

```

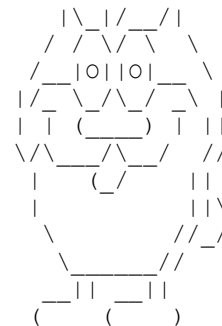
01 01 10
10 10 ""
01 01
10 ,101101, ,10110,10 01
01 01" "10 01" `101 10
10 10 01 10 10 01
10, ,010 "10, ,01" "10, ,101 10
"010101" `"0110"' `"1001 10 01

```

Op de pinbank

Amsterdam, juni 2006
 Maria Rosa Menkman
 rosa.menkman@student.uva.nl
 Studentnummer: 0111589
 Eerste Breeuwersstraat 7-III
 1013MA
 Tel. +31651024497

Scriptiebegeleider: Joost Bolten
 2^e lezer: Jan Simons
 Media en Cultuur, afstudeer richting Nieuwe Media.
 Universiteit van Amsterdam.



Dankjewel mama, papa, Capser, Ruben en Joost Bolten.

INHOUD

| | |
|--|--------------|
| INLEIDING | p. 2 |
| 1. DE 'NIET-BOODSCHAP' | |
| 1.1 introdunctie | p. 4 |
| 1.2 het medium is <i>niet</i> de boodschap | p. 7 |
| 1.3 een case study: UNTITLED GAME | p. 11 |
| 2. UNTITLED GAME BINNEN EEN KUNSTKRITISCH PERSPECTIEF | |
| 2.1 een rondleiding door <i>The Next Level</i> | p. 15 |
| 2.2 een definitie van <i>popular culture</i> | p. 18 |
| 2.3 de traditie van de kopie binnen de kunst | p. 20 |
| 2.4 het perspectief van de kritische theorie | p. 22 |
| 2.5 <i>high</i> en <i>low</i>: een achterhaald onderscheid? | p. 25 |
| 3. UNTITLED GAME BINNEN EEN ESTHETISCH PERSPECTIEF | |
| 3.1 een algemene esthetiek voor de digitale kunst | p. 28 |
| 3.2 een tweedeling in de (digitale) kunst | p. 32 |
| 3.3 een nieuwe esthetiek? | p. 36 |
| 4. UNTITLED GAME BINNEN EEN HISTORISCH PERSPECTIEF | |
| 4.1 introdunctie | p. 37 |
| 4.2 UNTITLED GAME binnen een technologisch historisch perspectief | p. 38 |
| 4.3 UNTITLED GAME binnen een kunsthistorisch perspectief | p. 45 |
| 4.4 (Jo)di over esthetiek | p. 50 |
| 4.5 de esthetiek in het werk UNTITLED GAME | p. 51 |
| 5. HET PERSPECTIEF VAN DE EFEMERE DRAGER | |
| 5.1 kunst als proces | p. 53 |
| 5.2 het exposeren en conserveren van de nieuwe media kunst | p. 54 |
| 6. CONCLUSIE | p. 58 |
| 7. LITERATUURLIJST | p. 61 |
| 8. OVERZICHT VAN BESPROKEN WERKEN | p. 66 |

INLEIDING

In oktober 2005 bezocht ik in Montevideo, het Nederlands Instituut voor Mediakunst in Amsterdam, de tentoonstelling *World Wide Wrong*.¹ Deze tentoonstelling liet een verzameling werken van het Nederlands/Belgisch kunstenaarscollectief Jodi (waarin Jo voor Joan Heemskerk en di voor Dirk Paesmans staat) zien.

UNTITLED GAME (Jodi, 1996) was een van de getoonde werken.² Ik herkende direct het spel QUAKE 1 (id software, 1996) waarvan UNTITLED GAME een modificatie is.³ De confrontatie met deze modificatie was verwarrend en zette mij op het verkeerde been. Na het lezen van de begeleidende tekst, begreep ik het werk en besepte ik dat mijn associaties met het spel QUAKE me misleid hadden. Ik had naar UNTITLED GAME gekeken door een bril die door mijn verwachtingen was gecreëerd. Jodi had op deze verwachtingen ingespeeld en bleek me hiervan bewust te willen maken door juist niet aan deze verwachtingen te voldoen.

Deze ervaring was mijn eerste ontmoeting met een vorm van de digitale kunst, die verwarrend van de conventies van de traditionele beeldende kunst afwijkt. UNTITLED GAME was voor mij een eye-opener. Ik ontdekte dat er kennelijk een wezenlijk verschil bestaat tussen de traditionele *high art* en de hedendaagse, interactieve digitale *high art* en tussen de kunst en entertainment. Wat mij echter nog steeds het meest intrigeert, is dat het werk van Jodi, een kunstenaarscollectief dat zich totaal niet aan de conventies houdt, opgenomen is in 'high art' en bovendien veel belangrijke prijzen heeft gewonnen!

Het debat rondom *high art* en het computerspel lijkt sinds de videogame tentoonstelling *The Next Level* in het Stedelijk Museum Centraal Station (SMCS) hernieuwd aan de orde.⁴ De tentoonstelling heeft veel publiciteit gekregen, maar is ook door zowel de game community als de museumbezoekers met een redelijk aantal kritische vragen ontvangen. Merel Roze heeft bijvoorbeeld naar aanleiding van deze tentoonstelling een kritisch stuk voor het NRC geschreven over de stelling 'Games =

¹ De tentoonstelling *World Wide Wrong* vond plaats van 27 augustus tot 22 oktober 2005 in de Montevideo, Amsterdam.

² Zie bijlage nr. 1.

Dit werk is te vinden op: <http://www.untitled-game.org/>

³ Zie bijlage nr. 2.

Meer informatie is te vinden op:

http://www.idsoftware.com/games/quake/quake/index.php?game_section=overview

⁴ De tentoonstelling *The Next Level. Art Games & Reality* vond plaats van 10 maart tot 18 juni 2006 in het Stedelijk Museum Centraal Station, Amsterdam.

Art'.⁵ Opnieuw lijkt de vraag of dit nieuwe, populaire massamedium ook binnen de beeldende kunst thuis hoort, actueel en van groot belang.

Ik vraag mij daarom af hoe het medium waarin het kunstwerk UNTITLED GAME is gemaakt (het computerspel), en het medium waarin het kunstwerk wordt verspreid (het internet), de institutionalisering (het plaatsen van werk binnen het instituut: het museum en het kunstdiscours) van het kunstwerk beïnvloeden? Het beantwoorden van deze vraag zal mijn doel zijn in deze scriptie, die ik zou willen beschrijven als een analyse van de rol van de media bij de institutionalisering van het kunstwerk. In deze formulering verwijst het woord analyse terug naar de letterlijke betekenis van analyseren; namelijk 'het ontleden in bestanddelen voor nadere beschouwing'. Mijn werkwijze is hierbij in analogie met de middeleeuwse pijnbank, die onder andere bij ondervragingen werd ingezet. Op deze pijnbank werd het slachtoffer gefolterd door zijn ledematen zo ver uit elkaar te trekken tot de ondervraagde de antwoorden op de gestelde vraag prijs gaf.

Ik zal me bij deze analyse beperken tot vier perspectieven die in de achtereenvolgende hoofdstukken zullen worden onderzocht. Eerst zal ik echter in hoofdstuk 1 een uitgebreide beschrijving van het kunstenaarscollectief Jodi en het werk UNTITLED GAME geven. In het hierop volgende, tweede hoofdstuk wil ik de spanning tussen *high art* en *popular culture* gebruiken om UNTITLED GAME binnen het perspectief van de Kritische Theorie te plaatsen, waar ik me de vraag stel of de kunst van Jodi voldoet aan een vertaling van de conventionele esthetiek. Ik zal daarom in hoofdstuk 3 UNTITLED GAME binnen het perspectief van de esthetiek plaatsen. Binnen dit perspectief beschrijf ik overigens niet alleen de schoonheid in de oorspronkelijke betekenis van het begrip esthetica (passieve contemplatie), maar vooral een 'schoonheid' die (met behulp van de gebruikte media) actief kan worden ervaren. Ik wijk op deze manier af van de oorspronkelijk filosofische betekenis van het begrip esthetica. In hoofdstuk 4 wil ik UNTITLED GAME vanuit een (technologisch en kunst-) historisch perspectief belichten, om het vervolgens in hoofdstuk 5 in het perspectief van de efemere drager te plaatsen.

⁵ Roze, Merel. 'Games = Art?'. *NRC Handelsblad*, 22 maart 2006: p. 24.
Merel Roze heeft in de periode 2002-2004 7 keer gewonnen bij de Dutch Bloggies.

1. DE 'NIET-BOODSCHAP'

1.1 **Introductie**

Alvorens in te gaan op de vraag naar de rol van de media in UNTITLED GAME bij het institutionaliseren van dit werk, wil ik het kunstenaarscollectief dat dit spel maakte introduceren. Na deze inleiding op de personen waaruit het collectief Jodi bestaat en een korte voorgeschiedenis, zal ik onderzoeken wat de boodschap, of beter wat de 'niet-boodschap' van Jodi is en hoe deze verweven is met onder andere het medium internet (dat zij overigens zowel voor de verspreiding als ter presentatie inzetten). Vervolgens wil ik analyseren hoe in één specifiek werk, UNTITLED GAME, deze *niet-boodschap* op drie manieren wordt uitgedragen.

Het kunstenaarscollectief Jodi bestaat uit de Nederlandse Joan Heemskerk en de Belg Dirk Paesmans. Begin jaren negentig hebben zij elkaar op de Jan van Eyck Academie in Maastricht ontmoet.¹ Joan Heemskerk had een fotografie achtergrond, Dirk Paesmans hield zich voornamelijk met videokunst en soms met performance art bezig.² Beiden raakten al snel gefascineerd door computers en besloten in 1993 zonder plan of werkplek richting Silicon Valley te trekken. Hier wilden ze de oorsprong van deze machines ontdekken en de ontwikkelingen op computergebied van dichtbij mee maken.³ Zelf zeggen ze hierover:

"We went there to see how all this Apple stuff and all software applications, Photoshop, Macromind, Netscape 'lives' there. What kind of people make this. This is very interesting to us. In some way we feel very involved, it is a bit of a personal matter to turn Netscape inside out for instance. I have a picture in my mind of the people that make it. And not just how they make it, but also of how they view it themselves within the States and Canada. How they see their Internet. 'Their' Internet, you can say that for sure."⁴

Drie jaar lang maakten zij gebruik van een onderzoeksplek aan het Cadre opleidingsinstituut voor kunst en nieuwe media aan de San José State University California in Silicon Valley, waar ze echter nooit officieel ingeschreven hebben gestaan. Hier leerde ze het World Wide Web (WWW) kennen, waarin zij onder de naam Jodi sinds 1995 werk zijn gaan produceren. Op het moment dat het web veranderde door nieuwe trends in onder andere webbrowsing software, waarbij de actieve code vaak

¹ Bosma, Josephine. *Kunst tussen Taal en Tekenen: Jodi*. Versie: juni 1996. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006. <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1118749294>

² Bosma, Josephine. *Interview with Jodi*. Versie: 1997. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006. <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949045560>

³ Bosma. *Kunst tussen Taal en Tekenen: Jodi*.

⁴ Bosma. *Interview with Jodi*.

niet meer zichtbaar is, verlegde Jodi het werkterrein van het web naar onder andere het registreren en bewerken van computerspelletjes.⁵ Vanaf MY%DESKTOP (2002) lijkt het collectief zich te focussen op het registreren van zich tegen de conventie gedragende software.⁶ Deze periode wordt ook wel Jodi's *Screengrap*-periode genoemd.

Het collectief heeft veel prijzen gewonnen, waaronder de WebContest in Sao Paulo, Transmedia in Berlijn, Videokunstpreis van ZKM in Karlsruhe, Webby Awards in San Francisco en FCCM in Montreal. Ook heeft Jodi deelgenomen aan een aantal grote kunstfestivals, zoals de Documenta X in Kassel, ISEA in Chicago, Lab-7 in Warschau, het WorldWideVideoFestival in Amsterdam en SONAR in Barcelona.⁷ Jodi kan daarom gezien worden als een toonaangevend collectief binnen de hedendaagse nieuwe media kunst.⁸

In 2005 vond in Montevideo de tentoonstelling *World Wide Wrong* plaats. Deze tentoonstelling gaf een goede impressie van het werk van Jodi, maar was zeker geen overzichtstentoonstelling. Veel werken van Jodi kunnen namelijk niet herhaald worden, omdat de verschillende nieuwe media waarmee ze gemaakt zijn en in gepresenteerd worden te zeer aan verandering onderhevig zijn. Bovendien is het erg moeilijk, zo niet onmogelijk, het complete werk van Jodi te overzien. Dit is, omdat het grote aantal werken (Google vindt alleen al binnen het domein jodi.org 505 pagina's) verspreid is over verschillende servers en de connecties tussen de verschillende werken verstopt zijn in de vorm van onder andere hyperlinks.⁹

Jodi treurt niet om het tijdelijke karakter van haar kunstwerken, maar is zich hier wel degelijk van bewust. Sommige werken zijn mede hierom uitgebracht op DVD of worden geregistreerd door een ander medium, zoals video. Een voorbeeld hiervan is MORSE (Jodi, 2003).¹⁰ MORSE is een contributie van Jodi voor Mediamatic Screen en werd van 8 tot 21 december 2003 op de gevel van de Mediamatic Supermarkt geprojecteerd. MORSE bestaat uit een fel licht dat onregelmatig aan- en uitflitst. MORSE lijkt een boodschap te seinen naar de voorbijgangers;

"In MORSE a film was projected of a flashing light bulb (a 'night light accordion' according to Dirk Paesmans). A small disco ball reflects the light. The flashing

⁵ Bosma. *Kunst tussen Taal en Tekenen: Jodi*.

⁶ Zie bijlage nr. 3.

⁷ Auteur onbekend. CTRL-SPACE van Jodi. Versie: februari 2006. MU | exhibitions | past |. 16 juni 2006. www.mu.nl/exhibitions/20-ctrl_space/jodi.html

⁸ Bosma. *Kunst tussen Taal en Tekenen: Jodi*.

⁹ Ik heb deze meting gedaan op 12 mei 2006, met behulp van de Google zoekmachine.

<http://www.google.nl/search?hl=nl&lr=&q=site:jodi.org>

¹⁰ Zie bijlage nr. 4.

of the light is controlled by a computer program that translates Morse code into impulses, a program that is used by radio-amateurs. [...] Paesmans: It actually started as more of a joke, that it's a Morse is actually not so very important. The message is just random words, even though the Morse code is real."

Deze lege code laat zien dat Jodi iets wil maken zonder inhoud, zonder detail: een niet gecomputeriseerd, niet synthetisch plaatje. Uit dit werk spreekt de neiging tot abstractie, een tendens die binnen veel van Jodi's werk herkenbaar is.

Morse lijkt een duidelijk voorbeeld van Jodi's *No Content*, of *Geen Inhoud* 'slogan'. Het idee is hierbij om in een zo groot mogelijke vrijheid te werken, zonder conceptuele bagage en boodschap. Het internet is door zijn open karakter de ideale plek hiervoor.

Bovendien sprak Jodi lange tijd niet over haar werk als kunst over zichzelf als kunstenaarscollectief.

"(we zullen) niet zeggen dat het kunst is. Daar gaat het niet om. Toen we begonnen was het zinloos dit soort dingen (tradities in de beeldende kunsten, JB) mee te slepen. Dat is juist wat we niet wilden.¹¹"

Midden jaren '90 lijkt dit te zijn veranderd. Tot 1997 was Jodi nog een op zichzelf staand initiatief dat met geen enkele organisatie banden had, maar in 1997 is jodi.org (onder andere vanwege deelname aan de Documenta X in Kassel) tijdelijk als gast bij Äda 'web opgenomen. Vanaf 1997 lijkt Jodi een onderdeel van de kunstwereld te *willen* zijn. Dit lijkt onder andere af te leiden uit de connecties die het collectief met andere kunst servers in de werken %20NETWORK en 100 | BAKLAVA maakt.¹² Jodi spreekt nu over zichzelf als *anti*- antikunst.¹³ Een kunstcollectief dat *tegen* het idee van antikunst is.¹⁴

Jodi lijkt door het gebruik van vooral het medium internet, klem te zitten tussen twee werelden: die van het instituut dat voor de gevestigde kunst staat en de wereld van het internet. Het medium waarmee het kunstwerk is geproduceerd blijkt niet algemeen geaccepteerd en lijkt een bottleneck te vormen bij een opname binnen de *high art*.

Ondanks de *No Content* slogan en het gebruik van een nieuw medium hebben veel werken van Jodi in de loop der tijd toch een plek binnen de *high art* instituten

¹¹ Bosma, Josephine. *Netkunst in Nederland*. Versie: december 2001. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006. <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1007667080>

¹² Zie bijlagen nr. 5 en nr. 6.

Deze werken zijn te vinden op: <http://map.jodi.org/> en <http://www.jodi.org/100cc/baklava/index.html>

¹³ Cramer, Florian. *Discordia Concors*: www.jodi.org. Versie: 4 november 2002. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0211/msg00010.html>

¹⁴ Bosma. *Kunst tussen Taal en Teken: Jodi*.

verkregen. Dat maakt het interessant om te onderzoeken of het werk van Jodi (misschien juist) door af te wijken van tradities en conventies van het medium wel een inhoud of boodschap heeft.

1.2 **het medium is *niet* de boodschap**

Met de intrede van het digitale tijdperk is de droom van de Renaissance, het zo waarheidsgetrouw mogelijk weergeven van de werkelijkheid, door veel kunstenaars en wetenschappers opnieuw opgepakt. Deze droom is uitgegroeid tot een constante zoektocht naar het zo waarheidsgetrouw mogelijk uitbeelden van virtual reality, met volgens Michael Heim, een filosoof die zich vooral met virtual reality bezig houdt, als heilige graal het Holodeck uit STAR TREK.

“[...] the starship *Enterprise* brought the Holodeck. [...] For most people, the Holodeck portrays the ideal human-computer interface. It is a virtual room that transforms spoken commands into realistic landscapes populated with walking, talking humanoids and detailed artefacts appearing so lifelike that they are indistinguishable from reality. [...] While not every VR pioneer explicitly agrees on goals, the Holodeck draws the research onward.¹⁵”

In deze zoektocht naar een zo klein en onopvallend mogelijke interface worden onder andere geometrie en algoritmes ingezet om 3d ruimtes te creëren. Hiermee wordt het gevoel van ‘immediacy’ nagestreefd, een stijl waarbij het doel is de kijker te laten vergeten dat het medium aanwezig is en te doen geloven in de aanwezigheid van het gerepresenteerde object. Bij *transparent immediacy* vindt volledige immersie plaats; de gebruiker beseft niet meer dat zijn beleving wordt gemedieerd. Hypermediacy is precies de tegenovergestelde strategie, namelijk het de gebruiker constant herinneren aan het gebruik van media in bepaalde handelingen.¹⁶ Momenteel worden de strategieën immediacy en hypermediacy vooral ingezet in computerspelletjes. In de volgende paragraaf komt aan de orde hoe Jodi deze strategieën in haar werk inzet.

De marketingmechanismen rond de nieuwe media, zoals de software reclames van Microsoft, hebben ons altijd wijsgemaakt dat er geen grotere perfectie haalbaar is dan met behulp van computers. Zij willen de gebruikers doen geloven dat computers geen fouten kunnen maken, want de software is perfect geprogrammeerd. Iedere foutmelding ontstaat uit een menselijke fout. Deze gesloten opvatting is

¹⁵ Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.

¹⁶ Bolter, Jay David en Richard Grusin. *Remediation, understanding media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

langzamerhand uitgegroeid tot de algemene waarheid en biedt geen ruimte aan een gebruiker die zich over de grenzen en conventies van software wil bewegen (en zeker niet aan Jodi's foutmelding als doel). Door de jaren heen zijn gebruikers de computer gaan zien vanuit het softwareperspectief dat de grote bedrijven voor hen hebben gecreëerd, gebaseerd op remediatie:

"the formal logic by which new media refashion prior media forms. Along with immediacy and hypermediacy, remediation is one of the three traits of our genealogy of new media.¹⁷"

Remediatie is dus het verbeteren van oude media door deze in een nieuw medium op te nemen.

De handelingen die met deze door grote commerciële corporaties geprogrammeerde software uitgevoerd worden, definiëren het doel van het gebruik van de computer. De gebruiker is de computer door de ogen van de bedrijven gaan zien en begrijpt zijn eigen gedrag als het doel en essentie van de computer. Het medium, de computer, wordt nu gedefinieerd door de software, die de verschillende genres dicteert.

Jodi speelt met deze *verwachtingen* van de computergebruiker, het *gedrag van de interface* en met *genres* en zet hierbij het publiek steeds op het verkeerde been.¹⁸ Een voorbeeld hiervan is de serie %WRONGBROWSER, waar Jodi in 2001 mee is begonnen. In de serie %WRONGBROWSER wordt onder andere het domeinnamen systeem van het World Wide Web (WWW) 'op de hak genomen'. Elke van deze %WRONGBROWSER werkt volgens dezelfde basisprincipes: meteen na het opstarten zoekt de browser binnen zijn specifieke domein (bijvoorbeeld .nl) een willekeurige 3-letter combinatie. Als deze website ook echt bestaat, geeft de %WRONGBROWSER die pagina als tekst (en HTML code) weer.

In %WRONGBROWSER speelt Jodi met de tegenstrijdigheid die is ontstaan doordat het internet in eerste instantie grenzeloos was, maar waarin tegenwoordig nationale landsgrenzen worden getrokken in de vorm van domeinnamen .nl, .co.uk, eventueel vermengt met oorspronkelijke domeinafkortingen als .com, .org. Door zichzelf in te sluiten binnen een domein laat de %WRONGBROWSER deze paradox zien.¹⁹ Het lijkt in dit

¹⁷ Bolter en Grusin. *Remediation*: p. 273.

¹⁸ Zie bijlage nr. 7.

Versie 6.04 van dit werk is te vinden op: <http://www.wrongbrowser.com/>

¹⁹ Dekker, Annet. *World Wide Wrong. Jodi*. Versie: 24 augustus 2005. Nederlands Instituut voor Mediakunst. Montevideo/Time Based Arts. 16 mei 2006.
<http://www.montevideo.nl/nl/nieuws/detail.php?id=150&archief>

werk vooral te gaan om een combinatie van materiaalonderzoek en het plezier dat Jodi hieraan beleeft.

Over de brede linie lijkt Jodi aan te willen tonen dat de mogelijkheden van computers veel groter zijn dan de conventies die door de commerciële bedrijven zijn ontwikkeld. Jodi gebruikt postmoderne strategieën zoals humor, ironie en spelelementen om de stompzinnigheid van de overheersende computertaal van Silicon Valley uit te vergroten. Het werk van Jodi richt zich op de structuur van het materiaal en gebruikt de techniek niet als *tool*, maar als *medium*: een tweedeling in de computerkunst die in het volgende hoofdstuk verder uiteengezet zal worden. Jodi laat zien dat alle elementen op het beeldscherm gebruikt kunnen worden op manieren die nooit in een handleiding beschreven zijn of zullen worden.²⁰

In het werk van Jodi is de computer, en vooral de conventies waarbinnen deze gebruikt wordt, slechts een façade, waar het publiek al snel (gedwongen) doorheen prikt. Het echte karakter van het werk komt naar boven wanneer het publiek interacteert met het werk. Voorbeelden hiervan zijn %LOCATION en %20ABOUT (FAQ)(TONSA LLIN THEWRONGHOLEBUTTONSTH E ANSWERASG.SONH E.²¹ In eerste instantie lijkt het alsof de computer op hol geslagen is, omdat er alleen betekenisloze tekst te zien is. Wanneer de gebruiker echter een kijkje in de broncode neemt, verschijnt er in %LOCATION een gedetailleerd diagram van een waterstof bom of, in %20ABOUT, Stimpy uit de cartoon *Ren and Stimpy*. Jodi speelt in deze werken met zowel de zichtbare code als met de zich op het *data level* bevindende, verstopte code. Jodi maakt hier de onzichtbare broncode die normaal gesproken onbegrijpelijk is, begrijpelijk, en wat zichtbaar is onbegrijpelijk.

Door af te wijken van de norm creëert Jodi een nieuwe vorm. Het *webadres*, de *broncode* en de *snelheid van de verbinding met het internet* verkrijgen hierbij evenveel betekenis als de *inhoud van de pagina* en de *verouderde computer* is even interessant als de *nieuwste computer software*. Ook de overduidelijke simplificaties die in veel computerbeeldtaal voorkomen, worden uitvergroot ingezet als theateraal object.

Een voorbeeld hiervan is het werk MY%DESKTOP. In dit werk wordt de minimalistische omgeving van de Apple Desktop onder de loep genomen. Apple's Macintosh systeem, kortweg Mac, is de computer die de Graphical User Interface (GUI)

²⁰ Bosma, Josephine. *Rodeo Rijden op Code. JODI en de kunst van het deprogrammeren*. Versie: 23 augustus 2005. Nederlands Instituut voor Mediakunst. Montevideo/Time Based Arts. 16 mei 2006.

<http://www.montevideo.nl/nl/nieuws/detail.php?id=148&archieff=ja&showjaar=2005&beginjaar=2006>

²¹ Zie bijlage nr. 8 en nr. 9.

Deze werken zijn te vinden op: <http://www.jodi.org/> en <http://www.jodi.org/100cc/faq/index.html>

voor het eerst bij het grote publiek introduceerde. De GUI is de computersoftware die de computercommando's vertaalt naar met de muis klikbare iconen en maakt het mogelijk dat mensen die de commando's voor het openen en opslaan van een document niet kennen, ook gebruik kunnen maken van de computer. MY%DESKTOP is een vier schermen grote videoregistratie van een oude Mac die lijkt door te draaien. In werkelijkheid is het echter niet de Mac die zich gek gedraagt, maar Jodi die door het dolle heen is. In deze video's klikt en sleept Jodi zo fanatiek en ongeordend snel, dat de toeschouwer zich niet kan voorstellen (en daarom in eerste instantie niet beseft), dat de muis door een mens bediend wordt.

Het lijkt alsof Jodi in MY%DESKTOP speelt met de technologisch deterministische houding van de consument, een houding die Marshall McLuhan al in de jaren '60 bij de consument ontdekte en benoemde. Volgens McLuhan wordt de geschiedenis geschreven door de media. Hij beschouwde de technologische evolutie en vooral de nieuwe vormen van communicatie als de voornaamste drijfveer achter de ontwikkeling van de mensheid. McLuhan veroorzaakte in de jaren '60 heel wat opschudding met zijn theorieën over de impact van de (massa)media op het menselijke bewustzijn.

In zijn meest bekende boek, *Understanding Media* (1964) stelt McLuhan dat niet de inhoud van het medium, maar de media zelf bestudeerd moeten worden. Volgens hem speelt het medium waardoor de informatie wordt geleverd een grotere rol in de maatschappij dan de boodschap die via dit medium wordt verzonden. Kort gezegd is volgens McLuhan *het medium de boodschap*.²²

"Het medium is de boodschap. Daarmee wil alleen maar gezegd zijn dat de persoonlijke en sociale gevolgen van elk medium – dat wil zeggen: van elke verwijding van onszelf – voortkomt uit de nieuwe schaal die iedere verwijding van onszelf of iedere nieuwe technologie in ons bestaan brengt."²³

Sinds de jaren '60 is er in McLuhan's onderzoeksveld veel veranderd. De intrede van de Personal Computer (PC) bijvoorbeeld heeft veel onderzoekers, met als aanvoerder Raymond Williams, nog feller tegen een dergelijk technologisch- deterministisch standpunt gepositioneerd.²⁴

Zoals eerder gesteld, beweert Jodi aan haar werk geen inhoud, hoger doel of ideologie te willen koppelen. In MY%DESKTOP lijkt Jodi echter de communicatiemogelijkheden en beperkingen van het medium die door de

²² McLuhan, Marshall. *Mens en Media*. Utrecht: Anvo, 1967.

²³ McLuhan. *Mens en Media*: p. 18.

²⁴ Lister, Martin, Kieran Kelly, Jon Dovey, Seth Giddings en Iain Grant. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2003: p. 72.

softwareconventies zijn ontstaan ter discussie te willen stellen. Ook lijkt ze aan te willen tonen dat de betekenis van de computer voor de consument weliswaar vastligt in conventies, maar dat de computer in werkelijkheid 'een ding' is dat in allerlei bochten gedwongen kan worden.²⁵ Er zou globaal gesteld kunnen worden dat Jodi een *medium is the message* houding bij de consument heeft ontdekt en daartegen protesteert door het medium niet de boodschap te laten zijn.

1.3 een case study: UNTITLED GAME

Aan de hand van het werk UNTITLED GAME zal ik in deze paragraaf dieper ingaan op de complexe driedelige manier waarop Jodi haar *niet*-boodschap heeft ontwikkeld en uitgewerkt. Eerst wil ik echter kort het ontstaan van UNTITLED GAME beschrijven.

Tijdens een verblijf bij het media instituut C3 in Boedapest, Hongarije, leerde Jodi een technicus kennen die een grote fan was van de *First Person Shooter* (FPS) QUAKE 1. Deze technicus heeft Jodi wegwijs gemaakt in de wereld van de gamehackers. Tegenwoordig is het vrij normaal om online officiële, door de producent geschreven, patches en modificaties (mods) van computerspelletjes te downloaden. Toen Jodi in 1996 aan de slag ging met UNTITLED GAME (dat uit verschillende mods van de FPS QUAKE 1 bestaat) werd dit echter alleen nog gedaan door hackers.

UNTTLED GAME is een website (maar is een paar jaar geleden ook als CD uitgebracht) waar je een set mods van het computerspel QUAKE 1 kunt downloaden. UNTITLED GAME maakt dus gebruik van het medium internet ter verspreiding en het medium computerspel als platform. In deze paragraaf zal ik vooral aandacht besteden aan het medium dat als platform wordt gebruikt; het computerspel. Op de website zijn tegenwoordig 14 verschillende versies voor de PC en 13 voor de Mac te vinden. Door het gebruik van het medium internet schommelt dit aantal echter vanaf 1996.

Al deze werken bezitten een subtitel, in tegenstelling tot wat de hoofdtitel UNTITLED GAME doet vermoeden. Dirk Paesmans zegt hierover:

"Our point was to erase and make this other version of QUAKE and than denying it the name. [...] to call it UNTITLED GAME (meant) that it was just a prototype of any of these games that (consists of) these kind of standard construction elements and things you can do as a user."²⁶

²⁵ Bosma. *Rodeo Rijden op Code*.

²⁶ Menkman, Rosa. *Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric*. juni 2006. Zie bijlage nr. 10.

Jodi speelt in zijn mods van QUAKE 1 ten eerste met de *verwachtingen van de gebruiker*. Door de titel, UNTITLED GAME, begrijpt de gebruiker dat het gaat om een computerspel. Ook het gebruik van een aantal originele geluiden van QUAKE 1 draagt bij aan de verwachting van een conventionele esthetiek waarbij normaal gesproken met behulp van onder andere fotorealisme zoveel mogelijk immediacy wordt nagestreefd.²⁷

In tegenstelling tot id Software, de ontwikkelaar van het computerspel QUAKE 1, zoekt Jodi naar bugs in het systeem om met behulp van glitches (fouten of niet door de maker bedoelde mogelijkheden in het computerspel) het spel aan te passen en (soms) kapot te maken.²⁸

Bovendien heeft Jodi in deze mods de *graphics* en de software aangepast. De omgevingen van de verschillende mods zijn vaak van alle realistische weergave ontdaan. Het aantal *anti-aliased* pixels (een manier om een signaal van een hoge resolutie in een lagere resolutie weer te geven) is verminderd en het aantal verschillende kleuren is tot een minimum teruggebracht. Hierdoor ontstaan op moiré lijkende effecten. Voor de eerste mod ARENA heeft Jodi het principe van reductie zelfs tot het uiterste doorgevoerd: in deze mod zijn alle grafische onderdelen verwijderd waardoor de monsters, karakters en de achtergrond, geheel wit worden.²⁹ Alleen de interface is nog aanwezig. Ook de mod SPAWN lijkt bijvoorbeeld helemaal leeg.³⁰ Alleen het algoritme dat wordt opgeroepen wanneer je schiet, is nog in de vorm van een fontein van witte vierkantjes aanwezig. De FPS is hierdoor ontdaan van (bijna) alle *gameplay* en fotorealisme die voor conventionele games juist van groot belang zijn.

Er kan geconcludeerd worden dat Jodi een spel speelt met de conventie dat de taal en code van een computerspel immediacy en fotorealisme nastreven. Wanneer dit niet gebeurt, wordt de speler geconfronteerd met zijn op conventies berustende verwachtingen van het medium, (waarin hij in eerste instantie de betekenis van het spel heeft gezocht). De gebruiker wordt hierdoor gedwongen na te denken over een alternatieve betekenis van UNTITLED GAME. Voor UNTITLED GAME betekent dit, dat *het medium de boodschap dus niet is*.

Ook het *gedrag van de interface* is afhankelijk van conventies. De mods verschillen onderling in interactiviteit en effect; in sommige vliegen de *number stats*

²⁷ Bolter en Grusin. *Remediation*.

²⁸ Schleiner, Anne-Marie. *2 Reviews: UNTITLED GAME and EGO IMAGE SHOOTER*. Versie: 12 maart 2002. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006.
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0203/msg00061.html>

²⁹ Zie bijlage nr. 1A.

³⁰ Zie bijlage nr. 1M.

door het beeld (A-X) en in andere ontstaan vreemde 3d omgevingen (O-O).³¹ In de meeste mods zijn de *graphics* van QUAKE 1 sterk gereduceerd.

Een andere verandering die binnen de verschillende mods is doorgevoerd, is een aanpassing in de controle die de gebruiker heeft op de acties die in het spel worden uitgevoerd. De relatie tussen input en output is aangepast. Kleine acties kunnen daarom lang duren en ervoor zorgen dat verschillende algoritmes achter elkaar worden geactiveerd, waardoor er veel semi-automatisch lijkt te gebeuren. Q-L is hiervan het beste voorbeeld.³² Deze modificatie lijkt zijn speelbaarheid totaal verloren te hebben. In E1M1AP ontstaat er bij een kleine beweging soms al een enorme 'draaikolk' waar de speler heel traag weer uitkomt.³³ De output staat hierbij niet in verhouding tot de input. Hieruit kan geconcludeerd worden dat de speler niet langer God is, maar dat hij een deel van zijn agency heeft afgestaan aan de code.

Ook lijkt Jodi met de interface van de openstaande word documenten een spel te spelen, omdat deze na het sluiten van UNTITLED GAME regelmatig van kleur zijn veranderd (vaak worden ze roze met zwart).³⁴

Ten derde speelt Jodi een spel met *genres*. CTRL-SPACE, de eerst ontwikkelde mod uit de set, is gebaseerd op een fout in de code van QUAKE 1, die door Jodi wordt uitgebuit.³⁵ In deze mod probeert en faalt de *game-engine* steeds in het weergeven van de binnenkant van een zwart-wit gelijnde kubus. Door een glitch ontstaat er een optisch effect, waardoor het lijkt alsof de lijnen dansen. Dirk Paesmans beschrijft de werking van dit fenomeen in een interview 'alsof je een Op-art schilderij binnen loopt'. De bedoeling is volgens hem het opwekken van een gevoel van onzekerheid. Hij speelt hier niet met de schoonheid van het spel maar met de schoonheid van de achterliggende code.³⁶

Ook Annemarie Schleiner (een schrijfster over gamekunst) relateert dit werk van Jodi aan de beeldende kunst. Volgens haar heeft Jodi hier de *game engine* van QUAKE 1 als *art generation tool* ingezet.³⁷ Josephine Bosma (een Nederlandse nieuwe media kunst journaliste) zet vraagtekens bij de aanname dat een code verschillende kunstwerken kan genereren. Volgens haar is het een illusie dat er steeds een nieuw werk wordt geproduceerd. De beelden lijken wel een steeds veranderende chaos, maar

³¹ Zie de bijlagen nr. 1B en nr. 1J.

³² Zie bijlage nr. 1K.

³³ Zie bijlage nr. 1F.

³⁴ Zie bijlage nr. 1O.

³⁵ Zie bijlage nr. 1E.

³⁶ Baumgärtel, Tilman. *Interview with Jodi. We love your computer*. Versie: 6 oktober 1997. Telepolis. mei 2006. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6187/1.html>

³⁷ Schleiner. *2 Reviews: UNTITLED GAME and EGO IMAGE SHOOTER*.

zijn volgens haar in feite alleen verschillende belevingen van dezelfde, zeer strikt geordende code of taal.³⁸ Ik vraag me af of er verbanden te leggen zijn tussen het werk van Jodi en werken uit de high art, die van de conventies afwijken?

Samenvattend kan gezegd worden dat, hoewel het kunstenaarscollectief Jodi beweert geen inhoud, hoger doel, ideologie of boodschap te hebben, het kunstenaarscollectief in UNTITLED GAME op zoek lijkt te zijn naar een herdefiniëring van het medium als materiaal, platform en object. Jodi's *niet*-boodschap lijkt te liggen in een kritiek op de mogelijkheden en beperkingen van het computerspel QUAKE 1, dat is uitgegroeid tot een conventie. Deze kritische *niet*-boodschap wordt in UNTITLED GAME op drie manieren verpakt: door te spelen met *de verwachtingen van de gebruiker, het gedrag van de interface* en door de *genres* op allerlei manieren op te rekken. Het collectief lijkt in UNTITLED GAME de technische standaard ter discussie te stellen en aan te willen tonen dat het medium in werkelijkheid in allerlei bochten gemanoeuvreerd kan worden. Jodi keert zich in UNTITLED GAME tegen McLuhans' stelling *the medium is the message* en laat zo de beperkingen zien die dit door conventies ontwikkelde perspectief met zich meebrengt.

³⁸ Bosma. *Kunst tussen Taal en Teken: Jodi*.

2. UNTITLED GAME BINNEN DE KUNSTKRITIEK.

2.1 een rondleiding door *The Next Level*

In dit onderzoek dat gericht is op de rol van de (nieuwe) media bij de institutionalisering (zoals in de inleiding omschreven) van UNTITLED GAME, wil ik ook het actuele kritische debat betrekken. In dit kritische debat zijn de media van UNTITLED GAME een belangrijk onderwerp van discussie.

Hoewel UNTITLED GAME geen deel uitmaakt van *The Next Level*, een recente tentoonstelling over computergames, is de op deze tentoonstelling geleverde kritiek relevant voor dit onderzoek omdat zowel UNTITLED GAME als de werken in *The Next Level* van dezelfde media gebruik maken. Ik zal daarom dit hoofdstuk beginnen met een korte bespreking van deze kritiek, die zowel het debat rondom massamedia (het computerspel) als *popular culture* als vorm van *high art* hernieuwd aan de orde stelt. Na het bespreken van de kritiek op *The Next Level*, zal ik het begrip *popular culture* definiëren. Op deze manier wil ik UNTITLED GAME binnen een kunstkritisch perspectief plaatsen. Met behulp van dit kritische perspectief zal ik vervolgens de rol van de media binnen een kritisch debat, dat rondom de institutionalisering van UNTITLED GAME plaatsvindt onderzoeken.

The Next Level heeft veel publiciteit gekregen en is door zowel de *game community* als de museumbezoeker met veel kritische vragen ontvangen. In DGS-Online (Dutch Gaming Society Online), een website waarop verslag wordt gedaan van het game nieuws, wordt *The Next Level* als volgt beschreven:

“De makers van de tentoonstelling beweren dat de kunstenaars zich de taal van de games eigen hebben gemaakt. Het is jammer dat de tentoonstelling niet meer toont dan alleen (relatief) realistische animaties, dood en verderf. Behalve het werk van Koppers en Hall of Fame, is de rol van de gamer en de interactie met het publiek, ver te zoeken. Hall of Fame zou wat mij betreft beter in de gamelounge staan. [...] Ook op het gebied van virtual reality had ik meer verwacht van deze tentoonstelling. Lichtpuntjes op de tentoonstellingen waren het werk van Koppers en, verrassend genoeg, The Real World van de Game Kings.

[...] Het is duidelijk dat deze werken niet bedoeld zijn voor het gamerspubliek. Dit lijkt eerder een poging om het fenomeen onder de aandacht te brengen bij het kunstpubliek, maar ook vooral de gemiddelde leeftijd van dit publiek te verlagen.¹”

¹ smARTypants. *Gamekings in het Stedelijk?* Versie: 15 maart 2006. DGS online. 18 juni 2006. http://www.dgs-online.nl/special_display.asp?id=1444

Merel Roze, een Nederlandse vooraanstaande blogger, laat zich in het *NRC Handelsblad* naar aanleiding van deze tentoonstelling kritisch uit over de stelling 'Games = Art'.²

"Games = Art staat er door de hele stad groots aangekondigd. [...] Blijkbaar vonden de makers van de tentoonstelling inderdaad dat gaming gelijk staat aan kunst en dat er dus niets hoeft te worden uitgelegd. [...] Want games = art. Dat zeggen we toch. [...] Ik probeer mijn relatie met moderne kunst steeds weer nieuw leven in te blazen, maar ik raak verder gedesillusioneerd."³

Mijn kritiek op *The Next Level* heb ik vooral gevormd na de *n8salon*, een avond die 3 jaarlijks als voorbereiding op de *museumn8* wordt gehouden.⁴ Ik heb deze avond een gesprek met Marten Jongema, de curator van *The Next Level*, gevoerd.⁵ Op de vraag waarom het werk van Jodi niet in *The Next Level* is opgenomen antwoordde hij:

"omdat ik dit werk niet interessant vind. Het zegt weinig en is allemaal al eens beter gedaan. Ik ben voor het samenstellen van deze tentoonstelling en het werk van Jodi zowel naar New York als de Montevideo afgereisd. Bovendien is het werk van Jodi interactief en daarom niet geschikt voor *The Next Level*."⁶

Verder vertelde hij dat een belangrijke doelstelling bij de tentoonstelling is om het door de kunstenaars en ontwerpers eigengemaakte gamevocabulaire weer te geven. Dit gamevocabulaire streeft volgens Jongema vooral naar 'over de top' realisme, dat ontwikkeld wordt met behulp van technologie. Interactieve werken zouden volgens Jongema de aandacht van dit vocabulaire afleiden, waardoor de beeldtaal ondersneeuwt. Jongema heeft er daarom voor gekozen slechts één enkel interactief werk (Koppers, Joes. TOUCH ME, 2006) in de tentoonstelling op te nemen.⁷ Daarnaast wil Jongema met deze tentoonstelling laten zien hoe dun de grens tussen *popular culture* en de kunst is. Om dit probleem extra duidelijk te maken heeft hij de GameKings gevraagd een bijdrage aan de tentoonstelling te leveren.⁸

De titel *The Next Level* lijkt te suggereren dat het werk in de tentoonstelling zich op een nieuw niveau bevindt, waarbij ik (in dit geval omdat het over games gaat)

² Roze. 'Games = Art?': p. 24.

³ Roze. 'Games = Art?': p. 24.

⁴ Deze salon vond op 2 juni 2006 in het Stedelijk Museum Amsterdam plaats.

⁵ Menkman, Rosa. *Gesprek met Marten Jongema*. juni 2006.

Zie bijlage nr. 11.

⁶ Menkman. *Gesprek met Marten Jongema*.

⁷ Zie bijlage nr. 12.

Informatie over dit werk is te vinden op: <http://www.usemedia.com/>

⁸ De GameKings is een collectief dat op de populaire muziekzenders The BOX en TMF de nieuwste computergames bespreekt.

vooral denk aan een *interactief* platform. Hieraan voldoet in *The Next Level* zoals gezegd maar één werk. Op twee uitzonderingen na (drie werkende originele consoles en een auto gemodelleerd naar een game) kunnen de overige tentoongestelde werken beter beschreven worden als een soort video(kunst), gegenereerd met behulp van computerspelletjes. Een voorbeeld hiervan is Brody Condon's SUICIDE SOLUTION, (2004).⁹ Hierbij zijn games dus alleen gebruikt bij het productie proces van het werk.

Marten Jongema lijkt in *The Next Level* specifiek gezocht te hebben naar werken die aansluiten bij de gangbare beeldtaal in de beeldende kunst, om zo het computerspel als het ware binnen een bestaand discours in te kunnen lijven. Hierdoor worden echter een aantal kernaspecten van het computerspel 'buiten spel gezet': de kunstwerken lijken in deze context gedeeltelijk geamputeerd. Door het gemis aan verantwoording en informatie lijkt de tentoonstelling op zijn zachtst gezegd, incompleet.

Op 13 juni vond in het voormalige TPG gebouw op de 11^{de} verdieping (9 boven het Stedelijk Museum Centraal Station) een debatavond plaats over computergames als kunst. Speciaal voor deze avond waren Condon (die met zijn vier werken een hoofdrol speelt in *The Next Level*), Andy Clarke en Grethe Mitchell (twee medeorganisatoren van de COSIGN conferenties en de schrijvers van een boek over videogame art, dat in oktober gepubliceerd zal worden) aanwezig. Aan het einde van deze avond heb ik Condon een paar vragen over zijn beleving van de tentoonstelling kunnen stellen. Hij vertelde mij (met een lach) dat hij zijn eigen deel leuk vond, maar dat hij zijn vraagtekens bij de 'werken' van de GameKings zette. Hij had deze werken liever in een hoek gezien dan verspreid door de tentoonstelling. Condon verklaarde Jongema's keuze vanuit een verplichting naar de sponsors, waar onder andere *Microsoft* deel vanuit maakt.

Het meest belangrijke punt van de algemene kritiek op *The Next Level* was, dat het publiek van het instituut Stedelijk Museum verwacht dat het zich aan bepaalde conventies houdt en dat, wanneer dit niet het geval is, de bedoeling duidelijk toelicht. In *The Next Level* ontbreekt deze uitleg volgens Jongema vanwege geldgebrek.¹⁰ Vooral door dit ontbreken van context (in de vorm van tekst en uitleg), is het onduidelijk of het bij een specifiek werk gaat om *kunst* of om een doodgewone *console* of *capture* (een filmpje van een game) en blijkt een deel van zowel de *game-community* als de museumbezoekers (zoals Merel Roze) teleurgesteld.

⁹ Zie bijlage nr. 13.

Dit werk is te vinden op: <http://www.tmpspace.com/suicides.html>

¹⁰ Menkman. *Gesprek met Marten Jongema*.

Er zou geconcludeerd kunnen worden dat een werk, ondanks dat het met behulp van een computerspel ontwikkeld is, toch binnen de *high art* kan vallen. Er lijkt vooral een probleem te ontstaan vanwege het feit dat critici deze nieuwe kunstvorm niet direct kunnen accepteren, omdat deze vaak afstand lijkt te nemen van zowel een eeuwenoud waardesysteem als een conventionele beeldtaal. Hierdoor ontstaat er een spanningsveld tussen zowel de kunst en de *popular culture*, als de kunst en de massamedia.

2.2 een definitie van *popular culture*

Het debat rondom de vraag of een populair massamedium - dat onderdeel uitmaakt van de *popular culture* - binnen de beeldende kunst thuis hoort, is opnieuw opgelaaid. In *The Next Level* lijkt Jongema met de hulp van de GameKings dit debat zelfs op de spits te drijven.

UNTITLED GAME gebruikt net als de werken in *The Next Level* de populaire massamedia internet ter verspreiding en het computerspel als platform. Beide media horen bij de *popular culture*. Om vast te stellen welke rol deze media bij de institutionalisering van het werk spelen, moet eerst vastgesteld worden wat precies met *popular culture* bedoeld wordt. Ik zal daarom in deze paragraaf het begrip *popular culture* definiëren. Met behulp van deze definitie zal ik UNTITLED GAME een plaats binnen een kritisch debat geven.

John Storey probeert in zijn boek *Cultural Theory and Popular Culture* (1991) het begrip *popular culture* eenduidig te definiëren, maar beargumenteert dat dit moeilijk is omdat zowel de theoretische als de politieke betekenis afhankelijk zijn van de context waarin het begrip wordt gebruikt. Vaak bestaat deze context uit een vergelijking waarin het andere begrip bijvoorbeeld hoge cultuur, massa cultuur, arbeidersklasse cultuur of volkscultuur is.¹¹

Storey onderscheidt in totaal zes verschillende definities van het begrip *popular culture*, beginnend met de kwantitatieve index die in het begrip *popular culture* ligt besloten. Hiermee doelt hij op het feit dat *popular culture* veel mensen aanspreekt. Een probleem hierbij is volgens Storey, dat sommige uitingen van hoge cultuur ook een groot publiek kunnen aanspreken en dat hierdoor deze hoge cultuur ook onder *popular culture* valt. Een voorbeeld hiervan is de gratis opera van Pavarotti in Hyde Park in Londen op 30 juni 1990, waar 100.000 mensen op afkwamen.

¹¹ Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture*. Essex: Pearson Education Limited, 2001: p. 1.

De tweede definitie die Storey geeft, ontstaat in een vergelijkende context. *Popular culture* moet in deze context gezien worden als residu categorie; na bepaling van wat onder hoge cultuur valt blijft *popular culture* over. Wat niet aan bepaalde criteria voldoet, is *popular culture*. Hoge cultuur bezit een bepaalde mate van complexiteit die *popular culture* mist. *Popular culture* neemt hierdoor de plek van een inferieure cultuur in. Volgens de Franse socioloog Pierre Bourdieu is smaak een ideologisch verschil en functioneert het als een teken van 'klasse', zowel sociaal economisch als kwalitatief. De consumptie van cultuur '*predisposed, consciously and deliberately or not, to fulfil a social function of legitimating social differences*'.¹² Dit soort claims ondersteunen de aanname dat *popular culture* voor de massa en massaproductie is, terwijl hoge cultuur het resultaat is van individuele creatie en daarom uniek. Dit onderscheid lijkt paradoxaal omdat beide werken, zowel UNTITLED GAME als de producties in *The Next Level*, uit individuele ideeën ontstaan en met behulp van massamedia ontwikkeld zijn.

Een derde definitie is ontwikkeld vanuit het concept van 'hegemonie', afkomstig van de Italiaanse filosoof Antonio Gramsci. Gramsci gebruikt de term hegemonie om aan te duiden op welke manier de dominante groep van intellectuelen en de groep met hoogstaande moraal, het leiderschap en de instemming van kleine, marginale groepen wint. *Popular culture* is hierbij het politieke strijdtoneel waar de dominante groep en marginale groepen onderhandelen over culturele uitingen. Een populaire tekst bezit binnen deze onderhandeling meerdere betekenissen.¹³ Deze definiëring van *popular culture* zegt echter weinig over de rol van de populaire media binnen een kunstkritisch debat. Ik zal daarom verder geen gebruik van deze definiëring maken.

De vierde definitie die Storey aandraagt is *popular culture* als cultuur van 'the people'; een romantisch concept dat *popular culture* als volkscultuur interpreteert. Er zijn echter twee problemen in deze definitie: ten eerste wordt er geen rekening gehouden met de invloed van de commercie op 'the people' en ten tweede is het moeilijk 'the people' te construeren, omdat niet goed vast te stellen is wie hier wel en wie hier niet onder vallen.

De vijfde definitie van *popular culture* is de vertaling van *popular culture* als massacultuur. Deze definitie is ontwikkeld door de Frankfurter Schule en speelt een belangrijke rol in de Kritische Theorie. *Popular culture* is in deze opvatting een commerciële massacultuur, die haaks op een authentieke volkscultuur staat. Deze definiëring lijkt goed te gebruiken in het onderzoek naar de functie van de media bij de

¹² Storey. *Cultural Theory and Popular Culture*: p. 6.

¹³ Storey. *Cultural Theory and Popular Culture*: p. 11.

institutionalisering van UNTITLED GAME, omdat het hierbij gaat om de institutionalisering van twee massamedia (een computerspel en het internet). Ook in *The Next Level* wordt, zoals in de vorige paragraaf beschreven, de grens tussen de met behulp van massamedia geproduceerde *popular culture* en kunst opgezocht. Ik zal daarom in dit hoofdstuk UNTITLED GAME in relatie tot deze Kritische Theorie bespreken.

De zesde en meest recente ontwikkeling van het begrip *popular culture* ontstaat volgens Storey binnen de context van de postmoderne cultuur, en een reactie op de moderne cultuur. Belangrijk kenmerk van het postmodernisme is het hybride karakter en het afrekenen met begrippen als 'autonomie' en 'authenticiteit'. In de jaren '70 vonden denkbepelden van cultuurwetenschappers op grote schaal ingang waardoor het postmodernisme steeds meer in het teken kwam te staan van de vraag hoe om te gaan met de snel toenemende technologie die aangestuurd werd door een tomeloos consumptiepatroon waarin banaliteit, reclame, massamedia en visueel geweld de dienst uitmaken. In de postmoderne tijd vierten sommigen het einde van de bestaande elite; anderen zien deze tijd als de overwinning van de technologie en commercie op de cultuur.

Sinds het postmodernisme bestaat er niet langer een duidelijke grens tussen hoge en lage kunst, omdat de verschillende kunstuitingen en stijlen door elkaar heen worden gebruikt. Hieruit ontstaat er een onrustig spanningsveld tussen kunst die uniek en eenmalig is en kunst die met behulp van massamedia wordt geproduceerd en gekopieerd. Dit spanningsveld, dat voorheen als een tweedeling in hoge en lage kunst werd ervaren, lag vanaf het begin van de twintigste eeuw op de loer. Sinds de jaren '50 van de vorige eeuw is er echter ook sprake van het steeds meer vervagen van de grenzen tussen hoge en lage kunst (of *popular culture*). Deze onduidelijke grens staat opnieuw onder spanning door het aangewakkerde debat over de institutionalisering van werken die met massamedia, in het geval van UNTITLED GAME internet en computerspel, tot stand zijn gekomen. Ik zal daarom in hoofdstuk 2.5 op deze zesde definiëring van Storey terugkomen.

2.3 de traditie van de kopie binnen de kunst

Tegenwoordig lijken verschillende kunstvormen zoals schilderkunst, fotografie en (nieuwe) mediakunst naast en door elkaar te bestaan in een wereld die wordt gedomineerd door afbeeldingen, geproduceerd met behulp van massamedia. De complexe beeldcultuur van nu lijkt verschillend geduid te worden en moeilijk te definiëren. Origineel en geleende of gestolen beelden kunnen zich bijzonder

uiteenlopend verhouden. Jodi download beeld en geluid en eigent delen toe (appropriation) om her te gebruiken als basis voor nieuw werk.

Met de komst van de massamedia – achtereenvolgens de drukpers, fotografie, film, video en tegenwoordig de computer - lijkt het kopiëren van beelden een nieuwe dimensie te hebben gekregen. Samenvattend kan gezegd worden dat massamedia een enorme invloed gehad hebben zowel op de productie als op de reproductieve verspreiding van de kunst.

Vóór 'the age of mechanical reproduction' werden duplicaten van een kunstwerk met de hand gemaakt door kunstenaars, navolgers, studenten, assistenten en door vervalsers.¹⁴ Door de ontwikkelingen van de massamedia is er een tweede systeem ontstaan, dat een enorme, nog steeds groeiende invloed heeft op de consumptie en het bereik van de kunst.

Met de komst van de fotografie is interventie door handwerk geen voorwaarde meer. Volgens Bazin is dit cruciaal omdat het reproductie van beelden betreft zonder interventie van een tussenliggende code zoals het 'handschrift' van de kunstenaar. Foto's worden hierdoor als een meer objectieve vorm van reproductie gezien en als een directe representatie van de buitenwereld.¹⁵ Vaak wordt gesteld dat massa reproductie met behulp van moderne productiemethodes het waardesysteem van de kunsten ondermijnt omdat het de mystieke kwaliteiten van een kunstwerk dreigt te vernietigen.¹⁶

De technologische revolutie vormde aanleiding tot het voortdurende debat tussen kunstenaars en kunstcritici over de impact van de machine op de kunst. Sommige kunstcritici, waaronder Adorno, beschrijven de machine als dodelijke vijand van de kunst. Anderen, zoals Benjamin, benaderen de ontwikkelingen met een meer positieve blik en zien ook nieuwe mogelijkheden ontstaan. Deze twee kritische opvattingen kunnen worden opgevat als basis voor de tegenpolen binnen een debat dat opnieuw rondom de institutionalisering van UNTITLED GAME en de tentoonstelling *The Next Level* opnieuw aan de orde lijkt te zijn. Daarom worden de ideeën van Adorno en Benjamin in de volgende paragrafen uitgebreider besproken.

¹⁴ Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". in: *Illuminations*, ed Hannah Arendt. New York: Schocken, 1968. 12 mei 2006.
<http://bid.berkeley.edu/bidclass/readings/benjamin.html>

¹⁵ Bazin, André. *The Ontology of the Photographic Image*. Trans. And selection Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1967.

¹⁶ Walker, John A. *Art in the Age of Mass Media*. Londen: Pluto Press, 2001: p. 69.

2.4 het perspectief van de kritische theorie

Zoals in paragraaf 3.2 is beschreven, kunnen de in UNTITLED GAME gebruikte media (het internet en het computerspel) binnen een kritisch discours als uitingen van *popular culture* besproken worden. Omdat zowel het internet als het computerspel vormen van massamedia zijn, gebruik ik Storey's vijfde definitie waarin hij *popular culture* opvat als massacultuur. In deze context kan UNTITLED GAME bekritiseerd worden via de dialectisch- materialistische kunst- en cultuurkritiek, die ontwikkeld is binnen de Frankfurter Schule.

De Frankfurter Schule vormt het hoogtepunt van een dialectische denktraditie die is ingezet door Hegel en Marx en die zich heeft beziggehouden met de 'Kritische Theorie', geïntroduceerd door Horkheimer. De Kritische Theorie vervult drie verschillende functies. Ten eerste wil het maatschappelijke verschijnselen in een historisch perspectief plaatsen; ten tweede anticipeert het op toekomstige veranderingen en ten derde moet deze theorie effect op de praktijk hebben door bijvoorbeeld specifieke sociale groepen tot zelfreflectie aan te zetten.

Een van de belangrijkste teksten die binnen het kunstkritische debat en de Frankfurter Schule geschreven is, is Benjamins '*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*'. Benjamin beschrijft in deze tekst de begrippen 'authenticiteit' en 'uniciteit'. Hij beargumenteert dat de essentie van de aura ligt in het feit dat de toeschouwer het werk in een bepaalde context ziet (het 'hier en nu') en dat dit het werk een onvervangbare en onherhaalbare waarde geeft. De aura is het 'mystieke' dat volgens hem verdwijnt bij reproductie van een kunstwerk;

"And if changes in the medium of contemporary perception can be comprehended as decay of the aura, it is possible to show its social causes. The concept of aura which was proposed above with reference to historical objects may usefully be illustrated with reference to the aura of natural ones. We define the aura of the latter as the unique phenomenon of a distance, however close it may be.¹⁷"

Hoewel kunstwerken in principe altijd al handmatig gereproduceerd konden worden, leverde de opkomst van de mechanische reproductie en massamedia ongekende mogelijkheden. Deze media hebben volgens Benjamin een vernietigend effect op de aura van het kunstwerk omdat de reproductie een absolute verwijdering van het oorspronkelijke kunstwerk tot gevolg heeft en het kunstwerk hierdoor ontworteld wordt uit de traditie waarin het zijn oorsprong had. Het reproduceren van een

¹⁷ Benjamin, Walter. *Illuminations*. III.

kunstwerk gaat weliswaar niet ten koste van het origineel, maar de waardering van de kwaliteiten van zowel het origineel als de reproductie zal vanaf het moment van reproduceren altijd minder en anders zijn. Dit geldt volgens Benjamin niet alleen voor een kunstwerk, maar ook voor de natuur, zoals een bosrijke omgeving die in een film wordt getoond. De geschiedenis van het kunstwerk wordt door reproductie in gevaar gebracht omdat het zijn uniciteit verliest en wordt losgemaakt van zijn context en tevens van zijn traditionele en rituele functie.

Benjamin concludeert dat deze ontwikkeling, beginnend met de uitvinding van de fotografie, de natuur (en de aura) van de kunst heeft veranderd. Deze verandering heeft volgens hem *geen* negatieve uitwerking op de kunsten. Benjamin was tegelijkertijd overtuigd van het progressieve potentieel van de technologie.

Ook de cultuswaarde – de politieke, religieuze of sociale beladenheid van het object – van het kunstwerk verdwijnt door reproductie. Musea worden door onder andere de gewijde sfeer, het glas voor het werk, de suppoosten en de regels van wat wel en niet kan en mag, vaak vergeleken met een kerk of tempel. Deze eigenschappen dragen bij aan het besef dat het in deze instituten om bijzondere, unieke objecten gaat, in tegenstelling tot de ansichtkaarten van hetzelfde kunstwerk die je bij de museumwinkel kunt kopen.¹⁸

Marten Jongema lijkt in *The Next Level* enerzijds minder waarde aan deze rituele functie van het museum te hechten door ook alledaagse consoles in de tentoonstelling op te nemen; anderzijds lijkt hij, door het mijden van afleidende, interactieve kunstwerken juist de rituele functie van het museum in ere te willen houden. Er ontstaat hierdoor een merkwaardige tegenstrijdigheid in zijn tentoonstelling.

Ook is de functie van de kunst sinds de opkomst van de technologie veranderd; de rituele functie van de kunst wordt getransformeerd in een politieke. Volgens Benjamin kan de kopie van het origineel op plaatsen en in situaties terecht komen, die voor het origineel niet bereikbaar zijn. Hoewel Benjamin het afnemen van de aura opvat als een enorm verlies, was hij overtuigd van het progressieve potentieel van de technologie. Door transformatie van de context wordt het kunstwerk er tegelijkertijd van bevrijd en ontstaat de mogelijkheid tot meerdere vormen van (her)interpretatie. De technologie geeft de kunst zo de mogelijkheid te democratiseren.

¹⁸ Walker. *Art in the Age of Mass Media*: p. 70.

Ook UNTITLED GAME is tijdens de tentoonstelling *World Wide Wrong*, uit zijn internetcontext gehaald en binnen een nieuwe, institutionele context geplaatst. Deze hercontextualisatie zorgt ervoor dat een groter publiek met het werk kennis maakt en het werk binnen een nieuwe context (onder andere de verschillende werken van Jodi) wordt begrepen. In het geval van de tentoonstelling *The Next Level* vindt er zelfs een hercontextualisatie plaats door niet-kunst objecten (in de vorm van consoles en video's) binnen een tentoonstelling te plaatsen. Door de afwezigheid van brochures of andere uitleg is het niet duidelijk met welk doel Jongema dit heeft gedaan en zal de interpretatie van deze objecten per toeschouwer af kunnen wijken. Met andere woorden: de betekenis van een werk ligt nu in de beleving of ervaring, die (in tegenstelling tot de opvattingen van Adorno) beschreven kan worden als een *actief proces*.

Vandaag de dag bevindt meer kunst zich binnen galerieën en musea dan binnen hun oorspronkelijke omgeving (zoals in kerken). Benjamin beschrijft dit fenomeen als een verschuiving van de 'cult value' naar de 'exhibition value'.¹⁹ Cultuur is dan wel massacultuur, maar de consumptie is geen massaconsumptie geworden. Consumptie heeft zich van passieve contemplatie naar actieve beleving ontwikkeld en de betekenis is niet langer uniek, maar open. Benjamin lijkt daarmee de betekenis van het werk buiten het werk zelf en binnen de interpretatie van de consument te plaatsen.²⁰ Voor UNTITLED GAME, een werk dat met behulp van massamedia geproduceerd en verspreid wordt, zou dit betekenen dat Jodi de betekenis niet in het werk heeft vastgelegd, maar dat de toeschouwer zelf betekenis aan het werk kan toekennen.

Hoewel Benjamin UNTITLED GAME in de eerste plaats als een massamedium zou beschouwen, hoeft dat vanuit zijn visie niet per sé en alleen een negatieve connotatie op te leveren. Het medium biedt de mogelijkheid om UNTITLED GAME buiten de context van het instituut te beschouwen, waardoor de mogelijkheid tot verschillende vormen van interpretaties ontstaan die kunnen bijdragen aan het democratiseren van de kunst en cultuur. De betekenis van UNTITLED GAME lijkt daarom volgens Benjamin niet in het medium of de wijze van productie liggen, maar in de interpretatie.

¹⁹ Benjamin. *Illuminations*.

²⁰ Storey. *Cultural Theory and Popular Culture*: p. 93-94.

2.5 **high en low: een achterhaald onderscheid?**

Theodor Adorno, eveneens een filosoof van de Frankfurter Schule, ziet vergelijkbaar met de opvatting van Benjamin, de maatschappij als een instabiel krachtenveld van onverzoenbare tegenstellingen in ideeën en belangen.²¹ De rol van de massamedia in onder andere Nazi-Duitsland en de Sovjetunie onder Stalin, leidt in 1944 tot onderzoek naar de *Kulturindustrie*, een term die Adorno en Horkheimer gebruiken om producten en processen van de massacultuur aan te duiden.²² Binnen deze massacultuur wordt de kunst volgens Adorno en Horkheimer geabstraheerd van zijn oorspronkelijke functies, namelijk het leveren van kritiek en het aanzetten tot debat.

Volgens Adorno en Horkheimer beantwoorden producten van de cultuurindustrie altijd aan twee kenmerken. Ten eerste de culturele homogeniteit; *Film, radio en magazine vormen één systeem. Iedere branche is opzich genomen eenstemmig en allemaal samen zijn ze dat ook.[...] Alle massacultuur onder monopolie is identiek.*²³ Daarnaast zijn deze producten voorspelbaar. De stijl van veel kunstwerken levert het publiek hierdoor alleen een nieuwe vorm van een al bestaand en sociaal geaccepteerd of conventioneel idee.

“In ieder kunstwerk is de stijl een belofte. Doordat het uitgedrukte door stijl in de heersende vormen van algemeenheid, in de muzikale, schilderkunstige, verbale taal opgaat, moet het zich met de idee van de werkelijke algemeenheid verzoenen. Deze belofte van het kunstwerk, dat het waarheid sticht door de maatschappelijk overgeleverde vormen een structuur op te leggen, is even noodzakelijk als huichelachtig. Het poneert de reële vormen van het bestaande als absoluut, doordat het pretendeert in hun esthetische derivaten op vervulling te anticiperen.”²⁴

Adorno is veel negatiever dan Benjamin in zijn oordeel over de status en de functie van kunst in een moderne industriële maatschappij, die berust op kapitalistische productieverhoudingen. Technologische productie van de massacultuur is volgens hem niet meer dan een zoethoudertje en stelt, in tegenstelling tot elite kunst, de consument niet in staat tot een kritisch zelfbewustzijn. De massakunstproductie wordt door haar homogene structuur passief geconsumeerd door de gedachteloze massa. Adorno meent dat door de industrie van massaproducten het bewustzijn van de

²¹ Leezenberg, Michiel en Gerard de Vries. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2001: p. 185.

²² Storey. *Cultural Theory and Popular Culture*: p. 85.

²³ Adorno, Theodor. “Cultuurindustrie, Verlichting als Massabedrog”. In: Horkheimer, Max. *Dialectiek van de verlichting: filosofische fragmenten*. Nijmegen: SUN, 1987: p. 135.

²⁴ Adorno. *Dialectiek van de verlichting: filosofische fragmenten*: p. 146.

werkende klasse wordt gedepolitiseerd en uitgeschakeld en hierdoor in een negatieve spiraal verzandt.²⁵

Adorno legt de betekenis van het kunstwerk in de manier waarop het geproduceerd is. Hij bestempelt alle met massamedia geproduceerde kunst als homogeen en niet activerend tot nadenken (passief). Dit betekent onder andere dat Adorno UNTITLED GAME als een uiting van de Kulturindustrie of *popular culture* zou beschouwen. De betekenis van het werk is hierdoor voorspelbaar en zal alleen als tijdverdrijf dienen en nooit tot een dieper inzicht, debat of kritisch zelfbewustzijn leiden. Vanuit deze opvatting is het moeilijk te verklaren hoe werken van Jodi, zoals UNTITLED GAME, toch een plek binnen *high art* hebben verworven.

Uit de vele commentaren die door de jaren heen op Adorno zijn geuit, blijkt het standpunt van Adorno te bekritisieren. Frank van Vree stelt bijvoorbeeld in *Adorno en de 'cultuurindustrie' ter inleiding*, dat het onderscheid tussen *popular culture* en high culture niet zo strikt kan worden gemaakt, omdat al zelfs ten tijde van Adorno de scheidslijn tussen hoge en lage cultuur niet altijd even duidelijk was.²⁶

Zoals ook bij Storey's zesde definiëring van het begrip *popular culture* is besproken, zijn sinds het postmodernisme de 'grenzen' tussen populaire en hoge cultuur nog verder afgebroken. Gevestigde kunstenaars, zoals Corneille, kunnen werk produceren voor commerciële campagnes. Andere voorbeelden van het afbrokkelen van deze grenzen zijn prints van Escher en de foto's van Ines van Lamsweerde. Maar ook hebben uitingen die hun oorsprong in de *popular culture* vinden, zoals discomuziek, VJ-beelden en UNTITLED GAME, een plek binnen musea gekregen.

Op deze manier lijkt er een andere, tegendraadse tendens of kentering waarneembaar waarbij verschillende uitingen van *popular culture* binnen *high art* instituten opgenomen worden. De esthetische waarde van kunstwerken als UNTITLED GAME wordt nu niet alleen met behulp van passieve contemplatie, maar ook met behulp van actieve deelname ervaren.

Er zou geconcludeerd kunnen worden dat de rol van de media van UNTITLED GAME beschreven kan worden vanuit twee verschillende definiëringen van het begrip *popular culture*, namelijk vanuit de vijfde en vanuit de zesde definiëring van Storey. In overeenstemming met de vijfde definitie kan het begrip *popular culture* gedefinieerd worden binnen de context van massacultuur en wordt deze uiting onder andere door (aanhangers van) Adorno bekritiseerd. Volgens de zesde definitie kan het begrip

²⁵ Leezenberg. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*: p. 185.

²⁶ Vree, Frank van. "Adorno en de 'Cultuurindustrie', ter inleiding". *Reader Wetenschapsfilosofie, 2002-2003*. Vree 2002-2003.

popular culture begrepen worden binnen de context van de postmoderne cultuur, waarbij niet langer een duidelijke grens tussen de hoge en de lage kunst te trekken is. Er lijkt hierdoor een spanningsveld te ontstaan tussen kunst die uniek en eenmalig is en kunst die met behulp van massamedia wordt geproduceerd. Bij deze laatste kunstuiting lijkt de esthetische waarde niet meer die van de aura, maar van actieve deelname af te hangen. Ik vraag mij daarom af, of er een vertaling van de esthetiek in de traditionele kunst naar een esthetiek voor de digitale kunst te maken is. Op deze vraag zal ik in het volgende hoofdstuk dieper ingaan.

3. EEN NIEUWE ESTHETIEK

3.1 een algemene esthetiek voor de digitale kunst

Zoals in het vorige hoofdstuk is beschreven, lijkt met de intrede van de massamedia in de kunst, de ervaring van de schoonheid van een kunstwerk niet meer afhankelijk van de aura, maar van de actieve deelname van de toeschouwer. Door het gebruik van nieuwe media lijken er andere esthetische waarden of andere waardering van het werk te ontstaan. Ik zal daarom in dit hoofdstuk dieper ingaan op de vraag of er een vertaling van de esthetiek in de traditionele kunst naar een esthetiek voor de digitale kunst kan worden gemaakt. Bij het beantwoorden van deze vraag zal ik uit gaan van het onderzoek naar digitale esthetiek van Lev Manovich, een invloedrijk wetenschapper die zich onder andere bezig houdt met het ontwikkelen van een algemene taal voor de nieuwe media. Daarna zal ik terug keren naar de tweedeling binnen de Kritische Theorie, die ik in het vorige hoofdstuk heb beschreven als Benjamin versus Adorno.

Lev Manovich stelt dat door de ontwikkelingen in de digitale technologie, fotografie en film weer 'grafische' disciplines zijn geworden.¹ Volgens hem leidt het digitaliseren van onze cultuur uiteindelijk tot het creëren van cyberspace als een ruimte om onder andere in samen te werken. Met behulp van al bestaande vormen van cyberspace, zoals computergames, virtuele sets in Hollywood films en virtuele werelden op het internet, zoals VRML, beschrijft Manovich vier verschillende *Aesthetics of Virtual Worlds*, waaraan volgens hem de virtuele werelden voldoen.² In zijn theorie over de esthetiek van de digitale wereld lijkt Manovich een poging te doen om de esthetiek van de analoge kunst te vertalen naar een esthetiek voor de digitale kunst. Hij beschrijft een soort analysemodel of indeling, maar geeft hierbij geen definitie van het begrip esthetiek, waardoor ik niet zeker ben of zijn gebruik van het begrip esthetiek van mijn definitie afwijkt.

De eerste esthetiek waaraan deze werelden voldoen is volgens hem *De realiteit als gebruiksvoorwerp*: een graad van realiteit die kan worden gekocht in de vorm van een dure computer, bandbreedte en een groot beeldscherm. Al deze aspecten beïnvloeden de mate van realiteit die de toeschouwer via het beeldscherm ervaart. Een voorbeeld hiervan is het eerder genoemde werk *SUICIDE SOLUTIONS* (2004) van Brody Condon, dat deel uitmaakt van de tentoonstelling *The Next Level*. In dit werk, dat

¹ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

² Manovich, Lev. *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*. Versie: 1995. januari 2006.
<http://www.manovich.net/TEXT/virt-space.html>

bestaat uit scènes afkomstig uit meer dan vijftig FPS' (First Person Shooters), toont hij het moment waarop de speler op steeds verschillende manieren een einde aan zijn leven maakt. De scènes zijn allemaal afkomstig uit een FPS die bekend is om zijn streven naar een zo reëel mogelijke weergave van de werkelijkheid, waarbij betere (duurdere) hardware een hogere graad van realiteit, in de vorm van realistische graphics, bewerkstelligt.

Vervolgens onderscheidt Manovich *Romantiek, Adorno en Photoshop filters: van creatie tot selectie*. Hij beschrijft hierin dat de virtuele wereld is samengesteld uit al bestaande elementen. Creatie is nu *vervangen door selectie*. De kunst heeft zich, met behulp van deze esthetiek, uiteindelijk aangepast aan de moderne maatschappij, waarin alles lijkt te bestaan uit kant-en-klare onderdelen. Ook deze selectie-esthetiek is terug te vinden in Condon's *SUICIDE SOLUTIONS*. In dit werk heeft Condon namelijk al bestaande computergames gebruikt om filmpjes te maken. Het enige creatieve aspect aan dit werk lijkt het concept en de uitvoering, die besproken kan worden als knippen en plakken.

De derde esthetiek die Manovich onderscheidt, noemt hij *Brecht als Hardware*. Bij het creëren van virtual reality wordt de toeschouwer steeds weer geconfronteerd met de hardware die deze virtual reality mogelijk maakt. Als voorbeeld noemt hij het moment dat de gebruiker zijn computer aanzet of een knop moet indrukken om de computer te besturen. De gebruiker moet hierbij steeds opnieuw kiezen tussen de rol van kijker of gebruiker en blijft zich hierdoor continu bewust van de kunstmatigheid van de door de computergegenereerde wereld.

De laatste esthetiek die Manovich onderscheidt is *Riegl, Panofsky en computerbeelden: regressie in virtuele werelden*. Volgens Manovich bestaat er geen ruimte in cyberspace. Cyberspace bestaat alleen uit enen en nullen. Virtuele werelden in cyberspace bestaan daarom uit losse objecten. Riegl karakteriseert de menselijke culturele ontwikkeling als de schommeling tussen twee extreme polen: 'haptic' en 'optic' perceptie. 'Haptic' perceptie isoleert de objecten in het veld als afzonderlijke elementen, terwijl de 'optic' perceptie de objecten in een ruimtelijk continuüm juist verbindt. Panofsky contrasteert de totale 'aggregate' ruimte van de klassieke Grieken, waarin de elementen nog los van elkaar staan, met de 'systematische' ruimte van de Italiaanse Renaissance. Computergegenereerde werelden zijn tot nog toe meer 'haptic' en 'aggregate' dan 'optic' en 'systematisch' omdat, hoewel een met de computer gegenereerde wereld meestal gerenderd wordt in een rechtlijnig perspectief, het toch altijd een collectie van losse objecten blijft, die niet met elkaar verbonden zijn. Het

doel van de ontwikkelingen is echter het creëren van een 'optic' ruimte met een zo hoog mogelijk fotorealisme.³

De nadruk van de door Manovich ontwikkelde digitale esthetiek lijkt vooral op het gebruik van de beeldelementen (te liggen). De kunst van Jodi lijkt echter in de meeste gevallen een totaal andere agenda te hebben. Het kunstenaarscollectief negeert de manieren waarmee in de conventionele *high art* een esthetisch beeld tot stand komt. In veel kunstwerken lijkt het collectief zelfs een spel te spelen met deze esthetiek.

Jodi gebruikt in oude werken de esthetiek *Realiteit als een gebruiksvoorwerp* bijvoorbeeld door de lange laadtijd die een internetpagina moet ondergaan deel uit te laten maken van het kunstwerk. Het collectief keert deze esthetiek als het ware om; een slechte, goedkope internet verbinding bepaalt nu de betekenis van het kunstwerk. Helaas zijn deze kunstwerken sinds de laadtijd van een moderne webpagina sterk afgenomen en zijn ze niet meer te zien op de manier waarop ze bedoeld waren. Hieruit blijkt nog een ander probleem; namelijk het efemere karakter van de nieuwe media. Ik zal in hoofdstuk 4 dieper op deze problematiek in gaan.

Jodi past in UNTITLED GAME ook de esthetiek van *selectie* toe, door aantal elementen uit de code van QUAKE 1 te selecteren en aan te passen. Het effect dat dit teweegbrengt is te vergelijken met het effect van het gebruik van een Photoshop filter. Adorno zou deze werkwijze beschrijven als een werkwijze die grotendeels afhangt van het toekennen van stijl. Er ontstaat hierbij geen nieuw idee, maar alleen een nieuwe vorm, waardoor het werk niet aanzet tot nadenken en wegvalt binnen een grote homogene hoeveelheid al bestaande werken.

Ook lijkt Jodi een spel met de derde esthetiek van Manovich te spelen. Zowel door de lange laadtijden als door de interactie die tussen gebruiker en kunstwerk verschuift voortdurend de rol van de toeschouwer naar gebruiker en andersom. Een voorbeeld hiervan is de mod CTRL-F6, die onderdeel uitmaakt van UNTITLED GAME.⁴ In deze mod vindt de verschuiving, telkens wanneer de gebruiker navigeert, plaats. Met behulp van een moiré effect creëert de *gebruiker* een nieuwe beleving, waarvan hij na het navigeren de *toeschouwer* is.

Jodi lijkt het meest te spelen met de vierde esthetiek van Manovich. Dit spel is ondermeer terug te vinden in één van de mods uit UNTITLED GAME, genaamd SLIPGATE. Hier treedt de gebruiker een digitale wereld, bestaande uit absurde ruimtes, ontdaan van iedere vorm van fotorealisme, binnen. De gebruiker kan in een wit raster

³ Manovich, Lev. *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*.

⁴ Zie bijlage nr. 1D.

navigeren en moet de vijanden, in de vorm van felgekleurde, bewegende en grommende blokken, neer schieten. De gebruiker wordt gedwongen te beseffen dat de computerwereld uit losse elementen bestaat. Jodi beschrijft een met UNTITLED GAME vergelijkbare mod SOD (2000)⁵ zelfs als *scary black blobs on jumping white backgrounds*.⁶

Een ander voorbeeld van Jodi's spel met de vierde esthetiek is terug te vinden in het werk MAX PAYNE CHEATS ONLY GALLERY (2006), waarvan de meest recente versie in mei 2006 gepresenteerd is in de Electronic Arts Intermix, een mediakunst verspreidingscentrum in New York.⁷

"Jodi have intervened in the programme structure in such a way that absurd perspectives and effects alter the game's otherwise realistic graphics: we see the massive hero repeating idiotic movements; he dips his angular head into a virtual matrix; his body appears semitransparent. The re-processing can be read as a free interpretation of the bullet-time effect that distinguishes MAX PAYNE from other games, by which the slow motion enables a new perception of space and time."⁸

In dit werk kan de speler door lucht en muren heen lopen. Hierdoor ontdekt hij dat de ruimtes inderdaad uit bij elkaar geplaatste objecten bestaan en geen geheel vormen.

De vraag of Jodi zich bij het maken van UNTITLED GAME iets heeft aangetrokken van een esthetiek voor de digitale kunst zoals Manovich deze beschrijft, lijkt daarom niet op zijn plaats. In UNTITLED GAME deconstrueert Jodi de conventionele esthetiek zelfs verder; het collectief maakt gebruik van een nieuwe taal, waarmee ze nieuwe, van de conventie afwijkende esthetiek ontwikkelt.

Kunstwerken werden in het verleden en in het geval van *The Next Level* gewaardeerd vanwege hun esthetische elementen en verkrijgen mede op grond hiervan een plek binnen het instituut. Bij UNTITLED GAME blijft het met behulp van Manovich' vertaling echter onduidelijk waar deze esthetische waarde zich bevindt. Ik denk daarom dat het ontwikkelen van een nieuwe, afwijkende digitale esthetiek, die ook op UNTITLED GAME toepasbaar is, zal bijdragen aan het onderzoek naar de rol van de media bij het institutionaliseren van UNTITLED GAME. Zijn er vergelijkbare

⁵ Dit werk is overigens niet een mod van QUAKE, maar van het spel SOD (WOLFENSTEIN, SPEAR OF DESTINY. id games, 1992)

Zie bijlage nr. 14.

Dit werk is te vinden op: <http://sod.jodi.org/>

⁶ EAI. Jodi. MAX PAYNE CHEATS ONLY. Versie 10 mei 2006. mei 2006.

http://www.eai.org/eai/05_06_jodi_pr.html

⁷ Zie bijlage nr. 15.

Dit werk is te vinden op: <http://maxpaynecheatonly.jodi.org/>

⁸ EAI. Jodi. MAX PAYNE CHEATS ONLY.

kunstvormen, die (net als UNTITLED GAME) op een tegendraadse manier met de conventionele esthetiek omgaan?

3.2 een tweedeling in de (digitale) kunst

Het ontwikkelen van een algemene digitale esthetiek is, zoals in de vorige paragraaf is gebleken, moeilijk, of misschien wel onmogelijk. Bovendien lijkt het alsof in UNTITLED GAME afstand genomen is van de bestaande beeldtaal (waar Jongema in *The Next Level* juist de nadruk op legt) en gebruik maakt van een nieuwe taal, waarin een van de conventie afwijkende esthetiek in opgesloten ligt. Ik denk dat het duidelijk is dat er een groot verschil bestaat tussen de werken in *The Next Level* en UNTITLED GAME (maar ook bijvoorbeeld %WRONGBROWSER). Dit verschil zit hem onder andere in het (wel of niet) gebruik maken van de conventionele beeldtaal, maar ook in de mogelijkheid tot interactie met het werk. Misschien is het nuttig het veld van de digitale kunst in tweeën op te delen. Ik wil bij het toepassen van deze tweedeling echter de nadruk leggen op het feit dat de kunst in werkelijkheid binnen een ongeordend continuüm bestaat. De grenzen tussen de verschillende groepen bestaan daarom in het echt veel minder strikt.

Voor deze tweedeling keer ik eerst terug naar de Kritische Theorie. Zowel Adorno als Benjamin ontwikkelden hun ideeën binnen een tijd waarin het fotografisch medium net zijn intrede heeft gedaan. Hoewel delen van hun theorieën goed toepasbaar zijn op veel van de met nieuwe media ontwikkelde kunstwerken, bestaan er ook een aantal werken, waaronder UNTITLED GAME, waarop deze theorieën minder goed toepasbaar zijn. De theorieën van Benjamin en vooral van Adorno hechten vooral belang aan de het uiterlijk van het werk, dat onder andere bestaat uit beeldelementen, terwijl deze bij UNTITLED GAME minder belangrijk lijken te zijn. Het accent in UNTITLED GAME ligt, zoals in hoofdstuk 1 is beschreven, in de *niet*-boodschap en de interactie met de gebruiker. Dit verschil met de kern van de conventionele *high art* lijkt voort te komen uit de aard en mogelijkheden van het gebruikte digitale medium. Ik denk dat er naast de tweedeling *digitale – analoge* kunst, dus nog een onderverdeling binnen de kunst te maken is, die met de intrede van het digitale medium nieuw leven ingeblazen is. Deze categorie, waaronder UNTITLED GAME valt, lijkt gebruik te maken van een van de conventie (die minder aandacht legt op de beeldtaal) afwijkende esthetiek.

In computers en vele andere digitale media wordt werk opgeslagen in de vorm van enen en nullen. Digitaal werk kan daarom gemakkelijk worden aangepast met bijvoorbeeld het programma Photoshop. Photoshop geeft de gebruiker de mogelijkheid

om met één druk op de knop een plaatje totaal van uiterlijk te veranderen, door er bijvoorbeeld een filter of effect overheen te plaatsen. Een aantal van deze effecten zijn de *Gallery Effects*. De term lijkt te suggereren dat iedereen met behulp van dit effect een afbeelding kan produceren, die niet misplaatst zou zijn in een galerie (maar dit in het echt waarschijnlijk wel zijn). Photoshop suggereert hiermee dat 'kunst' een kwestie van één druk op de knop is, in plaats van inventiviteit en creativiteit. Adorno's angst voor een homogene wereld, waarin de verschillende elementen alleen van elkaar afwijken in stijl, lijkt hiermee werkelijkheid geworden.

De positie van de kunstenaar is door de digitale media opnieuw gedefinieerd: stijl heeft in het digitale tijdperk niet meer de betekenis die ze in de traditionele kunst heeft gehad. Tegenwoordig zijn stijlen via het internet gratis te downloaden en kunnen ze met één druk op de knop toegevoegd worden aan een 'kunstwerk'. Mede hierdoor lijkt het onderscheid tussen hoge en lage kunst, zoals dit voor het digitale tijdperk bestond, te vervallen. Een digitaal werk in de stijl van een olieverf schilderij is daarom, volgens Bolter en Grusin, tegenwoordig dan ook niet per definitie beter dan een werk in de stijl van een stripverhaal.⁹ Bolter en Grusin plaatsen *popular culture* in de context van het postmodernisme en bestempelen indirect Adorno's theorie als verouderd.

Hieruit zou geconcludeerd kunnen worden dat het debat rondom de *popular culture* nog steeds in volle gang is. Er kunnen drie verschillende standpunten binnen dit debat gedestilleerd worden; het conventionele standpunt van Adorno, Benjamin's iets modernere theorie en de nieuwe postmodernistische theorievorming, zoals die van Bolter en Grusin. Bij het onderzoeken van het kritische debat rondom UNTITLED GAME spelen alle drie de standpunten een rol en kan er daarom geen één als onwaar beschreven worden (hoogstens als ouderwets of conservatief).

Bolter en Grusin vergelijken het creatieve proces van de digitale kunstenaar met zowel het proces van de traditionele schilder als met het proces van de fotograaf (zoals André Bazin dit in *The Ontology of the Photographic Image* (1967) beschrijft). Wanneer de fotograaf de knop van zijn analoge fototoestel indrukt, vindt er volgens Bazin een automatisch proces plaats, waar de fotograaf geen invloed meer op kan uitoefenen. Het eindproduct ligt vanaf dit moment in de handen van de technologie. Het geproduceerde werk geeft een rechtstreekse representatie van het model dat door de technologie wordt gezien. Omdat de fotograaf nooit precies kan weten hoe het model door de techniek wordt waargenomen, komt er volgens Bazin bij de productie van een foto ook altijd een kanselement kijken.¹⁰

⁹ Bolter en Grusin. *Remediation*: p. 140.

¹⁰ Bazin. *The Ontology of the Photographic Image*: p. 37-84.

Bolter en Grusin plaatsen de processen van de computerkunstenaar, de schilder en de fotograaf vervolgens in een continuüm, waarbij het schilderproces door zijn diepte en complexiteit (met betrekking tot structuur) een plaats aan de linker kant van het continuüm inneemt en de fotograaf, vanwege zijn niet-complexiteit een plek aan de rechter kant. Hierdoor komen Bolter en Grusin tot de conclusie dat, omdat de computer kunstenaar elke pixel, dus elk kleine deeltje van het kunstwerk kan beïnvloeden, een digitaal werk niet te vergelijken is met een werk dat met behulp van analoge technologie zoals het foto toestel, ontwikkeld is. Het digitale werk is qua diepte en complexiteit niet te vergelijken met een traditioneel schilderij, omdat de schilder bijvoorbeeld ook de structuur van de verf en de techniek waarmee de verf is opgebracht kan aanpassen en dit bij digitale kunst niet aan de orde is.¹¹ Bovendien noemen zij digitale kunst eclectisch; het kan helemaal uit het digitale domein voortkomen, maar meestal bestaat het uit een remediatie van een al bestaand werk.¹² Dit principe vindt in UNTITLED GAME plaats door het gebruik van de al bestaande code van QUAKE 1. Bolter en Grusin plaatsen digitale kunst daarom in het midden van het continuüm.

Bolter en Grusin besluiten het veld van de kunstenaar op te splitsen. Aan de ene kant onderscheiden zij de *digitale kunst*, het gebruik van computer graphics om statische plaatjes te creëren (een strategie waar de werken in *The Next Level* haast allemaal gebruik van maken) en aan de andere kant de interactieve, *elektronische kunst*, een bredere term die ook het werk op bijvoorbeeld het festival *Ars Electronica* kan omvatten. Elektronische kunst gebruikt film, audio en computer om installaties te creëren.¹³

De categorisatie van Bolter en Grusin lijken mij bruikbaar, maar de termen die zij voor de verschillende categorieën gebruiken zijn niet adequaat, omdat de ruime term 'digitale kunst' ook als een overkoepelende term van met digitale media geproduceerde kunst wordt gebruikt. Hierdoor worden zowel de gehele categorie als een subcategorie hetzelfde benoemd. Ik kies er daarom voor een ander model, namelijk het model van Christiane Paul, uit het boek *Digital Art* (2003), te gebruiken. Paul onderscheidt aan de ene kant *kunst die de digitale technologie als tool gebruikt* en aan de andere kant *kunst die de digitale technologie als medium gebruikt*. Ik denk echter dat het model van Bolter en Grusin grotendeels vergelijkbaar is met het model van Paul, op de verschillende benamingen na.

¹¹ Bolter en Grusin. *Remediation*: p. 141.

¹² Bolter en Grusin. *Remediation*: p. 143.

¹³ Bolter en Grusin. *Remediation*: p. 143.

Onder het gebruik van digitale technologie als *tool* vallen volgens Paul onder andere (manipulaties van) foto's, films, video's en sculpturen waarvoor alleen bij de productie gebruik is gemaakt van digitale media. Kunstwerken die gemaakt zijn op basis van digitale technologie als *medium*, zijn werken die voor zowel productie als presentatie gebruik maken van een digitaal platform. De term *digitale kunst* is voor Paul dus niet, zoals bij Bolter en Grusin, een onderdeel van de computerkunst, maar een overkoepelende term. In dit onderzoek zal vanaf nu gebruik gemaakt worden van Paul's categorisatie en definiëring van de term *digitale kunst*, omdat er zo voor elke categorie een eigen term bestaat.

Bolter en Grusin noemen in hun boek een aantal voorbeelden van de kunst die de digitale technologie als medium gebruikt, zoals de *installation art*, waarbij alle werken hypermediaal zijn (een vorm waarbij de kijker regelmatig aan de aanwezigheid van het medium wordt herinnerd). Dit kan volgens hen via *remediation* en *(transparent) immediacy*. Bovendien hangen alle stukken volgens hen af van een *moderne, nieuwe esthetiek*, waarbij de kijker een zelf creërende, interactieve ervaring ondergaat.

Volgens Bolter en Grusin bevindt de kunst die de digitale technologie alleen als tool inzet zich vaak op het snijvlak van kunst en commercie, terwijl de kunst die de digitale technologie als medium inzet vaak door de jonge generatie van de *high art* wordt beoefend. Elektronische kunstenaars produceren vaak werk waar de kijker doorheen kan lopen, iets kan dragen (wearable computing) of kan activeren met zijn lichaam. De elektronische kunst kan volgens Bolter en Grusin het beste gezien worden als een extensie of respectvolle remediatie van de niet elektronische performance en installatie kunst uit de jaren '60. Ik zal hier in hoofdstuk 4 dieper op ingaan.

Ik beschouw de kunst als een continuüm, waarin aan de ene kant de kunst die de digitale technologie als *tool* inzet en aan de andere kant de kunst die de digitale technologie als *medium* inzet, kan worden onderscheiden. Binnen dit continuüm kan het kunstenaarscollectief Jodi een plaats gegeven worden. Veel werken van Jodi zijn ontwikkeld met behulp van verschillende kunstdisciplines, zoals onder andere video-, audio- en installatiekunst. Jodi is duidelijk niet bang om de taal, codes en conventies van de digitale kunst met minder respect te behandelen. Bovendien gebruikt Jodi in bijna al haar werken het digitale medium voor zowel de productie als verspreiding. Het kunstenaarscollectief is daarom een goed voorbeeld van een collectief dat de digitale technologie als medium gebruikt en hierbij zowel de reflectie op- als nieuwe mogelijkheden van het medium uitbuit en zo een *nieuwe esthetiek* tentoon lijkt te spreiden.

3.3 een nieuwe esthetiek?

Omdat UNTITLED GAME opgenomen is binnen het instituut, ben ik ervan uit gegaan dat het werk een esthetische waarde bezit. Ik heb daarom geprobeerd Manovich' vertaling van de esthetiek voor digitale werken op UNTITLED GAME toe te passen. Het viel mij echter op dat, terwijl dit goed functioneerde bij de werken van *The Next Level*, het werk van Jodi juist opvallend slecht binnen het schema van Manovich' vier esthetieken lijkt aan te sluiten. Soms lijkt het collectief zelfs de gebruikte media (de computergame en het internet) zo in te zetten dat ze een deconstructief spel met Manovich' esthetiek lijken te spelen. Ik vraag me daarom af of er wellicht een andere, nog niet benoemde esthetiek is, waaraan UNTITLED GAME wel voldoet?

Om deze nieuwe esthetiek te analyseren heb ik ervoor gekozen eerst het veld van de digitale kunst onder te verdelen in de kunst die de digitale technologie als *tool* en de kunst die de digitale technologie als *medium* gebruikt. Dit onderscheid is in werkelijkheid niet strikt, maar heeft de vorm van een geordend continuüm. In de eerste categorie vallen bijvoorbeeld de werken die in *The Next Level* tentoongesteld worden (met uitzondering van het werk van Joes Koppers), terwijl UNTITLED GAME onderdeel uitmaakt van de tweede categorie. Binnen de kunst die de digitale technologie als *medium* gebruikt lijkt het mogelijk een *nieuwe esthetiek* te ontdekken, waarin de digitale media een specifieke rol spelen. Ik denk dat deze nieuwe esthetiek bepalend kan zijn bij de institutionalisering en wil daarom in het volgende hoofdstuk een aanzet geven voor een beschrijving van deze nieuwe esthetiek.

4. UNTITLED GAME BINNEN EEN HISTORISCH PERSPECTIEF

4.1 **introdunctie**

Bij de introductie van een nieuwe technologie of nieuw medium staan kunstenaars vaak vooraan om er gebruik van te maken. Ontwikkelingen in digitale kunst hangen daardoor samen met ontwikkelingen in de technologieën, wetenschappen en de kunst zelf.¹ Regelmatig vragen critici zich hierdoor af of een kunstvorm wel *echte* kunst is en of er geen onderscheid moet worden gemaakt tussen de artistieke en de technologische inhoud. Deze vraag is de afgelopen decennia steeds vaker gesteld, maar blijkt ook steeds moeilijker te beantwoorden. Een actueel voorbeeld hiervan is de in hoofdstuk 2 besproken kritiek van Merel Roze op de tentoonstelling *The Next Level*.

Soms lijkt het alsof de status (*hoge*) *kunst* alleen verworven kan worden wanneer een werk in een medium is gemaakt dat een traditie kent of wanneer het nieuwe medium is opgenomen in de bestaande betogen (*discoursen*) van onder anderen kunsthistorici, geschiedkundigen en cultuurfilosofen. Vaak wordt een werk binnen deze betogen beschouwd als uiting van een '*Zeitgeist*' of juist als de esthetische en spirituele waarden die haar tijdvlak overstijgen en daardoor voor volgende generaties van belang blijven.²

UNTITLED GAME, dat met behulp van nieuwe media is geproduceerd, heeft al een plek binnen de (hoge) kunstinstututen gekregen. Het werk lijkt echter niet zozeer een afspiegeling van de *Zeitgeist* te zijn, maar juist met behulp van zijn '*medium is not the message*'- boodschap kritiek op deze *Zeitgeist* te leveren (zoals ik heb beschreven in paragraaf 2.2 en 2.3). Ik denk dat in het geval van UNTITLED GAME aandacht aan de (nieuwe) esthetische waarden zal moeten worden besteedt. Omdat deze met behulp van de nieuwe media wordt geconstrueerd en deze een rol spelen bij de institutionalisering.

UNTITLED GAME is een typisch voorbeeld van een kunstwerk dat met behulp van nieuwe technologieën is gemaakt. Het feit dat dit werk een plek binnen verschillende *high art* instituten heeft verworven, roept een aantal vragen op waarvan er één, de plek van het medium in de kunstkritiek, in hoofdstuk 2 besproken is. In hoofdstuk 3 heb ik geprobeerd een algemene esthetiek voor de digitale kunst samen te vatten. Dit lukte mij echter niet en ik heb daarom aan het einde van dat hoofdstuk geconcludeerd dat de kunst die met behulp van digitale technologieën wordt ontwikkeld in twee groepen kan worden onderverdeeld: aan de ene kant de kunst die de technologie als

¹ Paul, Christiane. *Digital Art*. Londen, UK: Thames & Hudson LTD, 2003: p. 7.

² Mulder, Arjen. *Over Mediatheorie. Taal, beeld, geluid, gedrag*. Rotterdam: V2 Publishing, 2004: p. 195.

tool gebruikt en aan de andere kant de kunst die de technologie als *medium* gebruikt en op dat medium reflecteert. De tweede groep, waar ook UNTITLED GAME deel van uitmaakt, voldoet niet aan een conventionele esthetiek van de beeldende kunst. De kern van deze werken lijkt in andere esthetische waarden te liggen, die in ieder geval gedeeltelijk samenhangen met het medium waarin het werk is geproduceerd. Ik wil daarom in dit hoofdstuk onderzoeken welke esthetische waarden UNTITLED GAME bezit, om zo ook vanuit dit perspectief de rol van de media bij de institutionalisering van UNTITLED GAME te kunnen beschrijven.

Christiane Paul beschrijft in haar boek *Digital Art* dat de kunst die digitale technologieën als medium gebruikt een nieuwe esthetiek bezit die afwijkt van de esthetiek van de conventionele kunst. Paul beschrijft deze esthetiek als een constructie die tot stand komt met behulp van vier medium specifieke eigenschappen achtereenvolgens: *de mogelijkheid tot interactie, participatie, de dynamiek van het medium, en de mogelijkheid voor de toeschouwer om het werk naar zijn wens aan te passen* (customizen).

“The digital medium’s distinguishing features certainly constitute a distinct form of aesthetics: it is interactive, participatory, dynamic, and customizable.”³

Deze verschillende eigenschappen kunnen allemaal in een werk samenkomen, maar worden ook vaak in verschillende combinaties gebruikt.

Volgens Paul zijn deze vier medium specifieke eigenschappen van belang, omdat zij een nieuwe esthetiek construeren, maar zij beschrijft in haar boek niet hoe ze deze eigenschappen heeft geabstraheerd. Ik wil in dit hoofdstuk een vergelijkbare constructie ontwikkelen, maar in tegenstelling tot Paul zal ik vooral aandacht besteden aan hoe deze constructie van medium specifieke eigenschappen tot stand komt. Ik zal dit doen door UNTITLED GAME eerst in een technologisch historisch en vervolgens een kunsthistorisch perspectief te plaatsen. Op deze manier wil ik de medium specifieke eigenschappen van de media van UNTITLED GAME proberen te abstraheren. Met behulp van deze geabstraheerde medium specifieke eigenschappen hoop ik een aanzet te kunnen geven tot het beschrijven van een nieuwe esthetiek van de kunst, die de digitale technologieën als medium gebruikt.

4.2 UNTITLED GAME binnen een technologisch historisch perspectief

³ Paul. *Digital Art*: p. 67.

Jodi trekt in 1993 naar Silicon Valley om de ontwikkelingen op het gebied van computers vanuit het centrum te volgen. Het collectief wil, om meer inzicht te krijgen in het eigen werkveld, de mensen ontmoeten die applicaties als Photoshop, Macromind en Netscape hebben gecreëerd.⁴ Het werk van Jodi (en zeker UNTITLED GAME), is dus niet vanuit een vacuüm ontstaan, maar vanuit samenhangende ontwikkelingen in technologie, wetenschappen en veranderende kunstopvattingen.

In deze paragraaf zal ik ingaan op hoe het internet, een van de media (of technologieën) waar UNTITLED GAME gebruik van maakt, zich heeft ontwikkeld. Daarna zal ik de ontwikkelingen beschrijven die hebben geleid tot de mogelijkheden voor het creëren van de interactieve virtuele speelruimte, waar zowel in QUAKE als in UNTITLED GAME gebruik van wordt gemaakt. Op deze manier zal ik nog een paar medium specifieke eigenschappen abstraheren.

De oorsprong van de ontwikkelingen die leiden tot het internet zoals wij dit nu kennen (en zoals het wordt gebruikt in UNTITLED GAME), ligt in het artikel *As We May Think* (1945) van Vannevar Bush. In dit artikel beschrijft Bush het idee van de MEMEX, Dit apparaat zou digitaal gekoppeld kunnen worden aan een bibliotheek om zo bijvoorbeeld boeken en films uit een collectie weer te geven. Het medium zou als supplement en extensie van onze eigen hersenen en herinneringen fungeren. Ook zou het in staat zijn om referenties te volgen naar een ander boek of een volgende film.⁵ De MEMEX is altijd een utopie gebleven en is dus nooit gebouwd, maar wordt wel gezien als de conceptuele voorvader van de mogelijkheid om documenten met elkaar te linken.⁶

De filosoof Ted Nelson ziet literatuur als een *on-going system of interconnected links*.⁷ Hij bedenkt een systeem (Xanadu) dat het creatieve potentieel van de computer maximaliseert. Centraal in dit systeem staat het koppelen via de 'hyperlink', een term die Nelson in 1963 bedenkt. Met behulp van hyperlinks kunnen hypertext en hypermedia worden gecreëerd. Hypertext geeft de gebruiker de mogelijkheid van een tekst naar een volgende tekst te navigeren. Hypermedia kunnen gezien worden als een uitbreiding op hypertext; in hypermedia kunnen niet alleen tekstdocumenten,

⁴ Baumgärtel, Tilman. *Interview with Jodi*. Versie: 31 augustus 1997. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>

⁵ Bush, Vannevar. 'As We May Think', in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 35-48.

⁶ Paul. *Digital Art*: p. 8-9.

⁷ Nelson, Theodor H. 'A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate', in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 133-146.

maar ook verschillende soorten media, zoals plaatjes, muziek en teksten op non-lineaire manier aan elkaar gekoppeld worden.⁸

Door het gebruik van hypermedia zijn digitale kunstwerken tegenwoordig in de regel multimediaal. Bijna vanzelfsprekend vloeien de verschillende disciplines als fotografie, film en muziek samen, waardoor gesteld zou kunnen worden dat de computer het maken van een *Gesamstkunstwerk* standaard doet worden.⁹ Ook werken van Jodi hebben iets weg van een *Gesamstkunstwerk*. Duidelijke voorbeelden hiervan zijn %20UNTITLED (1995) en %20NETWORK (2000), waarin verschillende de kunstdisciplines internetkunst en fotografie, in een werk samenkomen, maar waarin ook door hyperlinks een connectie gemaakt wordt naar kunstsites buiten het collectief.¹⁰

De Amerikaanse uitvinder Douglas Engelbart gaat rond de jaren '60 en '70 bij Stanford Research Institute verder met het werk van Bush en Nelson. Hij wil het menselijke intellect en haar communicatiemogelijkheden vergroten met behulp van computers. Als resultaat van zijn werk presenteert hij in 1968 de eerste werkende hyperlinks binnen het oNLineSystem, een systeem dat tegenwoordig als de voorloper van het internet wordt beschouwd. Bovendien ontwikkelt hij de mogelijkheid tot directe manipulatie van informatie op een scherm met behulp van de muis en het gebruik van windows (verschillende vensters in een scherm, die tegelijkertijd geopend kunnen worden). Deze uitvinding wordt tegenwoordig beschreven als de eerste vorm van de Graphical User Interface (GUI) en de desktop, een middel dat nu als 'gewoon' wordt ervaren.¹¹

In 1969 ontstaat ARPANET, een prehistorische vorm van het internet. Uiteindelijk worden al deze ontwikkelingen overvleugeld door Tim Berners Lee en Robert Cailliau, die in de jaren '90 van de vorige eeuw het World Wide Web (WWW) ontwikkelen aan CERN, een laboratorium in Genève. Voor het WWW gebruiken ze de Hypertext Markup Language (HTML). Hoewel er in de loop der tijd een aantal alternatieven voor HTML zijn ontwikkeld, is HTML nog steeds de meest gebruikte taal op het internet.¹²

⁸ Nelson. *The New Media Reader*.

⁹ Bosma. *Rodeo Rijden op Code*.

¹⁰ Zie bijlage nr. 16 en nr. 5.

Deze werken zijn te vinden op: <http://www.jodi.org/betalab/untitled/index.html> en <http://map.jodi.org/>

¹¹ Packer, Randall & Ken Jordan. 'Overture', in: Jordan & Packer. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York: Norton, 2001: p. xiii-xxxi.

¹² Berners-Lee, Cailliau, Luotonen, Nielsen en Secret. 'The World Wide Web'. 1994. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 791-798.

De GUI en het WWW hebben zich ontwikkeld tot conventies, die zich in elke verdere ontwikkeling hebben doorgezet en uiteindelijk de computer zelf zijn gaan definiëren. De computer staat nu synoniem voor een bijzonder functionele technologie die het menselijk intellect verbreedt. Het zijn precies deze conventies, die Jodi in werken als MY%DESKTOP (een werk van Jodi dat ik in paragraaf 2.2 heb besproken) op de korrel neemt. Zoals in hoofdstuk 1 is beschreven, beweert Jodi weliswaar geen doel te hebben, maar lijkt het wel alsof Jodi de beperkingen van het medium die door conventies zijn ontstaan, ter discussie wil stellen. Jodi zegt hier zelf over:

“It is obvious that our work fights against high tech. We also battle with the computer on a graphical level. The computer presents itself as a desktop, with a trash can on the right and pull down menus and all the system icons. We explore the computer from inside, and mirror this on the net.¹³”

Jodi's domein, de website jodi.org, heeft de vorm van een onoverzichtelijke, onduidelijk gestructureerde database, waarin verschillende onderdelen van hun werk alleen via verstopte hyperlinks te bereiken zijn. Deze database verandert continu van inhoud en beantwoordt dus aan Manovich' *logic of the database*, waarmee Manovich beschrijft dat informatie, of input oneindig uitgebreid, aangepast, hergebruikt en in verschillende contexten kan worden gereproduceerd. Hierdoor kunnen volgens Manovich nieuwe ideeën en werken worden ontwikkeld.

Jodi zelf beschrijft jodi.org als een gecondenseerde vorm van het net, waarin de verschillende elementen, zoals virussen en software, in collagevorm zijn opgenomen.¹⁴ Het meest sprekende voorbeeld is 100 |%DIRECTORY.¹⁵ Jodi.org kan op deze manier gezien worden als een kritisch antwoord op de utopie van de MEMEX en het hieruit ontwikkelde WWW, dat ontwikkeld werd als vergroting van het menselijke intellect maar nu vaker als een onoverzichtelijke hoeveelheid verwarrende informatie wordt ervaren.

Ongeveer tien jaar na het ontstaan van ARPANET, rond 1980, worden er voor het net een aantal *multi-user* grafische omgevingen ontworpen. Een voorbeeld hiervan is het spel HABITAT (1987), een *multi-player online virtual environment*, van Lucasfilm Games, waarbij de spelers hun Commodore '64 aan een centrale computer kunnen koppelen. Deze centrale computer schept een 2d geanimeerde virtuele werkelijkheid.¹⁶

¹³ Baumgartel. *Interview with Jodi. We love your computer.*

¹⁴ Bosma. *Interview with Jodi.*

¹⁵ Zie bijlage nr. 17.

Dit werk is te vinden op: <http://wwwwwwwww.jodi.org/100cc/index.html>

¹⁶ Moningstar, Chip en Farmer Randall. *The Lessons of Lucasfilm's Habitat.* 1991
<http://www.scara.com/~ole/literatur/LessonsOfHabitat.html>

HABITAT kan gezien worden als een voorouder van de MUD (Multi-User Dungeons).¹⁷ Een van de eerste MUD's was LambdaMOO van Pavel Curtis, die hij in 1990 in het Xerox PARC ontwikkelt. LambdaMOO bestaat alleen uit tekst, maar door de mogelijkheden die de gebruiker heeft, ontstaat hier toch een vroege vorm van digitale virtuele realiteit.

Ook SIMNET, een vanuit DARPA ontwikkeld Amerikaans defensie project is een *multi-user* grafische omgeving. SIMNET is de eerste driedimensionale virtuele omgeving waar samenwerken en het linken van individuele simulators mogelijk is.¹⁸ De belangrijkste poging om het WEB 3d te maken is de VRML (Virtual Reality Modellerende Language), die ontstaat in 1994. Met behulp van VRML kunnen internet gebruikers een driedimensionale scène construeren die door middel van hyperlinks verbonden kan worden met andere 3d omgevingen, of met gewone HTML documenten.

Zoals in hoofdstuk 1 is beschreven, wordt bij de intrede van het digitale tijdperk het doel van de Renaissance, het zo realistisch mogelijk weergeven van de werkelijkheid, nieuw leven in geblazen. Tot op heden is de computer het middelpunt van deze zoektocht naar perfectie. HABITAT, SIMNET en VRML worden in deze ontwikkelingen in 1996 opgevolgd door (onder andere) de FPS QUAKE 1, die ook in een (online) netwerk gespeeld kan worden. In QUAKE 1 wordt het realisme vooral nagestreefd met behulp van immediacy en ingewikkelde algoritmes die een zo groot mogelijk fotorealisme bewerkstelligen.

In UNTITLED GAME, Jodi's 14 modificaties van QUAKE 1, speelt (of vecht) Jodi met de door grote software corporaties nagestreefde immediacy en fotorealisme. Jodi lijkt de FPS QUAKE 1 te deconstrueren, door het grootste gedeelte van de algoritmes die in QUAKE voor fotorealisme zorgen, te verwijderen of in onnatuurlijk aandoende algoritmes te veranderen. Bovendien is de onzichtbare interface vervangen voor een onbegrijpelijke interface, die de *gemedieerde* ervaring benadrukt. Jodi heeft op deze manier de achterkant van het spel, die uit code en algoritmes bestaat, naar voren gehaald. Hierdoor wordt de toeschouwer geconfronteerd met zijn door conventies ontwikkelde verwachtingen en met de mogelijkheden die door de softwarebedrijven worden genegeerd. UNTITLED GAME speelt op deze manier met een aantal conventies, zoals het streven naar realisme, die zich in de loop van de technologische historie hebben ontwikkeld.

In het kort kan gezegd worden, dat er in het werk van Jodi vaak gespeeld wordt met de conventionele opbouw of structuur van de nieuwe media. Deze structuur

¹⁷ Meer informatie hierover is te vinden op: <http://www.dsgames.net/qmlink/habitat/pictures1.htm>

¹⁸ Manovich. *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*.

ontstaat met behulp van middelen als hypermedia, de GUI, databasevorm en virtual reality (opgebouwd uit codes en algoritmes). Ik beschouw de structuur als een van de kerneigenschappen van de nieuwe media, die de nieuwe esthetiek van de kunst vormen. Ik zal de structuur daarom de *eerste medium specifieke eigenschap* noemen van de kunst die de digitale technologie als medium inzet. Ook de reflectieve kant van deze mediumspecifieke eigenschap is van belang: de gebruiker wordt door het op knoppen drukken, klikken, moeten wachten, de interface etcetere. bewust gemaakt van de (on)mogelijkheden van het medium.

In hoofdstuk 2 is al beschreven dat veel internetkunst de nadruk *niet* op de conventionele esthetiek, maar op de participatie van de toeschouwer legt. Rachel Greene vergelijkt in haar boek *Internet Art* (2004) de internetkunst met verschillende kunstvormen en -stromingen waarin de nadruk op het concept ligt. De *interactie* met het publiek, Paul's eerste medium specifieke eigenschap, ziet zij als een belangrijke overeenkomst.¹⁹

De term interactiviteit, die Greene in haar vergelijking gebruikt, lijkt in relatie tot een kunstwerk, mede door de vele verschillende niveaus, haast betekenisloos geworden. Elk kunstwerk is namelijk interactief op het niveau van de betekenis, omdat deze afhankelijk is van een spel tussen de *context* en de *lezing* van het publiek. Mulder gaat in zijn boek *Over Mediatheorie* (2004) nog verder en waardeert de term interactie in het algemeen als holistisch. Volgens hem bestaat er in het dagelijks leven niet zoiets als 'inter-passiviteit'. Dit is alleen te bereiken in geheel geconditioneerde omstandigheden:

"de belangrijkste reden waarom een bepaald kunstwerk momenteel interactief wordt genoemd, is dat het publiek inmiddels door langdurige modernistische scholing getraind is in een inter-passieve kunstconsumptie: zwijgzame reflectie op kunstwerken die zelf niets teruggeven, in een witte omgeving die niet afleidt van de met artistieke middelen opgeroepen verdwazing."²⁰

Volgens Manovich is het gebruik van de term interactiviteit met betrekking tot computers een pleonasme. De moderne mens-computer-interface is namelijk per definitie al interactief. De computer maakt het voor de gebruiker mogelijk realtime informatie op het scherm te manipuleren:

"Wanneer een object in een computer wordt gerepresenteerd, wordt het automatisch interactief. Daarom is het betekenisloos om te zeggen dat computer

¹⁹ Greene, Rachel. *Internet Art*. Londen: Thames & Hudson LTD, 2004: p. 10.

²⁰ Mulder. *Over Mediatheorie*: p. 196-197.

media interactief zijn - men noemt hiermee alleen het feit dat de basis vormt van computers zelf.²¹"

Ik definieer in dit onderzoek de term interactie, in de context van elektronische kunst, op vijf manieren: interactie bestaat wanneer de toeschouwer de mogelijkheid heeft tot *navigatie* (het in een bepaalde volgorde langsgaan of activeren van de onderdelen van een kunstwerk), *assemblage* (het uit onderdelen opbouwen van een kunstwerk), *contributie* (het koppelen van elementen, die voorheen geen deel uitmaakten van het werk), *customizen* (het naar eigen wens aanpassen van het werk, eerder genoemd als Paul's derde medium specifieke eigenschap) of *participatie* (Paul's tweede medium specifieke eigenschap). Participatie vindt soms plaats in de vorm van samenwerking, maar vaak ook in de vorm van deelname. Hierbij is het kunstwerk afhankelijk van multi-user input. In de CTRL-SPACE versie van UNTITLED GAME vindt geen participatie plaats. In de multiplayer mod CTRL-SPACE (die dus afwijkt van de mod CTRL-SPACE en geen deel uitmaakt van UNTITLED GAME; er bestaan dus twee verschillende!) is deze mogelijkheid echter wel aanwezig.²² In deze mod kunnen meerdere toeschouwers tegen elkaar of met elkaar in een vergelijkbare Op-art omgeving als CTRL-SPACE spelen.

Interactie lijkt in de mods van UNTITLED GAME vooral via navigatie plaats te vinden. De toeschouwer kan binnen de meeste mods interacteren via het activeren van elementen, waarbij het vaak gaat om een combinatie van beeld en geluid. De beeldelementen kunnen, zoals in de mod SPAWN, alleen uit tekst bestaan maar ook, zoals in CTRL-9, blokken of lijnen zijn.²³ In een aantal mods, zoals E1M1AP en SLIPGATE, kan de toeschouwer navigeren door het 'in een bepaalde volgorde langsgaan of activeren van onderdelen'.²⁴

De mod Q-L lijkt het minst afhankelijk van interactie. Door de grote mate van vereenvoudiging is het onduidelijk of de acties worden veroorzaakt (of beïnvloed) door een activering van de toeschouwer. Bovendien lijkt de mod constant in een loop te zitten. Deze mod wijkt hierdoor, naar mijn mening, van de rest van de mods af.

In een complex elektronisch kunstwerk gaan de mogelijkheden tot interactie dus verder dan het simpel aanwijzen en aanklikken. De gebruiker kan nu een specifiek antwoord oproepen. In sommige werken kan de gebruiker interacteren met de parameters die gesteld zijn door de kunstenaar, in andere kunstwerken kan ze de parameters zelf instellen. Met behulp van interactie wordt in een elektronisch

²¹ Manovich. *The Language of New Media*: p. 71.

²² Vergelijk bijlage nr. 18 en bijlage nr. 1E.

Dit werk is terug te vinden op: <http://ctrl-space.c3.hu/index.html> en

²³ Zie bijlage nr. 1C.

²⁴ Zie bijlage nr. 1L en nr. 1F.

kunstwerk de beleving van de gebruiker ontwikkeld.²⁵ Interactie is een belangrijk onderdeel van de nieuwe media en ik wil daarom in dit onderzoek interactie als de *tweede medium specifieke eigenschap* van de digitale kunst beschouwen.

Concluderend zou gesteld kunnen worden dat de eerste twee medium specifieke eigenschappen van de digitale kunst, met behulp van een technologisch historisch perspectief geabstraheerd kunnen worden. De eerste eigenschap, de structuur (bestaande uit de elementen als hypermedia, GUI, de databasevorm en virtual reality), kan in UNTITLED GAME in de vorm van kritisch commentaar terug gevonden worden. De tweede eigenschap, interactiviteit, bestaat in UNTITLED GAME vooral in de vorm van navigatie. Paul's participatie en customizen lijken ook onder deze medium specifieke eigenschap te vallen. Hierin wijken mijn geabstraheerde medium specifieke eigenschappen dus van die van Paul af. Er zou samenvattend gesteld kunnen worden dat de nieuwe esthetiek in ieder geval bestaat uit een structuur die een interactief proces mogelijk maakt.

4.3 UNTITLED GAME binnen een kunsthistorisch perspectief

In deze paragraaf zal ik UNTITLED GAME binnen een kunsthistorisch perspectief beschrijven en mogelijk andere medium specifieke eigenschappen te abstraheren. Christiane Paul beschrijft in haar boek *Digital Art* de term *digitale kunst* als een veld dat al vele naamsveranderingen heeft ondergaan. In de jaren '70 wordt dit veld *computerkunst* genoemd, vervolgens *multi mediakunst* en tegenwoordig wordt de term *digitale kunst*, als onderdeel van de *nieuwe media kunst* hiervoor gebruikt.²⁶

Hoewel de internetkunst dus als onderdeel van een continuüm binnen de kunstgeschiedenis wordt opgevat, zijn de relaties die de internetkunst met andere kunstvormen heeft nergens uitgebreid geanalyseerd. Gedeeltelijk is dat te verklaren doordat de meeste kunstcritici en schrijvers over internetkunst zowel hun methodologie en informatie als hun publiek op het internet vinden.²⁷

Volgens Greene begint de geschiedenis van de internet kunst met de Dada beweging, omdat volgens haar veel internetkunstenaars een connectie met deze beweging voelen. Deze connectie ligt vooral in het feit dat Dada zich als eerste multidisciplinaire beweging verzet tegen de traditionele vorm van de figuratieve representatie en de conventionele esthetiek. Dada, een internationale kunst beweging,

²⁵ Paul. *Digital Art*: p. 67.

²⁶ Paul. *Digital Art*: p. 7.

²⁷ Greene. *Internet Art*: p. 19.

ontstaat in 1916 in Zürich, als reactie op de Eerste Wereld Oorlog. Met het "Manifeste du Surrealisme", het zogenaamde Eerste Manifest, geschreven door Andre Breton, krijgt de beweging in 1924 gestalte als een groep van zowel schrijvers als beeldende kunstenaars.

Dada is volgens zijn deelnemers geen *kunst*, maar een *antiekunst* uiting. Dada staat haaks op alles waarvoor de kunst tot 1916 symbool heeft gestaan. Dada hecht geen belang aan de esthetische waarde van het kunstwerk en geeft geen betekenis aan haar werken, maar wil een nieuwe realiteit creëren. De enige betekenis die de Dada kunst bezit, ligt in de betekenis die de toeschouwer aan het werk geeft.

Breton beschrijft in een van zijn Dada manifesten een aantal methodes om kunst te scheppen, waaronder *écriture automatique* (het automatische handschrift), een onderdeel van het systematisch exploreren van het onderbewuste en het uitbuiten van het toeval (*le hasard objectif*).²⁸ Ook het simultaan spreken en dichten, naar analogie van de gelijktijdigheid van gebeurtenissen, de wirwar van geluiden, kleuren en geestelijke ritmes in het echte leven, getuigt van een vernieuwende houding ten opzichte van zowel het leven als de kunst.

Rond 1960 ontwikkelt zich hieruit een Franse literaire beweging, die bekend komt te staan als Ouvroir de Littéraire Potentielle (OuLiPo). OuLiPo onderzoekt de gevolgen van de beperkingen van de taal. Ook plaatst zij woorden, die zijn ontstaan vanuit creatieve inspiratie, in een volgorde die gezien kan worden als een analogie op de code van algoritmes (een set van stappen voor het oplossen van een probleem, die tegenwoordig de basis van alle computer en software operaties vormt). In de OuLiPo gedichten kunnen de onderlinge zinnen verplaatst worden, zonder dat de rijm of de betekenis van het gedicht verandert. Een van de meest bekende gedichten die op deze manier is ontwikkeld is Raymond Queneau's CENT MILLE MILLIARDS DE POÈMES.²⁹

Marcel Duchamp, een Franse kunstenaar die actief is ten tijde van het Dadaïsme (en door sommigen ook als Dadaïst wordt beschreven), signeert Readymades, (assemblages van) in massa geproduceerde objecten, die hij vervolgens in een kunsttentoonstelling plaatst, om zo het kenmerk van de individuele productie opzettelijk te negeren.³⁰ Het werk van Duchamp is erg belangrijk geweest voor de elektronische kunst. In veel van zijn werk vindt een verschuiving van object (visueel)-

²⁸ Een voorbeeld hiervan, gemaakt door Kurt Schwitters, is te horen op http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/52/Schwitters_Ursonate.ogg

²⁹ Lescure, Jean. 'Brief History of the Oulipo'. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 147.

Op de website <http://x42.com/active/queneau.html> bevindt zich een digitale versie van dit gedicht.

³⁰ Bürger, Peter. *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984: p. 50.

naar concept georiënteerd werk plaats. Deze verschuiving is ook (zoals eerder gezegd) herkenbaar in elektronische kunst. Ook kan een verband gelegd worden tussen Duchamp's Readymades en toe-eigening (appropriatie) en manipulatie van al eerder bestaande objecten en kunstwerken. Een voorbeeld hiervan is L.H.O.O.Q. (1919), waarbij Duchamp op een kopie van de MONA LISA van Leonardo Da Vinci (1503-1507) een snor en een sik heeft geschilderd.³¹

Het kunstenaarscollectief Jodi kan op verschillende manieren in verband gebracht worden met de Dada beweging. Ten eerste lijkt Jodi's "No Content" slogan en hun tot 1997 aanhoudende weigering hun werk *kunst* te noemen, sterke verwantschap met het *antiekunst* 'concept' van Dada te vertonen. Daarnaast speelt het toeval een belangrijke rol in het werk van zowel Jodi, als in de uitingen van de Dada stroming. Een specifieke tekst (of gedicht), dat het kunstenaarscollectief op 22 oktober 2001 via de Nettime mailinglist heeft gepost, lijkt zelfs een verwantschap met het OuLiPo gedicht van Queneau te hebben. De tekst is erg lang, dus ik zal hier alleen het begin overnemen;

```

"$cd ug/models/soldier3
$origin 0 -6 24
$base base
$skin skin

$frame soldierc
$frame soldierd

/*

*/

void() army_fire;

void()    army_stand1    =[    $soldierc,    army_stand2    ]
{ai_stand();};
void()    army_stand2    =[    $soldierc,    army_stand3    ]

[...]”32

```

De tekst kan beschreven worden als een voorbeeld van *poetry concrete*, poëzie waarbij de manier waarop het gedicht is vormgegeven net zoveel betekenis bevat als

³¹ Vergelijk bijlagen nr. 19 en nr. 20.

³² Jodi. *SOUND (SELF, CHAN_VOICE, "SOLDIER/IDLE.WAV", 1, ATTN_IDLE); WALKMONSTER_START ()*. Versie 22 oktober 2001. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0110/msg00120.html>

de betekenis van de woorden en andere elementen, zoals rijm.³³ Voor lezers die niet alleen de Engelse taal, maar ook nog eens de programmeertaal C kennen, bezit de tekst echter een *extra* betekenis. Het gedicht bestaat namelijk uit een deel van de broncode van UNTITLED GAME, een modificatie van de broncode van QUAKE 1.³⁴

Bovendien maakt Jodi gebruik van technieken als collage en assemblage, die zowel door Dada als Duchamp worden gebruikt. In collages en assemblages worden al bestaande objecten op een specifieke manier bij elkaar geplaatst, waardoor ze een nieuwe betekenis verkrijgen. Jodi zegt hierover:

"We use certain elements, like a virus, whether a virus is present, or whether things go wrong with somebody's 'cache', somebody's personal computer. A lot of these elements are collages of things that are found on the net. The natural environment of us, of Jodi, is the net and you can find a certain condensed form of the net in Jodi."³⁵

Een voorbeeld van het gebruik van de collage techniek in Jodi's werk, is de in paragraaf 2.1 besproken %WRONGBROWSER. In dit werk kan de toeschouwer een webadres invoeren, waarvan %WRONGBROWSER vervolgens de broncode gebruikt om de pagina te vullen. Het werk kan zelf ook random adressen kiezen en invullen. Het product dat door interactie van de toeschouwer met %WRONGBROWSER tot stand komt, kan als een elektronische variant op Duchamp's Readymade beschouwd worden, omdat ze net als Duchamp, gebruik maakt van al bestaande producten (in dit geval een bestaande broncode).

Zowel appropriatie als het concept spelen een belangrijke rol in de perceptie van het werk van Jodi. Appropriatie is geen medium specifieke eigenschap, maar lijkt een deel van de structuur van een werk uit te maken. Het concept, in het geval van UNTITLED GAME de *niet*-boodschap, staat los van zowel de medium specifieke eigenschap 'structuur' als 'interactie' en lijkt daarom een *derde medium specifieke eigenschap* te zijn.

Naast de vergelijking van internetkunst met Dadaïsme en Duchamp trekt Green ook een vergelijking tussen het tijdelijke karakter van de internetkunst en de *happenings* in de Fluxus beweging. Aan het einde van de jaren '50 introduceert Kaprow, een Fluxus kunstenaar, de term *happening*. Hij wil met behulp van interactie de afstand tussen kunstwerk en publiek laten verdwijnen. Een happening is een

³³ Cramer. *Discordia Concors*: www.jodi.org.

³⁴ Andere voorbeelden hiervan zijn: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0002/msg00010.html> en <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0110/msg00186.html>

³⁵ Bosma. *Interview with Jodi*.

'event', een gebeurtenis of moment, bedoeld als een levend kunstwerk. De happenings hebben een immaterieel karakter, waardoor ze moeilijk of niet in hun originele staat te bewaren zijn. Meestal ligt er aan de happenings geen verhaal, maar een concept waarop wordt geïmproviseerd, ten grondslag.³⁶ Dit plan of idee (vaak begeleid met instructies) vormt de basis voor een niet voorspelbare uitvoering. Kaprow was voornamelijk geïnteresseerd in lagen van tijd en ruimte die op veel manieren het interactieve, op het *event* gebaseerde karakter van sommige elektronische kunstwerken anticiperen.³⁷

Vanuit de interesse om in events lagen van tijd en ruimte weer te geven, ontstaat rond 1966 een nieuw kunstenaarscollectief onder leiding van onder anderen Billy Klüver, genaamd E.A.T. (Experiments in Art and Technology). Het doel van E.A.T. is *het creëren van een samenwerking tussen kunstenaars en engineers*.³⁸ E.A.T.'s uitbreiding richting het wetenschappelijke *engineering* is onderdeel van een vergroting naar interdisciplinaire ruimtes en kan worden beschouwd als de voorloper van onder andere de hacker cultuur.³⁹

Vanaf de jaren '70 blijkt bij kunstenaars een grote interesse te ontstaan om gebruik te maken van nieuwe technologieën zoals video, fax, kabeltelevisie en satellieten (voor experimenten met live performances en netwerken die de mogelijkheid van realtime media streaming anticiperen, zoals dit nu via het internet gebeurt). Ook groeit onder de kunstenaars rond deze tijd de belangstelling voor het experimenteren met nieuwe digitale technieken, gebaseerd op mogelijke vormen van interactie met (of door) het publiek.

Voortbouwend op de concepten van Duchamp en de Fluxus beweging, stellen digitale technologieën de traditionele noties van kunst, kunstenaar en toeschouwer op de proef. De rol van de kunstenaar is niet langer beperkt tot de *maker* van de betekenis van het kunstwerk; de kunstenaar activeert de toeschouwer om met een kunstwerk te interacteren en er een betekenis aan te geven. De kunstenaar vervult hierdoor een soort faciliterende rol.⁴⁰

Een belangrijke eigenschap van zowel UNTITLED GAME, happenings, werken van E.A.T. en andere kunstvormen, die met digitale technologieën ontwikkeld zijn, is de interactie. Hiermee kan de toeschouwer een eigen ervaring en betekenis creëren, een

³⁶ Kaprow, Allan. "Happenings" in the New York Scene. 1961. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 83-89.

³⁷ Greene. *Internet Art*: p. 20.

³⁸ Paul. *Digital Art*: p. 16.

³⁹ Greene. *Internet Art*: p. 21.

⁴⁰ Paul. *Digital Art*: p. 21-22.

mogelijkheid die Paul als het customizen van het kunstwerk beschrijft (ook wel zijn vierde en laatste medium specifieke eigenschap). De werken verkrijgen hierdoor een immaterieel karakter, waardoor ze moeilijk (of soms zelfs niet) te bewaren zijn. Naast deze efemere ervaring, is ook het medium (het computersysteem en het internet) van UNTITLED GAME aan veranderingen en ontwikkelingen onderhevig. Hierdoor is UNTITLED GAME nu al op verschillende computer systemen niet meer te openen. Bovendien heeft Jodi de inhoud van UNTITLED GAME door de jaren heen meerdere malen aangepast en is de toeschouwer daarom nooit zeker van de inhoud van het werk. Het werk is zowel tijdelijk, immaterieel en vluchtig als dynamisch. Kort samengevat wil ik daarmee zeggen dat zowel de ervaring als het medium van UNTITLED GAME een 'efemere vorm' (tijdelijke of vergankelijke vorm) heeft, een eigenschap die ik het *vierde medium specifieke eigenschap* van de kunst die digitale technologieën als medium gebruikt, wil noemen.

4.4 (Jo)di over esthetiek

Op 24 mei 2006 vond er in de Okno, het interdisciplinair media centrum voor kunst en technologie in Brussel, het debat *Beauty in the Age of Digital Art* plaats. Het publiek kon via een videostream en een IRC (chat) kanaal actief aan dit debat meedoen. Een van vier gastsprekers in dit debat was Dirk Paesmans. Via de IRC chat heb ik Paesmans een paar vragen kunnen stellen.⁴¹

Op de vraag of er in UNTITLED GAME bepaalde elementen, zoals interactiviteit, zijn die een esthetische constructie creëren, reageerde Paesmans in eerste instantie ontwijkend.

"[...] we want, like anyone who makes things, to try to make something that looks good.
But to go and search for beauty, that's not our agenda, we don't do that, but we try to make works that look good, that's for sure, one by one."⁴²

Na aandringen van het publiek is Paesmans dieper op mijn vraag in gegaan;

"[...] graphics is a construction also. The decision to use a black pixel and a white pixel [...] it is the relation between a few elements; the code, the graphics the sound and then eventually space for interaction, if it is still interactive or not. In the case of UNTITLED GAME, [...] I consider them good works, because their construction is good... But how would this construction be with bad

⁴¹ Deze chat is na te lezen op <http://okno.be/?id=891>

Mijn nickname was Struba, omdat ik via de account van iemand anders moest inloggen.

⁴² Menkman. *Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric.*

graphics? The whole thing would be ugly, uninteresting. I could put a brown pixel there, or erase it to brown, would you like the work still?⁴³"

Volgens Dirk speelt er dus, naast de vier medium specifieke eigenschappen nog een belangrijk aspect mee bij het creëren van een mooi, goed en/of interessant digitaal kunstwerk. Dit onderdeel zou ik willen beschrijven als een op maat gesneden pak, bestaande uit beeldelementen als compositie, kleur en opbouw. Met andere woorden; keuzes die de visuele verschijningsvorm van het werk bepalen. Op deze manier lijkt ook UNTITLED GAME onderdeel uit te maken van een continuüm in de kunst.

4.5 de esthetiek in het werk UNTITLED GAME

Zoals ik in de inleiding van dit hoofdstuk heb beschreven, lijkt het alsof de status (hoge) kunst alleen verworven kan worden wanneer het medium (of de media) van het kunstwerk een traditie kent, of wanneer het werk aansluit op een bepaalde *Zeitgeist*. UNTITLED GAME lijkt echter moeilijk binnen deze tradities te plaatsen.

Omdat UNTITLED GAME toch een plek binnen de verschillende instituten heeft verkregen, heb ik in dit hoofdstuk gezocht naar een andere, nieuwe esthetiek, waar UNTITLED GAME wel aan voldoet. Ik heb deze nieuwe esthetiek, in navolging van Christiane Paul, geprobeerd te beschrijven met behulp van de medium specifieke eigenschappen van de digitale kunst. Door UNTITLED GAME zowel in een technologisch historisch als in een kunsthistorisch perspectief te plaatsen, heb ik vier (grotendeels van Paul afwijkende) medium specifieke eigenschappen geabstraheerd; de *structuur*, *interactie*, *concept* en het *efemere karakter van het medium*.

Door het gesprek met Dirk realiseer ik mij dat er in UNTITLED GAME echter ook aandacht is besteed aan een vijfde punt, namelijk de beeldelementen. Een kunstwerk dat de vier medium specifieke eigenschappen zeer vernieuwend en eigenzinnig inzet, is volgens Dirk geen kunstwerk als de visuele kwaliteit niet kloppend of interessant is. De esthetiek van UNTITLED GAME bestaat dus niet alleen uit de vier medium specifieke eigenschappen maar ook uit de beeldelementen.

Samengevat zou gesteld kunnen worden dat de esthetische waarden van UNTITLED GAME bestaan uit de *structuur* waarmee een *concept* van de kunstenaar via een *interactief* proces met de toeschouwer een *efemere* vorm krijgt. Deze vorm, die door vier medium specifieke eigenschappen wordt beïnvloed, wordt in een op maat gesneden pak gestoken om hem visueel interessant te maken. De beeldelementen in

⁴³ Menkman. *Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric*.

de kunst die digitale technologie als medium gebruikt, kunnen daarom naar mijn mening *niet* als de kern van het digitale werk gelden, maar slechts als de ingang tot een veel complexer geheel.

Concluderend betekent dit, dat inter-passieve, autonome (traditionele) en statische kunst de betekenis (die al in het werk besloten ligt) bij een publiek *oproept*, terwijl de *betekenis* van de interactieve kunst met behulp van medium specifieke eigenschappen *ontstaat* door *interactie* met een publiek (en deze betekenis dus niet van tevoren vaststaat).

Voor Jodi's UNTITLED GAME betekent dit dat de esthetiek bestaat uit een *efemere* vorm (die per persoon per moment verschilt), die ontstaat met behulp van *interactie* (door onder andere het navigeren door de spelruimte), waarbij zowel *structurele* (de GUI en appropriatie), als *conceptuele* (de *niet*-boodschap) elementen een rol spelen. Jodi zelf heeft gezorgd dat deze uiteindelijke vorm een mooi jasje aan heeft. Het hart van UNTITLED GAME ligt hierdoor niet, zoals bij de conventionele kunst, in het materiële object. Er zou gezegd kunnen worden, dat bij UNTITLED GAME de kern (of het hart) is verschoven van de *beeldende of materiële elementen* naar de *immateriële beleving*. Niet langer haalt het werk zijn authenticiteit uit bijvoorbeeld de verf en de manier waarop deze is opgebracht: de authenticiteit van de interactieve, digitale kunst ligt nu in het aanbieden van een 'werk' waarop de speler (in plaats van de toeschouwer omdat deze nu participeert) kan reageren en vervolgens een persoonlijke en immateriële ervaring kan creëren. UNTITLED GAME lijkt door de fysieke elementen van het medium en de immateriële inhoud onder spanning te staan. Kort gezegd: het kunstwerk dat de digitale technologie als medium gebruikt kan als hybride worden beschouwd.

Hieruit ontstaat de vraag wat nu eigenlijk het kunstwerk is; terwijl in de conventionele kunst het unieke (materiële) object het kunstwerk vormt, lijkt het digitale kunstwerk (grotendeels of zelfs helemaal) immaterieel (of procesmatig) te zijn. Dit besef roept grote vragen op over de manier van beleving, exposeren, en conservering van het werk. Ik zal deze vragen in hoofdstuk 5 formuleren.

5. DE EFEMERE DRAGER

5.1 kunst als proces

Zoals in hoofdstuk 4 is geconcludeerd, bevindt de kern van UNTITLED GAME zich door het gebruik van digitale technologieën als medium, niet in de materiële elementen maar in de immateriële beleving van het kunstwerk. Het werk lijkt hierdoor een soort hybride vorm aan te nemen, waardoor het onduidelijk wordt wat precies het kunstwerk is. Deze conclusie roept een aantal vragen over de beleving, het exposeren en de conservering van het werk op, die ik achtereenvolgens in dit hoofdstuk wil bespreken.

Zoals in hoofdstuk 2 besproken, vergroot de mogelijkheid tot reproductie van een kunstwerk met behulp van het digitale medium internet, de afstand tussen het publiek en het oorspronkelijke kunstwerk. Deze afstand lijkt het beste te beschrijven als een veranderlijke omgeving waarin technologie en cultuur met elkaar verweven zijn. Josephine Bosma noemt deze 'afstand' ook wel de 'culturele ruimte'.¹

Binnen deze culturele ruimte bezit het (nieuwe) publiek de mogelijkheid tot een vrijere interpretatie van het kunstwerk. Deze vrijheid heeft volgens Bosma de kunstenaars ertoe gezet de interpretatie als het ware 'voor te vormen' (of te sturen), waardoor een deel van de betekenis van het werk wel vastligt. De toeschouwer kan met behulp van deze voorgevormde interpretatie het kunstwerk verder ontplooiën. Op deze manier verkrijgt het werk zijn (gelaagde) betekenis. Bosma spreekt in dit proces van een verhoogde intimiteit tussen kunstwerk en het publiek.²

In deze culturele ruimte lijkt het bekijken van een kunstwerk vergelijkbaar met het lezen van een boek. De kijker kan nu thuis, in de intimiteit van zijn eigen kamer, het kunstwerk beleven en wordt hierdoor deelnemer, betekenisgever of soms zelfs auteur of coauteur van het werk. Het publiek lijkt soms zelfs de mogelijkheid te krijgen om de stoel van de componist of kunstenaar in te nemen. De betekenis en waarde van het werk wordt zo afhankelijk van het engagement of het proces van interactiviteit dat tussen het publiek en het kunstwerk bestaat. Het kunstwerk heeft hierdoor nooit een vaste vorm en kan daarom beter beschreven worden als procesmatig. De kunst lijkt zich op deze manier te ontwikkelen tot een ervaring.

¹ Bosma, Josephine. *No Ego: Thoughts on preserving the exchanges between artist and audience*. Versie: mei 2004. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006.
<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1100687794>

² Bosma. *No Ego: Thoughts on preserving the exchanges between artist and audience*.

5.2 het exposeren en conserveren van de nieuwe media kunst

Nu het digitale kunstwerk als een proces beschreven moet worden waarin de toeschouwer actief betekenis aan het werk toekent, is de context waarin de toeschouwer het werk ziet (en dus de manier van exposeren van het werk) een bepalende factor geworden. De vraag 'hoe moet het kunstwerk geëxposeerd worden?' lijkt hierdoor voor de hand te liggen. Ik zal daarom in dit hoofdstuk een aanzet geven tot een in de context van UNTITLED GAME passend antwoord op deze vraag.

Jodi heeft ooit zelf een antwoord geformuleerd op de vraag 'hoe moet het kunstwerk geëxposeerd worden?'. Het kunstenaarscollectief ziet haar werk het liefst tentoongesteld zonder uitleg of titelgegevens:

"We decided to put the work immediately on the screen, without our press releases and without our bio. We don't use our site to present information. We present screens and things that are happening in these screens. We avoid explanations. Look at any exhibition: People are sniffing on the information plates next to the artworks, before they look at the work itself. They want to know who did a piece, before they have an opinion about it. As long as we can try to avoid that.³"

Jodi zegt dus ook bij de presentatie van het werk nadrukkelijk géén boodschap, inhoudelijke toelichting of betekenis te willen vastleggen. Wat overigens niet te bekritisieren is zoals ik eerder bij *The Next Level* wel heb gedaan. Hier maakt het gebrek aan informatie eerder deel van het werk uit. Het collectief lijkt op deze manier expres de (in hoofdstuk 1 besproken) *niet*-boodschap te laten doorklinken om daarmee reflectie op het medium in de culturele ruimte uit te lokken.

Toch wordt de betekenis ook in het geval van UNTITLED GAME niet door de context of het collectief, maar door het publiek gecreëerd. Het publiek geeft actief een dynamische en niet van tevoren vastgelegde betekenis aan het werk. Over de presentatie van hun expositie op de Documenta-X in Kassel zegt Jodi:

"I think it is very important for net artists to deal with the presentation, or they will be re-presented by other people; for example, designers who are asked to design the exhibition space. That's the worst. One should avoid that at all costs. All the different works disappear in the set up by the one guy who deals with the real space. The real space is of course much more powerful than all these networks. When you are viewing the work you are in the real space. If you only do your work on the net, you become a fragment of the local situation and you can easily become manipulated in any direction.⁴"

³ Baumgärtel. *Interview with Jodi. We love your computer.*

⁴ Baumgärtel. *Interview with Jodi. We love your computer.*

De conservator geeft bij het inrichten van de tentoonstelling eigenlijk ongemerkt, met behulp van de context, een (nieuwe) betekenis aan het werk. Ik zou dit willen beschrijven als het aantasten van de culturele ruimte (de vrije ruimte tussen het kunstwerk en het publiek) en het vrije proces van het publiek (en dus de kern van het kunstwerk van Jodi). Door de belangrijke functie van de context zal er over de manier van tentoonstellen nagedacht moeten worden. Niet alleen de ideeën van de conservator moeten hierbij een rol spelen, maar ook de wens van de kunstenaar.⁵

Er is op dit moment vooral aandacht besteed aan de immateriële kant van het kunstwerk; de betekenis. Het fysieke element (in het geval van UNTITLED GAME de computer waarvoor het werk oorspronkelijk gemaakt is) en zelfs de immateriële code bezitten echter ook een zeer veranderlijke aard. Het tijdig conserveren van digitale kunst is belangrijk om de kunstgeschiedenis zo compleet mogelijk te houden. Hierdoor ontstaat een tweede probleem; 'wie mag er kiezen welk werk moet worden geconserveerd en hoe moet een mediums specifiek werk (als UNTITLED GAME) geconserveerd worden, als de betekenis bij de gebruiker ligt?'.

Het conserveren van UNTITLED GAME kan traditioneel gezien, tweeledig opgevat worden; zowel het object (en een eventueel artefact) als de documentatie zullen geconserveerd moeten worden. Het object bestaat in het geval van UNTITLED GAME uit de door Jodi gemodificeerde code. Bij conservering van dit object (de code) kunnen zich een aantal problemen voordoen. De code kan door het veranderen van de media (het artefact) waarin het werk (het object) wordt bekeken, een heel ander werk oproepen dan de code in 1996 zou doen. Een oplossing hiervoor zou het conserveren van een artefact kunnen zijn, een computer (dus een computer uit 1996) waarvoor Jodi UNTITLED GAME heeft geschreven. Deze oplossing is echter niet praktisch en erg kostbaar.

Theoretici onderscheiden drie technische manieren om dit probleem uit de weg te gaan, te weten *emulatie*, *migratie* en *refreshing*. De conserveringsstrategie emulatie kan op verschillende niveaus van het oorspronkelijke kunstwerk plaatsvinden. Meestal wordt er bij deze strategie een software programma geschreven dat de eigenschappen van de oude hardware simuleert, waardoor een oud werk binnen een gesimuleerde omgeving op de originele manier kan blijven draaien. Bij migratie wordt de code om de zoveel tijd omgezet naar een code die op dat moment meer wordt gebruikt. Hierdoor blijft de code langer *up to date*. Zowel emulatie als migratie moeten samen met refreshing gebruikt worden. Refreshing betekent het om de zoveel tijd verplaatsen van

⁵ Depocas, Alain. *Digital Preservation: Recording the Recording. The Documentary Strategie*. mei 2006. http://www.aec.at/festival2001/texte/depocas_e.html

de code (files) van een fysiek opslagmedium naar een ander, modernere opslagmedium.⁶ Een extra probleem dat UNTITLED GAME met zich meebrengt, is dat het werk door het gebruik van code vele malen gekopieerd kan worden. Het is hierdoor moeilijk (of in sommige gevallen wellicht helemaal niet mogelijk) aan te geven wat het origineel is. Dit kan zowel auteursrechtelijke problemen als problemen bij het inkopen of verkopen opleveren.

Ook de dynamiek van het medium plaatst de conservator voor moeilijke beslissingen; het werk is nooit af (en staat dus nooit vast) maar kan altijd door zowel de kunstenaar als door een buitenstaander aangepast of uitgebreid worden. Bovendien kan het spel aangetast of veranderd worden door het steeds versnellen van de computer. Het is hierdoor moeilijk de formele elementen zoals kleur en de oorspronkelijke snelheid van het spel gelijk te houden.

Een volgend probleem waar de conservator tegenaan kan lopen, is dat er meerdere, van elkaar afwijkende versies van het werk kunnen bestaan. Dit probleem hangt samen met het al eerder besproken probleem van vastigheid (of het nooit af zijn). Een voorbeeld hiervan is terug te vinden bij UNTITLED GAME in de twee verschillende versies van CTRL-SPACE / CTRL-SPACE (waarbij de laatste versie overigens niet op de website van UNTITLED GAME terug te vinden is, maar wel op een aparte site te downloaden). Hierbij ontstaan vragen als welke van deze versies origineel is (of zijn ze beiden origineel?) en of ze apart of samen besproken moeten worden.⁷

Over het conserveren van hun werk zegt Jodi zelf:

"We [...] change our site a lot. CD-Rom is a static medium. We probably did 150 changes of our site since we set it up. [...] We replace things, and we add new projects. Or just update old projects.

?: Do you also have to keep it up to date when new browsers come out?

Heemskerk: Not that much. We once had a problem when Netscape 3.0 came out. We used these background layers that kept flipping back and forth under Netscape 2.0, and that didn't work with the new browser.

?: Aren't you afraid that your work will disappear at one point because of technological paradigm changes?

⁶ Rinehart, Richard. *Preserving the Rhizome Artbase*. Versie: September 2002. Rhizome ArtBase. mei 2006. <http://rhizome.org/artbase/report.htm>

⁷ Besser, Howard. *The Longevity of Electronic Art*. Versie: februari 2001. mei 2006. <http://www.gseis.ucla.edu/~howard/Papers/elect-art-longevity.html>

[...] Paesmans: Fear is not a good condition for work. We have no fear.^{8r}

Hieruit kan worden geconcludeerd dat Jodi zelf niet te veel waarde hecht aan het conserveren of voortbestaan van hun werk (object).

Naast het conserveren van het object zal, zoals gezegd, de beleving en de context van het kunstwerk gedocumenteerd en gearhiveerd moeten worden. Deze documentatie is drieledig; ten eerste moet er research worden gedaan, daarnaast moet er eens systeem ontwikkeld worden om deze documentatie in op te slaan. Dit systeem moet toegankelijk en makkelijk aan te passen zijn. Het ontwikkelen van een dergelijk systeem behoeft een nog niet bestaande methodologie.

Twee problemen lijken in de digitale kunst een extra grote rol te spelen: het *inter-relational problem* en het *translation problem*. Het *inter-relational problem* is ontstaan doordat informatie steeds vaker afhankelijk is van andere informatie (op andere webpagina's) en kunstwerken op het internet zich steeds meer afhankelijk opstellen van andere websites. Hierdoor wordt ook de grens van het kunstwerk steeds vager. Het *translation problem* is het probleem dat ontstaat bij het vertalen van een werk naar een ander medium, waarbij de betekenis kan veranderen. Dit probleem is door Benjamin benoemd als verlies van het aura, maar kan naar mijn mening beter begrepen worden als een aanpassing van het werk die het werk verwijderd van zijn oorsprong.⁹

Er kan geconcludeerd worden dat de rol van het medium in een efemere context veel uiteenlopende vragen oproept over zowel het exposeren als het conserveren. Jodi en UNTITLED GAME lijken binnen deze context een complexe positie in te nemen. Het werk kan beschreven worden als tweeledig; enerzijds kan het werk beschreven worden als een efemere proces, waarin het publiek constant een nieuw werk creëert en begeleid wordt door Jodi's *niet*-boodschap en een grote culturele ruimte nodig heeft en anderzijds een is het werk een efemere object, dat alleen met speciale conserveringsstrategieën kan worden behouden. Het conserveren van UNTITLED GAME lijkt dan ook uit twee delen te bestaan, namelijk het object zelf en de documentatie van het kunstwerk (als proces). Voor de conservatie van een dergelijk complex werk worden op dit moment nieuwe strategieën bedacht, maar is (nog) geen definitieve oplossing. Er lijkt een soort paradox te zijn ontstaan: het conserveren of bewaren van UNTITLED GAME lijkt het hart van het werk, het proces, ten gronde te richten!

⁸ Baumgärtel. *Interview with Jodi. We love your computer.*

⁹ Besser. *Longevity of Electronic Art.*

6. CONCLUSIE

Ik heb in deze scriptie geanalyseerd hoe het medium waarin het kunstwerk UNTITLED GAME is gemaakt (het computerspel) en het medium waarin het werk wordt verspreid (het internet) de institutionalisering van UNTITLED GAME beïnvloeden. Ter inleiding heb ik Jodi's UNTITLED GAME besproken, om vervolgens het werk van Jodi op een figuurlijke pijnbank te leggen en het vanuit vier verschillende perspectieven (ledematen) uit elkaar te trekken: vanuit het perspectief van de Kritische Theorie; het esthetische perspectief; het technologische- en kunsthistorische perspectief en vanuit het perspectief van de efemere drager.

In de inleiding is het mij duidelijk geworden dat het werk van Jodi, ondanks haar 'No Content' slogan en haar pogingen tot het ontsnappen aan een discours, toch een doel of 'niet-boodschap' lijkt te hebben. Jodi lijkt een *medium is the message*-houding bij het publiek waargenomen te hebben en hiertegen te protesteren met behulp van haar 'niet-boodschap', die de reflectie op het medium uitlokt. Hierdoor wordt het publiek zich bewust van de eigen conventies en verwachtingen van het medium en de manier waarop deze het proces van betekenisvorming beïnvloeden.

Binnen het eerste perspectief van de Kritische Theorie is de positie van UNTITLED GAME tweeledig op te vatten, maar lijkt vooral de visie van Benjamin waardevol in combinatie met de 'niet-boodschap'. Hij beschrijft het verlies van de aura en het gemis van een vaste context en waarde van het werk en wijst op de actieve consumptie van kunst die daarvan het gevolg is; de toeschouwer geeft nu actief betekenis aan het werk. Het mystieke aura of 'hier en nu' van het werk lijkt te vergelijken met de unieke beleving of ervaring en constante hercontextualisatie van het werk.

In het tweede, esthetische perspectief heb ik UNTITLED GAME met de theorie over digitale esthetiek van Manovich geconfronteerd. Manovich stelt dat met de intrede van de digitale media, de beeldende kunst weer een grafische discipline is geworden. Zijn vertaling van de esthetiek van statische beeldende kunst naar een esthetiek voor digitale kunst blijkt echter niet goed toepasbaar op UNTITLED GAME. UNTITLED GAME deconstrueert deze esthetiek eerder en maakt hier vervolgens omgekeerd gebruik van. Mijn conclusie is daarom dat er geen algemene esthetiek bestaat van de digitale kunst die werkelijk voldoet. Om toch een esthetiek te beschrijven heb ik digitale kunst in twee subgroepen verdeeld: de kunst die de digitale technologie als *tool* gebruikt en de kunst die deze technologie als *medium* gebruikt, waarbij Jodi's werk UNTITLED GAME het beste binnen deze laatste categorie past.

De esthetiek van UNTITLED GAME hangt samen met de medium specifieke eigenschappen van de gebruikte media, die ik door UNTITLED GAME binnen een

historisch perspectief te plaatsen heb geabstraheerd: de structuur, de mogelijkheid tot interactie, het concept en het efemere karakter van het medium. Bovendien hanteert Jodi in alle stadia van het werk de beeldelementen die ook gelden voor de statische beeldende kunst. Het kunstwerk zou volgens Dirk geen goed kunstwerk zijn wanneer de beeldelementen niet interessant of kloppend zijn.¹

Hoewel UNTITLED GAME lijkt af te wijken van de conventionele beeldende kunst, en Jodi zich (eigenlijk met behulp van de media) tegen een gevestigd discours verzet, lijkt Dirk door belang te hechten aan de beeldelementen het werk binnen een continuüm van de kunst (-geschiedenis) te plaatsen.

UNTITLED GAME lijkt zich met behulp van de medium specifieke eigenschappen en de beeldelementen tegen de conventies van de kunst te verzetten en zo de reflectie op het medium te activeren. Met behulp van deze reflectie lijkt een paradox te ontstaan: door het discours te ondermijnen krijgt UNTITLED GAME toch een plek binnen een discours en wordt het geïnstitutionaliseerd. De rol van de media bij institutionalisering van UNTITLED GAME is het activeren van dit proces van reflectie op de medium.

Zoals blijkt uit de inleiding van deze scriptie brengt de invoering van nieuwe media binnen de kunsten vaak een gevoel van dissonantie met zich mee. Daardoor wordt er bij de institutionalisering van het werk vooral aandacht besteed aan het medium waarin het werk is ontwikkeld. Hierdoor blijkt men geneigd de kunst die met behulp van deze media wordt geproduceerd, binnen een niche te plaatsen, zoals ook het geval is in de computergame tentoonstelling *The Next Level*. Marten Jongema heeft hier gekozen voor een tentoonstelling over een medium en het medium wordt op deze manier gepresenteerd als een nieuwe categorie binnen de kunst.

Zoals echter uit het perspectief van de efemere drager blijkt, bestaat de kern van het kunstwerk niet uit de gebruikte media, maar uit een veel complexer creatief en immaterieel proces. Hoewel de media, computergame en internet, de mogelijkheden van de kunstenaar verbreden door ten eerste verschillende disciplines te combineren (vergelijkbaar met het *Gesamtkunstwerk*) en ten tweede een interactief proces mogelijk te maken, moet UNTITLED GAME niet alleen vanuit zijn mediale aspecten benaderd worden. De media van UNTITLED GAME vormen naar mijn mening niet een nieuwe categorie of discipline binnen de kunst, maar een uitbreiding van de beeldende kunst. Er lijkt een meerwaarde te bestaan wanneer de raakvlakken met het continuüm van de kunst worden onderzocht.

¹ Menkman. *Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric.*

Ik denk dat ik nu, na het beschrijven van de vier perspectieven van de institutionalisering van UNTITLED GAME drie opvattingen kan onderscheiden: ten eerste Jodi's eigen opvatting die tot een paradox leidt (het vermijden van een discours leidt tot opname in een discours). Daarnaast bestaat er een algemene tendens binnen de kunst, die werken die met digitale media zijn gemaakt, in een niche plaatst. Marten Jongema's *The Next Level* is een voorbeeld hiervan. Ten derde mijn eigen visie op de institutionalisering van UNTITLED GAME; waarin de media een diversiteit en verbreding van de mogelijkheden binnen het veld van de beeldende kunst bieden.

7. LITERATUUR

Auteur onbekend. CTRL-SPACE van Jodi. Versie: februari 2006. MU | exhibitions | past |. 16 juni 2006.

www.mu.nl/exhibitions/20-ctrl_space/jodi.html

Adorno, Theodor . "Cultuurindustrie, Verlichting als Massabedrog". In: Horkheimer, Max. *Dialectiek van de verlichting; filosofische fragmenten*. Nijmegen: SUN, 1987.

Baumgärtel, Tilman. *Interview with Jodi*. Versie: 31 augustus 1997. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006.

<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>

- . *Interview with Jodi. We love your computer*. Versie: 6 oktober 1997. Telepolis. mei 2006.

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6187/1.html>

Bazin, André. *The Ontology of the Photographic Image*. Trans. And selection Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1967.

Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". in: *Illuminations*, ed Hannah Arendt. New York: Schocken, 1968. 12 mei 2006.

<http://bid.berkeley.edu/bidclass/readings/benjamin.html>

Berners-Lee, Cailliau, Luotonen, Nielsen en Secret. 'The World Wide Web'. 1994. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 791-798.

Besser, Howard. *The Longevity of Electronic Art*. Versie: februari 2001. mei 2006.

<http://www.qseis.ucla.edu/~howard/Papers/elect-art-longevity.html>

Bolter, Jay David en Richard Grusin. *Remediation, understanding media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

Bosma, Josephine. *Interview with Jodi*. Versie: 1997. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006.

<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=949045560>

- . *Kunst tussen Taal en Tekenen: Jodi*. Versie: juni 1996. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006.

<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1118749294>

- . *Netkunst in Nederland*. Versie: december 2001. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006.

<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1007667080>

- . *Rodeo Rijden op Code. JODI en de kunst van het deprogrammeren*. Versie: 23 augustus 2005. Nederlands Instituut voor Mediakunst. Montevideo/Time Based Arts. 16 mei 2006.

<http://www.montevideo.nl/nl/nieuws/detail.php?id=148&archieff=ja&showjaar=2005&beginjaar=2006>

- . *No Ego: Thoughts on preserving the exchanges between artist and audience*. Versie: mei 2004. House of Laudanum; Josephine Bosma's Database. 16 mei 2006.

<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=1100687794>

Bürger, Peter. *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

Bush, Vannevar. 'As We May Think', in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 35-48.

Cramer, Florian. *Discordia Concors: www.jodi.org*. Versie: 4 november 2002. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006.

<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0211/msg00010.html>

- Dekker, Annet. *World Wide Wrong. Jodi*. Versie: 24 augustus 2005. Nederlands Instituut voor Mediakunst. Montevideo/Time Based Arts. 16 mei 2006.
<http://www.montevideo.nl/nl/nieuws/detail.php?id=150&archieff>
- Depocas, Alain. *Digital Preservation: Recording the Recording. The Documentary Strategie*. mei 2006.
http://www.aec.at/festival2001/texte/depocas_e.html
- EAI. *Jodi. MAX PAYNE CHEATS ONLY*. Versie 10 mei 2006. mei 2006.
http://www.eai.org/eai/05_06_jodi_pr.html
- Greene, Rachel. *Internet Art*. Londen: Thames & Hudson LTD, 2004.
- Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.
- Jodi. *SOUND (SELF, CHAN_VOICE, "SOLDIER/IDLE.WAV", 1, ATTN_IDLE); WALKMONSTER_START ()*. Versie 22 oktober 2001. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006.
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0110/msg00120.html>
- Kaprow, Allan. "Happenings" in the New York Scene. 1961. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 83-89.
- Leezenberg, Michiel en Gerard de Vries. *Wetenschapsfilosofie voor Geesteswetenschappen*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2001.
- Lescure, Jean. 'Brief History of the Oulipo'. in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 147.
- Lister, Martin, Kieran Kelly, Jon Dovey, Seth Giddings en Iain Grant. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2003.
- Manovich, Lev. *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*. Versie: 1995. januari 2006.
<http://www.manovich.net/TEXT/virt-space.html>

- . *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- McLuhan, Marshall. *Mens en Media*. Utrecht: Anvo, 1967.
- Menkman, Rosa. *Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric*. juni 2006.
- . *Gesprek met Marten Jongema*. juni 2006.
- Moningstar, Chip en Farmer Randall. *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*. 1991.
<http://www.scara.com/~ole/literatur/LessonsOfHabitat.html>
- Mulder, Arjen. *Over Mediatheorie. Taal, beeld, geluid, gedrag*. Rotterdam: V2 Publishing, 2004.
- Nelson, Theodor H. 'A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate', in: Wardrip-Fruin and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 133-146.
- Packer, Randall & Ken Jordan. 'Overture', in: Jordan & Packer. *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York: Norton, 2001: p. xiii-xxxi.
- Paul, Christiane. *Digital Art*. Londen, UK: Thames & Hudson LTD, 2003.
- Rinehart, Richard. *Preserving the Rhizome Artbase*. Versie: September 2002. Rhizome ArtBase. mei 2006.
<http://rhizome.org/artbase/report.htm>
- Roze, Merel. 'Games = Art?'. *NRC Handelsblad*, 22 maart 2006: p. 24.
- Schleiner, Anne-Marie. *2 Reviews: UNTITLED GAME and EGO IMAGE SHOOTER*. Versie: 12 maart 2002. Nettime mailing list Archives. 16 mei 2006.
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0203/msg00061.html>

smARTypants. *Gamekings in het Stedelijk?* Versie: 15 maart 2006. DGS online. 18 juni 2006.

http://www.dgs-online.nl/special_display.asp?id=1444

Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture*. Essex: Pearson Education Limited, 2001.

Vree, Frank van. "Adorno en de 'Cultuurindustrie', ter inleiding". *Reader Wetenschapsfilosofie*, 2002-2003. Vree 2002-2003.

Walker, John A. *Art in the Age of Mass Media*. Londen: Pluto Press, 2001.

8. OVERZICHT VAN BESPROKEN WERKEN

Condon, Brody. SUICIDE SOLUTION. Versie: 2004. augustus 2006.

<http://www.tmpspace.com/suicides.html>

DVD en website.

Duchamp, Marcel. L.H.O.O.Q.. 1919.

tekening op afdruk.

Jodi. 100 | %DIRECTORY. Versie: onbekend. Augustus 2006.

<http://www.jodi.org/100cc/index.html>

website.

- . 100 | BAKLAVA. Versie: onbekend. mei 2006.

<http://www.jodi.org/100cc/baklava/>

website.

- . %20ABOUT (FAQ)(TONSA LLIN THEWRONGHOLEBUTTONSTH E ANSWERASG.SONH E.
Versie: onbekend. mei 2006.

<http://www.jodi.org/100cc/faq/index.html>

website.

%20NETWORK. Versie: 4 oktober 2000. mei 2006.

<http://map.jodi.org>

website.

- . %20UNTITLED. Versie: 1995. mei 2006.

<http://www.jodi.org/betalab/untitled/index.html>

website.

- . %LOCATION. Versie: 1995. mei 2006.

<http://www.jodi.org/>

website.

- . CTRL-SPACE. Versie: onbekend. mei 2006.

www.mu.nl/exhibitions/20-ctrl_space/jodi.html

website en installatie.

- . MAX PAYNE CHEATS ONLY GALLERY. Versie: 2006. mei 2006.

<http://maxpaynecheatonly.jodi.org/>

website en installatie

- . MORSE. Versie: 2003. DVD Mediamatic offline vol. 11#2. p. 5-6.

DVD en installatie.

- . MY%DESKTOP. Versie: 2002.

installatie.

- . SOD. Versie: 2000. augustus 2006.

<http://sod.jodi.org/>

website en videogame.

- . UNTITLED GAME. Versie: 1996. mei 2006.

www.untitled-game.org

website en videogame.

- . %WRONGBROWSER. Versie: 2001. mei 2006.

<http://www.wrongbrowser.com/>

interface en website.

Koppers, Joes. TOUCH ME. 2006.

installatie.

da Vinci, Leonardo. MONA LISA. 1503-1507.

schilderij.