
Dataïsme

Het kunstwerk in het tijdperk van zijn digitale recombineerbaarheid

Jos de Mul

1 Inleiding

Kunstenaars, van de prehistorische grotschilder tot aan de samplende computerkunstenaar, hebben altijd gebruikgemaakt van media. Media – hier gebruikt in de brede betekenis van ‘middelen om informatie over te dragen’¹ – zijn nooit neutraal. Ten minste vanaf Kants Copernicaanse omwenteling weten we dat menselijke ervaring mede geconstitueerd en gestructureerd wordt door de specifieke aard van onze zintuigen én ons verstand. En sinds de zogenaamde linguïstische en mediatische wending beseffen we bovendien dat ook de media waarvan onze zintuigen en verstand gebruikmaken een belangrijke configurerende rol spelen in de ervaring van de buitenwereld, onze medemensen en onszelf (Münker, Roesler & Sandbothe, 2003; De Mul, 2008a). De esthetische ervaring vormt hierop geen uitzondering. Artistieke media zijn interfaces die niet alleen de verbeelding van de kunstenaar mee vormgeven, maar die ook het kunstwerk en de esthetische receptie op fundamentele wijze raken.

In deze bijdrage zal ik nader ingaan op de manier waarop de computer, en meer in het bijzonder de culturele vorm van de database, de hedendaagse esthetische ervaring constitueert en structureert. Mijn uitgangspunt is Walter Benjamins beroemde essay *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn mechanische reproduceerbaarheid*, dat in 1936 voor het eerst werd gepubliceerd (in het Frans) in het *Zeitschrift für Sozialforschung*. In dit epochale essay onderzoekt Benjamin onder meer hoe de mechanische reproductie het kunstwerk transformeert. Zijn stelling is dat in deze ontologische transformatie de *cultuurwaarde* van het kunstwerk wordt vervangen door een *tentoonstellingswaarde*. De these die ik zal verdedigen is, ten eerste, dat in het tijdperk van de digitale recombineerbaarheid de database het ontologische model vormt voor het kunstwerk en, ten tweede, dat in deze transformatie de tentoonstellingswaarde wordt vervangen door wat we *manipulatiewaarde* zouden kunnen noemen.

Alvorens daartoe over te gaan wil ik eerst nog een korte opmerking maken over de strekking van Benjamins essay. Hoewel de titel een analyse belooft van het kunstwerk in het tijdvak van zijn mechanische reproduceerbaarheid, is de reikwijdte van het essay veel groter. Het essay handelt ook over de impact die de mechanische reproductie heeft op de economie, politiek en religie. En op een dieper niveau handelt het over de fundamentele ontologische transformatie die zich door de mechanisatie van de reproductie van natuur en cultuur voltrekt in de menselijke ervaring. Op een vergelijkbare wijze is ook de focus van de doordenking van Benjamins analyse in het tijdvak van de digitale recombineerbaarheid breder dat die van de kunst en

de esthetica alleen. Deze doordenking raakt, op een fundamenteel niveau, de wijze waarop digitale manipulatie in het tijdperk van de informatisering de gehele natuur en cultuur transformeert (zie ook De Mul, 2007a, 129-150).

2 Cultuurwaarde en tentoonstellingswaarde

Hoewel Benjamin in het begin van zijn essay, met een verwijzing naar Griekse giet- en stempeltechnieken, stelt dat kunstwerken in principe altijd reproduceerbaar zijn geweest, markeert de mechanische reproductie volgens hem een nieuw stadium in de cultuur. Met de opkomst van de houtsnede, etskunst en boekdrukunst vanaf de middeleeuwen en de lithografie in het begin van de negentiende eeuw werd mechanische reproductie een belangrijke artistieke techniek. En met de uitvinding en snelle verspreiding van de fotografie, de film en de geluidsopname kwam de moderne cultuur volgens Benjamin geheel in het teken van de mechanische reproductie te staan.

Voor het tijdvak van de technische reproduceerbaarheid werden kunstwerken gekenmerkt door uniciteit (*Einzigkeit*). Unieke kunstwerken worden gekarakteriseerd door eenmaligheid in ruimte en tijd. ‘Zelfs bij de meest volmaakte reproductie is één ding niet aanwezig: het hier en nu van het kunstwerk – zijn eenmalige bestaan op de plaats waar het zich bevindt’ (Benjamin, 1973, 262). Er is slechts één *Mona Lisa* en als je die wilt zien dan moet je naar het Louvre in Parijs (afbeelding 1).²

De echtheid (*Echtheit*) van het schilderij zit niet alleen in het feit dat Leonardo da Vinci het zelf heeft geschilderd, maar ligt ook besloten in de geschiedenis die het met zich meedraagt, zowel materieel – zichtbaar in de verkleuring, de barstjes in het vernis, de restauraties – als cultureel, in de onzichtbare eigendomsgeschiedenis, de locaties waar het heeft gehangen, de receptie door de eeuwen heen et cetera.

‘Het spoor van het eerste soort veranderingen kan slechts met behulp van chemische analyses worden nagegaan, hetgeen bij reproducties niet mogelijk is; het spoor van de tweede soort veranderingen behoort tot de traditie, die men uitgaande van de positie van het origineel moet nagaan. Het hier en nu van het origineel maakt zijn echtheid uit. [...] De echtheid van iets is de som van alles wat het vanaf zijn oorsprong met zich meedraagt, vanaf zijn materiële tijdsduur tot zijn historische bewijskracht’ (Benjamin, 1973, 263-264).

Een ander woord dat Benjamin gebruikt om deze materiële en historische echtheid aan te duiden is *aura*. In een voetnoot verbindt Benjamin dit begrip met dat van de *cultuswaarde*:

‘De definitie van de aura als een ‘eenmalige verschijning van een verte, hoe dichtbij die ook is’, betekent niets anders dan de formulering van de cultuswaarde van het kunstwerk in categorieën van de waarneming in ruimte en tijd. Het wezenlijk verre is het ongenaakbare. Inderdaad is ongenaakbaarheid een van de voornaamste kenmerken van het cultusbeeld. Het blijft van nature “verte, hoe dichtbij die ook is”. De nabijheid die men van zijn materie weet te verkrijgen, doet geen afbreuk aan de verte die het na zijn verschijning bewaart’ (idem, 290).

Wanneer we hier – anachronistisch – een sleutelbegrip uit de nieuwemediastudies willen gebruiken, dan zouden we kunnen zeggen dat het *auratische* kunstwerk functioneert als de interface tussen het zintuiglijke en het bovenzinnelijke. Dat wil zeggen: tussen de fysieke materialiteit van het werk en zijn betekenisvolle geschiedenis. Da Vinci's *Mona Lisa* brengt het verleden dichterbij, je kunt het letterlijk aanraken (tenminste als je erin slaagt het kogelvrije glas dat er in het Louvre voorhangt te verwijderen). Maar in weerwil van deze historische sensatie ervaren we tegelijkertijd een onoverbrugbare afstand tussen de tijd waarin het schilderij werd gemaakt en onze eigen tijd.

In het auratische kunstwerk zijn het zintuiglijke en het bovenzinnelijke, de materiële betekenaar en de spirituele betekenis, onlosmakelijk met elkaar verbonden. Als zodanig, zo merkt Gadamer in *De actualiteit van het schone* in zijn bespreking van Benjamins essay op, kan het auratische kunstwerk opgevat worden als een symbool (Gadamer, 1993, 62). Zoals voor de gelovige het kruis het lijden van Christus symboliseert, zo verzamelt het auratische kunstwerk de historische betekenis. Volgens Benjamin is deze religieuze cultuurwaarde nog herkenbaar in de moderne, geseculariseerde schoonheidscultus.

‘De oudste kunstwerken zijn, zoals we weten, ontstaan in dienst van een ritueel, eerst een magisch, vervolgens een religieus ritueel. Het is van beslissende betekenis dat deze auratische bestaanswijze van het kunstwerk nooit geheel loskomt van zijn rituele functie. Met andere woorden: de unieke waarde van het *echte* kunstwerk heeft zijn basis in het ritueel, waarin het zijn originele en eerste gebruikswaarde had. Deze kan zo indirect zijn als ze wil, zelfs in de meest profane eredienst van de schoonheid kan men die als geseculariseerd ritueel herkennen’ (Benjamin, 1973, 267).

Bij deze ‘profane eredienst’ kunnen we bijvoorbeeld denken aan de ‘bedevaart’ die de kunsttoerist naar het Louvre of een andere ‘cultuurtempel’ maakt. En we herkennen hem ook in de bijna heilige verontwaardiging die de moedwillige vernietiging van een auratisch kunstwerk oproept (vgl. De Mul, 2007b).

Volgens Benjamin is de auratische ervaring overigens niet beperkt tot historische objecten zoals religieuze artefacten en kunstwerken. Hij gebruikt het ook met betrekking tot natuurobjecten: ‘Op een zomermiddag ergens rusten en met de blik een bergketen aan de horizon of een tak volgen die zijn schaduw op de rustende werpt – wil zeggen, de aura van deze berg, deze tak ademen’ (Benjamin, 1973, 266). Maar we zouden ook kunnen denken aan de historische sensatie die we ondergaan wanneer we oog in oog staan met een fossiel, bijvoorbeeld de botten van een mammoet.

De centrale these in Benjamins essay is dat het tijdvak van de lithografie, foto en film wordt gekenmerkt door een radicaal verlies aan aura:

‘Wat in het tijdperk van de technische reproduceerbaarheid van het kunstwerk verdwijnt, is zijn aura. Het proces is symptomatisch; de betekenis gaat uit boven het gebied van de kunst. De reproductietechniek, zo zou men in het algemeen kunnen formuleren, maakt het gereproduceerde los van de traditie. Doordat ze de reproductie vermenigvuldigt, stelt ze in plaats van haar eenmalige verschijning haar massale verschijning. En doordat ze de reproductie de mogelijkheid verschaft het publiek telkens in zijn eigen situatie tegemoet te komen, maakt ze het gereproduceerde actueel’ (idem, 267).

De mechanische reproductie van beelden brengt de dingen aldus dichterbij in ruimte en tijd. Om de *Mona Lisa* te zien, hoeven we niet langer naar Parijs te reizen. Ik kan een afbeelding ervan bekijken waar en wanneer ik maar wil, in een kunstboek, op het internet of zelfs – onderweg – op mijn mobiele telefoon (afbeelding 2). Uniceit en permanentie maken plaats voor veelheid en vluchtigheid.

Bij een reproductie van de *Mona Lisa* bestaat er nog steeds een verwijzing naar het auratische origineel, iets waar een kunstenaar als Warhol in zijn prints van *Mona Lisa* handig op inspeelde (afbeelding 3). In media die volledig zijn gebaseerd op mechanische reproductie, zoals de fotografie, verliest het onderscheid tussen origineel en kopie echter geheel aan betekenis. Auratische kunstwerken worden eerst geproduceerd om daarna eventueel gereproduceerd te worden. In het tijdperk van de mechanische reproductie worden dingen echter steeds meer direct met het oog op hun reproductie gemaakt: ‘Het gereproduceerde kunstwerk wordt hoe langer hoe meer een reproductie van een kunstwerk dat reproduceerbaarheid is afgestemd’ (idem, 268). Hierbij kunnen we bijvoorbeeld denken aan Warhols zeefdrukken van Marilyn Monroe.

Volgens Benjamin zal met het auratische werk ook de cultuurwaarde van kunstwerken langzamerhand verdwijnen. Om commerciële of emotionele redenen wordt overigens wel geprobeerd om de cultuurwaarde te behouden, bijvoorbeeld door het nummeren of signeren van afdrukken, of door een fotomodel of actrice te omgeven met het aura van de ‘filmster’. Dergelijke ingrepen bevestigen echter slechts dat het mechanisch gereproduceerde werk zelf aan aura ontbreekt. Dat betekent echter niet dat het mechanisch gereproduceerde werk in het geheel geen waarde zou hebben. Wat hier gebeurt, is dat de cultuurwaarde van het unieke origineel wordt vervangen door de *tentoonstellingswaarde* van het gereproduceerde beeld, waarvan de waarde precies in de eindeloze reproductie in de media is gelegen. Het toppunt van tentoonstellingswaarde vinden we bij celebrity’s als Paris Hilton, die uitsluitend ‘famous for being famous’ zijn. De massale reproductie tast zelfs de waarde van auratische kunstwerken aan. Wie met de *Mona Lisa* kennis heeft gemaakt via reproducties, reageert niet zelden teleurgesteld wanneer hij het bescheiden doek in het Louvre voor het eerst ‘in het echt’ aanschouwt.

De crux van Benjamins betoog is dat in het tijdperk van de technische reproduceerbaarheid dingen in toenemende mate ten behoeve van de reproductie worden vervaardigd. Dat geldt niet alleen in de kunst, maar evenzeer in de economie en de politiek. De waarde van Nike-sportschoenen is niet zozeer in deze schoenen zelf gelegen, maar in de aantrekkelijke representatie ervan in de reclame. En volgens Benjamin zullen ook politici in toenemende mate voor de camera worden geselecteerd.³ In het tijdvak van de mediocratie zijn niet de unieke inzichten of leiderscapaciteiten bepalend voor het succes van een politicus, maar wel de wijze waarop hij in de media overkomt en de manier waarop hij ze weet te bespelen. Het feit dat een B-filmacteur als Ronald Reagan het tot president heeft weten te schoppen, vormt een ironische illustratie van Benjamins vooruitziende blik.

Benjamins essay heeft een melancholieke ondertoon. Wanneer hij vaststelt dat we in de negentiende-eeuwse portretfoto’s van Daguerre de laatste glimp van het aura opvangen, dan betreurt hij niet alleen het verlies van de ‘onovertroffen schoonheid’ van deze foto’s, maar het feit dat de mechanische productie ook de mens zelf zijn aura dreigt te ontnemen (idem, 269). Maar tegelijkertijd vestigt de marxist Benjamin ook zijn hoop op het inherent democratiserende en revolutionaire potentieel van deze nieuwe media. Dankzij mechanische reproductie ontstaat de mogelijkheid van een *access for all*. Schrijvend in een tijd dat het fascisme in Duitsland en Italië met behulp van fotografie en film de politiek in toenemende mate esthetiseerde, hoopte Benjamin dat deze media de progressieve kunstenaar in staat zouden stellen de kunst

te politiseren en de massa's in beweging te brengen.⁴ Dat de massamedia heel goed in staat zijn de massa's in beweging te brengen staat buiten kijf, maar anders dan Benjamin dacht is dat vaker in de richting van het winkelcentrum dan van het parlamentsgebouw.

De mechanische reproductie, zo lijkt de slotsom van Benjamins analyse, kan niet ondubbelzinnig worden bejubeld als culturele vooruitgang, maar mag evenmin worden afgedaan als een teken van cultureel verval. Mechanische reproductie ontsluit de wereld, onze medemens en onszelf op een nieuwe wijze, die zowel nieuwe mogelijkheden als nieuwe gevaren met zich meebrengt. Deze fundamentele ambiguïteit van de ontwikkeling van nieuwe media dienen we in gedachten te houden wanneer we onze blik werpen op onze eigen tijd, die in het teken staat van de digitale recombinaatie.

3 Databaseontologie

Er is waarschijnlijk geen andere tekst die zo veelvuldig wordt geciteerd in de nieuwemediastudies dan Benjamins *Het kunstwerk in het tijdvak in het tijdperk van zijn mechanische reproducteerbaarheid* (zie onder meer: Benjamin, 2005; Davis, 1995; Gumbrecht & Marrinan, 2003; Harvey, 1989; Thomson, 1998). Dat is niet zo vreemd, aangezien veel van Benjamins ideeën enkel aan relevantie lijken te hebben gewonnen in het tijdperk van de digitale recombinaatie. Daarbij dient echter te worden bedacht dat we digitale recombinaatie niet gelijk kunnen stellen aan mechanische reproductie. Hoewel een computer als 'universele machine' alle denkbare mechanische machines (zoals een typemachine, een montagetafel of een bandrecorder) kan simuleren, heeft hij tegelijkertijd een aantal mediums specifieke kenmerken die hem op fundamentele wijze onderscheiden van klassieke mechanische machines.⁵

Nu is de computer geen eenduidig medium. Afhankelijk van het programma en de randapparatuur wordt de computer op talloze manieren gebruikt om zogenaamde nieuwemediakunst te produceren, op te slaan, te distribueren, te tonen, te bekijken en beluisteren. Als een productiemiddel stelt de computer kunstenaars in staat om digitale beelden en geluiden te maken, interactieve installaties te maken, multimediawebsites te ontwerpen of zichzelf ontwikkelende kunstvormen te creëren. Ondanks deze verscheidenheid in gebruik delen alle nieuwemediakunstwerken een aantal basiskenmerken. Hoewel concrete nieuwemediakunstwerken op veel verschillende wijzen van elkaar verschillen (en om die reden eerder een familiegelijkenis vertonen dan dat ze één essentie delen), delen ze op een fundamenteel niveau allemaal de vier basisoperaties van de dataopslag. Dit ABCD van de computer bestaat uit de operaties *Add* (toevoegen), *Browse* (doorzoeken), *Change* (veranderen) en *Destroy* (vernietigen).⁶ Deze vier basisoperaties – die corresponderen met de commando's *Insert*, *Select*, *Update* en *Delete* van de *structured query language* (SQL) – vormen samen de dynamische elementen van wat we een databaseontologie zouden kunnen noemen.

Een database – gegevensbank in goed Nederlands – is een verzameling samenhangende data die, doordat ze op een bepaalde wijze zijn georganiseerd, eenvoudig toegankelijk zijn voor de gebruiker. Een klassiek voorbeeld van een database is een telefoonboek waarin alle abonnees op alfabetische volgorde staan vermeld. Een dergelijke database is overzichtelijk, maar het nadeel is dat hij weinig flexibel is. Je kunt niet eenvoudigweg abonnees toevoegen of verwijderen (daarvoor moet je het telefoonboek herdrukken) en evenmin kun je er gemakkelijk de telefoonnummers in opzoeken van alle bewoners van dezelfde straat. Een kaartenbak met telefoongegevens is al een stuk flexibeler. Je kunt gemakkelijk kaartjes toevoegen of verwijderen.

Ook het herordenen van de informatie is eenvoudiger uit te voeren, zij het bijzonder tijdrovend. Een elektronische versie van een 'platte database' – een simpele spreadsheet waarbij de informatie zo is ingedeeld dat iedere rij de gegevens van één kaartje (*record*) bevat en in iedere kolom de data van hetzelfde type (naam, adres, postcode, telefoonnummer ...) staan – maakt het herordenen een stuk eenvoudiger. Door een enkele klik met de muis kan de informatie volgens een andere dimensie worden geordend. Toch is ook een dergelijke tweedimensionale database nog relatief inflexibel waar het gaat om de exploratie van de structurele relaties tussen de data.

Vanaf de jaren vijftig zijn er steeds flexibelere databasemodellen tot ontwikkeling gekomen. Na de hiërarchische database die in de jaren vijftig ontstond, volgden in de jaren zestig de netwerkdatabase en in de jaren zeventig de relationele database. Dit laatste model, dat is gebaseerd op predicatenlogica en verzamelingenleer, bestaat in feite uit een verzameling aan elkaar gerelateerde platte databases (Codd, 1970). Het resultaat is een multidimensionale database, waarvan de structuur zo complex is dat hij niet in een plat vlak of zelfs in een driedimensionale ruimte kan worden gerepresenteerd. De kracht van de relationele database is erin gelegen dat in principe iedere relatie tussen de ingevoerde data kan worden doorzocht. Relationele databases zijn extreem flexibel, omdat de gebruiker op eenvoudige wijze zoekopdrachten (*queries*) kan definiëren zonder dat die noodzakelijk door de makers van de database zijn bedacht. Met behulp van meerdimensionale (relationele) databases kunnen alle ingevoerde data razendsnel op alle mogelijke manieren worden gecombineerd, gedecombineerd en gerecombineerd.

Toepassingen daarvan vinden we inmiddels overal waar computers worden gebruikt, van zoekmachines, wiki's en andere Web 2.0-toepassingen op het internet tot aan de cut&paste-techniek in de populaire muziek en visuele cultuur. De werking van de database blijft evenwel niet beperkt blijft tot de digitale wereld. Databases kunnen ook fungeren als een 'materiële metafoer' (Hayles, 2002). In die gevallen bewerkstelligt de database acties in de materiële wereld. Voorbeelden daarvan zijn genetische manipulatie in de biotechnologie en *mass customization* in de traditionele industrie (de auto op maat). Daarbij wordt een specifieke, door middel van de database gekozen (re)combinatie van elementen materieel gerealiseerd. In het geval van genetische manipulatie wordt een specifieke DNA-sequentie geselecteerd, in het geval van de auto een specifieke combinatie van autotype, carrosserievorm, kleur, motortype, vermogen en accessoires. Er vindt dus een overdracht plaats van concept naar realiteit.

Databases creëren bovenop hun instrumentele functie ook een surplus aan betekenis. In dat geval gaat de database functioneren als een 'conceptuele metafoer' (Van den Boomen, in voorbereiding). De psycholoog Maslov heeft eens opgemerkt dat voor wie alleen een hamer heeft, alles een spijker wordt. In een wereld waarin de computer het belangrijkste instrument is geworden (inmiddels zijn er wereldwijd ruim tien keer zoveel processors als mensen), wordt alles een database. De database is de dominante 'culturele vorm' van de informatiesamenleving (Manovich, 2002, 219).⁷ Het zijn ontologische machines die zowel ons wereldbeeld als ons zelfbeeld gestalte geven.⁸ Terwijl Benjamin stelt dat in de industriële wereld natuur en cultuur objecten van mechanische reproductie worden, wordt nu alles getransformeerd tot een object van digitale recombinate.

Dat laat ook ons wereldbeeld niet onberoerd. Biologen vatten het leven op aarde niet langer primair op als een lineaire, door een *struggle for life* gekenmerkte evolutie, zoals dat in het klassieke Darwinisme gebeurde, maar veeleer als een contingent pad door de aardse genenpool, waarvan de elementen in principe op iedere willekeurige wijze kunnen worden gerecombineerd. Hoewel niet zo spectaculair als in films als *Jurassic Park* wordt onze wereld

in toenemende mate bevolkt door organismen die hun oorsprong vinden in databasetechnologieën, variërend van muizen met een menselijk oor op hun rug tot aan kunstmatige, met behulp van *biobricks* gesynthetiseerde levensvormen (De Mul, 2008b; afbeelding 4). Economen vatten een bedrijf niet langer op als een organisatie die zich in de tijd ontwikkelt, maar als een toevallig conglomeraat van bedrijfsonderdelen die in de jacht op hoger rendement voortdurend moeten worden gerecombineerd. Psychologen beschouwen het geheugen niet langer als een ‘ladekast met herinneringen’, maar als een database van geheugensporen die we bij gelegenheid met actuele elementen recombineren tot een ‘originele herinnering’ (Braun, 2002). Het verklaart waarom het vergelijken van getuigenissen voor de rechtbank rechters zo vaak tot wanhoop drijft. En in Nederland kan Pim Fortuyn de eerste databasepoliticus worden genoemd vanwege de door hem gerealiseerde (voortdurende) recombinitie van vaak tegenstrijdige politieke en persoonlijke opvattingen (De Mul, 2009).

Ook het kunstwerk verandert in het tijdvak van de digitale recombineerbaarheid. De Braziliaanse kunstenaar Eduardo Kac stelde in 2000 een met behulp van genetische manipulatie gemaakt lichtgevend groen konijn tentoon – en vergat vanzelfsprekend niet daarop patent te nemen (afbeelding 5). Het transgene konijn was naar het ontwerp van de kunstenaar door een Frans biotechnologisch laboratorium gemaakt door het ‘inbouwen’ van de fluoriserende eiwitten (GFP) van een kwal in een albinokonijn (Kac, 2007).

Kacs *Fluo Rabbit* heeft binnen en buiten de kunstwereld geleid tot verhitte discussies over de ethische toelaatbaarheid van dergelijke transgene kunstwerken. Daarenboven riep het werk de vraag op in hoeverre dit ‘werk’ wel of niet een kunstwerk kan worden genoemd. Die discussie is enigszins vergelijkbaar met de discussies die in het begin van de vorige eeuw werden opgeroepen door de readymades Marcel Duchamp, zoals *L.H.O.O.Q.*, een goedkope ansichtkaartreproductie van de *Mona Lisa*, waarop de kunstenaar de geportretteerde heeft voorzien van een snor en sik (afbeelding 6). Zowel Duchamps *L.H.O.O.Q.* als Kacs *Fluo Rabbit* roepen de vraag op of we hier wel te maken hebben met een kunstwerk omdat zij allebei het resultaat zijn van de toepassing van een op het eerste gezicht niet-artistieke productiemethode voor artistieke doeleinden. Daarbij wordt het onderscheid tussen kunstzinnige en niet-kunstzinnige objecten ter discussie gesteld. Beide kunstwerken roepen deze vraag op, maar geven geen antwoord. Om een antwoord te vinden, dienen we nog eenmaal terug te keren naar Benjamins essay.

4 Database-esthetica en databasepolitiek

In *Het kunstwerk in het tijdvak van zijn mechanische reproduceerbaarheid* merkt Benjamin op dat er geen tijdloos antwoord mogelijk is op de vraag of een bepaald object al of niet een kunstwerk is.

‘Zoals namelijk in de oertijd het kunstwerk door de absolute nadruk die op zijn cultuswaarde lag, in eerste instantie een instrument van de magie werd dat men pas later als kunstwerk is gaan zien, zo wordt het kunstwerk nu door de absolute nadruk die op zijn tentoonstellingswaarde ligt, een product met geheel nieuwe functies, waarvan de ons bewuste, de artistieke als die functie naar voren komt, die men in de toekomst als een bijkomstige kan zien’ (Benjamin, 1973, 269).

Terwijl het in het tijdperk van de mechanische reproductie al moeilijker werd om de artistieke en niet-artistieke functies van de reproductie te onderscheiden – de reden waarom de esthetisering van de politiek en de politisering van de kunst zo'n belangrijke rol spelen in Benjamins essay – lijkt het onderscheid in het tijdperk van de digitale recombinitie zo mogelijk nog verder te vervagen.

Dat zien we bijvoorbeeld bij het werk van de Rotterdamse computerkunstenaar en videojockey Geert Mul. De interactieve installatie *w4* (*Who, What, When, Where*) die Mul vorig jaar maakte in het Nederlands Fotomuseum in Rotterdam is een goed voorbeeld van een 'dataïstisch' kunstwerk dat de scheidslijn tussen artistieke en niet-artistieke toepassingen van de computer vervaagt (Mul, 2007, afbeelding 7). De installatie bestaat uit een database van 80.000 foto's uit het digitale archief van het museum. Met behulp van vier terminals en een groot scherm kunnen de bezoekers aan de hand van de selectiecriteria *personen*, *onderwerpen*, *tijdstippen* en *plaatsen* de foto's uit de digitale collectie op duizelingwekkend veel verschillende manieren (re)combineren en zo hun eigen tentoonstelling samenstellen. Men kan bijvoorbeeld alle foto's selecteren die in 1936 in het Duitsland van Hitler zijn gemaakt, of alle foto's die tussen 1900 en 1950 in Parijs van de *Mona Lisa* zijn gemaakt. De installatie fungeert als een gebruiksvriendelijke interface die de bezoeker in staat stelt zijn eigen tentoonstelling te creëren en daarbij het onderscheid tussen bezoeker en curator vervaagt. Maar tegelijkertijd is *w4* ook een zelfstandig interactief kunstwerk dat de gebruiker transformeert tot een VJ die met behulp van deze interface en de collectie van het Fotomuseum ritmische beeldpatronen weeft.

Wat *w4* zowel tot een geslaagd voorbeeld maakt van een mens-machine-interface als een briljant autonoom kunstwerk is gelegen in zijn *manipulatiewaarde*. In het tijdvak van de digitale recombinitie maakt niet langer de tentoonstellingswaarde van het werk de waarde van het werk uit, maar zijn openheid voor manipulatie.⁹ Voor een hedendaagse tekstwetenschapper, bioloog of vliegtuigmonteur bezitten digitale versies van een verzameld werk, een DNA-profiel of een handleiding vanwege hun manipulatieve flexibiliteit een grotere waarde dan de papieren versies. Niet alleen maken databaseversies het mogelijk de informatie langs alle mogelijke dimensies te doorzoeken teneinde nieuwe betekenisvolle relaties tussen de elementen bloot te leggen (*datamining*), maar ze stellen de gebruiker ook in staat daar nieuwe recombinitaties aan toe te voegen (De Mul, 2008a).

En dat geldt ook voor de interactieve kunsten. De esthetische waarde van een dataïstisch kunstwerk is afhankelijk van de elegantie van de structuur van de database en de gebruikers-interface.¹⁰ Zodra het databasespel een doel op zich wordt, wordt de interface een autonoom kunstwerk.

Omdat het aantal mogelijke recombinitaties van de elementen van een database vrijwel oneindig is, zien we in het tijdperk van de digitale recombinitie een hergeboorte van het auratische kunstwerk, in het bijzonder wanneer het werk de toeschouwer/gebruiker in staat stelt actief in te grijpen en de inhoud van de database te veranderen. In dat geval levert iedere ingreep een unieke recombinitatie op. In samenhang daarmee krijgt het dataïstische kunstwerk opnieuw iets van de rituele functie van de traditionele auratische kunst. Het wordt opnieuw een interface tussen het zintuiglijke en het bovenzinnelijke, hoewel de bovenzinnelijkheid nu niet langer in de historiciteit van het werk gelegen is, maar in zijn virtuele mogelijkheden, dat wil zeggen in de sublieme totaliteit van mogelijke recombinitaties. Een ludiek voorbeeld daarvan biedt de website megamonalisa.com. Op deze website kan de *prosumer* in navolging van Duchamp zijn eigen *Mona Lisa* en daarmee zijn '15 Mb of fame' bij elkaar samplen (afbeelding 8). Wie door de duizenden unieke variaties op *Mona Lisa* heen zapt, ervaart een opmerkelijke terugkeer van het aura. Maar het is wel een terugkeer met een *twist*. Wat we

ervaren is een serie van ‘originale auratische kopieën’ (Davis, 1995). Het is een ‘herhaling met een verschil’ omdat de digitaal gemanipuleerde objecten nog vluchtiger zijn dan mechanisch gereproduceerde beelden. Vanwege hun manipuleerbaarheid lijken digitale objecten inherent onstabiel te zijn. Ze zijn net zoals uitvoeringskunsten als dans en toneel eerder proces dan product (Bolle, 1992).

Zoals reeds werd opgemerkt blijft de werking van de databaseontologie niet beperkt tot het domein van de cultuur, maar raakt zij ook de natuur op fundamentele wijze. In het tijdperk van de digitale recombinitie vormen dinosauriërs niet enkel uitgestorven soorten, maar ook toekomstige mogelijkheden.¹¹ Ook hier zal het resultaat een serie van ‘auratische kopieën’ zijn. Aangezien de biotoop waarin zij het licht zullen zien, op drastische wijze anders is dan de biotoop waarin zij ooit hebben geleefd, zal het resultaat onvermijdelijk een herhaling met een verschil, dat wil zeggen een andere biologische soort, zijn.

Net als Benjamin kunnen we ons de vraag stellen hoe digitaal gerecombineerde kunstwerken functioneren binnen het politieke domein. Net als mechanische reproductie heeft ook digitale recombinitie verstrekkende politieke implicaties. In het tijdperk van de digitale recombinitie berust (politieke) macht steeds meer op het vermogen om informatie te manipuleren. Een van de meest profetische claims van Benjamin was dat het succes van politici in het tijdperk van de mechanische reproductie steeds meer afhankelijk wordt van hun tentoonstellingswaarde (zie noot 3). Maar waarschijnlijk was Ronald Reagan de laatste Amerikaanse president die het vooral van zijn tentoonstellingswaarde moest hebben. Bush was de eerste president wiens beleid grotendeels steunde op de manipulatiewaarde van de nieuwe media. Zie bijvoorbeeld zijn voor de VN bij elkaar gefotoshopte opslagloodsen boordevol *weapons of mass destruction* en zijn frauduleuze recombinitie van verkiezingsuitslagen. Maar ook de politici zelf zijn steeds meer afhankelijk van hun manipulatiewaarde, dat wil zeggen van hun manipulatieve flexibiliteit. Hoewel Barack Obama zijn electorale succes op het eerste gezicht te danken lijkt te hebben aan zijn tentoonstellingswaarde, was dat succes misschien nog wel meer te danken aan het feit dat zijn campagne team hem door de massale inzet van op de verschillende doelgroepen toegesneden sms-jes en web 2.0 applicaties zoals YouTube als *African American* of als blanke kon profileren, als christen of als voorvechter van homorechten, als revolutionair (‘change’) of als conservatief (terugkeer naar *the American dream*).

Om als politiek kunstwerk te kunnen fungeren is het natuurlijk niet voldoende dat het werk digitaal gerecombineerd is. Digitale kunstwerken onderscheiden zich van andere digitale objecten doordat ze een reflexieve kwaliteit bezitten. Een kunstwerk daagt de toeschouwer uit doordat het diens aandacht richt op de werking van het medium zelf. Kunstwerken zijn niet politiek omdat ze ‘de politiek manipuleren’, maar omdat ze ons opmerkzaam maken voor de ‘politiek van de manipulatie’. Voor zover Kacs *Fluo Rabbit* ons bewust maakt van deze politiek, kan het een politiek kunstwerk worden genoemd.¹²

Een werk dat de toeschouwer tot een dergelijke reflectie uitnodigt is Geert Muls *Match of the Day* (2006), dat aanknoopt bij de media-installatie *Split Representations*, die hij in 2003 maakte voor de Hogeschool voor Economische Studies in Rotterdam. *Match of the day* bestaat uit een computer die met willekeurige intervallen beelden verzameld van een stuk of dertig internationale satelliettelevisiezenders. Gedurende de nacht analyseert speciaal daarvoor ontworpen software de opgenomen nieuwsuitzendingen en reclamebeelden. De software vergelijkt ieder opgenomen beeld aan de hand van vijfduizend specifieke karakteristieken met alle andere beelden in de database. Na een miljard vergelijkingen maakt de computer een lijst. Beelden die de meeste overeenkomsten vertonen, verschijnen bovenaan de lijst.

De kunstenaar selecteert vervolgens enkele beelden uit deze lijst. Geïnteresseerden die zich hebben ingeschreven ontvangen dagelijks per e-mail de ‘match of the day’ (G. Mul, 2006).

Door de combinatie van nieuws- en reclamebeelden representeren de beelden de huidige sociaaleconomische situatie in de westerse wereld. Op dit niveau is het een representatie en manipulatie van de politiek. Na verloop van tijd wordt de ontvanger zich echter bewust van de politiek van representatie en manipulatie. ‘De computer “begrijpt” de beelden niet, maar past enkel pixelstatistiek toe. Voor het menselijk oog is visuele overeenkomst echter wat anders dan pixelanalyse. Omdat we niet kunnen “zien” zonder interpretatie, kennen we betekenis toe aan alles wat we zien. Dat wordt vooral duidelijk wanneer overeenkomstige beelden een verschillende of zelfs tegengestelde betekenis hebben. De door de computer gevonden en door de kunstenaar geselecteerde “matches” roepen sensaties van poëzie, humor, schoonheid en walging op’ (Mul, 2006).

Geleidelijk aan worden we ons bewust van de ongenaakbaarheid en onbereikbaarheid van de beelden die door de door ons ontworpen technologieën worden geschapen. De beeldenstroom zet aan tot een reflectie over het niet-menselijke en mogelijk zelfs onmenselijke karakter van dit nieuwe medium, over de mogelijkheid dat het geleidelijk aan onze digitale computervaardigheden verre zal overtreffen. En dat wij mogelijk zullen transformeren tot het ultieme object van digitale manipulatie. In *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn mechanische reproduceerbaarheid* maakt Benjamin zich zorgen over het feit dat de mechanische reproductie ons als mensen van onszelf vervreemdt. Wanneer we ons realiseren dat de homo sapiens de eerste soort in de evolutie van het leven op aarde is die in staat kan zijn om zijn evolutionaire opvolgers bij elkaar te recombineren en die zichzelf daarmee overbodig zou kunnen maken, dan beseffen we tevens dat Benjamins zorgen wel eens spoedig het object van een weemoedige nostalgie zouden kunnen worden.

Literatuur

- Allmendinger, U., One small hop for Alba, one large hop for mankind, in: *NY Arts Magazine*, 6 (6).
- Benjamin, A. E. *Walter Benjamin and art*. London; New York: Continuum, 2005.
- Benjamin, W. Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid. In J. F. Vogelaar, J.F. (red.), *Kunst als kritiek: Tien teksten als voorbeelden van een materialistische kunstopvatting*, Amsterdam, Van Gennep, 1973, pp. 259-298.
- Bolle, E. (red.), *Book for the Unstable Media*, Den Bosch, v2, 1992.
- Boomen, M. v.d., *Transcoding the Internet. How metaphors matter in digital praxis*, Proefschrift in voorbereiding, Universiteit Utrecht, Utrecht.
- Braun, K.A.; Ellis, R. & Loftus, E.F., Make my memory: How advertising can change our memories of the past, in: *Psychology & Marketing*, 19, 2002, pp. 1-23.
- Codd, E. F., A Relational Model of Data for Large Shared Data Banks, in: *Communications of the ACM*, 13 (6), 1970, pp. 377-387.
- Daniel, S. Collaborative Systems: evolving databases and the ‘conditions of possibility’. Artificial life models of agency in on-line interactive art, in: *AI & Society. The Journal of Human-Centred and Machine Intelligence*, 14 (2), 2000, pp. 196-213.
- Davis, D., The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis [http:], in: *Leonardo*, 28 (5), 1995, pp. 381-386.
- Gadamer, H.G., *De actualiteit van het schone*, Amsterdam, Boom, 1993.

- Gumbrecht, H.U. & Marrinan, M. (red.), *Mapping Benjamin: the work of art in the DIGITAL age*, Stanford, CA Stanford University Press, 2003.
- Harvey, D., The work of Art in the Age of Electronic Reproduction, in: *The Condition of Postmodernity*, Oxford, Basic Blackwell, 1989, pp. 346-350.
- Hayles, N.K., *Writing Machines*, Cambridge, MIT Press, 2002.
- Kac, E., Time capsule: Networking the Biological [Biotech and Trauma], in: V. Vesna (ed.), *Database aesthetics: art in the age of information overflow*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. 253-259.
- Manovich, L., *The language of new media*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2002.
- Mitchell, W.J., *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, MIT Press, 1994.
- Münker, S.; Roesler, A.; & Sandbothe, M. (red.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt am Mainz, Fischer, 2003.
- Mul, G., *Match of the day*, mediakunstwerk (www.geertmul.nl/Geert_Mul/MATCH-OF-THE-DAY.html), 2006.
- Mul, G., *W4 (Who, What, When, Where)*, interactieve installatie (www.geertmul.nl/Geert_Mul/NederlandsFotomuseum.html), 2007.
- Mul, J. De, The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games, in J. Goldstein & J. Raessens (red.), *Handbook of Computer Games Studie.*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2005, pp. 251-266.
- Mul, J. De, *Cyberspace Odyssee* (5de druk), Kampen, Klement, 2007a.
- Mul, J. De, Echo's van een laatste god, in: *Filosofie & praktijk*, 28 (1), 2007b, pp. 16-24.
- Mul, J. De, Wittgenstein 2.0: Philosophical reading and writing after the mediatic turn, in: A. Pichler & H. Hrachovec (eds.), *Wittgenstein and Information Theory*, Wien, AWLS, 2008a, pp. 157-183.
- Mul, J. De, Ziedende bintjes 3.0: Van biologie naar technologie en weer terug, in: V. Frissen & J. Esmeijer (eds.), *Omzien naar de toekomst. ICT Jaarboek 2008/09*, Gorredijk, Media Update Vakpublicaties, 2008b, pp. 253-272.
- Mul, J. De, Pim pam pet – de grote verdwijntruc van het fortuynisme, in F. Koenraadt & I. Weijers (eds.), *Vrijheid en verlangen. Liber amicorum prof. dr. Antoine Mooij*, Amsterdam, Boom Juridische Uitgevers, 2009, pp. 349-360.
- Thomson, D. H., The work of Art in the Age of Electronic (Re)production, in: *Romanticism on the web*, 1998 (users.ox.ac.uk/~scato385/work.html, geraadpleegd op 12 April, 2008).

-
- 1 De lezer dient in gedachten te houden dat het begrip 'medium' vele betekenissen bezit en naar uiteenlopende dingen kan verwijzen. Zelfs wanneer we ons, zoals in dit artikel, richten op de zogenaamde nieuwe media, dan kan het begrip nog heel verschillende zaken aanduiden, variërend van specifieke materiële dragers (cd-rom, harde schijf), softwarestandaarden (ip-protocol, html-code), specifieke culturele vormen (database, computergame) en genres (interactieve fictie, shooter) tot aan specifieke distributievormen (internet, mobiele telefoon).
 - 2 De afbeeldingen bij dit hoofdstuk zijn te vinden op: <http://www2.eur.nl/fw/hyper/illustraties.htm>
 - 3 'De hier geconstateerde verandering van de vertoningswijze door de reproductietechniek kan men ook waarnemen in de politiek. De huidige crisis van de burgerlijke democratie betekent tevens een crisis van de voorwaarden die maatgevend zijn voor de vertoning van regeerders. De democratie vertoont de regeerder rechtstreeks in eigen persoon en wel ten overstaan van vertegenwoordigers. Het parlement is zijn publiek. Met de vernieuwing van de opnameapparatuur, die het mogelijk maken dat de spreker door een onbepert

- aantal mensen gehoord en kort daarna door een onbeperkt aantal mensen gezien kan worden, komt de vertoning van de politieke mens voor dit opnameapparaat op de voorgrond te staan. De parlementen lopen leeg tegelijk met de theaters. Radio en film veranderen niet alleen de functie van de beroepsacteur, maar precies zo de functie van degenen die, zoals de regeerders, zichzelf voor hen vertonen. De tendens van deze verandering is bij filmacteur en regeerder dezelfde, zonder dat aan de verschillende taken die ze hebben iets wordt afgedaan. (...) Het gevolg daarvan is een nieuwe selectie, een selectie voor de apparaten, waaruit de ster en de dictator als winnaar te voorschijn komen' (Benjamin, 1973, 294).
- 4 'De mensheid die eens bij Homeros een ding was voor de goden om naar te kijken, is dat nu voor zichzelf geworden. Haar zelfvervreemding heeft een punt bereikt dat ze haar eigen vernietiging kan beleven als een esthetisch genot van de eerste orde. Zo is het gesteld met de esthetisering van de politiek, die het fascisme bedrijft. Het communisme dient het fascisme van replek met een politisering van de kunst' (idem, 289).
 - 5 Dat fundamentele verschil komt overigens niet noodzakelijk tot uitdrukking. Wanneer computers worden gebruikt om mechanische machines te simuleren, dan komen de onderscheidende kenmerken juist niet tot uitdrukking. Zo zijn tekstverwerkingsprogramma's voor de personal computer nog steeds sterk geënt op de klassieke typemachine, bijvoorbeeld door de tekst op lineaire wijze in te delen in opeenvolgende bladzijden. In feite hebben we hier te maken met een anachronisme. Pas met de hypertextverwerker (zoals html-editors), die de tekst tot een weefsel maakt dat op uiteenlopende wijzen kan worden doorkruist, worden de onderscheidende kenmerken van de computer, de digitale recombinate, zichtbaar.
 - 6 Deze basisoperaties worden ook wel aangeduid met de acroniemen CRUD (Create, Read, Update, Delete) en ACID (Add, Change, Inquire, Delete).
 - 7 Manovich definieert de database in zijn veelgeciteerde boek *The Language of New Media* als 'een ongestructureerde verzameling beelden, teksten en andere data' en beweert dat 'de database in zijn zuiverste vorm een verzameling elementen is die op geen enkele manier zijn geordend' (Manovich 2002, 219, 219, 238). In aansluiting daarbij stelt hij de database diametraal tegenover het verhaal, dat 'een oorzaak-gevolg traject creëert van schijnbaar ongeordende zaken' (idem, 225). Gezien het (definitieve) feit dat een database zich juist onderscheidt van een willekeurige verzameling elementen doordat hij er een zekere ordening in aanbrengt, lijkt me die tegenstelling nogal problematisch. Het is veeleer zo dat zowel het verhaal als de database de vaak chaotische werkelijkheid ordenen, maar op een verschillende manier. Terwijl het verhaal lineair is en de wereld structureert door (zich veelal in het verleden afspelende) gebeurtenissen door narratieve causaliteit met elkaar te verbinden, stelt de non-lineaire ordening van de database de gebruiker in staat toekomstige gebeurtenissen met elkaar te verbinden. Verhalen zijn niet zozeer tegengesteld aan databases, maar veeleer op te vatten als een mogelijk (flexibel) pad door de database. Iets dat Manovich elders in zijn boek overigens zelf ook erkent: 'De "gebruiker" van een verhaal legt een traject af in de database, door de koppelingen tussen de records te volgen die de ontwerper van de database heeft aangebracht. Een interactief verhaal (dat we naar analogie met hypertext ook zouden kunnen aanduiden als een hyperverhaal) kan dan worden begrepen als de som van alle trajecten door de database' (idem, 227; De Mul, 2005).
 - 8 Zie in dit verband ook 'De informatisering van het wereldbeeld' in *Cyberspace odyssee* (De Mul, 2007a, 129-150).
 - 9 Een vergelijkbaar punt wordt gemaakt door William J. Mitchell in zijn boek *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*: 'Terwijl de mechanische reproductie van beelden de cultuurwaarde van het beeld vervangt door tentoonstellingswaarde, zoals Benjamin beweerde, vervangt de digitale beeldbewerking de tentoonstellingswaarde door een nieuwe vorm van gebruikswaarde – input-waarde, het vermogen door de computer te kunnen worden gemanipuleerd' (Mitchell, 1994, 52).
 - 10 'Een begrip van de "schoonheid" van een database is niet gelokaliseerd in de toeschouwers interpretatie van een statische vorm, maar in de dynamica van hoe een gebruiker de database beïnvloedt door zijn interacties met de velden en het frame. Een database bevat contradicties; hij is tegelijkertijd recombinant en indexicaal, precies en veranderlijk, immersief en emergent, homogeen en heterogeen. Het is een veld van coherentie

en contradictie. De esthetische dimensie van de database doemt op wanneer de gebruiker dit veld van onopgeloste contradicties doorkruist. (...) Voortdurend ontstaan nieuwe ontologische toestanden wanneer in de interactie nieuwe subvelden in de database worden geïntegreerd, waarbij de inhoud en structuur van het veld steeds opnieuw verandert en transformeert. Dit constitueert het “kunstwerk” als een voortdurend evoluerend en vloeiend systeem. Dat vormt de mogelijkheidsvoorwaarde van een “database-esthetica” (Daniel, 2000).

- 11 De databaseontologie combineert *virtual reality* (begrepen al een vrijwel oneindig veld van mogelijke recombines) met *real virtuality* (de daadwerkelijk gerealiseerde mogelijke recombines).
- 12 Hoewel dit niet beslissend is voor de werking van *Fluo Rabbit* in de receptie, is de intentie van Kac in ieder geval duidelijk politiek: ‘Mijn werk is geen visualisatie van wetenschap en is niet bedoeld om de informatie die circuleert tussen de wetenschap, media en publiek te dupliceren. Het wil interveniëren, veranderen, kritiseren, verwijzen, reflecteren, modificeren’ (geciteerd in: Allmendinger, 2001).