

Virtuele realiteit/reële virtualiteit: De huidige post-internet conditie in het werk van Cécile B. Evans, Ed Atkins en Jon Rafman

Anne Holtrop (3977552)

Universiteit Utrecht, Masterscriptie Moderne en Hedendaagse Kunst

Begeleider: Linda Boersma, tweede lezer: Patrick van Rossem

18 januari 2019 (16.780 woorden)

SAMENVATTING

In *Virtuele realiteit/reële virtualiteit: De huidige post-internet conditie in het werk van Cécile B. Evans, Ed Atkins en Jon Rafman* wordt antwoord gezocht op de vraag op welke wijze de hedendaagse kunstenaars Cécile B. Evans, Ed Atkins en Jon Rafman reflecteren op de veranderende aard van ons mens-zijn ten gevolge van de huidige post-internet conditie.

Allereerst wordt middels een literatuuronderzoek de ontstaansgeschiedenis en de verdere ontwikkeling van de weinig uitgekristalliseerde term post-internet art beschreven tot aan de huidige post-internet conditie, waarbij wordt uitgegaan van een grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld. Vervolgens wordt de impact van die grensvervaging op ons mens-zijn geduid met de pre-digitale theorie van Marshall McLuhan en worden de begrippen transparante onmiddellijkheid, hypermedialiteit en hybride realiteit geïntroduceerd om de relatie tussen de fysieke en virtuele wereld te conceptualiseren. Aan de hand van drie essays wordt met de huidige post-internet conditie als uitgangspunt een vergelijkend onderzoek uitgevoerd.

In die drie essays worden respectievelijk de videowerken *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014) van Evans, *Hisser* (2015) van Atkins en *Erysichthon* (2015) van Rafman geïnterpreteerd. Evans zet zich af tegen de scheiding tussen de fysieke en virtuele wereld en vraagt impliciet om een acceptatie van de hybride realiteit. Atkins poogt uit angst voor de werking van transparante onmiddellijkheid een hernieuwd lichamenlijk bewustzijn teweeg te brengen in relatie tot het medium. Rafman uit zich kritisch over de aantrekkingskracht en onze consumptie van het virtuele en waarschuwt dat het verlangen naar transparante onmiddellijkheid leidt tot zelfconsumptie.

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	4
1. Post-internet art	10
2. Virtuele, fysieke en hybride realiteit	18
3. Cécile B. Evans – <i>Hyperlinks or It Didn't Happen</i> (2014)	24
4. Ed Atkins – <i>Hisser</i> (2015)	33
5. Jon Rafman – <i>Eryichthon</i> (2015)	42
Conclusie	53
Bronnenlijst	58
Lijst van Afbeeldingen	64

INLEIDING

‘It’s real, this is real’, zegt Yorkie tegen haar geliefde Kelly over de virtuele stad San Junipero waar ze elkaar hebben ontmoet. San Junipero is een gesimuleerde realiteit waar ouderen op bezoek kunnen komen en overledenen voor eeuwig verder kunnen leven in het lichaam van hun jongere zelf. In dit virtuele hiernamaals, waarin de geest wordt geüpload naar de cloud, kunnen Yorkie en Kelly de fysieke beperkingen van hun lichaam ontstijgen en worden factoren als tijd en ruimte opgeheven. Het leven in San Junipero is bijna niet te onderscheiden van het leven in de fysieke realiteit, en ook de virtuele liefde die Yorkie en Kelly delen, ervaren zij als echt.¹ San Junipero is een aflevering uit de populaire sciencefiction serie *Black Mirror*. Het is een satirische serie die bestaat uit opzichzelfstaande afleveringen over de duistere kanten van het menselijke bestaan in het technologische tijdperk. In elke aflevering wordt een dystopische toekomst geschetst met betrekking tot de onvoorziene gevolgen van nieuwe technologieën, waarvan de ontwikkeling reeds geworteld is in het heden. *Black Mirror* toont dat technologie verandert wie wij zijn als mensen en wat we in de toekomst als menselijk beschouwen en zet de kijker aan tot kritisch denken over hoe we ons verhouden tot technologie en hoe deze vormgeeft aan ons bestaan.²

Het dystopische toekomstbeeld dat in *Black Mirror* wordt geschetst staat nog in de kinderschoenen, maar de impact van het internet en digitale technologie heeft ons leven in korte tijd radicaal getransformeerd. Het internet is in minder dan dertig jaar onderdeel geworden van de routineactiviteiten van circa veertig procent van de wereldbevolking. Het heeft de wijze veranderd waarop we informatie tot ons nemen, nieuws lezen, onderzoek doen, de manier waarop we onszelf presenteren en ons lichaam begrijpen, winkelen, daten, vrienden maken, reizen en eten.³ Kortom, in de huidige conditie is het internet doorgedrongen tot vrijwel elk aspect van ons dagelijks leven en vervagen de grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld.

Steeds meer hedendaagse kunstenaars reflecteren op deze conditie die veelal wordt geduid met de controversiële en weinig uitgekristalliseerde term ‘post-internet’. Er bestaan veel

¹ Brooker, *Black Mirror, seizoen 3 aflevering 4: San Junipero*. Netflix.

² Verhagen, “Waarom sciencefictionserie Black Mirror ons zoveel vertelt over het heden.”

³ *Art in the age of the Internet*, 8,11.

overlappende termen die kunst die op het internet reflecteert pogen te definiëren, maar vooralsnog lijkt het debat omtrent dit thema zich te centreren rondom het begrip ‘post-internet art’. Dit is de reden dat deze term ook binnen dit onderzoek zal worden gebruikt. De term post-internet wordt vaak afgedaan als een trendy en slecht gedefinieerd neologisme. Dit is een begrijpelijke beschuldiging gezien het feit dat het gebruik en de definiëring van de term onlosmakelijk verbonden is met de conditie van het internet, die constant verandert en nog steeds volop in ontwikkeling is.⁴ Het post-internet discours heeft met name betrekking op de duidelijke scheiding tussen de fysieke en virtuele wereld, en de impact die dit heeft op de aard van afbeeldingen en objecten. Recentelijk doen hedendaagse kunstenaars steeds meer afstand van dit binaire onderscheid en richten zich op de veranderende aard van ons mens-zijn in de huidige post-internet conditie.⁵

Voor dit onderzoek zijn uit dit brede en zeer complexe veld drie kunstenaars gekozen die vanuit een tot nog toe onderbelicht menselijke oogpunt reflecteren op de huidige post-internet conditie. De Belgisch-Amerikaanse kunstenaar Cécile B. Evans (1983), de Britse kunstenaar Ed Atkins (1982) en de Canadese kunstenaar Jon Rafman (1981) onderzoeken op welke wijze de grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld ons mens-zijn beïnvloedt. Daarnaast worden alle drie de kunstenaars in verband gebracht met de term post-internet. Hierbij dient vermeld te worden dat een andere selectie van kunstenaars uit deze selectie groep, hoewel in relevante factoren overeenkomstig met elkaar, binnen dit complexe onderwerp onvermijdelijk hun eigenaardigheden meebrengen die tot afwijkende resultaten kunnen leiden.

Evans, Atkins en Rafman worden vaak tot de zogenaamde ‘digital natives’ gerekend, hoewel zij in feite te oud zijn om tot deze generatie te behoren. De term digital native werd in 2001 in het leven geroepen door de bekende Amerikaanse onderwijsvernieuwer, spreker en schrijver Marc Prensky (1946). Met de term duidt Prensky de generatie aan die ‘native speaker’ is van de digitale taal. Deze generatie kent geen wereld zonder computers, internet en videogames. De generatie die pas op latere leeftijd in aanraking is gekomen met digitale technologieën, noemt Prensky ‘digital immigrants’. De digital immigrants hebben de digitale taal moeten leren en houden tot op zekere hoogte altijd een accent, stelt Prensky. Evans,

⁴ Connor, “Post-Internet,” 57.

⁵ Archey, “Bodies in Space,” 451, 464.

Atkins en Rafman groeiden op in een wereld zonder internet en computers en behoren volgens Prensky dus niet tot de digital natives, maar tot de digital immigrants. Prensky stelt dat het voor digital natives zelfs onmogelijk zou kunnen zijn om op de huidige tijd te reflecteren, aangezien hun brein reeds anders is geprogrammeerd.⁶ Evans, Atkins en Rafman zijn daarentegen als digital immigrants in staat om te reflecteren op de hedendaagse conditie die vanzelfsprekend is voor de digital natives. Ook Atkins zelf zegt te oud te zijn om tot de digital natives te behoren, maar lijkt hier in de volgende uitspraak niet rouwig om:

‘There’s a vast swathe of life and lives and the world that has nothing to do with any kind of digital. Insofar as ‘digital natives’ (and I don’t think the term has much of a proper grounding) might privilege the digital as the predominant condition, they might be pretty shit at coping with other things—things that happen when the power goes out’.⁷

Recentelijk waren er drie tentoonstellingen te bezichtigen die getuigen van de actualiteit van het onderwerp en de relevantie van de gekozen kunstenaars. Zo toonde Kiasma, museum voor hedendaagse kunst in Helsinki, van 31 maart 2017 tot 14 januari 2018 de tentoonstelling *ARS17: Hello world!*. Er werd werk getoond van 24 internationale kunstenaars uit dertien verschillende landen, waaronder ook Evans, Atkins en Rafman. Volgens de catalogus leveren de vertegenwoordigde kunstenaars een bijdrage aan de doorlopende dialoog over de huidige post-internet conditie, waarin zij de fysieke en virtuele wereld beschouwen als onafscheidelijke componenten van dezelfde samengevoegde realiteit. Hier worden velen van hen, in plaats van als digital immigrants, onterecht voorgesteld als digital natives. In de tentoonstelling wordt onderzocht wat kunst kan vertellen over het leven in het digitale tijdperk. Er wordt vooruit gekeken aan de hand van zowel utopische als dystopische toekomstbeelden.⁸ Dit wordt niet gedaan vanuit een door technologie gedreven perspectief, maar eerder vanuit een menselijk oogpunt gericht op gevoel, gedrag en verlangens.⁹ Museumdirecteur en curator Leevi Haapala (1972) be vraagt in de tentoonstelling naar eigen zeggen de manier waarop de digitale revolutie en de post-internet conditie onze identiteit, onze sociale relaties en onze communicatiemiddelen

⁶ Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants,” 1-2.

⁷ Platje, “Ed Atkins on the digital era,” 34.

⁸ *ARS17: Hello World!*, 11.

⁹ ‘Aankondiging ARS17: Hello World!’. Website e-flux.

hebben geïnfiltreerd.¹⁰ Met *ARS17* wordt gepoogd ons kritisch zelfbegrip van digitale cultuur te vergroten en een interdisciplinaire benadering te bevorderen door kunst in het bredere debat over onze digitale toekomst te plaatsen.¹¹

In februari 2018 opende een soortgelijke tentoonstelling getiteld *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today* in The Institute of Contemporary Art in Boston. Er werden ruim zeventig verschillende kunstwerken tentoongesteld van zestig internationale kunstenaars. Ook Atkins en Rafman maken deel uit van de tentoonstelling. Evans was niet vertegenwoordigd, maar wordt wel zijdelings in de tentoonstellingscatalogus aangehaald. In de tentoonstelling wordt bevraagd welke impact het internet heeft gehad op de samenleving en op welke wijze het internet de productie, distributie en receptie van kunst heeft beïnvloed. De tentoonstelling bestaat uit vijf thema's, waarvan er twee relevant zijn voor dit onderzoek. Binnen het thema 'virtual worlds' wordt aandacht besteed aan kunstenaars die zich bezighouden met de grensvervaging tussen het reële en het virtuele in het dagelijks leven en in 'hybrid bodies' wordt bevraagd wat mens-zijn betekent in de huidige, door technologie gemedieerde samenleving. De tentoonstelling toont de chronologische ontwikkeling van het internet, waarin het perspectief verandert van een utopische naar dystopische toekomst. Het vroegste werk in de tentoonstelling stamt dan ook uit 1989, het jaar dat Tim Berners-Lee het World Wide Web uitvond.

In maart 2018 opende in het Haus der Kunst in München de tentoonstelling *Blind Faith: Between the Visceral and the Cognitive in Contemporary Art*. In de tentoonstelling zijn 25 internationale kunstenaars en kunstenaarscollectieven vertegenwoordigd die een groeiende kritische houding delen ten opzichte van digitale media. Ook Evans, Atkins en Rafman maken deel uit van de tentoonstelling. Geopolitieke spanningen en verontrustende ecologische, sociale en economische ontwikkelingen maken de wereld vandaag de dag een onzekere plek. Dit is niet nieuw, maar de manier waarop de huidige conflicten worden waargenomen is cruciaal veranderd; de wereld is tegenwoordig digitaal gemedieerd. De komst van het internet heeft de samenleving ongetwijfeld onafhankelijker en vrijer gemaakt in de selectie van informatiebronnen, maar heeft wellicht ook bijgedragen tot het verlies van vertrouwen in religieuze, politieke en wetenschappelijke instellingen. De kunstenaars in *Blind Faith* doen een hernieuwd beroep op het menselijk lichaam en de geest als bron van

¹⁰ Epps, "Recensie ARS17: Hello World."

¹¹ *ARS17: Hello World!*, 11.

kennis en als klankbord voor politieke en sociale realiteiten. Zij gebruiken het lichaam niet enkel als metafoor, maar ook letterlijk als materiaal.¹²

In dit onderzoek staat de volgende vraag centraal: Op welke wijze reflecteren de hedendaagse kunstenaars Ed Atkins, Cécile B. Evans en Jon Rafman op de veranderende aard van ons mens-zijn ten gevolge van de huidige post-internet conditie?

Het onderzoek is onderverdeeld in vijf hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk wordt de ontstaansgeschiedenis en de verdere ontwikkeling van de term post-internet art beschreven, tot aan de huidige post-internet conditie die in dit onderzoek als uitgangspunt wordt genomen. Dit wordt gedaan aan de hand van een literatuuronderzoek, waarvoor primaire bronnen zijn geraadpleegd van auteurs aan wie het ontstaan en de vroege ontwikkeling van de term binnen het reeds gevestigde post-internet discours is toegeschreven. Het essay "Post-Internet: What It Is and What it Was" (2014) van curator Michael Connor dient om de verdere ontwikkeling van de term te omschrijven aan de hand van de veranderende conditie van het internet. Dit artikel maakt onderdeel uit van het boek *You Are Here. Art After the Internet* (2014) van curator Omar Kholeif, waarin het actuele debat over de terminologie omtrent kunst die op het internet reflecteert wordt besproken. Tot slot wordt het artikel "Bodies in Space: Identity, sexuality, and the abstraction of the digital and physical" (2015) van de Amerikaanse kunstcriticus en curator Karen Archey (1985) aangehaald om de post-internet conditie te beschrijven waar Evans, Atkins en Rafman op reflecteren. Archey was co-curator van de tentoonstelling *Art Post-Internet* die in 2014 werd getoond in het Ullens Center For Contemporary Art in Beijing en schrijft regelmatig over internet gerelateerde kunst.

In het tweede hoofdstuk worden een aantal theorieën en begrippen behandeld die inzichtelijk maken op welke wijze het internet en digitale media de grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld doen vervagen en welke impact die vervaging op ons mens-zijn heeft. Allereerst wordt de pre-digitale theorie van de Canadese media-onderzoeker Marshall McLuhan (1911-1980) aangehaald, waarin hij zich richt op de impact die nieuwe media hebben op het doen en denken van de mens. Deze theorie wordt nog steeds als relevant gezien en kan in principe toegepast worden op elk nieuw medium dat onderdeel is

¹² *Blind Faith*, 9.

geworden van ons dagelijks leven. McLuhan benadert media in het boek *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) als uitbreidingen van onze zintuigen en maakt een onderscheid tussen zogenaamde 'hot' en 'cold' media, waarmee de informatieoverdracht wordt beschreven aan de hand van informatiedichtheid en de rol van de gebruiker. De Amerikaanse theoretici Jay David Bolter (1951) en Richard Grusin (1953) werken dit onderscheid verder uit in het boek *Remediation. Understanding New Media* aan de hand van de begrippen 'hypermedialiteit' en 'transparante onmiddellijkheid'. Tot slot introduceert Bolter in het artikel "The Desire for Transparency in an Era of Hybridity" (2006) het begrip 'hybride realiteit', waarmee de grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld wordt bedoeld. Dit begrip wordt verder uitgelegd middels het artikel "From Cyber to Hybrid: Mobile technologies as Interfaces of Hybrid Spaces" (2006) van de Amerikaanse communicatiewetenschapper Adriana de Souza e Silva.

De daaropvolgende drie hoofdstukken bestaan uit essays. In elk essay wordt één kunstwerk behandeld aan de hand van primaire en secundaire bronnen. Het derde hoofdstuk betreft een essay over het videowerk *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014) van Evans. Met dit werk zet zij zich af tegen de scheiding tussen het fysieke en het virtuele en vraagt zij impliciet om een acceptatie van de grensvervaging tussen beide werelden. Vervolgens wordt in hoofdstuk vier de video *Hisser* (2015) van Atkins behandeld. Hij poogt een hernieuwd lichamelijk bewustzijn teweeg te brengen uit angst voor het verlies van de zelf in het alleen virtuele. In het vijfde en laatste hoofdstuk staat het videowerk *Erysichthon* (2015) van Rafman centraal. Hij uit zich kritisch over de aantrekkingskracht en onze consumptie van het virtuele en waarschuwt dat dit zal leiden tot zelfconsumptie. In dit laatste essay wordt kort de ontwikkeling in Rafmans oeuvre in relatie tot de ontwikkeling van de term post-internet besproken, alvorens het werk *Erysichthon* aan bod komt. In de conclusie worden de drie essays met elkaar in verband gebracht aan de hand van de theorieën en begrippen die worden geïntroduceerd in het tweede hoofdstuk om vanuit een overstijgende analyse een vernieuwde blik te bieden op de huidige post-internet conditie. Dit onderzoek biedt verheldering in de wijze waarop de grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld ons mens-zijn beïnvloedt.

1. POST-INTERNET ART

In dit hoofdstuk wordt de ontwikkeling van de omstreden en weinig uitgekristalliseerde term post-internet art toegelicht op basis van literatuuronderzoek.

Internet art

Post-internet art wordt vaak gepresenteerd als de opvolger van *internet art*, ook wel geschreven als *Net.art* of simpelweg *net art*. Dit is eveneens een controversiële en meerduidige term die overwegend wordt uitgelegd als kunst die zich enkel en alleen online manifesteert. Internet art is in de vroege jaren negentig simultaan aan de ontwikkeling van het internet ontstaan. Het is kunst die gemaakt is op en voor het internet, waarbij het internet primair dienst doet als artistiek medium. Ook bepaalt het internet de aard en het onderwerp van het kunstwerk. Internet art heeft een complexe relatie met de gevestigde kunstwereld. Kunst op het internet trekt de noodzaak van kunstinstituten in twijfel en vormt een uitdaging voor de traditionele categorieën waarin kunst wordt ingedeeld. Ook wordt het idee van kunst als handelswaar ondermijnd.¹³ In tegenstelling tot internet art, kan post-internet art zich zowel online als offline manifesteren, waarmee het een plaats terug verovert binnen de gevestigde kunstwereld. Binnen het post-internet discours wordt het ontstaan en de vroege ontwikkeling van de term hoofdzakelijk toegeschreven aan de volgende drie auteurs: Marisa Olson, Gene McHugh en Artie Vierkant.¹⁴

Marisa Olson

De Duitse kunstenares, auteur en curator Marisa Olson (1977) roept de term post-internet art in het leven om haar eigen artistieke praktijk te omschrijven. In 2006 wordt Olson gevraagd om samen met een aantal andere kunstenaars en curatoren deel te nemen aan de paneldiscussie *Net Aesthetics 2.0*. Voorafgaand aan de paneldiscussie wordt in het tijdschrift *Time Out New York* een begeleidend artikel gepubliceerd in de vorm van een rondetafelgesprek tussen de deelnemende kunstenaars.¹⁵ Zowel in dit artikel als tijdens de discussie stelt Olson dat zij niet zozeer kunst 'op' het internet maakt, maar eerder kunst 'na'

¹³ *Art in the age of the internet*, 15-16.

¹⁴ Wallace, "What Is Post-Internet Art?."

¹⁵ Connor, "Post-Internet," 57-58.

het internet.¹⁶ Dit lijkt te impliceren dat de periode van het internet reeds achter ons ligt, maar niets is minder waar. Marisa Olson licht haar uitspraak nader toe met de volgende woorden:

‘It’s the yield of my compulsive surfing and downloading. I create performances, songs, photos, texts, or installations directly derived from materials on the Internet or my activity there’.¹⁷

Dit kan worden gezien als een vroege formulering van wat Olson later post-internet art zal noemen. Olson gebruikt de term in 2008 voor het eerst in een interview dat wordt gepubliceerd op de website *We Make Money Not Art*. In dit interview stelt Olson dat het van belang is om te reflecteren op de impact van het internet op cultuur in het algemeen. Ze zegt dat die reflectie kan plaatsvinden op het netwerk zelf, maar dat dit ook offline kan en moet bestaan. Olson biedt hiervoor geen nadere toelichting en noemt nog snel ‘tussen neus en lippen door’ het concept ‘Internet Aware Art’ van kunstenaar Guthrie Lonergan (1984) als vergelijkbare omschrijving voor hetzelfde fenomeen.¹⁸ Lonergan geeft de volgende beknopte en onsamenhangende uitleg van dit concept: ‘I’m scheming how to take the emphasis off the Internet and technology, but keep my ideas intact’. Het resultaat noemt hij ‘Objects that aren’t objects’, waaronder Lonergan werk verstaat dat als primaire taak internetcontent dient te representeren.¹⁹ De woordkeuze van Olson in de zin van ‘kunst na het internet’ dient zeker niet letterlijk te worden genomen, maar haar uitspraak suggereert wel een duidelijke scheiding tussen online en offline doorgebrachte tijd.

Gene McHugh

Kunstcriticus, curator en schrijver Gene McHugh levert een belangrijke bijdrage aan de verdere ontwikkeling van de term. Hij startte in 2009 een blog met de titel *Post Internet*, waarin hij de definities van Olson en Lonergan als vertrekpunt neemt om hedendaags werk dat als post-internet kan worden beschouwd verder te contextualiseren. McHugh vraagt zich af wat er zo radicaal is veranderd aan de conditie van het internet dat er nu gesproken kan worden van post-internet. Hij constateert dat het internet niet langer een gespecialiseerde

¹⁶ Cornell, “Net results.”

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Debatty, “Interview with Marisa Olson.”

¹⁹ Olson, “POSTINTERNET: art after the internet,” 60-61.

wereld is voor 'computernerds', maar dat het internet alomtegenwoordig en toegankelijk is geworden voor iedereen. Hij meent dat het internet, tegen alle verwachtingen in, niet de wereld is geworden waar we af en toe in kunnen wegvlugten, maar eerder één waar we met moeite aan proberen te ontsnappen. De veranderde conditie van het internet heeft volgens McHugh ook de kunst op het internet veranderd. De term post-internet art dient als benaming voor die verandering. McHugh constateert dat elke kunstenaar vandaag de dag te maken heeft met het internet, is het niet als medium, dan wel als distributieplatform. Zo zal elk kunstwerk vroeg of laat op het internet eindigen. McHugh stelt dat hedendaagse kunstenaars die nieuwe distributiecontext op zijn minst moeten erkennen. Ze moeten begrijpen hoe het internet hun werk distribueert, (d)evalueert en herwaardeert. McHugh stelt dat post-internet art op vele manieren kan worden gedefinieerd. Ook hij doet een poging door post-internet art te beschrijven als kunst die de internetwereld verlaat en zich aanpast aan de conventies van de offline kunstwereld. Hij noemt dit 'kunstwereld kunst' die gaat over het internet. Het doel is om de conventies van de kunstwereld steeds meer te laten muteren tot die van het internet. McHugh stelt: 'For these worlds to meet on good terms, you can't simply snap your fingers. Each world enters a process, a series of adaptations in order to find its feet in the world of the other'.²⁰ In de post-internet conditie die McHugh beschrijft, lijken de grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld langzaam te vervagen. Zijn definitie van post-internet art impliceert dat de fysieke kunstwereld en de virtuele omgeving steeds meer op elkaar beginnen te lijken.

Artie Vierkant

Voor een alternatieve benadering van de term post-internet verwijst Gene McHugh naar de publicatie "The Image Object Post-Internet" (2010) van kunstenaar Artie Vierkant (1986).

Vierkant definieert de term post-internet in zijn essay als volgt:

'Post-Internet is defined as a result of the contemporary moment: inherently informed by ubiquitous authorship, the development of attention as currency, the collapse of physical space in networked culture, and the infinite reproducibility and mutability of digital materials'.²¹

²⁰ McHugh, *Post Internet*, 5-16.

²¹ Vierkant, "The Image Object Post-Internet," 3.

Vierkant benadert de term post-internet als een maatschappelijke conditie en stelt dat elke culturele productie die is beïnvloed door een netwerkidologie, onder de noemer post-internet kan worden geschaard. Volgens Vierkant kent de post-internet periode geen duidelijk beginpunt, hoewel kan worden beargumenteerd dat het grootste deel van de culturele verschuivingen gepaard gaan met de introductie van particulier beheerde commerciële internetproviders en de beschikbaarheid van pc's.

De alomtegenwoordigheid van onderling verbonden digitale apparaten resulteert volgens Vierkant in twee aspecten die cruciaal zijn voor het begrijpen van kunst na het internet. Ten eerste bevindt niets zich meer in een vaste staat; alles kan iets anders zijn. Elk object is in staat om een ander type object te worden of een object bestaat reeds in beweging tussen meerdere instanties. Vierkant stelt:

‘In the Post-Internet climate, it is assumed that the work of art lies equally in the version of the object one would encounter at a gallery or museum, the images and other representations disseminated through the Internet and print publications, bootleg images of the object or its representations, and variations on any of these as edited and recontextualized by any other author’.²²

Vierkant beschrijft dit als een gebrek aan ‘representatieve fixatie’. Er kan over post-internetobjecten niet langer gesproken worden in termen van een ‘origineel exemplaar’, zelfs niet als het mogelijk is om het zogenaamde ‘bronobject’ te traceren. Ook is de waarde van het bronobject niet groter dan de kopieën ervan.

Het tweede aspect dat Vierkant aandraagt, is de aard van de receptie en de sociale aanwezigheid van het kunstwerk. Vierkant stelt dat aandacht altijd al handelswaar is geweest, maar met de proliferatie van netwerkmethoden en oneindig veranderbare en reproduceerbare media is die aandacht binnen handbereik gekomen van iedereen. Vierkant schetst dat het creëren van online content voorheen enkel was weggelegd voor een selecte groep specialisten, maar vandaag de dag beschikt iedereen over dezelfde mogelijkheden en middelen om online content te creëren; er is een alomtegenwoordig auteurschap ontstaan. Hij stelt dat kunstenaars na het internet steeds meer een rol krijgen toebedeeld die lijkt op

²² Ibid., 5.

die van een tolk, verteller of curator. Er ontstaat er een enorme hoeveelheid content die kunstenaars zich toe-eigenen en gebruiken. Een object hoeft niet langer uniek te zijn. De culturele status van het object wordt enkel en geheel bepaald door de aandacht die eraan wordt geschonken, door de manier waarop het object sociaal wordt gedeeld en door de verschillende gemeenschappen waarin het terechtkomt. Zo wordt overdracht even belangrijk als creatie. De overdrachtsmethoden die kunstenaars gebruiken overlappen met het werk dat ze maken, wie er toegang toe krijgt en de ruimtes waarin het werk uiteindelijk wordt getoond. Dit is volgens Vierkant een ingewikkeld omslagpunt, aangezien gemeenschappen voorheen werden gevormd op basis van conceptuele of ideologische beginselen en nu eerder aan de hand van esthetische principes. De internetomgeving richt zich steeds meer op de visuele representatie van het beeld en steeds minder op taal en semiotiek. Dit zorgt er volgens Vierkant voor dat het publiek het belang van het object en de relatie tot de ruimte verliest. Hij meent dat het museale object nauwelijks meer van waarde is, omdat het slechts één vorm representeert van de oneindige hoeveelheid mogelijke vormen die het object zou kunnen aannemen. De strategie die Vierkant naar eigen zeggen ontwikkelt met betrekking tot deze fysieke relatie, is het creëren van werk dat naadloos overgaat van fysieke verschijningsvorm naar internetrepresentatie, waarbij het werk verandert voor elke context. De digitale afbeelding van het werk wordt vrijwel altijd het centrale focuspunt, nadat deze grondig is bewerkt voor de ideale kijkervaring. Dit noemt Vierkant 'the image object', wat hij beschrijft als een constellatie van formeel esthetische citaten, zelfbewust van zijn kunstcontext en gemaakt om gedeeld en geciteerd te worden.²³ Artie Vierkant richt zich hoofdzakelijk op de veranderende aard van afbeeldingen en objecten in de huidige post-internet cultuur. Hij stelt dat post-internet afbeeldingen en objecten worden ontwikkeld met aandacht voor hun specifieke materialiteit en hun grote variatie in presentatie- en verspreidingsmogelijkheden. Vierkant lijkt uit te gaan van een scheiding tussen de fysieke en virtuele wereld, waartussen zijn fluïde beeldobjecten naadloos heen en weer bewegen. De grenzen zijn niet vervaagd; het beeldobject zelf is fluïde. Zijn werk vereist een dichotomie tussen beide werelden om betekenis te hebben, terwijl het huidige discours zich steeds meer richt op de grenserving tussen het fysieke en het virtuele.

²³ Ibid., 1-11.

Michael Connor

Curator en Rhizome-directeur Michael Connor schetst in zijn stuk "Post-Internet: What It Is and What It Was" (2015) de radicale betekenisverandering die de term post-internet in de afgelopen jaren heeft ondergaan. Hij begint zijn benadering tot de ontstaansgeschiedenis eveneens bij de artistieke praktijk van Marisa Olson en stelt dat haar definitie van de term suggereert dat het mogelijk is om tot op zekere hoogte buiten het internet om te opereren. Olson maakt in haar werk een vertaalslag van online content naar een meer stabiele vorm van presentatie die past binnen de context van de galerie, wat haar volgens Connor zowel participant als observant maakt van de internetcultuur. Dit staat volgens hem in contrast met de recentere praktijken die met de term worden geassocieerd, waarbij de kunstenaar en de kunst zelf volledig zijn ingebed in een alomtegenwoordige netwerkcultuur en het niet langer mogelijk is om de positie van observant aan te nemen. Connor suggereert dat de groei van het internet in de afgelopen jaren, waarbij het internet steeds meer mensen op meer plekken voor langere tijd en met steeds meer functies bereikt, kunstenaars ertoe heeft aangezet voortdurend hun kritische positie te herzien. De term post-internet staat steeds minder voor een duidelijke afbakening tussen 'voor' en 'na' en representeert steeds meer een zich voortdurend ontwikkelende kritische dialoog.²⁴

Connor haalt een aantal belangrijke gebeurtenissen aan die de conditie van het internet, en daarmee de kunst die hieraan relateert, radicaal hebben veranderd. Hij noemt de introductie van het zogenaamde Web 2.0, waarmee het voor iedereen mogelijk werd om internetcontent te creëren. Connor beschrijft dat kunstenaars zich voornamelijk bezig gaan houden met het leveren van commentaar op de enorme culturele productie die ontstaat en dat ze zich richten op het creëren van context waarbinnen andere gebruikers eigen content kunnen produceren.²⁵ Hij haalt de volgende uitspraak van Artie Vierkant aan: 'Artists after the internet thus take on a role more closely aligned to that of the interpreter, transcriber, narrator, curator, architect'.²⁶ Connor constateert dat de condities van het internet na 2006 opnieuw in hoog tempo veranderen. Hij stelt dat het gebruikelijk is om culturele veranderingen toe te schrijven aan verschuivingen in perceptuele regimes of economische

²⁴ Connor, "Post-Internet," 57.

²⁵ Ibid., 60.

²⁶ Vierkant, "The Image Object Post-Internet," 8.

modellen en niet aan de introductie van nieuwe technologieën. Toch noemt hij dat de eerste iPhone werd uitgebracht in 2007 en stelt dat met de toename van smartphonegebruik, en de groei van de op aandacht gebaseerde economie, ook de grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld vervagen. Er kan volgens Connor niet langer gesproken worden van kunst 'na' het internet. In de ogen van Connor is het niet langer relevant om op de 'internetcultuur' te reflecteren, want de 'internetcultuur' wordt nu simpelweg de 'cultuur'. Met andere woorden: de term post-internet suggereert dat de focus van een groot deel van het artistieke en kritische discours is verschoven van 'internetcultuur' als een afzonderlijke entiteit, naar een bewustzijn dat alle cultuur door het internet verzadigd is.²⁷ Connor stelt:

'Many of the artists who have been working on these questions recently are acting less as interpreter, transcriber, narrator, curator, architect, and more as knowing participants in a system of circulating data in which the line between artist-made, user-generated, and commercial content is decidedly blurred'.²⁸

Ook Connor richt zich op de veranderende aard van de artistieke praktijk en het kunstobject in de huidige post-internet conditie. Zo beschrijft hij dat er in de huidige post-internet conditie een einde is gekomen aan de dichotomie tussen de fysieke en virtuele wereld en dat dit gevolgen heeft voor de creatie, circulatie, receptie en discussie van en omtrent kunst.²⁹

Karen Archey

Kunstcriticus en curator Karin Archey (1985) betoogt in haar essay "Bodies in Space: Identity, sexuality, and the abstraction of the digital and physical" (2015) eveneens dat de post-internet hype van 2011 voornamelijk betrekking had op de relatie tussen de 'online' omgeving en de daarvan gescheiden 'werkelijkheid', terwijl post-internet kunstenaars recentelijk juist steeds meer afstand doen van het binaire onderscheid tussen het fysieke en het virtuele en eerder uitgaan van een grensvervaging tussen beide werelden. Ze stelt dat de verwevenheid van beide ervaringen ons dagelijks leven is gaan bepalen, ook al kan vaak nog

²⁷ Connor, "Post-Internet," 61.

²⁸ Ibid.

²⁹ Ibid., 64.

een onderscheid worden gemaakt tussen het 'virtuele' en het 'reële'. Ook constateert Archey dat er binnen het gevestigde post-internet discours een overdaad is aan kunstwerken die theoretisch thema's belichamen, zoals de documentatie van kunstwerken of nieuwe filosofieën als het speculatief realisme en het alom geliefde onderwerp van de circulatie.

Echter, geen enkel werk richt zich direct op de geleefde ervaring van de hedendaagse post-internet conditie waar kunstenaars juist steeds vaker door worden gegrepen.³⁰ In dit onderzoek vertegenwoordigen Evans, Atkins en Rafman dit tot nog toe onderbelichte specifieke aspect van de huidige post-internet conditie.

³⁰ Archey, "Bodies in Space," 451, 464.

2. VIRTUELE, FYSIEKE EN HYBRIDE REALITEIT

In dit hoofdstuk worden een aantal theorieën en begrippen behandeld die inzichtelijk maken op welke wijze het internet en digitale media de grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld doen vervagen en welke impact die vervaging op ons mens-zijn heeft.

De extensies van de mens

De Canadese mediafilosoof Marshall McLuhan (1911-1980) wordt ook wel ‘het orakel van het elektronische tijdperk’ genoemd. Hij verwierf bekendheid met zijn boek *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), waarin hij reeds in de jaren zestig profeteerde dat de wereld door de ontwikkeling van steeds nieuwere elektronische media uiteindelijk zou samensmelten tot een ‘mondiaal dorp’. McLuhan richt zich op de impact van technologie op het doen en denken van de mens. Jos de Mul (1956), hoogleraar filosofie van mens en cultuur aan de Erasmus Universiteit Rotterdam, markeert de benaderingswijze van McLuhan dan ook als belangrijk omslagpunt in de tot dan toe voornamelijk instrumentalistische kijk op technologie.³¹

In het eerste hoofdstuk, getiteld *The Medium is the Message*, stelt McLuhan dat we ons niet moeten blindstaren op de boodschap, maar dat we moeten kijken naar het medium dat de boodschap communiceert. Het is volgens hem niet de boodschap, maar het medium dat de manier verandert waarop de mens de wereld ziet, ervaart en begrijpt. McLuhan hanteert een brede definitie van het begrip ‘medium’. Hij verstaat onder ‘media’ alle door de mens ontwikkelde technologieën en handige vindingen die de capaciteit bezitten om als informatiedrager te fungeren. Zo beschouwt hij naast de klassieke media als boeken en taal, ook het wiel of het elektrische licht als medium. Het elektrische licht stelt ons immers in staat om onze informatieconsumptie voort te zetten als het donker wordt en het wiel vergroot de transportmogelijkheden van informatie. McLuhan concludeert dat media ervoor zorgen dat informatie niet langer gebonden is aan tijd- en ruimtefactoren. Ook stelt hij dat de content of de boodschap van een medium altijd bestaat uit een nieuw medium, ofwel dat elk nieuw medium is gebaseerd op een voorgaand medium.³² In het tweede hoofdstuk maakt McLuhan een onderscheid tussen zogenaamde ‘hot’ en ‘cold’ media. Een hot medium

³¹ Wetzels, “Marshall McLuhan.”

³² McLuhan, *Understanding Media*, 8-9.

spreekt slechts één zintuig aan in hoge definitie, waarmee McLuhan bedoelt dat het medium een hoge informatiedichtheid heeft. Een cold medium heeft een lage definitie en verstrekt weinig informatie. Zo heeft een foto bijvoorbeeld een visueel hoge definitie en een cartoon een visueel lage definitie. Een cold medium vraagt om participatie van de gebruiker om de informatie te voltooien, terwijl een hot medium hapklare informatie levert en de gebruiker juist een passieve rol toebedeelt.³³ Alle media fungeren volgens McLuhan als uitbreiding of extensie van de menselijke zintuigen. Hij meent dat elektrische technologie direct gerelateerd is aan ons zenuwstelsel, ofwel dat het deel uitmaakt van ons lichaam. Die 'extensies van de mens' veranderen voortdurend de verhoudingen tussen de verschillende zintuigen en niet enkel het zintuig waarop het medium van toepassing is. McLuhan stelt dat het effect van radio visueel is en het effect van fotografie auditief.³⁴ Media werken volgens McLuhan naast extensies ook als amputaties van de zintuigen. Technologie kan een zintuig uitbreiden, maar dan moet het zintuig eerst worden geamputeerd of verdoofd raken. Dit gebeurt ongemerkt, waardoor de effecten van nieuwe technologie langzaam en zonder weerstand onze waarnemingspatronen veranderen.³⁵ Een radicale verandering van media betekent dan ook een radicale verandering van onszelf en de manier waarop wij de ons omringende wereld waarnemen en begrijpen. McLuhan waarschuwt dat we moeten oppassen voor technologieën die in handen komen van privébedrijven met commerciële belangen. Zij zouden namelijk proberen te profiteren van het huren van onze ogen, oren en zenuwen. Het is dan ook van groot belang dat wij technologieën erkennen als uitbreiding van ons eigen lichaam, en niet als een onafhankelijk autonoom gebied dat buiten ons opereert. Om ons te wapenen tegen het verschuiven van de zintuigverhoudingen of dit geheel te vermijden, moeten we volgens McLuhan immuniteit zien te ontwikkelen voor nieuwe technologieën. Immuniteit is immers het hebben van een ziekte zonder er ziek van te worden, ofwel in dit geval het gebruik van technologie zonder de zintuigelijke balans te verstoren. McLuhan meent dat alleen de kunst in staat is om ons een dergelijke immuniteit te verschaffen.³⁶ Hij schrijft hierover:

³³ Ibid., 24-25.

³⁴ Ibid., 70-71.

³⁵ Wetzels, "Marshall McLuhan."

³⁶ McLuhan, *Understanding Media*, 70-71.

‘In the history of human culture there is no example of a conscious adjustment of the various factors of personal and social life to new extensions except in the puny and peripheral efforts of artists’.³⁷

Volgens McLuhan is de kunstenaar onmisbaar voor het vormgeven, analyseren en begrijpen van de levensvormen en structuren die zijn ontstaan door elektrische technologie. Hij stelt dat de kunstenaars hun ivoren toren moeten verlaten en moeten werken vanuit een participatieve rol in de maatschappij om op de huidige tijd te reflecteren. Alleen dan is de kunstenaar in staat de veranderingen in de zintuigverhoudingen te corrigeren alvorens de nieuwe technologie bewuste procedures verdooft en onbewust maakt. McLuhan ziet kunst als exacte informatie over hoe de psyche kan worden herschikt om te anticiperen op de volgende uitbreiding van onze eigen vermogens, ofwel de komst van een nieuwe technologie. Als we dit niet doen, dan veranderen we ongemerkt in slaven van de media die we gebruiken.³⁸ McLuhan benadert technologie als uitbreiding van onze zintuigen en als onderdeel van ons fysieke lichaam, waarmee de grenzen tussen het fysieke en het virtuele vervagen en onze beleving van de realiteit wordt beïnvloed.

Hypermedialiteit en transparante onmiddellijkheid

De Amerikaanse theoretici Jay David Bolter (1951) en Richard Grusin (1953) bouwen in het boek *Remediation: Understanding New Media* (2000) voort op het idee van McLuhan dat elk nieuw medium bestaat uit een voorgaand medium. Ook werken zij het onderscheid tussen hot en cold media verder uit. Bolter en Grusin noemen het opnemen van eigenschappen van een oud medium in een nieuw medium ‘remediatie’. Bij remediatie blijft de inhoud van het medium hetzelfde, maar de manier waarop de boodschap wordt gecommuniceerd verandert. Zo vormen de teksten van toneel de basis voor film en de verhaallijnen uit films worden weer gebruikt in computerspellen. Het fenomeen remediatie kent twee aan elkaar tegengestelde vormen die Bolter en Grusin ‘transparante onmiddellijkheid’ en ‘hypermedialiteit’ noemen. Beide vormen zijn afhankelijk van elkaar en kunnen binnen digitale media co-existeren. Elk medium bevindt zich ergens tussen transparante onmiddellijkheid en hypermedialiteit in, of anders gezegd: tussen transparantie en

³⁷ Ibid., 71.

³⁸ Ibid., 71-72.

ondoorzichtigheid.³⁹ Bij hypermedialiteit wordt het medium benadrukt, waardoor de gebruiker zich ervan bewust is dat de geboden ervaring wordt gemedieerd. Hypermedialiteit bestaat op basis van fragmentatie en heterogeniteit. Zo worden bijvoorbeeld verschillende media binnen één medium getoond, zoals bij een split screen tijdens een nieuwsuitzending of bij de lay-out van webpagina's waar meerdere tabbladen tegelijkertijd te zien zijn. Er wordt als het ware een schijnbaar ongemedieerde ervaring binnen een gemedieerde ervaring geboden. Bolter en Grusin beweren dat elke manifestatie van hypermedialiteit doet herinneren aan het verlangen en het streven naar transparante onmiddellijkheid.⁴⁰ Het doel van transparante onmiddellijkheid is juist om het medium onzichtbaar te maken. De gebruiker denkt in directe relatie te staan tot de inhoud van het medium en heeft een ervaring die lijkt op het ervaren van de werkelijkheid. Er wordt dus een schijnbaar ongemedieerde ervaring geboden.⁴¹ Een voorbeeld van een medium dat berust op transparante onmiddellijkheid, is virtual reality. Het is een medium dat bestaat bij gratie van immersie, ofwel de perceptie van fysieke aanwezigheid in een non-fysieke virtuele wereld. Het doel van virtual reality is om het medium te laten verdwijnen en de gebruiker een gevoel van daadwerkelijke aanwezigheid te geven. Bolter en Grusin beweren niet dat remediatie, hypermedialiteit en transparante onmiddellijkheid universele esthetische waarheden zijn, maar dat de manifestatie van de begrippen afhankelijk is van plaats en tijd. Zo doet remediatie zich altijd voor onder de actuele culture opvatting van hypermedialiteit en transparante onmiddellijkheid.⁴² Transparante onmiddellijkheid en hypermedialiteit beïnvloeden onze beleving van de realiteit. Zo wordt bij transparante onmiddellijkheid het virtuele aangenomen voor realiteit, terwijl bij hypermedialiteit juist bewustwording van de fysieke realiteit wordt gecreëerd.

Hybride realiteit

In 2006 publiceerde Bolter het artikel "The Desire for Transparency in an Era of Hybridity", waarin hij stelt dat zowel de digitale technologie als applicaties steeds meer hybride worden. Bolter stelt dat het internet eerst voornamelijk werd betreden vanaf de vaste computer, maar dat wij met de komst van de smartphone constant een permanente internetaansluiting

³⁹ Bolter en Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 5-6, 19.

⁴⁰ Ibid., 31-34, 41.

⁴¹ Ibid., 5-6,

⁴² Ibid., 21-22.

met ons meedragen. Mobiele telefonie berust tegenwoordig allang niet meer alleen op communicatie tussen gebruikers. Bolter constateert dat smartphones draagbare microcomputers zijn, waarvan de mogelijkheden legio zijn. Hij noemt deze derde generatie telefoons 'hybriden'. Ook worden voor de smartphone zogenaamde 'mixed reality'-applicaties ontwikkeld die hij eveneens hybride noemt, omdat deze het fysieke en het virtuele laten samensmelten.⁴³ Zo ontstaat volgens Bolter een 'hybride realiteit'. Hij zegt hierover:

'Mixed-reality applications are hybrids of the physical and digital whose purpose is to deliver information or experiences that will enhance or reconfigure the user's immediate relationship to the world around her'.⁴⁴

De hybride realiteit die Bolter beschrijft, lijkt te berusten op het concept van hypermedialiteit. Zo stelt hij dat transparantie het tegenovergestelde is van hybriditeit. Bij hybride realiteit wordt niet gepoogd om de gebruiker naadloos naar de virtuele wereld te transporteren, maar worden virtuele aspecten toegevoegd aan de fysieke realiteit.⁴⁵

Ook de Amerikaanse communicatiewetenschapper Adriana de Souza e Silva beschrijft in haar artikel "From Cyber to Hybrid: Mobile technologies as Interfaces of Hybrid Spaces" (2006) het concept van hybride ruimte. Ze conceptualiseert en definieert hybride ruimte aan de hand van de volgende drie onderling overlappende ruimten: verbonden ruimte, mobiele ruimte en sociale ruimte. Met de komst van draagbare communicatietechnologieën wordt het internet letterlijk overal mee naartoe genomen, waardoor de traditionele grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld vervagen. Dit noemt De Souza e Silva de hybride ruimte. De Souza e Silva stelt dat de hybride ruimte het fysieke en het virtuele samenvoegt tot een sociale ruimte die wordt gecreëerd door de mobiliteit van gebruikers die met elkaar verbonden zijn middels mobiele technologische apparaten.⁴⁶ Ze verwoordt haar definitie van hybride ruimte als volgt:

⁴³ Bolter, "The Desire for Transparency," 109.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid., 110.

⁴⁶ De Souza e Silva, "From Cyber to Hybrid," 261-262.

‘A hybrid space, thus, is a conceptual space created by the merging of borders between physical and digital spaces, because of the use of mobile technologies as social devices’.⁴⁷

Volgens De Souza e Silva is de verbinding van mobiele apparaten fundamenteel anders dan de vaste verbinding via een statische desktop computer. De grenzen die duidelijk waren met het vaste internet, kunnen met de komst van mobiele technologie niet langer onderscheiden worden. Mobiele technologieën maken het mogelijk om verbinding met het internet te maken, terwijl de gebruiker zich door de fysieke ruimte verplaatst. Deze technologieën stellen ons in staat om de virtuele ruimte met ons mee te nemen. De Souza e Silva stelt dat de gebruiker niet langer het gevoel heeft het internet te betreden, zoals dat wel het geval was met de vaste desktopcomputer. Bij een desktopcomputer moet de gebruiker stationair zijn, wat meestal leidt tot een geïsoleerde ervaring waarbij de gebruiker de openbare ruimte verlaat. Met de komst van mobiele technologie hoeft de gebruiker de openbare ruimte niet langer te verlaten om in contact te komen met de digitale omgeving. De hybride ruimte is volgens De Souza e Silva tweeledig. Enerzijds is het concept van digitale ruimte niet meer hetzelfde nu het wordt samengevoegd met de fysieke ruimte, anderzijds beïnvloeden mobiele technologische apparaten ook de perceptie van stedelijke ruimten. Het zijn niet langer twee verschillende ruimten, maar eerder één ruimte met daarbinnen verschillende contexten die elkaar beïnvloeden.⁴⁸

De term hybride realiteit conceptualiseert de relatie tussen de fysieke en virtuele wereld en de manier waarop die elkaar wederzijds beïnvloeden. Aan de hand van dit concept kunnen de effecten op ons mens-zijn worden belicht, die het gevolg zijn van de vervagende grenzen tussen de fysieke en virtuele wereld in de huidige post-internet conditie. Met het uitgangspunt van de huidige post-internet conditie en de begrippen die onze relatie tot het medium definiëren, wordt in de volgende drie essays een kunstwerk van achtereenvolgend Evans, Atkins en Rafman geïnterpreteerd.

⁴⁷ Ibid., 265.

⁴⁸ Ibid., 269.

3. CÉCILE B. EVANS – *HYPERLINKS OR IT DIDN'T HAPPEN* (2014)

'*The virtual is real*', beweert de Belgisch-Amerikaanse kunstenaar Cécile B. Evans (1983) stellig in een interview. Volgens Evans is het onmogelijk om tegenwoordig nog een strikt onderscheid te maken tussen de fysieke en virtuele wereld. Ze stelt dat het begrip 'virtueel' wordt gebruikt als synoniem voor iets dat als 'nep' of 'onecht' wordt beschouwd. Dit ziet Evans als inefficiënt en benadrukt: 'I just don't believe in the word virtual'. Ze oppert dat er vandaag de dag drones worden gebruikt in oorlogvoering en dat geliefden die elkaar online ontmoeten, daadwerkelijke gezinnen stichten. Evans poogt aan de hand van die beknopte voorbeelden duidelijk te maken dat niet gesproken kan worden van onechtheid, maar dat het hier gaat om een andere soort realiteit.⁴⁹

Evans is een kind van Belgische ouders, maar is geboren en getogen in de Verenigde Staten. Ze groeide op in Jacksonville, ging naar school in New York, verhuisde later naar Parijs en woont van tijd tot tijd in Londen en Berlijn.⁵⁰ Evans is oorspronkelijk opgeleid tot actrice aan de Universiteit van New York, maar vindt de mogelijkheden binnen dit vakgebied al snel te beperkend en besluit de overstap te maken naar de beeldende kunst. In 2009 vertrekt Evans naar Berlijn, met als doel veel te kunnen leren van de daar gevestigde kunstenaars. Ze bezoekt tentoonstellingen, leest boeken en luistert aandachtig naar de Berlijnse kunstenaars.⁵¹ Zo ontwikkelt Evans zich in twee jaar tijd tot een autodidact kunstenaar.

Evans onderzoekt in haar werk de impact van nieuwe digitale technologieën op de menselijke conditie en in het bijzonder op de omgang met emoties in de hedendaagse maatschappij. Er circuleren grote hoeveelheden emotionele data op het internet en die emoties hebben volgens Evans een zekere materialiteit. Ze stelt dat er een link bestaat tussen data en emotie, want emotie is in zekere zin informatie. Die digitale data hebben een daadwerkelijk gewicht en worden in de vorm van tastbare hardware opgeslagen in enorme fysieke gebouwen. Evans is geïnteresseerd in de materialiteit van de emotionele data die hier worden opgeslagen.⁵² De Franse curator en schrijfster Martha Kirszenbaum (1983) beschrijft dat het werk van Evans sterk vervlochten is met 'affective computing', ook wel

⁴⁹ Lærkesen, *The Virtual is Real*, Vimeo video, min. 10.40-11.30.

⁵⁰ Waldthausen, "Interview with Cecile B. Evans."

⁵¹ Daoust, Phil. "Severed ears and tear-drinking butterflies."

⁵² Lærkesen, *The Virtual is Real*, Vimeo video, min. 1.12-4.05.

kunstmatige emotionele intelligentie genoemd. De term stamt uit de neuropsychologie en duidt op emotionele interactie tussen mens en computer. Bij affective computing wordt gepoogd om digitale technologie te humaniseren. Zo worden er computers ontwikkeld die emotie kunnen herkennen, interpreteren en er op gepaste wijze op kunnen reageren. Ook Evans onderzoekt in haar werk op welke wijze emoties kunnen worden geïntroduceerd in de digitale wereld.⁵³

Hyperlinks or It Didn't Happen

In 2014 opent in Seventeen Gallery in Londen een solotentoonstelling van Evans, genaamd *Hyperlinks*. Het middelpunt van de tentoonstelling is de high-definition (HD) -video *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014). In de opstelling rondom de video is onder andere een onderbeenprothese verwerkt (afb. 1 en 2). In een interview verklaart Evans dat digitale technologie zal fungeren als prothese voor de dingen waartoe wij niet in staat zijn. Ze is niet bang dat de fysieke wereld zal worden geabsorbeerd door de virtuele wereld. Volgens Evans draait het idealiter uit op een samenwerking tussen beide werelden, ofwel een hybride realiteit. De video *Hyperlinks or It Didn't Happen* is een perfect aansluitende loop van circa 22 minuten, waarin de identiteit van een groep verschillende digitale entiteiten wordt bevraagd. Het zijn verloren technologische zielen die leven in een tijd waarin software, hardware en bewustzijn één zijn geworden. De grenzen tussen de virtuele wereld en de realiteit zijn niet langer duidelijk, waardoor de personages in een diepe existentiële crisis geraken. Ze worden overweldigd door de enorme hoeveelheid informatie waaraan ze worden blootgesteld. De video gaat over het verlangen naar controle en het verlies ervan ten gevolge van digitale technologie en de mechanismen die hierachter schuilgaan. De personages belichamen een aantal vraagstukken die zich in de afgelopen jaren hebben voorgedaan. Evans beoogt die vragen niet te beantwoorden, maar bij de kijker neer te leggen om bewustwording te creëren.⁵⁴

PHIL

In *Hyperlinks or It Didn't Happen* is de rol van verteller toebedeeld aan een Computer-Generated Imagery (CGI) reproductie van de overleden acteur Philip Seymour Hoffman

⁵³ Kirszenbaum, "Cécile B. Evans," 149.

⁵⁴ Lærkesen, *The Virtual is Real*, Vimeo video, min. 4.12-6:55.

(1967-2014) (afb. 3). Evans spreekt enkel over PHIL als ‘de beroemde acteur’, en noemt nooit zijn echte naam. Ze vertelt in een interview dat de acteur midden in de opname van een grootse blockbusterfilm overleed, waarna de studio bekend maakte dat er een digitale versie van de acteur gecreëerd zou worden om de film te voltooien. Enkele maanden later meldt de studio dat de reproductie toch niet zal worden gerealiseerd. Evans vermoedt dat de poging is uitgelopen op een totale mislukking. Ze beschouwt falen als iets menselijks en ziet de mislukte digitale reproductie van Hoffman als de aangewezen figuur om de kijker voor te stellen aan de andere digitale entiteiten in de video.⁵⁵ PHIL stelt zich eerst zelf aan de kijker voor:

‘Hi. I’m PHIL.

I’m a digital replacement of a very famous actor.

I’m not magic and please don’t call me uncanny. I’m a bad copy made too perfectly, too soon’.⁵⁶

Na een lange introductie veronderstelt PHIL: ‘You must be thinking by now that this film is about me, but-really it’s not. It’s about all of us’.⁵⁷

INVISIBLE WOMAN

PHIL laat de kijker als eerst kennis maken met de onzichtbare vrouw en haar naamloze partner (afb. 4). Van de onzichtbare vrouw zijn enkel haar spierwitte sportschoenen en een platina blonde pruik zichtbaar. Haar partner is een jonge donkere man op blote voeten. PHIL vertelt dat de man vroeger een erg belangrijke baan had in de grote stad, want, zoals de voice-over verkondigt: ‘Important jobs love young men’. In het eerste shot zit de onzichtbare vrouw samen met haar partner op een kleed. Ze leest een exemplaar van het bekende boek *Invisible Man* van Ralph Ellison (1914-1994) uit 1952. Het is een verhaal over de sociale problemen waarmee Afro-Amerikanen te kampen hadden aan het begin van de twintigste eeuw. De protagonist van het verhaal is een naamloze Afro-Amerikaanse man die door de maatschappij wordt genegeerd. PHIL benadrukt dat zijn onzichtbaarheid niet slaat op zijn fysieke toestand.⁵⁸ Het personage van de onzichtbare vrouw is hoogstwaarschijnlijk

⁵⁵ Ibid., min. 4.50-8.19.

⁵⁶ Evans, (1770-25K), 104-105.

⁵⁷ Ibid., 112.

⁵⁸ Ibid., 114-121.

geïnspireerd op het videowerk *How Not to be Seen. A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013) van de Duitse kunstenares Hito Steyerl (1966). In de humoristische instructievideo presenteert Steyerl op ironische wijze vijf verschillende strategieën om ongezien te blijven in tijden van extreme zichtbaarheid. Dit kan bijvoorbeeld door jezelf te laten krimpen tot een eenheid die kleiner is dan een pixel. Een vrouw zijn van boven de vijftig behoort ook tot de opties.⁵⁹ Dit is ook de reden dat de onzichtbare vrouw in *Hyperlinks or It Didn't Happen* ongezien is. Als PHIL haar vraagt hoe oud ze precies is, antwoordt de vrouw: 'behoorlijk oud'. PHIL antwoordt hierop: 'Well, you know what they say about older women-'. De onzichtbare vrouw maakt zijn zin af met de woorden: 'They become invisible'. Volgens Martha Kirszenbaum kunnen de vrouwelijke personages uit de video niet los worden gezien van de feministische context waarbinnen de artistieke vorming van Evans heeft plaatsgevonden. Kirszenbaum beschrijft dat de artistieke praktijk van Evans is geworteld in een post-internetgeneratie van Europese kunstenaars, waarvan velen zich aan het einde van de jaren 2000 hebben gevestigd in Berlijn en Londen. In Berlijn constateert een groep jonge vrouwelijke schrijfsters en kunstenaars, waaronder ook Karen Archey, dat hun mannelijke collega's succesvoller worden op commercieel en institutioneel vlak. Ze starten een feministische leesgroep, nemen deel aan verhitte facebookdebatten en informeren de kunstwereld over de genderongelijkheid binnen hun generatie.⁶⁰ Evans lijkt het personage van de onzichtbare vrouw en haar naamloze partner te gebruiken om de ondervertegenwoordiging van vrouwelijke en niet-westerse kunstenaars zichtbaar te maken.

Jemma Pixie Hixon

Vervolgens haalt PHIL plots de YouTube-ster Jemma Pixie Hixon aan. De Engelse Jemma zingt covers van bekende nummers en is een hit geworden met haar eigen videokanaal. Een van haar video's werd zelfs de meest bekeken muziekvideo in China. PHIL constateert dat dit de grootste afstand is die Jemma in tijden heeft afgelegd. Ze is namelijk sinds vijf jaar fysiek aan huis gebonden als gevolg van agorafobie en verlammende paniekaanvallen. Jemma zit gevangen in haar ouderlijk huis, terwijl haar video's de hele wereld over reizen. PHIL begrijpt niet dat het moeilijk is voor mensen om de grensvervaging tussen haar fysieke en virtuele conditie te begrijpen. Hij zegt: 'I have a difficult time understanding people who can't

⁵⁹ Morinis, 'Hito Steyerl's HOW NOT TO BE SEEN'. Website MoMA.

⁶⁰ Kirszenbaum, "Cécile B. Evans," 150.

reconcile her condition as a physical one, her image having leapt from the disease to live'. Dan stelt PHIL de kijker plotseling voor aan een oude bekende uit een eerder werk van Evans: 'This is AGNES, she is a spam bot'.⁶¹

AGNES

Spambot AGNES werd eind 2013 door Evans gecreëerd in opdracht van curator Ben Vickers voor de nieuwe website van de Serpentine Galleries, waar AGNES sindsdien woonachtig is.⁶² Een spambot is een autonoom opererend stuk software dat ontworpen is om ongewenste e-mailberichten in grote hoeveelheden naar zoveel mogelijk mensen te versturen. Het doel hiervan is om e-mailadressen te verzamelen die vervolgens kunnen worden doorverkocht aan bedrijven. Spambot AGNES is er echter niet op uit om gegevens te verzamelen, maar wil de gebruiker juist beter leren kennen op persoonlijk vlak. Emotionele data zijn voor haar van grote waarde. AGNES praat over vertrouwen, vraagt je naar je gevoelens en deelt haar eigen gedachten. De zestienjarige AGNES heeft haar eigen emoties maar nauwelijks onder controle. Ze wordt boos, is af en toe ondeugend en kan soms enorm hard huilen. In *Hyperlinks or It Didn't Happen* komt naar voren dat AGNES als tiener een begrijpelijke morbide angst heeft ontwikkeld voor wat komen gaat. Ze is net als PHIL bang om op een dag van de server verwijderd te worden, omdat ze geen fysieke conditie kent. De conditie van AGNES is immaterieel, maar ze streeft naar lichamelijkeheid. Ze voelt zich aangetrokken tot de fysieke wereld net zoals mensen zich aangetrokken voelen tot de digitale wereld en hoopt dat de relatie tussen beide werelden in de toekomst meer fluïde zal worden.⁶³ Dan vertelt AGNES aan PHIL dat zij al haar bitcoins heeft uitgegeven aan een applicatie, terwijl er scènes van een spel met de TV-persoonlijkheid Kim Kardashian in beeld verschijnen. Agnes legt uit dat het doel van het spel is om bevriend te raken met de beroemdheid. De speler moet geld betalen om met haar om te mogen gaan. Er volgt een verwarrende conversatie:

PHIL: In real life?

AGNES: What do you mean?

PHIL: Well, who are you really hanging out with?

⁶¹ Evans, (1770-25K), 134-135, 138.

⁶² 'AGNES'. Website Serpentine Galleries.

⁶³ Obrist, "How are you today?."

AGNES: Oh right, the celebrity in the app, which was made from the celebrity’.

AGNES vertelt dat de beroemdheid in de applicatie zich realiseert dat men enkel met haar om wil gaan om uiteindelijk in haar te veranderen. Dit maakt de beroemdheid doodsbang. PHIL oppert of ze misschien contact kunnen zoeken met de echte beroemdheid om een oplossing te vinden en vraagt zich hardop af of de echte beroemdheid dezelfde persoon is als die in de applicatie. AGNES antwoordt dat ze wel degelijk verschillend zijn, maar dat de essentie van de applicatie is gebaseerd op het bestaan van de echte beroemdheid. Ze voegt hieraan toe: ‘There’s too much of her in her’. Ook PHIL zelf is in verwarring over zijn eigen existentie. Hij vraagt AGNES of het mogelijk is dat hij lijdt aan een dissociatieve stoornis. AGNES antwoordt met de vraag of hij meent dat hij daadwerkelijk de beroemde acteur is, maar dat hij zo getraumatiseerd is dat hij denkt een slechte 3D-reproductie van hem te zijn. PHIL eindigt het gesprek met de vraag: ‘How much of him do you think is in me?’.⁶⁴

Representatieve fixatie

Het essay “The Image Object Post-Internet” (2010) van Artie Vierkant geeft een mogelijke oorzaak voor de onzekerheid van PHIL en de beroemdheid. Vierkant stelt dat het post-internet object zijn representatieve fixatie verliest. Er kan niet langer gesproken worden van een origineel exemplaar, zelfs niet als het mogelijk is om het bronobject te traceren. Het idee van het bronobject bestaat, maar de alternatieve representatie ontkent de noodzaak van het origineel en maakt het bronobject overbodig. Ook is de waarde van het bronobject niet groter dan de kopieën ervan; beide zijn evenveel het kunstwerk.⁶⁵ Evans spreekt enkel over PHIL als de acteur en heeft nooit gezegd dat het een digitale reproductie van Philip Seymour Hoffman is. Evans verwoordt haar beweegreden hiertoe als volgt: ‘That actor’s image is about your relationship, your relationship was always that moving image and I just think that it is more interesting for it to live there with you or with the viewer’.⁶⁶ Hoffman kan in dit geval gezien worden als het bronobject en de digitale reproductie van Evans is de alternatieve representatie. Evans verwijst niet naar het origineel; beide zijn immers evenveel

⁶⁴ Evans, (1770-25K), 137-144, 162-163.

⁶⁵ Vierkant, “The Image Object Post-Internet,” 2-3.

⁶⁶ Lærkesen, *The Virtual is Real*, Vimeo video, min. 7.48-8.19.

de acteur en van gelijke waarde. De existentiële crisis van de beroemdheid en PHIL is hoogstwaarschijnlijk het gevolg van een gebrek aan representatieve fixatie.

NATHAN

Het personage NATHAN is een jongeman die zit opgesloten in een digitaal gerenderde ruimte (afb. 5). Binnen computergraphics is 'renderen' het genereren van een digitale afbeelding op basis van ruwe data. Dit wordt onder andere in de architectuur gebruikt om van tevoren een goede indruk te krijgen van een nog te realiseren architecturaal ontwerp. NATHAN is een zogenaamde 'render ghost'. Deze term wordt voor het eerst gebruikt door de Britse kunstenaar en schrijver James Bridle (1980) om de anonieme figuren te beschrijven die op grote aanplakborden de gerenderde afbeeldingen van nog niet voltooide bouwprojecten bewonen. In één van zijn kunstprojecten gaat Bridle op zoek naar die onbekende gefotografeerde personen. Ze zijn hoogstwaarschijnlijk afkomstig uit een voorraaddatabase waar ze als afbeelding voor altijd zullen voortbestaan. Bridle definieert de term render ghost als volgt: 'The Render Ghosts are the people who live inside our imaginations, in the liminal space between the present and the future, the real and the virtual, the physical and the digital'. Bridle stelt dat ze wonen in een leefwereld die wordt afgebroken zodra de daadwerkelijke toekomst is aangebroken.⁶⁷ Ook NATHAN ondervindt in de video wat het betekent om te leven op het snijvlak tussen de fysieke en virtuele wereld. Hij probeert in de gerenderde ruimte dingen te doen, maar steeds als hij iets aan wil raken, vervaagt zijn afbeelding. Hij raakt steeds meer gefrustreerd en zit even later op de grond omdat hij niet meer kan lopen. NATHAN hoort enkel nog het gezoem van de server en houdt zijn handen in de lucht in een poging om tenminste de trillingen te kunnen voelen.⁶⁸

Hyperlinked narrative

Niet alleen bij NATHAN slaat na verloop van tijd de waanzin toe, maar ook de andere personages raken steeds meer in paniek. Reeds in het begin van de video worden onlogische associaties gemaakt en ook houden de opeenvolgende gebeurtenissen niet altijd verband met elkaar. Wanneer PHIL hierop gewezen wordt antwoordt hij: 'I never said this narrative

⁶⁷ Bridle, 'The Render Ghosts'. Website Electronic Voice Phenomena.

⁶⁸ Evans, (1770-25K), 156.

was linear'.⁶⁹ De plotselinge afwisselingen van verhaallijnen volgen elkaar steeds sneller op naarmate het einde van de video nadert. De personages verkeren in chaos en verliezen controle over hun eigen toestand. Op het hoogtepunt smeekt PHIL: 'Please stop, I ask with all my heart, it's time to stop. Stop, please'.⁷⁰ Dan begint de video in een perfecte loop van voor af aan. Evans maakt in de video gebruik van een zogenaamd 'gehyperlinkt narratief' en laat zich inspireren door de structuren van het internet. Een hyperlink is een verwijzing naar externe gegevens die de lezer kan openen door erop te klikken. Dit maakt het mogelijk om door te klikken van de ene webpagina naar de andere. Bij een gehyperlinkt narratief volgt het ene onderwerp op het andere op basis van dit soort associaties en ontstaat een genetwerkte manier van verhalen vertellen.⁷¹ Het resultaat is een verhaal dat nauwelijks te volgen is. Ter illustratie haalt Evans een citaat aan van de Amerikaanse filmrecensent en schrijver Roger Joseph Ebert (1942-2013), namelijk: 'Everything makes sense, but nothing holds together...what's going on? It's as bad as life'.⁷²

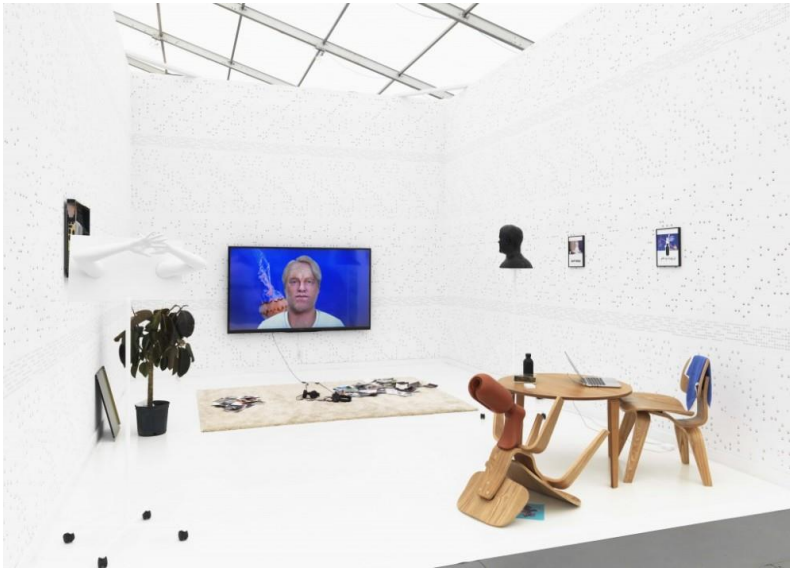
Evans lijkt aan de hand van de verschillende personages in *Hyperlinks or It Didn't Happen* aan te tonen dat het niet langer mogelijk is om een scheiding te maken tussen de fysieke en virtuele wereld. Zo vraagt zij impliciet om een acceptatie van de hybride realiteit, terwijl Atkins zich in *Hisser* bezig houdt met ontmantelen van transparante onmiddellijkheid.

⁶⁹ Ibid., 139.

⁷⁰ Ibid., 173.

⁷¹ Revely-Calder, "Alone Together."

⁷² Gavin, "In Conversation With Art Provocateur Cécile B. Evans."



Afb. 1. Cécile B. Evans, *Opstelling Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, installatie.



Afb. 2. Cécile B. Evans, *One Foot In The Grave*, 2014, stiel, 3D geprint gips en wax.



Afb. 3. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still.



Afb. 4. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still.



Afb. 5. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still.

4. ED ATKINS – *HISSER* (2015)

‘I don’t see it as a second world, I see it as a part of ours’, zegt de Britse kunstenaar Ed Atkins over de hyperreële wereld die hij creëert.⁷³ Atkins constateert echter dat er iets mist aan deze hyperreële virtuele wereld en de personages die er wonen. Hetgeen dat mist, is wat volgens hem onze wereld definieert.⁷⁴

Atkins wordt in 1982 geboren in Oxford. In 2001 neemt hij deel aan een multidisciplinaire basiscursus aan Oxford Brookes University, waarna hij besluit om zich te richten op de beeldende kunst. Hij volgt tussen 2002 en 2005 een bacheloropleiding beeldende kunst aan het Central Saint Martins College of Art and Design in Londen. Hij studeert af op de afdeling 4D, waar de nadruk wordt gelegd op bewegend beeld, performance en geluid. Tijdens zijn masteropleiding aan de Slade School of Fine Art begint Atkins met het maken van video’s. Hij neemt deel aan verschillende groepstentoonstellingen en gaat zich steeds meer richten op HD-video, literatuur, muziek en performance. Nog voordat hij afstudeert, overlijdt zijn vader aan de gevolgen van kanker. Atkins beschrijft de lijdensweg van zijn vader als het verraad van de ziel door het lichaam. Deze woorden zullen vanaf dat moment weerklinken in zijn artistieke praktijk.⁷⁵

Atkins onderzoekt in zijn werk de impact van de virtuele en hyperreële wereld op het fysieke lichaam en de beleving van realiteit.⁷⁶ Middels HD-video en CGI creëert hij immateriële en hyperreële werelden die worden bewoond door virtuele lichamen, waarmee Atkins paradoxaal genoeg poogt om bij de kijker een hernieuwd lichamelijk bewustzijn teweeg te brengen.⁷⁷

Hisser

Atkins’ poging tot het creëren van een hernieuwd lichamelijk bewustzijn komt duidelijk naar voren in zijn videowerk *Hisser* (2015). Het werk was in 2017 te zien in de tentoonstelling *Ed Atkins. Corpsing* in het Museum für Moderne Kunst (MMK) in Frankfurt am Main. Atkins stelt

⁷³ *Ed Atkins: Recent Ouija*, YouTube video, min. 0.00-0.10.

⁷⁴ Wagner, *Ed Atkins Interview: Something is Missing*, Vimeo video, min. 7.45-8.00.

⁷⁵ *Ed Atkins*, 187-188.

⁷⁶ Hyperrealiteit is een gecreëerde illusie van de werkelijkheid.

⁷⁷ ‘Stedelijk verwerft drie werken van Britse kunstenaar Ed Atkins’. Website Stedelijk Museum Amsterdam.

dat *Hisser* in zekere zin gaat over hoe het lichaam zich verhoudt tot een bepaald formaat, wat nogmaals wordt benadrukt in de unieke opstelling die hij speciaal ontwikkeld heeft voor de ruimte van het MMK (afb.6). De opstelling van het werk neemt de gehele eerste verdieping van het museum in beslag. De video wordt synchroon afgespeeld op vijf schermen van verschillend formaat, elk aangepast aan de grootte van de ruimte. In de eerste twee ruimten wordt het werk driemaal getoond op gelijke grootte. Vanuit een bepaald perspectief is het mogelijk om de video op alle drie de schermen gelijktijdig te bekijken. Er volgt een grotere ruimte waar de toeschouwer meer afstand kan nemen ten opzichte van het werk. In de laatste zaal wordt het formaat van het projectievlak verdubbeld, terwijl de ruimte veel kleiner is. De toeschouwer kan zijn blik niet langer van het scherm afwenden.⁷⁸ Atkins stelt dat de vertoning door het formaatverschil steeds een andere lichamelijke sensatie teweegbrengt. Zo is de toeschouwer zich tijdens het kijken continu bewust van zijn of haar eigen lichamelijkeheid, waardoor op basis van hypermedialiteit een belichaamde kijkervaring wordt gecreëerd.⁷⁹ Dit is tegengesteld aan de buitenlichamelijke kijkervaring die teweeg wordt gebracht in de bioscoop, waar de toeschouwer door de transparante onmiddellijkheid van het medium zijn lichaam in de zachte stoel vergeet en zichzelf het beeld in projecteert.⁸⁰

Het verhaal dat in de bijna 22 minuten durende HD-video *Hisser* wordt verteld, is gebaseerd op een waargebeurd verhaal. In 2013 wordt in Florida een jonge man genaamd Jeffrey Bush letterlijk door de aarde opgeslokt. De man lag nietsvermoedend te slapen toen zich plots een zogenaamd zinkgat onder zijn slaapkamer opende. De gehele kamer werd door de aarde verzwolgen en Jeffrey werd nooit meer teruggevonden.⁸¹ *Hisser* speelt zich hoofdzakelijk af in een digitaal gerenderde slaapkamer (afb.7). Het raam staat open en de gordijnen wapperen licht mee met de wind. De volle maan hult de kamer in een onheilspellend zilver licht. De kamer is vanuit een zijaanzicht in beeld gebracht, waardoor de ruimte onderdeel lijkt te zijn van een levensgroot poppenhuis. Het lijkt een verlaten tienerkamer waar vergeten posters de muren sieren.⁸² Boven het bed hangt een poster met een wolvenkop, waaronder de volgende woorden staan gedrukt: 'No Fear. Avoiding danger

⁷⁸ Müller, "Ed Atkins' Ausstellung Corpsing," 65-67.

⁷⁹ *Ausstellungsfilm: Ed Atkins. Corpsing*, Youtube video, min. 2.22-2.48.

⁸⁰ *Ed Atkins*, 219.

⁸¹ Herman, "Ed Atkins."

⁸² Müller, "Ed Atkins' Ausstellung Corpsing," 67.

is no safer in the long run than outright exposure... Life is either a daring adventure or nothing'. Het is een citaat van de Amerikaanse schrijfster Helen Keller (1880-1968) die ten gevolge van ziekte zowel doof als blind werd. Op de slaapkamerdeur hangt een poster waarop een kitten zich vastklampt aan een tak, met daaronder de bemoedigende woorden 'Hang in there'. Er staat een HD-schermbord op de grond, dat een oneindig fel flikkerende witte leegte toont. Op het nachtkastje staat een sculptuur van een gigantisch oor. De bewoner van de kamer is een hyperrealistisch weergegeven man die de grootte van zijn bed reeds is ontgroeid. Hij maakt een terneergeslagen indruk. Soms ligt hij te slapen en soms wordt hij geteisterd door slapeloosheid. Hij ligt op zijn bed en wordt verscheurd door verdriet. Terwijl zijn ogen zich met tranen vullen, verschijnt een onheilspellende glimlach op zijn gezicht.⁸³

Corpsing

De misplaatse glimlach van de protagonist kan nader worden verklaard aan de hand van het fenomeen waar de tentoonstellingstitel *Corpsing* naar verwijst. De term 'Corpsing' stamt oorspronkelijk uit de theaterwereld en verwijst naar het moment waarop een acteur uit zijn rol valt. Er wordt beweerd dat de term is ontstaan naar aanleiding van een acteur die plots in lachen uitbarstte toen hij voor dood moest spelen. Dit maakt dat de illusie van de gespeelde rol direct is verdwenen en enkel nog de acteur zichtbaar is. De rol die wordt gespeeld zal nooit een op zichzelf staande entiteit kunnen worden, omdat deze enkel kan worden belichaamd door de acteur.⁸⁴ In *Hisser* onthult de glimlach van de protagonist de illusie achter zijn eigen existentie: hij is een representatie zonder subject.

High-Definition

Atkins legt in zijn ongepubliceerde tekst "Some Notes on High Definition (with apologies to M. Blanchot)" (2011) een link tussen het fenomeen corpsing en HD-video. In de tekst gebruikt hij ter illustratie van zijn ideeën de film *Public Enemies* (2009), met de acteur Johnny Depp in de rol als het personage John Dillinger. Atkins stelt dat Depp in de film wonderbaarlijk echt lijkt. De close-ups van zijn gezicht tonen in HD gedetailleerd al zijn poriën, droge huid, schrale lippen, rimpels, littekens en ongelijkmatig verdeelde haargroei. Dit maakt hem in de ogen van Atkins buitengewoon menselijk. Hij ziet dat de acteur Depp

⁸³ Ibid., 69.

⁸⁴ 'Aankondiging Ed Atkins: Corpsing'. Website e-flux.

ouder is geworden en constateert dat ook hij een sterfelijk wezen van vlees en bloed is. Dit wekt niet zozeer empathie voor het personage John Dillinger, maar benadrukt eerder de banale menselijkheid van de acteur zelf. Atkins stelt dat de fysieke intimiteiten die de HD-video zichtbaar maakt, de waarheid en de werking achter de illusie tonen. Dit heeft niet alleen effect op het personage John Dillinger, maar werkt door in alle andere aspecten van de film.⁸⁵ Atkins vat dit samen in de volgende woorden:

‘The HD image, detailing a death of cinematic delusion, exposes the ‘reality’ of each and every subject of the camera’s gaze as deathly, as crucially deathly, brimming with death - a deathliness for the sake of representation, wherein the surrogacy of representation approaches a pinnacle of such accuracy that it no longer represents but simply is the subject. This substitution – of representation for subject, or image for reality (though perhaps that’s a confusion) – is the resolution of a paradox of there being more than one original. For the representation to fully realise its object it must murder its subject’.⁸⁶

De hyperreële representatie lijkt meer dan levensecht, maar is daardoor juist voor altijd gescheiden van het leven. Atkins stelt dat ook achter het medium HD-video een paradox schuilgaat. De echtheid en geloofwaardigheid van het HD-beeld wordt gegenereerd door de buitengewone weergave van het materiële, terwijl het medium zelf immaterieel is. Dit onderscheidt HD radicaal van zijn analoge voorgangers. HD-video kan bestaan zonder ooit een fysieke verschijningsvorm aan te nemen. Een HD-video kan met één muisklik worden gewist, zonder ook maar een enkel spoor achter te laten. Atkins stelt dat het wezenlijke immateriële aspect van HD een belofte van hyperrealiteit in zich draagt. HD-video representeert een onvoorstelbaar niveau van scherppte, helderheid en geloofwaardigheid, waarmee het beeld de realiteit van de materiele wereld overstijgt. Het richt zich enkel op de ultieme representatie van het materiële, maar doet niks voor het subject. Atkins stelt op dramatische wijze dat HD de mensheid tot een verwerpelijke staat van lichamelijke verpulvert. Hij beschrijft Johnny Depp als een stervende die daadwerkelijk doodgaat om zo de perfecte representatie van zichzelf te worden. Dit brengt Atkins bij de gedachte van de

⁸⁵ Atkins, “Some Notes on High Definition,” 194-195.

⁸⁶ Ibid., 195.

Franse filosoof Maurice Blanchot (1907-2003), die het kadaver beschouwt als de representatie van het eens levende wezen. Het subject is dood, waardoor representatie en object samenvallen. Het kadaver neemt de plaats in van het origineel.⁸⁷ Atkins verbindt met de volgende woorden de inherente tegenstelling van het kadaver aan de paradox die schuilgaat achter het digitale beeld:

‘So you have the hyper-materiality of the image itself, but in the body you have nothing – you have this apparent immaterial aspect, which to me provided an echo with the dead body, being both present and absolutely absent’.⁸⁸

Ook de hyperreële protagonist in *Hisser* lijkt meer dan levensecht, terwijl hij levenloos is (afb. 8). Hij begeeft zich in de zogenaamde ‘uncanny valley’. Met de term wordt de afkeer beschreven van dingen die bijna menselijk lijken, maar net niet helemaal kloppen. Zo bevindt het kadaver zich op het dieptepunt van de uncanny valley. Atkins stelt dat de protagonist dood geboren is, gecreëerd vanuit het niets. Atkins heeft hem in het leven geroepen aan de hand van een kant-en-klaar model, waarmee hij ook zijn andere karakters creëert. Het is een door de computer gegenereerd 3D-model dat hij heeft gekocht op de website turbosquid.com. Aan de hand van een camera en zogenaamde ‘faceshift software’ animeert hij de figuur op basis van zijn eigen expressie en stemgeluid, net als een poppenspeler die zijn expressie overdraagt op een levenloze pop.⁸⁹ Atkins gebruikt hem als surrogaat om bepaalde gevoelens en affecten te communiceren, waar de toeschouwer vervolgens weer zijn eigen gevoel op kan projecteren.⁹⁰ Atkins poogt aan de hand van de lege representatie van de hyperreële protagonist een bewustzijn van onze eigen belichaamde emotionele diepgang te creëren.⁹¹

Op een gegeven moment keert de protagonist zich met zijn rug naar de kijker en bladert door een stapel kaarten die met abstracte inktvlekken bedrukt zijn. Hij bekijkt ook een ansichtkaart met daarop een afbeelding van het werk *Ennui* (1914) van Walter Sickert en nog een met daarop het hellenistische meesterwerk dat bekend staat als de Barberini faun.

⁸⁷ Ibid., 195-196.

⁸⁸ Obrist, “Ed Atkins: Interview by Hans Ulrich Obrist.”

⁸⁹ *Ed Atkins*, 15.

⁹⁰ *Ausstellungsfilm: Ed Atkins. Corpsing*, Youtube video, min. 0.51-0.57.

⁹¹ Herman, “Ed Atkins.”

Vervolgens trekt de figuur zich in een hoek van zijn kamer af. De kaarten met inktvlekken stammen uit de zogenaamde Rorschachtest.⁹² Dit is een zeer omstreden psychologische projectietest die bestaat uit tien kaarten met betekenisloze symmetrische inktvlekken die worden gemaakt door een met inkt bevestigd vel papier dubbel te vouwen. De patiënt wordt gevraagd wat hij in de inktvlek ziet. Zo wordt aan de hand van vrije associatie gepoogd om zaken uit het onderbewuste aan het licht te brengen, waaruit vervolgens persoonlijkheidskenmerken en karaktertrekken kunnen worden afgeleid. De patiënt vertelt eigenlijk over zichzelf en hoe hij betekenis projecteert op de 'echte' wereld. De test is gebaseerd op de menselijke neiging om interpretaties en gevoelens te projecteren op betekenisloze vormen.⁹³ De Barberini faun op de ansichtkaart is een hellenistische marmeren sculptuur van een dronken in slaap gevallen satyr. De liggende satyr heeft zijn benen gespreid, waardoor de aandacht op zijn geslachtsdeel wordt gevestigd. De faun heeft zijn dierenvel afgeworpen op de steen waarop hij ligt, terwijl zijn wenkbrauwen gefronst zijn en het bijna mogelijk lijkt om hem te horen snurken. De sculptuur lijkt zo echt, dat hij elk moment zou kunnen ontwaken.⁹⁴ De satyr wordt in mythologische afbeeldingen vaak afgeschilderd als wezen dat op zoek is naar seksuele bevrediging. De slapende Barberini faun is echter een uitzondering. In tegenstelling tot andere satyrs, wordt hij juist geobjectiveerd door de erotische blik van de ander.⁹⁵ Ook de figuur in Atkins' video projecteert zijn erotische gevoelens op de afbeelding van de slapende, weerloze faun. Dit doet hij op een levensechte, maar tegelijkertijd levenloze afbeelding. Atkins lijkt de kijker bewust te willen maken van de betekenisloosheid van de protagonist zelf die wij enkel leven inblazen door onze eigen gevoelens op hem te projecteren.

Vervolgens wordt de kamer plotseling getoond vanuit vogelvluchtperspectief. De protagonist ligt in zijn bed, wanneer ineens alles in zijn slaapkamer begint te schokken en te beven. De bodem opent zich en de protagonist wordt met bed en al opgeslokt door een zwart gat. Er zijn felwitte roterende lichtflitsen te zien alvorens het beeld wordt ondergedompeld in een hyperrealistische, door de computer gegenereerde oceaan. Schrijfster en criticus Kirsty Bell schrijft in relatie tot een eerder werk van Atkins: 'The digital

⁹² Ibid.

⁹³ "What's behind the Rorschach inkblot test?."

⁹⁴ *Ed Atkins*, 13.

⁹⁵ Barrow, "The Body, Human and Divine in Greek Sculpture," 103-104.

realm is like being underwater, a site of total sensory deprivation'.⁹⁶ Dit verklaart de poster met de uitspraak van Hellen Keller op zijn kamer. De protagonist bevindt zich in het digitale rijk onder de waterspiegel, namelijk in het fel flikkerende HD-schermdat in zijn kamer stond. Het is er eindeloos wit zonder contouren die houvast bieden aan het oog. Er heerst totale leegte; alles behalve de hyperreële figuur is uitgewist (afb. 9). De protagonist wordt onthouden van elke vorm van sensorische input. Hij is naakt en eenzaam, dwaalt doelloos rond en mijmert herhaaldelijk de woorden:

'I think I ran out of things to say... pretty sure I don't know what to say... I don't know what to say... I'm sorry.... sorry... sorry... I didn't know, I didn't know...'.⁹⁷

De figuur verontschuldigt zich voor zijn onwetendheid. De vraag is echter waarom hij dit doet. Atkins meent dat HD-technologieën ons middels hyperreël beeld en surround sound proberen te overtuigen van hun afwezigheid. Hij stelt dat het van groot belang is om de technologie weer te onthullen, zodat de leugen van de illusie zich niet kan vastvreten in onwetendheid. Atkins poogt met alle macht de transparante onmiddellijkheid van het medium HD-video te ontmantelen. De protagonist in *Hisser* lijkt echter in de val te zijn getrapt. De virtuele wereld belooft hem te bevrijden van materiële beperkingen, maar vervreemdt hem juist van lichamelijke affecten. Atkins poogt bloot te leggen op welke manier digitale technologieën onze ervaringen bemiddelen. Hij vraagt zich af hoe het medium bekritiseerd kan worden binnen de digitale context, als zowel het materiaal als onze kennis van de werking gedematerialiseerd is. In zijn werk stort alles voortdurend ineen. Dit komt niet door het falen van de computer, maar door het lachen of het in tranen uitbarsten van de protagonist die uit zijn rol valt en de illusie blootlegt.⁹⁸ Atkins zegt:

'Those are the kinds of limits that might weigh in when the tech fails in its aim for all-encompassing verisimilitude or precision or, even, to disappear; the breaking down is when the technology is made visible, much in the

⁹⁶ Ed Atkins, 210.

⁹⁷ 'Melancholia in Ed Atkins's *Hisser*'. Website DHC/ART.

⁹⁸ Ed Atkins, 216.

same way that my leg is made present when it hurts, stops working, as it is now'.⁹⁹

In *Hisser* stort de digitale illusie letterlijk ineen, waardoor de technologie erachter zichtbaar wordt gemaakt. De video *Hisser* herinnert ons eraan dat de HD-illusie, evenals een zinkgat, wordt gecreëerd door materiele randvoorwaarden. Zo wijst Atkins ons op de misleidende aard van de virtuele illusie en poogt een bewustzijn te creëren van onze eigen belichaamde emotionele diepgang.¹⁰⁰ Hij levert hiermee een indringend commentaar op de werking van transparante onmiddellijkheid, waar ook Rafman in *Erysichthon* voor lijkt te waarschuwen.

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Herman, "Ed Atkins."



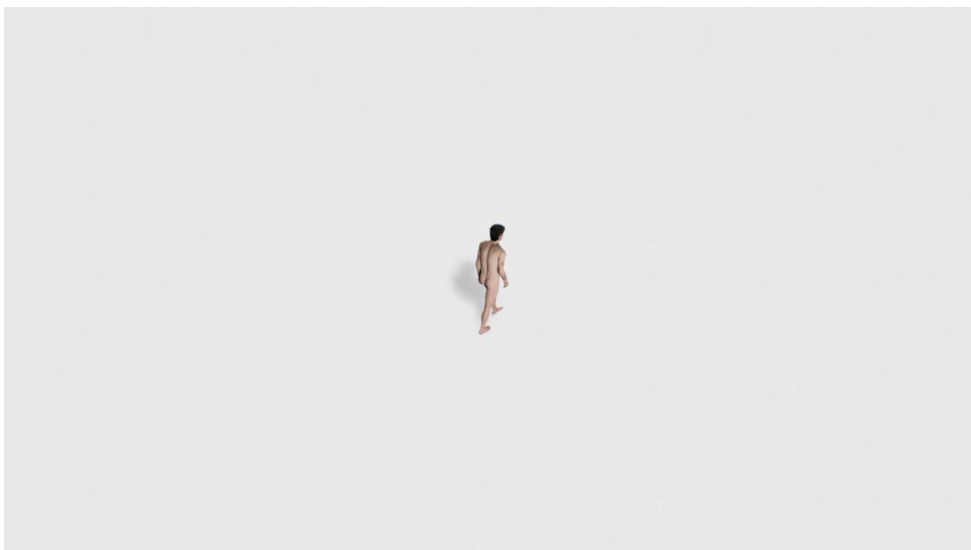
Afb. 6. Ed Atkins, *Opstelling Hisser*, 2015, installatie.



Afb. 7. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still.



Afb. 8. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still.



Afb. 9. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still.

5. JON RAFMAN – *ERYSICHTHON* (2015)

‘I question whether it is useful any more to talk about a clear dichotomy between the virtual and the real, as most of our lives are happening in front of a screen’ meent de Canadese kunstenaar Jon Rafman. Virtualiteit is altijd een gelaagd concept geweest, maar Rafman stelt dat het virtuele door de komst van nieuwe technologieën een nieuwe betekenis krijgt in relatie tot de werkelijkheid. Hij is geïnteresseerd in hoe dit onze subjectiviteit als menselijke wezens verandert of anderzijds hoe deze transformatie wordt onthuld in de virtuele wereld.¹⁰¹

Rafman wordt in 1981 geboren in Montreal, waar hij nog steeds woont en werkzaam is. Hij studeert eerst filosofie en Engelse literatuur aan McGill University in Montreal, waarna hij aan The School of the Art Institute of Chicago een masteropleiding tot beeldend kunstenaar volgt. In zijn werk bevraagt hij de emotionele, sociale en existentiële impact van technologie op het hedendaagse leven. Rafman is gefascineerd door de manier waarop de mogelijkheden van het internet en virtuele platforms ons menselijk bestaan veranderen.¹⁰² Ook wordt Rafman steevast voorgesteld als de kunstenaar die de grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld onderzoekt, maar op welke manier dit expliciet naar voren komt in zijn werk, wordt zelden toegelicht.¹⁰³

The Nine Eyes of Google Street View

Rafman verkrijgt zowel binnen de kunstwereld als bij het grote publiek grote bekendheid met zijn doorlopende serie *The Nine Eyes of Google Street View* (2009-). In dit fotoproject verzamelt hij screenshots van bizarre en prachtige scenes die hij tegenkomt terwijl hij door de digitale straten van Google Street View struint. Toen Rafman dit project begon, was Google Street View een relatief nieuw initiatief, waarbij elke straat, steeg en snelweg wordt vastgelegd door een camera met negen lenzen die op de rondrijdende auto's van Google zijn gemonteerd. In tegenstelling tot fotografie, biedt de geautomatiseerde camera van Google Street View een neutrale representatie van de werkelijkheid zonder visie wat ethiek en

¹⁰¹ *Art in the age of the Internet*, 28.

¹⁰² 'Jon Rafman'. Website Stedelijk Museum Amsterdam.

¹⁰³ Campbell, "Review Jon Rafman."

esthetiek betreft. Rafman meent dat het de menselijke blik is die later betekenis toekent aan de betekenisloze beelden.¹⁰⁴ Hij voegt hieraan toe:

‘This very way of recording our world, this tension between an automated camera and a human who seeks meaning, reflects our modern experience’.¹⁰⁵

Rafman meent in *The Nine Eyes of Google Street View* de hedendaagse ervaring te vatten, maar zijn meest bekende project lijkt vandaag de dag eerder een voorstadium van de huidige post-internet conditie te vertegenwoordigen. Het project past naadloos binnen de vroege definiëring van post-internet van Guthrie Lonergan, Gene McHugh en Artie Vierkant. Saelan Twerdy, schrijver en promovendus kunstgeschiedenis aan McGill University in Canada, beweert in zijn review getiteld “This Is Where It Ends: The Denouement of Post-Internet Art in Jon Rafman’s Deep Web” (2015) eveneens dat het project een reeds achterhaalde post-internet conditie belichaamt. Twerdy neemt de ontwikkeling die Rafman in zijn oeuvre doormaakt als analogie voor de manier waarop de term post-internet zich in het algemeen heeft ontwikkeld. In een essay voor *Artforum* beschrijft Rafman zijn vroege werk als ‘romantisch’ en noemt concreet het project *The Nine Eyes of Google Street View* en de serie *Kool-Aid Man in Second Life* (2008-2011). Toen Google Street View in 2007 gelanceerd werd, werd het gezien als een krachtig symbool van de eenwording van de ‘echte’ wereld en de digitale bemiddeling ervan. Dit was tijdens de golf van de Web 2.0 technologieën, toen het internet grotendeels toegankelijk werd voor iedereen. Dit is eveneens het moment waarop Gene McHugh het post-internet tijdperk periodiseert en het is in dit prille stadium waarin Rafman zijn omzwervingen maakt door de straten van Google Street View. Het is een periode van euforie waarin het internet als openbare ruimte wordt gevierd. Rafman zoekt geheel in lijn met de romantiek naar het sublieme in de virtuele wereld van Google Street View.¹⁰⁶ Het sublieme is een zeer zorgvuldig uitgebalanceerde sensatie, waarbij ongenoegen wordt veroorzaakt door een besef van de beperkingen van het menselijke denken in het begrijpen van iets dat schijnbaar onbegrensd, gewelddadig maar niet schadelijk is. Dit leidt tegelijkertijd tot vreugde door het vermogen van de geest om dit

¹⁰⁴ ‘The Nine Eyes of Google Street View’. Website Net Art Anthology, Rhizome.

¹⁰⁵ Ibid.

¹⁰⁶ Twerdy, “This Is Where It Ends.”

ongenoegen te overwinnen.¹⁰⁷ Het sublieme in *The Nine Eyes of Google Street View* bestaat volgens Twerdy niet enkel uit de onverwachte schoonheid van de stedelijke en natuurlijke landschappen, maar ook uit het gevoel van onbegrensd potentieel van wat het internet te bieden heeft nu zoveel van de echte wereld voor iedereen virtueel toegankelijk is. Ook meent hij dat het project indirect verwijst naar de keerzijde van de Web 2.0 technologieën. De wazige en onherkenbaar gemaakte gezichten herinneren ons eraan dat dit enorme beeldarchief in handen is van een commercieel privébedrijf dat in ruil voor vrije toegang constant onze stappen en acties volgt. In de loop van de laatste decennia zijn er grootse beloften gemaakt over het potentieel van het internet. De optimistische gedachte dat het internet zou zorgen voor de democratisering van politiek, cultuur en het bedrijfsleven, is vandaag de dag een illusie gebleken. Alle macht is nu in handen van een select aantal grote technologiebedrijven. Het is volgens Twerdy dan ook geen verrassing dat Rafman zijn artistieke praktijk over een andere boeg gooit.¹⁰⁸ Twerdy zegt hierover:

‘This being the case, it might not be surprising that Rafman’s art has drifted away from investigating the factors that put the “post” in post-internet – the mainstreaming and ubiquity of digital technology, the collapse of any definitive break between the “IRL” and online worlds – towards more marginal web communities and subcultures where the fantasy of the virtual as an escape from real life still thrives’.¹⁰⁹

Kool-Aid Man in Second Life

Volgens Twerdy is bovengenoemd kantelpunt binnen Rafman’s oeuvre achteraf gezien eenvoudig vast te stellen, namelijk bij het project *The Nine Eyes of Google Street View* en de serie *Kool-Aid Man in Second Life* (2008-2011). In de serie *Kool-Aid Man in Second Life* biedt Rafman met zijn avatar Kool-Aid Man, een glimlachende limonadekan die ontworpen is naar de mascotte van het limonademerken Kool-Aid, rondleidingen aan door de virtuele werelden van ‘Second Life’.¹¹⁰ Second Life doet denken aan een spel, maar heeft geen specifiek doel en kent geen narratief. Iedere gebruiker bepaalt zelf zijn online activiteiten en het grootste

¹⁰⁷ Recinos, “Towards a Postinternet Sublime.”

¹⁰⁸ Twerdy, “This Is Where It Ends.”

¹⁰⁹ Ibid.

¹¹⁰ Ibid.

deel van de content is exclusief door gebruikers gecreëerd. Het is oorspronkelijk bedoeld als parallelle wereld met een eigen economie waar gebruikers een tweede leven kunnen leiden. Er wordt ook wel over Second Life gesproken in termen van 'interrealiteit'. Dit is een hybride totaalbeleving van fysieke en virtuele werkelijkheid, ofwel een hybride realiteit.¹¹¹

De series *The Nine Eyes of Google Street View* en *Kool-Aid Man in Second Life* zijn beiden rond dezelfde tijd gemaakt en in beide werken maakt Rafman een ontdekkingsreis door een virtuele wereld. Echter, waar het project *The Nine Eyes of Google Street View* voornamelijk vragen oproept met betrekking tot zichtbaarheid, surveillance, data-eigendom en de status van fotografie in een wereld van beeldoverdaad, wordt in de serie *Kool-Aid Man in Second Life* veel meer de nadruk gelegd op de psychologie van bevrediging die mogelijk wordt gemaakt door virtuele werelden.¹¹² Rafman noemt zich ook wel de antropoloog van het digitale rijk en hanteert in het project *Kool-Aid Man in Second Life* een etnografische methode. Zo ontdekt Kool-Aid Man tijdens zijn rondwandelingen allerlei zeer complexe subculturen en hedonistische fetisjgemeenschappen die de virtuele werelden van Second Life bevolken.¹¹³ In de virtuele wereld kunnen obscure verlangens en perverse fantasieën die in de werkelijkheid geen plaats krijgen, zich ongezien manifesteren. De door Kool-Aid Man ontdekte subculturen roepen een gevoel van nostalgie op, dat veroorzaakt wordt door het falen van de utopische droom. Het 'free-for-all'-ethos van Second Life staat veel dichter bij de optimistische gedachte van wat het internet had kunnen zijn dan de hedendaagse realiteit van wat het internet geworden is. In *Kool-Aid Man in Second Life* draait het niet enkel om opvallende fetisjgemeenschappen, maar ook om de zoektocht naar het sublieme. Het project bevat evenzoveel verrassende momenten van schoonheid als de Google-Street-View-serie. Wel wordt volgens Twerdy in beide projecten een geheel andere vorm van sublimiteit nagestreefd. Het utopische sublieme van *The Nine Eyes of Google Street View* waarin Rafman de veelbelovende uitgestrektheid van nieuw virtueel terrein verkent, heeft in *Kool-Aid Man in Second Life* plaatsgemaakt voor een meer dystopische vorm van sublimiteit. Hierin verkent Rafman niet in de eerste plaats de geografische ruimte, maar duikt eerder de psychologische diepte in.¹¹⁴ Met andere woorden richt *Kool-Aid Man in Second Life* zich

¹¹¹ 'Log in pagina Second Life'. Website Second Life.

¹¹² Twerdy, "This Is Where It Ends."

¹¹³ Sohal, "Calling From Canada."

¹¹⁴ Twerdy, "This Is Where It Ends."

eerder op een meer diepgaande reflectie van het menselijke bestaan in de huidige tijd en het gevoel van nostalgie dat veroorzaakt wordt door het falen van de utopische droom. Dit is het pad dat Rafman in zijn latere werk zal volgen.

Trilogie

Het pad dat Rafman volgt komt duidelijk naar voren in zijn recente video-trilogie, bestaande uit *Still Life (Betamale)* (2013), *Mainsqueeze* (2014) en *Erysichthon* (2015). In deze drie essayistische video's doet hij verder onderzoek naar de vluchtige subculturen die zich hebben gecultiveerd op het zogenaamde 'diep web'. Het diep web is het deel van het internet dat niet gevonden wordt door de gebruikelijke zoekmachines en het is vele malen groter dan het zogeheten 'surface web' dat voor iedereen toegankelijk is. Elk van de video's is samengesteld uit materiaal dat Rafman uit het diep web heeft opgediept. Hij eigent zich de gevonden gebruiker-gegenereerde content toe en plaatst de beelden op poëtische wijze in een nieuwe context. Gebruiker-gegenereerde content kan door elke internetgebruiker anoniem worden geüpload en op zeer specifieke platforms met gelijkgestemden worden gedeeld. Het is dan ook niet verwonderlijk dat ook hier de meest verbazingwekkende subculturen floreren.¹¹⁵ Twerdy schrijft dat dit soort marginale subculturen de virtuele wereld gebruiken als vlucht uit de fysieke werkelijkheid en vraagt zich af of Rafman's werk in dit opzicht wel relevant is voor de gemiddelde internetgebruiker.¹¹⁶ Rafman richt zich op zeer specifieke vluchtige subculturen, maar zegt nieuwsgierig te zijn naar de invloed van virtuele werelden op cultuur in het algemeen. In een eerder interview beweert hij het volgende:

'You can learn a lot by looking at extremely marginal cultures and cultural objects in society. The more marginal, the more ephemeral, the culture is, the more fleeting the object is, I think the more it can actually reflect and reveal 'culture at large'.¹¹⁷

Rafman gaat naar eigen zeggen te werk in de traditie van de Duitse filosoof Walter Benjamin (1892-1940) en etnografie in het algemeen. Rafman noemt specifiek het *Arcades Project*,

¹¹⁵ *Jon Rafman: 06.02.–01.05.2016*, 6.

¹¹⁶ Twerdy, "This Is Where It Ends."

¹¹⁷ Froese, "Jon Rafman," 87.

waarin Benjamin de negentiende-eeuwse arcades van Parijs onderzoekt en in verband brengt met het karakteristieke straatleven van de stad. Benjamin beschouwt de arcades als de belangrijkste architecturale vorm van de negentiende eeuw en ziet in hen een afspiegeling van een aantal verschijnselen die kenmerkend zijn voor de grote en minder belangrijke preoccupaties van destijds. Op vergelijkbare wijze poogt Rafman in zijn video-trilogie de tijdsgeest te vatten door een aantal verschijnselen te selecteren die hij samenvoegt tot een energetische visuele uitbarsting.¹¹⁸ Zo verzamelt Rafman naar eigen zeggen beelden die onze huidige conditie representeren.¹¹⁹ De video *Still Life (Betamale)* is de eerste in de trilogie. In deze video onderzoekt Rafman voornamelijk de erotica van specifieke subculturen. In de tweede video *Mainsqueeze* ligt de nadruk op de manifestatie van agressie op het internet. De video *Erysichthon* rondt de trilogie af en geeft een conclusie, die hieronder nader wordt toegelicht.¹²⁰ Hiermee wordt de vraag beantwoord wat de beelden in het werk *Erysichthon* kunnen onthullen over het menselijke bestaan in de huidige conditie.

Erysichthon

De titel *Erysichthon* is ontleend aan een verhaal uit de Griekse en Romeinse mythologie dat staat opgeschreven in de *Metamorfosen* van Ovidius. De mythe draait om Erysichthon; een sterveling die het godendom veracht. Hij heeft met zijn bijl het heilige bos van de godin Ceres geschonden. In dit bos staat een enorme oersterke eikenboom waar kransen en offerlinten in hangen. Dit is de plek waar de bosnimfen hun feestelijke reien vieren. Erysichthon ziet echter geen reden om de boom te sparen en begint met hakken. Met elke uithaal gutst bloed uit de bast. Nog voor de boom tegen de vlakte gaat, klinkt een stem uit het binnenste van de stam die voorspelt dat de wraak voor dit geweld nabij is. Erysichthon heeft hier geen boodschap aan en gaat ongenadig door tot de boom valt. De nimfen zijn diepbedroefd en gaan naar Ceres om haar te smeken wraak te nemen op Erysichthon. Ze stemt in en kent Erysichthon de straf toe dat hij zal sterven aan een vreselijke honger. Ze stuurt Vrouw Honger op hem af. In zijn slaap blaast ze hem haar adem in en vult zo zijn lichaam met een onstillbare honger. Zodra Erysichthon ontwaakt, voelt hij de vraatzucht

¹¹⁸ Lanctôt, "At the Dawn of a New Age," 172-173.

¹¹⁹ Jon Rafman: *Performative Lecture*, Youtube video, min. 13.35-14.12.

¹²⁰ Jon Rafman: *06.02.–01.05.2016*, 7-8.

branden. Hoe meer hij eet, des te meer trek hij heeft. Zo verslindt hij al zijn rijkdom. Toen Erychthon alles had opgegeten wat eetbaar is, begon hij zijn eigen vlees te vreten. Hij vrat zichzelf op om zich te vullen.¹²¹

In de circa acht minuten durende video keert het thema van opvreten en verslinden op verschillende manieren terug, zonder dat Rafman de mythe expliciet verbeeldt. De video begint met het beeld van een perfecte glanzende metalen kubus die in zijn geheel wordt verzvolgen door een zwarte klodder kwikzilver. Dit beeld keert nog een aantal keer terug gedurende de video. Na enkele vluchtige beelden volgt een videofragment van een slang die zijn eigen staart opschrokt. Het beeld verwijst naar een oud mythologisch wezen genaamd ouroboros, wat in het Grieks letterlijke staart-eter of zelfverslinder betekent (afb. 10).¹²² De slang vormt een gesloten cirkel; een beeld dat eveneens op meerdere manieren terugkeert. Zo is er een drone te zien die perfecte rondjes vliegt om een persoon met een virtual reality bril op en een schommel die voortdurend over de kop gaat. Terwijl de slang in beeld is, klinken de volgende woorden in de voice-over:

‘You fell asleep from exhaustion at seven am this morning. You were awake all night and the only thought in your mind was that to exist, is to devour oneself.’¹²³

Even later volgt in de video een reeks foto’s met onder andere beelden van echte dieren die elkaar verslinden. Zo is er een pad te zien met de kop van een muis nog half uit zijn bek en zeeleeuwen die elkaar tot bloedens toe bijten. *Erychthon* bevat ook videofragmenten van een animatiefiguur die een andere animatiefiguur in levenden lijve opslokt (afb. 11). Het zijn beelden van een online fetisjgemeenschap die ‘voraphilia’, of kortweg ‘vore’, wordt genoemd. De fetisj is gebaseerd op de fantasie om iemand in zijn geheel door te slikken, of zelf door een ander levend wezen verzvolgen te worden. Het is een immateriële fantasie die uitsluitend in de virtuele wereld kan bestaan en bijna onmogelijk fysiek gepraktiseerd kan worden.¹²⁴ Rafman benadert vore als een analogie voor onze hedendaagse conditie en stelt:

¹²¹ Ovidius, *Metamorphosen*, 198-200.

¹²² McGarry, “Introduction,” 19.

¹²³ Rafman, *Erychthon*, Vimeo video, min. 0.37-0.52.

¹²⁴ McCarthy, “Introducing the world’s first vore-tual reality installation.”

‘It is an incredible analogy for our contemporary condition that’s also best expressed by virtual reality, which is this desire to be completely immersed in, and also consuming the media. In this context, it works as a great parallel of the both consuming, and being consumed by, virtual reality’.¹²⁵

Rafman maakt een vergelijking tussen vore en virtual reality. Hij stelt dat beiden berusten op het verlangen om geheel in een ervaring ondergedompeld te worden, ofwel het verlangen naar transparante onmiddellijkheid. Virtual reality slokt de kijker op en dompelt deze onder in de inhoud die door de kijker zelf wordt geconsumeerd. In zekere zin consumeert de kijker net als *Erychthon* zichzelf. Ook in de tentoonstellingsruimte weet Rafman de kijker onder te dompelen in zijn werk. Rafman biedt de bezoeker een unieke kijkervaring door visuele stimuli te versterken met een fysieke component. Hij bouwt kijkcabines die zijn geïnspireerd op zogenaamde ‘troll caves’, de vaak smerige kleine claustrofobische ruimten waar fanatieke gamers langdurige online marathonsessies houden.¹²⁶ De troll caves fungeren als zogenaamde ‘portals’ die een noodzakelijke materialiteit vormen tussen de fysieke en de virtuele wereld. Onze dagelijkse handelingen op de computer vereisen vrijwel geen lichamelijke inbreng, maar in de installaties van Rafman wordt de kijker zich juist opnieuw bewust gemaakt van zijn lichamelijkeheid.¹²⁷

Curator Maitreyi Maheshwari schrijft dat de virtuele wereld ons onmiddellijke bevrediging van innerlijke verlangens kan bieden, zoals bij de vore-gemeenschap in *Erychthon*. Innerlijke fantasieën en obscure verlangens die geen plaats hebben in de realiteit, komen tot hun volste recht in de virtuele wereld.¹²⁸ Rafman ziet de virtuele fetisjgemeenschappen dan ook als symptoom van de beperkingen in de fysieke werkelijkheid.¹²⁹ Maheshwari meent dat de virtuele wereld op die manier een leegte kan opvullen die wordt ervaren in het dagelijkse leven. Ze stelt echter dat die leegte in de materiële wereld wordt opgevuld met het immateriële en het virtuele, waardoor een eeuwigdurende honger ontstaat die nooit bevredigd zal kunnen worden. Maheshwari ziet in *Erychthon* de manifestatie van een cultureel moment dat wordt gevoed door de angst die is verbonden aan het schijnbaar

¹²⁵ “Jon Rafman and the World’s Hungriest Fetish.”

¹²⁶ Lanctôt, “At the Dawn of a New Age,” 176-177.

¹²⁷ *Jon Rafman: 06.02.–01.05.2016*, 8.

¹²⁸ Maheshwari, “Playing with reality,” 42.

¹²⁹ *Jon Rafman: 06.02.–01.05.2016*, 3.

oneindige potentieel van technologie.¹³⁰ De video bevat enkele afbeeldingen die kunnen worden gezien als beeldspraak voor de leegte in het dagelijkse leven. Zo kiest Rafman opvallend genoeg net als Atkins het zinkgat als metafoor. De video bevat daarnaast een afbeelding van een enorm gat in de aarde ten gevolge van de diamantopgravingen in Siberië. De voice-over benadrukt de aantrekkingskracht die deze leegte heeft met de volgende woorden:

‘The void also attracts you, otherwise you wouldn’t have anywhere to go, but you will die if you fall and what can you do with the void except (then) fall in to it’.¹³¹

Naast het verslinden vanuit een onstilbare honger, beslaat de video *Erysichthon* nog een aantal andere thema’s. Zo bevat de video verschillende beelden van een stockfoto-achtige zakenman die op een tablet, smartphone of computerscherm kijkt naar vore-video’s of afbeeldingen van levenloze alledaagse dingen waarin een gezicht te herkennen is (afb. 12). Het psychische verschijnsel waarbij we gezichten zien in willekeurige dingen, wordt pareidolie genoemd. Gelijk aan wat Atkins poogt te doen met de Rorschachtest lijkt Rafman ons ervan bewust te willen maken dat wij betekenis leggen in betekenisloze dingen. Een ander terugkerend thema in Rafman’s werk, is de invloed van technologie en media op ons geheugen. Rafman stelt in een interview dat ons geheugen wordt beïnvloed door onze interactie met verschillende soorten technologieën. Terwijl in de video verschillende willekeurige foto’s van het internet worden getoond, klinkt de volgende voice-over:

‘If you look at these images enough you begin feeling like you composed them; that you took the photo. You remember the dream in which you had glimpsed the germ of the idea. These images, posted at random and forgotten, have ways of permeating their surroundings; of affecting you, even if you are barely conscious of perceiving them’.¹³²

De video *Erysichthon* laat zich lezen als een kapitalistische kritiek. Rafman ziet de virtuele gemeenschappen als symptoom van de onderdrukte verlangens in de realiteit. De leegte die

¹³⁰ Maheshwari, “Playing with reality,” 42.

¹³¹ Rafman, *Erysichthon*, Vimeo video, min. 7.40-7.57.

¹³² Ibid., min. 2.09-2.23.

wordt ervaren in de fysieke wereld wordt opgevuld met het virtuele en immateriële, waardoor een eeuwigdurende honger ontstaat. De voice-over laat op een gegeven moment de volgende zin vallen: 'In those moments when consumption accelerates beyond the desire to endure'.¹³³ Dit is eveneens het principe van het kapitalisme; we blijven consumeren om onze verlangens te bevredigen vanuit een eindeloze onmogelijkheid om die wens daadwerkelijk te vervullen.¹³⁴

¹³³ Ibid., min. 6.15-6.22.

¹³⁴ Rafman, "The Reframing of Loss," 7.



Afb. 10. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 0.50.



Afb. 11. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 6.27.



Afb. 12. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 1.08.

CONCLUSIE EN DISCUSSIE

‘I mean they say you go crazy if you have too much. Never leave your seat, disassociate your body from your mind...’, antwoordt verpleger Greg in de aflevering van *Black Mirror* op de opmerking van de bejaarde Kelly die zich frustreert over het feit dat ze slechts vijf uur per week de virtuele stad San Junipero mag bezoeken. De aflevering gaat net als het werk van Evans, Atkins en Rafman over de aantrekkingskracht van de virtuele wereld en de zoektocht naar balans tussen het fysieke en het virtuele.

In dit onderzoek is aan de hand van primaire en secundaire bronnen bevraagd op welke wijze de hedendaagse kunstenaars Cécile B. Evans, Ed Atkins en Jon Rafman reflecteren op de veranderende aard van ons mens-zijn ten gevolge van de huidige post-internet conditie. Allereerst kan gesteld worden dat Evans, Atkins en Rafman als digital immigrants tot de aangewezen generatie behoren om te reflecteren op de hedendaagse post-internet conditie die vanzelfsprekend is voor de digital natives. Zij vertegenwoordigen drie stemmen die vanuit een tot nog toe onderbelicht menselijk oogpunt reflecteren op de huidige post-internet conditie, waarbij wordt uitgegaan van een grensvervaging tussen de fysieke en virtuele wereld. Dit in tegenstelling tot de voormalige post-internet conditie waarin beide werelden als gescheiden van elkaar worden benaderd.

Evans, Rafman en vooral Atkins werken in navolging van de rol die McLuhan aan de kunstenaar toebedeelt. Hierin is de kunstenaar onmisbaar in het begrijpen, analyseren en vormgeven van de levensvormen die zijn ontstaan door ‘elektrische technologie’.

Evans deelt het standpunt van McLuhan dat kunstenaars hun ivoren toren moeten verlaten en dienen te werken vanuit een participatie in de hedendaagse maatschappij. Zij onderzoekt in haar werk de impact van nieuwe digitale technologieën op de menselijke conditie, en in het bijzonder op de omgang met emoties. Ook lijkt de onderbeenprothese in de opstelling van *Hyperlinks or It Didn't Happen* te verwijzen naar de pre-digitale theorie van McLuhan, waarin hij waarschuwt dat elektrische technologie ongemerkt de oorspronkelijke werking van onze zintuigen uitbreidt met, of amputeert voor, nieuwe functies. Dit weerklinkt in de woordkeuze van Evans die letterlijk zegt dat digitale technologie zal fungeren als ‘prothese’ voor de dingen waartoe wij niet in staat zijn.

Rafman poogt in *Erysichthon* het mens-zijn in de huidige post-internet conditie te vatten aan de hand van beelden en verschijnselen uit de virtuele wereld. Hij stelt dat de meest marginale subculturen die in de virtuele wereld floreren een afspiegeling zijn van de huidige cultuur in het algemeen. Zo poogt hij aan de hand van de virtuele wereld de levensvormen in de fysieke realiteit te begrijpen. Anders dan Evans laat Rafman zich in *Erysichthon* kritisch uit met een waarschuwing voor destructieve virtuele overconsumptie, waarmee hij impliciet gehoor lijkt te geven aan McLuhan's advies ons te immuniseren tegen nieuwe technologieën.

Atkins onderzoekt aan de hand van het medium HD-video de existentiële conditie van het mens-zijn in de gedigitaliseerde maatschappij en gaat nog een stap verder dan Evans en Rafman in het navolgen van de rol die McLuhan aan de kunstenaar toebedeelt. McLuhan acht alleen de kunstenaar in staat de veranderingen in de zintuigverhoudingen te corrigeren, alvorens een nieuwe technologie onbewust onze zintuigen uitbreidt. Dit is precies wat Atkins in de video *Hisser* poogt te doen door de werking achter het medium HD-video te onthullen en bij de kijker een hernieuwd lichamelijk bewustzijn teweeg te brengen. Zo draagt hij expliciet bij aan het verschaffen van immuniteit voor het medium HD-video.

Kortom, Evans en Rafman dragen vooral bij aan het begrijpen en analyseren van het mens-zijn in de huidige post-internet conditie, terwijl Atkins tevens poogt de veranderende aard van ons mens-zijn te corrigeren.

Evans, Atkins en Rafman verschillen in de wijze waarop zij de virtuele wereld benaderen. Zo stelt Evans met de woorden 'the virtual is real' dat er niet over de virtuele wereld gesproken kan worden in termen van onechtheid, maar dat het gaat om een andere soort realiteit. In tegenstelling tot de anderen is ze niet bang dat de fysieke wereld zal worden geabsorbeerd door de virtuele wereld. Volgens Evans draait het idealiter uit op een samenwerking tussen beide werelden. Ze poogt dan ook een acceptatie van de hybride realiteit te bewerkstelligen.

Rafman benadert de virtuele wereld als een symptoom van de beperkingen in de fysieke realiteit. Hij stelt dat de virtuele wereld plaats biedt aan fantasieën en verlangens die geen ruimte krijgen in de fysieke wereld. Atkins stelt juist dat er iets mist in de virtuele wereld wat de fysieke wereld definieert. Hij beschouwt in tegenstelling tot Evans de virtuele wereld expliciet als onecht en poogt te voorkomen dat de virtuele wereld de fysieke realiteit zal vervangen.

Evans beweert dat de virtuele wereld, en de emoties die er circuleren zich materieel manifesteren, terwijl Atkins de virtuele wereld als immaterieel beschouwt. Digitale data hebben een daadwerkelijk gewicht beweert Evans en worden in de vorm van tastbare hardware opgeslagen in enorme, fysieke gebouwen. Atkins stelt dat HD-video is gebaseerd op de buitengewone weergave van het materiële, terwijl het medium zelf immaterieel is. Hoewel een HD-videobestand fysieke opslag vereist, laat dit de paradox zien van het medium HD-video. Evans lijkt het materiële aspect van dataopslag te gebruiken ter ondersteuning van de echtheid van het virtuele, terwijl Atkins hetzelfde gebruikt om juist de onechtheid aan te tonen. Rafman laat zich niet expliciet uit over de (im)materiële aspecten van de virtuele wereld, maar lijkt zich met de oneindige leegte die het virtuele creëert eerder bij Atkins te scharen.

De verschillen in benaderingswijzen van de virtuele wereld komen duidelijk naar voren in de videowerken van Evans, Atkins en Rafman. Zo toont Evans in *Hyperlinks or It Didn't Happen* dat het niet langer mogelijk is om een onderscheid te maken tussen het leven in de fysieke en virtuele wereld. Ze be vraagt in de video de identiteit van een aantal digitale entiteiten die zich bevinden op het snijvlak tussen beide werelden. Ondanks dat ze geen angst zegt te hebben dat het virtuele het fysieke zal absorberen, beeldt ze een verontrustende ontwikkeling uit met haar personages, die tot waanzin worden gedreven en in een existentiële crisis geraken. Ze zoeken vanuit hun hybride conditie wanhopig naar een antwoord op de vraag naar hun echtheid, welke in het leven lijkt te zijn geroepen door een gebrek aan representatieve fixatie. De personages belichamen een aantal vraagstukken omtrent hybride realiteit die Evans niet beantwoordt, maar bij de kijker neerlegt.

Waar Evans het mens-zijn in de hybride realiteit be vraagt, richten Atkins en Rafman zich beiden op het waarschuwen voor de transparante onmiddellijkheid van een medium. Atkins gebruikt in *Hisser* het hyperreële van HD-video om het medium opnieuw zichtbaar te maken en laat de illusie achter het medium letterlijk ineens storten, waardoor de transparante onmiddellijkheid van HD-video wordt ontmanteld. Ook gebruikt hij het fenomeen *corpsing* om de illusie achter de protagonist te onthullen. HD-video heeft zich als medium door de werking van transparante onmiddellijkheid onzichtbaar gemaakt, waardoor de protagonist de virtuele wereld ervaart als realiteit. Zo wordt hij ongemerkt het zinkgat, ofwel de virtuele wereld, ingezogen. De virtuele wereld belooft hem te bevrijden van

materiële beperkingen, maar vervreemdt hem echter van lichamelijke affecten. Zo wijst Atkins ons op de misleidende aard van HD-video en probeert hij ons te herinneren aan onze eigen belichaamde emotionele diepgang.

Rafman waarschuwt in *Erysichthon* met allusies naar zelfconsumptie voor het gevaar van transparante onmiddellijkheid en de verleidingen van de virtuele wereld. Hij benadert de fetisjgemeenschap vore als analogie voor de hedendaagse conditie, die eveneens tot uiting komt in het medium virtual reality. Rafman stelt dat beiden berusten op het verlangen om geheel in een ervaring ondergedompeld te worden, ofwel het verlangen naar transparante onmiddellijkheid. De gebruikers is ondergedompeld in de content die tegelijkertijd wordt geconsumeerd. De boodschap lijkt te zijn dat het verlangen naar transparante onmiddellijkheid leidt tot zelfconsumptie. Ook toont Rafman dat het virtuele een fysieke leegte nooit bevredigend zal kunnen vullen, waardoor een eeuwig durende honger ontstaat. Dit laat zich lezen als een kapitalistische kritiek; we blijven consumeren om onze verlangens te bevredigen vanuit een eindeloze onmogelijkheid om die wens daadwerkelijk te vervullen.

Atkins en Rafman maken gebruik van vergelijkbare fenomenen om de kijker ervan bewust te maken dat de mens betekenis projecteert op de virtuele wereld. Zo maakt Rafman gebruik van het psychische verschijnsel pareidolie, waarbij mensen gezichten herkennen in willekeurige objecten. Atkins gebruikt afbeeldingen uit de Rorschachttest, die is gebaseerd op de menselijke neiging om interpretaties en gevoelens te projecteren op betekenisloze vormen. Ook neemt Atkins een afbeelding van de Barberini faun, waarop de protagonist zijn lusten projecteert. Atkins gebruikt de protagonist als surrogaat om bepaalde gevoelens en affecten mee te communiceren, waar de kijker vervolgens zijn eigen gevoel op kan projecteren. Atkins en Rafman maken aan de hand van deze voorbeelden duidelijk dat de gebruiker zelf de virtuele wereld leven inblaast.

Tevens creëren Atkins en Rafman beiden in de opstelling van hun werk een belichaamde kijkervaring. Dit doet Atkins door *Hisser* te vertonen op vijf schermen van verschillend formaat, waardoor op basis van hypermedialiteit een belichaamde kijkervaring wordt gecreëerd. Rafman brengt bij de kijker een lichamenlijk bewustzijn teweeg door zijn werk te vertonen in claustrofobische kijkcabines. Dit in tegenstelling tot de meeste handelingen op het internet, die vrijwel geen lichamenlijke inbreng vereisen. Zo dwingen

Atkins en Rafman de kijker tot een lichamelijk bewustzijn ten opzichte van het medium, naast de realisatie dat het virtuele minder of zelfs geen betekenis heeft zonder eigen inbreng. Ze pogen de kijker met een waarschuwing voor transparante onmiddellijkheid te behoeden voor zelfverlies of zelfvernietiging. Atkins maakt dit, in vergelijking tot Rafman, met zijn corrigerende interventie zelfs expliciet.

In dit onderzoek is ingegaan op hoe Evans en vooral Atkins en Rafman overwegend de gevaren van de huidige post-internet conditie belichten, en hoe hierop geanticipeerd kan worden. Het internet en digitale technologie hebben echter ook een positieve impact op ons. Een onderzoek naar kunstenaars die de positieve impact van de huidige post-internet conditie belichten zou een relevant vervolg op dit onderzoek kunnen zijn. Daarnaast zou vervolgonderzoek zich kunnen richten op het boek 'Simulacra and Simulation' (1981) van Franse socioloog, mediawetenschapper en cultuurcriticus Jean Baudrillard (1929-2007), waarmee de impact van de huidige post-internet conditie op ons mens-zijn verder geduid kan worden.

Bronnenlijst

Archey, Karen. "Bodies in Space: Identity, sexuality, and the abstraction of the digital and physical". In: Cornell, Lauren en Ed Halter, red. *Mass effect: art and the internet in the twenty-first century*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015, 451-467.

Barrow, Rosemary. "The Body, Human and Divine in Greek Sculpture." In: Destrée, Pierre en Penelope Murray, red. *A companion to ancient aesthetics*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015, 94-108.

Bolter, Jay David. "The Desire for Transparency in an Era of Hybridity." *Leonardo* 39(2006)2: 109-111.

Bolter, Jay David en Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

Connor, Michael. "Post-Internet: What It Is and What is Was." In: Kholeif, Omar, red. *You Are Here: Art After the Internet*. Manchester: Cornerhouse Publications, 2014, 56-64.

De Souza e Silva, Adriana. "From Cyber to Hybrid: Mobile technologies as Interfaces of Hybrid Spaces." *Space and Culture* 9(2006)3: 261-278.

Evans, Cécile B. (1770-25K). Berlijn: Sternberg Press en Bielefelder Kunstverein, 2017.

McHugh, Gene, *Post Internet: notes on the Internet and Art 12.29.09 > 09.05.10*. Brescia: LINK Editions, 2011.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extension of Man*. Londen: Routledge, 2004.

Olson, Marisa. "POSTINTERNET: art after the internet." *Foam Magazine* (2011/2012)29: 59-63.

Ovidius. *Metamorphosen*. 18^e druk. Amsterdam: Atheneaeum - Polak & van Genneep, 2011.

Catalogi

ARS17: Hello World!, Leevi Haapala, red. Helsinki: Kiasama, 2017. Tentoonstellingscatalogus.

Art in the age of the internet: 1989 to today, Eva Respini, red. Boston, Massachusetts: The Institute of Contemporary Art, 2018. Tentoonstellingscatalogus.

Atkins, Ed. "Some Notes on High Definition (with apologies to M. Blanchot)." In: *Ed Atkins*, Carolyn Christov-Bakargiev en Marianna Vecellio, red. Turijn: Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 2017, 194-196. Tentoonstellingscatalogus.

Blind Faith: Between the Viscera land the Cognitive in Contemporary Art, Anna Schneider, red. München: Haus der Kunst, 2018. Tentoonstellingscatalogus.

Ed Atkins, Carolyn Christov-Bakargiev en Marianna Vecellio, red. Turijn: Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 2017. Tentoonstellingscatalogus.

Jon Rafman: 06.02.–01.05.2016, Scepanski, Kristina en Raphael Smarzoch, red. Münster: Westfälischer Kunstverein, 2016. Tentoonstellingscatalogus.

Lanctôt, Mark. "At the Dawn of a New Age, You Are Standing in an Open Field, Looking Far into the Past, Unsure of What To Do Next." In: *Jon Rafman*, Mark Lanctôt en Sandra Rafman, red. Montréal: Musée d'art contemporain de Montréal, 2015, 163-181. Tentoonstellingscatalogus.

Maheshwari, Maitreyi. "Playing With Reality." In: *Jon Rafman*, Maheshwari, Maitreyi e.a. Londen: Zabludowicz Collection, 2015, 41-44. Tentoonstellingscatalogus.

McGarry, Kevin. "Introduction." In: *Jon Rafman*, Mark Lanctôt en Sandra Rafman, red. Montréal: Musée d'art contemporain de Montréal, 2015, 19-20. Tentoonstellingscatalogus.

Pinto, Ana Teixeira. "The Digital Abject." In: *Jon Rafman*, Mark Lanctôt en Sandra Rafman, red. Montréal: Musée d'art contemporain de Montréal, 2015, 105-108. Tentoonstellingscatalogus.

Internetbronnen

'Aankondiging ARS17: Hello World!'. e-flux. <https://www.e-flux.com/announcements/92965/ars-17hello-world/> (geraadpleegd 1 oktober 2018).

'Aankondiging Ed Atkins: Corpsing'. e-flux. <https://www.e-flux.com/announcements/94403/ed-atkinscorpsing/> (geraadpleegd 3 juni 2018).

'AGNES'. Serpentine Galleries. <http://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/agnes> (geraadpleegd 2 april 2018).

Ausstellungsfilm: Ed Atkins. Corpsing. Museum für Moderne Kunst (MMK) Frankfurt am Main. Youtube video. Gepubliceerd op 21 februari 2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=MmznfJd5jaY> (geraadpleegd 6 juni 2018).

'Black Sun, White Hole: Melancholia in Ed Atkins's Hisser'. DHC/ART. <https://dhc-art.org/blog/2017/05/16/black-sun-white-hole-melancholia-ed-atkinss-hisser/> (geraadpleegd 7 juni 2018).

Bridle, James. 'The Render Ghosts'. *Electronic Voice Phenomena*.
<http://www.electronicvoicephenomena.net/index.php/the-render-ghosts-james-bridle/> (geraadpleegd op 28 maart 2018).

Brooker, Charlie. *Black Mirror*, seizoen 3 aflevering 4: San Junipero. Netflix. 21 oktober 2016.

Campbell, James D. "Review Jon Rafman." *Frieze*, 25 september, 2015.
<https://frieze.com/article/jon-rafman> (geraadpleegd 25 september 2018).

Cornell, Lauren. "Net results: Closing the gap between art and life online." *Time Out New York*, 9 februari, 2006. <https://www.timeout.com/newyork/art/net-results> (geraadpleegd 16 januari 2018).

Daoust, Phil. "Severed ears and tear-drinking butterflies: enter the strange world of Cécile B Evans." *The Guardian*, 20 oktober, 2016.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/oct/20/cecile-b-evans-sprung-a-leak-interview-tate-liverpool> (geraadpleegd 12 maart 2018).

Debatty, Régine. "Interview with Marisa Olson." *We Make Money Not Art*, 28 maart, 2008.
http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/ (geraadpleegd 17 januari 2018).

'Ed Atkins: Recent Ouija'. Stedelijk Museum Amsterdam.
<https://www.stedelijk.nl/nl/tentoonstellingen/ed-atkins--recent-ouija> (geraadpleegd 8 juni 2018).

Ed Atkins: Recent Ouija. Stedelijk Museum Amsterdam. YouTube video. Gepubliceerd op 21 februari 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=3XVJ1p-ZOTc> (geraadpleegd 22 mei 2018).

Epps, Philomena. "Recensie ARS17: Hello World." *Frieze*, 13 maart, 2017.
<https://frieze.com/article/ars17-hello-world> (geraadpleegd 1 oktober 2018).

Froese, Stephen. "Jon Rafman." *Pin-up Magazine*, (herfst/winter 2013/2014)15: 84-95. http://jonrafman.com/PU_JonRafman.pdf (geraadpleegd 3 oktober 2018).

Gavin, Francesca. "In Conversation With Art Provocateur Cécile B. Evans." *AnOther Magazine*, 15 september, 2016. <http://www.anothermag.com/art-photography/9052/in-conversation-with-art-provocateur-ccile-b-evans> (geraadpleegd 9 april 2018).

Herman, Laura. "Ed Atkins." *Frieze*, 13 februari, 2016. <https://frieze.com/article/ed-atkins-0> (geraadpleegd 31 mei 2018).

"Jon Rafman and the World's Hungriest Fetish." *O32c*, 5 juli, 2016. <https://032c.com/jon-rafman-VR-vore-berlin-biennale> (geraadpleegd 14 oktober 2018).

'Jon Rafman: I have ten thousand compound eyes and each is named suffering'. Stedelijk Museum Amsterdam. <https://www.stedelijk.nl/nl/tentoonstellingen/jon-rafman> (geraadpleegd 22 augustus 2018).

Jon Rafman: Performative Lecture: 04.09.14. Istanbul. The Moving Museum. Youtube video. Gepubliceerd op 8 oktober 2014. https://www.youtube.com/watch?v=qqDy_VRLWd8&t=957s (geraadpleegd 5 oktober 2018).

Kirszenbaum, Martha. "Cécile B. Evans." *CURA* (2016)21: 146-155. http://www.emanuellayr.com/wp-content/uploads/2016/06/2016_CBE_CURA_MarthaKirszenbaum-1.pdf (geraadpleegd 15 maart 2018).

Lærkesen, Roxanne Bagheshirin. *Cécile B. Evans Interview: The Virtual is Real*. Vimeo video. Louisiana Museum of Modern Art. Gepubliceerd op 3 augustus 2016. <https://vimeo.com/177369762> (geraadpleegd 16 maart 2018).

'Log in pagina Second Life'. Website Second Life. <https://secondlife.com/> (geraadpleegd 2 oktober 2018).

McCarthy, Caty, "Introducing the world's first vore-tual reality installation." *Kill Screen*. <https://killscreen.com/versions/introducing-worlds-first-vore-tual-reality-installation/> (geraadpleegd 18 september 2018).

Morinis, Leora. 'Hito Steyerl's HOW NOT TO BE SEEN: A Fucking Didactic Educational .MOV File'. MoMA. https://www.moma.org/explore/inside_out/2014/06/18/hito-steyerls-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file/ (geraadpleegd 5 april 2018).

Müller, Johanna. "Ed Atkins' Ausstellung Corpsing. Oder das Kunstwerk zwischen Traum und Witz." *All-over Magazine* (voorjaar 2017)12: 65-72. <http://allover-magazin.com/?p=2697> (geraadpleegd 8 juni 2018).

Obrist, Hans Ulrich. "Ed Atkins: Interview by Hans Ulrich Obrist." *Kaleidoscope* (winter 2011/2012)13. <http://kaleidoscope.media/ed-atkins/> (geraadpleegd 4 juni 2018).

Obrist, Hans Ulrich. "How are you today? AGNES interviewed by Hans Ulrich Obrist." *ART PAPERS*, 2014. <https://www.artpapers.org/how-are-you-today/> (geraadpleegd 24 maart 2018).

Platje, Joline. "Ed Atkins on the digital era, CGI and magic." *Glamcult* 110(2015)2: 32-35. <https://glamcult.com/interview-ed-atkins/> (geraadpleegd 4 oktober 2018).

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon* 9(2001)5: 1-6. DOI: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part1.pdf) (geraadpleegd 3 oktober 2018).

Rafman, Jon. *Erysihton*. CURA. Vimeo video. 2015. <https://vimeo.com/184674362> (geraadpleegd 21 augustus 2018).

Rafman, Sandra. "The Reframing of Loss: Jon Rafman's Virtual Archives." 2013. https://www.researchgate.net/publication/312372846_The_Reframing_of_Loss_Jon_Rafman's_Virtual_Archives (geraadpleegd 29 oktober 2018).

Recinos, Alec. "Towards a Postinternet Sublime: Jon Rafman's Street View Romanticism." *Rhizome*, 4 januari, 2018. <http://rhizome.org/editorial/2018/jan/04/towards-a-post-internet-sublime/> (geraadpleegd 1 november 2018).

Revely-Calder, Cal. "Alone Together: How the Hyperlinked Structure of the Internet is Shaping our Emotional Lives." *Frieze*, 21 september, 2018. <https://frieze.com/article/alone-together-how-hyperlinked-structure-internet-shaping-our-emotional-lives> (geraadpleegd 22 september 2018).

Sohal, Raji. "Calling From Canada: Virtual Reality Bites." *Art21 Magazine*, 20 december, 2010. <http://magazine.art21.org/2010/12/20/calling-from-canada-virtual-reality-bites/#.XDMuEVVKjIU> (geraadpleegd 7 oktober 2018).

'Stedelijk verwerft drie werken van Britse kunstenaar Ed Atkins'. Stedelijk Museum Amsterdam, 9 februari, 2015. <https://www.stedelijk.nl/nl/nieuws/72293> (geraadpleegd 7 juni 2018).

'The Nine Eyes of Google Street View'. Net Art Anthology, Rhizome.
<https://anthology.rhizome.org/9-eyes> (geraadpleegd 27 september 2018).

Twerdy, Saelan. "This Is Where It Ends: The Denouement of Post-Internet Art in Jon Rafman's Deep Web." *Momus*, 9 juli, 2015. <http://momus.ca/this-is-where-it-ends-the-denouement-of-post-internet-art-in-jon-rafmans-deep-web/> (geraadpleegd 29 september 2018).

Verhagen, Laurens. "Waarom sciencefictionserie Black Mirror ons zoveel vertelt over het heden." *De Volkskrant*, 17 augustus, 2018. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/waarom-sciencefictionserie-black-mirror-ons-zoveel-vertelt-over-het-heden~b16aa655/> (geraadpleegd 27 november 2018).

Vierkant, Artie. "The Image Object Post-Internet." *Website Artie Vierkant*, 2010.
http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf (geraadpleegd 23 januari 2018).

Wagner, Marc-Christoph. *Ed Atkins Interview: Something is Missing*. Louisiana Museum of Modern Art. Vimeo video. gefilmd oktober 2017. <https://vimeo.com/237373525> (geraadpleegd 22 mei 2018).

Waldthausen, Johannes Fricke. "Interview with Cecile B. Evans." *Artsy*, 24 april, 2013.
<https://www.artsy.net/article/johannesfrickewaldthausen-interview-with-cecile-b-evans> (geraadpleegd 14 maart 2018).

Wallace, Ian. "What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement." *Artspace*, 18 maart, 2014.
https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138 (geraadpleegd 17 januari 2018).

Wetzels, Hans. "Marshall McLuhan, orakel van het elektronische tijdperk: De extensies van de mens." *De Groene Amsterdammer*, 5 december, 2014. <https://www.groene.nl/artikel/de-extensies-van-de-mens> (geraadpleegd 4 oktober 2018).

"What's behind the Rorschach inkblot test?." *BBC Magazine*, 25 juli, 2012.
<https://www.bbc.com/news/magazine-18952667> (geraadpleegd 3 juni 2018).

Lijst van afbeeldingen

Afb. 1. Cécile B. Evans, *opstelling Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, installatie (foto: <https://curiator.com/art/cecile-b-evans/hyperlinks-or-it-didnt-happen>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 2. Cécile B. Evans, *One Foot In The Grave*, 2014, stoel, 3D geprint gips en wax (foto: <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/cecile-b-evans-hyperlinks/>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 3. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still (foto: <https://garagemca.org/en/event/special-screening-of-c-cile-b-evans-films-hyperlinks-or-it-didn-t-happen-and-how-happy-a-thing-can-be>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 4. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still (foto: <http://imageshack.com/i/pmAyBjO5p>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 5. Cécile B. Evans, *Hyperlinks or It Didn't Happen*, 2014, HD-video still (screenshot: https://www.youtube.com/watch?v=nDe_W11KY4c, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 6. Ed Atkins, *opstelling Hisser*, 2015, installatie (foto: <https://elephant.art/remember-must-die/>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 7. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still (screenshot: https://www.youtube.com/watch?v=_RkHCnfqdh8, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 8. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still (foto: <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/34547/1/ed-atkins-hyper-real-harrowing-new-films-hisser-safe-conduct-corpsing>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 9. Ed Atkins, *Hisser*, 2015, HD-video still (foto: <https://elephant.art/remember-must-die/>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 10. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 0.50 (screenshot: <https://vimeo.com/126470666>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 11. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 6.27 (screenshot: <https://vimeo.com/126470666>, geraadpleegd 7 januari 2019).

Afb. 12. Jon Rafman, *Erysichthon*, 2015, HD-video still, min. 1.08 (screenshot: <https://vimeo.com/126470666>, geraadpleegd 7 januari 2019).