

et verlangen van het apparaat – Over technische beelden en hedendaagse abstractie

Vrijheid is spelen tegen het apparaat.
Vilém Flusser, 2007: 83

1. Visuele abstractie en een hedendaags discours

Wie denkt aan abstractie in de kunst, denkt meestal aan visuele abstractie. Abstracte kunst in de zin van *visueel* abstracte kunst concentreert zich op kleur, lijn en vorm. Ze laat de eenduidige representatie van de werkelijkheid die zich aan onze zintuigen toont achter zich, en ook het nabootsend gezichtsbedrog (bijvoorbeeld van diepte) wordt verlaten. Bewegingen zoals De Stijl, constructivisme en suprematisme benadrukken vooral de geometrische dimensies. Bijna onvermijdelijk gaat deze benadrukking van geometrische aspecten samen met een geminimaliseerde vormtaal.

Deze visuele abstractie is mee deel gaan uitmaken van de beeld- en vormtaal van het modernisme. Maar wat voorheen nieuw was, en daarna opgenomen wordt in de traditie, verstart op zeker ogenblik zelf tot dogma. Spoedig wordt het gebruik van het begrip 'abstractie' onbruikbaar om te beschrijven wat er in de twintigste eeuw op artistiek vlak gebeurt. Hoewel we nog steeds nieuwe variaties vinden van abstracte kunst, heeft de diversificatie van beeld- en vormtaal, en van materialen en media ervoor gezorgd dat het geloof in abstractie als beeldtaal zijn oorspronkelijke kracht verloren is.

Wat zou 'abstractie' vandaag nog kunnen betekenen? Zijn we niet anachronistisch bezig als we de term 'abstractie' willen inschakelen in een hedendaags discours? Of valt er een lijn te bespeuren die loopt van de twintigste-eeuwse avant-garde, in het bijzonder de vroege abstracten, doorheen de twintigste eeuw, naar zoiets als de eenentwintigste-eeuwse mediakunst? De tentoonstelling en deze uitgave 'Een verlangen naar abstractie' gaan inderdaad uit van een dergelijk vervolgverhaal. Maar lezer en bezoeker worden

gevraagd langzamerhand de *visuele* abstractie achter zich te laten, om gevoelig te worden voor andere – zichtbare en onzichtbare – vormen van abstractie.

Over welke gedaanteverwisseling van het abstracte gaat het hier? Of spreken we beter over een gedaante*verlies*, aangezien ‘gedaante’ nog sterk aan het visuele herinnert? Is de abstractie zich misschien gaan verbergen voor het waarnemende oog?

2. Het ‘technische beeld’ en een nieuwe vorm van abstractie

De van oorsprong Praagse filosoof Vilém Flusser schrijft in 1983 een baanbrekend essay met als titel *Een filosofie van de fotografie*. Flusser was op vele terreinen actief, waaronder de mediakunst, en hij hield zich ook bezig met de grafische mogelijkheden van de computer. In bovenstaand essay kiest hij echter resoluut voor de fotografie. Hij doet dat omdat de fotografie volgens hem op exemplarische wijze de revolutie in de beeldproductie kan verduidelijken. De fotografie heeft immers het *technische beeld* ingevoerd. Flusser oordeelt op erg kritische wijze dat de uitvinding en de massale verspreiding van technische beelden samengaat met een onkunde om deze beelden nog te ontcijferen. Daarmee bedoelt hij niet dat we niet zien wat deze beelden zouden voorstellen. Integendeel, de betekenis van technische beelden kan meestal (letterlijk) in één ogenblik gevat worden. Foto’s, bijvoorbeeld, lijken op een rechtstreekse manier hun oorzaak (de wereld buiten) af te beelden. Technische beelden zoals foto’s lijken dus helemaal geen ontcijfering nodig te hebben. Foto’s ervaren we integendeel als *vensters* op de werkelijkheid, en niet als beelden die ons zicht op de werkelijkheid afschermen.

Maar het ogenblikkelijke zien van wat er op een foto afgebeeld staat, gaat niet verder dan het vatten van de *oppervlakkige* betekenis van het beeld. Blijkbaar heeft Flusser het dus over iets anders wanneer hij spreekt over onze onkunde om technische beelden te ontcijferen. Blijkbaar is hij uit op de diepere betekenis van technische beelden, en we zullen moeten nagaan wat die diepere betekenis zou kunnen zijn. Bovendien beschouwt Flusser de (zogenaamde) objectiviteit van technische beelden als een illusie. En de reden daarvoor zal alles te maken hebben met het abstracte karakter van deze technische beelden.

Wat Flusser beschrijft naar aanleiding van de fotografie, is in de loop van de twintigste en eenentwintigste eeuw uitgegroeid tot een massaal en alomtegenwoordig fenomeen. We leven in een beeldcultuur waarbij beelden niet meer worden opgevat als te ontcijferen symbolen. Deze 'Flusseriaanse' situatie is dan ook nogal paradoxaal: de overvloed aan beelden gaat blijkbaar samen met een vorm van beeldanalfabetisme. Fotografie en film, televisie en video, en uiteraard ook het internet, voorzien ons op massale schaal van beelden die opnames van de realiteit lijken. Uiteraard weten we wel dat deze beelden ontstaan vanuit een bepaald standpunt of vanuit een bepaalde ideologie. En uiteraard weten we ook wel dat die beelden vervalst kunnen zijn, en dat ze ons soms willen misleiden. Dergelijke inzichten in het bedrieglijke karakter van zogenaamd objectieve beelden blijven echter oppervlakkige inzichten. Ze gaan niet in op de werkelijke aard van de beelden die ons zo massaal en bijna op elk moment van ons dagelijkse leven vergezellen. Ook wie zelf foto's neemt, video's maakt, of op een andere manier met moderne technologie beelden produceert, heeft niet noodzakelijk inzicht in de aard van de beelden die hij produceert. En dat alles heeft, zoals nog zal moeten blijken, te maken met de technische aard van deze beelden.

Wat technische beelden zijn, is erg eenvoudig: het zijn beelden geproduceerd door apparaten. Traditionele beelden, zoals tekeningen of schilderijen, zijn niet afkomstig uit apparaten. Apparaten zijn toepassingen van wetenschappelijke theorieën, en daarom kunnen ze ook producten van die wetenschappelijke theorieën genoemd worden. Dat apparaten toepassingen zijn van wetenschappelijke teksten is belangrijk, want daardoor zijn de producten van die apparaten, namelijk technische beelden, op een indirecte manier ook voortbrengselen van wetenschappelijke teksten. Technische beelden verwijzen volgens Flusser daarom in de eerste plaats naar *begrippen* (namelijk de begrippen die voorkomen in die wetenschappelijke teksten), en niet naar de werkelijkheid. De verwijzing naar de werkelijkheid is slechts de oppervlakkige betekenis van technische beelden. De begrippen die Flusser in gedachten heeft, zijn dus de begrippen uit de wetenschappelijke teksten waarvan apparaten de toepassing zijn. Dat is Flussers voornaamste reden om technische beelden als bijzonder abstract te beschouwen. Om de abstractie van technische beelden te ontcijferen heb je dan ook een *nieuwe* soort van verbeeldingskracht nodig. Aangezien de verbeeldingskracht die deze technische beelden

produceert nieuw is, kan de verbeeldingskracht die deze beelden ontcijfert, niet langer de traditionele verbeeldingskracht zijn. De traditionele verbeeldingskracht ontcijfert beelden die tot stand gekomen zijn door de gebaren van het menselijk lichaam, en niet door apparaten.

Hoe werkt de nieuwe verbeeldingskracht? Op welke manier produceert de nieuwe verbeeldingskracht technische beelden? Ze doet dat door begrippen uit teksten om te coderen tot beelden. Kijken naar technische beelden komt daarom neer op kijken naar begrippen die op een bepaalde manier tot beeld zijn gecodeerd. Het probleem is echter dat deze omcodering niet zomaar zichtbaar is in het beeld. Het lijkt alsof de foto niets anders doet dan de werkelijkheid weergeven. Maar schijn bedriegt, en bij uitstek is dat zo in het geval van technische beelden.

Het is waar dat de werkelijkheid die gefotografeerd wordt, langs de ene kant het fototoestel, of een ander samenstel van mens-en-apparaat, lijkt binnen te stromen om er langs de andere kant, onder de vorm van een technisch beeld, opnieuw uit te stromen. De bewerking zelf, wat er *binnenin* het complex gebeurt, blijft echter verborgen. Het moderne beeldproducerende apparaat is met andere woorden een *black box*, d.w.z. een toestel waarvan het gedrag wel bekend is, maar niet de inwendige werking ervan. Binnenin het apparaat speelt, onttrokken aan onze blik, het verlangen van het apparaat, en dat verlangen bestaat eruit de wereld te abstraheren tot technische beelden. Wat er op verborgen wijze binnenin de black box van het fotoapparaat gebeurt, is dus cruciaal: de codering die onvermijdelijk samengaat met technische beelden.

Aangezien de binnenkant van het apparaat zich onttrekt aan onze blik, moeten we logischerwijze de black box openmaken om te ontdekken wat technische beelden zijn en om ze te ontcijferen. Een hedendaagse black box die massaal verspreid is, is de computer. De steeds betere gebruikersinterfaces verbergen steeds beter de interne werking van de computer. Interfaces schermen de black box van de computer dus af voor onze blik. Het oppervlak van het scherm, de visuele interface, is te vergelijken met het oppervlak van de foto. Beide verbergen de wortels van het beeld en verhinderen het inzicht in de specifieke vorm van abstractie die speelt *onder* het oppervlak van het scherm of de foto.

Nochtans is er ook een belangrijk onderscheid tussen het fotoapparaat en de computer. De software waardoor de computer wordt gestuurd, is manipuleerbaar, terwijl de hardware en de hedendaagse elektronica van het fotoapparaat dat veel minder zijn. Veel computerkunstenaars grijpen precies deze gelegenheid tot manipulatie van de black box aan, vaak met de bedoeling om mensen tot het besef te brengen van deze blackbox en onze passieve onderworpenheid eraan. Sommige kunstenaars doen dit door de werking van de machine bloot te leggen, bijvoorbeeld door de machinecode deels te herschrijven, of door computersystemen en software te ontregelen. Ook de ontwikkeling van open source software, waarbij de gebruiker vrijelijk toegang heeft tot de bronmaterialen van het programma, is een beweging die ingaat tegen de blackboxing van software en de op deze blackboxing berustende monopoliepositie van softwarebedrijven. Wat de kunstenaar, en vaak is dat de hedendaagse mediakunstenaar, dus doet verschillen van de niet-kunstenaar die ook technische beelden maakt, is zijn of haar specifieke verhouding tot de black box. De kunstenaar peutert deze black box open en grijpt in in de werking ervan. En de beelden die ontstaan uit deze opzettelijk gemanipuleerde blackboxes kunnen ons nu net meer inzicht geven in het abstraherende verlangen van het apparaat.

3. De binnenkant van de black box en het programma

Het dagdagelijkse produceren van beelden, met een fotocamera, een videocamera of een computer, gebeurt niet zomaar. Dat wil zeggen dat we die beelden niet produceren zoals *wij* het zouden willen, maar wel op de manier die is voorgeschreven door het apparaat. Elk beeld is met andere woorden een verwerkelijking van een van de vaak ontelbare mogelijkheden en combinaties die het programma van het apparaat bevat. Veel (en eigenlijk de meeste) beelden die niet-kunstenaars voortbrengen met apparaten zijn redundant. Denken we bijvoorbeeld aan de doorsnee vakantiekiekjes, dan beseffen we snel dat het beelden zijn die op eenzelfde of gelijkaardige wijze al eerder zijn geproduceerd. Dergelijke ‘overbodige’ beelden verkennen geen nieuwe mogelijkheden van het programma, maar ze herhalen slechts reeds verkende combinaties. Daarom zijn

ze niet nieuw, en ook niet bijzonder interessant vanuit artistiek oogpunt. Bovendien zijn veel apparaten die in de loop van de twintigste en eenentwintigste eeuw op de markt werden gebracht, ook niet ontworpen of bedoeld om *nieuwe* beelden mee te maken. De geste van de kunstenaar, die deze apparaten eigenwijs inschakelt in zijn artistieke praktijk, is precies daarom interessant. Ingeschakeld in een artistieke praktijk, wordt er toch kunst gemaakt met deze apparaten, of worden er toch nieuwe inzichten mee gerealiseerd.

Computers, digitale foto- en videocamera's en andere apparaten die beelden produceren, zijn ontwikkeld op basis van een wereldwijde standaardisatie van het beeld. Het is deze standaardisatie die de kunstenaar wil ontwijken of aan de kaak stellen. Hedendaagse mediakunstenaars proberen nog onverkende mogelijkheden van het apparaat te verwerkelijken, of proberen het apparaat te laten doen wat het nog niet *kàn* doen. De kunstenaar die doorheen zijn apparaat naar de wereld kijkt, of met apparaten zelf een wereld tot stand brengt, is dus niet zozeer in die wereld geïnteresseerd, maar hij is eerder op zoek naar nieuwe mogelijkheden om het programma van het apparaat uit te buiten, naar zijn hand te zetten of te ontmaskeren. Zoals de werkelijke interesse van de fotograaf volgens Flusser geconcentreerd is op het fotoapparaat, zo is de wereld niet meer dan een voorwendsel om de mogelijkheden, verborgen manipulaties en grenzen van allerhande beeldproducerende apparaten te verkennen en aan het licht te brengen. De mediakunstenaar *speelt* met de apparaten.

Om dit spel spannend te houden, moeten de mogelijkheden van het apparaat het vermogen van de kunstenaar om ze uit te putten overstijgen. Dat betekent dat geen enkele kunstenaar, en ook niet alle kunstenaars samen, de black box kunnen doorzien van een goed geprogrammeerd apparaat. Maar juist dit feit, dat het apparaat een black box is, motiveert de kunstenaar om beelden te maken. We menen echter ook dat de mediakunstenaar verder gaat dan de fotograaf van Flusser. De fotograaf beheerst de buitenkant van het apparaat (de input en de output), maar mediakunstenaars, en in het bijzonder softwarekunstenaars, grijpen ook in in de binnenkant van het apparaat, in de black box zelf.

Dat hij of zij kan ingrijpen in de black box, betekent nog niet dat hij of zij niet meer door het apparaat wordt beheerst. Het gevecht tussen kunstenaar en computer valt niet

zomaar te beslechten, omdat de binnenkant van het apparaat en het niet te overziene aantal combinaties van het programma nooit volledig doorzichtig worden.

In het algemeen is de vrijheid van wie beelden voortbrengt met apparaten dus een geprogrammeerde vrijheid. Het apparaat functioneert wel in functie van de bedoelingen van de beeldenmaker, maar zijn of haar bedoelingen functioneren zelf weer in functie van het programma van het apparaat. Het apparaat doet dus wat de maker van beelden wil, maar deze maker heeft op zijn beurt te willen wat het apparaat kan. Kortom: hij of zij kan slechts vastleggen wat door het apparaat kan worden vastgelegd, en dat is alles wat binnen het programma valt (en niet meer). De criteria van de beeldenmaker blijven dus onderworpen aan de criteria van het apparatenprogramma. Tegelijk leeft de doorsnee maker van beelden echter in de illusie van vrijheid. Deze illusie wordt veroorzaakt door de overvloed aan mogelijkheden die het apparaat biedt. Wat voor de kijker een toevallig of vrij gegenereerd beeld lijkt, is niet meer dan één van de verwerkelijkte mogelijkheden (of combinatie van mogelijkheden) van het apparatenprogramma.

4. Technische beelden verwijzen naar begrippen in een programma

Keren we even terug naar Flussers bewering dat foto's verwijzen naar begrippen in een programma. Nemen we het voorbeeld van de zwart-wit foto. In de wereld buiten bestaan geen zwart-wit constellaties; wit en zwart zijn integendeel grensgevallen of ideale gevallen. Zwart is immers de afwezigheid van licht, wit de volle aanwezigheid van licht. Volgens Flusser zijn zwart-witfoto's daarom beelden van begrippen uit de theorie van de optica. Korter gezegd: zwart-witfoto's zijn beelden van theorieën. Misschien is dat ook de reden waarom fotografen vaak zwart-witfoto's verkiezen boven kleurenfoto's. De eigenlijke betekenis van de fotografie komt in zwart-witfoto's misschien beter naar voren. Anders geformuleerd: zwart-witfoto's getuigen duidelijker dan kleurenfoto's van hun oorsprong in een bepaalde optische theorie.

De kleuren van kleurenfoto's zijn minstens even theoretisch als het zwart en wit (en grijs) van zwart-witfoto's. "Het groen van een gefotografeerd veld bijvoorbeeld is een beeld van het begrip 'groen' zoals het in de chemische theorie voorkomt en de camera

(respectievelijk de film die erin is gestopt) is geprogrammeerd om dit concept in een beeld te vertalen.” (Flusser, 2007: 46). Uiteraard is er wel degelijk een verbinding tussen het foto-groen en het werkelijke groen van het veld, maar tussen het foto-groen en het groen van het veld zit een reeks zeer complexe formules of coderingen geschoven. Deze formules of coderingen zijn zelfs complexer dan de reeks van formules of coderingen die het grijs van het zwart-wit gefotografeerde veld met het veld-groen verbinden! We kunnen het groen gefotografeerde veld daarom ook abstracter noemen dan het grijze, en kleurenfoto's abstracter dan zwart-witfoto's. Deze laatste zijn concreter in die zin dat ze hun theoretische oorsprong duidelijker tonen, of minder verbergen. Hoe 'echter' daarentegen fotokleuren worden, hoe meer ze liegen, aangezien ze hun theoretische oorsprong verdoezelen. Volgens Flusser geldt iets dergelijks niet enkel voor de kleuren, maar voor alle elementen van de foto: het zijn allemaal omgecodeerde begrippen, die doen alsof ze zich automatisch vanuit de wereld op een oppervlak (de foto) hebben afgebeeld. Het is juist die misleiding die moet worden begrepen om het technisch beeld beter te ontcijferen.

Vandaag de dag is deze vorm van blackboxing nog veel sterker aanwezig. De evolutie naar steeds scherpere en helderdere beelden gaat samen met een toename van abstractieprocessen. Het technische beeld wordt steeds technischer, de black box wordt steeds complexer en ondoorzichtiger voor de doorsnee gebruiker. Tegelijk wordt het technische beeld steeds 'echter', of laten we zeggen, wordt de illusie van echtheid steeds groter. Deze illusie van echtheid en concreetheid van beelden berust op de steeds groter wordende abstractie van hun oorsprong in het apparaat. Waar een zekere graad van inzicht in de optica het verband tussen de analoge foto en de werkelijkheid nog kon traceren via de wetten van het licht, is vandaag het maken, opslaan en manipuleren van digitale foto's een koud kunstje waarvan geen enkele gewone gebruiker de verborgen knepen echt kent.

Het zichtbaar maken en manipuleren van de abstracte oorsprong is nu net wat sommige mediakunstenaars nastreven. Ze onderbreken als het ware de zogenaamd automatische afbeelding van de wereld op een oppervlak. De visuele resultaten van deze ingrepen kunnen ontredderend werken, door een scheur te veroorzaken in de illusie die ten grondslag ligt aan de hedendaagse beeldcultuur.

5. Het verlies van het voorwerp

Technische beelden worden gekenmerkt door het feit dat ze gemakkelijk te reproduceren en verspreiden 'voorwerpen' zijn. Computerbeelden, digitale foto's, filmbeelden en video's gaan in een oogwenk de wereld rond en worden op ontelbare pc's vermenigvuldigd. De devaluatie van het concept van het 'origineel' is van start gegaan met de uitvinding van het eerste technische beeld, de foto. Hoewel er nog iets 'voorwerpelijks', iets dingachtigs, aan een (geprinte) foto blijft kleven, ligt de waarde van de foto niet in het ding dat de foto is, maar in de informatie op zijn oppervlak. Volgens Flusser karakteriseert de waardevolheid van informatie en de waardeloosheid van het ding de hele na-industriële periode. In het geval van foto's zit de informatie als het ware los op het oppervlak en daarom kan ze gemakkelijk op een ander oppervlak worden overgedragen. Bij digitale foto's, films en televisiebeelden is deze ontwaarding van het ding minder van toepassing dan bij de archaische, d.w.z. de papiergebonden foto's. Bij de geavanceerde beelden is de 'ding-achtige' ondergrond van de informatie immers volledig verdwenen. We kunnen deze beelden manipuleren als *zuivere* informatie.

De alomtegenwoordigheid en de massale reproductie van technische beelden brengt ons terug bij de paradoxale situatie van zo-even. Tegenwoordig kan iedereen met het grootste gemak technische beelden maken. Vergelijken we dat even met de situatie waarin bijna iedereen kan lezen, en dus ook teksten kan voortbrengen. In die situatie geldt dat wie kan schrijven, ook kan lezen. Maar wie technische beelden kan produceren, kan deze beelden daarom nog niet lezen of ontcijferen. Met andere woorden: hier geldt niet dat wie kan schrijven, ook kan lezen. De hedendaagse beeldenmaker kan dan ook een fotografische analfabeet worden genoemd. Nemen we het voorbeeld van de doorsnee kiekjesmaker. Camera's zijn gebaseerd op complexe wetenschappelijke en technische principes, en toch is het heel eenvoudig om het fotoapparaat te doen functioneren. Structureel is de camera complex, maar functioneel erg eenvoudig. Door een simpele druk op de ontspanner kan iemand zeer complexe processen in gang zetten. De kiekjesmaker verschilt van de fotograaf omdat hij plezier heeft in de structurele complexiteit van zijn speelgoed. Hij zoekt niet naar nieuwe mogelijkheden van het programma, hij speelt niet 'tegen' zijn fotoapparaat. De kiekjes van de amateurfotograaf tonen de automatisch

verwerkelijkte mogelijkheden van het apparaat. De werkelijke fotograaf is daarentegen geïnteresseerd in steeds nieuwe manieren van kijken, en voor Flusser is de ontwikkeling van de fotografie, vanaf haar oorsprong tot heden, een proces van toenemend bewustzijn van het begrip 'informatie'. De amateurfotograaf houdt zich enkel aan de steeds eenvoudiger gebruiksaanwijzing waardoor hij de buitenkant van het apparaat kan manipuleren. Hij is niet geïnteresseerd in de black box van het apparaat. Het gaat voor de amateurfotograaf om een automatisch afgebeelde wereld.

Vandaag bevinden we ons als het ware onophoudelijk in een situatie waarin we geconfronteerd worden met beelden die eenvoudig te lezen lijken, maar die de structurele complexiteit waardoor ze zijn voortgebracht verbergen. Het effect daarvan is dat de ontcijfering van beelden steeds moeilijker wordt naarmate we door meer beelden worden omringt. Wat Flusser zei met betrekking tot foto's, geldt vandaag ook voor de andere soorten technische beelden: " (...) iedereen denkt dat het niet nodig is om foto's te moeten ontcijferen omdat iedereen meent te weten hoe foto's gemaakt worden en wat ze betekenen." (Flusser: 2007: 61-62)

Maar waarom is het zo belangrijk om deze beelden te ontmaskeren? Moeten we ons werkelijk bezighouden met de technische aard van hedendaagse beelden? Een belangrijke motivering om dat inderdaad te doen, is dat we de wereld zelf zijn gaan bekijken zoals we beelden bekijken. De kracht van technische beelden is zo groot, dat technische beelden niet enkel worden ervaren als vensters op de wereld (in plaats van schermen die ons zicht op de wereld afschermen), maar dat we niet anders meer kunnen dan de wereld door deze 'vensters' waarnemen. Met andere woorden: de wereld wordt gedurig waargenomen als potentieel onderwerp van technische beelden. Aangezien we echter de onderliggende aard van technische beelden niet kennen, weten we ook niet wat het precies betekent om de wereld op die manier waar te nemen. Daarmee gaat samen dat de wereld zijn waarde als concreet en actueel fenomeen verliest. De wereld van de waarneming krijgt een zekere graad van virtualiteit, en herwint pas geloofwaardigheid eens hij is vastgelegd in het technische beeld. De wereld is dus pas toegankelijk door hem om te zetten in een beeld, maar tegelijk wordt de wereld op die manier op een afstand gezet.

Apparaten overstijgen ieder menselijk vermogen om ze te doorzien en te controleren. Iedereen die te maken heeft met apparaten, krijgt ook te maken met black boxes die hij of zij niet kan doorzien. Menselijke beslissingen worden nu gemaakt op basis van beslissingen van apparaten. De menselijke intentie is vaak uit die beslissingen verdampt. Veel hedendaagse computerkunstenaars reageren, rechtstreeks of onrechtstreeks, precies daartegen, en ze doen dat nu net middels de apparaten die deze situatie veroorzaken. Op impliciete of expliciete, op bewuste of onbewuste manier beogen veel mediakunstenaars een injectie of een herintroductie van menselijke intenties in het apparaat. Daarbij kan de kunstenaar niet anders dan uitgaan van het standpunt dat apparaten niet bovenmenselijk, maar eerder 'ondermenselijk' zijn. Apparaten zijn bloedeloze en vereenvoudigende nabootsingen van menselijke denkprocessen. Apparaten functioneren doelloos, stug en oncontroleerbaar. Als we dit inzien, kunnen we er volgens Flusser weer greep op krijgen. Eén van de mogelijke manieren om dit in te zien, is via het werk van hedendaagse mediakunstenaars die de automatische programmering bestrijden.

6. De bestrijding van automatische programmering

Sinds de opkomst van technische beelden zijn er mensen geweest die de automatische programmering door het apparaat bestrijden. Zo proberen fotografen 'informatieve' beelden te vervaardigen. Met 'informatief' wil Flusser niet naar de gebruikelijke betekenis ervan verwijzen, maar hij gebruikt de term om beelden te beschrijven waarvan de mogelijkheid *niet* door het apparatenprogramma voorgeschreven zijn. Nadenken over de fotografie betekent nadenken over de strijd tussen mens en apparaat, deze strijd blootleggen, en over oplossingen denken.

Hoe kan automatische programmering bestreden worden? Flusser somt op. Je kan het apparaat in zijn stugheid te slim af zijn. Je kan in het programma menselijke bedoelingen binnensmokkelen die het programma niet heeft voorzien. Je kan het apparaat dwingen om het 'informatieve' (in bovenstaande zin) voort te brengen. Je kan je aandacht afwenden van het ding dat het apparaat is en je concentreren op informatie. Erg kort

samengevat houden al die opties in dat vrijheid volgens Flusser bestaat uit ‘spelen tegen het apparaat’.

Uiteraard is de fotografie niet het enige, en wellicht ook niet het meest bedreigende domein waarin automatische programmering heerst. Maar wat er gebeurt in de fotografie kan wel als model dienen voor wat er gebeurt in onze na-industriële maatschappij. Het feit dat beelden gecodeerde begrippen zijn uit een apparaat, en dat deze begrippen vaststaan, gaat in tegen een beginsel van de kunst, namelijk tegen het beginsel van de vrijheid om alles te kunnen veranderen en te (her)gebruiken.

Dat is de reden waarom Flussers filosofie van de fotografie een uitgangspunt kan zijn om na te denken over het huidige en toekomstige bestaan van de mens. Voor Flusser onthult de filosofie van de fotografie in eerste instantie immers dat er in het domein van de geautomatiseerde, geprogrammeerde apparaten geen plaats is voor menselijke vrijheid, om in tweede instantie te tonen hoe het toch mogelijk is om ruimte te maken voor die menselijke vrijheid. Ultiem draait het voor Flusser om vrijheid en zingeving in een wereld die beheerst wordt door apparaten. Het creëren van vrijheid in een wereld beheerst door apparaten is de enige vorm van revolutie die nog overblijft voor ons.

7. Besluit: abstractie vandaag

Hedendaagse mediakunstenaars werken dus niet noodzakelijk met *visuele* abstractie. De plaats waar abstractie opduikt – de plaats waar ze niet anders kan dan opduiken – is duidelijk verschoven. Als visuele abstractie opduikt in de hedendaagse mediakunst, dan is dit veelal het gevolg van een ingreep in de black box van een beeldproducerend apparaat zoals de computer. Hedendaagse visuele abstractie wil ons vaak de eigenlijke *aard* van technische beelden tonen. Met andere woorden: visuele abstractie is vandaag vaak een middel om de anders verborgen en onderliggende abstractie van het technische (en aan de oppervlakte vaak zeer concrete) beeld zichtbaar te maken.

Nochtans is het niet noodzakelijk om een beroep te doen op *visuele* abstractie om de abstracte aard en oorsprong van het technische beeld bloot te leggen. Het is vandaag mogelijk om te spreken over abstractie in de (media)kunst, zonder te verwijzen naar

visuele abstractie. De abstractie die wel op het spel staat, is de abstractie die zich afspeelt in het binnenste van het apparaat, en die zich dus *onder* het beeld, of aan de oorsprong van het beeld, bevindt.

In plaats van een visuele verschijningsvorm is abstractie heden ten dage een onderhuids en alomtegenwoordig gegeven geworden. Waar de vroege abstractie een visuele, beeldende taal was met universele aspiraties en zich bevond aan de oppervlakte van het beeld, hebben we nu te maken met een universeel geworden (want massale en gestandaardiseerde) abstractie die zich veeleer aan het waarnemend oog onttrekt. De kunstenaar, en in het bijzonder de mediakunstenaar, stelt zich soms tot taak om deze onderhuidse abstractie aan het licht te brengen en ons bewust te maken van het verlangen naar abstractie waardoor het apparaat wordt beheerst.

Helena De Preester & Jerry Galle

Referenties

- Flusser V. (2002), *Writings* (ed. A. Ströhl, transl. E. Eisel). Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Flusser V. (2007), *Een filosofie van de fotografie*. Utrecht: Uitgeverij IJzer. (oorspronkelijk: 1983, *Für eine Philosophie der Photographie*)
- Flusser V. (2008). *Medienkultur* (Herausg. S. Bollmann). Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag.