

Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens and Mirko Tobias Schäfer (eds)

Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology

Amsterdam (Amsterdam University Press),

2009, 302 p., € 32,50, ISBN

9789089640680(pb) en als gratis download:

<http://www.let.uu.nl/tftv/nieuwemedia/images/uploads/Digital-Material.pdf>.

De worteling van de academische studie naar media lijkt zich steeds meer te versnellen: voor filmstudies duurde het zeker een halve eeuw, bij televisie minstens een kwarteeuw. Voor nieuwe media duurde het nog geen tien jaar na de internetexplosie eind jaren tachtig en begin jaren negentig dat een academische institutionalisering plaatsvond, bijvoorbeeld met het instellen van het Bachelor- en Masterprogramma Nieuwe Media aan de Universiteit van Utrecht. Met de uitgave van de bundel *Digital Material* vieren de medewerkers van de Utrechtse onderzoeksgroep Nieuwe Media en Digitale Cultuur hun tienjarig jubileum in de vorm van een overzicht van de actuele stand van zaken van onderzoek binnen dit vakgebied.

En de titel is dan het eerste dat opvalt: 'digitaal materiaal'. Het is een term die sterk contrasteert met concepten die in de jaren tachtig en negentig van de vorige eeuw werden gebruikt: toen circuleerden begrippen als *cyberspace*, *virtual reality* of *hypertext*. Soms in utopische en soms in dystopische termen werden nieuwe media tot iets ongrijpbaars gereduceerd: als een losgekoppelde, onstoffelijke aanwezigheid, buiten een bestaande materialiteit. Net zo ongrijpbaar in haar werking als ooit de radio werd begrepen als een apparaat waarmee

je programma's de ether kon insturen die vervolgens onzichtbaar de huiskamer binnendrongen.

Maar, zo stellen de auteurs keer op keer in de inleiding van de bundel, nieuwe media is niet zozeer *out there* ergens in cyberspace, maar hier en nu, ingebed in ons dagelijks leven. Internet is allengs zo gewoon geworden dat het niet meer weg te denken valt uit ons leven. Daarom is het niet gek dat de titel 'digitaal materiaal' luidt. Het verwijst naar een *material turn* die ook elders in de cultuurgeschiedenis gaande is. Willen we onze (digitale) cultuur begrijpen, dan moeten we denken in (digitale) artefacten en praktijken, objecten dus die door mensen zijn gemaakt en gebruikt. Met zo'n benadering wordt studie naar digitale cultuur onderzoek naar praktijken waarin technologie, instituties, gebruikers, en opvattingen een rol spelen.

De auteurs willen daarmee een vervolgstap zetten, voorbij het postmodernisme. Met de introductie van de term 'in-materieel' nemen ze een positie in tegen het idee van nieuwe media als 'immaterieel'. Die term won aan invloed dankzij de roemruchte tentoonstelling 'Les Immatériaux' in het Centre Pompidou uit 1985 die mede samengesteld werd door de Franse filosoof Jean-Francois Lyotard. Deze tentoonstelling liet geen objecten zien maar stelde daarentegen ideeën en ervaringen tentoon. Hij stelde specifiek ons vermogen aan de orde om ons een beeld te vormen van een toekomst zonder materiële objecten. *Digital Material* kiest voor het perspectief van digitale cultuur waarin onder nieuwe media zowel objecten als praktijken worden begrepen: van *software* tot *hardware* tot *wetware* oftewel de persoon die de computer bedient.

Daarbij doet zich een probleem voor. Want het wordt zo wel heel lastig om het object van onderzoek te definiëren. Aanvankelijk werd gepoogd om ook nieuwe media te definiëren aan de hand van een set van typische, medium-specifieke eigenschappen. Maar het is niet te doen om hedendaagse media – puur – te definiëren in termen van drager (celluloid of digitaal), productietechnologie (met een filmca-

mera of met een mobiele telefoon), reproductietechnologie (filmprojector of iPad) of receptie-omgeving (bioscoop of in de trein met de iPad). Het feit dat nieuwe media zich manifesteren in zoveel vormen, maakt dat we – volgens de Britse mediawetenschapper David Morley – beter kunnen spreken van *media ensemble*. In het boek *Digital Material* wordt echter een andere term geïntroduceerd, namelijk ‘gatherings’: een samenkomen van praktijken die sterk zijn verweven met onze cultuur en geschiedenis, en die zowel technologisch als sociologisch, als semiotisch dan wel esthetisch onderzocht kunnen worden, vanuit een diachronisch en/of synchroon perspectief.

Dus komen in deze bundel een veelheid aan onderwerpen en benaderingen langs die ingaan op een veelheid aan apparaten en applicaties. Om toch enige structuur te handhaven is het boek ingedeeld in vijf delen waarvan de titel steeds verwijst naar een onderdeel van een computer: *processor*, geheugen, netwerk, scherm en toetsenbord. Die indeling lijkt een zekere logica te hebben door technologie te verbinden met de invalshoek waarmee naar nieuwe media en digitale cultuur wordt gekeken. Toch werken deze gekozen termen als metaforische concepten niet voor elke bijdrage even sterk.

Het werkt verrassend goed in het eerste deel, dat is vernoemd naar de ‘processor’, het hart van de computer. Als metaforisch concept verwijst dit naar de rol van technologie, economie en politiek. Dat geeft aanleiding tot interessante vragen, bijvoorbeeld: hoe komt een game of televisieprogramma tot stand, welke partijen zijn erbij betrokken en met welke ideologische intenties? Zowel David Nieborg als Joost Raessens laten zien hoe politieke ideologie een rol speelt in de ontwikkeling van games, in zowel serieuze als meer entertainende spellen. Met name Raessens bijdrage is interessant in zijn poging een specifiek ‘concept of gaming apparatus’ te ontwikkelen. Hij wil namelijk aantonen dat ook binnen dit domein betekenisgeving diepgaand wordt beïnvloed door ‘configurations of technology, user positioning, desire, media, text and context’. In

datzelfde deel maakt Eggo Müller een historisch vergelijkende analyse van interactieve *reality tv* en YouTube. Zijn analyse laat zien dat participatie niet slechts de kijker/gebruiker macht geeft, zoals meer romantische noties van nieuwe media graag benadrukken, maar dat er vaak sprake is van sterk cultureel gedefiniëerde *formats*.

De bijdragen die staan gegroepeerd onder het kopje ‘geheugen’ gaan over uiteenlopende onderwerpen. Zo is er een bijdrage van Imar de Vries over de utopische verwachtingen rondom mobiele communicatie. Zijn kritische analyse van het verlangen naar het permanent met elkaar verbonden zijn dankzij de mobiele telefoon, laat zich echter moeilijk vergelijken met Berteke Waaldijks interessante historische vergelijking tussen het hedendaagse web met negentiende-eeuwse wereldtentoonstellingen. Hier ontgaat mij de relatie met ‘geheugen’ als iets dat bij computers gaat over opslag van data of meer metaforisch over produceren en reproduceren van geheugen. En dat terwijl Marianne van den Boomen, een van de samenstellers, zelf in haar bijdrage onder het kopje ‘toetsenbord’ het gebruik van materiële metaforen kritisch ondervraagt. Zij pleit voor een theorie van metaforen want, zo stelt Van den Boomen, gebruikers laten zich vaak foppen door computermetaforen die als iconen onze dagelijkse handelingen op de computer leiden. Met termen als huis, venster en menu en met handelingen als bewaren en versturen van post, denken we de computer te begrijpen maar dergelijke iconen zijn tamelijk complexe tekens: wat mensen doen en wat de machine doet is niet altijd een een-op-eenrelatie, iets wat we pas beseffen als de machine spaak loopt en het icoon niet doet wat we denken dat er moet gebeuren.

De interessantste bijdrage die heel goed onder het kopje ‘geheugen’ geplaatst had kunnen worden, maar die staat onder het kopje ‘netwerk’, is William Uricchio’s artikel ‘Moving beyond the artefact’. Daarin bespreekt hij de archivale consequenties van hedendaagse mediapraktijken. Want dat wordt nog een probleem voor toekomstige mediahistorici. Waar

vinden we straks onze bronnen en wat is die bron? Als we sociale media begrijpen als een nieuwe vorm van expressie, namelijk als een vorm van genetwerkte en collaboratieve culturele producties, onder welke categorie vallen ze dan? Uricchio laat zien hoe deze ‘multiply voiced, collective and ongoing’ praktijken noch objecten zijn, noch pure ‘teksten’ en vaak ontbreekt ook een enkele auteur of instantie die verantwoordelijk is voor de inhoud. Wie regelt dan de opslag? En wat wordt dan het juiste moment om zo’n dynamische artefact te bevriezen en te bewaren? Het is meer principieel een vraag naar het verschil tussen cultureel en sociaal, tussen artefact en de productie ervan wanneer patronen van interactie minstens zo belangrijk zijn als een afgeronde tekst. Uricchio wijst op het probleem dat het hier gaat om een vorm van cultuur die niet een stabiel eindproduct oplevert, maar tegelijkertijd wel sporen nalaat. Gelukkig staat daar tegenover dat opslag van data steeds goedkoper is geworden en ook de bereidheid en het besef van de historische waarde als bron van deze praktijken.

Inmiddels heeft bijvoorbeeld het Library of Congress besloten Twitter te archiveren, dat wil zeggen de grootste bibliotheek ter wereld archiveert dagelijks miljoenen *tweets* en *re-tweets*. Het is een eerste aanwijzing dat er ook voor de toekomst een hoop digitaal materiaal ligt te wachten voor nog generaties mediawetenschappers. In een complexe mediawereld waarin artefact een *fact* is maar tegelijkertijd een doorgaand proces, materieel en vernetwerkt, is het fascinerend om te lezen in *Digital Material* hoe en vanuit welke perspectieven het mogelijk is de inbedding ervan in ons dagelijks leven te begrijpen.

Susan Aasman