

# ***JAARBOEK VOOR ESTHETICA 2002***

FRANS VAN PEPPERSTRATEN (RED.)



EEN UITGAVE VAN HET NEDERLANDSE GENOOTSCHAP VOOR ESTHETICA

Frans van Peperstraten (red.)

Jaarboek voor esthetica 2002

ISSN 1568-2250

Trefw.: Filosofie, esthetica

© 2002 Nederlands Genootschap voor Esthetica

Vormgeving: Joanne Vis

Druk: KUB-drukkerij, Tilburg

## **VERZONKENHEID EN AFSTAND IN VIRTUELE RUIMTEN**

Renée van de Vall<sup>1</sup>, Maastricht

In de film *Existenz* van David Cronenberg (1999) wordt de hoofdrol gespeeld door een computerspel, *Existenz*, dat alle andere games met stukken slaat als het gaat om spanning, realisme en “immersiveness”, de mate waarin je als speler mentaal én lichamelijk opgaat in het spel. Je logt in door een organisch uitzierend navigatie-instrument met je ruggegraat te verbinden, via een zogenaamde biopoort, een opening in het lichaam waar je een plug in kunt steken. Als je eenmaal ingelogd bent, is het niet meer mogelijk om simulatie van realiteit te onderscheiden. Alleen de rare reacties van je gesimuleerde tegenspelers die volgen als je verkeerde commando's geeft, wijzen er nog op dat je je in een spelwereld bevindt. Wanneer het spel tijdens een bijeenkomst wordt uitgelegd aan de potentiële spelers, dringen gewelddadige activisten het zaaltje binnen. Ze dreigen het spel te vernietigen uit naam van een terroristische anti-spelbeweging. We volgen twee personages, de vrouw die het spel *Existenz* heeft uitgevonden en een nogal tegenstribbelende

---

<sup>1</sup> Ik dank de aanwezigen op het symposium *Het multimediale kunstwerk* van harte voor hun commentaar. Een uitgebreidere Engelse versie van dit stuk zal verschijnen in T. Cresswell & G. Vertraete (eds.), *The Politics of Place*, Amsterdam: Rodopi.

jonge held die geacht wordt haar te helpen. Zij proberen het spel te redden door er op in te loggen en het te spelen. Aan het einde van hun avonturen vol explosies en schietpartijen ontdekken we dat we voor de gek gehouden zijn. De zogenaamde anti-spelbeweging was deel van het spel: niet van het spel Existenz, maar van een spel over de vernietiging van het spel Existenz. De mensen die we eerder voor verklede terroristen hielden, zijn in feite medespelers die net als wij wakker worden uit de virtuele realiteit van het spel. Maar als als we ons ontspannen en de ingenieuze plot bewonderen, gebeurt er iets onverwachts. Twee medespelers beginnen bij het verlaten van de zaal plotseling te schieten en doden een andere speler. Chaos breekt uit. De film eindigt. En laat ons met de vraag achter of deze laatste gebeurtenis ‘echt’ was of dat we met z’n allen deel zijn van nog weer een ander spel, dat het spel over het spel Existenz omvat, en net een volgend ‘level’ hebben bereikt?

*Existenz* is geen geweldige film; ik vond hem grotendeels vrij saai. Maar het einde is briljant. Wat de film interessant maakt, is dat hij de toenemende verwevenheid van realiteit en simulatie thematiseert, onze lichamelijke betrokkenheid bij een veelheid van virtuele werelden en het verwarrende gevoel dat je je greep verliest op wat er werkelijk gebeurt en wat gefaked is. De film gaat ook over de onmogelijkheid om een onomstreden gezichtspunt te vinden van waaruit je je een oordeel kunt vormen. De personages verkeren voortdurend in verwarring over welk spel ze aan het spelen zijn, aan welke kant ze staan, wat de gevolgen van hun zetten zijn en zelfs wie het is die hun zetten doet. Dat zijn vragen die te maken hebben met de verhouding tussen feit en fictie, maar ze vallen er niet helemaal mee samen. Ze hebben ook te maken met het totaal opgenomen zijn in de situatie zoals die zich voordoet, zodat je geen afstand kunt nemen om te overzien wat er gebeurt en om daarop te reflecteren. Het is een situatie waarin een gedeelde ruimte – een publieke ruimte zou je kunnen zeggen – ontbreekt. In eerste instantie lijkt zo’n gedeelde ruimte er wel te zijn. Er is het zaaltje met het podium waarop de spelers van het spel plaats nemen om het spel te beginnen, en waar ze zichzelf en elkaar na afloop weer terugvinden om het spel te bespreken en hun zetten te evalueren. Maar die gedeelde ruimte staat direct weer ter discussie zodra de volgende schietpartij begint. Wat een neutrale ontmoetingsplaats leek buiten het spel – buiten ieder spel – leek alleen maar neutraal wanneer je het zag vanuit een bepaald niveau: dat van het spel over het spel Existenz. Maar gezien vanuit een volgend

niveau – het mogelijke spel over het spel over het spel Existenz – werd het een strijdperk en verloor het zijn gemeenschappelijkheid.

De vraag naar een onomstreden ruimte, naar een veilig standpunt van waaruit je de woelingen van de geschiedenis kunt overzien en beoordelen, is het centrale onderwerp van een recent artikel van Martin Jay, “Diving into the Wreck: Aesthetic Spectatorship in the Fin-the-Siècle” (Jay 2000). Jay gebruikt een boek van Hans Blumenberg, *Shipwreck with Spectator: Paradigm for a Metaphor for Existence*, om de geschiedenis van filosofische en literaire reacties op ramptaferelen te schetsen. De schipbreuk dient daarbij uiteraard als metafoor voor de gevaren van het leven zelf. Jay onderscheidt dan twee posities die twee soorten van esthetische ervaring in de hedendaagse cultuur vertegenwoordigen. De eerste positie spreekt die mensen aan die nog geloven in de mogelijkheid van een contemplatieve of reflectieve afstand tot datgene wat ervaren wordt en die vasthouden aan het onderscheid tussen toeschouwer en schipbreuk. De tweede positie wordt ingenomen door al diegenen die dat onderscheid voor illusoir houden en die naar directere ervaringen verlangen – “to dive into the wreck”. Volgens Jay heeft die laatste positie de overhand gekregen in de populaire cultuur maar ook in avantgarde kunst. Er is vandaag de dag een sterke drang om zichzelf met lichaam en ziel in ramptaferelen te storten, in plaats van een zekere beschouwelijke en reflectieve afstand te bewaren. In plaats van de zuivere visualiteit van het spektakel worden er meer multi-sensoriële, en met name kinesthetische en tactiele ervaringen geproduceerd. Op die manier heeft een wat Jay noemt “kinesthetic regime of rapturous stimulation and participatory immediacy” een eerder “scopic regime of pleasure relying on visual representation” vervangen (Jay *op.cit.*: 101). Deze nieuwe esthetica, die er niet langer een van de toeschouwer is maar een van de deelnemer, en die ervaringen uit de eerste hand belooft, berust volgens Jay op een zekere *mauvaise foi*. De spanning en sensatie van dit soort amusement is virtueel en dat weten we. Het gevolg is dat deze nieuwe esthetica ons oordeel over echte rampen die buiten het esthetische kader optreden vertroebelt en het kritische vermogen van het esthetische oordeel aantast, zoals dat bijvoorbeeld door Arendt en Lyotard is geformuleerd (*Ibid.*: 108-9).

Wat Jays artikel en Cronenbergs film gemeenschappelijk hebben, is een ruimtelijk vocabulaire van binnen of buiten zijn, binnen of buiten het spel of de schipbreuk, als metafoor voor het vermogen om goed te kunnen oordelen. Het kri-

tisch oordeel hangt af van een mentale en optische distantie ten opzichte van het beoordeelde tafereel; stap je naar binnen en neem je er aan deel, dan verlies je je onderscheidingsvermogen. Vandaar dat de onwillige held van de film *Existenz* zo aarzelt voor hij een biopoort laat aanbrengen: hij wil de geobsedeerdheid van de spelletjesspelers niet delen. Maar in Cronenbergs film is het al te laat. De boodschap van de film lijkt parallel te lopen met Jays kritiek op immersiviteit, maar in de diegetische wereld van de film zijn de fysieke en de virtuele realiteit al versmolten in een uiterst verwarrend, maar gelaagd geheel.

Gek genoeg heeft Jay het vooral over film en installatiekunst en niet over computerkunst of computergames om zijn kritiek kracht bij te zetten. De ontwikkeling van digitale communicatie en representatietechnieken heeft echter twee elementen gebracht die de mate van immersiviteit van visuele representaties aanmerkelijk verhogen. De mogelijkheid van interactiviteit maakt het de toeschouwer mogelijk om mentaal en fysiek deel te nemen aan de wereld die door het beeld wordt gerepresenteerd. Omgekeerd hebben de gecombineerde technologieën van internet, video en mobiele communicatie het mogelijk gemaakt dat de virtuele ruimte in toenemende mate binnendringt in de fysieke ruimte. Een aantal jaren geleden moest je nog naar vaste plekken gaan – de computer in je werkkamer, de telefoon, de geldautomaat om de hoek – om jezelf met cyberspace te verbinden. Nu verbindt cyberspace zich in toenemende mate met ons, of we dat leuk vinden of niet.

Hoe dwingend de metafoer van het binnen zijn is, zag ik geïllustreerd in de pagina grote advertenties waarin KPN een jaar of zo geleden de nieuwste ontwikkelingen in de mobiele communicatie aankondigde. Op een van de advertenties zagen we een flitsende jonge dame die nieuwe technologieën zoals GPS, GPRS en WAP tot een wandelend internet portaal hadden gemaakt. Haar elektronische sieraden stelden haar in staat om met een druk op de knop haar rekeningen te betalen, foto's te nemen en door te sturen, of de juiste route door de stad te vinden. Wat me opviel is dat verschillende van de personages van deze advertenties leken te kijken of te luisteren naar iets dat van boven kwam. Het waren bijna religieuze beelden. En verder dat de hemelsblauwe lucht als artificieel werd voorgesteld, doordat het geblokte patroon van de foto's er op duiden dat deze een pixelstructuur had. De lonkende toekomst van de commerciële verbeelding wil dat we allemaal omgeven zijn door een allesomvattende, gesimuleerde ruimte. In deze reclames werd de indruk gewekt dat de jonge en veelbelovende klanten van KPN

die ruimte onder controle hebben, of er in elk geval naar geloven door worden bediend. Toch zag je ook een zekere onrust in hun blik, die me deed denken aan Zizeks welsprekende analyses van het paranoïde gevoel dat je een pion bent in het ongrijpbare spel van een Ander. (Zizek 1991)

In de film *Existenz* werd het onderscheid tussen fysieke en cyberspace tenietgedaan doordat de deelnemers aan het spel hun eigen zenuwstelsel aan de navigator verbonden en daardoor in staat waren fysiek de diëgetische ruimte van het spel binnen te treden. Zoiets is natuurlijk utopie. Ik vraag me echter af of het binnengaan van toeschouwers of deelnemers in minder hoogontwikkelde virtuele werelden alleen maar gesimuleerd is. Zodra je in aanmerking neemt dat de gerepresenteerde wereld van het visuele beeld ook in de fysieke wereld van de kijker kan binnenkomen en dus niet alleen meer de ‘ruimte’ achter het scherm beslaat maar ook een ruimtelijke factor in de fysieke ruimte is, wordt de grens tussen beide minder absoluut. Er ontstaat dan een uiterst interessant grensgebied, dat bestaat uit de interface in eigenlijke zin, de opeenvolging van schermen en vensters op het scherm, en het scherm zelf, zoals dat door de gebruiker wordt gemanipuleerd; maar ook uit het lichaam van de gebruiker, de materiële opstelling van computer en monitor, en de setting waarin die opgesteld en gebruikt worden. Dan wordt het mogelijk om de overgang van de ene naar de andere ruimte te thematiseren en de manieren te onderzoeken waarop toeschouwers in virtuele ruimtes worden betrokken. En verder is het dan wenselijk om uit te gaan van een veelvoud van verbonden ruimtes die alle op een of andere manier zowel reëel als virtueel zijn, in plaats van een reële of fysieke ruimte tegenover een virtuele ruimte te plaatsen.<sup>2</sup>

Met deze punten in het achterhoofd wil ik nu een strategie proberen te formuleren voor zoiets als een reflectieve distantie van binnen uit. Daarvoor heb ik echter een andere conceptie van reflectie nodig, die niet zo sterk afhankelijk is van de mogelijkheid zijn afstand te bewaren. Het zou immers zo kunnen zijn dat het onmoge-

---

<sup>2</sup> Hierin volg ik een lijn die zich op het ogenblik aan het aftekenen is in meer sociologisch gerichte theorieën over cyberspace en virtualiteit, zoals Crang, Crang & May 1999 en Miller & Slater 2000. Daarin wordt benadrukt dat cyberspace geen homogene ruimte is die tegenover de fysieke ruimte van het dagelijks leven staat; wat cyberspace is en betekent wordt in hoge mate bepaald door lokale contexten van productie en gebruik. Dit inzicht probeer ik hier te vertalen op het niveau van mediaobjecten als ‘teksten’, door een fenomenologie van het interactieve toeschouwerschap te formuleren die structuren van de concrete receptie van dergelijke objecten beschrijft.

lijk is om het onderscheid te behouden waarop Jays pleidooi voor contemplatieve kritische distantie berust, dat tussen realiteit en virtualiteit en tussen toeschouwer en schouwspel. Er is niet langer een keuze tussen in het spektakel van de schipbreuk duiken en aan de kant te blijven staan. Er is geen onaangetast buiten, als dat er ooit is geweest. Vandaar dat kritische strategieën voor beschouwing en reflectie van binnenuit ontwikkeld moeten worden en moeten beginnen op datzelfde zintuiglijke en lichamelijke niveau dat zo effectief wordt uitgebuit door wat Jay het “kinesthetic regime of rapturous stimulation and participatory immediacy” noemt.

Maar dan moet ik Jay op twee punten tegenspreken. Om te beginnen wil ik de aanname betwisten dat contemplatie en reflectie afstand vereisen. Zelfs als we aan deze ruimtelijke metaforen vasthouden, hoeven we beschouwing en reflectie niet louter op te vatten in termen van een blik van buitenaf. Lyotard heeft in zijn *Leçons sur l'analytique du sublime* een notie geïntroduceerd die betrekking heeft op de receptiviteit van het reflectieve denken: het *tautegorische*.

“Iedere act van het denken wordt dus vergezeld door een gevoel dat aan het denken zijn toestand signaleert. Maar die toestand is niets anders dan het gevoel dat hem signaleert. Over zijn toestand geïnformeerd worden is, voor het denken, niets anders dan deze toestand ondervinden, aangedaan worden. De gewaarwording (of het gevoel) is tegelijk de toestand van het denken en de kennisgeving aan het denken van deze toestand door deze toestand. De eerste karakteristiek van de reflectie is de flitsende onmiddellijkheid en de volmaakte coïncidentie van het voelende en het gevoelde, in die mate dat zelfs het onderscheid van het actief en het passief van dit “voelen” niet geëigend is voor dit gevoel, omdat ze de omtrekken van een objectiviteit introduceert en daarmee een vorm van kennis.” (Lyotard 1991: 24; vertaling RvdV)

Met andere woorden: Er is een soort oriëntatie van het denken via zijn eigen sensitiviteit. In het reflectieve denken bevindt de ziel zich in een toestand van lust of onlust en is zij zich tegelijkertijd bewust van die toestand. Het denken vindt hierin een subjectieve en sensibele vorm van heuristische oriëntatie. Niet door afstand te nemen en te overzien, maar door zijn eigen toestand gewaar te worden wanneer het geraakt wordt. “Je zou kunnen zeggen”, zegt Lyotard, “dat de gewaarwording



[die het denken van zijn eigen toestand heeft] al een onmiddellijk oordeel is, van het denken over zichzelf” (*Ibid.*: 23). Volgens Lyotard is het geheim van Kants analytica van het esthetische oordeel dat het laat zien hoe het kritische denken in het algemeen werkt: door zijn eigen toestand te voelen in de gebeurtenis van het denken. Het onderscheid tussen actief en passief is hier niet aan de orde. Er is iets van beide aan de hand, omdat de ziel in de activiteit van het denken passief wordt aangedaan.

Het denken kent dus een gevoelsmatige vorm van zelfbetrekking die niet zelf de vorm heeft van een denken. Als je deze vorm van zelfbetrekking vergelijkt met die van Kants ‘Ich denke’ uit de *Kritik der reinen Vernunft*, is het verschil dat de tautegorische zelfbetrekking niet via een conceptuele voorstelling verloopt. Het *Ich denke* is een denken dat zichzelf in zijn *activiteit* denkt en daardoor objectieveert, of althans zichzelf tot voorstelling maakt: tot begrip maakt of tot beeld.<sup>3</sup> De tautegorische zelfbetrekking is een voelende, al denkend voelt het denken zichzelf denken. Dat is een gewaarwording die niet conceptueel is en ook niet visueel of imaginair. Dat neemt niet weg – en dan ga ik over naar mijn volgende punt – dat Lyotards idee van het tautegorische wel een ingang kan bieden om in de visualiteit een aspect aan te wijzen dat niet distantiërend is. Het kijken kan zichzelf namelijk ook voelen: ik voel in het kijken de beweging en ook het geraakt worden van mijn ogen, net zoals mijn denken zijn beweging en geraakt zijn voelt.

Het tweede punt waarop ik tegen Jay wil ingaan is de aanname dat binnen een ervaring zijn altijd passiviteit impliceert. In een ervaring opgaan wil niet altijd zeggen dat je aan die ervaring overgeleverd bent. Receptief zijn is niet hetzelfde als je oordeelsvermogen inleveren. Wat voor het tautegorische in het reflectieve denken opgaat, “dat de gewaarwording [die het denken van zijn eigen toestand heeft] al een onmiddellijk oordeel is, van het denken over zichzelf”, gaat ook op voor zintuiglijke en lichamelijke ervaring. Horen, aanraken, kijken en ruiken kunnen actieve bewegingen zijn; en je kunt net zo goed een gevoel hebben van je eigen toestand in de activiteit van het aanraken als van je eigen toestand in de activiteit van je denken. Dat betekent dat je ook in een toestand van “rapturous stimulation and participatory immediacy” een onderscheidingsvermogen kunt behouden. Als dat niet zo was zouden geïmproviseerde muziek en dans en *action painting* niet mogelijk zijn. Alleen staat niet iedere ervaringsomgeving zo’n reflectiviteit toe. Muziek kan zo repetitief of oorverdovend en massief zijn dat je niet kunt variëren onder het dansen.

---

<sup>3</sup> “Die Vorstellung *Ich denke* (...) die alle anderen muß begleiten können (...)” Kant 1956/76: 141b/B132.

Een video- of computerspel kan zulke snelle reacties vragen dat je aandacht compleet opgezogen wordt door wat er op het scherm gebeurt. Jay bedoelt uiteraard zulke virtuele omgevingen, maar hij generaliseert die ten onrechte tot immersiviteit als zodanig.

Mijn kritiek op Jay komt in feite neer op een combinatie van Lyotards opvattingen over het primaat van de esthetische reflectie en het tautegorische met ideeën uit Merleau-Ponty's fenomenologie. In die richting zal ik verder doorgaan. Ik wil beargumenteren dat esthetisch gevoel een kritisch instrument kan zijn, dat ons in staat stelt om tussen verschillende vormen van immersiviteit te onderscheiden en dat ons mogelijkheden biedt om een vocabulaire te ontwikkelen voor de kritische analyse van de immersieve strategieën die worden ingezet in de wereld van de multimediale ervaring. Zelfs als we ons altijd al binnen de schipbreuk bevinden, kan esthetische reflectiviteit de "ruimte" genereren die nodig is om je af te vragen wat er gevoelsmatig in de ervaring gebeurt en je eigen reacties te vormen op wat er wordt vertoond.

Dat zal ik doen door in te gaan op twee kunstwerken die op de een of andere manier interactiviteit ter discussie stellen door de logica daarvan onbepaald te maken en ons deze onbepaaldheid te laten beseffen via onze eigen bewegingen en gevoelens. We voelen onszelf bewegen, zowel fysiek als mentaal acteren en interacteren, en we zijn ons bewust van onszelf in die bewegingen en interacties. De ogenschijnlijke transparantie van de interactieve betrokkenheid wordt geproblematiseerd, niet door daarbuiten te stappen en afstand te nemen, maar door de dynamiek van de interactie en de overgang van reële naar virtuele ruimte en vice versa voelbaar en daardoor ondervraagbaar te maken.

Een overtuigend voorbeeld een virtuele ervaring van binnenuit is de video-installatie – geen computerkunst in engere zin, maar wel interactief – *Tall Ships* van Gary Hill, een klassieker in het genre. Michael Rush heeft het werk als volgt beschreven:

“Tall Ships (1992) is een interactieve installatie die bestaat uit meerdere projectievlakken, waarop beelden van verschillende mensen worden opgeroepen doordat een kijker de installatieruimte binnenkomt. Zodra de kijker naar binnen loopt verschijnen er als uit het niets figuren die op hem af komen en nauwelijks verstaanbare zinnen mompelen.” (Rush 1999: 147)

Er ontbreekt nog iets aan deze beschrijving. De geprojecteerde mannen, vrouwen en kinderen komen niet alleen naar de kijker toe. Ze keren zich ook weer van haar af, op momenten die op een of andere, maar ondoorgrondelijke manier met haar bewegingen in verband staan. Toen ik de installatie jaren geleden in het Stedelijk Museum zag, had ze de vorm van een lange, tunnelachtige tent, een ruimte die je zeer bewust maakte van je eigen lichamelijke gedrag. Er leek een verband te zijn tussen mijn komen en gaan en dat van de beelden die naar me toe of van me af liepen, maar welk? Ik kon er niet achter te komen; hoe ik me ook bewoog, de logica bleef me ontgaan. Misschien is ‘tentativiteit’ een goed woord om uit te drukken hoe het voelde: zowel mijn tastende stijl van bewegen als de mengeling van opwinding en ongemakkelijkheid bij het onzekere effect van mijn bewegingen op die van beeldmensen tegenover me.

Niet wat het liet zien was het meest interessante aan het werk, maar wat het deed. Het liet je voelen dat de uitkomst van je handelingen onbepaald en onbepaalbaar was. Onderdeel van dat besef was een soort zintuiglijke reflectiviteit. Je voelde hoe je op een bepaalde – of liever onbepaalde – manier door de ruimte bewoog en die tastende stijl van bewegen werd deel van de esthetische betekenis van het werk.

Een ander voorbeeld van wat ik bedoel is Gary Simmons *Wake* (2000), te vinden op de website van het Dia Center for the Arts ([www.diacenter.org](http://www.diacenter.org)). Het wordt op de site als volgt beschreven:

“Voor *Wake*, zijn eerste project voor het web, heeft Gary Simmons lege balzalen en andere dansruimtes gefotografeerd die doen denken aan vroegere tijden. Wanneer de kijker de muis over het scherm beweegt, verschijnen beeldfragmenten die snel weer verdwijnen, zodat het onmogelijk is om een van zijn negen obsederende taferelen in zijn geheel en in een keer te bekijken. Door de geneuriede begeleiding van oude, maar bekende en nog steeds populaire liedjes lijken deze sites net zozeer uit onwillekeurige herinnering voortgekomen te zijn als uit technologisch ingrijpen.”

De beweging van de cursor trekt patronen van kleine rechthoeken over het scherm, die als de verspreide steentjes van een mozaïek stukjes van versierde, maar lege ruimtes laten zien. Het valt niet helemaal te voorspellen welke vormen

die patronen aan gaan nemen, omdat sommige beeldfragmenten op het spoor van de cursor niet zichtbaar worden en andere verschijnen waar je dat net niet verwachtte. En de beeldjes vervagen weer uit zichzelf, behalve daar waar de cursor stil staat. Het is net alsof je een dans aan het opvoeren bent, de dans die je niet mag zien, maar waarvan de zacht geneuriede wijs in je bewegingen kruipt. Zo worden de vertrouwde handelingen van het computerwerk esthetische gebaren, die je uitvoert omwille van het plezier om ze uit te voeren.

We zien dat de virtuele ruimte die op het scherm wordt getoond (of juist niet wordt getoond) opnieuw wordt verbonden met de fysieke ruimte die gevormd wordt door tafel, stoel, toetsenbord en monitor. Het geheel wordt een mini-installatie. Omdat je het beeld niet echt kan zien, wordt je aandacht gericht op het scherm en de daarop verschijnende patronen, op de monitor en op wat je daadwerkelijk aan het doen bent. De verwevenheid van de bewegingen van lichaam, hand en muis (op mijn iBook vingers op een metalen plaatje) met de verstrooide patronen op het beeldscherm wordt gethematiseerd: ze wordt waarneembaar gemaakt, iets wat je kunt zien en voelen als een dans van vormen en gebaren. En weer is er sprake van ritme, niet alleen het ritme van je gebaren en van de verschijnende en verdwijnende beeldfragmenten, maar ook het ritme van de interactie tussen gebaar en beeld.

Wat in beide gevallen aan de orde is, is in feite de vertrouwde, modernistische strategie van de zelf-reflectiviteit. De illusie van de transparantie van het beeld wordt verstoord door wat Bolter en Grusin *hypermediacy* genoemd hebben: de nadruk die het werk legt op de eigen mediatieprocessen. Maar deze zelfreflectiviteit werkt alleen maar omdat het ervaren wordt als een esthetisch gevoel: de gewaarwording jezelf te voelen aanraken, kijken, luisteren, denken, lopen. Dit zelfreflectieve gevoel heeft in elk van beide werken zijn eigen stijl en ritme – tastend en aarzelend in *Tall Ships*, tastend en speels in *Wake*. Het is hier dat we een begin moeten zoeken voor een zintuiglijke en gevoelsmatige vorm van beschouwing en reflectie en voor een kritische culturele strategie ‘van binnen uit’.

#### LITERATUUR

Bolter, Jay David and Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.

Crang, Mike, Crang, Phil and May, Jon (1999), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*. London & New York: Routledge.

Jay, Martin, "Diving into the Wreck: Aesthetic Spectatorship at the Fin-de-Siècle". *Critical Horizons* 1, 1, 2000.

Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 1956/76.

Liotard, Jean-François, *Leçons sur l'analytique du sublime*. Parijs: Galilée, 1991.

Miller, Daniel and Slater, Don (2000), *The Internet. An Ethnographic Approach*. Oxford & New York: Berg.

Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*. Londen/New York: Thames & Hudson, 1999.

Zizek, Slavoj, *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991.