verschil tussen het idee dat het afgebeelde slechts een representatie is, en het bekijken van een representatie als een echte afbeelding of kunstwerk.

Diverse theoretici hebben de theorie van '*thick twofoldness*' onderbouwd. Filmtheoreticus André Bazin (1918-1958) betoogde dat er geen wezenlijk verschil was tussen origineel en representatie: '*Only a photographic lens can give us the kind of image of the object that is capable of satisfying the deep need man has to substitute for it something more than a mere approximation, a kind of decal or transer. The photographic image is the object itself, the object freed from the conditions of time and space that govern it.*'<sup>37</sup>

Kunsthistoricus Ernst Gombrich (1909-2001) was van mening dat een realistische afbeelding het oog 'misleidt' en zorgt voor een illusionistische ervaring van het onderwerp.<sup>38</sup> We kijken naar een representatie, maar de mate van realisme doet ons dit vergeten: '*Works of art are not mirrors, but they share with mirrors that elusive magic of transformation which is so hard to put into words.*'<sup>39</sup>

Hoewel Gombrich hierbij refereerde naar de illusie van de realiteit in schilderijen, gaat zijn beredenering ook op voor een representatie van een schilderij. Een goede representatie op het internet kan de internet-gebruiker doen vergeten dat hij niet naar het origineel kijkt, maar naar een digitale reproductie. Bazin's idee dat er geen wezenlijk bestaat tussen origineel en representatie lijkt misschien zwaar overdreven, maar het is juist deze houding

---

<sup>36</sup> Johan Veldeman, 'Reconsidering Pictorial Representation by Reconsidering Visual Experience', *Leonardo* 41 (2008) nr. 5 (oktober), p. 493.

<sup>37</sup> André Bazin, 'The Ontology of the Photographic Image', in: André Bazin en Hugh Gray (vert.), *What is Cinema? Vol. 1*, Berkeley/Los Angeles 1967, p. 14.

<sup>38</sup> Johan Veldeman 2008, p. 494.

<sup>39</sup> Ernst Hans Gombrich, *Art and Illusion. A study in the psychology of pictorial representation*, London 1977<sup>5</sup> (1960), p. 5.



die veel internet-gebruikers aannemen als zij kijken naar kunst op het internet. Mede door initiatieven als Google Art, dat op het internet hoogwaardige representaties biedt van schilderijen, verschuift de houding die de internet-gebruiker ten opzichte van het digitale beeld aanneemt. Waar een afbeelding voorheen een indicatie gaf van het originele kunstwerk, zijn afbeeldingen steeds meer een substituut geworden voor schilderijen. De internet-gebruiker hoeft niet langer naar het museum om een schilderij te bestuderen, als hij vanaf zijn eigen computer op Google Art de penseelvoering in gigantische resolutie kan bestuderen.

## 6) De aura van het digitale kunstwerk

Door de toenemende digitalisering van kunst kunnen we ons afvragen af hoe onze relatie tot het kunstwerk is veranderd. Nu reproductie en representatie aan de orde van de dag is, is de interesse in de teksten van Walter Benjamin naar een hoogtepunt gestegen. Zijn teksten lijken te anticiperen op de ontwikkelingen van de laatste twintig jaar. Ook de persoon Walter Benjamin wordt niet vergeten. Doordat er veel onduidelikheden zijn over het leven van Benjamin, ontstonden er uitgebreide mythes en interpretaties. Binnen de kunstwereld heeft de cultuurfilosoof zich opgewerkt tot een mythologisch figuur, compleet met eigen industrie. Zo zijn er stripboeken, postkaarten, films, documentaires, schilderijen, muziek, een monument en een jaarlijks groeiende bibliografie van vele duizenden artikelen.<sup>40</sup>

Walter Benjamin behandelde de relatie tussen toeschouwer en kunstwerk onder andere in 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction'. Reproduceerbaarheid, zo stelde hij, taste de 'aura' van het kunstwerk aan. Hiermee doelde hij op *'its presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be'*.<sup>41</sup>

In een nadere toelichting op dit concept schreef hij: *'What, then, is aura? The unique manifestation of a distance, however near it may be. To follow with the eye - while resting on a summer afternoon - a mountain range on the horizon or a branch that casts its shadow on the beholder is to breathe the aura of those mountains, of that branch.'*<sup>42</sup>

De aura, hetgeen het kunstwerk 'bijzonder' maakte, zou langzaam verdwijnen uit de kunst. Het individuele zou niet langer bestaan. Ruim zeventig jaar later kunnen we stellen dat de aura van de kunst zeker niet is verdwenen. Het originele en authentieke kunstwerk is nog steeds het meest begerenswaardig en waardevol. Reproductie en representatie heeft aan dit besef weinig afgedaan.<sup>43</sup>

Musea en galerieën worden nog steeds bezocht, maar dit zijn niet langer de enige plaatsen waar kunst bekeken kan worden. Er is niet langer een duidelijke scheiding tussen het origineel en de representatie of reproductie. De digitalisering van kunst digitaliseert

---

<sup>40</sup> Noah Isenberg, 'The Work of Walter Benjamin in the Age of Information', *New German Critique* nr. 83 (maart 2001), pp. 120-121.

<sup>41</sup> Walter Benjamin 2008 (zie noot 4), p. 329.

<sup>42</sup> Walter Benjamin, Edmund Jephcott (vert.) e.a., *Walter Benjamin / Selected Writings*, Cambridge 1996-2003, dl. 3, pp. 104-105.

<sup>43</sup> Douglas Davis, 'The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991-1995)', *Leonardo* 28 (1995) nr. 5, p. 384.

ook het aura van het kunstwerk: *'The dead replica and the living, authentic original are merging, like lovers entwined in mutual ecstasy'*.<sup>44</sup>

Een ander aspect dat door Benjamin beschreven wordt is de verschuiving van 'rituele waarde' naar 'tentoonstellingswaarde' binnen de kunst. Eenmaal losgekomen van de rituele handelingen die bij het bekijken van het originele kunstwerk hoorden (bijvoorbeeld het bezoeken van het museum, het trotseren van grote groepen mensen bij beroemde schilderijen of de eenzame contemplatie bij een schilderij) kon het sociale belang van bepaalde kunst worden afgelezen aan de mate van plezier die de massa eraan beleefde:

*'Rather than the distance that accompanies aura, the masses prefer to bring things spatially closer and destroy uniqueness by accepting the reproduction of reality'*.<sup>45</sup>

Deze tentoonstellingswaarde vinden we terug in kunst op het internet. Niet langer is het nodig op zoek te gaan naar het originele kunstwerk. De reproductie is voorhanden wanneer men het wil, en doet vrijwel niet meer onder voor het originele kunstwerk. De aura van de kunst is tegenwoordig ook digitaal.

---

<sup>44</sup> Douglas Davis 1995, p. 381.

<sup>45</sup> Vanessa R. Schwartz, 'Walter Benjamin for Historians', *American Historical Review* 160 (2001) nr. 5 (december), pp. 1735-1736.

## 7) Conclusie

In de huidige beeldcultuur is een grootschalige digitalisering gaande. Elektronische apparaten brengen ons in verbinding met alles en iedereen in de wereld, en zijn in toenemende mate belangrijke factoren in ons leven geworden. Het internet vervult zowel de vraag naar connectie als de enorme vraag naar afbeeldingen. Ook de kunstwereld begeeft zich steeds vaker in de digitale wereld, zowel commercieel als kunstzinnig. Het internet wordt echter vooral gebruikt om beelden van kunstwerken te verspreiden. Van het grote aantal digitale kunstwerken is echter slechts een gedeelte dat daadwerkelijk het kunstwerk op een waarheidsgetrouwe wijze kan representeren. Bepaalde aspecten van kunstwerken kunnen nu eenmaal niet vastgelegd worden door de camera. Hoewel we bij het medium fotografie enkele vraagtekens kunnen plaatsen als het gaat over realisme, kiezen we ervoor om foto's te behandelen als volledig waarheidsgetrouw. Op dezelfde manier behandelen we digitale representaties van kunstwerken op het internet. We bestuderen de afbeelding alsof het een origineel kunstwerk was. Dit heeft aan de aura van het kunstwerk weinig afgedaan. Nog steeds beschouwen we het fysieke kunstwerk als origineel en authentiek. Ook heeft digitalisering niet geleid tot een massale exodus uit musea en galerieën. Onze relatie met het fysieke kunstwerk is door het internet veranderd. De scheidslijn tussen fysieke kunstwerken en digitale reproducties begint te vervagen. Deze scheidslijn zal op termijn, door technologische vooruitgang, wellicht volledig verdwijnen.

Anoniem, 'Look, don't touch', *The Economist* 15 januari 2011.

Atkins, Robert, 'The Art World and I go online', *Art in America* 83 (1995) nr. 12 (december), pp. 58-65.

Atkins, Robert, 'State of the (On-line) Art', *Art in America* 87 (1999) nr. 4 (april), pp. 89-95.

Bazin, André, 'The Ontology of the Photographic Image', in: André Bazin en Hugh Gray (vert.), *What is Cinema? Vol. 1*, Berkeley/Los Angeles 1967.

Benjamin, Walter, 'The work of art in the age of mechanical reproduction', in: Steven M. Cahn en Aaron Meskin (red.), *Aesthetics: A Comprehensive Anthology*, Oxford 2008, pp. 327-343.

Benjamin, Walter, Edmund Jephcott (vert.) e.a., *Walter Benjamin / Selected Writings*, Cambridge 1996-2003, dl. 3.

Beunen, Hub, 'Mobiele telefonie volledig ingeburgerd', geraadpleegd op website Centraal Bureau voor de Statistiek op 27 juni 2011 <<http://www.cbs.nl/nl-NL/menu/themas/bedrijven/publicaties/digitale-economie/artikelen/2007-2214-wm.htm>> Oorspronkelijk gepubliceerd op 20 juni 2007.

Corcoran, Marlana, 'Digital Transformations of Time. The Aesthetics of the Internet', *Leonardo* 29 (1996) nr. 5, pp. 375-378.

Davis, Douglas, 'The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991-1995)', *Leonardo* 28 (1995) nr. 5, pp. 381-386.

Davies, David, *Art as Performance*, Malden 2004.

Feingold, Ken, 'Error 404: File Not Found', *Leonardo* 30 (1997) nr. 5, pp. 449-456.

Gibbs, Michael, 'Google Will Eat Itself', *Art Monthly* nr. 306 (mei 2007), p. 40.

Gombrich, Ernst Hans, *Art and Illusion. A study in the psychology of pictorial representation*, London 1977<sup>5</sup> (1960).

Isenberg, Noah, 'The Work of Walter Benjamin in the Age of Information', *New German Critique* nr. 83 (maart 2001), pp. 119-149.

Lariscy, Ruthann Weaver, Elizabeth Johnson Avery e.a., 'An examination of the role of online social media in journalists' source mix', *Public Relations Review* 35 (2009) nr. 3 (september), pp. 314-316.

Lunenfeld, Peter, *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, Cambridge 2000.

Marchese, Suzanne M. en Francis T. Marchese, 'Digital Media and Ephemeralness. Art, Artist, and Viewer', *Leonardo* 28 (1995) nr. 5, pp. 433-435.

Quesenberry, Legene en Bruce W. Sykes, 'Leveraging the Internet to Promote Fine Art: Perspectives of Art Patrons', *The Journal of Arts Management, Law and Society* 38 (2008) nr. 2 (zomer), pp. 121-138.

Rajah, Niranjana, 'Art & Culture on the World Wide Web. From the Control of Content to the End of Art', digitale publicatie van de *Internet Society*, geraadpleegd op 14 juni 2011 <<http://www.isoc.org/oti/printversions/0198prajah.html>> Oorspronkelijk gepubliceerd in februari 1998.

Rush, Michael, *New Media in Art*, London 1999.

Sartre, Jean-Paul en Bernard Frechtman (vert.), *The Psychology of Imagination*, New York 1966.

Schwartz, Ineke, 'Beeldsoep of visuele cultuur', in: Rutger Wolfson (red.), *Kunst in crisis*, Amsterdam 2003, pp. 87-97.

Schwartz, Vanessa R., 'Walter Benjamin for Historians', *American Historical Review* 160 (2001) nr. 5 (december), pp. 1721-1743.

Seijdel, Jorinde, *De waarde van de amateur*, Amsterdam 2010.

Stallabrass, Julian, *Internet Art. The Online Clash of Culture and Commerce*, London 2003.

Thomasson, Amie L., 'The Ontology of Art', in: Peter Kivy (red.), *The Blackwell Guide to Aesthetics*, Malden 2004, pp. 78-92.

Thomasson, Amie L., 'The Ontology of Art and Knowledge in Aesthetics', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63 (2005) nr. 3 (zomer), pp. 221-229.

Thomasson, Amie L., 'Ontological Innovation in Art', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 68 (2010) nr. 2 (lente), pp. 119-129.

Tribe, Mark, Reena Jana e.a., *Nieuwe Media Kunst*, Keulen 2009.

Veldeman, Johan, 'Reconsidering Pictorial Representation by Reconsidering Visual Experience', *Leonardo* 41 (2008) nr. 5 (oktober), pp. 493-497.

Walton, Kendall Lewis, 'Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism', *Critical Inquiry* 11 (1984) nr. 2 (december), pp. 246-277.

Wagner, Karin, 'Internet Art and the Archive', *Human IT* 9 (2007) nr. 1, pp. 110-134.

Winkel, Camiel van, *Het primaat van de zichtbaarheid*, Rotterdam 2005.

**Given:**

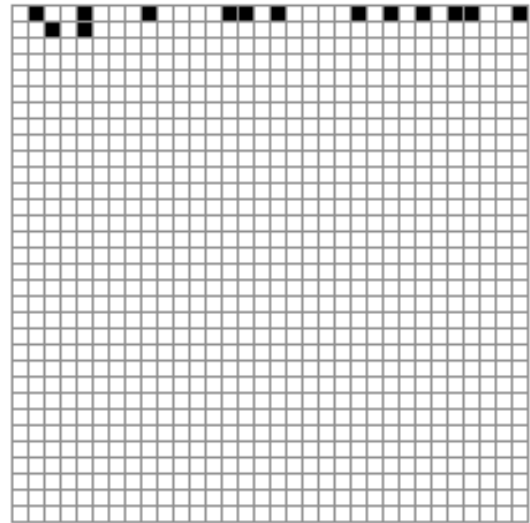
An icon described by a 32 X 32 grid.

**Allowed:**

Any element of the grid to be colored black or white.

**Shown:**

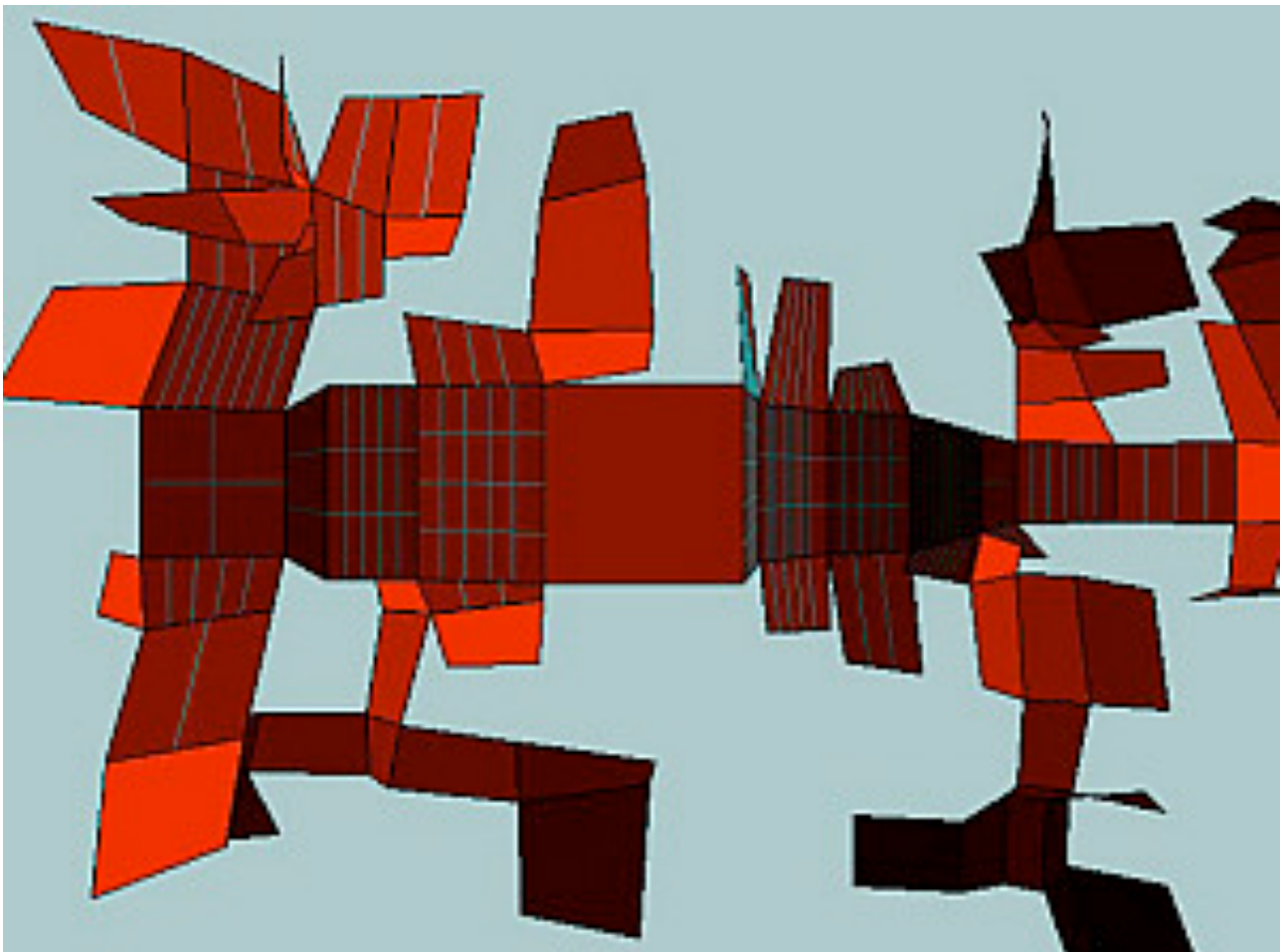
Every icon.



Owner: John F. Simon, Jr.  
Edition Number: Artist Proof  
Starting Time: January 27, 1997, 09:42:30

(c)1997 John F. Simon, Jr. - [www.numeral.com](http://www.numeral.com)

Bijlage 1: John F. Simon, Jr. (1963), *Every Icon*, 1997, <<http://numeral.com/appletsoftware/eicon.html>>



Bijlage 2: John F. Simon, Jr. (1963), *Unfolding Object*, 2002, <<http://unfoldingobject.guggenheim.org/>>, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, NY, V.S.

The screenshot shows a web browser window displaying a directory listing for the website [www.0100101110101101.ORG](http://www.0100101110101101.ORG). The browser's address bar shows the URL. The main content area displays a list of files and directories with columns for Name, Size, and Date/Time. A JavaScript alert box is overlaid on the page, containing a warning icon and the text: "now you're in my computer". The alert box has an "OK" button at the bottom right. The background text is partially obscured by the alert box but remains visible in some areas.

Name	Size	Date/Time	Request
Parent Directory			
bin/	-	[28/Jan/2001:11:12:48 +0100]	"GET /var/spool/mail/ HTTP/1.0" 200 1
boot/	-	[28/Jan/2001:11:12:51 +0100]	"GET /home/ HTTP/1.1" 200 2141
dev/	-	[28/Jan/2001:11:12:52 +0100]	"GET /home/html.html.html.html.html.html.html.html HTTP/1.1" 304
etc/	-	[28/Jan/2001:11:12:52 +0100]	"GET /icons/back.gif HTTP/1.1" 304
home/	-	[28/Jan/2001:11:12:52 +0100]	"GET /icons/folder.gif HTTP/1.1" 30
lib/	-	[28/Jan/2001:11:12:53 +0100]	"GET /icons/layout.gif HTTP/1.1" 20
lost+found/	-	[28/Jan/2001:11:12:55 +0100]	"GET /usr/share/debian/ HTTP/1.0" 20
mnt/	-	[28/Jan/2001:11:13:07 +0100]	"GET /etc/init.d/umountfs HTTP/1.0" 20
proc/	-	[28/Jan/2001:11:13:08 +0100]	"GET /usr/sbin/traceroute HTTP/1.0" 2
robots.txt	-	[28/Jan/2001:11:13:09 +0100]	"GET /proc/144/statm HTTP/1.0" 200 21
root/	-	[28/Jan/2001:11:13:15 +0100]	"GET /etc/alternatives/perlbug HTTP/1
rootdir/	-	[28/Jan/2001:11:13:22 +0100]	"GET /etc/alternatives/awk HTTP/1.0"
sbin/	-	[28/Jan/2001:11:13:22 +0100]	"GET /etc/rc6.d/K30netstd_misc HTTP/
tmp/	-	[28/Jan/2001:11:13:28 +0100]	"GET /home/www/maver/works/extra_it.ht
usr/	-	[28/Jan/2001:11:13:28 +0100]	"GET /proc/133/cmdline HTTP/1.0" 200
var/	-	[28/Jan/2001:11:13:28 +0100]	"GET /proc/kbd/copyright HTTP/1.0"
			"GET /rc1.d/K90syslogd HTTP/1.0"
			"GET /bin/731/exe HTTP/1.0" 403 210
			"GET /usr/share/locale/ro_RO/LC_MESSA
			"GET /usr/share/ultra/archive/rhizome/ HTT
			"GET /usr/share/doc/login/copyright HTTP/1.
			"GET /usr/share/locale/it_CH/LC_MONET
			"GET /usr/bin/run/readlog/ HTTP/1.0" 200
			"GET /usr/doc/slang1/ HTTP/1.0" 200 1
			"GET /usr/bin/s/136/stat HTTP/1.0" 200 168
			"GET /usr/bin/s/terminfo/s/ HTTP/1.0" 200 1
			"GET /usr/sbin/usermod HTTP/1.0" 200
			"GET /usr/bin/gmail/me HTTP/1.0" 200 25
			"GET /usr/sbin/rpc.bootparamd HTTP/1.
			"GET /usr/lib/dpkg/methods/disk/ HTT
			"GET /usr/share/ultra/tools/pippo2.html HT
			"GET /usr/sbin/relaylock HTTP/1.0" 20
			"GET /usr/share/locale/wa/ HTTP/1.0"
			"GET /usr/src/linux/fs/ChangeLog HTTP
			"GET /usr/src/linux/fs/ufs/ HTTP/1.0"
			"GET /usr/share/locale/ro_RO/LC_TIME
			"GET /usr/doc/lynx-ssl/CRAWL.announce
			"GET /usr/share/locale/en_CA/ HTTP/1.
			"GET /usr/share/locale/en_BW/LC_COLLA
			"GET /usr/share/locale/no_NO/ HTTP/1.
			"GET /usr/share/locale/th_TH/ HTTP/1.
			"GET /usr/share/locale/ru_RU/ HTTP/1.
			"GET /usr/share/locale/de_LU/LC_TIME
			"GET /usr/src/linux/Documentation/s39
			"GET /usr/share/doc/libstdc++2.10/ HT
			"GET /var/cache/man/X11R6/?S=A HTTP/1
			"GET /usr/share/zoneinfo/Pacific/Funaf
			"GET /usr/share/locale/pt_PT/LC_MESSA
			"GET /usr/share/doc/libpam-modules/ex
			"GET /usr/share/zoneinfo/Pacific/Maur
			"GET /usr/src/linux/Documentation/odr
			"GET /usr/share/locale/gl_ES/LC_MESSA

Bijlage 3: 0100101110101101.ORG (Eva Mattes en Franco Mattes), *Life Sharing*, 2000 - 2003





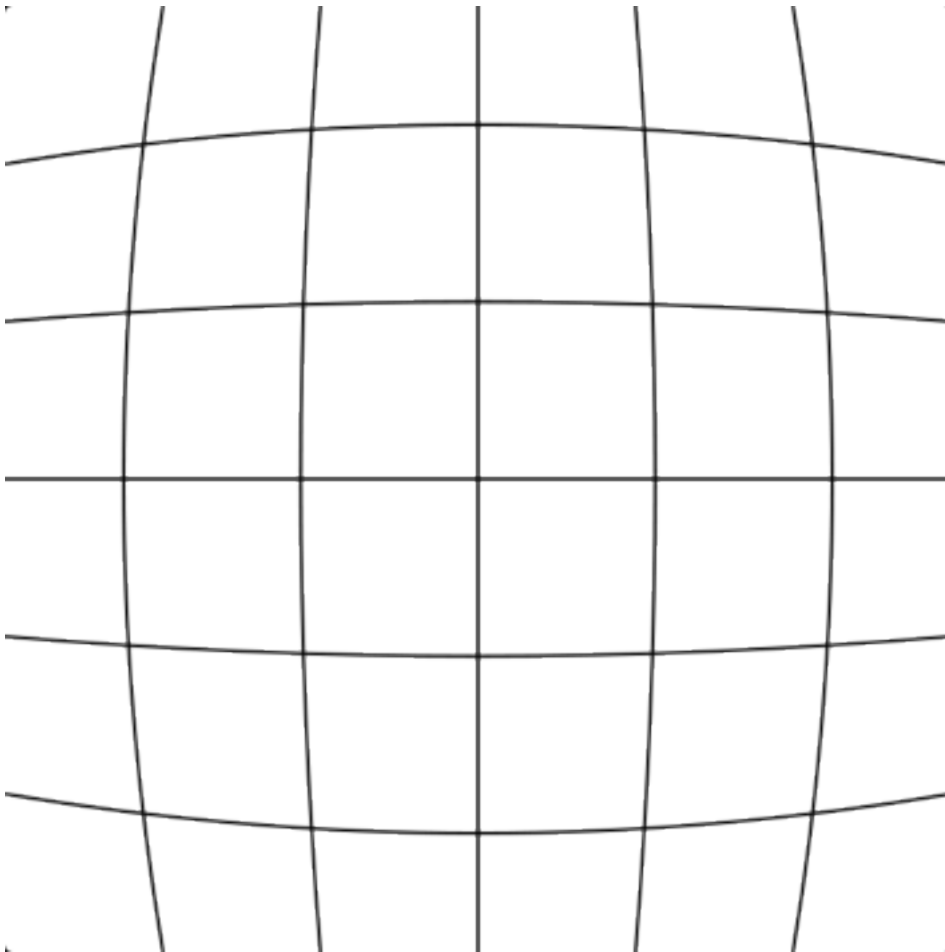
Bijlage 4: Liz Magor (1948), *Time and Mrs. Tiber*, 1976, 214.6 x 90.5 x 32.4 cm, houten kast met confituur, recepten-does, vorken, glazen deksels, rubberen ringen, metalen deksels, kartonnen doosjes, emaille kopje, tinnen kopje, National Gallery of Canada, Ottawa, Canada.



Bijlage 5: Alexander Liberman (1912-1999), *Covenant*, 1975, 15,24 meter hoog, University of Pennsylvania, V.S.



Bijlage 6: Bruce Nauman (1941), *Live-Taped Video Corridor* (1970), installatie.



Bijlage 7: Een voorbeeld van *barrel distortion* (boven) en 'kleurschifting' (onder)

