Het onbewuste medium

Over oude en nieuwe media

Gert Verschraegen

De introductie van een nieuw medium betekent niet een vervanging van oudere media, maar bezorgt het oudere medium wel een andere functie en betekenis.¹ De komst van de fotografie in de negentiende eeuw bijvoorbeeld betekende niet dat de schilderkunst verdween, maar wel dat zij andere rollen, andere mogelijkheden kreeg toegewezen. Zo onthief de fotografie de schilderkunst van de verplichting een illustratie bij de werkelijkheid te zijn (dat konden foto's namelijk veel beter), waardoor de schilderkunst zich kon toespitsen op haar eigen schilderkunstige middelen, op de verf en het doek.

Net zoals de introductie van de fotografie vanaf eind negentiende eeuw de rol van de schilderkunst herdefinieerde, herijken ook de nieuwe media van vandaag, de computer en het internet, momenteel bestaande media zoals de boekdrukkunst, de klassieke fotografie of film.² Met de komst van de digitale media staat het debat over 'oude' en 'nieuwe' media bijgevolg weer hoog op de agenda. Men vraagt zich af hoe oudere media zoals het boek of de televisie onder invloed van de nieuwe digitale media veranderen. Men vraagt zich ook af waaruit de 'nieuwigheid' van de nieuwe media bestaat. Wat zijn juist de verschillen tussen de huidige 'oude' media, en de 'nieuwe', gecomputeriseerde media? Bestaan er parallellen tussen de manier waarop de huidige 'nieuwe media' reeds bestaande media veranderen en de manier waarop bijvoorbeeld fotografie en film de toenmalige 'oudere' media zoals de schilderkunst beïnvloedden? En, *last but not least*, kunnen oud en nieuw wel zo gemakkelijk worden onderscheiden? Zijn vele kenmerken die karakteristiek voor de nieuwe media worden geacht, niet in één of andere vorm al herkenbaar in oudere media?

In deze tekst wil ik een antwoord op deze vragen formuleren. Ik zal me meer bepaald buigen over de manier waarop oude en nieuwe media elkaar voortdurend beïnvloeden en hoe over die wisselwerking kan worden gereflecteerd. Uitgangspunt van mijn verhaal is de stelling dat de introductie van een nieuw medium een nieuwe werkelijkheid laat ervaren, zonder dat echter duidelijk wordt *hoe* dat gebeurt. Media functioneren namelijk op een automatische, onbewuste manier; ze verhullen hun eigen mediale werkelijk-

heid. In het spoor van Marshall McLuhan, stel ik dat dit te maken heeft met het hybride, onzuivere karakter van media. Een medium heeft namelijk steeds een ander, ouder medium tot inhoud (de roman vormt de inhoud van de film; de film en radio vormen de inhoud van televisie, enzovoort), die de werkwijze en effecten van het medium versluiert. Ik zal argumenteren dat de moderne kunst de schijnbare transparantie en onzichtbaarheid van het gehanteerde medium echter weet te saboteren, door de aandacht op het specifieke medium (schilderkunst, fotografie, film, enzovoort) en haar eigenschappen te vestigen. Daarbij maakt de moderne kunst ook het hybride karakter van de media zichtbaar; ze toont dat media een combinatie van oud en nieuw vormen. In het slot van het artikel onderzoek ik wat hiervan de implicaties zijn voor de digitale media en hun gebruik in de kunst.

Thomas Edison met
zijn fonograaf,
rond 1890

Het onbewuste karakter van de media

Nieuwe media zoals fotografie en film tonen een voorheen onbewuste of onzichtbare werkelijkheid; ze laten iets zien wat nog nooit te zien is geweest, leggen een voorheen ongekende realiteitsdimensie bloot. De introductie van een technisch waarnemingsapparaat, zoals de platenspeler, het fotoapparaat of de film, laat immers werkelijkheidsstructuren ontstaan die voor de mens niet onmiddellijk waarneembaar zijn. Toen Thomas Alva Edison in 1877 aan de trommel draaide van wat hij aanvankelijk zijn 'talking machine' noemde, had hij er geen enkel idee van dat hij een auditieve werkelijkheid blootlegde die niemand voor hem ooit had gehoord.

Rainer Maria Rilke beschreef het geluid van de fonograaf als een 'oergeluid', een zelfstandig geluid dat van nergens leek te komen maar als het ware de oorspronkelijke, ongefilterde ruis van de buitenwereld leek te bevatten. Met deze omschrijving trof Rilke de technologische kern van Edisons uitvinding. Want in tegenstelling tot de menselijke oren die vanaf hun geboorte worden getraind om stemmen, woorden en geluiden uit de ruis te filteren, registreert en bewaart de fonograaf akoestische evenementen als dusdanig.³ Op het optische vlak vond in dezelfde periode een gelijkaardige technische innovatie plaats. Vanaf 1870 begonnen Marey en Muybridge de houding van bewegende mensen, dieren en vogels fotografisch vast te leggen en te analyseren. Daarmee creëerden zij waarnemingsmogelijkheden die er voordien niet waren. Met een reeks fototoestellen of een chronofotografisch geweer kon men zaken zichtbaar maken die voordien nooit te zien waren, omdat het gewoon veel te snel ging voor het ongewapende oog.

De eersten die zich bewust werden van de implicaties van deze nieuwe media en de nieuwe waarnemingen die ze produceerden, waren militairen en kunstenaars. De Duitse Generale Staf had snel begrepen dat de nieuwe media enorme mogelijkheden boden op het vlak van de luchtartillerie (chronofotografie) en de propaganda (fonograaf/grammofoon). In de kunst deden onder meer de futuristen en Duchamp (*Nu descendant un escalier*, 1911-1912) hun voordeel met de nieuwe waarnemingsapparatuur. Maar in de intellectuele reflectie hinkte men – zoals meestal – ver achterop. Toen Walter Benjamin in zijn 'kleine geschiedenis van de fotografie' uit 1931 de term 'optisch onbewuste' introduceerde, waren de fonograaf en chronofotografie al meer dan een halve eeuw in gebruik. Met de foto's van Muybridge of Marey in het achterhoofd, schreef Benjamin:

'De natuur die tot de camera spreekt, is immers een andere dan degene die tot het oog spreekt; anders vooral in die zin dat in de plaats van een door de mens met bewustzijn doordrongen ruimte een onbewust door-

Eadweard J. Muybridge (1830-1904) legt beweging vast:
 boven: *Animal locomotion*, 1887, *Cinémathèque Française*, Paris
 midden: *The attitudes of animals in motion*, 1881, *Musée Marey*, Beaune
 onder: Leland Stanford Jr. on a pony, 1879

drongen ruimte komt. Al is het niet ongewoon dat iemand zich bijvoorbeeld van de gang van de mensen, al is het slechts ruwweg, rekenschap geeft, van hun houding in de fractie van de seconde van een "schrede" weet hij beslist niets meer. De fotografie met haar hulpmiddelen – vertraagde opname, vergroting – ontsluit dat voor hem. Door háár merkt hij pas iets van dit optisch onbewuste, zoals van het driftmatig onbewuste door de psycho-analyse.⁴

De camera ontsluit een andere werkelijkheid, voorbij het 'normale spectrum van de zintuiglijke waarneming', een onbewust doordrongen ruimte, die Benjamin in analogie met de ontdekkingen van de psychoanalyse het optisch onbewuste noemde. Met deze term maakte hij duidelijk dat het oog van de camera niet zozeer het onduidelijke verduidelijkt in datgene wat men reeds gezien heeft, maar in bekende fenomenen een onbekende dimensie blootlegt. De camera laat iets zien wat nog nooit te zien is geweest.

Hoe de media hun eigen werkelijkheid verhullen

Technische media zoals fotografie en film tonen echter niet alleen een voorheen onbewuste of onzichtbare werkelijkheid. Ze functioneren zelf ook op een automatische, onbewuste manier; ze verhullen hun eigen mediale werkelijkheid. Volgens die andere grote mediatheoreticus, Marshall McLuhan, heeft dit te maken met het hybride, onzuivere karakter van media. Een medium heeft namelijk steeds een ander, ouder medium tot inhoud: film en radio vormen de inhoud van televisie; platen en tape vormen de inhoud van radio; stille film en audio-tape die van de film. Volgens McLuhan is het deze 'inhoud' die de werkwijze van het medium versluiert; de inhoud leidt de aandacht af van de eigenlijke effecten van het medium. Wie naar de televisie kijkt, wordt in beslag genomen door het getoonde praatprogramma of de uitgezonden film: de zintuiglijke massage van het televisiemedium zelf blijft buiten het blikveld. Wie een roman leest, richt zich op het vertelde verhaal en de dialogen; wat het medium 'schrift' met de lezer doet, onttrekt zich aan de waarneming. Media verduisteren hun eigen mediale functioneren; ze verhullen hun eigen grondregels en structuur. Zoals het doek of het beeldscherm dat achter het getoonde beeld verdwijnt, zo functioneert het medium automatisch en onzichtbaar.

Zelfs de meest basale media als licht, lucht, letters enzovoort, werken alleen doordat men ze *niet* ziet, hoort of op één of andere manier thematiseert.⁵ We zien datgene wat wordt belicht, niet het lichtmedium zelf; wij horen klanken, niet de lucht zelf; we lezen woorden, geen fysieke, afzonderlijke letters. Indien we het licht zelf zouden waarnemen, werden we geheel

verblind; indien we de lucht zouden horen, zou er niets dan gefluit te beluisteren zijn; en moesten we alleen de materiële letters lezen, dan was het verdomd moeilijk om daar ook samenhang en betekenis aan te geven. Vandaar ook de moeite die we moeten doen om teksten te corrigeren. Al wordt een tekst tien keer gelezen, er blijven fouten instaan. Dat komt doordat we bij het lezen ingesteld zijn op de voorstellingen waar de tekens naar verwijzen. We lezen niet de materiële letters, maar de betekenissen die ze uitdrukken. Alleen wanneer de tekst uitdrukkelijk een beroep doet op de aandacht voor het fysieke woordbeeld (in raadsels, concrete poëzie, experimentele literatuur) is het makkelijker om ook de ordening van de letters zelf waar te nemen.

De moderne kunst als reflectie op de materialiteit van media

Door onwaarschijnlijke, problematische of ronduit onleesbare beelden en teksten te maken, verschuift de moderne kunst onze aandacht naar wat zich achter de tekst, achter het beeld bevindt: het medium zelf. Van Benjamin tot McLuhan beschouwt de mediatheorie de kunst daarom in termen van *Aufklärung*: doorheen de artistieke constructie poogt de kunst de onzichtbare mediale omgeving weer zichtbaar te maken.⁶ In de fotografische experimenten van de surrealisten bijvoorbeeld herkende Benjamin een poging tot onttovering van de effecten van het fotografische medium. Door haar ongewone beeldconstructie trok het surrealisme de aandacht naar het medium van de fotografie, naar het automatische, machinale apparaat dat de wereld registreert, los van alle categorieën van taal en identiteit. Het surrealisme legde het fotografische dispositief bloot; het liet zien dat de fotografie niet observeert zoals menselijke ogen dat doen. De fotografie is blind: ze registreert, maar ziet niets; ze maakt alles zichtbaar, maar herkent niets.⁷

De moderne kunst stelt zich tot doel om de reïficatie van het medium ongedaan te maken. Meestal werken technische media (fotografie, televisie, video) zoals contactlenzen, als doorzichtige prothesen die zich ongemerkt met het oog integreren. De gebruiker kijkt er als het ware doorheen en wordt daar de getoonde werkelijkheid gewaar, zonder aandacht te hoeven besteden aan het medium dat tussen de eigen waarneming en het waargenomen zit. Die transparantie of onmiddellijkheid wordt in de kunst verstoord. Artistiek mediagebruik verschuift de aandacht van hetgeen verteld, getoond of gespeeld wordt naar het medium waarmee het wordt verteld, getoond, gespeeld. Mediatheoreticus Arjen Mulder:

'Het verschil tussen artistiek en ander gebruik van media is dat de kunst uitgaat van de specifieke materiële eigenschappen van een medium, in concreto: het materiaal waarmee de kunstenaar werkt. Niet-artistiek

mediagebruik hermedieert een ander medium in het eigen medium om een transparant effect te bereiken: het reproduceert andere media, en verdomd, het lijkt, het is net echt! Artistiek mediagebruik probeert het medium zelf aan de praat te krijgen, het laat het materiaal van het medium spreken.’⁸

Niet-artistieke films verfilmen een roman, vertellen een verhaal en proberen de gebruiker een ervaring van ‘immediacy’ te bezorgen, van directe menselijke werkelijkheid – zo hoeft hij zich geen zorgen te maken over het feit dat een film de werkelijkheid op een heel andere manier aan ons doorgeeft dan een roman. Een artistieke film daarentegen weert alle andere media zoveel mogelijk uit de eigen praktijk en trekt de aandacht op de specifieke filmische procédés: geen dialogen, geen theater, geen roman, alleen een wereld aan diggelen en een camera die snijdt en monteert, een technisch objectief dat de realiteit verknijpt en weer aaneenplakt.

Wanneer we nu McLuhans stelling onderschrijven dat een medium steeds een ander, ouder medium tot inhoud heeft en dat die inhoud de werkwijze van het medium versluiert, dan komt het er voor de kunst inderdaad op aan oudere, ‘inhoudelijke’ media te weren en zich zoveel mogelijk te concentreren op de specifieke, ‘formele’ procédés en structuren waarmee het medium de werkelijkheid presenteert. Sinds Clement Greenberg (1909-1994) kan dit als het programma van de modernistische kunst gelden: de ‘uitzuivering’ van het eigen medium, het aftasten en bespelen van de specifieke eigenschappen van het eigen materiaal. Volgens de kunsttheorie van Greenberg heeft elk medium namelijk de taak om de eigen esthetiek, de eigen specifieke vorm waarmee het de werkelijkheid reconstrueert, voor zichzelf te ontdekken.⁹ De ‘moderne’ schilderkunst bijvoorbeeld mag volgens Greenberg niet zomaar alle middelen gebruiken die ze in petto heeft, maar moet zich beperken tot de procédés die strikt picturaal of ‘schilderkunstig’ zijn. De schilderkunst moet bijvoorbeeld alle narrativiteit weren – want die is afkomstig uit een ander medium, de literatuur – en zich exclusief toeleggen op haar eigen esthetische essentie, haar eigen specifieke vormelijkheid. Wat Greenberg daar precies onder verstaat, wordt onder meer duidelijk in het werk van Barnett Newman en Mark Rothko. Hun schilderijen laten volgens Greenberg niets anders zien dan het medium van de schilderkunst zelf: een plat doek met kleurvlakken, vlekken en strepen erop, een doek dat niets afbeeldt, juist omdat het zuiver schilderkunst wil zijn. Door enkel kleuren, vlekken en strepen af te beelden, dwingen deze werken de toeschouwer naar de schilderkunst zelf te kijken in plaats van naar hetgeen geschilderd wordt.

Meer in het algemeen kan dit als het programma van het modernisme in de kunst gelden: wie iets wil tonen, moet in de eerste plaats het medium

waarin het wordt getoond zichtbaar maken. Wie een foto of een gedicht wil maken, moet niet doen alsof dat medium de werkelijkheid weergeeft zoals die werkelijk is, maar zich eerder toeleggen op de specifieke procédés en beperkingen van elk medium. Door bijvoorbeeld de aandacht te trekken naar de belichting, de kadrering, de korrel, enzovoort, wil een modernistische foto erop wijzen dat hetgeen wordt afgebeeld in de eerste plaats een foto is. Of ook: door te spelen met de ambiguïteit van de woorden en de constructieprincipes van een tekst, wil de moderne literatuur vooral de taal als taal, de tekst als tekst laten verschijnen.¹⁰

Media als hybriden van oud en nieuw

De sinds Greenberg ingeburgerde gedachte dat elk medium de taak heeft zich progressief op de eigen specifieke vorm van zintuiglijkheid toe te leggen, is in het licht van McLuhans mediatheorie echter niet zo vanzelfsprekend als ze lijkt. Het medium kan niet zo makkelijk worden uitgepuurd tot een transparante identiteit van het medium met zichzelf. Zuivere media bestaan immers niet. Media doen niets anders dan elkaar herdefiniëren en beïnvloeden. Media zijn nooit 'voltooid', ze blijven in ontwikkeling, zowel technisch als inhoudelijk. Typierend voor die mediale ontwikkelingen, contaminaties en kruisbestuivingen is dat ze niet strikt chronologisch verlopen, maar van oud naar nieuw en omgekeerd. Bij de opkomst van nieuwe media stellen we bijvoorbeeld altijd vast dat ze zich eerst op oudere media oriënteren, alvorens ze de eigen technologische mogelijkheden beginnen te exploreren. De fotografie bijvoorbeeld drong de cultuur binnen via de circuits van de schilderkunst. Veel fotografen van de eerste generatie hadden hun achtergrond in de schilderkunst – zoals Daguerre zelf. William Fox Talbot was amateurschilder. Net zoals schilders en tekenaars werkten deze pioniers van de fotografie in een atelier; ze lieten hun klanten poseren, beoefenden klassieke genres als het stilleven, het naakt of het historiestuk en exposeerden in 'salons'. Ook de film was aanvankelijk volledig gemodelleerd naar de vertrouwde media van de schilderkunst, het theater en de fotografie.

Een nieuw medium moet zich dus aanvankelijk inpassen in de bestaande organisatorische mediaorde en de bestaande, conventionele representatietechnieken. Dat geldt bijvoorbeeld ook voor de 'nieuwe media' van vandaag, de digitale media. De organisatie en de taal van gecompputeriseerde media zijn immers voor een groot deel bepaald en gevormd door de conventies van het gedrukte woord, de fotografie en de cinema. Wij spreken bijvoorbeeld over webpagina's, een *interface* afkomstig uit de boekdrukkunst, en kijken niet raar op wanneer een computerspelletje gebruikmaakt van een

bewegende camera die door een landschap rijdt, een techniek die overgenomen werd uit de film.¹¹ Dat oudere media het belangrijkste referentiekader blijven in de pionierstijd van een nieuw medium is, zoals gezegd, volstrekt normaal. Het duurt namelijk even voordat 'nieuwe' media eigen thema's en vormen ontdekken. Ook fotografie en film hadden enkele decennia nodig om een eigen taal (bijvoorbeeld kadrering, close-up, temporele montage, enzovoort) en eigen genres te ontwikkelen, los van de bekende media zoals schilderkunst en theater. Pas na verloop van tijd namen nieuwe media de oorspronkelijke afhankelijkheidsverhouding in eigen hand en begonnen ze het vormenmateriaal van andere media zoveel mogelijk binnen de eigen vormtaal te herdefiniëren. Jay David Bolter en Richard Grusin spreken in dit verband over 'hermediatie' van oudere media: de nieuwere media beelden oudere media – bijvoorbeeld het schrift, de foto of de televisie – gewoon af in het eigen format.¹² De televisie assimileert de technieken van de radio; het internet neemt oudere media (boek, krant, televisie...) op in het eigen kader; het medium film incorporeert procédés uit de schilderkunst zoals het perspectivistische tableau of het *chiaroscuro*, het sluiierende en onthullende licht.¹³

Maar zoals gezegd lopen de kruisbestuivingen tussen media niet enkel van oud naar nieuw, en dus hermediëren oudere media ook nieuwere media. Ook oude media beelden pas geïntroduceerde mediatechnologieën af in de elementen van het eigen medium. Nemen we twee bekende voorbeelden. Bijna dertig jaar na de introductie van de film verscheen *Ulysses* van James Joyce. Het boek kan onder meer gelezen worden als een literaire toepassing van de filmische montagelogica.¹⁴ Joyce, die gefascineerd was door film – in 1909 speelde hij een belangrijke rol in de introductie van de film in Dublin – maakt in *Ulysses* overvloedig gebruik van de pas geïntroduceerde montage technieken. In de loop van de roman worden de meest uiteenlopende plaatsen (het strand, de bar, het bed van de geliefde) en gebeurtenissen (gedachtestromen, een ruzie, een drinkgelag) door cuts en associatieve juxtaposities aaneengeschakeld tot een min of meer coherent beeld van een toevallig moment in Dublin, 16 juni 1904. De virtuoze montage stelt de lezer in staat om de vertelde brokstukken in zijn verbeelding samen te voegen tot een sluitend verhaal. Joyce schrijft film: hij zet de romanvorm voort zoals die al eeuwen bestaat, maar incorporeert tegelijk het filmmedium in de literatuur.

In de schilderkunst doet Gerhard Richter iets gelijkaardigs: hij schildert foto's. Hij schildert foto's in zwart-wit, foto's die slordig zijn uitgesneden of vage contouren vertonen, alsof ze onscherp getrokken zijn. Richters beelden herhalen het klassieke medium van de schilderkunst, maar reflecteren tegelijk de machinale, fotografische condities waarbinnen de schilder werkt. Met de tactiliteit en zinnelijkheid van de verf schildert Richter

Gerhard Richter,
'Betty', 1988
olie op doek,
102x72 cm

fotografische beelden, die je doen beseffen dat er vóór de introductie van de fotografie niemand ooit 'onscherp' of in zwart-wit schilderde. Het is de fotografie, of beter, de lens van de camera die ons voor het eerst onscherpe beelden heeft getoond. Het is de fotografie die de schilder opnieuw leert schilderen.

De herintroductie van oude media als kunstvorm

De introductie van een nieuw medium staat dus niet gelijk met de vervanging van andere media, maar bezorgt het oudere medium een andere functie en betekenis. McLuhan schreef ooit dat wanneer een nieuw medium het oude aflost, dit oude medium steeds terugkeert als kunstvorm. Dat komt omdat nieuwe media onze aandacht vestigen op de materialiteit van een vorig medium. Juist omdat we bijvoorbeeld gewend zijn geraakt aan de digitale neutraliteit van de cd, worden we ons bewust van de specifieke klankpatronen van het vinyl; juist de acceptatie van de nieuwe, gedigitaliseerde geluidsmedia maakt de analoge of continue geluidsstroom van de platenspeler weer raadselachtig en interessant. In de hedendaagse muziek vormt deze mediatechnische vaststelling het uitgangspunt voor de klankproducties van onder meer Christian Marclay en Otomo Yoshihide.

Door te onderzoeken hoe de platenspeler digitale procédés zoals de collage of de sample verwerkt, maken ze de platenspeler weer tot een levend geluidsmedium. Marclay bijvoorbeeld stelt geluidscollages samen met het gekraak, de krassen en de achtergrondruis van oude vinylplaten; zo accentueert hij de erosie die ontstaat door het gebruik van vinyl. In plaats van de in vinylgroeven gegrifte muziek te bewerken, vestigt hij de aandacht op de achtergrondruis van het medium zelf, dat weinig met de smetteloze cd gemeen

Christian Marclay

heeft. Daarmee maakt Marclay duidelijk hoe de introductie van de digitale geluidsapparatuur een ouder medium als de platenspeler – waarvan het gebruik kort daarvoor nog volkomen vanzelfsprekend was – opnieuw uit zijn winterslaap kan halen.

De nieuwe digitale geluidsmedia openen nieuwe mogelijkheden voor het oude medium; de cd en sampler geloven misschien dat ze de oude media gewoonweg vervangen; *de facto* zorgen ze ervoor dat het oude medium terugkeert als kunstvorm, als onderzoek naar het materiaal van het medium. Het is de 'paring' of 'hybridisering' van media, zo schreef McLuhan al, die nieuwe vormmogelijkheden aan het licht brengt.

'The hybrid or the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born. For the parallel between two media holds us on the frontiers between forms that snap us out of the narcissus-narcosis. The moment of the meeting of media is a moment of freedom and release from the ordinary trance and numbness imposed by them on our senses.'¹⁵

De computer als het einde van alle andere media?

Dat de digitalisering van geluid nieuwe mogelijkheden opent voor de oude vertrouwde draaitafels, is echter niet de belangrijkste consequentie van de introductie van digitale media.

In een pre-digitale wereld beschikken alle media over hun eigen elementen – waarmee dan eventueel andere media kunnen worden afgebeeld of gehermedieerd – en datakanalen. Het optische, het akoestische en het schrift bijvoorbeeld beschikken allemaal over een eigen technologisch bewaar- en transmissiemedium: bewegende beelden worden vastgelegd door de film, geluiden door de grammofoon en woorden door de schrijfmachine.¹⁶ Met de digitalisering – in casu met de introductie van de computer, de digitale signaalverwerking en het glasvezelnetwerk – verliezen de media deze vorm van autonomie. Als letters en klanken, foto, film en video overgaan op een digitale standaard, worden ze in feite verschijningsvormen van één-zelfde fenomeen: bits. In de digitale wereld worden geluid en beeld, stem en tekst gereduceerd tot oppervlakte-effecten, tot gebruiksvriendelijke 'interfaces'. Binnen de computer – in de hardware – en in het glasvezelnetwerk worden alle media uitgedrukt in een gestandaardiseerd, uniform formaat: de binaire getallen. Stem, geluid en beeld zijn er herleid tot enen en nullen, want dat zijn de enige gegevens die de computer begrijpt. Volgens Friedrich Kittler zal de computer daarom het medium blijken dat een eind maakt aan alle andere media; een supermedium dat voorheen gedifferentieerde media-

technologieën en datakanalen reïntegreert in één en dezelfde numerieke code.¹⁷ Kittler:

‘Met getallen is alles mogelijk. Modulatie, transformatie, synchronisatie; uitstel, opslaan, verplaatsing; vervorming, scanning, ontwerp – een totale mediakoppeling op digitale basis zal het concept “medium” zelf doen verdwijnen.’¹⁸

Wellicht is dit wat sterk uitgedrukt. Deze conclusie gaat immers voorbij aan het feit dat de digitale media bestaan *naast* de oude media: er worden nog evenveel boeken, tijdschriften en (analoge) films geproduceerd als in het pre-digitale tijdperk. Zeker is wel dat de mogelijkheid om klanken, beelden of architecturale vormen te ‘digitaliseren’ of numeriek te beschrijven (bijvoorbeeld met een mathematische functie), enkele belangrijke consequenties met zich meebrengt. Doordat digitale objecten mathematisch beschreven kunnen worden, kunnen er – zoals Kittler al aangeeft – heel makkelijk allerlei operaties op worden toegepast (zoals vervorming, synchronisatie, enzovoort). De digitale computer is in feite niets meer, maar ook niets minder, dan een elektronische rekenmachine, die op zeer snelle wijze grote hoeveelheden in een binair getallenstelsel vervatte informatie kan berekenen en verwerken. Dat schept enorme mogelijkheden voor manipulatie en bewerking van klanken, beelden, teksten, enzovoort. Reeksen van bits kunnen quasi moeiteloos opnieuw berekend en gerangschikt worden. Je moet gewoon hier en daar een element in de rekenkundige code van een muziekstuk of een fotografisch beeld veranderen, en dan krijg je iets heel anders te horen of te zien op je scherm. Het wordt dan mogelijk om bijvoorbeeld de contouren of proporties van een foto naar wens te manipuleren, of het ritme van de laatste radiohit aan te passen aan je eigen smaak.

Een belangrijke consequentie van de geautomatiseerde en quasi-onbeperkte mogelijkheden tot bewerking en vervorming is dat de oude en gesacraliseerde grens tussen de constructie en registratie, tussen de productie en consumptie van culturele objecten, erodeert. Door de inherente manipuleerbaarheid van de digitale, numerieke code, kan iedereen principieel ingrijpen in de stem, de tekst of het beeld van de ander; men kan alle geluiden, beelden en teksten – geproduceerd door wie dan ook – kopiëren, aanvullen, omschrijven, vervormen of vervalsen, en dat zonder dat deze manipulatie technisch te traceren valt in het eindresultaat. Er is immers geen digitaal equivalent voor het watermerk dat het origineel kan onderscheiden van de kopie. De digitale bewerking heeft iets van de perfecte misdaad; er is geen spoor meer dat zou kunnen leiden tot ontmaskering.

Deze inherente manipuleerbaarheid problematiseert aldus de traditionele vraag naar de oorsprong en oorspronkelijkheid, auteurschap en autoriteit.

Wie vandaag schrijft, ontwerpt of musiceert 'sampelt' er meestal lustig op los; aan de hand van geavanceerde digitale apparatuur eigent men zich een reeds bestaand ritme of een rif toe, een zinsnede of een filmbeeld, dat vervolgens door elkaar wordt gemixt en bewerkt. Deze digitale 'DJ-cultuur' staat niet gelijk aan stelen. Samples worden immers gebruikt als basis voor iets nieuws. Waar het om gaat is dat bestaande elementen niet simpelweg worden geconsumeerd, maar in onverwachte en complexe manieren worden gerecombineerd of gebricoleerd. De knip-en-plakcultuur die met de huidige computer wordt geradicaliseerd, is overigens allesbehalve nieuw. De computercultuur maakt eigenlijk gebruik van de vormtaal en communicatietechnieken (film- en fotomontage, collagetechnieken, constructivistisch design) die werden ontwikkeld door de artistieke avant-garde van begin vorige eeuw (bijvoorbeeld Dziga Vertov, El Lissitzky, Moholy-Nagy, Eisenstein).¹⁹ Ook in de modernistische traditie van de collage, werden immers elementen uit de alledaagse werkelijkheid, geluiden, krantenknipsels, foto's en andere objecten gecombineerd tot nieuwe en vaak ook opwindende kunstwerken. Het verschil is echter dat waar je voordien een schaar en lijm nodig had, het tegenwoordig volstaat om op 'cut' en 'paste' te klikken.

Een volgende consequentie van digitalisering van muziek, fotografie, video – en binnen afzienbare tijd ook televisie en film – bestaat er in dat deze media in hoge mate 'virtueel' worden. Woorden, klanken en beelden kunnen van de 'actualiteit' worden losgekoppeld. Om een geluidscompositie of een foto te maken heb je immers geen behoefte meer aan een echte buitenwereld; beeld en geluid kunnen ook binnenin de computer, op strikt numerieke basis geësceneerd, bewerkt of getransformeerd worden. Dan heb je geen traditionele, analoge media zoals lucht en licht nodig. De trilling van een snaar of het spoor van een naald door een groef is niet langer vereist voor het maken van muziek. Laat wat software op je *powerbook* lopen, druk op een toets en het hele klankenuniversum staat ter beschikking. Ook voor het maken van foto's of films is geen licht of buitenwereld meer vereist: voor fotografische of bewegende beelden volstaan computerprogramma's alleen.²⁰ Met de computer kun je dus muziek creëren, of grafische voorstellingen en animaties maken die enkel en alleen de resultante zijn van een reeks bits en een rekenprogramma, door de beschikbare software omgezet in beelden op een beeldscherm, of klanken in een luidspreker. Alles wat zich mathematisch laat uitdrukken is ook principieel maakbaar, zelfs iets wat in onze alledaagse omgeving 'onmogelijk' kan bestaan, zoals vier-dimensionele lichamen.²¹ Voorlopig zijn de computers technisch niet in staat om dit soort digitale objecten ook effectief te realiseren, maar principieel staat daarvoor weinig in de weg.

Dat alle digitale cultuurproducten in een en dezelfde numerieke code worden uitgedrukt heeft tot slot nog een andere belangrijke consequentie.

De bits, de nullen en enen waarmee de computer werkt, is het namelijk om het even of ze geluidstonen of lichtgolven, cijfers of letters, architecturale plannen of e-mails bewaren, bewerken of overdragen. Dat maakt het mogelijk om heel verschillende media, zoals bewegende beelden, tekst en geluid op een soepele en interactieve manier met elkaar te combineren. Nu is multimedia, de combinatie van verschillende media, vanzelfsprekend niet nieuw. De combinatie van woord en beeld is waarschijnlijk al zo oud als het (beeld)schrift en sinds de introductie van de film weten we dat geluid en bewegende beelden maar al te goed samengaan. Het verschil tussen de traditionele multimedia en de digitale versie ervan, bestaat er zoals gezegd in dat alle digitale media één gemeenschappelijke discrete en numerieke structuur kennen: de enen en nullen. Deze universele digitale codering creëert de mogelijkheid om tekst, geluid en beeld op een heel flexibele manier met elkaar te combineren. Bits mengen zich namelijk moeiteloos. Gedigitaliseerde media kunnen samen of afzonderlijk worden gebruikt; een medium kan worden vertaald in om het even welk ander medium. Deze situatie van directe, intermediale vertaling creëert een enorm reservoir aan mogelijkheden, ook voor de kunst. Of het artistieke subgenre van de elektronische of digitale kunst die mogelijkheden ook daadwerkelijk weet om te vormen tot esthetisch geslaagde kunstwerken, is een vraag die ik hier in het midden laat. De pogingen zijn alvast talrijk.²² Enkele voorbeelden: met zijn programma PLANTRON transformeert de Japanse geluidskunstenaar Mamoru Fujieda de elektrische oppervlaktelading van kamerplanten tot een ritmisch-melodische klankenstroom; Stelarc laat zijn lichaam via spierstimulatoren bewegingen uitvoeren, uitgaande van informatie die hij van het internet plukt; Christian Möller en Logos Foundation maken computergescande ruimten die als een muziekinstrument kunnen worden bespeeld doordat men er doorheen loopt. Beweging wordt omgezet in geluid, geluid in beelden, beelden in woorden, enzovoort.

Of daarmee ook de verholde structuur en werkwijze van de digitale media wordt blootgelegd, is erg twijfelachtig. Over het digitale basismateriaal kan de nieuwe mediakunst immers weinig vertellen. Want achter de gebeurtenis – de gesimuleerde akoestische, optische, tekstuele en andere werkelijkheidseffecten – die dankzij de interface kunnen worden bekeken of beluisterd, staat louter inhoudsloze berekening: de digitale reeks van 1 en 0, van + en -. Achter de veelheid van mediale oppervlakte-effecten bevindt zich enkel een algoritme, een spel van puur formele berekening, en daar valt weinig of niets aan te zien.

Noten

- 1 Dit artikel is een licht bewerkte versie van mijn artikel 'Het onzichtbare Medium' dat eerder verscheen in *De Witte Raaf*, 2001, 91, p. 4-5.
- 2 Merk op dat de termen 'oude media' en 'nieuwe media' hier op een formele, strikt historische manier worden gebruikt. Het hier gehanteerde begrip van 'nieuwe media' is dus ruimer dan wat daar in het tegenwoordige alledaagse taalgebruik onder wordt verstaan (computer-gemedieerde media zoals het internet, websites, computerspelletjes, cd-roms en DVD, *virtual reality*). Al naargelang het historische referentiepunt kunnen ook de boekdrukkunst of de fotografie als nieuwe media worden beschouwd. In de vijftiende en de negentiende eeuw waren dit immers de 'nieuwe' media.
- 3 Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford 1999, p. 21-46.
- 4 Walter Benjamin, 'Kleine geschiedenis van de fotografie', in: idem, *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid*, Nijmegen 1985, p. 54.
- 5 Deze vaststelling deed Fritz Heider al in een lang geleden gepubliceerde tekst, *Ding und Medium* (1926), voor zover ik weet het eerste wetenschappelijke artikel waarin het begrip medium wordt gehanteerd. Ik baseer me hier op de Engelse vertaling in *Psychological Issues. Monograph 3. On Perception, Event Structure, and Psychological Environment. Selected Papers by Fritz Heider*. Vol. 1, 3, 1959, p. 1-34. Zie ook Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1995, p. 165-214.
- 6 Zie Frank Hartmann, *Medienphilosophie*, Wenen 2000.
- 7 Zie ook Dirk Lauwaert, *Het beeld dat alles prijsgeeft (omdat het Niets heeft gezien)* in: *Benjamin Journaal* 3, Groningen 1993, p. 91-102.
- 8 Arjen Mulder & Maaïke Post, *Boek voor de elektronische kunst*, Amsterdam 2000, p. 135-136.
- 9 Voor een overzicht van Greenbergs kunsttheorie, zie de door hem zelf samengestelde verzamelbundel: Clement Greenberg, *Art and Culture. Critical Essays*, Boston 1961. Wie meer wil lezen kan terecht bij: Clement Greenberg, *The Collected Essays and Criticism. Vol 1-4*, John O'Brian (ed.), Chicago 1986-1993 en de postuum uitgegeven bundel: Clement Greenberg, *Homemade Esthetics, Observations on Art and Taste*, met een inleiding van Charles Harrison, New York/Oxford 1999.
- 10 Over de moeilijkheden en subtiliteiten van dit modernistische programma, in het bijzonder voor de fotografie, zie: Frank Vande Veire, 'Blinde autoreferentialiteit. Dirk Braeckmans licht op de fotografie', in: *De Witte Raaf*, nr. 80, 1999, p. 14-17.
- 11 Zie Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge/Mass. 2001, p. 69-93.
- 12 Zie hierover Jay David Bolter en Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge/Mass. 1999.
- 13 Zie hierover Anne Hollander, *Moving Pictures*, New York 1989.
- 14 Zie o.m. Stephen Kern, *The Culture of Time and Space. 1880-1918*, Cambridge/Mass. 1983, p. 70-88.

-
- 15 Marshall McLuhan, *Understanding Media. The extensions of man*, London 1997 (1964), p. 55.
 - 16 Kittler, *Gramophone*.
 - 17 Zie bijvoorbeeld Friedrich A. Kittler. *Dracula's Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993, p. 149 e.v.
 - 18 Kittler, *Gramophone*, p. 2.
 - 19 Zie Lev Manovich, 'Avant-Garde as Software', in: Stephen Kovats (ed.) *Ostranenie*, Frankfurt/New York 2001 (<http://visarts.ucsd.edu/~manovich>).
 - 20 Zie hierover Arjen Mulder, *Het fotografisch genoeg. Beeldcultuur in een digitale wereld*, Amsterdam 2000.
 - 21 Zie bijvoorbeeld Vilem Flusser, 'Digitaler Schein', in: Florian Rötzer (Hrsg.), *Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main 1991, p. 147-159.
 - 22 Voor een overzicht, zie Mulder & Post, *Boek voor de elektronische kunst*.