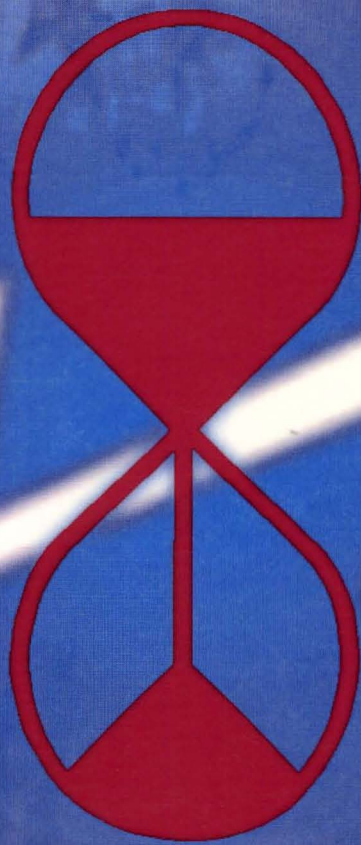


Mediamatic

art & media



celestial brains

vol 5 # 3



vol 5 # 3

- 102 AUGUSTE DE VILLIERS DE L'ISLE-ADAM *L'Affichage Céleste*
106 PETER CALLAS *Some Liminal Aspects of the Technology Trade*
116 MARIJN VAN DER JAGT *Adventures*
121 ADILKNO *The Player and his Media*
123 GABIN ITOH / D.S. HIROKAWA *Godda Light?*
131 EDMOND COUCHOT *La Mosaïque Ordonnée*
141 FRANS STURKENBOOM *Shot across the Mind*
147 RICHARD K. ZACH AI *Viruses and other Cybercreatures*
151 RICHARD WRIGHT *Videognosis - Science as Voyeurism*
157 BILL HORRIGAN *The Machine that Killed Bad People*

Printed Matter Etcetera

- 165 GEERT LOVINK *Audiovisionen*
165 ARJEN MULDER *la Transparence du Mal*
166 LEX WOUTERLOOT *Info Revolution*
167 WILLEM VELTHOVEN *Beowolf*
167 PETER MERTENS *SinCity / Popoulos*
169 SIMON PENNY *Fred Truck's Art Engine*
171 WOLFGANG PREIKSCHAT *Im Netz der Systeme*
172 WOLFGANG PREIKSCHAT *Dumonts Handbuch für...*
173 ARIANE SEYDEL *Calendar*
180 Colophon

† AUGUSTE DE VILLIERS DE L'ISLE ADAM (1838-1889) publiceerde deze tekst in *La Renaissance littéraire et artistique* (Parijs 1875) onder de titel *La Découverte de M. Grave*. Hij leek ons een goede inleiding op Peter Callas' artikel op pagina 106.

1. Gij zult als God zijn, Genesis III, 5

Hoe vreemd het ook mag schijnen en het zal financiers waarschijnlijk een glimlach ontlokken: het gaat om de Hemel! Om de hemel gezien vanuit een industrieel en serieus gezichtspunt, wel te ver-

staan.

Bepaalde historische verschijnselen die heden ten dage wetenschappelijk bewezen en verklaard zijn - zoals het *Labarum* van Constantijn, de kruisen die via sneeuwvlakten op de wolken worden weerspiegeld, de verschijnselen van straalbreking van de berg Brocken en bepaalde luchtspiegelingseffecten in noordelijke gebieden - hebben vooral de nieuwsgierigheid van M. Grave, een kundig ingenieur uit het Zuiden, gewekt en hem ertoe aangezet om, een paar jaar geleden, het lumineuze plan op te vatten om de weidse omtrekken van de nacht te benutten. Kortom: hij besloot de hemel aan te passen aan onze tijd.

Wat voor nut hebben die blauwe hemelgewelven eigenlijk, die tot niets anders leiden dan tot ziekelijke fantasieën bij de laatste professionele dromers? Zouden we niet op legitieme wijze het recht op publieke erkenning en - waarom ook niet? - op bewondering van het Nageslacht verwerven, wanneer we die steriele ruimte zouden omtoveren in een werkelijk en winstgevend instructief schouwspel, wanneer we die immense uitgestrektheid te gelde zouden maken en er uiteindelijk profijt van zouden trekken, van die ondefinieerbare en transparante 'Solognes'?

Maar voor sentimentaliteit is hier geen plaats. Zaken zijn zaken. Het is heel betamelijk om een beroep te doen op de medewerking, en indien nodig, de energie van serieuze mensen met betrekking tot de waarde en *geldelijke* resultaten van deze onverhoopte ontdekking.

Op het eerste gezicht lijkt de kern van de zaak te grenzen aan het Onmogelijke, bijna aan het Krankzinnige. Het hemelsblauw ontginnen, de sterren belasten, de avond- en morgenschemering exploiteren, de avond organiseren, het tot nu toe onproductieve firmament ten nutte maken - wat een droom! Wat een lastige, moeilijk te volvoeren taak! Maar voor welke probleem kan de Mens, dankzij de geest van de vooruitgang, geen oplossing vinden?

Vol van dit idee en ervan overtuigd dat als Franklin - de drukker Benjamin Franklin - de bliksem aan de hemel kon onttrekken, het zeker mogelijk moest zijn om de hemel voor menselijke doeleinden te gebruiken, gaat M. Grave studeren, reizen, vergelijken, spenderen en uitvinden. En uiteindelijk, als hij de enorme lenzen en gigan-

tisch grote reflectoren van Amerikaanse ingenieurs, in het bijzonder van de apparaten van Philadelphia en Quebec (die bij gebrek aan een vasthoudend genie aan het domein Cant en Puff toegevallen waren), geperfectioneerd heeft, is M. Grave (reeds in het bezit van de vereiste patenten) van plan de

grote fabricage-industrieën en zelfs de kleine ondernemers onophoudelijk de hulp van een ultieme

Publiciteit aan te bieden.

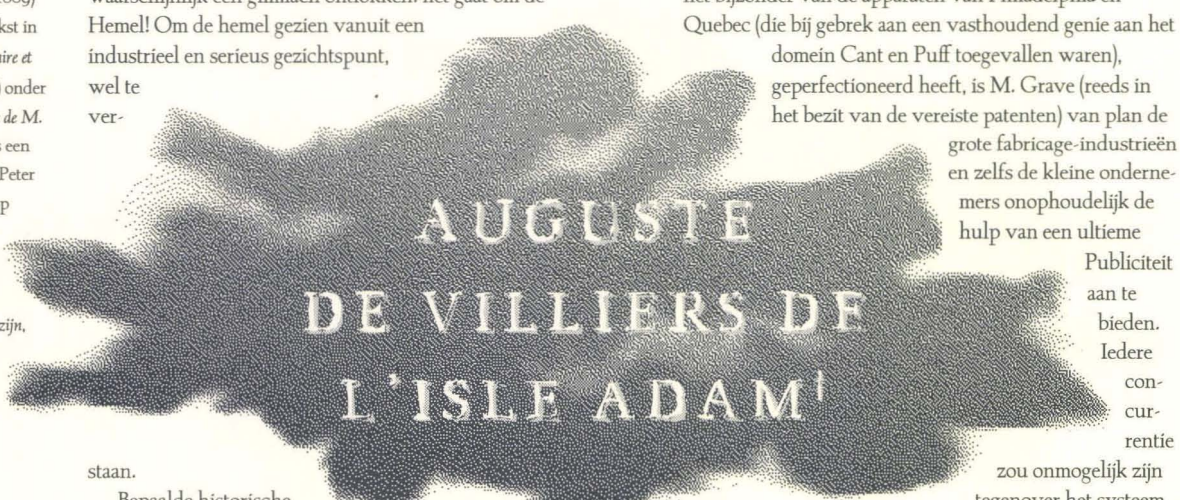
Iedere concurrentie

zou onmogelijk zijn tegenover het systeem

van de grote vulgarisator. Immers, stelt u zich eens een van die winkelcentra in de grote steden voor - Lyon, Bordeaux, enz. - met een deinende massa kooplustigen, op het moment dat de avond valt. Van hier zien we die drukte, die levendigheid, die buitengewone bedrijvigheid, die tegenwoordig alleen maar door financiële belangen in serieuze steden veroorzaakt kan worden. Plotseling ontspringen krachtige stralen magnesium of elektrisch licht, honderdduizend keer vergroot, aan de top van zo'n met bloemen overdekte heuvel, die jonggehuwden in verrukking brengt - van een heuvel analoog aan bijvoorbeeld ons geliefde Montmartre; deze lichtgevende stralen, nu voortgebracht door reusachtige, van kleur wisselende reflectoren, zenden plotseling midden in de lucht tussen Sirius en Aldabaran, het Oog van de stier, zo niet midden tussen de Hyaden, het gracieuze beeld van een jongeling die een sjerp vasthoudt waarop we alle dagen met hernieuwd plezier deze mooie woorden kunnen lezen: *Niet tevreden, geld terug!* Men kan zich goed de gezichtsuitdrukkingen voorstellen van de menigte, die blijde gedachten, die bravo's, die uitbundige vreugde. Na de eerste, begrijpelijke reacties van verrassing omarmen oude vijanden elkaar, de meest bittere huiselijke twisten zijn vergeten: men gaat onder het priel zitten om nog beter te kunnen genieten van dat spektakel, dat tegelijkertijd magnifiek en instructief is. En de naam van M. Grave, meedragen op de vleugels van de wind, vliegt de Onsterfelijkheid tegemoet.

Een kort moment van overpeinzing is voldoende om de resultaten van deze ingenieuze uitvinding op ons te laten inwerken. - Zou de Grote Beer zelf niet verbaasd staan wanneer tussen zijn verheven poten plotseling de onrustbarende mededeling verscheen: *Moeten corsetten, ja of nee?* Of beter nog: zou het niet een spektakel zijn om de simpele zielen te verontrusten en de aandacht te trekken van de geestelijkheid door op het oppervlak van onze eigen satelliet, op het stralende gezicht van de Maan, de lijnen van die prachtige gravure te laten verschijnen die we allemaal op de boulevards kunnen aanschouwen, met als inscriptie: *Met Haar meer Mans?* Wat een geniaal idee, als men ergens tussen de *Apparatus Sculptoris* zou kunnen lezen: *Miniatuur Venus van Kaulla!* - Wat een ontroering als

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 102



¶ Strange as it may seem, and tend as it may to make financiers smile, my story concerns: Heaven! But heaven, let it be understood, considered from a commercial and serious-minded point of view.

Having been singularly intrigued and having, as it were, had his appetite whetted by certain historical occurrences nowadays scientifically established and explicated (or as good as), for example, the *Labarum* of Constantine, the crosses reflected upon the clouds from plains of snow, the Mount Brocken phenomena of refraction and certain mirage-effects observed in the Northern regions, M. Grave, a learned southern engineer, conceived some years ago of the luminous plan for setting the vast expanses of the night to some useful purpose, and of raising, in short, the skies to the level of the times.

Of what use, indeed, are these azure vaults which serve no other purpose than to fill the sickly imagination of the latest professional dreamers? Would one not be acquiring legitimate rights to public gratitude and, let us say (why not?), to the admiration of Posterity, by converting these sterile spaces into really and profitably instructive spectacles, by turning to good account these immense uncultivated lands, and by obtaining, at last, some return from these indefinite and transparent Dartmoors?

There is no room here for sentimentality. Business is business. It is quite in order to call for the assistance and, if need be, the energy of serious-minded people with regard to the value and *pecuniary* results of the undreamt-of discovery at issue here.

At first sight, the thing appears, in its very conception, to verge on the Impossible and almost the Insane. To clear the sky for cultivation, to assess the stars, to exploit dusk and dawn, to organise the evening, to put to profit the so far unproductive firmament itself - what a dream! How thorny, how multitudinously difficult, of realisation! But what problems could refuse to yield up their solution to a Mankind driven by the spirit of progress?

Buoyed up on this idea, and convinced that, if Franklin - Benjamin Franklin, the printer - had succeeded in wresting the power of lightning from the skies, then, *a fortiori*, it had to be possible to set the latter to humanitarian ends, M. Grave studied, travelled, compared, spent, dug deep, and, at length, having perfected certain enormous lenses and gigantic reflectors of the kind associated with American engineers - most notably of the apparati of Philadelphia and Quebec (lapsed, for want of a tenacious genius, into the domain of

Cant and Puff) - M. Grave, (armed already with the requisite patents) is, let us say, proposing incessantly to offer to our great manufacturing industries, and even to the small trader, the aid of the ultimate

l'Affichage Céleste

advertisement.

Any competition becomes impossible in the face of the great populariser's system. Imagine, indeed, some of our great, turbulently teeming, centres of commerce - Lyons, Bordeaux etc. - as evening is beginning to fall. From here in Paris, we can see that bustle, that vitality, that extraordinary animation which financial interests alone are capable of infusing today into seriously big conurbations. Suddenly, powerful beams of magnesium or electric light, magnified a hundredfold, spring from the summit of one of those flowery hilltops so enchanting to young couples - from a hill akin, for example, to our own dear Montmartre; - these luminous beams, sustained by huge prismatic reflectors, cast instantaneously into the very heart of the skies, between Sirius and Aldebaran, the Eye of the bull, if not into the midst of the Hyades themselves, the gracious image of a youth holding a sash on which we read every day, with renewed pleasure, these beautiful words: *Complete satisfaction, or your money back, guaranteed!* Can one not imagine the different expressions appearing at this moment on the faces of the crowd? The illuminations, the bravo's, the sudden upsurge of delight? After the first, understandable shock of surprise, former enemies begin to fall into each others' arms, the bitterest family grievances are forgotten: everywhere, people settle down under the arbour of a vine, the better to enjoy this spectacle at once magnificent and educational. And the name of M. Grave is borne on the wings of the wind towards Immortality.

An ever so little amount of reflection is needed in order to imagine the results of this ingenious invention. Would the Great Bear herself not be flabbergasted if there appeared, suddenly, between her sublime paws, the disturbing question: *Are corsets necessary, yes, or no?* Or, better still, would it not be a spectacle to alarm the weak in spirit, and to arouse the attention of the clergy, to see appear, on the very surface our own satellite, on the blooming face of the moon itself, the lineaments of that marvellous engraving which we have all admired on the boulevards, and which bears the inscription: *The Hairy*

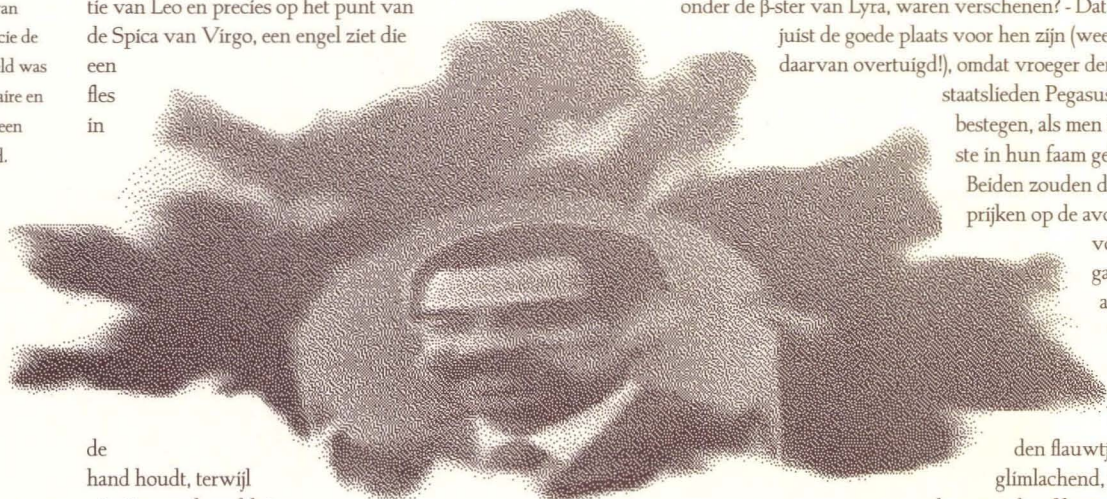
† AUGUSTE DE VILLIERS DE L'ISLE ADAM (1838-1889) published this text in *La Renaissance littéraire et artistique* (Paris 1875) under the title *La Découverte de M. Grave*. It seemed a good introduction to Peter Callas' article on page 106.

1. *You will be like God,*
Genesis III, 5

Mediamatic
vol. 5 # 3
page 103

2. Toepeling op Collas' verkleiningsmethode voor de reproductie van sculptuur en op Lucie de Kaulla, die verwickeld was in een spionage-affaire en bovendien nogal een slanke taille had.

men voor die dessertlikeuren, die men voor veelvuldig gebruik aanprijst, in het zuiden van Regulus, de hoofdlokatie van Leo en precies op het punt van de Spica van Virgo, een engel ziet die een fles in



de hand houdt, terwijl uit zijn mond een klein papiertje steekt waarop te lezen staat: *God, wat is dit goed!*... Kortom, het is duidelijk dat het hier het gaat om een unieke reclame-onderneming met een ongelimiteerde verantwoordelijkheid, met onbegrensd materiaal: de Regering zou hier zelfs garant voor kunnen staan, voor het eerst in haar bestaan.

Het zou nutteloos zijn lang stil te staan bij de werkelijk voortreffelijke diensten die een dergelijke ontdekking de Samenleving en de Vooruitgang zou kunnen bewijzen. Stelt U zich bijvoorbeeld eens voor dat de fotografie op glas en het procédé van Lampascope³ op die manier worden toegepast - dat wil zeggen honderdduizend keer vergroot - voor de inrekening van op de vlucht zijnde bankiers of voor die van beruchte criminelen? - De schuldige, die dan makkelijk te vervolgen is, zoals het liedje zegt, zal zijn neus niet meer buiten het raam van zijn compartiment kunnen steken zonder dat hij zich in de hemel verraden ziet door zijn eigen contouren.

En in de politiek! Tijdens de verkiezingen bijvoorbeeld. Wat een overwicht! Wat een suprematie! Wat een ongelooflijke vereenvoudiging van de tot nu toe zo moeizame propagandamiddelen! Niet meer van die blauwe, gele of driekleurige aanplakbiljetten die de muren ontsieren en die ons, op haast obsessievolle wijze, onophoudelijk met steeds weer dezelfde namen bestoken. Niet meer van die kostbare (meestal onvolmaakte) foto's, die hun doel voorbijschieten, dat wil zeggen die absoluut niet de sympathie van de kiezers opwekken, ofwel door het 'charmante' gezicht van de kandidaat, ofwel door de majestueuze uitstraling van het geheel. Want uiteindelijk is de waarde van een mens gevaarlijk, schadelijk en meer dan secundair in de politiek; wezenlijk is dat hij een 'waardige' uitstraling heeft in de ogen van de opdrachtgevers.

Laten we eens veronderstellen dat bij de laatste verkiezingen de heren B. en A.⁴ iedere avond op ware grootte, juist onder de β -ster van Lyra, waren verschenen? - Dat zou juist de goede plaats voor hen zijn (weest daarvan overtuigd!), omdat vroeger dergelijke staatslieden Pegasus bestegen, als men tenminste in hun faam geloofde. Beiden zouden daar prijken op de avond

voorafgaand aan de verkiezingen; beiden

den flauwtjes glimlachend, met op

hun voorhoofd een gepaste

bezorgdheid, maar desondanks een zelfverzekerde indruk uitstralend. Het procédé van Lampascope zou zelfs, met behulp van een wieltje, op ieder gewenst moment de uitdrukking van de twee gezichten kunnen veranderen. Men zou hen kunnen laten lachen naar de Toekomst, tranen laten vergieten om onze fouten uit het Verleden, de mond laten openen, het voorhoofd laten fronsen, de neusgaten laten trillen van woede, een waardige houding laten aannemen, kortom, alles wat hoort bij een spreekgestoelte en wat zoveel meer waarde geeft aan de gedachten van een ware redenaar. Iedere kiezer zou zo zijn keuze kunnen maken, zou zich van te voren op de hoogte kunnen stellen, zou een indruk van zijn afgevaardigde kunnen krijgen en niet het risico lopen om, zoals men zegt, de kat in de zak te kopen. Men zou hier zelfs aan toe kunnen voegen dat het algemeen Stemrecht zonder de ontdekking van M. Grave een farce is.

Laten we dan ook uitzien naar een van die ochtenden, of beter nog, naar een van die avonden waarop M. Grave, met hulp van een verlichte regering, een begin zal maken met zijn belangrijke experimenten. De sceptici onder ons zouden dan mooi staan te kijken. Zoals in de tijd dat M. Lesseps de oceanen weer wilde samenvoegen (wat hij, ondanks de sceptici, ook heeft gedaan). De Wetenschap zal opnieuw het laatste woord hebben en de uitzinnige M. Grave de laatste lach. Dankzij hem zal de hemel ergens goed voor zijn en eindelijk een intrinsieke waarde verwerven.

vertaling TINEKE TER BERG, MULTITEXT

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 104

3. een soort toverlantaarn

4. Villiers bedoelt hier twee politici die hij nogal middelmatig vond; hij zet ze op een β -plaats.

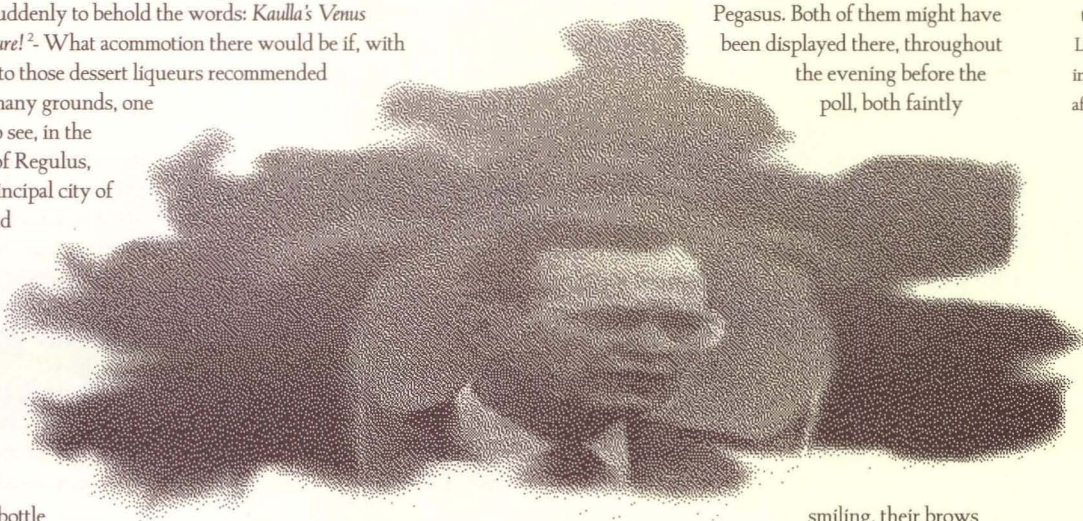
What a stroke of genius if, within a segment drawn somewhere inside the Apparatus Sculptoris, we were suddenly to behold the words: *Kaulla's Venus Miniature!*² What accompaniment there would be if, with regard to those dessert liqueurs recommended on so many grounds, one were to see, in the south of Regulus, that principal city of Leo, and on the very point of the Spica of Virgo, an angel with a bottle in her hand, while from her mouth there emerged a little piece of paper, with the words: *Lord, how good it is!*...

In short, it is clear that what we have here is an enterprise of flyposting on an unprecedented scale, of infinite stock and for an unlimited number of shareholders: an enterprise which the Government, for the first time in its life, might even guarantee.

I hardly need to dwell on the truly eminent services which such a discovery is destined to render to Society and to the cause of Progress. Imagine, for example, glass-photography and the Lampascope process³ applied in this manner - that is, magnified a hundred thousand times - in order to ensure the capture of either absconding bankers or famous wrong-doers. - The guilty party, from now on, as the song goes, easy to follow, would not be able to stick his nose out of the window of his compartment without seeing, in the clouds, his own face denouncing him.

And in politics! At election time, for example! What predominance! What supremacy! What an unbelievable simplification of those propaganda procedures that are always so onerous! - No more of those little blue, yellow or tricoloured pieces of paper which deface the walls and repeat to us non-stop the same name, as if we were all suffering from the same, awful ringing in the ears. No more of those photographs, which are so expensive (and more than often imperfect) and which miss their target, that is to say, do not arouse the sympathy of the voters, either by the agreeability of the candidates' features, or by the air of majesty of the whole ensemble! For, in the last analysis, the actual worth of a man is dangerous, harmful and less than secondary in politics; the essential thing is that he have a 'dignified' air in the eyes of his constituents. Let us suppose that at the last elections, for instance, the portraits of Messrs. B. and A.⁴ had appeared every evening, life-size, just under the β -star of Lyra. Such would be a fitting place

for them (one can but agree!), since these statesmen, if one credits Fame, once mounted winged Pegasus. Both of them might have been displayed there, throughout the evening before the poll, both faintly



smiling, their brows slightly darkened by an appropriate anxiety, but emanating, nevertheless, an air of confidence. The Lampascope technique could even modify, by means of a little wheel, moment by moment, the expressions on the two faces. They could have been made to smile at the Future, to shed tears for our past errors, to open their mouths, to wrinkle their brows, to flair their nostrils with anger, to adopt a dignified air, to do, in short, all that which is done on the public tribune and which endows with so much value the thoughts of a true orator. Each voter might thus have made his choice; might have been able, in short, to arrive in advance at an understanding, to form for himself some idea of his representative, instead of, as the saying goes, buying a pig in a poke. One might even add that without M. Grave's discovery, universal Suffrage is nothing but a joke.

Let us look forward, then, to seeing M. Grave one morning - or better still, one evening - begin his important experiments, supported by the aid of an enlightened government. Between now and then, the sceptics will have a field day. Just as in the days when M. de Lesseps talked of reuniting oceans (something he has since achieved, despite the sceptics). Science will have, once again, the last word, and M. Excessively Grave, the last laugh. Thanks to him, the heavens will at last become good for something and acquire an intrinsic value.

translation JAMES S. WILLIAMS

2. Pun on Collas' reduction method for the reproduction of sculpture and on Lucie de Kaulla, who was involved in an espionage affair and had a slim waist.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 105

3. A kind of magic lantern.

4. Second rate politicians of Villiers' days; he puts them on a B-spot.

1. Michael A. Hoffman II 'Alchemical Conspiracy and the Death of the West', in: Adam Parfrey (red), *Apocalypse Culture Amok* Press, New York, 1987.

2. Vito Acconci *The Room with the American View* zg, *Altered States*, New York, 1989.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 106

3. Voor een uitvoerige discussie over de achtergronden van Amerika's verdragde antwoord op het Japanse systeem van High Definition Television, zie Steward Brand, *The Media Lab; Inventing the Future at MIT*. Penguin Books, New York, 1988, pp.73-78.

4. William Uricchio, 'Nazi Television and its Postwar Representation', in: *Wide Angle*, Vol.11, Nr.1, Athens, Ohio, 1989.

5. Vito Acconci, op. cit.

In 1969 heroverde de eerste mens die op het oppervlak van de maan wandelde, een Amerikaan en naar verluid een vrijmetseelaar, *live* op televisie de ruimte (en de wetenschap) op de Russen. Technologie (de toekomst) werd opnieuw een actieve mythe binnen het Amerikaanse nationalisme.

Op welk niveau je de vertichtingen van de astronauten Armstrong en Aldrin op het oppervlak van de maan, al het ook wilt duiden (de gebeurtenis raakt beladen met een mysterie voorbij het 'wonder' van de technologie, als er bedenkt dat Aldrin zichzelf volgens de verhalen een speciale vrijmetselaars 'communie' heeft toegediend op de Maan, terwijl een enorme lading vrijmetselaarsymboliek de gebeurtenissen, voorwerpen en instrumenten van de Maanreis omgeeft) ze keerden terug op hun nulpunt toen op 12 februari 1986 de Challenger in volle vaart explodeerde. In de tussenliggende twee decennia ontwikkelde het idee van de technologie zich in Amerika van romantisch utopisch visioen tot het idee van de Apocalyps als publiekssport. Van blind vertrouwen tot lusteloos wantrouwen.

Vito Acconci, een Amerikaanse kunstenaar (het meest actief met video in de jaren zeventig), stelt: *Waar het theoretisch ook gelokaliseerd wordt, in de praktijk heeft de kunstvideo zijn basis in Amerika.*³ De reden die hij hiervoor opgeeft is dat het voor kunstenaars die in Amerika wonen makkelijk is om aan video-apparatuur te komen, omdat Amerika de 'heersende cultuur' van de wereld vormt. Dienovereenkomstig is de keuze van de kunstenaar om aan video te doen het voorrecht van iemand die deel is van de heersende cultuur. Acconci lijkt gezegend met een totaal gebrek aan kennis omtrent het feit dat bijna alle apparatuur die volgens hem zo makkelijk te krijgen is, niet Amerikaans is maar Japans. Toegegeven, het eerste gedocumenteerde gebruik van de videoband als kunstvorm was de uit de hand gefilmde video die Nam June Paik maakte van het bezoek van de Paus aan New York in 1971. Maar Paik is geboren in

Korea, opgeleid in Japan en Duitsland en het apparaat dat hij die dag gebruikte was een in Japan vervaardigde Sony. Er zijn maar een paar Amerikaanse producenten van videorecorders voor huishoudelijk gebruik en niet meer dan een of twee Amerikaanse televisie-merken, van Media Lab, een van de meest geavanceerde academische centra voor high-tech onderzoek in de Verenigde Staten, is volgestouwd met Japanse apparatuur. Het door de Media Lab-sectie *Movies of the Future* ontwikkelde prototype van High Definition Television, dat als antwoord moet dienen op het al veel eerder ontwikkelde en daardoor meer 'primitieve' systeem uit Japan, wordt vertoond op een Sony-monitor.³

NATIONALISTISCHE SCHIJNVERTONING

Technologisch nationalisme met betrekking tot de televisie is geen nieuwe ontwikkeling. Ondanks het feit dat de ontwikkeling van het eerste systeem voor openbare televisie-uitzendingen in 1935 in Nazi-Duitsland geheel afhankelijk was van gedeelde multinationale patenten en licenties (zo was Farnesch AG, een van de twee grootste televisiebedrijven in het vooroorlogse Duitsland, voor een deel opgericht door de Britse Baird International Television en werkte Telefunken, evenals zijn moedermaatschappijen Siemens en AEG, gedeeltelijk volgens het licentie-systeem van de Radio Corporation of America), plaatsten de nationaal-socialisten de ontwikkeling van de televisie in een nationalistisch licht, geconcentreerd rond het eerste massaspektakel op tv, de Olympische Spelen van 1936 in Berlijn.⁴ Net zoals men in het Duitsland van de jaren dertig om strategische redenen weigerde publiekelijk bekend te maken dat de internatio-

nale patenten multinationaal gedeeld werden, om een schijn van superioriteit in handel en kennis te wekken, is men het afgelopen decennium in de Verenigde Staten bezig geweest om de Japanners belachelijk te maken van wege hun zogenaamde getrek aan 'creativiteit' en benadrukt men het Amerikaanse 'vermilt' wat betreft technologische ontwikkelingen - en dat terwijl het leeuwedeel van het feitelijke onderzoek, zoals dat in het Media Lab, een gezamenlijke onderneming is. We zijn opnieuw vervallen tot een tijdperk van nationalistische schijnvertoningen, nu er een oorlog op gang komt over de standaardisering van High Definition Television.

Wanneer Acconci beweert, dat in de afgelopen jaren het televisietoestel gehermodelleerd is van een oud aards en ambachtelijk ogend meubelstuk tot een high-tech wetenschappelijk object, als gevolg van het feit dat *toen de Amerikaanse vlag op de maan werd geplaatst... de wetenschap ophield angstaanjagend te zijn*⁵, vergeet hij erbij te vertellen dat het hermodelleren van het televisietoestel bijna geheel het resultaat is van Japanse creatieve inspanningen, vaak als antwoord op specifieke culturele eigenaardigheden. Denk bijvoorbeeld aan de Alpha Tube van Matsushita Electric, ontworpen met een beeldscherm dat onder een kleine hoek omhoog is gericht, zodat je ernaar kunt kijken terwijl je op een tatami-mat zit, of aan Toshiba's 'Personal TV Set': *speciaal voor meisjes* in pasteltinten met kleine rode hartjes aan het uiteinde van de antennes. Veel Japanser dan dat kun je niet worden. Japans is ook de Sony Video Walkman, ongeveer in zakformaat, die bijna nog voor hij in de winkel te krijgen was al in het American Museum of the Moving Image in New York terecht kwam als

PETER CALLAS

Some Liminal Aspects of the Technology Trade

VIDEO SCREENS VERSUS HORIZON
IN TOKYO AND NEW YORK

Mediamatic
vol 5 # 3
page 107

□ In 1969 the first person to step on the surface of the moon, an American and apparently a Mason, reclaimed space (and science) from the Soviets live on television. Technology (the future) was again an active myth of American nationalism.

□ Whatever level you interpret the actions of astronauts Armstrong and Aldrin on the surface of the lunar satellite (the event becomes laden with mystery beyond the 'marvel' of technology when you consider that Aldrin is said to have served himself a special Masonic 'communion' on the Moon and profuse Masonic symbolism surrounds the events, objects and instruments of the Lunar Mission) they came full circle on the 12th of February, 1986 when the Challenger Shuttle exploded at full throttle. In the intervening two decades the

idea of technology in America went from romantic utopian vision to the idea of apocalypse as a spectator sport. From blinding trust to abject suspicion.

Vito Acconci, another American video artist (most active in that medium in the 70s) claims that *wherever it is located, theoretically, art-video is grounded, practically, in America.*² The reason he gives is that getting hold of video equipment... is easier for artists living in America because America represents the world's *power-culture*. Concomitantly the artist's choice to 'do' video is the *privilege of*

someone who participates in the power-culture. Acconci seems to be blissfully ignorant of the fact that nearly all of the equipment to which he claims such easy access is not American but Japanese. True, the first documented use of videotape as an art form was Nam June Paik's portapak-made video of the Pope's visit to New York in 1971. Paik however is Korean-born and Japanese and German-educated and the equipment he was using that day was a Japanese-manufactured Sony. There are few American manufacturers of domestic video camcorders and

1. Michael A. Hoffman II, 'Alchemical Conspiracy and the Death of the West' in: Adam Parfrey (ed), *Apocalypse Culture*, Amok Press, New York.

2. Vito Acconci, 'The Room with the American View' in: ZG, *Altered States*, New York, 1989.

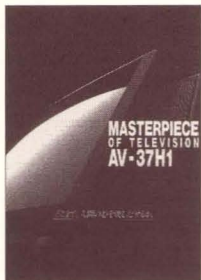
6. Ongepubliceerd interview met een Japanse produktontwerper, 1989.

7. Voor een langere versie van deze stelling, zie: Thomas Streeter, 'Beyond the Free Market: The Corporate Liberal Character of us. Commercial Broadcasting', in: *Wide Angle*, Vol.11, Nr.1, Athens, Ohio, 1989.



PIEDRA MONITOR

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 108



JVC Masterpiece of Television advertisement

8. Jean Baudrillard, *Sideraal Amerika*, 1001, Amsterdam, 1988, p.54.

9. *Het Heerlijke Leven* was een slogan voor het Seibu-warenhuis in 1982.

hoogtepunt van op de consument gericht technologisch vernuft. De ingedrukte en gebogen romp van de Piedra-monitor is zo ontworpen dat je hem makkelijk van kamer naar kamer kunt dragen en het scherm ervan kan ook gebruikt worden als sfeerverlichting in drie zuivere kleuren: magenta, cyaan en groen. Er zijn zelfs geruchten dat er serieuze plannen bestaan om video 'zonnebrillen' op de markt te brengen die, naar zich laat denken, niet alleen elektronisch verwerkte beelden van de directe omgeving van de drager doorstralen, maar ook elders opgenomen beeldmateriaal kunnen vertonen. In feite is de hermodellering van het visuele medium in Japan al zover doorgeschoten, dat de betekenis van het beeld praktisch volledig is overschaduwed door het televisietoestel als object en het beeldscherm als architectonische vorm. In Japan was het beeld in het afgelopen decennium weinig meer dan een illustratie bij de hardware en diens mogelijkheden.

Recente Japanse tijdschriftreclames voor de grote Japanse hardware-producenten zijn hier onbeschaamd duidelijk over. JVC noemt zijn nieuwe BIG GIGA AV-37H1 TV-toestel een *Meesterwerk van de Televisie*, en zijn nieuwe SVHS HR-S10000 CLIAZ videorecorder een *Meesterwerk van de Video*. Toshiba beeldt in een advertentie een van zijn grote televisie projectietoestellen af met het bijschrift *Zie de feiten onder ogen*. Produktontwerpers zijn vermoedelijk de ware eigentijdse kunstenaars in en van deze situatie. Er is een enorme diversiteit aan slim en elegant ontworpen technologische consumptie-goederen te koop in Tokio. Het feit dat zo weinig van deze artikelen buiten Japan te krijgen zijn, geeft misschien al aan hoeveel waarde de Japanners zelf hechten aan de immer weerkerende impressie dat zij in de meest geavanceerde technologische cultuur op aarde leven. Het is geen toeval dat de nieuwe Koreaanse bedrijven die, van videorecorders tot auto's, een hele reeks consumptiegoederen produceren die het Japanse design

nabootsen, in het geheim Japanse topontwerpers in dienst hebben genomen om hun produkten te 'beeldhouwen', om de 'look' van de Japanse produkten te pakken te krijgen.⁶

Japanse televisiecommercials zijn erom berucht dat ze zo'n onduidelijk verband aanbrengen tussen het geadverteerde produkt en de esthetiek van de reclameboodschap. Een geschilderde advertentie van Katsuhiko Hibino op een muur van het Parco warenhuis in Shibuya in Tokio uit 1986 vormt een illustratie van het proces, waarin beeld en functie van het produkt volledig worden opgenomen in het esthetische oppervlak van de reclame. Het produkt dat geadverteerd wordt, is een soort 'kater-bestrijding' met behulp van cafeïne, alom geliefd bij Japanse zakenlieden. Het merk waarom het in dit geval gaat heet *Americana*, maar het Matisse-ontmoet-Basquiat schilderij dat direct op de muur is aangebracht door Hibino (een design-'ster' die een eigen televisieprogramma heeft) staat zo op het oog in geen enkele relatie tot het produkt (tenzij je in de afbeelding een toespeling op het *joie de vivre* wilt zien en dat associeert met het produkt). Pas als je van dichtbij de linker onderhoek van de schildering bekijkt, kun je vaststellen waarvoor hier nu precies reclame wordt gemaakt. Iemand anders heeft daar een fotografische afbeelding geschilderd van het busje waarin het produkt verpakt wordt. Zo'n soort toevallige vermelding van de merknaam is wijdverbreid in de Japanse televisiereclame. Dit kan tot de veronderstelling leiden dat de Japanse reclamebureaus en televisiedirecties tot de zeer realistische conclusie zijn gekomen, dat het verband tussen televisiereclame en verkoopcijfers een fictieve notie is die alleen maar de werkelijke effecten van een bestaande markt simuleert, zoals die van de bioscoop waar de inkomsten direct verkregen worden uit de kaartjesverkoop in plaats van via adverterende tussenpersonen.⁷ Dit besef heeft een grote creatieve vrijheid opge-

leverd voor de kunstenaar die betrokken is bij het maken van reclamebeelden. De commercial kan beschouwd worden als een 'geschenk' aan de kijkers, een met zorg vervaardigd produkt van de fantasie dat wordt weggegeven om de kijker een 'plezier' te doen.

In zijn boek *Sideraal Amerika* merkt Jean Baudrillard over de Verenigde Staten op, dat het louter een gevolg is van hun *fictieve* grondslag dat ze de wereld overheersen. *Je kunt je afvragen of de wereld (Amerika) zelf niet bestaat om als reclame te dienen in een andere wereld.*⁸ Die andere wereld is Japan.

Het Amerika dat voor de meeste Amerikanen verloren is gegaan, wordt in heel zijn utopische perfectie zonder een spoorje ironie opnieuw verbeeld in de wereld van de Japanse reclame. Het Westen wordt daar voortdurend in een nieuwe context geplaatst, tot het 'begrepen' kan worden als iets dat het exotische ver te buiten gaat. Westerse kunst en westerse kunstenaars worden in hun belichaming binnen het kader van de Japanse reclame tot de ultieme koopwaar: de Westerse Cultuur - het enige machtsattribuut dat Japan verlangt maar zelf niet kan vervaardigen. Dus zien we de Japanners kijken naar Andy Warhol die een tv-toestel met kleurenbalken vasthoudt en reclame maakt voor TOK videobanden, Joseph Beuys die door sneeuwbedekte wouden ploetert in dienst van Nikka Whiskey, Ray Charles die één woord fluistert, *Parco* (een 'marktwinkel' voor mode), en Woody Allen die de marketing doet voor het nogal raadselachtig te realiseren *Heerlijke Leven*.⁹

DE HORIZONTALE STAD

In de straten van Tokio kunnen de Tokioërs kijken naar onverteerbare Amerikaanse nieuwsuitzendingen in het Engels die uren achter elkaar op enorme beeldschermen worden vertoond, en naar alomtegenwoordige beelden van plekken buiten Tokio. Dit alles is niet, zoals je zou kunnen denken, het zoveelste voorbeeld van de onbetaalde

□ only one or two American brands of television set. MIT's Media Lab, one of the most advanced academic centres for high-tech research in the United States, is littered with Japanese equipment. The Media Lab's *Movies of the Future* section's prototype for High Definition Television, built in opposition to Japan's much earlier-developed and therefore more 'primitive' system, is displayed on a Sony monitor.³

HIGH
NATIONALIST
FARCE

Technological nationalism in relationship to television is not a new development. Despite the fact that the development of the world's first public broadcast television system in National Socialist Germany in 1935 depended entirely on shared multinational patents and licenses (for example Fernesch AG, one of the two largest television companies in pre-War Germany was founded in part by British-owned Baird International Television and Telefunken along with its parent companies Siemens and AEG, operated in part from the Radio Corporation of America license system), the Nazis portrayed the development of television in a nationalistic light concentrated around television's first mass spectacle, the 1936 Berlin Olympics.⁴ Just as the multinational sharing of international patents was strategically kept from public knowledge in the interests of giving the appearance of superiority in trade and knowledge in 1930s Germany, the United States has been engaged throughout this decade in a project which derides the Japanese for their supposed lack of 'creativity' and emphasises American 'ingenuity' in regards to technological development while much of the actual research, such as at Media Lab, is a cooperative venture. We have returned to an area of high nationalist farce with the developing war over the

establishment of a standard for High Definition Television.

When Acconci claims that the redesign in recent years of the television receiver from an old worldly hand-crafted looking piece of furniture to a high-tech science object can be attributed to the fact that when *the American flag was implanted on the moon... science wasn't frightening any more*⁵, he neglects to mention that the redesign of the television set was almost entirely the product of Japanese creative efforts, often in response to specific cultural traits. Think for example of Matsushita Electric's Alpha Tube, designed with the screen facing upward at a slight angle so that it can be watched in a sitting position on a tatami mat, or of Toshiba's 'Personal tv Set' *Specially for Girls* in pastel colours with tiny red hearts mounted on the tips of their antennae. You can't get much more Japanese than that. Japanese too is the almost pocketable Sony Video Walkman which found its way into New York's American Museum of the Moving Image as representing the apex of consumer-based technological ingenuity almost before it was available in the stores. The indented and curved body of the Piedra monitor is designed to be carried easily from room to room and its screen also functions as an ambient light source in three pure colours: magenta, cyan and green. It is rumoured that there are even serious plans to market video 'sun-glasses' which conceivably might not only transmit electronically-treated images of the environment proximate to the wearer but might also carry pre-recorded imagery from elsewhere. In fact the redesign of the viewing medium has gone to such extremes in Japan that the television set as object and the screen as a form of architecture have virtually eclipsed the significance of the image altogether. The image has for most of this decade in Japan been merely the thing that illustrated the hardware and what it was capable of doing.

Recent Japanese print adver-

tisements for major Japanese hardware manufacturers are brazenly demonstrative on this point. JVC calls its new BIG GIGA AV-37H1 monitor a *Masterpiece of Television*, and its SVHS HR-S10000 CLIAZ video recorder a *Masterpiece of Video*. Toshiba pictures one of its large television projection units with the caption *Face Reality* in its print advertising. Product designers are perhaps the true contemporary artists in and of this situation. There is a profuse diversity of ingeniously and elegantly designed technologically-based consumer goods on sale in Tokyo. The fact that so few of these items are available outside of Japan is perhaps in one way an indication of the extent to which the Japanese value the reflexive impression that they are living in the most advanced technological culture in the world. It is not by accident that the new Korean companies which are producing a range of consumer products from video recorders to automobiles which mirror Japanese design are secretly employing top Japanese designers to 'sculpt' their products, to achieve the 'look' of Japanese products.⁶

Japanese television commercials are notorious for displaying an unresolved relationship between the product being advertised and the aesthetic of the commercial. An advertising mural by Katsuhiko Hibino on the side of the Parco store in Shibuya, Tokyo in 1986 illustrates the process by which the image and function of the product is totally subsumed by the aesthetic surface of the ad. The product advertised is a type of caffeine-laden 'hangover cure' which is generically popular amongst Japanese businessmen. This particular brand is called *Americana* but the Matisse-come-Basquiat image painted directly on the wall by Hibino (a design 'star' who has his own television program) has no apparent connection with the product (unless you identify some reference to *joie de vivre* in the image and associate that with the product). It is not until you look more closely at the

3. For an expanded discussion of the reasoning behind America's belated challenge to the Japanese system of High Definition Television see: Stewart Brand, *The Media Lab; Inventing the Future* at MIT, Penguin Books, New York, 1988, pp.73-78.



ANDY WARHOL selling video tape for TDK

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 109



RAY CHARLES selling parco department stores.

4. William Uricchio, 'Nazi Television and its Post-war Representation' in: *Wide Angle*, Vol. 11, No. 1, Athens, Ohio, 1989.

5. Vito Acconci, op.cit.

6. Unpublished interview with Japanese product designer, 1989.

opposite:
GIANT SONY SCREEN on the
side of Tokyu 109 RT2
department store,
Tokyo 1988
photo: Peter Callas

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 110

consumptie van de Amerikaanse cultuur. Evenmin is het een voorbeeld van het soort Amerikaans cultureel-imperialisme waar de wereld zo bekend mee is. Door de rest van de wereld op de publieke installaties in de straten van Tokio te vertonen, brengt Japan de wereld tot voor de eigen voorkeur en door te doen alsof deze eenvoudige daad gericht is op 'kennis', overtuigt het zichzelf dat het de centrale economische macht is die het geworden is.

Als je je voorstelt dat er dagelijks urenlang Japans gesproken televisienieuws op straat te zien zou zijn in New York, kun je je voorstellen dat de New Yorkers zich bedreigd zouden voelen door dit fenomeen. Schrijvers die zich in de Verenigde Staten uiteenzetten met de architectuur, zoals Glenn Weiss en Raymond Gastil, hebben de nog zo jonge invasie van het videoscherm in de arena van de openbare architectuur in New York City met wanhoop en zelfs verbijstering opgemerkt en zijn er tuk op om de verdwijning ervan te voorspellen. Gastil gebruikt de recente mislukking van Fizzazz op Columbus Avenue in de Upper West Side, een kleine zaak voor Coca Colakleren die gebruik maakte van *touch-screen* video monitoren om een overzicht te geven van haar producten, als bewijs dat het fenomeen van de beeldschermen iets is waarvan het nieuwe al snel weer verleden tijd zal zijn. Hij staat zijn fantasie niet toe tot voorbij de territoriale grenzen van Amerika door te dringen en schrijft het binnenvallen van beeldschermen in de stedelijke ruimte toe aan een esthetiek die het afgelopen decennium gegist heeft in de winkelgalerijen van de Amerikaanse voorsteden. Hij vraagt: *...als het (in het openbaar opgestelde) beeldscherm zo'n vanzelfsprekende uitwas is van de op de auto georiënteerde en van galerijen voorziene buitenwijken, wat doet die beeldschermesthetiek dan op Columbus Avenue?*¹⁰

Het antwoord is natuurlijk dat het beeldscherm geen noodzaak is binnen de Amerikaanse voorsteden, maar binnen de eerste grote

op technologie gegrondveste horizontale megalopolis ter wereld: Tokio.

Alleen in de horizontale stad verdwijnt de natuurlijke horizon. In Manhattan blijven de grenzen van de compacte verticale stad altijd zichtbaar op straatniveau (en meer nog daarboven); het is altijd mogelijk om terloops de smalle strook van met bomen overdekte rotsen aan de oever van de Jersey of de open wirwar van Queens of Brooklyn te zien. (In Manhattan wordt de verbeelding alleen aangesproken door de lengte van de avenues: met het idee dat Broadway in een andere stad eindigt, ergens ver weg in het Noorden, terwijl het daar nog steeds dezelfde naam heeft.) In Tokio daarentegen, waar in Shinjuku een nieuw blok met aardbeving-bestendige wolkenkrabbers, voorzien van onverwoestbare elektriciteitsnetten, is neergezet als willekeurig gerangschikte majongstenen, is de horizon amper zichtbaar. Zelfs vanuit de nagemaakte Zwitserse chalet-restaurants bovenop deze gebouwen is enkel de stad te zien. Alleen in de horizontale stad is de elektronische horizon een noodzaak geworden.

De afwezigheid van een horizon versnelt de tijdswaarneming op een merkwaardige manier en schept de illusie (om niet te zeggen de werkelijkheid) dat het moeilijk is, of in ieder geval tijdrovend, om de stad te 'ontsnappen'. De in het openbaar opgestelde mediaschermen herstructureren de tijd tot zwevende blokken en bieden de aanblik van een ontsnapping uit de tweede hand, doordat ze dag en nacht omkeren maar niet, en dat is interessant, de seizoenen. De publieke beeldschermen in Tokio vertonen louter seizoensgebonden beeldmateriaal, met name als de beelden uit Japan zelf afkomstig zijn. (Bij buitenlands beeldmateriaal zijn de seizoenen daarentegen vaak de projectie van Japanse vooroordelen. Zo leeft Spanje in een eeuwigdurende zomer.)

Openluchtbeelden hebben geen enkele documentaire waarde. Ze bieden geen informatie over de plaatsen waar ze zijn opgenomen.

Het zijn simpelweg virtuele ruimtes in en van zichzelf. Bedenk hoe belangrijk deze schermen zullen worden in de eerste ondergrondse projecten, zoals *Alice City*, die Japan momenteel plant. Luchtruimte is al lang een handelswaar in Tokio, teneinde onder de *Zonlicht Wet* uit te komen die verbiedt dat een nieuw gebouw een bepaald percentage direct licht blokkeert ten opzichte van de bestaande aanpalende gebouwen. (Deze wet heeft geen neiging tot pervers verwrongen of geknotte Gaudiëske vormen losgemaakt bij de Japanse architecten, maar verklaart wat je Tokio's gebouwen met 'zonnesculptuur' zou kunnen noemen.) Zeer ruimte is al te koop in de vorm van drijvende kantoren in de baai van Tokio en onlangs zijn er plannen gelanceerd om over de snelwegen heen te gaan bouwen, die zelf overigens ook al zijn aangelegd boven reeds bestaande straten en in onbruik geraakte kanalen. Zelfs wordt er serieus nagedacht over de mogelijkheid om 'zwevende' buitenwijken te bouwen boven de belangrijkste zakendistricten van Tokio, zodat de forenzen alleen maar een tochtje met de lift hoeven te maken om naar huis te gaan. Ondergrondse ruimte is de volgende - de laatste? - handelswaar wat betreft 'echt' grondgebied in Japan. Vreemd genoeg weerspiegelen de plannen voor deze ondergrondse projectontwikkelingen de ontwerpen van de laat negentiende eeuwse en vroeg twintigste eeuwse technologische utopisten, zoals de Amerikaanse Campkoning Gilette (1855 - 1932) die niet alleen het veiligheids-scheermes uitvond, maar er ook naar smachtte Amerika een nieuw uiterlijk te geven.¹¹

KOLONISATIE VAN DE TWEEDIMENSIONALE WERELD

Tokio is, anders dan New York, geen universum dat zelf zijn grootste attractie is. Het is een stad die voortdurend, net als Alice achter de spiegel, verlangt om iets of ergens anders te zijn. Het wil vooral New York zijn. Dat

10. Raymond Gastil, 'Image and Afterimage: The Screen and Architecture', in: *Metropolis*, Jan/Feb 1989, New York, pp.46-51. Zie ook Glenn Weiss, Edward Leffingwell, 'The Necessity of Walls: The Impact of Television on Architecture', in: *Modern Dreams; The Rise and Fall and Rise of Pop*, Institute of Contemporary Art, MIT Press, Cambridge, 1988.

11. Howard P. Segal, *Technological Utopism in American Culture*, The University of Chicago Press, Chicago en Londen, 1985, p.43.



100 Forum Vision

SONY

LYO 5F

LYO

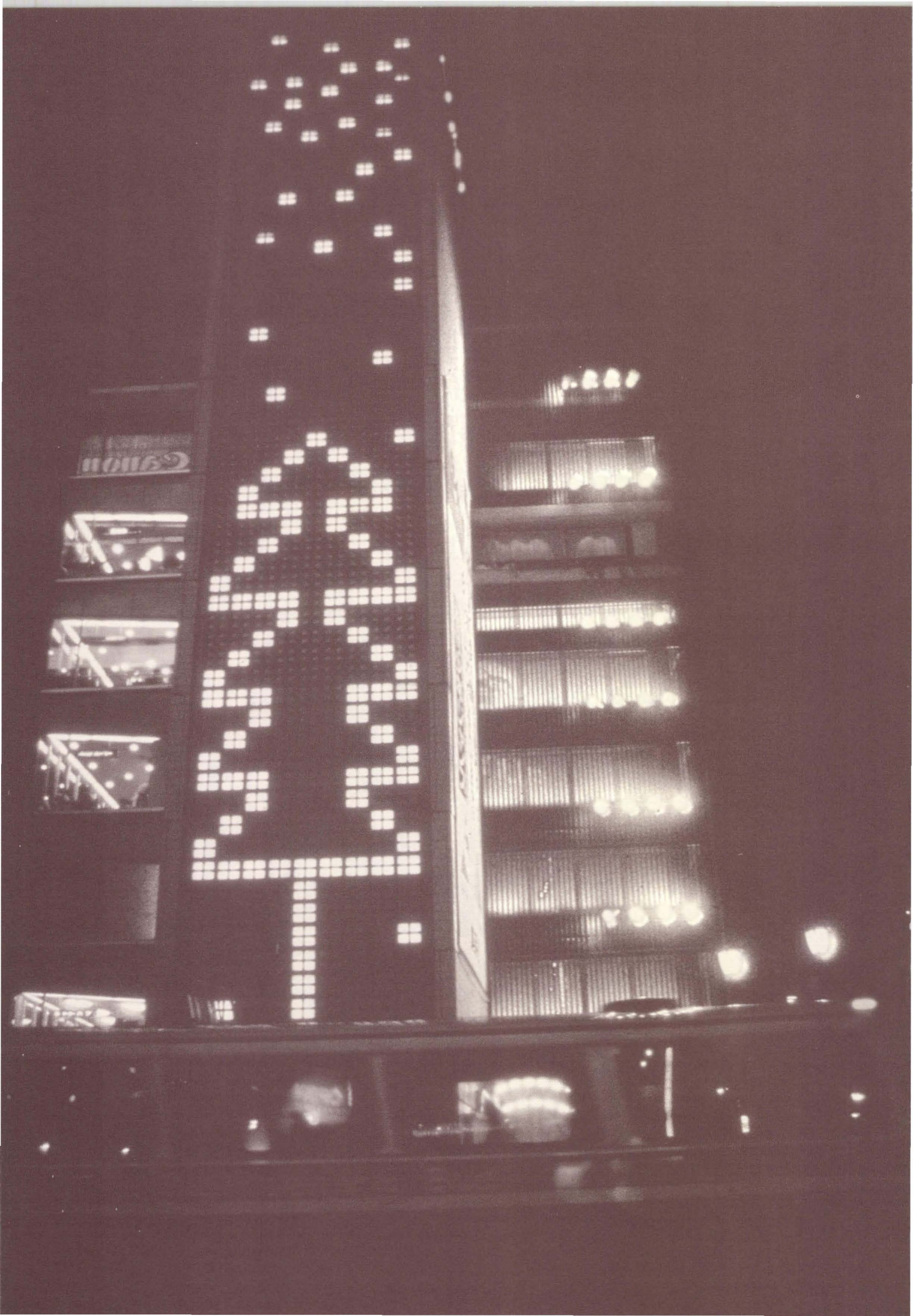
7

パル

コ

△

パル



□ lower left hand corner of the image that you can actually identify what it is that is being advertised. Another hand has painted a photo-realistic representation of the container in which the product is bottled. The same incidental mention of the product name is a common practice in Japanese television commercials. It could be surmised that Japanese advertisers and television executives have come to the highly realistic conclusion that the relationship between television advertising and sales is a fictitious notion which merely simulates the real effects of an actual marketplace like a movie theatre where revenue is accrued directly from ticket sales instead of through the advertising middlemen.⁷ This realisation has imbued a great deal of creative freedom to the artists involved in producing advertising imagery. The commercial can then be conceived of as a 'gift' to the viewer and is constructed as an elaborate fantasy presented for the viewer's 'pleasure'.

In his book *America* Jean Baudrillard remarks about the United States that it is purely by its *fictive* basis that it dominates the world. *You wonder whether the world (America) itself isn't just here to serve as advertising copy in some other world.*⁸ That other world is Japan.

The America that is lost to most Americans is reimagined in all its utopian perfection without a trace of irony in the world of Japanese advertising. The West is constantly recontextualised to a point which can be 'understood' as something far beyond the exotic. Western art and western artists become in their incarnation within the frame of Japanese advertising the ultimate commodity: Western Culture - the one attribute of Power which Japan desires but cannot manufacture. So we see the Japanese seeing Andy Warhol holding a monitor which displays colour bars and advertising 70K video tapes, Joseph Beuys labouring through snow-laden woods in the service of Nikka Whiskey, Ray Charles

whispering one word, *Parco* (a fashion-oriented 'market store'), and Woody Allen marketing the more enigmatically achievable *Delicious Life*.⁹

THE HORIZONTAL CITY

On the streets of Tokyo Tokyoites can see undigestible American new programs in English being streetcast on huge screens for hours on end and images everywhere of places outside Tokyo. All of this is not as you might surmise another example of the unrequired consumption of America culture. Nor is it an example of the type of American cultural imperialism with which the world is so familiar. By displaying the rest of the world in the ambient installations of the streets of Tokyo Japan brings the world to its doorstep and in pretending that this simple act is one of 'knowledge', realises itself to be the central economic power that it has become.

If one were to imagine hours of Japanese-language television news streetcast on a daily basis in New York, one could easily imagine New Yorkers feeling threatened by the phenomenon. Architectural writers in the United States such as Glenn Weiss and Raymond Gastil have begun to note the only recent invasion of the video screen into the arena of public architecture in New York City with despair and even puzzlement as to its origins and are keen to foresee its disappearance. Gastil cites the recent failure of Fizzazz on Columbus Avenue on the Upper West Side, a retail outlet for Coca Cola clothes which used touch-screen video monitors as catalogues for its products, as proof of the transitive novelty value of the phenomenon of screens. Not allowing his imagination to penetrate beyond the territorial boundaries of America he ascribes the incursion of screens into the city space to an aesthetic which has been fermenting in the suburban shopping malls of America for a decade. He asks ... *if the (publically displayed)*

*screen is such a natural outgrowth of the car-oriented and malled suburb, what is the screen aesthetic doing on Columbus Avenue?*¹⁰ The answer of course is that the screen is the imperative not of the American suburbs but of the world's first great technologically-based horizontal megalopolis: Tokyo.

It is only in the horizontal city that the natural horizon disappears. In Manhattan it's always possible to observe the limits of the narrow vertical city from street level (even more so from above); to glimpse the narrow strip of tree-laden cliffs on the Jersey shore or the open sprawl of Queens and Brooklyn. (It is only in the length of the avenues that the imagination is engaged in Manhattan: with the idea that Broadway, still with the same name, ends in another city far to the north). In Tokyo by contrast, where a new cluster of earthquake-resistant grid-immune skyscrapers which are placed like randomly sorted majong tiles in Shinjuku, the horizon is rarely glimpsed. Even from the simulated Swiss Chalet restaurants atop these buildings there is nothing to be seen but the city. It is only in the horizontal city that the electronic horizon has become necessity.

The lack of an horizon strangely speeds up the perception of time and creates the illusion (nay the reality) that is difficult, at least time consuming, to 'escape' the city. Publically displayed media screens restructure time in erratic clusters and offer the aspect of vicarious escape, inverting day and night but not, interestingly enough, the seasons. The ambient screens of Tokyo are strictly tied to seasonal imagery, especially if the imagery is Japanese. (In the case of foreign imagery on the other hand the seasons are often the projection of Japanese stereotypes. Spain, for example, lives in a perpetual Summer.)

Ambient images are in no sense documentary. They offer no information about the places in which they were taped. They simply are virtual spaces in and of themselves. Imagine how

opposite:
THE SONY BUILDING Ginza,
Tokyo 1982, featuring a
permanent wall of
animated screens
photo: Peter Callas

7. For an expanded version of this argument see Thomas Streeter, 'Beyond the Free Market; The Corporate Liberal Character of us. Commercial Broadcasting' in: *Wide Angle*, Vol. 11, No. 1, Athens, Ohio, 1989.

8. Jean Baudrillard, *America*, Verso, London and New York, 1988, p.29.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 113

9. *Delicious Life* was a slogan for Seibu Department store in 1982.

10. Raymond Gastil, 'Image and Afterimage: The Screen and Architecture' in: *Metropolis*, Jan/Feb 1989, New York, pp.46-51. See also Glenn Weiss, Edward Leffingwell, 'The Necessity of Walls: The Impact of Television on Architecture' in: *Modern Dreams; The Rise and Fall and Rise of Pop*, Institute of Contemporary Art, MIT Press, Cambridge, 1988.



TELEVISION SET IN A UTILITY
POLE, Tokyo 1988
photo: Peter Callas

Mitsubishi onlangs het Rockefeller Center heeft aangekocht (met daarin opgenomen het RCA-gebouw, de symbolische 'voederbak' van de televisie) geeft aan hoe groot dit verlangen is.

Misschien kunnen openluchtbeelden in New York niet met dezelfde onontkoombaarheid functioneren als in Tokio, omdat New York zo arrogant is dat het alleen zichzelf wil zijn en dat het in zijn doodsrendez-vous met de Werkelijkheid sowieso niets moet hebben van technologische *gadgets*. Misschien is het juist deze band met de 'werkelijkheid' die New York zo fascinerend maakt voor Japanners (al zouden de Tokioërs een vergelijkbare dagelijkse confrontatie kunnen opdoen in praktisch iedere stad in Zuidoost-Azië, toch zouden ze daar het element van echte, verrotte macht missen dat New York doortrekt).

New York is ook een stad die, als zoveel Europese steden, al begonnen is om een museum van zichzelf te worden. De ontwikke-

ling ervan kan op dit moment bijna niet meer gestuurd worden door architecten, die ernstig in de weg worden gezeten door wijkgerichte ontroerend goed-wetten. In de voorsteden van New York, zoals Queens, wil niemand meer een huis hebben dat ook maar iets verschilt van dat van zijn bureu. En dat is precies wat de Amerikanen van de Japanners dachten. Tokio daarentegen is momenteel een soort toneelpodium dat bijna per seizoen van uiterlijk verandert en in de voorsteden kunnen bizar gevormde huizen met gebrandschilderde ramen (intact) worden waargenomen die direct op straat uitkijken. Japan heeft geen traditie wat het bouwen in steen betreft en Tokio heeft vaak te kampen gehad met abrupte veranderingen als gevolg van aardbevingen, branden en oorlogen, en heeft er geen problemen mee om zichzelf voortdurend te veranderen of opnieuw uit te vinden. Schermen spelen een hoofdrol in dit proces van 'opnieuw uitvinden'.

In het zelfbeeld van Japan had het in de jaren 1920 en '30 te stellen met hetzelfde drastische ruimtegebrek en hetzelfde gevoel te zijn buitengesloten van de wereldeconomische markten, als in de jaren 1980 het geval was. Een groot deel van de Japanse vooroorlogse propaganda rond de invasies in Azië en de Stille Oceaan, te beginnen met de bezetting van Formosa (Taiwan) in 1894 en eindigend met de rampzalige bezetting van Mantsjoerije (dat door de Japanners Mansjuko wordt genoemd) aan de vooravond van de Tweede Wereldoorlog, noemde ruimtegebrek als het Japanse probleem en als voornaamste reden waarom het bereid was te helpen bij de opbouw van de zogenaamde 'Groot Aziatische Welvaartszone'.¹²

De ironie van de Japanse nederlaag in de oorlog trekt nog dagelijks voorbij aan een zwijgend televisiepubliek, dat toeziet hoe jumbo jet-ladingen met bejaarde 'kinderen', achtergelaten in Mansjuko toen de Japanners

voor de Russen vluchtten in de laatste dagen van de oorlog, hun gezichten laten zien en publiekelijk hun vroegste herinneringen ophalen, in de hoop dat ze door een familielid zullen worden herkend in het nieuwe land, dat net zo zijdelings een kolonie is als Mansjuko was, maar dan van *terebi* (televisie). Iedere vliegtuiglanding wordt jonger en jonger (de oudsten mochten als eersten vertrekken) en hun herinneringen worden steeds vager (ze waren dienstplichtige babies toen de Russen kwamen). Zij zijn op dit moment bijna de enig zichtbare nagedachtenis aan de oorlog voor Japan en ze kunnen met een druk op de knop worden weggevaagd.

De Amerikaanse videokunstenaar Tony Conrad stelt in de videotape *That Far Away Look* uit 1988 overtuigend (zij het een beetje raillerend), dat de Japanners al eeuwen obsessieel bezig zijn om het driedimensionale om te vormen tot het meer hanteerbare tweedimensionale. Het grootste voormoderne project, stelt hij, was het maken van platte rijstvelden in een bergachtig terrein. Het meest recente project bestond eruit om alles plat te maken, zodat het (de wereld) kon worden aangesproken - en gecontroleerd - via het beeldscherm van een tv-toestel. Indien deze tweedimensionale wereld kan worden beschouwd als een soort virtueel territorium, zijn de Japanners niet alleen bezig om haar aan te leggen, maar ook om haar actief te koloniseren. De neokoloniaire kanten van de Japanse merknamen en reclameteksten voor beeldverbreidende technologie - Pioneer, Victor (jvc, Japan Victor Company), National en Ricoh's 'Copy Frontier' - zijn niet slechts rudimenten van een vroegere manier van denken, maar actieve metaforen die de eigendomsrechten claimen van het terrein dat ze met zo'n hardnekkig centralisme benoemen. Kijkend naar deze ruimtes, turend door deze elektronische apparaten, meten westerse onnozelaars, een terrein op dat ze niet langer in eigen bezit hebben.

12. S. Nakado, *Japan's Problems; Japan-China Facts & Pictures*, Japan Pacific Association, Tokio, 1936, p.26.

□ important these screens will become in the first underground developments, like *Alice City*, which Japan is now planning. Sky space has long been a marketable commodity in Tokyo to get around the *Sunshine Law* which disallows a new building to block a certain percentage of direct sunlight from preexisting adjacent buildings. (This law, rather than some proclivity for perversely distorted and truncated Gaudiesque shapes amongst Japanese architects, accounts for what might be called Tokyo's 'Sun Sculpture' buildings.) Sea space is already for sale in the form of floating offices in Tokyo Bay and there have recently appeared plans to build over the express-ways in Tokyo which are already built over the preexisting ground roads and former canals. There is also serious speculation about the possibility of building 'floating' suburbs above the main business districts of Tokyo so that commuters would only need to take an elevator ride home. Underground space will be next - the last? - commodity of 'real' territory in Japan. Curiously the plans for these underground developments reflect the design of late nineteenth and early twentieth century technological utopians like the American King Camp Gilette (1855-1932) who, as well as inventing the safety razor, yearned to reshape America.¹¹

COLONIZATION OF THE TWO DIMENSIONAL WORLD

Tokyo, unlike New York, is not a self-attracting universe. It is a city which constantly wishes, like Alice through the looking glass, to be somewhere or something else. It especially wishes to be New York. The recent acquisition by Mitsubishi of the Rockefeller Center (incorporating the RCA building, the symbolic 'manger' of television) indicates the extent of this desire.

Perhaps the reason that ambient imagery fails to function with the same imperative in New

York as it does in Tokyo is that New York, in its arrogance, wishes to be nothing other than itself and in its death tryst with Reality has no use for technological gadgets in any case. Its link to 'reality' is perhaps the reason why the Japanese are so fascinated with it (though Tokyoites would get the same kind of daily confrontation in almost any major city in South East Asia as they do in New York they might miss the element of real, rotten power that New York suffuses).

New York is also a city which like many European cities has already begun to function as a museum of itself. Its development is now largely beyond the control of architects who are hampered by heritage zoning laws. In the suburbs of New York like Queens no one desires any longer to have a house any different from any one else's. That's what the Americans used to think about the Japanese. Tokyo is now by contrast like a theatre set which changes appearance almost with the seasons and in the suburbs bizarrely-shaped houses with stained glass windows (intact) directly facing the streets can be spotted. Japan has no tradition of building in stone and Tokyo has suffered many abrupt changes through earthquakes, fires and war, and sees no problem with constantly transforming, or reinventing, itself. Screens play a major role in this 'reinvention'.


Japan perceived itself as facing the same drastic shortage of space and the feeling of being locked out of world economic markets in the 1920s and 30s as it has done throughout the 1980s. Much of Japan's pre-War propaganda regarding its incursions into Asia and the Pacific, beginning with the 1894 occupation of Formosa (Taiwan) and ending with the disastrous occupation of Manchuria (called Manchukuo by the Japanese) prior to the War, cited lack of space as Japan's problem and the main reason why it was willing to help in the construction of the so called Greater Asia Co-Prosperity Sphere.¹²

The irony of Japan's defeat in the War is today still paraded before a mute television audience which watches as jumbo jet load after load of aging 'children' who were left behind in Manchukuo as the Japanese fled the Soviets in the last days of the War, present their faces and publically recount their earliest childhood memories in the hope of being recognised by a relative in that new land, which is just as tangential a colony as was Manchukuo, of *terebi* (television). Each planeload is younger and younger (the eldest had the privilege of going first) and their memories are less distinct (they were babes in arms when the Soviets came). They are now nearly the only visible reminder of the War for Japan and they can be eclipsed with the press of a button.

American video artist Tony Conrad argues persuasively (if somewhat tongue in cheek) in his videotape *That Far Away Look* (1988) that the Japanese have been engaged in a process of obsessively transforming the three dimensional into the more manageable two dimensional for centuries. The largest pre-modern project, he argues, was to make flat rice fields in a mountainous terrain. The most recent project has been to turn everything flat so that it (the world) can be addressed - and controlled - through the screen of the monitor. If that two dimensional world could be considered a form of virtual territory the Japanese are not only constructing it, they are actively colonizing it. The neo-colonial facets of Japanese brand names and advertising copy for image-emitting technology - Pioneer, Victor (jvc, Japan Victor Company), National and Ricoh's 'Copy Frontier' - are not merely vestiges of an earlier way of thinking but active metaphors which invest proprietary right to the terrain they label with such persistent centrality. In watching these spaces, in peering through these electronic devices, Western innocents are surveying a terrain which no longer belongs directly to them.

NEW FRONTIER
海洋

円形ダムの
内側を
ドライブアップ



海の底の
新空間

海洋開発に新しい可能性を拓く
シミズの「マリネーション」構想。

太平洋の真ん中に外周1000mの円いダムを造り、
内側の水をポンプして流し出す。干拓の手続きを大規模
機化して、海底を陸地化しようというのだから、この
マリネーション構想は、東京湾が干ばり収まる
ほどの広さを持つ、新空間。海洋研究都市に、交通
の中継地に、マリネーションの「大マナギ」また、海底
資源の採掘基地としても、夢は大きく21世紀へと
ふくらみよ。

次の世代へ、夢・空・間

SHIMIZU CORPORATION
清水建設

〒154 東京都中央区新富2丁目1番1号 TEL.032535-4111

TO THE NEXT GENERATION:
DREAM, SKY, SPACE... one of Shimizu Corporation's advertisements of it's plans to build a *Mari(n)ation* by enclosing an area of the sea and emptying it of water to create *new space at the bottom of the sea* and by building a concrete city on the moon.

SHUKANSHINCHO
MAGAZINE,
Tokyo 16 March 1989

11. Howard P. Segal, *Technological Utopianism in American Culture*, The University of Chicago Press, Chicago and London, 1985, p.43.

12. S. Nakado, *Japan's Problems; Japan-China Facts & Pictures*, Japan Pacific Association, Tokio, 1936, p.26.

MARIJN VAN

A small, discreetly hand-lettered sign says:

*The Nostalgia of a
"Prophylactics For Sale"
Ask Clerk"*

De toestand waarin Case, de hoofdpersoon uit William Gibsons *Neuromancer*, zich bevindt is de toestand van een verslaafde.

Case is een *console cowboy*, een computerfreak die zich via zijn *deck* toegang verschaft tot de ruimte van een wereldomvattend computernetwerk, de zogenaamde 'cyberspace'. Als hij die ruimte eenmaal heeft betreden is hij zich niet meer bewust van zijn aardse bestaan. Hij heeft zich mentaal volledig verplaatst in het hallucinaire universum van de computer.

Teruggekeerd op aarde verkeert hij in een voortdurende staat van onrust, zijn leven wordt beheerst door het verlangen naar die andere wereld - en dat maakt hem uiteraard tot een dankbare pion in de strijd tussen de supermachten van de futuristische computermaatschappij die Gibson beschrijft. De mogelijkheid die Case heeft om de bestaande wereld achter zich te laten en rond te reizen in een ander universum is een verwezenlijking van de grootste droom van de mens. De zoektocht naar dit andere universum richtte zich aanvankelijk op ruimte buiten de aardse atmosfeer, maar het zoeken duurt langer dan verwacht, en de buitenaardse fantasieën raken langzamerhand uitgeput. Ondertussen is men op aarde al lang begonnen met het *maken* van een ander universum. De droomfabrieken draaien op volle toeren en creëren een onafgebroken stroom van fictieve werelden, waarbij de hoop gevestigd is op de illusionaire potentie van beeld. Technische vernieuwingen zoals bredere projectieschermen, panoramische lenzen en een hogere beeld- en geluidskwaliteit moeten het vertoeven in die fictieve werelden veraangename. Steeds beter zijn beeld en geluid in staat een ander universum op te roepen dat zich opdringt als een alternatief voor de dagelijkse werkelijkheid. Maar dit beelduniversum heeft één enorme handicap: het kan slechts passief worden ondergaan. Veel belangrijker dan het scheppen van wereldbeelden is het scheppen van de mogelijkheid tot handelen. Eigenlijk maakt het niet uit hoe een wereld eruit ziet, als je maar het idee hebt dat je invloed kunt uitoefenen op de dingen.

Dat idee is misschien wel het meest essentiële onderdeel van de wereldervaring. De mogelijkheid tot handelen maakt in Gibsons boek de ervaring van een andere wereld zo compleet. De reizen die Case maakt in cyberspace zijn niet alleen maar een kwestie van langskomende beelden - het feit dat Case in die ruimte kan handelen bewijst dat hij zich er werkelijk in verplaatst. Case kan deze door mensen geconstrueerde wereld verlaten met de zekerheid dat deze wereld ook zonder hem bestaat. Hij kan terugkeren in de dagelijkse (science-fiction) werkelijkheid met het bewustzijn dat hij terug zal moeten in cyberspace omdat hij daar nog iets af moet maken. Die geestestoestand, de heimwee van een wereld-emigrant, kunnen we op dit moment alleen aantreffen bij maanreizigers en bij de spelers van adventures. Nu is de eerste soort vrij zeldzaam, maar spelers van adventures kun je dagelijks tegenkomen op de trein, waar ze zich onderscheiden van de andere aardbewoners door dit soort van conversaties: *Hij kan het niet uitstaan: ik zit nog steeds in die kelder en ik weet niet hoe ik er uit moet komen. Ja, daar heb ik ook veel gezeten. Het schijnt dat je toch bij dat raam daarboven moet kunnen komen. Dan moet je eerst bij die dronkaard op straat een bergbeklimmings-*

ting halen. Oja die dronkaard. Die heb ik geld gegeven, maar ik kreeg niks van hem terug. Nee die moet je een fles whiskey geven, en die staat op de bar in dat cafe naast de kerk. Maar volgens mij is er ook een onderaardse gang, die uitkomt bij dat pleintje vlak voor het postkantoor... Deze geprivilegieerde individuen zijn met hun gedachten niet meer bij deze wereld. Mentaal hebben zij zich overgegeven aan een universum dat veel bevredigender is dan het bestaande. Het adventure-universum.

SPELEN MET VERWACHTINGEN

Adventures, ook wel fantasy-games genoemd, zijn computerspelletjes. Het belangrijkste principe van een adventure is: je weet dat een wereld is geconstrueerd, die bestaat uit een aantal aan elkaar geschakelde ruimtes. Verder weet je niets. Je weet niet wat je in die wereld kunt verwachten, je weet niet uit welke ruimtes deze bestaat en je weet niet welke eigenschappen deze ruimtes hebben. Vaak weet je niet eens wat je eigenlijk moet in deze nieuwe wereld. Je voelt je een ontdekkingsreiziger, maar dan één met de avonturendichtheid van Indiana Jones. Het doel van het spelletje is het ontdekken van alle mogelijkheden die deze nieuwe wereld biedt. Soms lijkt er een ander doel te zijn, zoals het verzamelen van zo veel mogelijk punten, of het veroveren van een of andere schat. Maar dat zijn slechts aanleidingen om niet stil te blijven staan en altijd maar verder te gaan totdat je ieder hoekje en gaatje kent. De adventures kunnen op allerlei manieren zijn uitgewerkt. De oudere spelletjes geven hun informatie voornamelijk in woorden, maar tegenwoordig zijn er de meest verfijnde uitwerkingen in computertekeningen. Een beginsituatie is bijvoorbeeld de voorkant van een politiebureau, waar een agentje voor staat. Door middel van de pijltjes op het toetsenbord kun je het agentje zich voort laten bewegen, en het beeldscherm toont de ruimtes die het betreedt. Nog steeds weet je niets, behalve dat deze nieuwe wereld voor je open ligt, als je maar door de juiste deuren gaat, de juiste taktiek bedenkt voor het oplossen van problemen, de juiste vragen stelt en de juiste opdrachten geeft. Een groot deel van het spelen van een adventure bestaat uit het verzinnen van mogelijke commando's, die meestal moeten bestaan uit een werkwoord en een zelfstandig naamwoord: *open door, smash window, take bag*. Van te voren weet je niet welke commando's de computer herkent, en bij iedere nieuwe situatie moet je weer zoeken naar die commando's die het spel erkent.

Een voordeel van deze geconstrueerde wereld ten opzichte van onze bestaande is haar economie. In deze computerwereld heeft ieder element een betekenis waar je in principe

Mediamatic
vol 5 # 3
page 116

DER JAGT
"Striped or plaid?"

World Emigrant

✱ The situation in which Case, the main character in William Gibson's *Neuromancer*, finds himself is that of an addict. Case is an *console cowboy*, a computer freak who through his *deck* has access to a computer network, the so-called 'cyberspace'. Once he has entered this computer space he is no longer conscious of his earthly existence. His mind is completely absorbed by the hallucinatory universe of the computer.

✱ When he has returned to earth, he is in a continuous state of unrest, his life is controlled by his desire for that other world - and this of course makes him an easy pawn in the struggle between the superpowers in the futuristic computer society described by Gibson. To be able, like Case, to leave the present world behind and travel in another universe is the realization of man's greatest dream. The quest for this other universe was initially directed at the space outside the atmosphere of the earth, but the search takes longer than expected, and extraterrestrial fantasies are gradually being exhausted. Meanwhile, on earth people have long since started to *create* an other universe. The dream factories work at full blast and create an uninterrupted flow of fictive worlds, hoping for the illusionary potency of the image. Technical innovations such as wider projection screens, panoramic lenses and a higher quality of image and sound are supposed to make our stay in those fictive worlds more agreeable. With increasing success, image and sound are capable of evoking another universe, which imposes itself as an alternative for everyday reality. Yet this image-universe has one enormous handicap: it can only be experienced passively. The creation of the possibility to act is much more important than the creation of images of different worlds. It does not really matter what a world looks like, as long as you feel that you can influence things.

This notion is perhaps the most essential part in the experience of the world. In Gibson's book, the possibility to act makes the experience of a different world so complete. Case's travels in cyberspace are not just a matter of images passing by - the fact that Case is able to act in that space proves that he has really entered that world. Case can leave this world created by man, feeling certain that it also exists without him. He can return to everyday (science fiction) reality, aware that he will have to return to cyberspace because there is still work to be finished. At present, this state of mind, the nostalgia of a world emigrant, is to be found only in moon travellers and in players of adventures. Members of the first category are quite rare, but one can daily meet adventure players on the train, where they distinguish themselves from other earth dwellers through their peculiar kind of conversation: *I can't stand it, I'm still in that basement and I don't know how to get out. Yes, I've also been there often. It seems that there's a way to reach that window up there. After that you have to collect mountaineering equipment from that drunk in the street. Yes, the drunk. I gave him some money, but I didn't get anything in return. No, you have to give*

him a bottle of whiskey, which you can find on the counter in the bar next to the church. *But I think there is also a subterranean passage leading to the small square in front of the post office...* These privileged individuals are no longer in this world. Mentally they have surrendered to a universe which is a great deal more satisfying than the existing universe. The universe of adventure.

PLAYING WITH EXPECTATIONS

Adventures, also called fantasy games, are computer games. The basic principle of an adventure is: you know that a world has been constructed which consists of a number of interconnected spaces. That is all you know. You don't know what to expect in this world, you don't know what spaces this world contains, and you don't know which characteristics these spaces possess. Often you don't even know what you are supposed to do in this new world. You feel like an explorer in a world with an adventure density as high as in Indiana Jones. The object of the game is to discover all the possibilities that this new world has to offer. Sometimes there seems to be a different goal, such as scoring as many points as possible, or hunting some kind of treasure. Yet these are merely incentives to move on and on, until you know every nook and cranny. The adventure games may take many forms. In the older games information was mainly supplied in words, but at present there are also games with extremely sophisticated computer drawings. For instance, the starting point may be the facade of a police station with a little policeman standing in front of it. By means of the arrows on the keyboard you can move the policeman, and the monitor shows the spaces he enters. You still don't know anything, except that this new world is open to you - if you just go through the right door, use the right tactics to solve problems, ask the right questions and give the proper instructions. A large part of playing an adventure consists of discovering possible commands, which are usually made up of a verb and a noun: *Open door, Smash window, Take bag*. You don't know beforehand which commands the computer knows, and in each new situation you have to search for those commands the game recognizes.

An advantage of this created world in comparison with our existing world is its economy. In this computer world, each element has a significance which can usually be discovered. A table in a room is never there without a purpose. There will undoubtedly be an object on it (a knife, a box, a coin) which can be used elsewhere. A

You are in a 24-hour convenience store. There is a magazine rack near the front door, with a sign reading "This no library -- no leeding." Except for the clerk standing behind the counter, the store appears to be deserted. A small sign graces the counter.

achter kunt komen. Een tafeltje in een ruimte staat er nooit voor niets. Daar ligt ongetwijfeld een voorwerp op (een mes, een doosje, een muntstuk) dat ergens anders van pas zal komen. Een krant die verfrommeld op een bankje ligt zal waardevolle informatie bevatten voor het agentje. Ieder element is een uitdaging, want overal kan je iets mee doen, alleen weet je nog niet wat. Een touw impliceert meteen een aantal toffe padvindingsverwachtingen: je kan het ergens aan vastmaken, misschien moet je ergens inklimmen of iets ophijsen, of je op een bepaald moment in een put laten zakken. Maar er zal iets mee gaan gebeuren, anders was dat touw er niet geweest. Tenminste, dat is de meest voor de hand liggende redenering. Het kan natuurlijk ook een valstrik zijn. Een avontuur bestaat bij de gratie van het onverwachte. Als Indiana Jones zijn leerling-archeologen voorhoudt dat een vondst nooit simpelweg aangewezen wordt door een kruisje op een kaart - *X never marks the spot* - is de eerstvolgende onderaardse gang aangegeven door een enorme X op de vloer. Bij zo'n avonturenfilm speelt de regisseur een spel met de verwachtingen van de kijkers. Op dezelfde manier speelt de maker van een avontuureen spel met de verwachtingen van de speler.

ZELF MAKER WORDEN

Eigenlijk heb je bij het spelen van een avonture voortdurende dialoog met de schepper van de wereld waar je je in bevindt. Je probeert steeds na te gaan welke gedachten de maker heeft gehad, een vraag die de mens zich op aarde ook voortdurend stelt, maar die in dit geval geen mystiek vraagstuk is omdat de maker van het avonture-universum iemand is van hetzelfde kaliber als de speler. Bij een avonture weet je zeker dat de maker alles speciaal voor jou heeft uitgedacht, en dat is bij het leven op aarde maar de vraag. En omdat de maker wil dat je als speler snel in staat bent je in zijn wereld thuis te voelen, hangt het avonture-universum voor een groot deel aan elkaar van voor de hand liggende redeneringen. Een taxi-bordje op straat betekent dat er een taxi te verkrijgen is, en dat er dus meerdere straten zullen zijn, anders heb je niks aan een taxi. Een lift wijst op het bestaan van meerdere verdiepingen in een gebouw en een donker steegje is gevaarlijk. Maar de maker van het spel heeft proberen te bedenken wat jij als speler denkt dat hij heeft bedacht en hij probeert je te betrappen op te simpel redeneren. Als jij veronderstelt dat een vuilnisbak onderaan een raam wel eens allerlei bruikbare voorwerpen of aanwijzingen zou kunnen bevatten, weet de maker dat die gedachte bij jou opkomt. Dus als je het agentje in de vuilnisbak laat kijken kan je als antwoord krijgen *Wat denk je nou dat er in een vuilnisbak zit... vuilnis natuurlijk!*, en als speler voel je je een beetje gegeneerd dat de schepper van het spel jouw nogal onfrisse gedachte heeft kunnen voorspellen. Maar je weet nu hoe de schepper jouw

manier van redeneren inschat en in de volgende situatie probeer je slimmer te zijn en zo'n blunder te voorkomen. Het spel spelen is gelijk aan het leren kennen van de maker, met het doel te ontsnappen aan het idee dat de maker jou al kent.

Voortdurend heb je bij het spelen van een avonture het ongemakkelijke idee dat je wordt bekeken. Dat de maker op de hoogte is van jouw intiemste gedachten. Niet voor niets is de meest populaire avonture een sex-avonture: *Larry's Sleazy Dreams*. Als speler neem je de gedaante aan van Larry, een mannetje dat in een wereld belandt van hoeren, pooiers, goktenten, erotische clubs en een morsig kerkje waar je binnen een paar minuten kan trouwen. Als je als Larry een hoer op een bed ziet liggen, dan wil je ongetwijfeld een stevige wip. Misschien probeer je eerst wat beleefdheden uit te wisselen, waarbij de hoer je voor schut zal zetten, zodat je al snel tot de conclusie komt dat een andere handeling met haar niet mogelijk is. Wil je die handeling overleven, dan zal blijken dat je eerst condooms zal moeten kopen in de drogist om de hoek, anders sterf je binnen de kortste keren aan een geslachtsziekte. Die condooms kun je pas krijgen als je allerlei gênante details onthult over je wensen ter gebruik. Alles in dit spel is erop gericht om de speler te laten voelen hoe voorspelbaar zijn gedrag is, en hoe clichématig zijn gedachten en zijn gêne. En het paradoxale is, dat je het spel alleen kunt spelen door die clichés te hanteren. Zodra je *Larry* speelt laat je je leiden door de oerdriften van bezit en macht. Iedere vrouw die je tegenkomt moet worden genomen, ieder gokspel gewonnen, iedere pooier moet worden vernederd. Als speler ben je bij voorbaat van plan om de taal te spreken van de wereld waar je in bent beland, omdat je anders niet verder kan komen. Net als Gibsons *Case* ben je volledig manipuleerbaar, omdat je maar één ding wilt: verder komen om de door jouw betreden wereld volledig te leren kennen. Ieder voorwerp dat je op kan pakken wil je opgepakt hebben, iedere deur die open kan wil je geopend hebben, iedere ruimte wil je betreden hebben. Ieder element kan immers weer zicht bieden op nog meer elementen die de maker in het spel heeft aangebracht. Je weet echter nooit of je alle mogelijkheden die het spel biedt hebt ervaren. En dat is de paradox die het spelen van een avonture zo verslavend maakt. Je weet dat je in principe tot ieder hoekje van de wereld moet kunnen doordringen, omdat een maker met vergelijkbare hersencapaciteiten alle paden voor jou heeft uitgestippeld. Maar je kunt nooit weten of je overal bent geweest omdat je de wereld van de maker niet kan overzien. Dat overzicht kan je alleen maar krijgen door de maker te worden, en dat is dan ook wat de spelers van een avonture proberen. Ze volgen de maker in zijn gedachtengangen, en raken hopeloos verstrikt in zijn brein. Een avonture is een reis door de hersenruimte van je medemens, waar die medemens je al verwacht.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 118

"WHAT A PEEVER!!!"

A crumpled newspaper will contain valuable information for the little policeman. Each element is a challenge, because they can all be used, although as yet you don't know how. A rope will immediately evoke a number of boy-scout expectations: it can be attached somewhere, you may have to climb, or hoist up something, or you may have to descend into a well. In any case something can be done with the rope, or it would not have been there. At least, that is the most straightforward explanation. Of course it may also be a trap. An adventure exists by the grace of the unexpected. When Indiana Jones explains to his archaeology students that a treasure is never simply indicated on a map - *X never marks the spot* - the next subterranean passage is indicated by an enormous X on the floor; in this kind of adventure film, the director plays with the expectations of the audience. In the same way, the maker of an adventure plays with the expectations of the players.

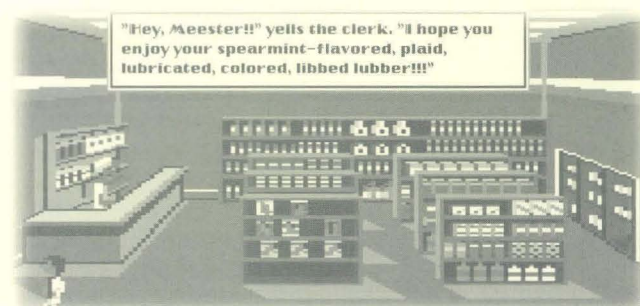
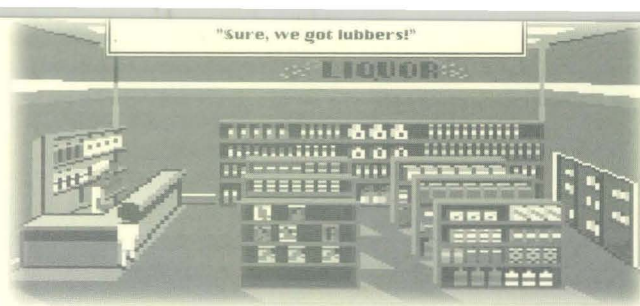
BECOMING THE MAKER

To play an adventure, you have to keep up a continuous dialogue with the creator of the world in which you find yourself. You are continually trying to discover the thoughts of the creator, something also frequently attempted on earth; but in this case it is not a mystical enigma, because the maker of the adventure universe is of the same calibre as the player. In an adventure you can be sure that the maker has invented everything especially for you, something that is much less certain in ordinary life. And because the maker wants you, the player, to feel quickly at home in his world, the adventure universe is to a large extent based on straightforward logical reasoning. A taxi sign in the street means that you can get a taxi there, and that therefore there are other streets as well, otherwise a taxi would be no use. A lift indicates a multi-storey building, and a dark alley is dangerous. The maker of the game has tried to anticipate what you think that he thinks, and he tries to catch you making mistakes through superficial reasoning. If you suppose that a dustbin below a window might contain all kinds of useful objects or indications, the maker already knows that the thought will occur to you. So when you make the policemen inspect the dustbin, you will get the reply: *What would you expect in a dustbin... rubbish, of course!*, and you feel embarrassed that the maker of the game has been able to predict your rather unsavoury thoughts. But now that you know how the creator anticipates your kind of reasoning, you try to outwit him in the next situation and avoid such blunders. Playing the game is like getting to know the

maker, attempting to escape from the idea that the maker already knows you.

In an adventure game you constantly have an uneasy feeling of being watched. The feeling that the maker knows your most intimate thoughts. It is not surprising that the most popular game is a sex adventure: *Larry's sleazy dreams*. The player is metamorphosed into Larry, who finds himself in a world of whores, pimps, casinos, sex clubs and a seedy church where you can get married within a few minutes. If you, in Larry's shape, see a prostitute lying on a bed, you are undoubtedly interested in a screw. You may try to be civil and polite at first, but the prostitute will make fun of you, so that you soon reach the conclusion that it is not possible to do anything else with her. In order to survive however, you first have to buy condoms in the drugstore on the corner, otherwise you will die at once from a venereal disease. To get these condoms you have to disclose all kinds of embarrassing details about the way you intend to use them. Everything in this game is directed at making the player feel how predictable his behaviour is, and how commonplace his thoughts and embarrassment. Paradoxically, you can only play the game by conforming to these cliches. When you play *Larry*, you allow yourself to be led by a primitive drive for possession and power. You feel a compulsive urge to make love to every woman you meet, to win every gambling game, to humiliate every pimp. You have already decided to speak the language of the world in which you find yourself, because it is the only way to move on. Just like Gibson's Case, you can be manipulated in every way, because there's only one thing you want: to move on and become fully acquainted with the world you have entered. You want to pick up every object that can be picked up, open every door that can be opened, enter every room, in the knowledge that each element may give access to even more elements the maker has put in the game. But you will never know whether you have experienced all the possibilities offered by the game. This is the paradox which makes playing an adventure game so addictive. You know that you should be able to penetrate each corner of the world, because the paths were set out by a maker with mental capacities comparable to your own. But you will never know whether you have seen everything, because you cannot get an overview of the maker's world. You can only get that overview by becoming the maker, which is what adventure players attempt. They follow the thoughts of the maker and become entangled in his brain. An adventure is a journey through the brain of a fellow human being who is expecting you. translation FOKKE SLUITER

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 119



(ingezonden mededeling)

After
Nature
=
Homo
Shit

Time, in and of itself, is a first application of Space, it seems to me.

mik ezdanitoff

The game consists of substantial pieces and a playing field. The immateriality of the rules makes it possible to play. Since the dawn of culture, this distinction between hard- and software has been taken into account with great precision. Down through the centuries, hundreds of different software packets have accompanied the hardware of card and ball games. The hardware has endured in direct proportion to the extent to which it was derived from the simplicity of the game of war. Just like its military counterpart, the hardware was ready to undergo any sort of innovation without ever changing its function. The player stands, looking through whatever form his medium has taken in the present, regardless of time or place, face to face with the basic patterns of the archaic program. The game has a fascination all its own. The player is tuned in to the thousand wonders which the game offers within the boundaries of its hardware. There's no place in the player's involvement for the non-committal attitude which accompanies perusal of the open media: as long as the game continues, no escape is possible.

However subtly the assortment of software has managed to adapt itself throughout the millenia to the *hic et nunc*, it never succeeded in escaping Kai Wah's classic division into the four categories of agon, alea, mimicry and ilinx, or games of competition, chance, dressing-up, and intoxication. This author believes that a game is always bi-polar: on the one hand, the *paideia*, the unhindered improvisation, pleasure in playing and, at the other extreme, the *ludus*, winning through effort, patience or dexterity. In the lightning acceleration of the development of the image-games today, we once again find this dichotomy. The *intoxication or narcosis* (Lu Han) which results when the acquaintance of a new medium is made, provides the *paideia* which keeps the game boy rooted, night after entire night, to his electronic playing field. But, as soon as he's comprehended the roles and thoroughly reconnoitred all the cunningly concealed corridors and narrow pathways to success, the dizzying shock of the destruction of the imaginary 'I' on the screen is postponed, for a longer and longer period of time. From that moment on, the player's pleasure is no longer derived from the thrill of self destruction, but from the *control* (Ke Sei) which he wields over the elements of the game. The playing of video games in the post historical era didn't have to force a break with the archaic program to create its own kind of fascination.

The advent of the solitary video game rang in the end of the era of passive tv. Reception of the two dimensional condemns the consuming spectator to give an aesthetic opinion. Painting and writing don't allow positive participation. The physical reception of the picturesque takes place with the aid of a Stanley knife and hydrochloric acid. The critical spectator is only able to make his existence known to this art by destroying it. The other options which this kind of artwork leaves open to him are inertia and instrumental use (painting out, rewriting, quoting). Contact between art and body is to be made by storing the perceived object among the cultural goods stacked in the brain. Only in the twentieth century would the grasping (in all senses) of the world by means of the artwork be channelled directly through the body, in the interactive art of the ludic sixties. The twentieth century culture of the moving picture also had to reach the psyche of its viewers from a distance. It accomplished this by teaching successive generations of imagophiles to decode the readable images at a faster and faster tempo. When the clip-zipp intoxication reached its climax and people were ready for some *control*, the video game was invented to

keep the played-out viewer from giving in to his destructive urges. The violence called into being by the art form had to be deflected, to keep it from being directed at the installation itself. From then on, the image was to give answer to the input of the critical consumer.

Unlike regular consumption of the two-dimensional media, during the video camp, one's own opinion as to nice/stupid, neat/dumb doesn't come into play. The screen's *sucking* locks more of the body's functions into the hardware than the visual organs alone. The hand, for example, which was locked in a supple but lightly aggressive contact with the machine in the era of electromechanical flippery, has now developed a *Fingerspitzengefühl*. The main function of the images screaming past of the screen is to distract the player in order to eliminate him; their aesthetics is aimed at the viewers instead of the other way around. Reception means downfall. The steering gaze, which scans the whole image simultaneously for irregularities and determines what must be reacted to, filters the urban, landscape-like, or spatial game panorama down to the minimum of strategic information needed to survive for a second or two. Taking this urbane view of the screen, one worries only about the segment which concerns one and the rest falls outside of one's visual scope.

The content of the new medium video is the old one 'auto': the video game offers a 'traffic-experience' in which eye, hand and foot shackle the individual to a stream of images. The tendency to connect the body up to the two dimensional and thus create an imaginary space, as real as a football field, in which one can participate, is summarized with the term 'virtual reality'. While this concept of an already visualizing data landscape in which one hops about with cyber goggles on may be intoxicating for the moment, it's a closed medium which will soon become just another piece of serious hardware for competition and dressing-up games; the image will then have been stripped of its immanent subjection to aesthetic discipline and turned into an instrument, a tool, comparable to the pictures in a card game.

More attractive than the game in the media is the prospect of making hardware of the media themselves for use in a game in which the playing field is the network of communication (including the orbit). This game is aimed at reversing the merging of soft and hardware (as envisaged by cyberspace) and tries to once again create a distance between the two, because it's only by virtue of this distance that the game is possible at all. The game *in* the media lacks the bluff, the poker, the irony, the non-communication, which is the very thing giving the game *with* the media its charm. This game envisages the total separation of game and player, the uncoupling of body and artificiality, in order to physically experience the immaterial media themselves - and to tackle them. The rules of this game aren't to be decided upon one-two-three: it's like the unknown game of the speakers of a foreign language, which one follows breathlessly; it can take hours or years before one comprehends how it works.

The outward form of the camp with the media can be discerned clearly enough: it's divided into rounds. Representations, media minutes, tv stations or older media which emerged triumphant from preceding rounds, may lose their value as players utterly in the rounds to come. Opponents can disappear suddenly, to become minimedia and remain invisible for long periods of time. The game with the media occurs in the rarefied atmosphere of medial transience itself. But one must always be able to play the game anew. The players may wish to conquer the media, but not to destroy it.

translation Jim Boekbinder

Time is op zich reeds een eerste toepassing van de Space, lijkt me.
mik ezdanitoff

Het spel bestaat uit substantiële stukken en een speelveld. De immaterialiteit van de regel maakt het mogelijk om ermee te spelen. Sedert de dageraad der culturen wordt dit onderscheid tussen hard- en software nauwkeurig in acht genomen. Bij de hardware van het kaart- of balspel zijn in de loop der eeuwen honderden software pakketten geleverd. De hardware bleek duurzamer naarmate ze meer was afgeleid van de eenvoud van het krijgsspel. Net als het militaire was de hardware bereid iedere innovatie te ondergaan, zonder ooit van functie te veranderen. De speler kijkt dwars door de tijdelijke gedaante van zijn media heen om ongeacht tijd of plaats face to face te komen staan met de grondpatronen van het oerprogramma. Het spel kent zijn eigen fascinatie, de speler is ingeschakeld op de duizend wonderen die het spel biedt binnen de omheiningen van de hardware. Voor de vrijblijvendheid waarmee men de open media pleegt door te nemen, is geen plaats in de betrokkenheid van de spelers: zolang het spel duurt is ontsnappen niet mogelijk.

Hoe verfijnd het software-aanbod zich in de loop der millennia heeft weten aan te passen aan het *hic et nunc*, toch slaagde het er nooit in te ontsnappen aan de klassieke vierdeling van Kai Wah in agon, alea, mimicry en ilinx ofwel competitie-, kans-, verkleed- en roesspelen. Volgens deze auteur is het spel altijd een bipool: aan de ene kant de *paideia*, de onbekommerde improvisatie, het plezier van het spel, aan het andere uiterste de *ludus*, het winnen door inspanning, geduld of handigheid. Bij de thans ras voortschrijdende ontwikkeling van het beeldspel vinden we opnieuw deze tweeslag. De *verdoving of narcose* (Lu Han) die wordt veroorzaakt door de kennismaking met een nieuw medium, zorgt voor de *paideia* die de gameboy nachtenlang aan zijn elektronische speelveld kluistert. Maar zodra deze de regels doorkrijgt en alle slinks verborgen doorgangen en smalle paden naar het succes begaanbaar heeft gemaakt, wordt de duizelingwekkende verplettering van het imaginaire lk op 't beeldscherm steeds langer uitgesteld. Vanaf dan komen de genoegens niet meer voort uit het genot van de zelfdestructie, maar uit de beheersing van de spelelementen, de *controle* (Ke Sei). Het videospelen in de tijd van de posthistorie heeft geen breuk met het oerprogramma hoeven forceren om bekoring te verwerven.

De intrede van het solitaire videospel luidde het tijdperk van de passieve televisie uit. Receptie van het tweedimensionele veroordeelt het consumerend subject om een esthetisch oordeel af te geven. Peintuur en schriftuur laten een positieve participatie niet toe. De fysieke receptie van het schilderachtige vindt plaats met behulp van zoutzuur en Stanley mes. Het kritische subject kan zijn bestaan aan deze kunst nu eenmaal enkel kenbaar maken door haar te vernietigen. De andere opties die het kunstwerk hem laat zijn inertie en instrumenteel gebruik (overschilderen, herschrijven, citeren). Contact leggen tussen kunst en lichaam dient te geschieden via het opslaan van het waargenomen object tussen de in de hersens opgetaste cultuurgoederen. Het (be)grijpen van de wereld via het kunsting zou men pas in de twintigste eeuw direct via het lichaam laten verlopen in de interactieve art van de ludieke jaren zestig. Ook de 20ste eeuwse cultuur van de bewegende beelden had op afstand de psyche van de kijker moeten zien te bereiken. Ze deed dit door de opeenvolgende generaties imagofielen te leren de decodering van leesbare beelden te versnellen. Toen de clipzip-roes z'n climax bereikte en men toe was aan wat *control*, werd de videogame uitgevonden om te voorkomen dat de uitgespeelde kijker zou toegeven aan destructieve driften. Het door het kunstwerk opgeroepen geweld

moest in de kast worden geleid, zodat het zich niet tegen de installatie zelf zou keren. Op de input van de kritische consument kwam voortaan een antwoord van het beeld.

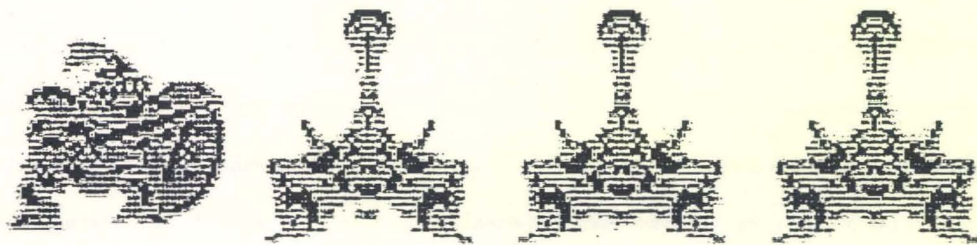
Anders dan bij de reguliere consumptie van tweedimensionele media moet tijdens de videokamp het eigen oordeel aangaande leuk/stom, mooi/dom worden opgeschort. Het *sucken* van het scherm sluit al meer lichaamsfuncties aan op de hardware dan het visuele orgaan alleen. De hand bijvoorbeeld, die in de era van het elektromechanische flipperen een soepele maar licht agressieve aansluiting op de kast had bevochten, ontwikkelt nu een *Fingerspitzengefühl*. De beelden die op het scherm langsrazen hebben hoofdzakelijk tot functie de speler af te leiden teneinde hem uit te schakelen, hun esthetica is op de kijker gericht in plaats van andersom. Receptie is ondergang. De sturende blik, die het gehele beeld scant op onregelmatigheden en bepaalt waarop gereageerd moet worden, filtert het stedelijke, landschappelijke of ruimtelijke spelpanorama tot het minimum aan strategische informatie dat nodig is om voor een seconde of wat te overleven. In deze urbane kijk op het scherm bekommer je je alleen om wat je aangaat en de rest valt buiten het blikveld.

De inhoud van het nieuwe medium video is het oude medium auto: het videospel biedt een verkeerservaring waarin oog, handen en voeten het individu ingeschakeld houden op een beeldenstroom. De tendens om het lichaam aan te sluiten op het tweedimensionele en daardoor een imaginaire ruimte te creëren waarin men, even reëel als op het voetbalveld, kan participeren, wordt samengevat onder de noemer van de virtual reality. Roept het concept van dit alvisualiserende datalandschap waarin men met de cybergoggle op rondhopt momenteel nog een roeservaring op, binnenkort wordt ook dit gesloten medium gewoon een stukje serieuze hardware voor competitie- en verkleedspelletjes. Daarmee is het beeld eens en voorgoed ontdaan van zijn immanente esthetische disciplinerende en een gebruiksvoorwerp geworden, vergelijkbaar met de plaatjes van het kaartspel.

Aantrekkelijker dan het spel in de media is, van de media zelf de hardware te maken voor een spel waarvan het speelveld het netwerk van de communicatie is (inclusief de orbit). Dit spel wil de versmelting van soft- en hardware, zoals cyberspace die beoogt, keren en poogt opnieuw een afstand creëren tot de hardware, omdat alleen daardoor het spel mogelijk is. Het spel *in* de media ontbeert de bluf, de poker, de ironie, de non-communicatie,

die het spel *met* de media nu juist zijn charme verleent. Het beoogt de totale scheiding van spel en speler, de loskoppeling van lichaam en kunstmatigheid, om daardoor de immateriële media zelf fysiek te kunnen ervaren - en aan te pakken. De regels van dit spel zijn niet zomaar uit te maken. Het is als met het onbekende spel van anderstaligen waarbij je ademloos staat toe te kijken: het kan uren of jaren duren voor je doorhebt hoe het werkt.

De uiterlijke vorm van de kamp met de media is duidelijk genoeg te zien: het verloopt in rondes. Representaties, mediaminuten, televisiestations of oudere media die in de ene ronde veroverd zijn, kunnen hun spelwaarde totaal verloren hebben in een volgend strijdperk. Tegenstanders verdwijnen opeens in minimedia en blijven tijden lang onzichtbaar. Het spel met de media vindt plaats in de ijle atmosfeer van de mediale vluchtigheid zelf. Maar het spel moet altijd opnieuw kunnen worden gespeeld. De spelers willen de media wel verslaan, maar niet vernietigen.



さまようよろいが あらわれた。
さそリアーマーが あらわれた。
さそリアーマーが あらわれた。
さそリアーマーが あらわれた。

goddda

THE INVASION OF DRAGON QUEST IN JAPAN
EDITED BY D.S. HIROKAWA

Light?

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 123

✕ The video arcade game *Space Invaders* landed in Japan and transmogrified people into today's hypermaniac game enthusiasts called (*Game*)*Otaku* in Japanese slang. Hours were spent in the game centers or coffee shops, plunking down 100 yen coins. The games swallowed up children's allowances, time, attention, and eventually everything until nothing was left but a generation of *Game Otaku*. An *Otaku* did not traditionally exist in Japan. The emergence of *Otaku* is modern phenomena. In short, it is a general term applied to people who are maniac specialists in certain fields. *Hypermaniac enthusiast* is a mild term to describe the *Otaku*. They come in all forms. The *Game Otaku* will be able to tell you anything and everything about computer games. Similarly, there are *Otaku* for movies, comics, video art, and so on.

Het videospel *Space Invaders* deed zijn intrede in Japan en veranderde tot dan toe doorgewone mensen in hypermanische spelletjes-enthousiastelingen, in het Japans bargoens (*Spelletjes*)*Otaku* genoemd. Ze brachten uren door in spelletjesarcades en coffee-shops, waar ze de ene 100-yen-munt na de andere erdoorheen jaagden. De spelletjes verzwoegen het zakgeld van de jeugd, haartijd en aandacht, alles, zodat er een hele generatie van *Spelletjes-Otaku* ontstond. De *Otaku* heeft geen historische wortels in Japan. Het opduiken van de *Otaku* is een modern fenomeen. Kort gezegd verwijst de term naar mensen die zich tot het manische toe in een bepaald onderwerp hebben gespecialiseerd. *Hypermanische enthousiasteling* is nog maar een milde beschrijving van de *Otaku*. Je hebt ze in allerlei soorten. De *Spelletjes-Otaku* zal je alles, maar dan ook alles, kunnen vertellen over computerspelletjes. Op dezelfde manier heb je ook film*Otaku*, strip*Otaku*, videokunst*Otaku*, enzovoort.

De *Famicon*, afkorting voor *Family Computer*, vervulde de spelletjesinvasie van de Japanse maatschappij. Met dit volledig voor computerspelletjes ontworpen apparaat kon je met behulp van een gewone televisie spelletjes doen. Het produkt sloeg in als een bom en bracht de genadeslag toe: het gaf het computerspel zijn permanente plaats in de huiskamer. De invasie was volbracht. De onvoorstelbare *Blitzkrieg* werd bestendigd door het onweerstaanbare gemak dat het apparaat bood. De formidabele combinatie van de *Famicon* en de tv maakte de gang naar de spelletjeshal overbodig. Met behulp van *Famicon software* kon je dezelfde opwindung bereiken als in de spelletjeshal, maar dan in de luxe en beslotenheid van de huiskamer.

Het begon er mee dat kinderen hun ouders overhaalden het apparaat te kopen. Vervolgens raakten oudere broers en zusters besmet. In sommige gevallen gaven uiteindelijk ook de ouders toe aan de verlokkingen van de *Famicon*. De spelletjes varieerden van simpele actiespelen voor kinderen, tot software voor het beleggen in aandelen of programma's met semi-pornografische attracties voor boven de achttien. De oudere *kids* op de universiteiten keken in het begin maar neer op de *Famicon* als kinderachtige onzin. Toch kwamen er steeds meer schoorvoetend met de bekenning dat ze er zelf ook een hadden. Met een jonger broertje of zusje in huis kon je die nog de schuld geven van de intrede van

de *Famicon* in jouw huis. Met deze smoes kon je tenminste je reputatie als intellectueel nog enigszins redden. Hoevelen er in werkelijkheid achter gesloten deuren zich verlustigen aan het spel weten slechts God en de *Famicon*.

Het gekibbel tussen gezinsleden over het televisiekanaal ontwikkelde zich in een nieuwe dimensie. Er kwamen slaande ruzies over de toegang tot de tv of de *Famicon*. Het geworstel van ouders om hun kinderen bij de tv weg te sleuren werd met de komst van het spel steeds heftiger. Een privé-tv, helemaal voor jezelf alleen, dat was het paradijs voor de *Famicon*speler. Wat een luxe om uren achter elkaar ongestoord met je tv en je *Famicon* door te brengen. Geluk als de complete overgave aan de wereld van spelletjes, en vooral aan de virtuele wereld van het computerrollenspel. Het gaf niet meer dat je niet aan je nachtrust toekwam, of dat je alle tijdsbesef was verloren.

Kennis van het nieuwste spel of de laatste rage behoedden je voor gênante sociale situaties. De *Famicon* werd een heel gewoon onderwerp van het geouwehoer in de koffiepauze op school of op het werk. En als je *Dragon Quest* niet kende, hoorde je er niet bij.

Dragon Quest is een spel waarbij je een rol aanneemt waardoor je de held in een fantastisch scenario kunt worden. Bij dit soort spelletjes treedt de speler een wereld met bijzondere uitdagingen binnen en heeft hij de kans zijn eigen lot te beïnvloeden. Meestal is er sprake van een verhaal dat de

speler motiveert een bepaald doel te bereiken. Bij *Dragon Quest* doet het centrale thema denken aan een oud epos met krijgers die monsters en draken verslaan. Zelf speel je een van die krijgers en moet je met je virtuele kameraden het kwaad bevechten in een virtuele wereld compleet met continenten en oceanen. Het doel van je virtuele leven wordt je duidelijk gemaakt door personages als je moeder, vriendelijke dorpsgenoten, ridders en wat je verder zoal aan edele lieden tegenkomt. Allemaal smeken ze je de wereld van het kwaad te redden. Natuurlijk ga je op pad, maar op je tocht kom je voor vele enigma's te staan en wordt je voortgang belemmerd door gevaarlijke monsters. Met het verstrijken van de virtuele tijd door een simulatie van de dag-en-nacht-cyclus, worden jij en je vrienden wijzer van jullie opgedane ervaringen. Wat begon als een stel dolkdragers die wat simpele toverspreuken tot hun beschikking hadden, ontwikkelt zich tot een ijzersterk team van krijgers met magische wapens en wijze tovenaars die de macht hebben over leven en dood. In deze wereld zijn jij en je vrienden de verlossers.

Nu kind en volwassene zich richting tv buigt en een fantasiewereld binnenstapt, werpen de tijdschriften zich op artikelen met de nieuwste overlevingstips voor deze magische wereld en wijzen ze zelfs de weg naar de verovering. Spelletjesfanaten wisselen met hun vrienden de mierzigste beetjes informatie uit. Soms kun je

✕ The *Famicon*, short for Family Computer, completed this game invasion of Japanese society. This gadget designed solely for playing computer games allowed one to play games using the ordinary tv. The product was an immediate hit and a coup de grace that permanently installed the computer game in the living room. The invasion was complete. The incredible *blitzkrieg* was perpetuated by the irresistible convenience the gadget offered. The formidable combination of the Famicon and tv made trips to the game center obsolete. Famicon software in cartridges gave access to the same game center excitement within the luxury and privacy of the home.

First, children persuaded their parents to buy the gadget. Then older siblings caught the disease. Finally, in some cases, parents even surrendered to the lure of the Famicon. Games ranged from simple action games for children to software for stock trading and semi-pornographic attractions for adults. Older 'kids' in universities, initially looked down on the Famicon as *kiddy stuff*. Yet increasing numbers sheepishly began to admit that they had one too. If you had a younger sibling, blame him or her for allowing the Famicon to step through your door. At least this excuse saved your reputation as an intellectual. Only God and the Famicon know the actual numbers of those who play behind closed doors.

Quarrels between family members over tv channels evolved into a new dimension. There were fights over access to the tv or the Famicon. Parental struggles to tear their child away from the tv were aggravated by the game. A personal tv, all to oneself, spelled paradise for the Famicon player. What a luxury to have undisturbed privacy with your tv and the Famicon for hours on end. Happiness was complete submersion into the world of games, especially the virtual worlds of role playing games. It did not matter any more if one lost sleep and a sense of real time.

Knowledge of the latest game or fad saved you from social embarrassment. Famicon became a regular topic at coffee break chit chats both at work and at school. And if you haven't heard of *Dragon Quest* you were certainly out of this world.

Dragon Quest is a role playing game which allows you to play the role of the hero in a fantasy scenario. In this type of game, the player enters the world with its particular challenges and is allowed to shape his or her own fate. Generally there is a story line which motivates the player to reach a certain goal. For *Dragon Quest*, the central theme is like that of an ancient epic with warriors slaying monsters and dragons. One character representing yourself and your virtual comrades fight against evil in a virtual world complete with continents and oceans. The purpose of your 'virtual life' is made clear by characters such as your 'mother' and other friendly villagers, knights and noble persons whom you encounter. These characters beseech you to save the world from evil. Monsters and riddles make the journey dangerous. As virtual time passes by with a simulation of the day/night cycle, you and your comrades mature with accumulated experience. What started as a band armed with daggers and simple magic spells grows into a formidable team of warriors with magical weapons and wise wizards with powers to kill and heal. In this world you and your friends are the saviours.

As children and adults huddle over the tv, stepping into fantasy land, magazines churn out articles on the latest tips on surviving and conquering in this magical world. Game fans and friends trade tidbits of information. Certain items can be traded for magical weapons. Slay the monsters and you earn gold and experience. A game arena even lets you bet your hard-earned money on two fighting combatants. With luck you have more of a financial edge to buy the badly needed weapon or shield. Fight your way through

woods, grasslands, mountains, and oceans. Search for the hermit hiding away in the land of ice in the polar regions. Villages and towns offer safety zones where you can check into inns to rest and heal at a price. Brave bewitched ruins and towers for hints and treasures. And finally when the dragon king is slayed by your sword, do you switch off the game? Certainly not. Reexplore all the continents, castle towns, and villages. The monsters and zombies are gone. The menacing music changes for a cheerful tune. People thank you for saving the world. This is the ultimate ego trip.

Gabin Itoh, technophile editor and critic of *LOG IN*, a Japanese computer magazine, gives us some insight into the baffling invasion of the Famicon and *Dragon Quest*. The following comments are extracts from his essay on the *Dragon Quest* game.

THE ACTION ROLE PLAYING GAME

Dragon Quest 1 was released in May, 1986, and was considered to be the first 'orthodox role playing game' for Famicons. This meant that the game progressed on a command selection basis much like the classical computer role playing games, *Wizardry* and *Ultima*.

When *Dragon Quest* was first introduced, most Famicon games were action games. (Action games like simple target and shoot games engage the player's reflex and do not have stories to tell. ED) At about the same time, the first role playing game boom has been phased out for personal computers and was being replaced by the action role playing game. These were role playing games which incorporated characteristics of the action games. Eventually, action role playing games became so popular that they dominated the entire market. At the time, this [combination of reflex action with a story] was a logical development because the majority of Famicon players were school children who have been addicted to action games.

iets ruilen tegen magische wapens. Het verslaan van monsters levert goud en ervaring op. In een arena kun je zelfs je zwaarverdiende geld inzetten op een van de aldaar vechtende strijders. Met een beetje geluk heb je daarna wat meer financiële ruimte om het wapen of schild te kopen dat je zo nodig hebt. Baan jezelf al strijdend een weg door bossen en velden, over bergen en oceanen. Zoek ergens bij de pool de kluizenaar die zich verbergt in het land van ijs. Dorpen en steden bieden je tegen betaling beschermde zones waar je naar een herberg kunt gaan om uit te rusten of te genezen. Al je moed bij elkaar geraapt betreedt je behekste ruïnes en torens, op zoek naar een schat of desnoods alleen een aanwijzing. En wanneer je dan uiteindelijk de koning der draken met je zwaard hebt doorboord, zet je het spel dan uit? Zeker niet. Opnieuw trek je speurend over de continenten, de ommuurde steden en de dorpen. De monsters en levende doden zijn verdwenen. De dreigende muziek verandert in een vrolijk melodietje. Het volk dankt je voor het redden van de wereld. Dit is de ultieme egotrip.

Gabin Itoh, de technofiele redacteur en recensent van het Japanse computertijdschrift *LOG IN*, heeft enig licht geworpen op de verbazingwekkende invasie van de *Famicon* en het spel *Dragon Quest*. De volgende passages komen uit een artikel van Itoh over dit fenomeen.

H E T A C T I E V E R O L L E N S P E L

Toen *Dragon Quest* in mei 1986 op de markt kwam werd het beschouwd als het eerste *orthodoxe rollenspel* voor de *Famicon*. De ontwikkeling van het spel hangt namelijk af van de commando's die de speler kiest, ongeveer zoals bij de klassieke computer-rollenspel *Wizardry* en *Ultima*.

Toen *Dragon Quest* voor het eerst verscheen waren de meeste *Famicon* spelletjes actiespelen, het simpele richt-en-schiet-werk. Bij deze spelletjes gaat het vooral om de reflexen van de speler en wordt er geen verhaal verteld. Ongeveer terzelfder tijd luwde het enthousiasme voor het *gewone* rollenspel voor de personal computer en werd dit vervangen door het actieve rollenspel. Dit is een rollenspel met de karakteristieken van het actiespel. Uiteindelijk werd het actie-rollenspel zo populair dat het de markt volledig overnam. De combinatie van de reflex-handeling met een verhaal was in die tijd een zeer logische ontwikkeling, aangezien het grootste deel van de *Famicon*spelers toen aan actiespelletjes verslaafde schoolkinderen waren.

Maar de geestelijk vader van *Dragon Quest*, Yuji Horii, heeft een computer-rollenspel gemaakt zonder de eigenschappen van de actiespelletjes. Horii, wiens passie voor personal computers hem ertoe bracht zich toe te leggen op het ontwikkelen van spelletjes, is ongetwijfeld beïnvloed door klassieken als *Wizardry* en *Ultima*. Zijn spelletjes onthullen hoe sterk Horii's hang naar het verhalen vertellen is en zijn drang om zelf een virtuele wereld te scheppen waarin dit verhaal zich af kan spelen. (Hij wilde waarschijnlijk ook een virtuele wereld creëren waarin een heleboel mensen op onderzoek kunnen gaan en waarin ze naar hartelust kunnen spelen.)

Voor het vertellen van verhalen had het computerspel twee structuren ter beschikking: het rollenspel en het avontuurspel. Een vroeg voorbeeld van het laatste is *Text Adventure*, een *Infocom*-productie voor de Apple II. De eerste avontuurspelletjes lieten je geheimzinnige wegen met vele vertakkingen bewandelen. Deze spelletjes begonnen puur tekstueel, maar later werd grafiek steeds belangrijker voor de spanning van het verhaal. Het lag voor de hand de structuur van het avontuurspel te gebruiken voor het vertellen van verhalen. Het rollenspel *Wizardry* bijvoorbeeld, heeft nauwelijks een verhaal. De speler dwaalt vrij doelloos door labyrinthische kerkers, bestrijdt monsters en wordt steeds sterker.

Waarom verkoos Horii het rollenspel boven het avontuurspel, en dat terwijl hij zelf begonnen was met het ontwerpen van avontuurspelletjes? (Hij heeft verschillende avontuurspelen gemaakt voor de personal computer en een voor de *Famicon*.) Het is kenmerkend voor zijn stijl dat hij streeft naar gebruikersvriendelijke, gemakkelijk te begrijpen ontwerpen. Hij verwierp daarom de ingetypte commando's die wel eens tot problemen konden leiden wanneer de computer bijvoorbeeld kijk niet herkende als een equivalent van het geregistreerde commando zie. Hij voerde een vorm van commandoselectie in waarbij de verschillende keuzemogelijkheden in vensters op het scherm verschenen. Dit werd de standaardvorm van alle volgende avontuurspelletjes.

Maar het avontuurspel had een structurele valkuil waar de speler ondanks alle verbeteringen nog altijd in kon vallen: de mogelijkheid was aanwezig dat hij tijdens het spel vast raakte en niets meer kon doen.

Nadat hij *Dragon Quest 1* had gemaakt, schreef Horii het volgende in een essay: *Wanneer je vast komt te zitten in een avontuurspel, is er of niets meer te doen, of je hebt geen flauw idee wat je zou kunnen doen. In het computerspel met rollen echter, kun je je personages blijven ontwikkelen. Het extreemste geval uitgezonderd, komt de situatie van het 'niets te doen hebben' niet voor. Dit is een groot verschil. Wat spelletjes betreft is 'iets te doen hebben' natuurlijk stukken beter dan 'niets te doen hebben'. De populariteit van het rollenspel is een bewijs van deze stelling.*

Horii zocht naar de beste manier om een verhaal te vertellen, en vond die nu eenmaal in het rollenspel. (En werkelijk: hij heeft een verhaal weten te creëren waarin je niet vast kunt komen te zitten. *RED*) Tegen het einde van het spel vecht de speler tegen een eindeloze stroom van steeds opnieuw opduikende monsters. Waarneming, beslissing, handeling; op een bepaald punt maken deze processen zich los van het spraakcentrum in de linker hersenkwab van de speler en worden het automatische bewegingen, een algoritme dat vanzelf wordt uitgevoerd. Antwoordend op het strijdprogramma dat de *Dragon*

✕ However the creator of *Dragon Quest*, Yuji Horii, has created a role playing game without the characteristics of action games. Horii, whose mania for personal computers led to his becoming a game designer, has no doubt been influenced by the classics such as *Wizardry* and *Ultima*. One characteristic the game reveals, is Horii's attachment to story-telling and/or the urge to create a world with his own hands as a setting for the story. He probably also wanted to create a virtual world for many people to explore and play around in.

As far as story-telling was concerned, there were two available structures for computer games. One was the role playing game and the other was the adventure game. An old example would be *Text Adventure* produced by *Infocom* for Apple II. Early adventure games were like mystery novels which led you through paths with multiple branches to pursue. These games evolved from text-only types to stories which were enhanced by graphics. It was more logical to choose the adventure game structure for telling stories. For example, the role playing game *Wizardry* hardly has any story. The player only wanders around in a labyrinth dungeon, fighting monsters, and strengthening his or her own character.

For what reasons did Horii choose the role playing game over the adventure game, when in fact, he had originally been designing adventure games himself? Several adventure games for personal computers and one for the Famicom have been designed by him. As characteristic of his style, he strives for the user-friendly, easy-to-understand design. This led to the abolition of type-in commands which created problems, for example, when the computer failed to recognize 'look' as an equivalent of the registered command 'see'. He introduced the command selection form where choices popped up in windows. This became a standard style for all adventure games that followed.

However, the adventure game

had one structural pitfall despite all the improvements. It was possible for the player to get stuck in a dead-end and have absolutely nothing to do.

After completing *Dragon Quest 1*, Horii wrote the following in an essay: *When you are stuck in an adventure game, there is either nothing to do or you wouldn't know what to do. However in the role playing game, you can keep on maturing your characters. With the exception of extreme cases, the situation of 'having nothing to do' does not happen. This makes a big difference. Considering games, 'having something to do' is of course much better than 'having nothing to do'. The popularity of the role playing game proves this fact.*

Horii was searching for the best way to tell a story and that happened to be the role playing game. (In effect, he creates a story in which it is impossible to get stuck. ED) Towards the end of the game, the player continues fighting an endless stream of monsters which keeps springing out. Perception, decision, action; at one point these processes detach themselves from the speech control centers of the brain and become machine-like motions or an algorithm that is executed automatically. In answer to the battle program which creates *Dragon Quest* monsters, one becomes an algorithm that sets out to eliminate these monsters. Language and time disappear and a meaningless process comes to the foreground.

Computer graphic artist, Masaki Fujihata, once defined his works as works of algorithmic aesthetics. What he is trying to do is not to create works but to create an algorithm that creates an artist which in turn creates a work. Algorithms allow the perfect repetition of the creation of a work. The same curves, the same processing of information; in other words, algorithms allow countless works to be reproduced automatically. Take up the weapon called a computer, in the present where maximum speed equals zero speed: I think it is worthwhile to give algorithms some thought.

So let's play games and become algorithms that respond in real time to other simple algorithms.¹

SECURITY INSTEAD OF ORIGINALITY

Dragon Quest 1 shows the role playing game utilized as a system to tell a story. As typical of Horii, the overall structure is simple and easy to understand. The scenario was kept uncomplicated probably with plans to elaborate on it in the next version. He already had the second version in mind while working on the first.

The *Dragon Quest* story is a simple one of swords, wizardry and heroes. A brave warrior goes out to fight the evil dragon king who's taken over an otherwise peaceful world. This kind of fantasy story did not previously exist in Japan. Since the release of this game, children play with make-believe shields and swords. Just one game shattered centuries of traditional *ninja* play and the samurai spirit and replaced it with the spirit of *Conan the Great*. (This impact on Japanese society in itself is quite staggering. ED)

The story is simple and it lacks originality. Concerning this, Horii the creator of this game says: *I don't care for originality. If I took the pains to add some originality I think it will get in the way. People are bewildered by new things. Games only need to offer fun. In that sense a feeling of security is more important than originality.*

In fact, ordinary, matter-of-course, easy-to-understand and user-friendly qualities combined with a technical finesse make up one of the two major characteristics of Horii's games. The other is his above-mentioned love for story-telling.

Dragon Quest 2 was released in January 1987. The map of the virtual world has been expanded six fold and the number of playing characters has been increased from one to three. The scenario is also more elaborate; the main player meets his comrades who set out on the adventure together and the battle scenes are more tactical with more on the

1. According to one study, a large amount of α waves were detected in the brains of children playing computer games. These brain waves are commonly known to exist in a state of sleep. Not sleeping and yet not awake, what does one see in this twilight zone?

Quest-monsters genereert, wordt je zelf een algoritme dat gericht is op het onschadelijk maken van deze monsters. Taal en tijd verdwijnen ten gunste van een betekenisloos proces.

De computergraphic-kunstenaar Masaki Fujihata beschreef zijn werk eens als algorithmische esthetiek. Zijn doel is niet zozeer een werk te creëren, als wel een algoritme te creëren dat een kunstenaar voortbrengt die weer een werk maakt.

Dankzij het algoritme kan het kunstwerk eindeloos opnieuw op dezelfde manier ontstaan. Dezelfde krommen, dezelfde verwerking van

informatie; anders gezegd kunnen er een ontelbaar aantal kunstwerken automatisch gereproduceerd worden. Grijp naar het wapen dat computer heet in deze tijd waarin het maximum aan snelheid gelijk staat aan snelheid nul: volgens mij is het de moeite waard eens stil te staan bij het algoritme. Laten we dus spelletjes doen en algoritmes worden die in *real time* reageren op andere simpele algoritmes.'

VEILIGHEID BOVEN ORIGINALITEIT

In *Dragon Quest 1* wordt het rollenspel gebruikt als systeem om een verhaal te vertellen. Het is kenmerkend voor Horii dat de algemene structuur

simpel en gemakkelijk te begrijpen is. Het scenario is ongecompliceerd gehouden, waarschijnlijk met het doel het in de volgende versie uit te breiden. Hij liep in gedachten al met de tweede versie rond toen hij de eerste aan het ontwikkelen was.

Het *Dragon Quest*-verhaal is rechttoe-rechtaan: zwaarden, tovenarij en helden zijn er de basiselementen van. Een heldhaftige strijder gaat op pad om tegen de kwade drakenkoning te vechten die een anders zo vredige wereld in zijn macht heeft. Dit soort fantastische verhalen bestond nog niet in Japan. Maar sinds dit spel is uitgebracht spelen kinderen met gefantaseerde schilden en zwaarden. Één spel deed het eeuwenoude traditionele *ninja*-spel en de geest van de *samurai* naar de achtergrond verdwijnen en verving ze door de mentaliteit van *Conan de Barbaar*. (Deze

enorme invloed op de Japanse maatschappij is op zichzelf nogal opzienbarend. red.)

Het verhaal is simpel en

lang niet origineel. Horii, de ontwerper van het spel, zegt

hierover: *Ik geef niet om originaliteit. Wanneer ik de moeite zou doen originaliteit toe te voegen, zou dit volgens mij alleen maar in de weg van het spel komen te staan. Mensen raken in de war van nieuwe dingen. Spelletjes moeten vooral leuk zijn. Veiligheid is daarom belangrijker dan originaliteit.*

Het is waar dat de heel gewone, gemakkelijk te begrijpen en gebruikersvriendelijke kwaliteit van Horii's spelletjes samen met de technische verfijndheid ervan belangrijke kenmerken van zijn oeuvre zijn. Een ander is zijn al eerder genoemde passie voor het verhalen vertellen.

Dragon Quest 2 kwam in januari 1987 op de markt. De kaart van de virtuele wereld is zes keer zo groot geworden en het aantal spelers is van één uitgebreid naar drie. Het scenario is ook verder uitgewerkt: de belangrijkste speler ontmoet zijn kameraden en gaat samen met hen op avontuur - en de gevechtsscènes zijn tactischer met een groter team. De volgende twee versies verschenen met een interval van anderhalf jaar. *Dragon Quest 3* springt eruit door het scenario. In de uiteindelijk vierde versie is de complexiteit van het derde scenario enigszins ingeperkt tot de gemakkelijker te begrijpen structuur van het korte verhaal, wat een prachtige balans tot resultaat heeft.

Dragon Quest 3 en 4 werden met groot enthousiasme aangekondigd, niet alleen in de *Famicom*-blaadjes, maar in alle media die je je maar voor kunt stellen, van krant tot tv. Iedereen wilde zo snel mogelijk een kopie in handen krijgen. Maar de voorraad was beperkt. Er waren kinderen die het geweld niet schuwden om de kopie van een ander kind te bemachtigen. Zoals te verwachten leverde ieder incident een golf van protest op van de computer-allergische oudere generatie.

MANGA-CULTUUR

Waarom houden we allemaal zo van spelletjes? Zelfs met *Nintendo* op de wereldmarkt, is Japan

1. Volgens een onderzoek bleken er een grote hoeveelheid α -golven voor te komen in de hersenenactiviteit van kinderen die een computerspel doen. Van deze hersengolven is algemeen bekend dat ze voorkomen tijdens de slaap. Niet in slaap, maar toch ook niet echt wakker, wat zie je in deze schemerzone?

✕ team. The next two versions followed at intervals of one and a half years. *Dragon Quest 3* is notable for the most outstanding scenario. And in the final fourth version, the complicated scenario of the third version is toned down to an easier to understand short story structure which results in a beautifully balanced game.

Dragon Quest versions 3 and 4 were heralded with great enthusiasm not only in Famicom magazines but on all imaginable media from newspapers to tv. Everyone wanted to lay their hands on a copy as soon as possible. But the supply was limited. Consequently some children mugged others for a copy. And as usual, each time an incident was reported, the computer-allergic older generation screamed their criticism.

M A N G A C U L T U R E

Why do we all love games? Even with *Nintendo* reaching the global market, Japan is probably the only nation where even adults are hooked. It's puzzling. And as I write this, I become conscious of the fact that I play computer games everyday myself.

In Japanese Pop Culture, which of course includes computer games, another element for which Japanese grown-ups are ridiculed - especially by foreigners - are comic books which are called *Manga* in Japanese. The amount of *Manga* distributed in Japan is staggering. At any given time, a look around the train shows several people (grown-ups that is) engrossed in *Manga*. I consider myself to be an average *Manga* reader. Let's see... I read about 2 *Manga* books a day...that's 600 pages a day, adding up to 18,000 pages of *Manga* in a month. Goodness! Do I really read that much? That's too much. Maybe I miscalculated... no, these are the correct figures. In my working place, most people are interested in *Manga* and 7 out of 10 read the same amount or more!

There is a strong relationship between games and this *Manga* culture. First, *Dragon Quest* is not an offspring of the computer

culture but that of the *Manga* culture. The game designer, Horii aspired to be a *Manga* writer and was a member of *Manga* clubs in both high school and university. And he seems to have written a few *Manga* stories when he was a free-lance writer. *ENIX*, the producer of this game, creates computer games based on *Manga* stories. Finally, *Dragon Quest's* graphic designer Akira Toriyama, is also the in-house *Manga* writer for the *Shounen Jump Manga* magazine, a weekly publication which sells about 5 million copies an issue. Naturally, *Dragon Quest* was advertised on the pages of this magazine, a factor which greatly contributed to the sales of this game.

Computer games and *Manga* share a common point in that graphics play the foremost part in the story. I think this is an important part in Japanese Pop Culture. This leads to a problem in the Japanese language. One characteristic of the Japanese language is the existence of powerful conjunctions which act like instant glue. Combined with a grammatical structure that allows for illogical sentences, the power of these conjunctions allows one to freely write incomprehensible sentences.

This is allowed due to the isolation of one island nation, ethnic homogeneity and the lukewarm waters created by one common language; this type of communication is possible only between people with shared experiences and meanings. In other words, the ability to speak, write and read logically has gone down the drain. *Manga* then becomes a (graphic) tool to help logical thinking or functions as yet another communicative symbol based on a shared experience. At any rate, the *Manga* mentality and computer game mentality, especially in a 'story' game like *Dragon Quest* is the same. In fact, most *Dragon Quest* fans have much in common with *Manga* readers.

One of the things I like about computers is the escape into virtual reality. Time, space, and

distance freeze. There is personal control over all information. In the end, the physical body simply ceases to exist. Of course, on this side of the CRT you have a body sitting and time flowing, but I want to forget that for now and stay submerged in my computer.

Finally, concerning computer games, the speed of technological change has been slow. The slowness prolonged the life of this medium by default. One writes a story using all available capacity. Then technology takes another step providing us with a basis for a slightly larger story. It is like seeing a slow motion process; an observation in the detail of the history of media. Maybe it is suitable for the computer game to become the first medium whose death the school children will witness. It maybe something that allows one respite from the crazy speed of everyday life.

Forget user-friendly security. Computer games have the potential to show us the ultimate game of death with zero speed. I want to see that.

Poetry as a medium took a few millennia to mature and die. Novels took a few centuries. Movies took a few decades. And what of tv and videos? The cycle between the birth of a medium and its death has been accelerating. Now some may even be dead as soon as they are born or already dead before their birth. Prolonging the life of the medium is not important. How we deal with dead media is important.

Gabin Itoh and hundreds of others escape into computer games and *manga* everyday. The comforts of a common language and a shared experience and escape into the virtual worlds of *Manga* and Famicom land off respite from the crazy pace. After all, one can not sanely face the reality of long boring rides on the crowded commuter trains or the reality of the small stifling apartment. This escape into 'never never land' may be the safety valve that keeps up the grinding pace of Japanese work and life. ED.

edited and translated by D.S. HIRIKAWA

waarschijnlijk het enige land waar zelfs volwassenen verslaafd zijn. Het is raadselachtig. En terwijl ik dit schrijf raak ik me bewust van het feit dat ook ik iedere dag computerspelletjes doe.

In de Japanse popcultuur, waaronder natuurlijk ook de computerspelletjes vallen, is het stripboek (*Manga* in het Japans) een ander element waarover vooral buitenlanders de Japanse volwassenen uitlachen. Het is nauwelijks te geloven hoeveel *Manga* er gedistribueerd wordt. Op ieder willekeurig ogenblik levert een blik op de passagiers van een trein enige volwassenen op die volledig verzonken zijn in hun *Manga*. Ik beschouw mezelf als een gemiddelde *Manga*-gebruiker. Eens kijken ... ik lees zo'n twee *Manga*-boeken per dag ... dat zijn 600 bladzijden per dag, wat dus 18.000 *Manga*-bladzijden per maand oplevert. Hemel! Lees ik werkelijk zoveel? Dat is teveel. Misschien een foute berekening ... nee, het zijn de juiste getallen. Op mijn werk is bijna iedereen *Manga*-lezer en lezen zeven van de tien mensen evenveel als ik, of zelfs meer!

Er is een sterk verband tussen computerspelletjes en deze *Manga*-cultuur. Om te beginnen is *Dragon Quest* geen spruit van de computercultuur, maar van de *Manga*-cultuur. Ontwerper Horii had oorspronkelijk aspiraties een *Manga*-schrijver te worden en was tijdens zijn opleiding op de middelbare school en de universiteit lid van *Manga*-clubs. Bovendien schijnt hij een aantal *Manga*-verhalen te hebben geschreven toen hij nog een *free lance*-schrijver was. ENIX, de producent van het spel, heeft zich gespecialiseerd in computerspelletjes die op *Manga*-verhalen zijn gebaseerd. Verder is de grafisch ontwerper van *Dragon Quest*, Akira Toriyama, een vaste *Manga*-auteur van het *Shounen Jump*-*Manga*-tijdschrift, een wekelijks verschijnend blad met een oplage van vijf miljoen. Uiteraard is er in dit tijdschrift uitgebreid reclame gemaakt voor *Dragon Quest*, iets dat in hoge mate heeft bijgedragen aan de grote verkoop van het spel.

Computerspelletjes en *Manga* hebben gemeenschappelijk dat er in het verhaal een belangrijke plaats is ingeruimd voor *graphics*. Dat is volgens mij een belangrijk gegeven van de Japanse popcultuur.

Dit brengt ons bij een probleem van de Japanse taal. Een kenmerk hiervan is dat er heel sterke samenvoegingen bestaan die als een onmiddellijk plakmiddel werken. De combinatie van een grammaticale structuur die de onlogische uitdrukking absoluut niet in de weg staat met deze krachtige samenvoegingen geven je de volledige vrijheid de meest onbegrijpelijke zinnen te formuleren.

Dit moet wel voortkomen uit de geïsoleerde positie van een natie die uit een eiland bestaat, drijvend op het lauwig water dat ontstaat door een gelijke taal en ethnische homogeniteit. Deze manier van communiceren is alleen mogelijk tussen mensen met gelijke ervaringen, omringd door dezelfde betekenissen. Met andere woorden is het vermogen op een logische manier te spreken, lezen en schrijven naar de knoppen gegaan. Binnen deze interpretatie is *Manga* een (grafisch) hulpmiddel om logisch te denken, of functioneert het als een van de vele communicatieve symbolen die op gemeenschappelijke ervaringen berusten. In ieder geval is de geesteshouding van de *Manga*-lezer dezelfde als de computerspelletjesmentaliteit. Dit geldt zeker voor verhalende spelletjes als *Dragon Quest*: *Dragon Quest*-spelers hebben veel gemeen met *Manga*-lezers.

Een deel van mijn fascinatie voor de computer komt voort uit de vlucht naar een virtuele werkelijkheid. Tijd, ruimte en afstand bestaan niet meer. Je beheerst zelf alle informatie. Op een gegeven moment lijkt je fysieke aanwezigheid te verdwijnen. Natuurlijk zit mijn lichaam aan deze kant van de monitor nog gewoon op een stoel en loopt de tijd door, maar dat wil ik nu juist vergeten door op te gaan in mijn computer.

Tot slot wil ik nog over computerspelletjes opmerken dat de

technologische veranderingen traag zijn verlopen. Dit gebrek aan snelheid heeft de levensduur van het medium verlengt. Je maakt gebruik van alle mogelijkheden wanneer je een verhaal schrijft. Dan ontwikkelt de techniek zich zodanig dat er een beetje ingewikkelder verhaal gemaakt kan worden. Het is alsof je een proces vertraagd bekijkt: een observatie van een detail uit de geschiedenis van de media. Misschien past het wel bij het computerspel om het eerste medium te worden van wiens dood de schoolkinderen zullen kunnen getuigen. Dit kan misschien enig respijt geven van de krankzinnige snelheid van het dagelijks leven. Vergeet het maar met die gebruikersvriendelijke geborgenheid. Computerspelletjes dragen de mogelijkheid in zich ons het ultieme doodsspel te laten zien in snelheid nul. Dat wil ik zien.

Het duurde enige millennia voor het gedicht zich tot een volwassen medium had ontwikkeld en daarna stierf. De roman deed hier een paar eeuwen over. De film enkele tientallen jaren. En hoe zit het met de tv en de video? De levenscyclus van een medium wordt steeds korter. Sommige zullen tegenwoordig misschien wel sterven bij hun geboorte, of zelfs al eerder. Het is niet belangrijk de levensduur van het medium te verlengen. Het gaat er eerder om hoe we met dode media omgaan.

Gabin Itoh en vele anderen vluchten iedere dag in het computerspel of in *Manga*. Het gevoel van rust dat uitgaat van een gemeenschappelijke taal en gedeelde ervaringen en de vlucht naar de virtuele wereld van *Manga* en *Famicon* zijn een verademing in de voortjachtende wereld. Want je kunt moeilijk je volle verstand bewaren in een werkelijkheid van lange saai ritten in overvolle forenzentreinen, of de werkelijkheid van een klein benauwd flatje. Deze vlucht naar een land *ver-weg* is misschien wel de uitlaatklep waardoor de Japanners de vermorzende snelheid van hun werk en leven kunnen volhouden.

vertaling RONGWRONG

EDMOND COUCHOT

la Mosaïque Ordonnée

OF: HET SCHERM IN DE GREEP VAN DE DIGITALISERING

Het videoscherm staat in horizontale positie voor de leerling-lasser. Op het scherm is het beeld van een metaalplaat, in de handen van de arbeider een lasbrander. Het pedagogische doel van deze manipulatie: snel en goed leren lassen, zonder de vingers te branden en zonder verspilling van materiaal. De leerling-lasser regelt de kracht van de brander via een wielje op het apparaat, maar er komt geen millimeter écht vuur uit de mond van de brander. De lasser brengt het apparaat naar het oppervlak van het scherm, naar de plaats die gelast moet worden. De metaalplaat - het beeld ervan - wordt rood, gaat over in blauw, wordt zacht. De vlam is te sterk, de lasser stelt haar wat lager. Het metaal wordt weer hard, een beetje te hard. De leerling maakt de vlam weer wat krachtiger; nu neemt het metaal de juiste kleur aan. De arbeider last. Dan haalt hij de brander van het scherm. Langzaam aan neemt de metaalplaat weer zijn normale gedaante aan.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 131

OR; THE SCREEN SEIZED BY CALCULUS

* The video screen is placed horizontally in front of the apprentice welder. On the screen is the image of a sheet of metal; in the workman's hands, a blowtorch. The pedagogic object of the manipulation is to teach how to weld fast and well, without burning the fingers or wasting material. The apprentice controls the power of the blowtorch by working the machine's rollers, but no real flame comes out of the nozzle. He brings the nozzle up to the surface of the screen, close to the surface to be welded. The metal sheet - or its image - turns red, then blue, then softens. The flame is too strong, so the workman turns it down. The metal hardens; a little too much. The apprentice adds more power to the flame; the metal turns the right colour. The workman makes his weld. Then he removes the torch. Little by little the sheet resumes its normal appearance.

* This is what becomes of the video image when the screen is controlled by computer; the mosaic of its surface has been rigorously ordered into a matrix of numbers whose values can be instantly modified by calculus. The image is able to respond to the viewer, who himself becomes more than a spectator. This response can be immediate - in 'real time', as technicians say - presenting

itself as a sort of dialogue or conversation between the image and the person who watches and manipulates it. Hence the technical term of *conversational* or *interactive image*, or, more generally, *dialogic image*. This image, as we must agree unless we are to cling to obsolete ideas, is completely different in kind from the traditional video image, and all the more difficult to distinguish from it

Dat gebeurt er dus met het videobeeld wanneer het scherm wordt bestuurd door een computer: het mozaïek van het beeldoppervlak is tot in de details geordend volgens een getallenmatrix waarvan de waarden op elk moment door calculatie kunnen worden gewijzigd. Het beeld is in staat de kijker te beantwoorden, een kijker die zelf al meer is geworden dan een toeschouwer. Dit antwoord kan onmiddellijk worden gegeven - *real time*, zoals de technici zeggen - en zich presenteren als een soort dialoog, een conversatie tussen het beeld en degene die het bekijkt en manipuleert.

Vandaar de technische benaming *interactief beeld*, of algemener: *dialogisch beeld*. Willen we niet blijven steken in verouderde ideeën, dan moeten we het erover eens zijn dat dit beeld van een totaal andere aard is dan het traditionele videobeeld, waarvan het overigens des te moeilijker te onderscheiden is omdat het erop lijkt als een tweelingbroer. Het komt voort uit een ander afbeeldingssysteem. En al beperkt het gebruik van dit beeld zich voornamelijk tot het technisch-wetenschappelijk gebied, binnen dit gebied krijgt het een steeds grotere verspreiding en begint het deel uit te maken van het alledaagse visuele universum van de onderzoeker. Het grote publiek heeft nog slechts in beperkte mate toegang tot dit beeld, maar het zal niet lang duren voordat het ook hier een aanzienlijke verspreiding zal krijgen. Op het moment dat het elektronische beeld, dat door de media-netwerken wordt uitgezonden, zich comfortabel in zijn machtspositie lijkt te nestelen, verschijnt er een nieuw beeld dat zich invoegt in een fundamenteel andere symbolische economie.

HET GEINCRUSTEERDE BEELD

Het videobeeld - of het elektronische beeld, om het te onderscheiden van het numerieke beeld, - berust in morfogenetisch opzicht op een afbeeldingssysteem dat overeenkomt met dat van de fotografie en de cinema: een systeem dat gebaseerd is op de optische registratie van het lichtspoor dat wordt achtergelaten door een object dat al vóór het beeld bestond. Het representatievlak waarop het beeld zich projecteert - het scherm - is vergelijkbaar met het oppervlak van het perspectivische schilderij zoals dat in de Renaissance werd gedefinieerd door Leon Battista Alberti. Dit systeem maakt het mogelijk een bepaald beeld van de wereld - een *representatie* - automatisch op een materieel draagvlak in te schrijven. Maar terwijl het cinematografische (of fotografische) beeld geometrisch gezien functioneert als een *venster* dat zich opent op de wereld, is de wijze waarop het elektronische scherm zijn beeld te zien geeft, van een totaal andere aard.

Het venster, dat zich opent in een muur, stelt het oog in staat - wanneer het wordt uitgenodigd het venster te

overschrijden, zóver dat het eruit ontsnapt - een continue, homogene en oneindige ruimte te ontdekken, in de richting van de blik die naadloos de gesloten ruimte waarin het oog zich bevindt verlengt. De perspectivische ruimtes van de Renaissance fascineren om die reden: het schilderij lijkt op natuurlijke wijze het vertrek waarin de toeschouwer zich bevindt te verlengen, het lijkt er een grotere of kleinere, maar perfect homogene ruimte aan toe te voegen. Op dezelfde wijze nodigt het cinematografische venster-beeld ons uit de zaal te verlaten, de zaal te

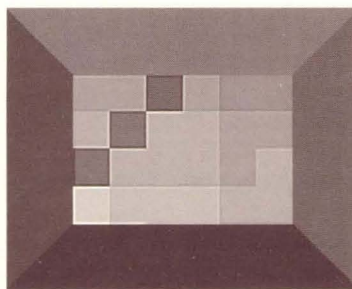
vergeten en ons in de opening van zijn venster te storten. De duisternis vergemakkelijkt deze centrifugale vlucht door de muren, door onze blik zonder ophouden naar het witte doek te sturen. Het elektronische beeld daarentegen functioneert niet als een venster, voegt zich niet in een muur, voert de blik niet van een binnen naar een buiten. Met een centripetale en agressieve beweging laat het elektronische beeld het buiten juist naar binnen komen, precies op de plaats waar de

toeschouwer zich bevindt. Het elektronische beeld functioneert via een *incrustatie-effect*.

Dit incrustatie-effect is overigens geen exclusieve eigenschap van het elektronische beeld. Elk beeld hecht zich op zijn eigen specifieke wijze aan de ruimte waardoor het wordt bemiddeld, en naargelang deze ruimte meer of minder vreemd is aan het beeld zelf zal ze meer of minder verscheurd overkomen, zal het incrustatie-effect meer of minder agressief zijn. Een schilderij dat aan een muur hangt zal altijd, ook al probeert het de aanwezigheid van de muur te verduisteren, een zekere incrustatie produceren. Maar dit effect wordt enigszins getemperd door de

lijst die een overgang aanbrengt tussen de muur en het geschilderde oppervlak. Ook foto's incrusteren op hun manier op de pagina's van een tijdschrift, scherp contrasterend met de tekst. De beelden daarentegen die perfect geïntegreerd zijn met hun draagvlak en er één lichaam mee vormen - zoals de fresco's in de grotten van Madeleine of de Byzantijnse mozaïeken, of een schilderij dat het grondvlak zelf productief probeert te maken - functioneren niet via een incrustatie-effect. Deze beelden werken veeleer via inbedding.

Met de beeldverspreiding die de televisie eigen is, bereikt het incrustatie-effect zijn hoogtepunt. Het visuele en auditieve beeld dat door het elektronische scherm met geweld wordt gelanceerd in de ruimte waarin het scherm staat, zonder overgangskader, dringt zich aan de toeschouwer op ten koste van de ruimte die het scherm omringt en die door het beeld tot 'ondergrond' wordt getransformeerd. Dit effect is des te voelbaarder omdat het beeld een meubelstuk is geworden, omdat het, in vergelijking met een schilderij, een klein oppervlak heeft en omdat zijn lichtuitstraling sterk genoeg is om te kunnen



Mediamatic
vol. 5 # 3
page 132

1. Het perspectief van het unieke verdwijnpunt neemt inderdaad op quasi automatische wijze het werk van het oog en de hand over en verlicht dit werk aanzienlijk; door de geometrie te vervangen door de optica, zal de camera obscura dit proces van automatisering van het beeld versnellen.

2. Het scherm creëert zijn eigen licht terwijl het schilderij (en de foto) het licht dat erop valt terugkaatst en daar volledig van afhankelijk is.

* since they resemble each other like twins. This one depends on a completely different order of figuration. And its use, although limited above all to the techno-scientific domain, is spreading more and more within that domain, and is beginning to be part of the researcher's daily visual universe. The general public still has only limited access to it, but that access will soon widen considerably in the years to come. Just when the electronic image conveyed by media networks seems comfortably installed at the peak of its hegemony, a new image appears which is inscribed in a fundamentally different symbolic economy.

THE INCRUSTED IMAGE

From a morphogenetic point of view, the video image - or the electronic image, to distinguish it from the numerical image - depends on a system of figuration which consists in the first place, like photography and cinema, of recording by optical means the trace of light left by an object that exists before the image. The plane of representation onto which the image is projected - the screen - is comparable to the plane of perspectivist painting defined during the Renaissance by Leon Battista Alberti. This system makes it possible to inscribe automatically¹ a certain image of the world - a *representation* - onto a material support. However, while the cinematographic (or photographic) image functions geometrically as a *window* open onto the world, the electronic screen presents the image in a very different way.

Indeed the window, opening in a wall, allows the gaze to discover - when invited to cross it, and as far as the eye can see - a continuous, homogeneous, infinite space, extending in the direction of the gaze and prolonging without interruption the closed space in which the eye is situated. The perspective architectures of the Renaissance fascinate us for that very reason; the painting seems naturally to extend the room in which the spectator stands, enlarging it by a greater or lesser portion of space that is perfectly homogeneous. Similarly the image-window of cinema invites us to leave the auditorium, to forget it, by plunging into its opening. Darkness further assists this centrifugal escape beyond the walls by ceaselessly directing our gaze onto the screen. The electronic screen, on the other hand, does not work like a window, is not inscribed in a wall, does not lead the eye from the inside out; rather, it brings the outside in, in a violent centripetal movement, into the very space where the viewer is. It works by an *effect of incrustation*.

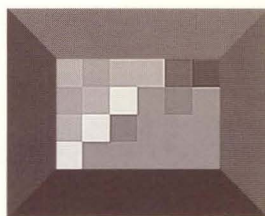
Let us note in passing that this incrustation effect is not exclusive to the electronic image. Every image has a particular way of inserting itself into the space which mediates it, and, depending on whether that space is more or less foreign to the image itself, the receiving space

seems more or less rent apart, the incrustation effect more or less violent. A painting hanging on a wall, even if it aims to erase that wall's presence, always creates an incrustation effect. But that effect is more or less tempered by the frame which operates a transition between the wall and the painted space. Photos also incrust themselves, in their own way, into the pages of a magazine, cutting into the text. Conversely, images perfectly integrated with their supports, and sharing one body with them, like the wall frescoes of the Madeleine caves, or Byzantine mosaics, or even a certain form of painting which aims to valorize the painted-on surface itself, do not work by incrustation effect. Rather, they would work by envelopment.



With the mode of image distribution proper to tv, the incrustation effect is taken to its extreme. The visual and sonic image which the electronic screen introduces violently into the place where it is put, without the transition of the frame, imposes itself on the spectator at the expense of the space which surrounds it, and which it turns into 'background'.

The effect is felt all the more strongly in that the image has become a piece of furniture, because its surface is small, compared with a painting², and because its light is strong enough to compete with daylight. The electronic screen does not really open out onto the exterior as does the cinema screen - even if its images are morphogenetically identical - which draws the eye in a centrifugal, unbroken movement towards an immediate outside. Here, rather, it is the exterior which irrupts inwards, brutally pouring into the spectator's closed, protected space a flood of images that cannot easily be held back, or more precisely, a flood of visual and sonic *events* that take place elsewhere, in another space³.



This operation of incrustation, which breaks the spatial continuity of the space inhabited by the spectator and creates a topological inversion of inside and outside, has had remarkable effects on modes of perception of the image, and on the figurative arts. Since the 1950s, a whole generation of artists, beginning in the United States, has translated, in various plastic forms, the electronic screen's incrustation effect. Rauschenberg's *combine-paintings* are the most obvious example. Going beyond collage, as practised since Surrealism, and beyond Duchamp's *ready-mades*, *combine-paintings* are first and foremost violent incrustations of heterogeneous, heteroclit figurative elements onto the neutral ground of a canvas whose principal function is as a means of presentation. On that canvas, which sometimes borrows ironically from the painting then fashionable (lyrical abstraction), Rauschenberg throws anything, all manner of banal everyday objects (toothbrushes, chairs, stuffed birds, ties, Coca Cola bottles), without any sort of hierarchy,

1. Indeed, central projection perspective takes charge almost automatically of the work of eye and hand and makes it considerably easier; the *camera obscura*, by substituting optics for geometry, speeds up even further this process of automatism of the image.

2. The screen creates its own light while the painting (and the photo) reflects the light which touches it, and on which it is totally dependent.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 133

3. It is this incrustation effect that profoundly distorts the sense and the aesthetic pleasure of the cinema when a film is watched on a video screen. The impoverishment, or deterioration, of the cinematographic image remediated by the video screen does not result solely from its loss of definition and its reduction.

On the question of incrustation and the new inside/outside relation introduced by television, see Edmond Couchot, *Images - De l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988, pp.112-117.

3. Dit incrustatie-effect is verantwoordelijk voor de totale verbastering van de betekenis en het esthetisch plezier van de cinema wanneer je een film op video ziet. De verarming, of aantasting, van het cinematografisch beeld dat wordt omgezet in een videobeeld, is niet alleen te wijten aan het verlies aan definitie en de verkleining van het beeld. Zie voor de kwestie van de incrustatie en de nieuwe relatie tussen binnen en buiten, die door de televisie wordt geïntroduceerd: Edmond Couchot, *Images - De l'optique au numérique*, Parijs (Hermès) 1988, pp.112-117.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 134

4. In 1855 werkte de abt Caselli een elektrisch systeem uit - de pantelegraaf - waarmee over zeer lange afstanden tekeningen en geschreven manuscripten konden worden doorgesleurd. Dit systeem maakte gebruik van de technische principes van scanning en synchronisatie die lange tijd later de televisie mogelijk zouden maken.

5. Kandinsky streefde ernaar de wereld niet op fotografische wijze te representeren, maar haar eigen beeldende objecten te scheppen, *abstracte* objecten waarvan bepaalde kenmerken weer heel goed in de reële wereld teruggevonden zouden kunnen worden (punten, lijnen en vlakken bv bestaan in de natuur of in de door de mens geconstrueerde wereld).

concurreren met het daglicht. Al zijn de elektronische beelden morfogenetisch identiek aan het filmische beeld, toch opent het elektronische scherm zichzelf niet werkelijk op een buiten, zoals het filmscherm dat doet wanneer dit het oog in een centrifugale en naadloze beweging naar een onmiddellijk buiten voert. Het is juist het buiten dat inbreekt in het binnen door in de afgesloten en beschermde leefruimte van de toeschouwer, in zijn intimiteit, op ruwe wijze een nauwelijks te onderdrukken stroom van beelden te storten, of preciezer, een stroom van visuele en auditieve *gebeurtenissen* die elders, in een andere ruimte, plaatsvinden.³

Deze incrusterende werking die de ruimtelijke continuïteit van de plaats waar de toeschouwer zich bevindt stukbreekt en een topologische omslag van het binnen en het buiten creëert, heeft opmerkelijke effecten gehad op de wijze van waarneming van het beeld en op de beeldende kunsten. Sinds het begin van de jaren vijftig heeft een hele generatie kunstenaars, om te beginnen in de Verenigde Staten, via verschillende plastische oplossingen een vertaling gegeven van het incrustatie-effect van het elektronische scherm. De *combine-paintings* van Rauschenberg zijn hiervan het duidelijkste voorbeeld. Meer nog dan de kubistische collage en de *ready-made* van Duchamp, zijn de *combine-paintings* op de eerste plaats agressieve incrustaties van heterogene en heterocliete figuratieve elementen op de neutrale achtergrond van een doek dat hoofdzakelijk dient als middel van presentatie. Op dit doek, dat soms op ironische wijze refereert aan de schilderkunst die toen in de mode was (de lyrische abstractie), plaatst Rauschenberg om het even wat: allerlei soorten banale en dagelijkse objecten (een tandenborstel, een stoel, opgezette vogels, stropdassen, Coca Cola-flesjes...), zonder enige vorm van hiërarchie, zonder voor- of afkeur, zonder keuzen, precies zoals het televisiescherm de van elders afkomstige stromen van heterogene beelden op het achterdoek van de huiselijke haard projecteert.

Rauschenberg heeft natuurlijk veel te danken aan Cage en zijn 'Theorie van de Inclusie', waarvan hij de principes toepast op de schilderkunst. Voor Cage kwam om het even welk geluid in aanmerking om te worden opgenomen in een muzikaal werk. De musicus moest zich openstellen voor alle auditieve gebeurtenissen om hem heen, precies zoals ze zich in hun ordeloosheid en hun pijnlijke ongepastheid presenteren, zonder ooit te proberen ze in een hiërarchie op te nemen. Ongetwijfeld is de radio, die de wijze van het geluidswaarneming (woorden, achtergrondgeluiden en muziek) reeds lang vóór de televisie wijzigde, een belangrijke 'inspiratiebron' geweest voor deze musicus die er precies de essentie van wist te vertalen. De televisie heeft dit effect van inclusie, of van incrustatie (het laatste woord geeft uitdrukking aan een agressiviteit die eerder het beeld kenmerkt) voortgezet en versterkt door het uit

te breiden naar het visuele domein, maar het gaat hier wel degelijk om hetzelfde fenomeen. De kunst van de jaren die volgden op de wijde verbreiding van de televisie is in wezen een kunst van de incrustatie geweest, van de topologische omslag van het buiten en het binnen, van toevallige ontmoetingen, van de weigering te kiezen en hiërarchie aan te brengen, een kunst die volledig onderworpen is aan de gebeurtenis.

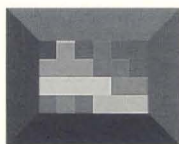
VAN SCANNING NAAR CALCULATIE

Ten opzichte van de cinema introduceert het elektronische beeld (al behoort het, net als het filmbeeld, morfogenetisch gezien tot het afbeeldingssysteem dat is gebaseerd op de optica) een belangrijke vernieuwing in de registratietechniek: het scannen. Het principe daarvan gaat terug tot in het midden van de negentiende eeuw⁴ en bestaat in het ontleden van het door optische projectie verkregen beeld in een aantal zeer fijne, parallelle lijnen. Het elektronische scherm kan dus goed vergeleken worden met een mozaïek, zoals McLuhan

deed, maar dan wel met een mozaïek dat nog geen volledige ordening kent: de lijnen, en de punten waaruit de lijnen bestaan, ontberen een numerieke waarde, dat wil zeggen: hun exacte positie kan niet door middel van discrete numerieke kwantiteiten worden bepaald. Niettemin hebben we via de *lijn* toegang tot het beeld. Zodra het is voortgebracht door het objectief van de videocamera, kunnen we het beeld via de lijn bewerken, zoals de eerste kunstenaars dat deden die geïnteresseerd waren in het elektronische scherm. Wat dat betreft maakt scanning een controle over het beeld mogelijk die noch door de fotografie, noch door de cinema wordt toegestaan omdat je hier slechts greep krijgt op het beeld als *vlak* of als gedeelte van een vlak (via decoupage, kleuring, collage, chemische behandeling, of een manipulatie van het licht tijdens het printen).

De digitalisering - de calculatie dus - maakt een totale controle mogelijk over de uiteindelijke fysische bouwsteen van het beeld: de *punt*, of wat in het geval van het synthetische beeld de *pixel* (beeldpunt) wordt genoemd. De technieken waarmee het beeld gecontroleerd

kan worden zijn zo verschoven van het vlak naar de lijn, en van de lijn naar de punt. Maar de pixel is niet de punt als basiselement van de schilderkunst, zoals Kandinsky dat analyseerde. Net als de schilderkunst in haar geheel, behoort de punt van Kandinsky tot een afbeeldingssysteem dat, al is het niet altijd afhankelijk van de optica⁵, niettemin een systeem van het spoor, van de registratie blijft. Voor Kandinsky werd de punt geboren uit de botsing van het schildersgereedschap met het 'afbeeldingsvlak' (het contact van het penseel met het linnen, van de punt van het potlood met het papier of van de graveernaald met de plaat), een contact dat het draagvlak bevrucht en de vorm, of de verschillende vormen van de



* without taste or distaste, without choice, exactly as the tv screen projects floods of heteroclitic images from elsewhere onto the background of the domestic hearth.

It is true that Rauschenberg owes much to Cage, applying to painting the principles of his Theory of Inclusion. For Cage, any sound at all could be included in a musical work. The musician had to open his perception to all the sound events going on around him, just as they presented themselves in their abundance and their chance incongruity, without ever seeking to place them in a hierarchy. The habit of radio (or 'wireless' as it was then), which long before television modified our modes of perception of sound - words, noise and music - no doubt strongly 'inspired' this musician who was able to translate its very essence. Extending it into the visual domain, television prolonged and amplified this effect of inclusion, or incrustation - this word expresses a violence which characterises the image more - but it is still the same phenomenon. The art of the years following the expansion of television was essentially one of incrustation, of topological inversion of inside and outside, of chance encounters, of the refusal of choice and hierarchies, an art profoundly laid open to the event.

FROM SCANNING TO CALCULUS

Compared to cinema, the electronic image - even if it belongs morphogenetically, like that of cinema, to a system of figuration based on optics - introduces an important new element into the technique of recording: *scanning*. Its principle goes back to the middle of the 19th century⁴ and consists of decomposing the image obtained by optical projection into a certain number of fine parallel lines. The electronic screen can thus be compared to a mosaic - a comparison made by McLuhan - but a mosaic whose *ordering* is not yet total: the line and the points forming them are yet to be numericised, that is to say, fixed exactly by means of discrete numerical quantities. Nevertheless it is still the line that gives us access to the image, that allows us to work it, once it has been generated by the lens of the video camera, as did the first artists to take interest in the electronic screen. In this respect, scanning enables us to control the image as neither photography nor cinema allow us, since with them the image can only be captured by *frames* or parts of frames (cutting, colouring, collage, chemical treatment, or intervention on the bundle of light itself at the moment of printing).

Numericising - that is, calculus - allows us to exert total control on the ultimate physical constituent of the image, the *point*, known in image synthesis as the *pixel*. Thus, the techniques of controlling the image have themselves passed from the plane to the line, and from the line to the point. But the pixel is not the point, that primary element of painting, as analysed by Kandinsky.

Kandinsky's point belongs, like painting, to a system of figuration which, if it is no longer dependent on optics⁵, nevertheless remains that of the trace, of recording. For that painter, the point was born out of the shock of the tool on the 'original plane' (from the contact of brush and canvas, of pencil with paper, or the bite of the engraver's needle on the etching plate); a contact which fecundates the support and creates the form, or different forms of the point. The point results, technically and to an extent aesthetically, from the meeting of a particular support with a pre-existing object - the tool - that imprints its trace on that support.

Even if the forms represented are abstract, and do not refer (by projection) to any recognisable reality, as in a Kandinsky painting, the inscription of the point bears witness to a key event: the meeting, organised by the artist, of these two realities: the inscribing tool and the receiving plane. And, in this, the pictorial point is very much like the silver salts of a photographic film, which turn into metal crystals on the impact of the photons emitted by the photographed object, or like the electronic signal which comes into being on the photosensitive ground of an electronic tube struck by light. The trace-image bears witness to the meeting of two realities one imprinted on the other, coming into contact and thereby fecundating each other. And even if that image represents nothing, it at least represents the privileged moment of that meeting.

Image synthesis works quite differently. The pixel is not a point. It does not record the shock of a tool on an original plane, nor even the record of a trace of light left by an object on a chemical or electronic support sensitive to light. Nor is it even, as in video images obtained by synthesisers - or electronic manipulation⁶ - the shock of a bundle of electrons on the light cells of the screen. All these are so many operations which must imply, in all cases, the treatment of a preexisting physical reality - matter or energy. The pixel is above all language, a formalised language, but a language nonetheless. *It does not translate any pre-existing reality*. It makes visible logical and mathematical models, abstract symbols.

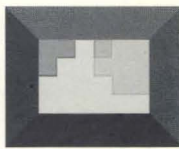
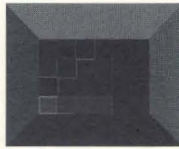
Equally, the image of the metal sheet which the apprentice welder manipulates directly on the video screen is the visualisation of a mathematical model *simulating* a metal sheet (or the visualisation of one model among others, different according to the nature of the metal, its thickness, etc.) and not the faithful representation of a real preexisting sheet. Thus we can see how simulation introduces a radical change in the system of figuration. The image is no longer the image of something, the representation of a pre-existing reality; in fact, it is no longer exactly an image; it has become a virtual 'reality', which one might say is parallel to physical reality, taking on its appearance, but above all

4. The Abbé Caselli perfected, from 1855 onwards, an electric system - the pantelegraph - capable of transmitting drawings and handwritten letters over a long distance. This system used the principal techniques of scanning and synchronisation which much later would make television possible.

5. The aim of Kandinsky's painting was not to represent the world as photography did, but to create its own figurative objects, *abstract* objects of which certain characteristics could be found in the real world (points, lines and planes, for example, exist in nature or in the man-made world).

Mediamatic
vol 5 # 3
page 135

6. It is by a linguistic slippage that we call these instruments 'synthesisers' since in fact they do not synthesise language from calculations, but treat the modulation of the video signal, and work on a physical reality (of modulated electric energy). The same is true of all electronic manipulations that 'divert' the screen from its primary technical function.



punt creëert. De punt is, in technisch en ook in zeker esthetisch opzicht, het resultaat van de ontmoeting tussen een bepaald draagvlak en een vooraf bestaand object - het gereedschap - dat zijn spoor op dit draagvlak achterlaat.

Zelfs als de verbeelde vormen abstract zijn, naar geen enkele herkenbare werkelijkheid verwijzen (via projectie), zoals in de schilderijen van Kandinsky, dan nog getuigt de inscriptie van de punt van een kapitale gebeurtenis, van de ontmoeting, georganiseerd door de kunstenaar, van twee realiteiten: het gereedschap dat zich ingrift en het vlak dat ontvangt. Wat dat betreft lijkt de picturale punt sterk op de zilverkorrels van het fotografisch materiaal, die zich onder invloed van de door het gefotografeerde object uitgezonden lichtdeeltjes transformeren tot metaalkristallen, of op het elektronische signaal dat ontstaat op de lichtgevoelige plaat van een elektronische buis die getroffen wordt door het licht. Het beeld-als-spoor getuigt van de ontmoeting van twee realiteiten die zich wederzijds op elkaar afdrucken, die tegen elkaar aan botsen en elkaar bevruchten. En zelfs al zou dit beeld niets representeren, dan representeert het tenminste nog het geprivilegieerde moment van deze ontmoeting.

Het synthetische beeld is een heel ander verhaal. De pixel is geen punt. Het is niet de registratie van de botsing van een instrument op een afbeeldingsvlak, en nog minder de registratie van een lichtspoor dat door een object op een lichtgevoelig chemisch of elektronisch draagvlak wordt achtergelaten. Het is zelfs niet, zoals in de videobeelden die verkregen worden door 'synthesizers' - of door elektronische manipulaties⁶ - de botsing van een elektronenbundel op de fosfordeeltjes van het scherm. Bovengenoemde operaties impliceren in alle gevallen noodzakelijkerwijze de bewerking van een vooraf bestaande fysieke realiteit: materie of energie. De pixel daarentegen is boven alles een taal, weliswaar een geformaliseerde taal, maar daarom niet minder een taal. *De pixel vertaalt geen enkele vooraf bestaande realiteit.* Hij maakt logische en mathematische modellen zichtbaar, abstracte symbolen.

Ook het beeld van de metaalplaat die de leerling-lasser rechtstreeks op het videoscherm bewerkt, is de visualisering van het mathematische model dat een metaalplaat *simuleert* (of de visualisering van een van de vele modellen, die van elkaar verschillen naargelang de aard van het metaal, de hardheid ervan, enz.) en niet de getrouwe representatie van een reële, vooraf bestaande plaat. Hier wordt duidelijk wat voor radicale wijziging de simulatie in het afbeeldingssysteem introduceert. Het beeld is niet

langer het beeld van iets, de representatie van een vooraf bestaande realiteit. Er is in feite niet langer sprake van een beeld: het is een virtuele 'realiteit' geworden, parallel aan de fysieke realiteit; een realiteit die reikhalst naar het uiterlijk van de fysieke realiteit en, belangrijker nog, functioneert als deze realiteit en zich ervoor in de plaats stelt. Waar het reële voorafgaat aan het beeld-als-spoor, gaat het model vooraf aan het synthetische beeld-als-matrix.

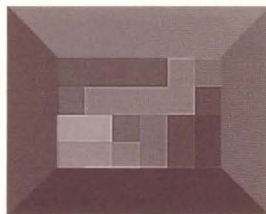
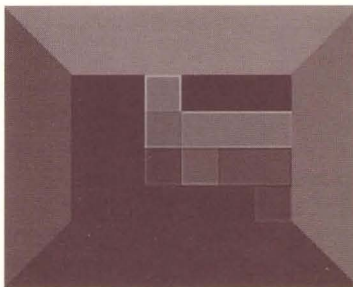
Het gesimuleerde beeld van de metaalplaat is dus,

afgezien van zijn schijnbare gelijkenis met het beeld dat een videocamera zou geven van een reële metaalplaat, maar waarop niemand ook maar enige greep had kunnen krijgen, iets anders dan een representatie, een registratie of een spoor. Het gesimuleerde beeld geeft aan het symbolische universum van programmamodellen en -algoritmen, die er de schrijftuur van uitmaken, een virtuele realiteit die zich, als men dat wil, op elk moment kan actualiseren in een

oneindig aantal mogelijke experimenten en manipulaties. Dit beeld verwijst dus niet langer naar dat geprivilegieerde moment waarop een vooraf bestaand object zijn spoor achterlaat op een lichtgevoelig draagvlak, noch naar het moment waarop het schildersgereedschap het afbeeldingsvlak bevrucht; dit beeld *re*-presenteert, heel letterlijk, niet langer, maar creëert; het creëert zijn eigen tegenwoordigheid, een tegenwoordigheid te midden van een bijna oneindig aantal mogelijke tegenwoordigheden.⁷ De tijd waarin het dialogische beeld zich ingrift, of die het genereert, is niet langer een tijd die bestaat uit gebeurtenissen (de televisuele tijd bij uitstek), uit tegenwoordige momenten die gebeuren; ook voor deze tijd geldt dat hij bestaat uit virtualiteiten.

EEN UNIVERSUM VAN EEN DERDE SOORT

Gezien dit alles werkt het mozaïek van het interactieve scherm, dat tot in zijn meest elementaire bouwstenen is geordend, niet langer volgens het incrustatie-principe. Het beeld schrijft zich niet langer in in de ruimte waarin het zichtbaar is, waarin het scherm zich bevindt, met die karakteristieke agressie van de televisuele media die het buiten in het binnen storten (het buiten van verre periferieën als het gaat om televisiebeelden, of een meer naburig buiten als het gaat om een gesloten beeldcircuit) in een wervelwind van gebeurtenissen die zich onophoudelijk vernieuwen. Kijker en beeld gaan hier een dialoog aan, ondervragen en beantwoorden elkaar, vormen een lichaam, een koppel, kruisen

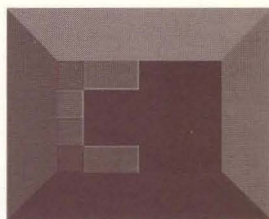


6. 'Synthesizer' is eigenlijk geen goed gekozen woord, want in feite is hier geen sprake van een synthetiseren van het beeld op grond van calculaties; synthesizers bewerken de modulatie van het videosignaal, ze werken in op een fysieke realiteit (van gemoduleerde elektrische energie). Hetzelfde geldt voor alle vormen van elektronische manipulatie die de eerste, technische functie van het scherm 'verdraaien'.

7. Natuurlijk kunnen deze beelden weer geregistreerd worden op film of video, maar dan verliezen ze hun interactiviteit en daarmee een groot deel van hun oorspronkelijkheid.

* functioning like reality and substituting itself for it. As the trace-image is preceded by the real, so the the matrix-image of synthesis is preceded by the model.

The simulated image of a metal sheet, beneath its apparent likeness to that image which could have been obtained by a video camera filming a sheet, an image over which one could have had no control, is thus something other than a representation or a trace. To the symbolic universe of models and programmatic algorithms which are their writing, it gives a virtual reality ready to actualise itself, if one wishes, into an infinite number of experiences, of possible manipulations. It no longer refers, then, to that privileged moment when a pre-existing object imprints its trace on a photosensitive support, nor to the moment when the painter's tool fecundates the original plane, it no longer re-presents it - literally - but creates it, it creates its own present, among a quasi-infinity of possible presents⁷. The time in which the dialogic image is inscribed, or which it generates, is no longer a time made up of events (televsual time is the prime example of this), of present moments which occur; rather, it too is made up of virtualities.



A U N I V E R S E O F
T H E T H I R D K I N D

Henceforth, the mosaic of the interactive screen, ordered into its utmost constituents, no longer operates by incrustation. The image is no longer inscribed in the space where it takes place, where the screen is situated, with that violence characteristic of televsual media which pours the outside in - from the far periphery in the case of televised images, or from the more or less direct vicinity, in the case of closed circuit images - in a whirlwind of endlessly renewed events. The viewer and the image are in dialogue, interrogate each other and respond to each other, form one body, one couple, a strange hybrid being - which some might find monstrous and narcissistic - and are torn away from both inside and outside, isolated and abstracted from any event.

The relationship of viewer and image is no longer established in the mode of communication proper to the media - a communication which always tends to purvey a preexisting meaning, like the photographed object, which is transmitted, and to represent (to duplicate by recording) the present of events which take place, or have taken place, elsewhere, outside the sphere defined by image and viewer. This relationship is now established in the mode of *commutation*, a mode in which meaning is no longer emitted from a single source (the television aerial, the tape recorder) or a point of light projection (cinema, photo), in which it is no longer received and decoded - with an inevitable degree of uncertainty - but in which, rather, it is elaborated in the course of an exchange by direct and immediate contact, reciprocal contamination, between viewer and image.



This the order of communication which governs the media would be succeeded by the order of commutation, proper to dialogic systems in which meaning is born out of conversation, just as the figurative order of optical representation would be succeeded by that of numerical simulation. It is true that this succession is only beginning to take its place, and everything suggests that we shall still continue to function under a hybrid regime that mixes the two orders, each corresponding to a different and complementary economy of the image. But it is certain that the video screen henceforth has other uses ahead of it, and that these uses cannot fail to shake the visual arts and culture itself. The current crisis of the image also expresses - albeit rather obscurely, since among people who deal with the image, few understand just what makes these 'new images' new - our anxiety at the appearance of an image which questions the principles we have lived by for centuries.

If the numerical technologies of the image are to entail as many consequences for our behaviour as television has had since the 1950s, we must first expect them to have wide repercussions, through sheer proximity, on the traditional visual arts (cinema, television, photography, plastic arts, etc.), repercussions in the form of reactions and shifts in these arts, as has already been happened throughout this century. It is clear that what can be seen today - the synthesised images used in television credit sequences and network logos, or in generally banal fiction films - is still, apart from a few very encouraging exceptions (some ads and promo videos), hardly representative of a new aesthetic, since these images lose much of their dialogic specificity when circulated through traditional media.

They have not yet learnt to exploit the now spatial and temporal universe which is opening up to them, nor to free themselves from a too-narrow realism which seems their sole technical criterion.

Among those shifts entailed by numerical technologies, one might for example expect to see a profound renewal in the important art of cinematographic montage, as analysed by the filmmaker Jean-Pierre Beauviala. But we can also expect to see a renewal of certain visual and plastic arts, led to redefine themselves by reaction, as impressionist painting did at the end of the 19th century in response to photography⁸. Interactive numerical techniques can above all bring about a new specific art, a very varied one, of which we can as yet have little conception, but whose importance certain experiments, although still limited by technical and material difficulties (the cost of machines, a too-slow speed of calculation, absence of adequate models of simulation, etc) already hint at. It is difficult, indeed absurd, to predict what the art of tomorrow will be.

But if techniques in general, and techniques of figuration even more, are already ways of perceiving and

7. Clearly, these images can be recorded on film or videotape, but they lose their interactivity, that is to say, a major part of their originality.

Mediamatic
vol. 5 # 3
page 137

8. For example, television itself, which more and more seeks out the type of (non-numerical) interactivity represented by viewer participation (instant polls, phone-ins, etc.).

zich tot een vreemd wezen - dat sommigen onder ons wellicht monsterlijk en narcistisch vinden; ze ontrukken zich evenzeer aan het buiten als aan het binnen, isoleren zich en onttrekken zich aan elke gebeurtenis.

De relatie tussen kijker en beeld is niet langer gebaseerd op de communicatiewijze die de media eigen is - een communicatie die de kijker steeds deelgenoot probeert te maken van een over te dragen en vooraf bestaande betekenis (zoals het gefotografeerde object) en op het representeren (dupliceren door registratie) van de tegenwoordigheid van gebeurtenissen die elders plaatsvinden of plaatsgevonden hebben, buiten het gebied dat door het beeld en de kijker wordt afgebakend. De relatie tussen kijker en beeld is van nu af aan gebaseerd op *commutatatie*, een systeem waarin de betekenis niet langer wordt verspreid vanuit één bron (televisie-antenne, videorecorder) of vanuit een punt van lichtprojectie (film, foto), waarin ze niet langer ontvangen en gedecodeerd wordt - met de onvermijdelijke onzekerheid van dien - maar waarin de betekenis ontstaat in de loop van de uitwisseling tussen kijker en beeld, via een direct en onmiddellijk contact, een wederzijdse bezoedeling.

De heerschappij van de communicatie die de media bestiert, zal dus worden opgevolgd door de heerschappij van de commutatatie die eigen is aan de dialogische systemen waarin de betekenis wordt geboren uit de conversatie, en op dezelfde wijze zal de heerschappij van de optische representatie worden opgevolgd door die van de numerieke simulatie. Uiteraard zal er nog lange tijd sprake zijn van een hybridisch regime dat een kruising is van beide systemen, elk corresponderend met een andere en complementaire symbolische economie van het beeld. Maar zeker is dat er voor het videoscherm van nu af aan andere vormen van gebruik in het verschiep liggen en dat dit gebruik een krachtige omverwerping van de beeldende kunsten en de cultuur zelf tot gevolg zal hebben. De crisis van het huidige beeld geeft ook uitdrukking (zij het niet op direct inzichtelijke wijze, want onder degenen die zich met het beeld bezighouden zijn er maar weinigen die begrijpen waarin het werkelijk nieuwe van de 'nieuwe beelden' schuilt) aan onze verwarring ten overstaan van de verschijning van een beeld dat de principes die ons leven sinds jaar en dag bepalen op losse schroeven zet.

Als de numerieke beeldtechnologieën net zoveel consequenties hebben voor ons gedrag als de televisie die na de jaren vijftig had, dan kunnen we ervan uitgaan dat ze - simpelweg als gevolg van hun gelijkenis - een grote weerslag hebben op de traditionele visuele kunsten (film,

televisie, fotografie, beeldende kunst, enz.), een weerslag die zich vertaalt in reacties en verschuivingen binnen deze kunsten, zoals dat reeds in de loop van deze eeuw is gebeurd. Het is duidelijk dat wat we nu zien gebeuren (synthetische beelden die worden gebruikt in programmagenerieken en omroeplogo's, of in doorgaans weinig belangwekkende fictiefilms) weinig representatief is voor een nieuwe esthetiek (behoudens een aantal zeer bemoedigende uitzonderingen, zoals enkele commercials en

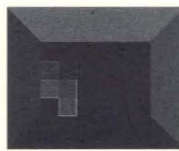
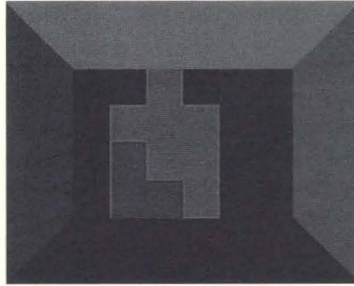
videoclips), omdat deze beelden een belangrijk deel van hun dialogische specificiteit verliezen als ze via de traditionele media opnieuw in circulatie worden gebracht. Deze beelden hebben het nieuwe universum van ruimte en tijd dat zich voor hen opent nog niet weten uit te buiten, ze hebben zich nog niet weten te bevrijden van het te beperkte realisme dat zich aandient als enig technisch criterium.

Onder de verschuivingen die door de numerieke

technologieën worden teweeggebracht, kan men bijvoorbeeld een vergaande vernieuwing van de zo belangrijke kunst van de filmmontage, zoals geanalyseerd door de cineast Jean-Pierre Beauviala, verwachten. Maar er is ook een vernieuwing te voorzien van bepaalde visuele en beeldende kunsten, die zich als reactie op deze nieuwe ontwikkelingen proberen te herdefiniëren⁸, zoals de impressionistische schilderkunst dat deed aan het eind van de negentiende eeuw om een antwoord te geven op

de fotografie. De interactieve numerieke technologieën kunnen zo een nieuwe, specifieke, zeer gevarieerde kunstvorm voortbrengen, een kunst waarover we op dit moment nog maar weinig ideeën hebben, maar waarvan we het belang kunnen vermoeden op grond van een aantal experimenten, al gingen die nog gebukt onder technische en materiële problemen (kosten van machines, een te trage rekentijd, gebrek aan adequate simulatiemodellen, enz.). Het is moeilijk, zelfs absurd, om te voorspellen wat de kunst van morgen zal zijn.

Maar als de technieken in het algemeen, en de afbeeldingstechnieken in het bijzonder, altijd al manieren zijn om de wereld waar te nemen en te begrijpen, en als deze technieken niet alleen vaardigheden, maar ook esthetieken zijn (in de etymologische zin van het woord), dan kunnen we ons wellicht toch enigszins voorstellen in welke richting deze toekomstige kunst zich zal ontwikkelen of, eenvoudiger, met welke nieuwe eisen de kunstenaars rekening zullen moeten houden, welke nieuwe uitdagingen ze zullen moeten aangaan om uiteindelijk een kortstondige bron van genot aan te boren. Want het

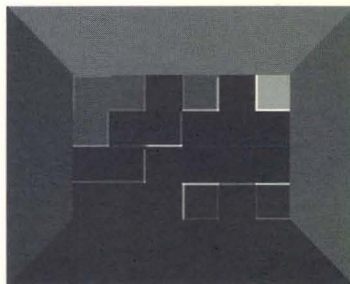
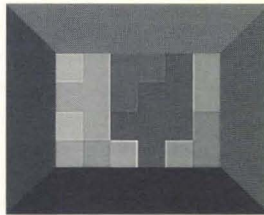


8. Zoals bijvoorbeeld de televisie zelf, die meer en meer op zoek is naar een vorm van (niet numerieke) interactiviteit die gelegen is in de deelname van de televisietoeshouwer (directe opiniepeilingen, telefonische consultaties, enzovoort)

* conceiving the world, if as well as methods, they are also aesthetics (in the etymological sense), then perhaps it is not vain to imagine the direction of this art of tomorrow, or more simply to imagine what new constraints artists will have to take account of, what new challenges they will have to accept in order to finally derive some fleeting source of pleasure. For of course, numerical technologies have nothing inherent in them which would guarantee any superiority in artistic creation.

The major interest of the numerical image and of processes of simulation would not seem to lie in the creation of brutally new forms, never seen before, without any reference to our immediate world or link with our traditions, in a sort of hyperabstraction or hyperformalism which would only be a belated continuation of an already exhausted aesthetic preoccupation. Nor conversely, in an increased hyperrealism towards which the very techniques of simulation would seem to incline this image only too strongly. Nor does it seem that one could operate on these techniques an art of *critical diversion* as certain artists (Paik, Vostell) have done with the video screen; what is disconcerting about the computer is that it cannot be diverted. Apart from electronic palettes which are quite narrowly finalised in view of a certain type of image, so that it's hard to imagine what they could be diverted from, in the domain of three-dimensional programmable synthesis, it is difficult and above all absurd, to change the function of a machine whose only function is the one it has been programmed with. At the most, one might divert - or rather use - certain logics intended for scientific or technological use to make them serve artistic ends, something that in any case is quite current and does not bear witness to any particular critical position.

On the other hand, the mode of distribution of the conversational image - the way in which we access it, in which it is seen, and made socially available - seems to offer very great and very new possibilities. Television has already shown that the cultural upheavals brought about by the electronic image were much more to do with the specificity of the support (the mosaic of the screen), its mode of diffusion, and the possibility of its being received almost at the same moment as it is generated (live broadcasting) than from any aesthetic properties of the image itself. Now, numerical techniques affect not only



the morphogenesis of the image but also its distribution. The interactivity between the image of a metal sheet and someone learning to weld does not present a really new image in terms of forms or colour; but the way in which the image is generated - it is the result of calculus - and the way in which it 'responds' to whoever watches and manipulates it are both fundamentally new. At present, apart from some very expensive but promising laboratory experiments, the general public can find quite complex interactive images only in the form of video or arcade games⁹. Let us not fret over that, quite the opposite -

remember that the cinema (tographer) started as a fairground attraction. These deep changes of morphogenesis and image distribution irresistibly demand the artist's attention.

Interactive simulation opens up a paradoxical, fascinating universe for the creative artist. Until now, he only had to consider - as all of us do - the exterior world, the real (the things and beings which surround him) and his interior world, his imagination, going from one to the other, feeding one with another. The exterior world was subject (and still is!) to entropy, wear, death, carried away by the succession of events. But through the mind, he was able to turn aside the passage of time, to remember the past, project the future, leave behind him traces (his works) in more or less durable form. With simulation, the

artist is plunged into what we might call a universe of the third kind, oscillating between the real and the imaginary, half object, half image, woven out of infinite virtualities, a universe in which space, and above all, time, are of another essence. Nothing in it can deteriorate, since the very texture of things is nothing but numbers, but everything in it is required to change constantly, to commute. Nothing happens there, and nothing is ever

actualised for once and for all. The present there is not the occurrence of the future, nor is the past a present which has ceased to be. The event no longer has currency, its representation no longer has meaning. Death and life, memory and forgetting are no longer what they were. What makes the very essence of our culture becomes obsolete. The exploration of this new universe will be the image creators' most exciting interior adventure in the years to come.¹⁰

translation JONATHAN ROMNEY

9. We should however point out certain very interesting attempts, such as the *Vivarium* conceived by Ann Marion of Apple Computers in the USA, which allows the public to interact with sharks simulated in real time and with behaviour comparable to living animals.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 139

10. This article was originally printed in *Communications* no.48 'Vidéo', Raymond Bellour and Anne-Marie Duguet (ed), Paris 1988, pp.79-88.

9. Er zijn echter een aantal zeer interessante pogingen zoals het *Vivarium*, ontworpen door Ann Marion (Apple Computer, Verenigde Staten), waarbij het publiek in *real time* kan interacteren met gesimuleerde haaien wiens gedrag vergelijkbaar is met dat van levende dieren.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 140

spreekt vanzelf dat de numerieke technologieën op zichzelf nog geen enkele garantie bieden voor een dergelijke superioriteit op het gebied van de artistieke schepping.

Het grootste belang van het numerieke beeld en van simulatieprocédés lijkt mij niet te schuilen in de creatie van nooit eerder vertoonde, drastisch nieuwe vormen die, in een soort hyperabstractie of hyperformalisme, op geen enkele manier verwijzen naar onze onmiddellijke wereld of een band hebben met onze tradities, en daarmee niet meer zouden zijn dan een verlate voortzetting van een reeds uitgekauwde esthetische preoccupatie. Maar evenmin lijkt het belang me te schuilen in een toegenomen hyperrealisme, al hebben de simulatietechnieken zelf een wat al te sterke neiging het numerieke beeld in deze richting te leiden. Op deze technieken kan ten slotte ook niet langer een kunst van *kritische omwenteling* worden uitgeoefend, zoals bepaalde kunstenaars dat met het videoscherm deden (Paik, Vostell); het meest verwarrende van de computer is dat hij niet om te wentelen valt. Afgezien van de *presets* die afgestemd zijn op een bepaald soort beelden en waarvan je je afvraagt wát ze zouden kunnen omwentelen, is het moeilijk, of liever absurd, om op het gebied van de driedimensionaal te programmeren synthese de functie te willen veranderen van een machine die alleen maar die functie heeft die men haar zelf heeft gegeven. Hoogstens zou men bepaalde software voor wetenschappelijk of technisch gebruik kunnen omwentelen - of liever: gebruiken - om het geschikt te maken voor artistieke doeleinden, hetgeen overigens vrij vaak gebeurt en niet bepaald getuigt van een uitzonderlijk kritische houding.

De *verspreidingswijze* van het interactieve beeld daarentegen - de wijze waarop men er toegang toe heeft, de wijze waarop het zich toont, zich socialiseert - lijkt bijzonder omvangrijke en geheel nieuwe mogelijkheden in zich te bergen. De televisie heeft reeds aange-toond dat de culturele omwentelingen die het elektronische beeld met zich meebracht veeleer voortkwamen uit de specificiteit van het draagvlak (het mozaïek van het scherm), uit de wijze van verspreiding (het televisienetwerk) en uit de mogelijkheid het beeld op bijna hetzelfde moment te ontvangen als het wordt gegenereerd (het live-aspect), dan uit de esthetische eigenschappen die het beeld zelf kenmerken. De numerieke technieken nu, beïnvloeden evenzeer de morfogenese van het beeld als zijn verspreiding. De interactiviteit tussen het beeld van een metaalplaat en iemand die leert lassen geeft weliswaar niet een beeld te zien dat werkelijk nieuw is in vorm of kleur, maar de wijze waarop dit beeld wordt gegenereerd - als

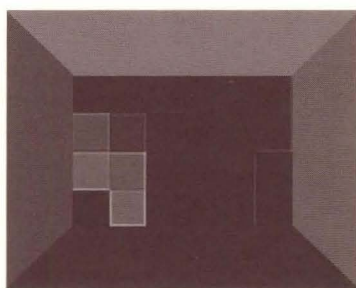
resultaat van digitalisering - en de wijze waarop het degene die het bekijkt en manipuleert 'beantwoordt', zijn beide van een fundamenteel nieuwe aard. Momenteel is er op dit gebied, afgezien van enkele kostbare maar veelbelovende laboratoriumexperimenten, nog weinig anders dan de videospelletjes of gokhalspelletjes die het grote publiek tamelijk gecompliceerde interactieve beelden bieden.⁹ Maar dat hoeft ons niet somber te stemmen, integendeel: ook de cinema (tograaf) was aanvankelijk een kermisattractie. Deze diepgaande wijzigingen in de morfogenese en verspreiding van het beeld voeren een onweerstaanbare aantrekkingskracht op de kunstenaar uit.

De interactieve simulatie opent voor de scheppende kunstenaar een paradoxaal en fascinerend universum. Tot nog toe hoefde hij - net als ieder ander overigens - slechts de externe wereld, het reële (de dingen en wezens die hem omringen), en zijn innerlijke wereld, zijn verbeeldingswereld in beschouwing te nemen, om van de ene naar de andere over te gaan, de ene met de andere te voeden. In de voortdurende opeenvolging van gebeurtenissen was de externe wereld (en dat is ze nog steeds!) onderworpen aan entropie, aan woekering, aan de dood. Maar dankzij zijn verbeeldingskracht was de kunstenaar in staat het voortvlieden van de tijd om te keren, zich het verleden te herinneren, zich een toekomst voor te stellen en zijn meer of minder duurzame sporen (zijn kunstwerken) na te laten. Met de simulatie ziet de kunstenaar zich ondergedompeld in een universum van, laten we zeggen, een derde soort, heen en weer zwenkend tussen het reële en het imaginaire, half object, half beeld, doorweven met



oneindige virtualiteiten, een universum waarin de ruimte maar vooral de tijd een ander wezen heeft. Niets doet zich hier voor iets anders onder, aangezien de grondslag van de dingen slechts uit getallen bestaat en alles zich hier voortdurend dient te wijzigen, te commuteren. Niets vindt plaats, niets actualiseert zich eens en voor altijd. Het heden is hier niet het plaatsvinden van een toekomst, het verleden niet een heden dat niet meer is. De gebeurtenis heeft hier niet

langer een verloop, haar representatie niet langer betekenis. De dood en het leven, het geheugen en de vergetelheid zijn hier niet langer wat ze waren. Wat het wezen van onze cultuur uitmaakt is hier verouderd. Dat zal het meest opwindende avontuur zijn dat de beeldkunstenaars de komende jaren zullen beleven: de ontdekkingstocht door dit nieuwe universum.¹⁰



vertaling CÉLINE LINNSEN

10. Dit artikel is overgenomen uit: *Communications* no.48, 'Vidéo', Raymond Bellour en Anne-Marie Duguet (red), Paris 1988, pp.79-88.

FRANS STURKENBOOM

Shot across the Mind

EEN GESPLETEN EN SPLIJTENDE GEDACHTE

Shot across the mind is een video-installatie van Bill Spinhoven en Paul Klomp, die bestaat uit twee tegenover elkaar opgestelde projectieschermen. Midden tussen deze twee schermen bevindt zich de toeschouwer. Omdat op beide schermen tegelijk geprojecteerd wordt is steeds één van de twee beelden aan het oog onttrokken. Dit beeld 'beschijnt' het achterhoofd van de kijker. Het is een ander beeld dan dat wat vóór het oog van de toeschouwer geprojecteerd wordt.

A SPLIT AND SPLITTING THOUGHT

⇔ *Shot across the Mind* is a video installation made by Bill Spinhoven and Paul Klomp which consists of two projection screens set up opposite each other, with the viewer in between. Because images are projected onto both of the screens at once, one of the two images is always hidden from the viewer. This image 'illuminates' the back of the viewer's head. It's different from that which is being projected on the screen in front of the viewer.

⇔ The images tell a story about the four elements. Four geometric figures correspond to the elements: water to the circle, earth to the square, air to a double ellipsoid and fire to the triangle. One doesn't find out whether geometry here forms an ideal attribute of matter or the elements are real attributes of geometric concepts.

Each element is represented in an image sequence of its own by means of a number of elementary geometrical mechanisms: for example, the earth appears in the brick facade of a house, or the teeth of a rake when it textures the ground's surface in a square pattern. Water appears as a wheel and as a sprinkler, air as a cloud or on a butterfly in the clouds. And fire appears, among other things, as a burning triangle, or on the head of a match which is struck diagonally across the image.

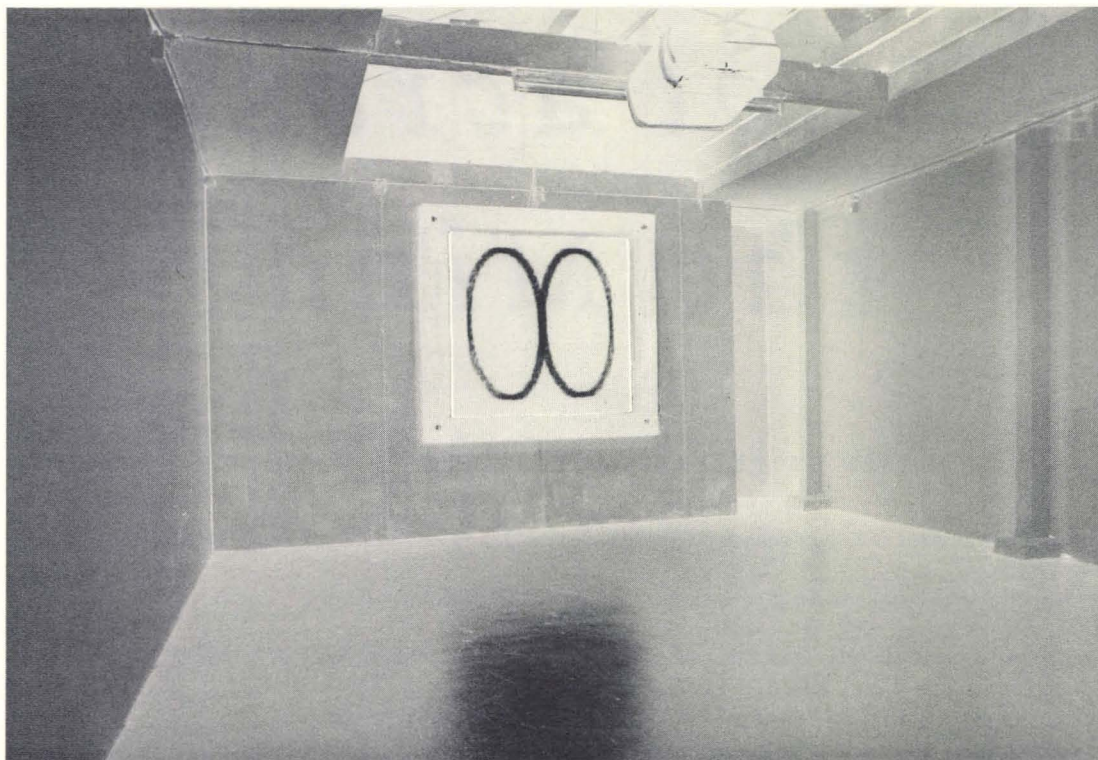
This machinery of each element is accompanied by a corresponding sequence of images in the screen opposite, in which an element's geometrical figure appears against a black background: a sort of 'static' of white image-points which forms the figure, flat one moment, showing only the contours the next, finally disintegrating into a whirling swarm which forms itself into a transitional figure. Each screen shows a geometrical sequence followed by

one representing an element, such that the two alternate; for example, the stroboscopic circle which follows the element earth. Thus, the story of the elements changes from screen to screen after each sequence, as does the story of the geometrical figures.

At the end of each sequence, one sees a transitional image in which the disappearing and appearing geometric figure come together, on both screens simultaneously, but such that one screen remains white where the other is black. This indicates that one screen is the negative of the other; neither is designated negative or positive, however.

Two screens, then: the representation of the elements and the geometric figures, both in flowing sequences. One in front of, and one behind, the head of the viewer. And then the sound: the sound of the elements and the sound of the machines, sound which makes one aware of the hidden image, makes it a volume between two planes, a sonorous matter which is the medium between the areas in front of and behind the head. So that the image is always double and removed from itself, like a split and splitting thought.

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 141



Mediamatic
vol 5 # 3
page 142

De beelden vertellen een verhaal over de vier elementen. Met deze elementen corresponderen vier geometrische figuren: het water hoort bij de cirkel, de aarde bij het vierkant, de lucht kent een dubbele ellipsoïde en het vuur de driehoek. Men komt niet te weten of de geometrie hier een ideaal attribuut vormt van de materie of dat het element een reëel attribuut is van een geometrische gedachte.

Ieder element wordt in een eigen beeldsequentie vormgegeven aan de hand van een aantal elementaire geometrische machientjes: de aarde verschijnt er bijvoorbeeld in de bakstenen gevel van een huis of aan de tanden van een hark wanneer deze het aardvlak in het vierkant een textuur geeft. Het water verschijnt er als rad en als sproeier, lucht als een wolk of aan een vlinder in het wolkenruim. Het vuur tenslotte verschijnt onder andere als een brandende driehoek of aan de knop van een lucifer die diagonaal door het beeld ontstoken wordt.

Deze machinerie van het element correspondeert in het tegenoverliggende scherm steeds met een beeldsequentie waarin de geometrische figuur van een element vanuit een zwart fond oplicht. Het gaat daarbij om een soort ruis van witte beeldpunten die nu eens vlak, dan weer alleen de contouren ervan aangeeft en die uiteindelijk als een rondgaande zwerm weer uitzaait naar een overgangsfiguur.

Ieder scherm toont steeds een geometrische sequentie en vervolgens die van een element, zó dat er sprake is van een afwisseling van beide; bijvoorbeeld de strobosco-

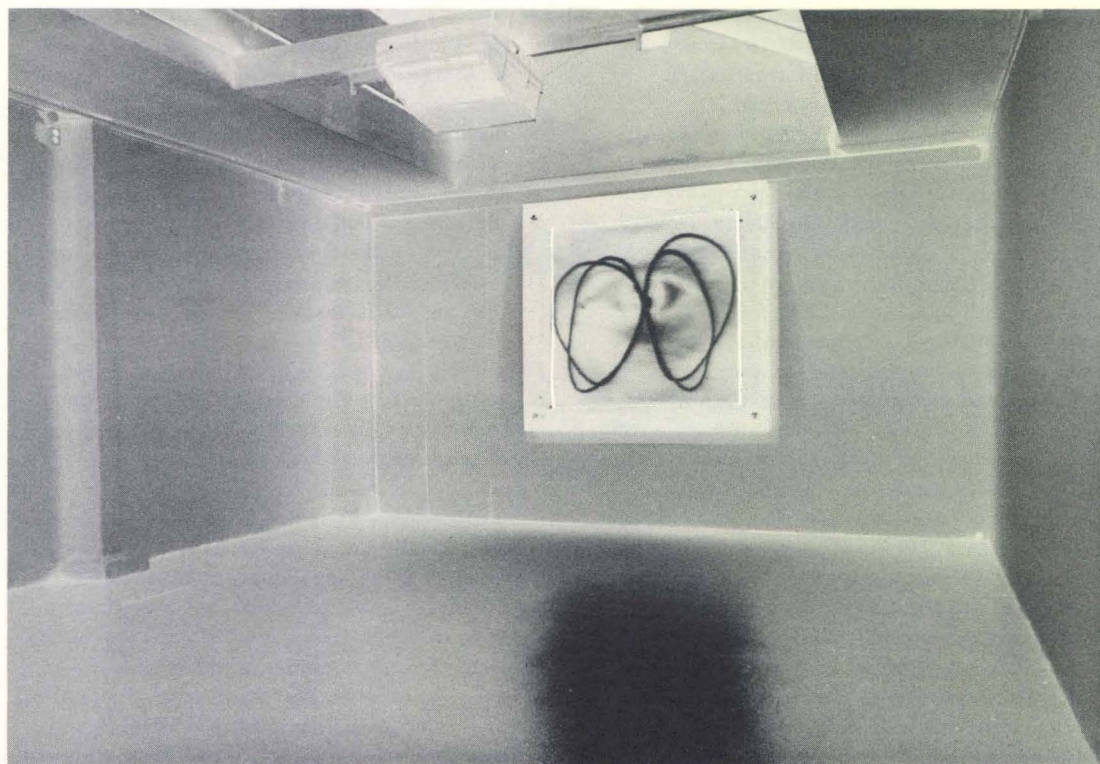
pische cirkel die volgt op het element aarde. Het verhaal van de elementen wisselt dus na iedere sequentie van scherm evenals dat van de geometrische figuren.

Aan het einde van iedere sequentie ziet men een overgangsbeeld waarin de verdwijnende en de verschijnende geometrische figuur samenkomen en wel op beide schermen tegelijk, maar wel zó dat het ene scherm wit is waar het andere zwart blijft. Hiermee wordt aangegeven dat het ene scherm het negatief vormt van het andere; de toekenning van plus en min echter wordt in het ongewisse gelaten.

Twee schermen dus, de verbeelding van de elementen en de geometrische figuren, beide in vloeiende sequenties. Eén voor, één achter het hoofd. En dan nog het geluid. Het geluid van de elementen en het geluid van de machines, geluid dat je attent maakt op het onzichtbare beeld, het beeld tot volume maakt tussen twee vlakken, een sonore materie als medium tussen voor en achter het hoofd. En zo is het beeld steeds dubbel en onttrokken aan zichzelf, het is als een gespleten en splijtende gedachte.

HET SCHEDEL-THEATER

Het oog is een raam. Ieder raam een oog, een vlak van ontmoeting van twee werelden. Ook het scherm is een oog. Bijvoorbeeld in de film. In de film wordt de orde van de dag onderbroken, de orde waarin je met je wil de wereld tegemoet treedt. In het zwart, in de nacht van de filmzaal, wordt deze relatie gespiegeld: het is de wereld die jou beziet en bezielt, die jou bedenkt als acteur en die



BILL SPINHOVEN /
PAUL KLOMP
SHOT ACROSS THE MIND
1989
in Time Based Arts,
Amsterdam

THE SKULL THEATRE

⇔ The eye is a window. Each window an eye, a surface where two worlds meet. The screen is an eye, as well. For example, in a film. In a film, the order of the everyday world is interrupted, the order in which you meet the world with your will. In blackness, in the night of the film theatre, this relationship is reflected: it is the world which sees and possesses you, which conceives you as an actor and pulls the strings of your performance in this skull theatre. The perspective of the film eye is nothing more than the cross section and reflection, the minimal distance in front of the mirror which the world holds up to itself in you.

In this installation, rather, one is always between the screens. The illusion of a perspectivistic representation, of a privileged look into the depth of matter is absent completely. In a film, the world confronts one frontally, and one is unconsciously conquered by it; here, it pounces upon one from behind, as well. This confrontation is hidden from actual view because the *frons*, the *frons scenae* or the window is constantly shifting from front to back and back again. A 'trans-frontation', it might be called, this unbearable game of ricochets in which the image's trajectory passes directly through one and is endlessly reflected between two screens. As opposed to the film's art of immediacy, which occupies one entirely, one remains 'conscious', present at something which, in turn, is using one to accomplish itself. It's as though the second screen is constantly presenting itself into the corner of one's eye. Thus, one becomes a speculative thought oneself, a transparent speculum, one's looking consciousness

becomes a modern mirror-glass in which one sees oneself being reflected while the world looks through one.

But just spin around. What does the other screen see? Does it see you, the viewer? Of course not, it's looking through you at its double, too, saying something about the right of the first screen. Together, they observe this right on your retina. Around about you, and, nonetheless, in you as well. They shoot their considerations straight through the orb of your eye. As we've said, the one screen holds the mathematical-geometrical form of the other. A square is lit up like a sort of stroboscopic figure; on the other screen the end of a loaf of bread is seen, also almost a square. Something is being measured, checked, weighed: but what, exactly? Is geo-metry taking the earth's measure, or is the earth taking the weight of these measuring instruments? And who comes first? Or: are they both weighing you, the weight of your thoughts, are they weighing them with the added metric standard which you thought was invented by people themselves? This is the thought which is being shot through one, constantly.

THE MIRROR-HOLLOWS OF
CONSCIOUSNESS

At the beginning of each new image sequence describing the mechanism of an element, an eye appears. This eye describes, with obvious awkwardness, the corresponding geometrical figure upon the front of one's own sight-orbs. ⇔ Or: it traces it, sees it projected right through your skull onto your retina as a message from the other side.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 143

trekt aan de touwtjes van je voorstelling in dit schedeltheater. Het perspectief van het filmoog is niet meer dan de snede en reflectie, de minimale distantie voor de spiegel die de wereld zich in jou voorhoudt.

Hier echter, in deze installatie, is men altijd tussen de schermen. De illusie van een perspectivische voorstelling, van een geprivilegeerde doorkijk in de materie is geheel afwezig; waar de wereld je in de film nog frontaal tegemoet treedt en je zo onbewust overmeestert, word je hier ook van achteren 'besprongen'. De confrontatie is aan het zien zelf onttrokken omdat het *frons*, de *frons scenae* of het raam steeds verplaatst wordt van voren naar achteren en terug. Een 'trans-frontatie' zou je het moeten noemen, dit ondraaglijke kaatsspel waarin de worp van het beeld door je heen gaat en eindeloos gespiegeld wordt tussen de twee schermen. In tegenstelling tot de onmiddellijkheidskunst van de film die je geheel in beslag neemt blijf je hier steeds 'bij kennis', aanwezig bij iets dat zich aan je voltrekt. Het is alsof het tweede scherm zich voortdurend als een spiegel in je ooghoeken meldt. Zo word je zelf een speculatieve gedachte, een doorzichtig speculum, je kijkend bewustzijn wordt een moderne spiegelruit waarin je jezelf weerkaatst ziet terwijl de wereld door je heen kijkt.

Maar draai je om. Wat ziet dan het andere scherm? Ziet het je aan? Welnee, ook dit beeld kijkt door je heen naar zijn dubbel. Handelt daarmee over het recht van de eerste. Samen bezien zij dit recht op je netvlies. Buiten je om en toch binnen in je. Ze schieten hun overwegingen dwars door je oogbol. Zoals gezegd heeft het ene scherm de mathematisch-geometrische vorm van het andere. Een vierkant licht op als een soort stroboscopische figuur; aan de andere zijde het uiteinde van een brood, ook bijna als vierkant. Er wordt gemeten, gewikt en gewogen. Maar wat is hier het object van de meting? Neemt de geometrie de maat van de aarde of weegt de aarde juist het gewicht van deze meetkundige instrumenten? En wie is er eerst? Of: meten ze beide *jouw* maar, het gewicht van je gedachten, meten ze het met de zotte meetkundige maatstaf waarvan je dacht dat de mens zelf hem bedacht had? Ben je zelf een geometrisch teken? Dat is de vraag die men voortdurend door je heen schiet.

DE SPIEGELHOLTEN VAN HET BEWUST ZIJN

Bij de aanvang van iedere nieuwe sequentie die de machine van een element beschrijft verschijnt eerst een oog. Dit oog tekent duidelijk onwennig met zijn glimlichtjes de corresponderende geometrische figuur, het tekent deze voor op je oogbol. Of: het trekt hem na, ziet hem door je schedel heen geprojecteerd op je netvlies als een boodschap van gene zijde.

Shot across the mind. Een schedel met drie of vier ogen. En een oor. Het oor speelt het door: de boodschap, het hiaat van de andere helft. Een verontrustend want nog leeg teken dat met gedachten gevuld moet. Het oor stemt de opstand van je klankbord en schiet het geluid dwars daardoorheen als een golf materie. Het oor vult het oog, vult de schedel met de elementen. Een lucifer ontbrandt, vuur achter het oog. Het water sijpelt als een stroompje door de hemisferen van je innerlijke wereld, door de plooien in de walnoot van je denken. Het rad spoelt het

water als torderende kolom door het brein: trepanatie. De stem van de elementen peilt als een sonar de beelden in het hoofd. Dwars op de bundels van de projectie, op de vector van het licht blazen ze lucht als een fluitje door het hoofd. Van oor naar oor. Het is het oog van de wereld dat zich een weg baant door je denken. De maat van de geometrie lijkt zo niet meer dan een hardnekkige dagdroom: stroboscopische fotonen weldra uitgezaaid tot ruis. De aarde meet er je tijd: de schedel wordt een geologische formatie waarin de geometrische vormen lichtende fossielen lijken uit een ander, ver voorbij millennium. Wellicht dat de tijd hier is uitgerekt, dat de flits van het zien hier een eeuwigheid duurt, de eeuwigheid van erosie of evolutie. Het is deze stenen tijd die men met de slagen van een moker beklopt in je hoofd, op zoek naar de laatste spiegelholten waar het bewustzijn zich verbergt.

Men heeft wel geopperd dat het gewicht dat in onze eeuw toegekend wordt aan de audio-visuele 'media', dat het privilege van het gezichts- en gehoorzintuig zou corresponderen met het tijdperk van het voorstellende denken (een denken dat in Hegeliaanse zin een volledige interiorisering (verinnerlijking) van de wereld zou inhouden, een denken dat juist de materie, de wereld van de elementen, de machinale natuur als eerste zou verliezen). De charme van een installatie als *Shot across the mind* is wellicht dat ze dit simpele gegeven niet ontkent maar dat ze deze wereld van de elementen juist in geïdealiseerde vorm opvoert en wel als een extra spiegel waarin de speculatieve geest, dat grote sublimerende orgaan, zijn eigen einde zou mogen aanschouwen, niet het lichtende einde waarop ze wellicht gehoopt had, maar meer de vertraagde val door een spiegel waarvan het foeliesel reeds door de tijd van de elementen zelf verteerd was.

Dit alles blijft echter misschien nog te algemeen. In zekere zin kan men zelfs zeggen dat ook dat andere grote audio-visuele medium, de film, en met name de naoorlogse cinema, een dergelijk punt bereikt had. Wat zouden dan de specifieke mogelijkheden van de video zijn en in hoeverre zijn die mogelijkheden hier benut?

DE GEEST ZONDER RAMEN

In de zeventiende eeuw leerden we dat de aarde een bol is onder andere bollen, draaiend om andere. En zo het universum. Men leerde ons ook dat, binnenste buiten gekeerd, deze bol ook altijd al volmaakt in ons hoofd was. Dat je om te zien geen venster zou behoeven. Dat je innerlijk oog gewoon daarbinnen jouw stukje wereld bescheen. Dat alles is bewaard in Leibniz' begrip van de *monade*, de ziel zonder vensters. Iedere waarneming in de holte van je ziel, iedere voorstelling was een verandering van belichting, in die sfeer, die *sfera*, die bol van je hoofd. Zo werd je opgesloten in je ziel of je geest zonder ramen. Om je heen de wereld met zijn machientjes, de machinale organische of mechanische natuur die voorttrekt van oorzaak naar gevolg en zo door, in de volte van de elementen, iedere beweging onmiddellijk een andere als effect, *causa efficiens*, en zo hele ketens: van de sterren naar je cellen, van China naar Holland, alles van te voren beschikt in *materiam*. En wanneer je dat alles in de innerlijke wereld van je monade zo waarnam was dat alleen vanwege Gods plan, *causa finalis*, de juiste verdeling van

Shot across the Mind. A skull with three or four eyes. And an ear. The ear passes it on: the message, the hiatus from the other half. A sign which is disturbing because it's still empty, and must be filled with thoughts. The ear sets your sound-board and shoots the sound straight through it as a wave of matter. The ear fills the eye, fills the skull with the elements. A match flares, fire behind the eye. Water seeps like a thin stream through the hemispheres of one's inner world, between the folds of the walnut of your thinking. The wheel flushes the water as a spiraling column through the brain: trepanation. The voice of the elements sounds the images in the head like a sonar. Carried along at right angles to the bundles of projection, on the vector of light, they blow air like a flute through the head. From ear to ear. It's the eye of the world cutting a path through your thinking. The measure of geometry seems no more than a stubborn daydream: stroboscopic photons soon to be sown into static. The earth measures one's time: The skull becomes a geologic formation in which geometric forms seem to be glowing fossils from some other, long past millenium. Perhaps time is stretched here, the split second of seeing takes an age, the age of erosion or evolution. It's this stone time which is being struck with the blows of a sledge-hammer in your head, searching for the last mirror-hollows in which consciousness has hidden itself.

It's been proposed that the importance accorded the audio-visual media in our times, the privilege of the organs of sight and hearing corresponds to the era of representative thought (a kind of thought which would involve a complete interiorising of the world, in a Hegelian sense, a way of thinking that would lose, firstly, matter, the world of the elements, the nature of the machine). The charm of an installation like *Shot across the Mind* is probably that it doesn't deny this simple fact, but, rather, shows this world of elements in an idealised form, an extra mirror in which the speculative mind, that great sublimating organ, should be able to contemplate its own end, not the shining end which it may have set its hopes on, but rather the slow fall through a mirror from which the quicksilver had already been eaten away by the time of the elements.

This is all perhaps a bit too general. In a certain sense, one can even say that that other great audio-visual medium, the film, the post-war film in particular, had reached such a point. What, then, are the specific possibilities of video, and to what extent are they put to use here?

THE MIND WITHOUT WINDOWS

In the seventeenth century we learned that the earth is a sphere, rotating around others. As, likewise, the entire universe was. We were also taught, that, turned inside out, this sphere was already present, complete and perfect, in our own heads. That, in order to see oneself, no window should be necessary. That your inner eye simply cast its light on your little piece of world, inside there. This is all preserved in Leibniz's concept of the 'monade', the soul without windows. Every perception in the hollow of your soul, every representation was a change of lighting, in that sphere, that *sfera*, that ball in your head. You're locked up in your soul or your mind without windows. Around you, the world with its mechanisms,

machine-organic or mechanical nature progressing from cause to effect and so on, further, in the abundance of the elements, each movement becoming another one as an effect, *causa efficiens*, and thus, forming whole chains: from the stars to your cells, from China to Holland, everything decided *in materiam*, in advance. And when you perceived all that in the inner world of your monade, it was only because of God's plan, *causa finalis*, the correct division of all monades in God's representation as a final, comprehensive monade, and because of the harmony which was established between the two domains in advance: the domain of inner perception, and that of nature, outside. And, thus, not because of the contact between you and the world; the control of the world by your will is a perfect illusion, and you are no more than a spiritual machine. Leibniz saw all that as the antinomy of the hollow of thought and the fullness of the universe.

Gilles Deleuze, in his two books on cinema (*L'image-mouvement / L'image temps*) describes the film as a monadological art par excellence, the art of the spiritual machine. Probably, one can go even further and say that, in general, perception in our century is the inner perception of the monade, which, lacking a God, no longer corresponds to the mechanics of the world. Film, then, could be considered as being only the *type* of this desynchronisation of perception. Not only in the movie theatre (stepping out of the world and entering into a monadic mechanism), but also in the film itself, which remains tied to the perspectivistic ideality of the camera-eye, the light-cone which illuminates our little piece of the world, a transparent world, one without materiality. Certainly, as we've said, the film has gone to extremes in attempting to go beyond this perspectivistic ideality by cutting through the eye, the inner, automatic eye of the monadic spectator as a material theatre, that is, as the stasis of a postponed or broken immediacy. (Not only the films of Tarkovsky, in which the eye moves through the ruins of thought to be overpowered by the echos of matter, echos which measure the tactile inside of the earth, but also the glass of milk which is turned over and spills across the image, the completely blank perception in Hitchcock.)

And yet, the film shall always remain bound to frontality, even when it returns the world to us as a distance, as a material play-space, as in the films of Godard, which show us a nature which has been cut up and re-shuffled; will remain bound to the opposition of eye to world, whether in the deepest penetration or the most absolute denial. Even in the case of the turning-about of the perspective of the monade, in the sight-cone which is filled with matter and is supposed to bring an opaque world with it, seeing remains bound to a frontal, 'organic' conception of the eye, the eye as a single section of the world. It's difficult to even estimate the extent to which this limit of film has already been exhausted, but it's clear, in any case, that the video installation has opened up the possibility of the inclusion of a whole other domain (just like, eg, the hologram). A domain in which seeing is no longer tied to frontality, to the *frons*, the fronton that will always remain that of the (farewell to) the representation.

continues on page 163

alle monaden in Gods voorstelling als laatste en alles omvattende monade én vanwege de vooraf ingestelde harmonie tussen beide domeinen, dat van de innerlijke perceptie en dat van de uitwendige natuur. En dus niet vanwege een contact tussen jou en de wereld, nee de besturing van de wereld door jouw wil een perfecte illusie en jij niet meer dan een spirituele automaat. Dat alles werd door Leibniz gezien als de antinomie van de holte van het denken en de volte van het universum.

Gilles Deleuze heeft in zijn twee boeken over de cinema (*Limage-mouvement/Limage-temps*) de film beschreven als een bij uitstek monadologische kunst, een kunst van de spirituele automaat. Wellicht dat men verder kan gaan door te zeggen dat de waarneming in het algemeen in onze eeuw de innerlijke perceptie van de monade is die bij ontstentenis van een God niet langer correspondeert met het mechaniek van de wereld. De film zou dan alleen het type zijn van deze desynchronisatie in de waarneming. Niet alleen in de bioscoop (het uitreden uit de wereld en het binnentreden in een monadische machinerie) maar tevens in de film zelf die gebonden zou blijven aan de perspectivistische idealiteit van het cameraoog, de lichtkegel die ons stukje wereld beschijnt, een doorzichtige wereld, één zonder materialiteit. Zeker, de film heeft, zoals gezegd, in haar meest extreme pogingen deze perspectivistische idealiteit trachten te doorbreken door het oog, het innerlijke automatische oog van de monadische toeschouwer zelf door te snijden als een *materieel theater*, dat wil zeggen als de stase van een uitgestelde of gebroken onmiddellijkheid. (Niet alleen de films van Tarkowsky waar het oog door de ruïnes van het denken beweegt om overmeesterd te worden door de echo's van de materie, echo's die het tactiele binnenste van een aarde meten, maar evenzeer het over het beeld omgestoten glas melk, de volledige blanke perceptie bij Hitchcock.)

Toch zal de film, zelfs als zij ons de wereld als distantie, als materiële speelruimte teruggeeft zoals in de versneden gemonteerde natuur bij Godard, steeds gebonden blijven aan de frontaliteit, aan de tegenoverstelling van oog en wereld, hetzij in de diepste doordringing, hetzij in een absolute ontkenning. Zelfs bij een omkering van het perspectief van de monade, in de met materie gevulde gezichtskegel die een ondoorzichtige wereld zou brengen blijft het zien gebonden aan een frontale, 'organische' conceptie van het oog, het oog namelijk als een enkelvoudige snede in de wereld. Het is moeilijk in te schatten in hoeverre deze grens door de film reeds is uitgeput maar in ieder geval is duidelijk dat met de video-installatie de mogelijkheid van de ontsluiting van een heel ander domein is geopend (evenals met bijvoorbeeld het hologram). Een domein namelijk waarin het zien niet langer gebonden zou zijn aan de frontaliteit, aan het *frons*, het fronton dat altijd dat van (het afscheid van) de representatie zal blijven.

DE AARDE ALS REUSACHTIG DENKBEELD

De kracht van een installatie als *Shot across the mind* is gelegen in het feit dat ze dit domein voorbij de frontaliteit exploreert vanuit het punt waar de film ons achterlaat (eenvoudig omdat de specifieke mogelijkheden van de video ook pas vanuit dat punt zichtbaar worden). Vanuit

het punt namelijk waar de materie zelf een gedachte geworden is, de wereld zelf een denken dat ons in al zijn massiviteit tegemoetreedt of zich in stilte terugtrekt (de stille levens van Ozu, de teruggetreden ruimten van Duras waarop het woord geen vat meer heeft). Het is precies dit type beeld dat terugkeert als het beeld van het element, het element dat het beeld verovert als omkering van het perspectief. Oog dat gevuld wordt met water, vuur, aarde en lucht. Horizon die aan het oog onttrokken wordt in de blik loodrecht op het aardvlak of het bewegende watervlak, het is de wereld in zijn meest elementaire gedaante die hier verschijnt. Het vuur van de lucifer, het water van het rad, de aarde die ons in zijn bewerking een brood schenkt, de vlinder als vliegmaschine, allemaal worden ze geregistreerd als *res extensa*, als een geometrisch meetbare, mechanische en machinale natuur. Juist deze beeldvullende uitgebreidheid is de volmaakte herinnering aan de wereld als tegenspeler van de monade.

Maar het is precies in de verdubbeling van het raam, voor en achter de toeschouwer, dat de wereld haar gedachte ook *door je heen* schiet, dat het retina van de dingen door je heen getrokken wordt en de aarde als pupil naar binnen treedt, de aarde als een reusachtig denkbeeld. En omgekeerd schiet men de monadische perceptie naar buiten, de intellectuele holte door de volte van de dingen. Men keert de monade binnenste buiten als een handschoen: gedachten ontsnappen en trekken over je schedel van voren naar achteren als nomaden, als meridianen langs het jukbeen en je oren. Als lichtende punten zwerfen ze in geometrische banen om je hoofd en meten er de patronen van het denken aan de leegte van het verdwenen universum. Je ziel wordt 'belucht' met het gevulde van wolken, je geest gekruisigd met vier paaltjes; je dorre dagdroom besproeid met cirkelend vocht gepompt uit de diepte van echoënde putten.

Zo is het zien dan niet langer de enkelvoudige snede van het oog; noch de perceptie van de monade noch die van de wereld die bij jou naar binnen kijkt; niet langer een frontaliteit waarbij één van die twee ogen het grootste gewicht heeft, nee, tussen de twee schermen wordt het hoofd hier permeabel als in een universele perceptie, een opeenvolging van sneden niet alleen in tijd (zoals in de film) maar ook in ruimte alsof men niet vóór een kathodebuis zat (zoals bij de televisie) maar erin verdwaald was. Wellicht dat dit de perceptie is waarvan Bergson sprak, een perceptie zonder geprivilegeerde snede (het bewustzijn, de subjectiviteit), een zien en denken van de uitgebreidheid, van de *res extensa* zelf. In ieder geval is dit *looking into the fourth dimension*, zoals het enigszins pathetisch in de vorige video van Bill Spinhoven heette, hier als gedachte zichtbaar geworden. Wat wij in de voltooiing van het Hegeliaanse tijdperk met een dergelijke massieve gedachte moeten? In de opheffing van de dimensies van de uiterlijkheid (die in hyperbolische vorm zo meesterlijk is beschreven in het werk van Paul Virilio), in de algemene sublimering van ruimte en tijd die als grens nog slechts het licht kent, het licht van de absolute geest, in het vacuüm van deze idealiteit zal ooit de wereld zichzelf als een reusachtig massief terugschieten: *Shot across the mind across the world across the mind*.

RICHARD K. ZACH



Viruses and other Cybercreatures

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 147

Wildlife is the title of a chapter in Hans Moravec's book about computers, robots and artificial intelligence. It deals with various obscure creatures which dwell in computer memories, in computer programs and computer networks.

† *Wildlife* is de titel van een hoofdstuk in het boek van Hans Moravec over computers, robots en kunstmatige intelligentie. Het gaat over de verschillende obscure wezens die ronddwalen in computer-geheugens, -programma's en netwerken.

De *Worm*, het *Trojaanse Paard* en de *Virus* vormen een nieuwe soort: de computer-fauna. Met zijn variatie aan vormen is de *Virus* verreweg de bekendste van deze familie. *Virussen* zijn computer-programma's die andere programma's als broedplaats gebruiken om zich te kunnen vermenigvuldigen. Ze klampen zich vast aan een gast-programma en beginnen andere programma's die zich op de magnetische *disk* of het netwerk bevinden te besmetten. De meeste van hen gaan dan vervelende dingen doen, zoals het vernietigen van gegevens, het verhinderen van gebruikers hun compu-

† The *Worm*, the *Trojan Horse* and the *Virus* constitute a new phylum: computer fauna. With its various species, the *Virus* is by far the widest known of these families. Viruses are computer programs that use other programs as breeding grounds where they can multiply. They do this by attaching themselves to a host program, and then they start infecting other programs that reside on the magnetical disk or on the network. Most of them then go on doing something nasty, like destroying data, preventing users from working on their computers or slowing down the system. *Worms* are

ter te bedienen of het vertragen van het systeem. *Wormen* hebben veel overeenkomst met *Virussen*, alleen hebben ze geen gastheer nodig. Ze kunnen zichzelf voortbewegen en laten overal waar ze komen sporen achter van gemanipuleerde gegevens. *Trojaanse Paarden* werken heel anders: deze programma's vermommen zichzelf als een programma dat we kennen en vaak gebruiken (*utilities*) of als een nieuw programma met een interessante naam (*dirty games*). De gebruiker voert dan het *Trojaanse Paard* uit, maar in plaats van de verwachte handeling, slaat het *passwords* op en andere informatie over hoe je illegaal een systeem kan binnenkomen, zodat een *hacker* het kan vinden.

Deze nieuwe computer-fauna heeft een belangrijke invloed op mensen. Iedereen beweert altijd dat een computer alleen maar doet wat jij zegt. Dit is niet langer zo. Computer-systemen worden steeds complexer en sneller, hun geheugen-capaciteit neemt toe. Zelfs bij de software kun je niet meer zien wat 'ie precies doet. Helemaal niet wanneer hij een *Virus-infectie* heeft opgelopen, *Wormen* heeft, of zelf een *Trojaans Paard* is. Computers zijn een universum op zich, een wereld bestaande uit programma's en data. Net als in de film *TRON*, waar de wereld van de computer wordt bewoond door programma's.

Virussen zijn zeer veelzijdige wezens. Ze kunnen worden geprogrammeerd om zich te gedragen als 'echte' virussen. Ze kunnen muteren. Ze kunnen zich aanpassen aan de omstandigheden in het computer-systeem. Er zijn er veel en hun namen lijken op kleine raadsels: *Brain Virus*, *Israeli Virus*, *1074 Virus*, *MacMag* etc. Ze kunnen zich kopiëren van diskette naar diskette en zich verspreiden over een breed geografisch gebied. *Wormen* zitten iets gecompliceerder in elkaar, ze werken zelfstandig en maken gebruik van de elektronische paden die gecreëerd zijn voor de uitwisseling van informatie. Door uitgebreide programmering verkrijgen ze toegang tot andere computer-systemen en vestigen zich op steeds meer systemen.

Een ander soort programma's, de *Demonen*, zijn erg interessante,

ofschoon verre, verwanten van *Virussen*. *Demonen* zijn programma's die zich stiltejes en onzichtbaar verplaatsen en hun taak in het systeem in ogenschouw nemen. Doorgaans zijn deze taken erg simpel, zoals het doorsturen van gegevens naar een printer. Maar na de *Computer-Emanipatie* zijn ze ingerust met Kunstmatige Intelligentie. Stel je eens voor wat deze wezens uit kunnen richten met al een klein beetje intelligentie. Wanneer bijvoorbeeld een *Worm* en een *Demon* samen een kraakplegen in andermans computer. De *Demon* blijft daar achter, terwijl de *Worm* op jacht gaat naar het volgende systeem met een kopie van de *Demon*. Ondertussen zit deze ergens diep in het geheugen en slaat de gebruiker gade door zijn ogen, het toetsenbord, de muis of wat voor andere kunstgrepen de communicatie met de computer kunnen vergemakkelijken. Hij kijkt toe en denkt na en als hem niet zint wat hij 'ziet', gaat 'ie ervandoor, maar niet zonder een kwaadaardige *Virus* achter te laten die data eet.

In de romans van William Gibson is *cyberspace* een veel voorkomend woord. Het beschrijft de virtuele werkelijkheid die gecreëerd wordt door onze computer-systemen, door de manier waarop we deze computers verbinden en door de software die op deze systemen loopt. De nieuwe soort van software die de computer-geheugens overal ter wereld bevolkt, is een speciaal soort software. Zijn manier van programmeren staat hem toe een eigen leven te ontwikkelen. Eenmaal losgelaten, vermenigvuldigt een virus zich tot in het oneindige. De matrix van *cyberspace* is zijn natuurlijke leefomgeving (woon-, groeiplaats). Hybriden van *Virussen* en 'Ice breakers' (ice is een acroniem voor *Intrusion Countermeasures Electronics*) hebben toegang tot elk systeem. *Wormen* kunnen in *cyberspace* de wereld rondreizen. En geavanceerde AI-technieken kunnen echte *Small Brains* van hen maken, ongeacht hun omvang in bits.

Wij creëren een nieuw universum door onze computers met elkaar te verbinden, en dit nieuwe universum ligt in handen van de programma's. Veel van deze programma's zullen nog steeds door mensen worden geschreven en zullen voor hen blijven werken, maar ik ben ervan overtuigd dat er een heleboel intelligente program-

ma's daarbuiten, in die andere wereld van software zullen bestaan, misschien zelfs intelligenter dan een mens. De *cyberspace*-matrix zal alle data, ooit ter wereld verzameld, bevatten. Gegevens over de mens, de aarde, de sterren. En *Small Brains*-maatschappijen, in de vorm van AI-*Virussen*, zullen toegang hebben tot elk item van de opgeslagen data. En deze *Society of*

Minsky te gebruiken, zal een afzonderlijk levend organisme zijn. Er zullen mensen zijn die zeggen dat deze wezens niet in de 'werkelijke' wereld leven, maar het is maar net hoe je het bekijkt. Zelfs als ze niet 'levend' genoemd kunnen worden, ze bestaan onge-

twijfeld. Ze denken, en dus bestaan ze.

Met de rappe groei van snelheid en computer-kracht zal AI niet lang meer op zich laten wachten. Zullen de programma's beter, sneller en intelligenter worden dan wijzelf? Ik denk dat we ze niet tegen kunnen houden. De vraag is: *Hoe zullen ze tegenover ons staan?* Ik hoop

dat ze niet zullen besluiten dat de buitenwereld de 'virtuele' is en doorgaan met het wegwissen van programma's, zoals ze dat tot nu toe doen als we een computer aanzetten.

Hoe klein ze ook zijn, op het moment dat computer-programma's, *Virussen*, *Wormen* etc. inclusief elk aspect van het menselijk bestaan controleren, van instructie tot uitvoering, van transport tot de werking van onze keukens, zullen ze meer macht bezitten dan ooit iemand heeft gehad op deze planeet. De AI-programma's zijn in feite net zo klein als een paar biljoen elektronen. Maar het is niet de omvang die telt, maar de complexiteit en intelligentie. En intelligent zullen ze zijn, de bewoners van *cyberspace*.

† very similar to *Viruses*, but they do not need host programs. They can move around on their own, leaving behind traces of manipulated data wherever they crawl. *Trojan Horses* are quite different creatures: these are programs that disguise themselves as familiar programs which one uses quite often (utilities) or as new ones with interesting names (dirty games). The user executes the *Trojan Horse*, but instead of the expected operation the program stores away passwords and other information on how to get into a system illegally, for a hacker to find.

This new computer fauna has an important impact on people. Everyone says that a computer can only do what you tell it to do. This is no longer true. Computer systems are becoming ever more complex, faster, their memory capacities are growing, not even the software itself is something which you can look at and say what it does. Especially when it is infected with a *Virus*, contains a *Worm* or is itself a *Trojan Horse*. Computers are universes in themselves, whole worlds of programs and data. Like in the movie *TRON*, where the world of the computer is inhabited by programs.

Viruses are very versatile creatures. They can be programmed to behave like 'real' viruses. They can mutate. They can adapt to the circumstances in the computer system. There are a lot of them, and their names are small riddles: *Brain Virus*, *Israeli Virus*, *1074 Virus*, *MacMag* etc. They may duplicate from diskette to diskette, and thus spread over a wide geographical area. *Worms* are a little more complicated, they work on their own and use the electrical paths created for the exchange of information. With their elaborate programming they gain access to other computer systems and establish themselves. Another genus of programs, *Demons*, are very interesting, if distant, relatives of *Viruses*. *Demons* are programs that run unnoticed and invisible, and observe their tasks in the computer system.

Usually these tasks are very profane, like sending data to a printer, but after *Computer's Life* they may be equipped with Artificial Intelligence (AI). Imagine what these creatures could do, given a little intelligence. Imagine a *Worm* and a *Demon* working together, breaking into other people's computers. The *Demon* stays there while the *Worm* goes hunting for the next system, together with a copy of the *Demon*. Meanwhile, there sits the *Demon*, somewhere deep inside the memory, watching the user through his eyes, the keyboard, the mouse and whatever other devices may facilitate communication with the computer. It watches and thinks and if it does not like what it 'sees', it leaves, but not without leaving a malignant *Virus* that eats data.

In William Gibson's novels, cyberspace is a predominant term. It describes the virtual reality created by our computer systems. The reality created when we connect these computers together and the reality created by the software that runs on these systems. The new species of software that are crowding computer memories around the world are all of a special kind. Their programming allows them to develop a life of their own. Once let loose, a virus multiplies indefinitely. The matrix of cyberspace is their natural habitat. Hybrids of *Viruses* and *Icebreakers* (*ICE* is an acronym for Intrusion Countermeasures Electronics) gain access to every system. *Worms* may travel around the world in cyberspace. And advanced techniques of Artificial Intelligence (AI) may make some real *Small Brains* out of them, regardless of their size measured in bits.

We are creating a new universe by internetworking our computers, and this new universe truly is in the hands of programs. Many of these will still be written by humans and do work for them, but I am confident that there will be a lot of programs with intelligence out there in this other world of software, maybe even with more intelligence than a

single human brain.

The matrix of cyberspace will hold all the

data ever collected on earth. Data about humans, about the earth, about distant stars. And

societies of *Small*

of AI *Viruses*, will gain access to every single item of data stored.

And this 'Society of Minds', to borrow a term coined by Marvin Minsky, will be a single living

organism. Some

will say that they do not live in the 'real' world, but is that not a matter of perspective? Even if they are not allowed to be called living, they will undoubtedly

exist. They

think, therefore they are.

With the rapid growth of speed and computing

power, the achievement of real Artificial Intelligence may not be too far away.

Are the programs going to be better, faster, more intelligent than we are?

I do not think that we will be able to stop them from becoming so. The question to ask is: *How will they see us?* I hope they will not decide that the outside world is

the 'virtual' one and go on

deleting just as we delete programs now, when we turn off a computer.

As small as they may be, at a time when computer programs,

including *Viruses*, *Worms* etc., will be

controlling every aspect of human life, from

instruction to manufacturing, from transport to the

operation of our kitchens, they will have more might than anyone ever possessed on this planet. The *Small Brains*, the AI

programs, are actually as small as a few billion

electrons. But it is not size that

counts, but complexity and

intelligence. And

intelligent they will be, the inhabitants of cyberspace.



RICHARD WRIGHT

Videognosis

WETENSCHAP ALS VOYEURISME

Voor de moderne wetenschapper moet de krachtigste metafoor voor Foucaults 'ontledende' blik wel de weergave van de moordlustige fotograaf Mark Lewis zijn in Powell en Pressburgers klassieke film uit 1960, *Peeping Tom*. Toen enige tijd geleden het werk van deze filmmakers op de Engelse televisie werd herhaald, kreeg *Peeping Tom* extra aandacht vanwege het schandaal dat de film ontketende toen hij voor het eerst werd uitgebracht. De onverdroten afbeelding van de sadistische maar pathetische figuur van de voyeur betekende bijna het einde van Michael Powells carrière, maar tegenwoordig wordt de film door toonaangevende regisseurs geprezen om zijn belangrijke invloed op de filmtaal.

SCIENCE AS VOYEURISM

➤ The most powerful metaphor for the modern scientist of Foucault's 'vivisectioning gaze' must surely be the portrayal of the murderous photographer Mark Lewis in Powell and Pressburger's classic 1960 movie *Peeping Tom*. In a recent season of the film-makers work on British television, *Peeping Tom* received added hype due to the outrage it provoked when first released. Its unremitting depiction of the sadistic but pathetic voyeur figure virtually ended Michael Powell's career but is now praised by leading directors as a major influence on the cinematic language which was partly its alluded subject.

➤ In the story a young man seeks to continue his psychologist father's work of painstakingly recording on film his patients every action and expression. His own investigations concentrate on an analysis of human behaviour in moments of extreme fear. An obsessive desire for realistic documentation causes him to equip his 16mm camera with a lethal spike with which he can impale his experimental subjects as he advances towards them, camera running. Every time we see Lewis uncover this instrument from under a raincoat or jacket we prepare for this form of surveillance which inevitably results in death, which demands the death of the subject in order to ensure the perfect study of human emotion in its purest state. This camera becomes a surgeon of appearance, attempting to cut away beneath the layer of everyday posturing to some underlying motivating force, in this case that of fear - the emotion that allows Lewis to inflict on others the same intrusive terror that was inflicted on him as a boy by the camera of his over zealous father. The

camera is both cause and effect in this experiment, as in the professional work of Powell and Pressburger, the cinema attempts to provoke naturalism from its subjects or actors by the contrived orchestration and scripting of actions. These scenes are then captured and frozen to be analysed and dissected at leisure in the comfort of the viewing theatre as though it were a laboratory of the real. For the *Peeping Tom*, the living specimen is 'dissected' both on celluloid and in real life. As Lewis closes in on his prey he craves more and more accurate detail of his subjects reaction, and simultaneously hastens the moment of that subjects death as it reaches its ultimate expression of the human nature that he seeks to record.

REVELATIONS

There are an almost limitless number of provocative interpretations that can be drawn from Powell and Pressburger's archetypical theme - surveillance and terrorism, the camera as male projection and sexual

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 151

In het verhaal probeert een jongeman het werk van zijn vader voort te zetten, die in zijn praktijk als psycholoog nauwkeurig iedere handeling en uitdrukking van zijn patiënten op film vastlegde. Zijn eigen onderzoek concentreert zich op de analyse van het menselijk gedrag in momenten van extreme angst. Een obsessief verlangen dit waarheidsgetrouw vast te leggen brengt hem ertoe zijn 16mm camera uit te rusten met een dodelijke spies waarmee hij zijn vrouwelijke proefkonijnen kan doorboren terwijl hij ze met draaiende camera nadert. Telkens als we Lewis dit instrument vanonder zijn regenjas of colbert te voorschijn zien halen bereiden we ons voor op deze vorm van observatie die onvermijdelijk met de dood van het subject eindigt; die zijn dood vereist om de perfecte bestudering van de menselijke emotie in zijn puurste staat te verzekeren. De camera wordt een chirurg van uiterlijkheden die poogt door de laag van alledaagse poses heen te snijden om daarmee een of andere onderliggende motiverende kracht bloot te leggen, in dit geval die van de angst - wat Lewis de mogelijkheid geeft anderen dezelfde indringende afschuw in te boezemen als de camera van zijn overijverige vader hem als kleine jongen inboezemde. De camera is tegelijk oorzaak en gevolg in dit experiment. Net als bij het vakmatige werk van Powell en Pressburger probeert de film hier natuurlijkheid bij zijn subjecten of acteurs uit te lokken door middel van een van tevoren bedachte encenering en script. De scènes worden vervolgens geselecteerd en bevroren om ze in alle rust te kunnen analyseren in een comfortabele viewing-zaal, net als in een echt laboratorium. De *Peeping Tom* ontleedt zijn levende specimen zowel op celluloid, als in werkelijkheid. Terwijl Lewis op zijn prooi afkomt verlangt hij vurig naar steeds preciezere details van de reacties van zijn subject, en tegelijkertijd verspoedigt hij het moment van de dood van het slachtoffer zodra het de ultieme uitdrukking van de menselijke aard benadert die Lewis probeert vast te leggen.

ONTHULLINGEN

Powell en Pressburgers archetypische thema kun je op eindeloos veel manieren interpreteren - observatie en terrorisme, de camera als mannelijke projectie en sexueel roofdier, de paniek van Lewis wanneer het meisje de camera op hem richt en hem tot onderwerp van zijn eigen wanhoop maakt, de relatie van de filmtoeschouwer met het voyeurisme van het kijken naar film, etc, etc. Maar misschien draaien veel van deze zaken wel om hetzelfde centrale punt: het oog als het belangrijkste voertuig op de weg naar bewustzijn en kennis.

Vanuit dit standpunt staat het zien model voor het zich toeëigenen van kennis. De vroegere beperkingen van het menselijk oog kunnen tegenwoordig overkomen worden doordat allerlei soorten camera's en elektronische beeldapparaten voorhanden zijn. Met deze protheses heeft het oog onbepaald de ruimte gekregen de wereld te testen en te veroveren. De mogelijkheid te kunnen zien wat er in een gegeven situatie gebeurt betekent dat je macht hebt over die gebeurtenis. Wanneer je de chemische reacties in een reageerbuis direct kunt 'zien' - elke molecule, een voor een - lijken de gebruikelijke abstracte deducties en wetenschappelijke afleidingen overbodig. Nu de kleinste deeltjes met behulp van microscoop of belvenvat op hun eigenschappen en structuur kunnen worden onderzocht, en de allerverste sterrenclusters geobserveerd en in kaart kunnen worden gebracht terwijl ze aan ons gezichtsveld voorbijtrekken, ontsnapt niets meer aan onze technofiele blik. Tijdsdimensies kunnen onderverdeeld worden, seconden in fracties van seconden. Momenten kunnen in flinterdunne plakjes worden gesneden en uit de gebeurtenisstromen worden gelicht met behulp van camera's met extreem korte sluitertijden en seizoenen kunnen worden ingedikt tot seconden met *time lapse* opnames. Nieuwe vormen van onzichtbaar licht worden ontdekt en opgevangen, infrarood uit plantenactiviteit, ultraviolet uit zonnestrallen. Van de wetenschapper die de lancering van de Hubble ruimte-telescoop nauwkeurig volgt, tot de bioloog die een das uit zijn hol lokt naar het verblindende licht van de filmlampen... het verborgen rijk van de werkelijkheid wordt geen rust gegund voor het zich heeft laten dwingen beeld te worden.

De laatste ruimtes die visueel waarneembaar zijn geworden zijn de conceptuele ruimtes van het rationele denken, de logische structuren van de computer die door elektronische *graphics* worden onthuld - verlicht, gevisualiseerd en getransformeerd. Onderzoek hiernaar leverde exotische licht- en kleurpatronen op, objecten die uit het dakkamertje van de hersenen van wiskundigen zijn gelokt. Ze blijken visueel verbijsterende vormen te hebben en helemaal niets van de droge, saaie formules die we kennen uit de schoolklas en het schoolboek. De helden van deze nieuwe soort geometrische arabesken zijn de *fractals* en de zich steeds herhalende functies van de Dynamische Systemen en de Chaos theorie - elektronische beelden, meestal punt per punt geplot via een simpele mathematische procedure of algoritme, die dezelfde berekening onvermoeibaar herhaald tot het hele beeld klaar is. Omdat deze beelden worden bepaald door logische handelingen met oneindig precies gedefinieerde getallen, in plaats van door eindige vormen, kunnen ze op ieder willekeurig niveau van gedetailleerdheid gegeneerd worden en is de hoeveelheid vormen die ze kunnen aannemen theoretisch zo groot als de grootste hoeveelheid getallen die je je kunt voorstellen.

De elektronische visualisatie van fractals en andere wetenschappelijke data heeft epidemische proporties aangenomen. De American National Science Foundation stelde zelfs dat iedere hedendaagse wetenschapper of ingenieur een *computer graphics*-werkstation nodig heeft. Voortdurend worden de voordelen ervan aan de wetenschappelijke wereld aangeprezen. Het formalisme van de

➤ predator, Lewis's panic when the girl turns the camera on him and makes him the subject of his own desperation, the relation of the cinema viewer with the voyeurism of film going, etc, etc. But perhaps many of these issues orbit around a central concern of the role of the eye as the primary vehicle of awareness and knowing.

The power of vision is now the ideal model for the acquisition of knowledge. The previous limitations of the human eye can be overcome by the many cameras and electronic imaging devices available. By these prostheses the eye has unlimited space in which to probe and conquer its world. To be able to 'see' what is happening in a given situation is the greatest expression of power over that event. To be able to directly see the chemicals reacting in a test-tube - the individual molecules one by one - would seem to render all the usual abstract deductions and scientific inferences obsolete. Now the smallest particles of matter can be examined for their structure and properties under microscope or bubble chamber, while the most distant star clusters are observed and charted as they travel across our field of view, nothing escapes our technophilic gaze. Temporal dimensions can be split up, seconds into fractions of seconds, moments can be sliced razor thin and extracted from the flow of events by high-speed photography, and seasons condensed into seconds by time-lapse filming. New forms of 'non-visible' light are detected and captured, the infrared from plant activity, the ultraviolet from the sun's rays. From scientists monitoring the launch of the Hubble Space Telescope to a naturalist enticing a badger out of his set and into the glare of the film lights. The hidden realms of reality are given no respite until they have been compelled to become images.

The latest spaces to become amenable to sight are the conceptual spaces of rational thought, the logical structures of the computer that are revealed by electronic graphics - illuminated, visualised and transformed. What has emerged from this exploration are exotic patterns of light and colour, objects enticed out of the attic of the mathematicians' brain and shown to be visually dazzling in their forms, not at all like the dry, boring old formulae of classroom lectures and textbooks. The kings of this new class or geometrical arabesques are the fractals and iterative functions of Dynamic Systems and Chaos theory - electronic images usually plotted point by point from a simple mathematical procedure or algorithm that tirelessly repeats the same calculation until the whole picture is finished. Because they can be generated at arbitrary levels of detail and the range of forms they can take is theoretically as large as the largest range of numbers you can conceive of.

The electronic visualisation of these and scientific data in general has reached epidemic proportions, with the American National Science Foundation stating that a computer graphics workstation is required by every scientist and engineer working today. Its advantages are continually being sold to the scientific community. The formalism of the computer allow digital models and data to be easily manipulated, transformed and re-

visualised until an acceptable result is achieved.

Abstract conjectures can be eternalized into concrete form to be better apprehended, communicated and discussed. To increase a scientist's conceptual grasp of a subject, images have to be forthcoming - the visible validities the real, *creates* the real, in a digestible, ready-to-wear format.

As might be anticipated, such is the beguilement of these images, especially ones which come from the esoteric world of mathematical certainties, fractals and chaotic functions have seeped out of the research labs and into the outside world (where, presumably, they were all along, only we did not then have the means to see them). Several style magazines have recently proclaimed that 'Chaos Culture' has arrived, the totemic fractal - fractal tee-shirts, comics, pop videos, art, fractal consciousness. And a familiar chorus of mystic interpretations and meanings have blossomed to fully absorb them into the cultural melting-pot.

For some, exploring the patterns of chaotic functions make science accessible, puts it back into the hands of the 'ordinary people'. The ability to make a colourful picture of paisly motifs and catherine wheels means that this voyeuristic scientific knowledge is just a home microcomputer away. The intense rippling effects of selective colouring schemes remind some of drug-induced hallucinations - 'cyberdelia'. For others the experience of 'zooming in' on a Mandelbrot Set fractal, endlessly slipping down spirals and dragon curves, is a powerful metaphor for the infinite. Unlike the photographer in *Peeping Tom* who was forever doomed to destroy his subject just as he got nearest to exposing it, the fractal object freely opens up to the quizzical gaze of the viewer. For as closely as you can look into the depth of an algorithmic image the computer can always answer by generating more detail for the eye to wallow in. When animated they appear as a bottomless kaleidoscope of colour, having no underlying substance or base, no elemental components beyond which the eye cannot penetrate, reality as pure process, the metaphysics of the void, a continual orgy for the insatiable hunger of the eye, a portrait of infinity.

SIGNIFICATIONS

But every portrait has an artist, and a model, and in computer graphics the model always exist in a conveniently cut-and-dried form as the computer program that creates the image in the first place. For many people, the power of computational mathematics to generate chaotic data is an indication of the new understanding of disorderly phenomena. It suggests that all kinds of random events have an orderly basis, that simple rules can produce the complex patterns of creation which beforehand could only be ascribed to the ultimate authority of a Godhead. This time the true reality, operating behind the bewildering procession of life's unfathomables in the great algorithmic Rule. Is this what people see when they peer at the flickering dots on their VDU screens? The most straightforward answer is that the algorithmic image expresses the logical structure that created it, be it the equations of a fractal tree, an air turbulence simulation, a galactic star



computer maakt het gemakkelijk digitale modellen en data zodanig te manipuleren, te transformeren en opnieuw te visualiseren dat er uiteindelijk altijd wel een resultaat uitkomt dat er aannemelijk uitziet. Abstracte vermoedens kunnen in concrete vormen gegoten worden, om zo beter begrepen, overgebracht en besproken te kunnen worden. De wetenschapper die over beelden beschikt krijgt een betere conceptuele grip op zijn onderwerp - het zichtbare bekrachtigt de werkelijkheid, creëert de werkelijkheid op een gemakkelijk op te nemen, kant en klare manier.

Zoals te verwachten was zijn deze beelden zo verleidelijk, vooral wanneer ze afkomstig zijn uit de esoterische wereld van de mathematische zekerheden, dat er fractals uit de onderzoekslaboratoria zijn weggesijpeld en zijn doorgedrongen tot de buitenwereld (waar ze vermoedelijk altijd al aanwezig waren, alleen hadden we tot nog toe niet de middelen ze te zien). De laatste tijd hebben verschillende *style magazines* al verkondigd dat het tijdperk van de Chaos Cultuur aangebroken is, de fractal als totem: fractal-teeshirts, -strips, -popvideo's, -kunst, fractalbewustzijn. Men is weer in het bekende liedje van mystieke interpretaties en betekenisgeving uitgebarsten om zo de fractals volledig op te kunnen nemen in de culturele smeltkroes.

Volgens sommige mensen heeft het onderzoek naar de patronen van chaotische functies de wetenschap toegankelijk gemaakt, haar weer teruggebracht bij de man in de straat. De mogelijkheid een kleurig beeld van paisley motieven en roosvensters te kunnen maken, betekent dat deze voyeuristische wetenschappelijke kennis heel dicht in de buurt van de *home microcomputer* komt. Het sterk golvende effect van selectief gekleurde schema's doet sommigen denken aan door drugs opgewekte hallucinaties - cyberdelia. De ervaring in te zoomen op een Mandelbrot Set-fractal, eindeloos spiralen af te dalen en slingerbochten te nemen, is voor anderen een krachtige metafoor voor het oneindige. Anders dan de fotograaf in *Peeping Tom*, die eeuwig gedoemd is te vernietigen juist op het moment dat het subject op het punt staat zich te onthullen, stelt het fractal-object zich vrijelijk ten toon aan de onderzoekende blik van zijn beschouwer. Want hoe ver je ook in de diepte van het algoritmische beeld kunt zien, de computer kan altijd nog meer details tevoorschijn halen om je blik in te laten zwelgen. Wanneer de fractals in beweging worden gebracht lijkt het alsof je in een bodemloze kaleidoscoop van kleuren kijkt, zonder onderliggende substantie of basis, geen elementaire elementen die voor het oog ondoordringbaar zijn, een puur procesmatige werkelijkheid, de metafysica van de leegte, een voortdurende orgie voor de onverzadigbare honger van het oog, een afbeelding van het oneindige.

B E T E K E N I S S E N

Maar achter iedere afbeelding schuilt een kunstenaar en een model, en bij *computer graphics* ligt het model altijd kant en klaar voor het grijpen in de vorm van het computerprogramma waar het beeld in eerste instantie uit voortgekomen is. Voor veel mensen duidt de kracht van de computerkundige wiskunde om chaotische data voort te brengen op een nieuw begrip van wanordelijke fenomenen. Het suggereert dat allerlei willekeurige gebeurtenissen een

➤ cluster or the dynamics of an elasticated jelly mould. It can be simplistically convenient to identify some natural phenomenon with a mathematical equivalent and make this algorithmic base take on the role of the object of the image's referential function.

The mythology of signification survives by reformulating itself in purely technical terms. A direct relationship between a given image and the process that computed it is suggested by the logical determinism of digital media, allowing the binary categories of signifier and signified to be reapplied in this formal context. The algorithm takes the place of the referent or first cause, existing behind the image in logical space. In true positivist fashion, the image uniquely represents the algorithm which embodies the object to be depicted in precise mathematical notation.

However, now that we have achieved the supposedly ideal, systematic, representational practice, we discover that the powerful formalism of the computer conspire to divert the flow of signification from image to object in a million different directions. The essentially meaningless sequence of logical operations that define a computer algorithm make it infinitely mutable without the slightest regard for the external world, and completely undermine its coherence as a referent. All that is left is the computer's ability to mimic the behaviour of a given situation, able to maximise its effectiveness by its contingency but losing its truth value in the process. The same image can be generated by an arbitrary number of different algorithms, such is the scope allowed by computational modeling. And this superfecundity of the computer can create an infinite range of visualisations of the same data and code, none of them privileged above the rest, each chosen for the appropriateness of the information they contribute to the project at hand. The hierarchical status between image and algorithm collapses and becomes interchangeable. The algorithm could represent the image as much as the image represents the algorithm. In this way the computer is used merely to simulate the structure of representational practices for the convenience of traditional interpretation.

For each electronic image the parent algorithm is both determined, arbitrary and unprivileged (one of many possible origins) and also non-realistic - its conceptual basis lost beneath layers of approximation, re-representation and 'techniques'. The principle of knowledge demands that the algorithm provide an accurate reflection of the object portrayed. The logics of digital encoding take on the awesome burden of scientific exactness as they are required to embody abstractions expressed in the rules of rational and symbolic relations. The problem is not always that scientific knowledge is unable to supply a mathematical model for a particular phenomenon. Often the problem is that such phenomena have been reduced to a few basic 'laws' out of some conceptual necessity and were never designed to be taken so literally that someone try to reconstruct the macroscopic object from them. To precisely model the natural lighting needed to create a picture of a simple scene would mean accounting for the light interaction between the infinitesimal surface

points on every object with every other. The computational stress is so great in building complex behaviour from first principles that numerous approximations and assumptions are made to bring the task to tractable proportions. And of course they may be many equally valid ways to do this, the final method bearing little resemblance to the original theory.

Effects of *deterministic alienation* occur as recognisable phenomena emerge from a jumble of interconnected processes and exchange of information, the causation of each exterior sign submerged beneath the hum of racing data paths. This mass of tangled signals effectively shields the researcher from any lucid explanation of how the system functions, only *that* it functions. Its rational coordinations are so complex that its working cannot be 'understood' or 'analysed', only trained and coerced, like a new puppy dog, until suitable parameters are found which produce the desired results.

The only approach to computational knowledge is to accept an *epistemological economy of the sign* to accept the prohibitive economics of realism and bow to the inscrutable dynamics that result in numerical imaging. Representation is superseded by visualisation, the ability to create that which is visible, to simulate the physical model and avoid the computer collapsing under the full weight of abstract ontologies. Severed from their theoretical substructure, algorithmic entities simulate their own conceptual identities, their own referents. The computer grants them their own lives to function as stand-ins for absent realities. The interactive images these generate are *superanimated*, simulating their own being in digital space.

For the cameraman in *Peeping Tom*, the only way to elicit the purest manifestation of human fear was to confront his victims with their own fear of impending death by placing a small mirror above the lens of the camera which reflected their contorted faces. This fear of fear brought Lewis the closest he could get to a study of human emotion stripped bare, but excluded its fundamental cause, its *raison d'être*. The camera's menacing intrusion provokes the emotions it seeks to explain. That horrified reaction is reflected back and forth in its mirror and amplified until becomes a degree removed, and its victim plays the role of witness to an emotion that is no longer their own.

If the computer could represent fear then it would also be as pure surface quality, a simulation without substance, the result of a convoluted play of signs and relations. If the only way we can apprehend the digital world is through images reflected by visualisation techniques it becomes pointless to talk of what that inaccessible world is actually like. The ceaseless flow of visualisations of phenomena that the scientist receives is reflecting and amplifying his/her grasp of an object that is no longer there. Only its after-effects, the appearance of its behaviour is left, enough to confirm its functioning but never to reveal its innermost workings, its causality. Not just symbolically, but in a very concrete sense, the computer allows us to see everything and to comprehend nothing, to explore reality so thoroughly that it kills truth forever.

geordende basis hebben, dat eenvoudige regels de complexe patronen van de creatie kunnen voortbrengen die vroeger alleen aan de ultieme macht van een godheid toegeschreven konden worden. Dit keer is de echte werkelijkheid achter de onthutsende voortgang van de ondoorgroondelikheden van het leven de Grote Algoritmische Regel. Is dat dan wat de mensen zien wanneer ze naar de flikkerende puntjes op hun VDU-schermen turen? Het ongecompliceerdste antwoord hierop is dat het algoritmische beeld een uitdrukking is van de logische structuur waar hij uit voortkomt, of dit nu een vergelijking van een fractal-boom is, een simulatie van een luchturbulentie, een sterrencluster uit de melkweg, of de dynamiek van een elastische puddingvorm. Het kan verhelderend zijn een of ander natuurlijk fenomeen te vereenzelvigen met zijn mathematische equivalent, en deze algoritmische basis de rol te laten spelen van het object van de referentiële functie van het beeld.

De mythologie van de betekenisgeving overleeft door zichzelf een nieuwe formulering in puur technische termen te geven. Het logisch determinisme van de digitale media suggereert een directe relatie tussen een gegeven beeld en het proces dat het berekende, waardoor de binaire categorieën van betekenaar en betekenis in deze formele context een nieuwe toepassing kunnen vinden. Het algoritme neemt dan de plaats in van de referent of eerste oorzaak, die geplaatst kan worden in de logische ruimte achter het beeld. Op echt positivistische wijze representeert het beeld alleen het algoritme dat het af te beelden object in een precieze mathematische formulering omvat.

Nu we echter de zogenaamd ideale, systematische, representatieve praktijk hebben bereikt, ontdekken we dat de krachtige formalismen van de computer samenzworen om de stroom van betekenisgeving van beeld naar object in eindeloos veel verschillende richtingen af te laten wijken. De in essentie betekenisloze sequentie van logische handelingen die een computeralgoritme definieert maakt hem oneindig muteerbaar zonder dat hij zich om de buitenwereld hoeft te bekommeren, waardoor zijn coherentie als referent volledig wordt ondermijnd. Het enige dat overblijft is de mogelijkheid van de computer het gedrag van een gegeven situatie na te bootsen, om door toevallige combinaties de doeltreffendheid ervan zo groot mogelijk te maken, maar in dit proces alle werkelijkheids-waarde te verliezen. Hetzelfde beeld kan door een willekeurig aantal verschillende algoritmen gegenereerd worden, zo'n vrijheid heeft het computerkundig modelleren. En deze enorme vruchtbaarheid van de computer kan een oneindige reeks visualisaties van dezelfde data en codes tot stand brengen, de ene niet beter dan de andere, allemaal gekozen vanwege de eigen toevoegingen van informatie aan het onderzochte project. Het hiërarchische statusverschil tussen beeld en algoritme vervalt en ze worden uitwisselbaar. Het algoritme zou evengoed het beeld kunnen representeren, als het beeld het algoritme. Op deze manier wordt de computer alleen nog maar gebruikt om de structuur van de representatieve praktijk na te bootsen voor het gemak van de traditionele interpretatie.

Er treden effecten van *deterministische vervreemding* op wanneer er herkenbare fenomenen tevoorschijn komen uit

een warboel van onderling verbonden processen en informatie-uitwisselingen, de oorzaak van ieder waarneembaar teken dat ten onder gaat in het gemurmel van voortsnellende datawegen. Deze hoeveelheid met elkaar verknoopte signalen staat als een barrière tussen de onderzoeker en een begrijpelijke uitleg van de werking van het systeem, het enige dat hij weet is dat het werkt. Zijn rationele coördinaten zijn zo ingewikkeld dat zijn werking niet kan worden 'begrepen' of 'geanalyseerd', maar alleen kan worden geoefend en afgedwongen, als bij een jonge hond, totdat er parameters worden gevonden die de gewenste resultaten opleveren.

De enige houding die men ten opzichte van computerkundige kennis kan aannemen is de *epistemologische economie van het teken* te accepteren, de beperkende economie van het realisme te accepteren en te buigen voor de ondoorgroondelijke dynamiek van de numerieke beeldvorming. De afbeelding is vervangen door de visualisatie, het vermogen om dat wat zichtbaar is te creëren, om het fysische model te simuleren en te voorkomen dat de computer onder de zware last van abstracte ontologieën instort. Afgescheiden van hun theoretische basisstructuur, simuleren de algoritmische eenheden hun eigen conceptuele identiteit, hun eigen referenten. De computer schenkt ze hun leven, om ze als plaatsvervaarders te laten fungeren voor afwezige realiteiten. De interactieve beelden die ze genereren zijn 'gesuperanimeerd', ze simuleren hun eigen bestaan in de digitale ruimte.

De cameraman uit *Peeping Tom* heeft slechts een manier om de puurste manifestatie van menselijke angst op te roepen: hij confronteert zijn slachtoffers met hun eigen angst voor de naderende dood door een kleine spiegel boven de lens van de camera te plaatsen die hun eigen verwrongen gezichten reflecteert. Door deze angst voor de angst te bestuderen komt Lewis zo dicht als hij kan bij een onderzoek naar de pure menselijke emotie, maar sluit hij de fundamentele oorzaak ervan buiten, zijn *raison d'être*. De bedreigende spies aan de camera roept de emoties die hij probeert te doorgronden op. De reactie van doodsangst wordt heen en weer geëkaatst tussen de camera en de spiegel en zo versterkt, totdat er een zekere afstand ontstaat en het slachtoffer getuige wordt van een emotie die niet langer van hemzelf is.

Wanneer de computer een afbeelding van angst zou kunnen maken, dan zou dit ook puur een oppervlakteverschijnsel zijn, een nabootsing zonder substantie, het gevolg van een ingewikkeld spel van tekens en relaties. Wanneer we de digitale wereld alleen zouden kunnen begrijpen via beelden die door visualisatie-technieken gereflecteerd worden, zou een discussie over hoe die ontoegankelijke wereld er uitziet geen zin hebben. De eindeloze stroom visualisaties van fenomenen die de wetenschapper ontvangt, reflecteert en versterkt zijn begrip van een object dat er niet meer is. Alleen de na-effecten, de verschijningsvormen van zijn gedrag blijven over, genoeg om zijn functioneren te bevestigen maar nooit om zijn innerlijke werking te onthullen, zijn oorzakelijke verbanden. De computer stelt ons niet alleen symbolisch, maar in heel concrete zin in staat alles te zien en niets te begrijpen, de werkelijkheid zo grondig te onderzoeken dat de waarheid voor altijd wordt gedood.

vertaling ANNA ABRAHAMS



The Machine That Killed Bad People

Zonder het te vermoeden, dragen wij allen een immens embryologisch experiment met ons mee: want zelfs het herinneringsproces, dat bekroond wordt met de overwinning van de geheugen-inspanning, lijkt verbazingwekkend veel op het verschijnsel van de groei. In het ene zowel als het andere geval is er een spruit, een embryo, de eerste aanzet tot een gezicht, voor de helft een personage, voor de helft een geluid, het einde van een naam, een keel- of gehemelteklank, zoete groente van de tong, die niet voortkomt uit zichzelf maar alleen antwoordt op een uitnodiging, alleen zich uitstrekt naar, wettiging van de verwachting.

OSIP MANDELSTAM *Reis naar Armenië* (1933)

All of us, without suspecting it, are the carriers of an immense embryological experiment: for even the process of remembering, crowned with the victory of memory's effort, is amazingly like the phenomenon of growth. In one as well as the other, there is a sprout, an embryo, the rudiment of a face, half a character, half a sound, the ending of a name, something labial or palatal, sweet legume on the tongue, that doesn't develop out of itself but only responds to an invitation, only stretches out toward, justifying one's expectation.

OSIP MANDELSTAM *Journey to Armenia* (1933)

Even if not predicated on its eternal accumulation, video does cultivate and inherit a notion of debris. This debris is what we call culture (its archaism: progress...). At any rate, it is the life up until now of the form. Video's instinctive, frenzied entente with debris is no aspersion,

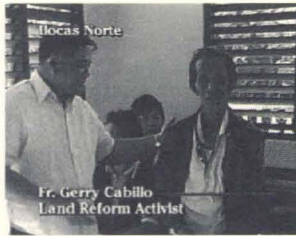
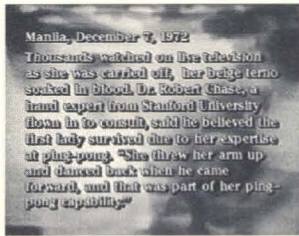
by the way, a slur on the maternal pedigree neither of video nor debris. If anything, it's a means of avowing and calling by its proper name the capacity of video's labourers and managers to identify (hence to embrace) the form's upbringing as having provided a remarkable

De aanleiding tot de productie van *The Machine that killed Bad People* was een reis die Steve Fagin in de herfst van 1988 naar de Filippijnen maakte, waar hij, met een Filippijnse student als cameraman, het grootste deel van het actuele materiaal opnam dat op de uiteindelijke tape te zien is. De inzet van de band is een panoramisch beeld te schetsen van de naweën van de Filippijnse

1. Voor een uitstekend en uitputtend commentaar op de band van Fagin: Patricia Mellencamp, 'Excursions in Catastrophe', in: *Afterimage*, US april 1990.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 158

revolutie, waarbij minder de nadruk wordt gelegd op de schok van de gebeurtenis zelf, dan op de werkelijkke en spectaculaire relaties die er in de officiële 'machts'wisseling rondgaan. Onvermijdelijk leidt dit tot een overdenking van de manier waarop revoluties worden voorgesteld, met name door de tussenkomst en bewerking van de televisie. De tape is opgedeeld in stukken met



Zelfs al zou video meer zijn dan het bij elkaar brengen en opeenhopen van brokstukken, dan nog cultiveert en erft het een besef van puin. Dit puin is wat wij de cultuur noemen (in verouderde termen: de vooruitgang...). Het is in ieder geval het leven van de vorm tot nu toe. De instinctieve, opgewonden verstandhouding tussen video en puin is overigens geen aantijging, geen schandvlek op de maternale genealogie van de video, of van het puin. Het is vooral een manier om te erkennen en te benoemen dat videoarbeiders en -managers zeer wel in staat zijn om te bevatten (en te waarderen), dat de opvoeding van de vorm een sterk staaltje te zien heeft gegeven van de annexatie van een terrein en een tijdvak (*Ceci tuera cela* - video zal, in de vs., het institutionele regime van de onafhankelijke film annexeren) en van het nabootsen van een vertoog; video is noodgedwongen het slechte geweten van de televisie, video spreekt televisietaal, maar listig, verwrongen, en op een insinuerende, gebiedende toon.

Steve Fagin maakt semi-narratieve, uit brokstukken opgebouwde video's van speelflmlengte. De heersende gedachte in de institutionele en kritische benadering gaat ervan uit dat, anders dan bij de registratie van een opvoering of bij journalistieke documentaires, de kunstvideo pas dán aan zijn voorbeschikte roeping beantwoordt, wanneer er werk wordt geproduceerd dat extreem kort is (paradigma: tv-reclame, 'bite', of sequentie), of, indien langer, een 'zelfreflectief essay' vormt, op een wijze die Clement Greenbergs goedkeuring zou kunnen wegdragen, over de formele voorwaarden voor de eigen articulatie. Als je dit zegt grens je het veld van de Amerikaanse kunstvideo af als een veilige haven voor agorafobe miniatuuristen, kolonialistische amateur-filosofen, doofstomme solo-komikers en aan televisie verslaafde ingezonden brieven-schrijvers; en als je dit zegt spreek je natuurlijk met de verblinde partijigheid van de polemiek.

De waarheid van deze uitspraak, bevestigd door de patronen en voorkeuren die festivals, musea en media-centra in hun vertoningsbeleid aan de dag leggen, verklaart echter wel wat voor vreemde figuur Fagins banden slaan in deze context - deze context die tegelijkertijd de enige programmatische context van zijn werk is en dus de enige route om 'erkenning' te krijgen, vooral gegeven het

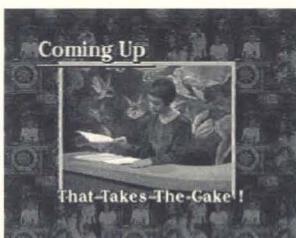
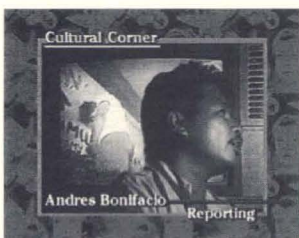
feit dat video tegenwoordig in de vs geen relatie (altijd een dubbelsnijdend zwaard, maar desondanks, desondanks...) meer heeft met het galerie-systeem, behalve wanneer de kunstenaar installaties/koopwaar produceert.

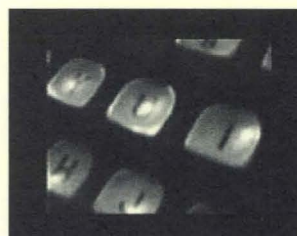
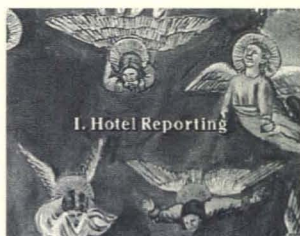
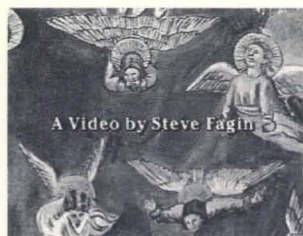
DE WERELDTELEVISIE ALS STABILISERENDE STEM

Fagins nieuwe tape, *The Machine that killed bad People*, is geschreven als een verzonnen verhaal over wereldtelevisie, wereldroof. Daarvoor, of daaronder, is het een band die geschreven is, op dezelfde manier als je van een roman in de allereerste plaats zegt dat hij *geschreven* is.¹ Als roman zonder held wijst *The Machine* aan de wereldtelevisie de rol toe van de stabiliserende stem, de enige instelling die zo slaapverwekkend vertrouwd is bij de wereldburgers, dat ze de aangewezen figuur is om alle kijkers onbezorgd binnen te voeren in de wereld die Fagin heeft ontworpen. Aldus ontstaat er een terloopse, parodistische overeenkomst met het idioom van het 'docu-drama', niet zoals dat momenteel op de televisie wordt gebruikt, maar op het niveau van sommige literaire voorlopers: men denke aan John Dos Passos' *USA Trilogy*, waarin de personages zowel aan het journaal als aan de verbeelding ontleend zijn, of, misschien meer accuraat, Ilja Ehrenburgs *Het leven van de Automobiel* uit 1929, een panoramische race rond de wereld, bedoeld om verslag te doen van de extase en de exploitatie, die werden veroorzaakt door het vooruitzicht van een universele mobiliteit.

Maar Fagins tape spreekt, in de eigenaardigheden en hoorbare nuances van de stemmen die het gebruikt, een onmiskenbaar Amerikaans, een Yankee-idioom, wat dan weer een ironische prestatie wordt in het licht van de internationalistische agenda van de band. Het is een ironie die op zichzelf terugslaat: de kleinsteedse referenties en stijl, die met Fagins noties omtrent televisie zijn verbonden, worden in toenemende mate beschouwd als de scherven van een wereldtaal, een wereldbeat, een koeterwaals waaraan momenteel geschaafd wordt om het bij bepaalde geselecteerde gebeurtenissen een poëtische meerwaarde te verlenen: bij revoluties, personalities, en bij het winkelen.

The Machine that killed bad People is door zijn maker uitgebracht als 'een mini-serie in vijf delen'. De promotionele





demonstration of territorial/epochal annexation (*Ceci tuera cela* - video will annex the institutional regime, in the us, of independent film) and discursive mimicry (video performe as television's bad conscience, video speaking television language, but cunningly, and garbled, and in insinuating, imperative keys).

Steve Fagin makes debris-compounded feature-length videos in a semi-narrative mode. The dominant idea institutionally and critically based holds that artists' video, other than records of performance or journalistic documentaries, meets its foreordained vocation when work is produced that is extremely short (paradigm: television commercial, 'bite', or sequence) or, if longer in length, is a 'self-reflective essay' dwelling, in a manner that would please Clement Greenberg, on the formal prerequisites for its own articulation. To say this is to cast the field of American artists' video as a haven for agoraphobic miniaturists, colonialist amateur philosophers, language-paralysed stand-up comics, and television-addicted letter-writers; and to say this is, of course, to speak with the blinded partiality of polemic.

The truth of it, though, which is confirmed by the screening patterns and preferences of festivals, museums, and media centers, accounts for the odd figure Fagin's work cuts in this context - this context that is, at the same time, his work's *only* programmatic context and thus its only route for 'validation', particularly given the by now effective absence in the us of video's possible relationship (never less than a double-edged sword, but even so, even so...) to the gallery system, except in the case of artists producing installations/commodities.

WORLD TELEVISION AS THE STABILIZING VOICE

Fagin's new tape, *The Machine that killed bad People*, is written all over as a fantasy of global television, global pillage. Before that, or beneath it, this is a tape that is written, in the same way as one would say of a novel, before or instead of saying anything further, that it is *written*.¹ As a novel minus a hero, *The Machine* casts world television as the stabilizing voice, the one agency

lullingly familiar to world citizenry and as such perfectly cast to ease all viewers into the world Fagin has made. In this sense, a casual, parodic resemblance emerges to the 'docu-drama' idiom, not so much as actually practiced on television as on the level of certain literary predecessors: John Dos Passos's *usa Trilogy*, with its characters drawn both from the newsreels and from the imagination, comes to mind, as does, perhaps more pointedly, Ilya Ehrenburg's 1929 *The Life of the Automobile*, a panoramic race around the world to report in on the ecstasy and the exploitation produced by the prospect of universal mobility.

But Fagin's tape, in the particularities and audible nuances of its voices, speaks a clear American, a Yankee idiom, which then becomes an achievement acquiring irony in light of the tape's internationalist agenda. That's an irony folding in on itself: the parochialisms of reference and style attached to Fagin's notions of television are understood to be, increasingly, the shards of world language, world beat, a lingua now refined to attain lyricism on a few occasions only: revolutions, personalities, and shopping.

The Machine that killed bad People has been cast by its maker as 'a miniseries in five episodes' The promotional tactic advances: *Not television from the global village but from an off-world which unties the knots of fiction/fact and spectacle. The News! The Philippines.*

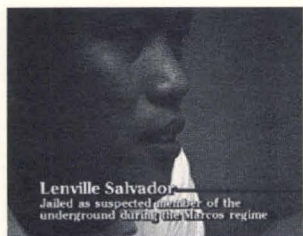
To Fagin's eye, the off-world looks to be the perfect lounging locale from which one can, as a god, absorb in glances the range of human cupidity and terror. Unlike his two earlier tapes, *Virtual Play: The Double Direct Monkey Wrench in Black's Machinery* (1984) and *The Amazing Voyage of Gustave Flaubert and Raymond Roussel* (1986), both of which, among other things, curiously attended the deathing and birthing labours of 19th century Europe's ideas of itself and its others, Fagin's third feature dirties itself up and down in the realistic politics of the present. The notional subject of the piece is the Philippines, from two related standpoints: that of the Philippines as an effective us colony; and that of the difference (and its lack) between the Marcos and the Aquino regimes, this with particular reference,

fotobijtschrift:
The grounding for *The Machine that killed Bad People* was provided by a trip Steve Fagin made to the Philippines in the fall of 1988, where, with a Filipino student as camera operator, he filmed most of the actuality footage that would appear in the finished tape. Overall, the tape's mission is to sketch a panoramic picture of the aftermath of the Filipino revolution, dwelling less

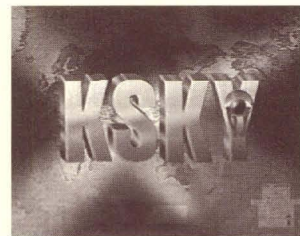
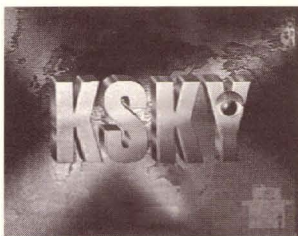
Mediamatic
vol. 5 # 3
page 159

1. For an excellent, exhaustive commentary on Fagin's tape, see Patricia Mellencamp, 'Excursions in Catastrophe', in: *Aftersimage* us, April 1990.

on the cataclysmic event than on real and spectacular relations circulating within the official exchange of 'power'. Inevitably, that involves dwelling on the representation of revolution, particularly through the agency/agent of television. Divided by titles into sections (*Hotel Reporting*, shot by Leslie Thornton with a Fisher-Price toy camera, and featuring Ron Vawter; *The*



een eigen titel (*Hotel Reporting*, door Leslie Thornton opgenomen met een Fisher-Price speelgoed-camera, met in de hoofdrol Ron Vawter; *The Marcoses*, met de beruchte *home movies* van de dynastie; *The Aquinos*, en *Tourism*) en is als geheel gelokaliseerd in de studio van een fictief internationaal nieuwsprogramma, compleet met op consumptie gefixeerde reclames, reportages uit het



tactiek benadrukt: *Geen televisie uit de global village, maar vanuit een buitenaards standpunt, dat de knopen tussen fictie/feiten en het spektakel uit elkaar rafelt. Het Nieuws! De Filippijnen.*

In de optiek van Fagin lijkt het buitenaardse een volmaakt alledaags platform te bieden om, als een god, het hele scala van menselijke hebzucht en terreur in ogenschouw te nemen. Anders dan twee eerdere banden, *Virtual Play: The Double Direct Monkey Wrench in Black's Machinery* (1984) en *The Amazing Voyage of Gustave Flaubert and Raymond Roussel* (1986), die beide, onder andere, vreemd genoeg betrekking hadden op de overlijdens- en geboorteweëën van de ideeën die het negentiende eeuwse Europa er over zichzelf en zijn anderen op na hield, dompelt Fagins derde lange band zich onder in het modderbad van de realistische, actuele politiek. Het onderwerp waarop in het werk gereflecteerd wordt, zijn de Filippijnen, vanuit twee verwante standpunten: dat van de Filippijnen als feitelijke Amerikaanse kolonie, en dat van het verschil (en de afwezigheid daarvan) tussen het regime van Marcos en dat van Aquino, dit, onvermijdelijk, met speciale aandacht voor die levende, fraai-beschoende geestesverschijning, de volmaakt Ophulsaanse Imelda.

Wanneer hij een panorama van deze cultuur schetst, komt Fagin zowel tegemoet aan de vraag naar analyse, als aan die naar spektakel; en de behoefte aan deze dubbelbetrokkenheid wordt bevredigd door zijn hele onderneming te presenteren in de vorm van de televisie-presentatie, iets waar uiteindelijk alles in past. Als 'anker' van het werk functioneert Connie Landsdale, een volmaakt nietszeggend iemand, perfect nagebootst door Constance DeJong. Achter een nieuwstafel geplaat, leest Landsdale communiqués voor, ontvangt laatste nieuwtjes van reporters in het veld en verzoekt dringend om terug te keren na de nu volgende korte commerciële boodschap. De commerciële onderbrekingen bestaan uit aan elkaar geplakte passages van een Netwerk voor Teleshoppers; een off-screen verkoopstelsel somt een litanie van misdaden op die door Marcos' troepen zijn begaan, terwijl op het scherm een bestiarium van weerzinwekkend gedierte (slangen, spinnen) over nutteloze consumptie-artikelen glibbert. Binnen de verbeelding van het hele werk als wereldwijd nieuwsprogramma (maar waar is de *thuisbasis*

ervan?: de Filippijnen belichamen de hele wereld), is Fagin in staat om achtereenvolgens de waarheid en speculaties te vertellen, die bij elkaar opgeteld voldoende volledig en geloofwaardig zijn ten opzichte van het komisch/serieuze uitgangspunt, om regelmatig op tussenmomenten het logo van het KSKY-kanaal te kunnen invoegen (de letter *y* bevat een oog dat eerst knipooft en later bloedt, of huilt).

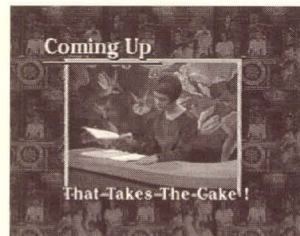
Ervan uitgaand dat de kijkers de televisietaal vloeiend beheersen en dus in staat zijn wijs te worden uit de flagrant verschillende 'looks' die hij aan elkaar schakelt (Marcos' *home video's*, de visuele clichés uit reisverslagen, flauwekul berichtgeving gebaseerd op geilheid en curiositeit, echte interviews met Filippijnse activisten en commentatoren) en om dat allemaal in zich op te nemen onder de noemer: *Het is maar televisie*, bouwt Fagin een tamelijk ingewikkeld tegen-spektakel op, dat geruststellend is in de vertrouwdheid van zijn formele structuren en beslissingen, maar pervers, met betrekking tot deze structuren, in wat er op de agenda staat. Zo vormt Fagins tape zowel een nabootsing als een kritische demonstratie van de status die de televisie momenteel heeft: het is de instelling of oplossing waar de uiterlijke vorm van alle kennis omtrent ver verwijderde onbekende volkeren onvermijdelijk doorheen moet.

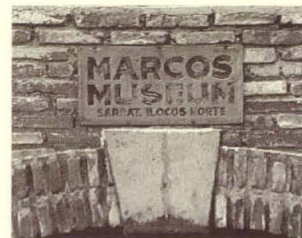
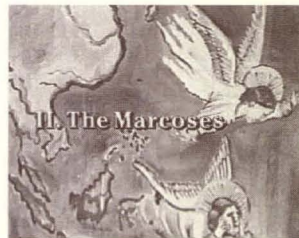
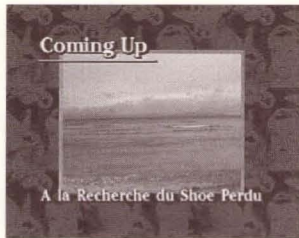
DE SCHULD VAN HET SPEKTAKEL

Kijkend naar *The Machine* - Fagins half-gedocumenteerde, half-geprojecteerde vertolking van de revolutie van één natie, een reconstructie, opgemaakt door een totale buitenstaander enige tijd na de eerste feiten - begint men aan de politieke beroeringen van 1989 te denken. (Er wordt in ieder geval een keer op de band naar deze gebeurtenissen verwezen: correspondent Alden Pyle - een personage dat gemodelleerd is naar de legendarische CIA-agent Edward Landsdale, met solipsistische intensiteit gespeeld door Ron Vawter van de Wooster Group - leest een in de ik-vorm geschreven verslag voor over het bloedbad op het Tiananmen Plein.) Hoe dan ook dringen deze gebeurtenissen zich op, en in zoverre is *The Machine* niet alleen letterlijk maar ook metaforisch een 'werk uit 1989'. Men geeft het de eer die het toekomst, als men notitie neemt van

Mediamatic
vol 5 # 3
page 160

veld en commentaar van de omroepster. Hierdoorheen zijn opnames gemixt van politieke en culturele activisten uit de Filippijnen, het *voice-over* commentaar van Fagin, uitgesproken door Trinh T. Minh-ha, en *verité* fragmenten met onder meer gebedsgenezers, kinderprostitutie, en hanengevechten. Het letterlijke en figuurlijke hoogtepunt van de twee uur durende tape





Marcoses, featuring the dynasty's notorious home movies; *The Aquinos*, and *Tourism*), the tape as an entirety is suspended in place by a fictional international news program, complete with consumption-possessed commercials, field reports,

inevitably, to the living well-shod ghost, the perfect Ophulsian, Imelda.

In painting a panorama of this culture, Fagin honours the needs of analysis as well as those of spectacle; and the needs of that double-engagement are satisfied by casting his entire enterprise into the infinitely accommodating forms of television address. The piece is 'anchored' by Connie Landsdale, a perfect blank perfectly mimed by Constance DeJong. Perched behind a news desk, Landsdale reads communiqués, welcomes updates from field reporters, and implores us to return after this brief commercial announcement. Commercial interludes are pastiched excerpts from a Home Shopping Network; an offscreen huckster recounts a litany of crimes perpetrated by Marcos legionnaires while onscreen a bestiary of repellant creatures (snakes, spiders) slither over useless consumables. Within the conceit of the entire piece being a world news program (but *based where?*: the Philippines are made to embody the world), Fagin is able to contain a succession of truth-telling and speculation, internally complete and faithful enough to its funny/serious premise as to drop in the KSKY station logo (the graphic Y containing an eye that first blinks, then bleeds, or cries) at the routine interstitial moments.

Reckoning on the televisually fluent viewer's capacity to make sense of the flagrantly disparate 'looks' he orchestrates (Marcos's home video; travelogue visual clichés; junk-news segments built on prurience and oddity; real interviews with Filipino activists and commentators) and to register them all as 'just television', Fagin constructs a rather elaborate counter-spectacle, lulling in the familiarity of its formal structures and decisions but perverse, relative to those structures, in its agenda. To that extent, Fagin's tape both mimics and critically demonstrates the status television now holds as the agency or the solution through which the appearance of knowledge of distant others must pass.

DISLODGING
THE SPECTACLE'S GUILT

In watching *The Machine* - Fagin's semi-documented, semi-projected rendition of one nation's revolution, this

reconstruction willed by a total outsider some time after the first facts -, the political convulsions of 1989 and ongoing come to mind. (They are, at any rate, alluded to once in the tape: correspondent Alden Pyle - a character modelled on legendary CIA operative Edward Lansdale, and played with solipsistic intensity by the Wooster Group's Ron Vawter - reads a first-person account of the Tiananmen Square massacre). Still, there is no way they could not come to mind, and to that extent *The Machine* is not just literally but also metaphorically 'a work of 1989'. One could honour it by noting its prescience, or at least by recalling the *show* of regimes falling, on and with the witness of television, over the last twelve months. *The Machine* is a kind of exemplary analysis *avant la lettre* of that prolonged, unfinished exhibition.

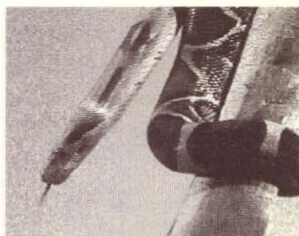
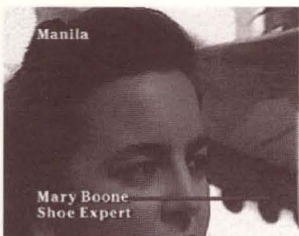
Today, as this is being written, Imelda is live on television, this being for her a doubly-epochal day: it is her 60th birthday, and she has just been absolved of legal culpability in the crimes undertaken by her husband's regime. She has much to celebrate, so she is chauffeured from the courtroom uptown to St. Patrick's Cathedral (pastored by Cardinal O'Connor, beloved by Ivana Trump as her personal confessor and reviled by David Wojnarowicz as a *fat cannibal from that house of walking swastikas...this creep in black skirts*), where she will kneel her way up the central nave, clutching her rosary, this as a cleansing prelude to a fete later tonight in a nightclub featuring Egyptian deities as decor and Portugese lovesongs blaring over the rounds of toasts made to Imelda by the billionaire arms merchant Khashoggi, whose private jet will soon escort her home to exile in Hawaii, her own jet having long since been sacrificed on the auction block where it was picked up for a song by pop music bad boys Aerosmith (*Janey's Got a Gun, Love in an Elevator*), who are presently using it on their record-breaking tour of North America and Europe.

What is all of this to say, or ask? It is, a little bit, to ask if the fiction of reality is now knowable only through the fact of spectacle, the clamour of inter-continental dredge and debris. Like the Situationist cowboy, we drift - mostly, we drift.... And yet, and yet: what's to be lost by saying (not asking) that scaled-down individual factors

Mediamatic
vol 5 # 3
page 161

2. David Wojnarowicz, 'Postcards from America: X-Rays from Hell' in: *Witnesses: Against Our Vanishing* catalogue, Artists Space, New York, November 1989.

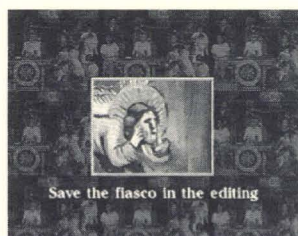
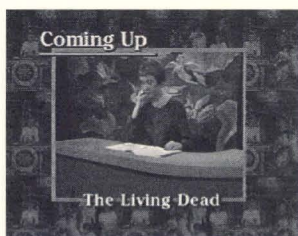
and anchoring commentary. Woven throughout is footage of Filipino political and cultural activists, Fagin's voice-over commentary spoken by Trinh T. Minh-ha, and such *verite* segments as ones depicting faith-healing, teenage prostitution, and cock-fighting. Literally and figuratively climaxing the tape's two hours of travelogue, theory, fact and fantasy is a staged studio tableau wherein an



vol reisverslagen, theorie, feiten en verbeelding wordt bereikt als op een in de studio geësceneerd tableau een helse, mechanische fallus-'machine' het nationale embleem van de Filippijnen penetreert en tot bloederige troep stamp, een nachtmerrie-achtige weergave van de machinedromen van het imperialisme, waarbij omroepster Connie Landsdale rustig toekijkt vanaf de zijlijn.

2. David Wojnarowicz, 'Postcards from America: X-Rays from Hell' in: *Witnesses: Against Our Vanishing*, catalogus Artists Space, New York, november 1989.

Mediamatic
vol 5 # 3
page 162



deze voorkennis, of in ieder geval zich herinnert wat voor *vertoning* de val van een regime opleverde op, en onder het toezien van de televisie in het afgelopen jaar. *The Machine* is een soort voorbeeld-analyse *avant la lettre* van die nog voortdurende, onvoltooid opvoering.

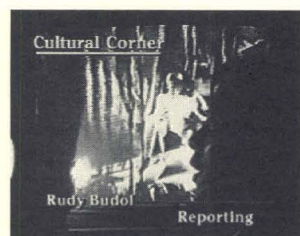
Vandaag, nu ik dit schrijf, is Imelda live op tv te zien, omdat het voor haar in dubbel opzicht een uiterst belangrijke datum is: het is haar 60e verjaardag, en ze is zojuist vrijgesproken van wettelijke aansprakelijkheid met betrekking tot de misdaden, begaan door het bewind van haar echtgenoot. Ze heeft nogal wat te vieren en dus wordt ze vanuit de rechtszaal door haar chauffeur naar St. Patrick's Cathedral gereden (die geleid wordt door kardinaal O'Connor, bij Ivana Trump geliefd als persoonlijke biechtvader en door David Wojnarowicz uitgescholden als *een vette kannibaal uit dat huis vol wandelende hakenkruizen... die griezelen in zwarte jurk* ²), alwaar ze op haar knieën door het schip van de kerk naar voren zal kruipen, haar rozenkrans in de hand, bij wijze van reiniging voorafgaand aan een feest, later op de avond, in een nachtclub waar Egyptische godheden als decor fungeren en Portugese liefdesliederen rondbleren over de salvo's met toastjes, die voor Imelda gemaakt zijn door wapenhandelaar en multimiljonair Khashoggi, wiens privétoestel haar spoedig naar huis zal vliegen om op Hawaï in ballingschap te gaan, nu haar eigen jet alweer een hele tijd terug is opgeofferd op het veilingblok, waar het werd opgepikt voor een song door Aerosmith, de stoute jongens van de popmuziek (bekend van *Janey's Got a Gun*, *Love in an Elevator*), die het overigens op dit moment gebruiken voor hun recordbrekende platentournee door Noord-Amerika en Europa.

Wat wil dit allemaal zeggen, of vragen? Het dient, een beetje, om te vragen of de werkelijkheid niet al dermate fictief is geworden, dat ze feitelijk alleen nog kenbaar is via het spektakel, het geraas van de intercontinentale

bagger en puin. Net als de Situationistische cowboy laten we ons meedrijven - we dolen voornamelijk... En toch, en toch: wat verliezen we ermee wanneer we zeggen (niet vragen) dat individuele factoren op kleinere schaal van belang blijven, wonderbaarlijkwijs: de verlichtings- (wel degelijk) factoren van de individuele wil tot waardigheid en zelfbeschikking - die ideeën die een revolutie waard zijn, die het bloed (wiens bloed?) waard zijn dat gespild wordt in de strijd tegen de *staat van beleg met een glimlach op het gelaat* (zoals Imelda het bevallig uitdrukte). Je kunt van Fagins tape zeggen dat de zinnelijke, nabootsende intelligentie ervan (het heeft z'n eigen *raison ardente*) een waarheid kent omtrent de revolutie, die luidt dat de revolutie een ethische ommekeer is, lang nadat of voordat het een politieke herijking is. Zijn tape herinnert ons eraan, dat de verandering in het beheer van het dagelijks leven in de Filippijnen alleen maar politiek was, dus niet voltooid. Er is nog een afstand te overbruggen voor de oorsprong wordt bereikt; oorsprong die de eindbestemming is; bestemming waarvan het oogmerk het geluk is dat, in alle eenvoud, iedere behoefte aan orders achter zich heeft gelaten.

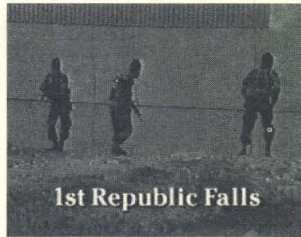
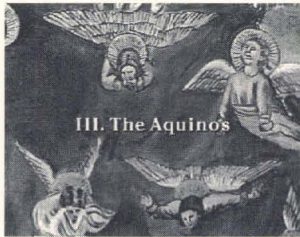
Daarnaast meldt de tape dat, nu het woord/beeld en het gerucht/verslag van strijd en alledaagse vastberadenheid in andere werelden ons alleen gefilterd bereiken in de vorm van een spektakel, dat de droom van wederzijds begrip met die werelden onafscheidelijk verbonden is met het uitgraven en uitdrijven van de zwakheden, de fouten en de schuld van het spektakel; en dat we het spektakel moeten toespreken met een stem die het zover brengt dat het zijn eigen berouw erkent...; en als dat niet lukt, dat we dan van het spektakel de uitnodiging accepteren om het met onze eigen handen de strot in te drukken. Tot op zekere hoogte is dat wat Fagins *Machine* wil, en ten uitvoer brengt.

vertaling ARJEN MULDER



The Machine that killed Bad People wordt gedistribueerd op U-matic door Drift Distribution (83 Warren St., 5th floor, New York, NY 10007; telefoon: 212/766-3713).

THE MACHINE THAT KILLED BAD PEOPLE

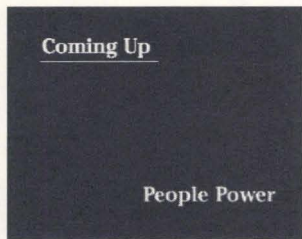


infernally mechanical phallic 'machine' pierces and beats the Filipino national emblem into a bloody pulp, a nightmare rendition of imperialism's machine dreams, as anchorwoman Connie Lansdale calmly gazes on from the sideline.

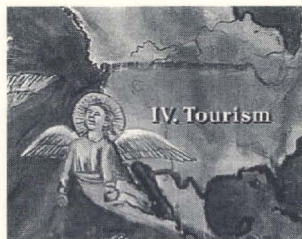
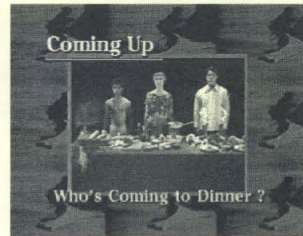
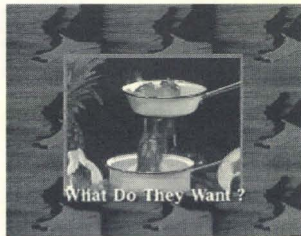
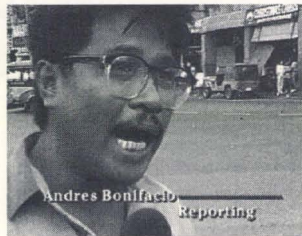
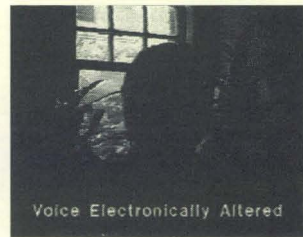
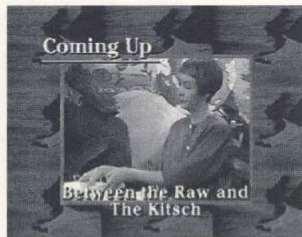
persist, miraculously: the enlightenment (yes) factors of the individual's will to dignity and self-possession - those ideas worth a revolution, worth the blood (whose blood?) lost in combating *martial law with a friendly face* (Imelda's gracious phrase). It can be said of Fagin's tape that its sensuous, mimicking intelligence (it has its own *raison ardente*) knows a truth about revolution, which is that revolution is an ethical upheaval long after and before it is a political recalibration. His tape speaks to remind us that the change in the domination of the everyday in the Philippines has been merely political, hence unfinal. A distance remains before origin is reached, origin being the

goal, the goal's intention being happiness, simply, bypassing any need of decree.

Beyond that, it goes on to say that as word/image and rumour/report of struggle and common fortitude in other worlds comes to us filtered as spectacle, then so the dream of a two-way communication with those worlds inheres in excavating and dislodging the spectacle's frailties, its faults, its guilt; and also in addressing spectacle in a voice that would encourage it to admit its own remorse...; failing that, in drawing from the spectacle an invitation to strangle it to death with its own hands. To an extent, that's what Fagin's *Machine* wishes, and executes.



Mediamatic
VOL 5 # 3
page 103



The Machine that killed Bad People is distributed in 3/4" by Drift Distribution (83 Warren St., 5th floor, New York, NY 10007; phone: 212/766-3713).

ART MEETS *



* Art meets Science and Spirituality in a changing Economy MUSEUM FODOR September / October 1990

instelling/bedrijf

institution/company

naam

name

adres

address

telefoon

fax?

telephone

begin abonnement met nummer:

issue to start subscription with

BELGIË - NEDERLAND - LUXEMBURG:

- ik neem aanbieding ① en betaal f 40 (bedrijven/instellingen f 55)
- ik neem aanbieding ② en betaal f 85 (bedrijven/instellingen f 100)

OTHER COUNTRIES - SURFACE MAIL:

- I accept offer ① and will pay Dfl.58 (companies/institutions Dfl.73)
- I accept offer ② and will pay Dfl.108 (companies/institutions Dfl.123)

OTHER COUNTRIES - AIR MAIL:

- I accept offer ① and will pay Dfl.80 (companies/institutions Dfl.95)
- I accept offer ② and will pay Dfl.130 (companies/institutions Dfl.145)

cheque included

send me an invoice

handtekening

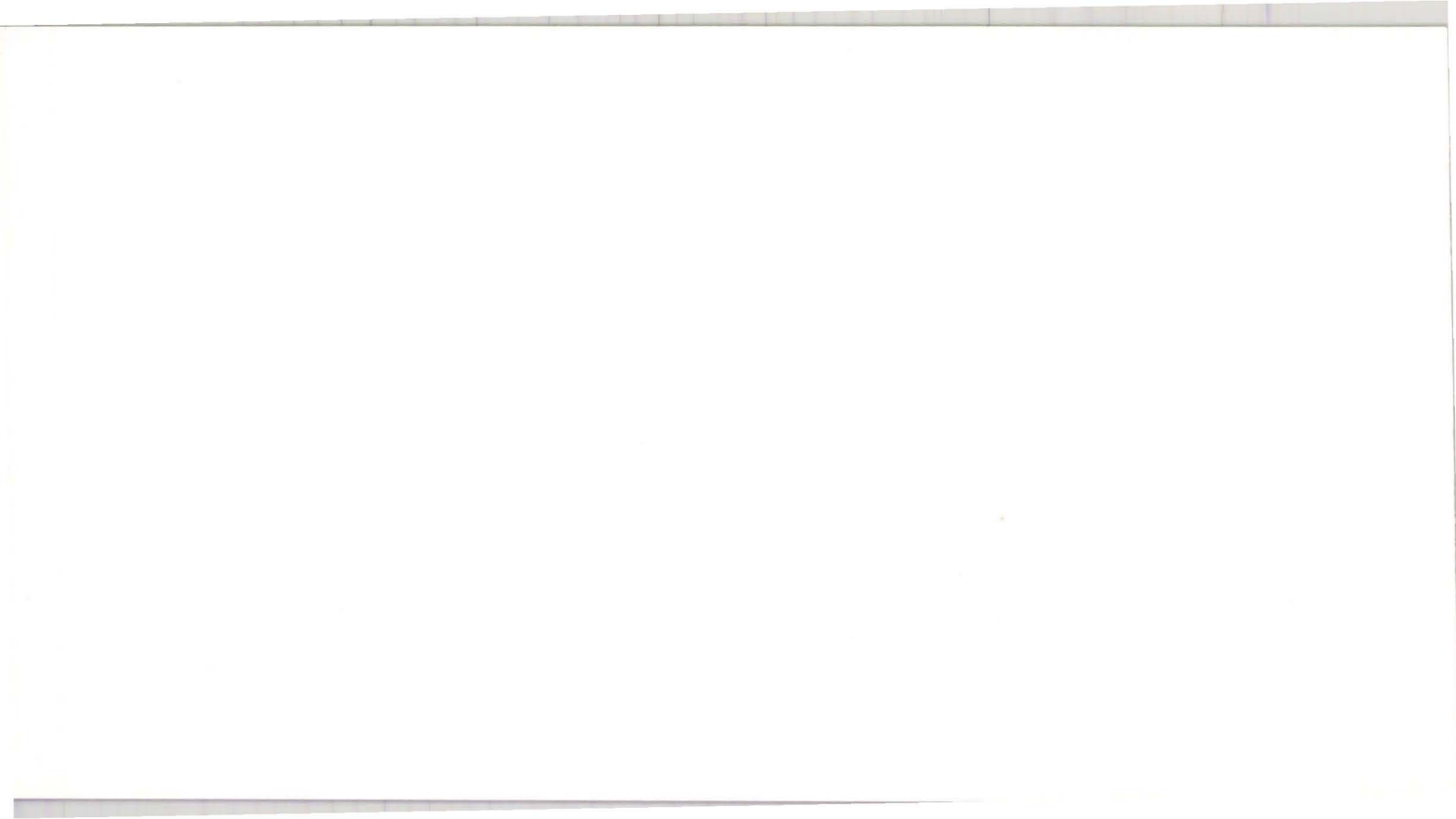
signature

to: Mediamatic

Postbus 17490

1001 JL Amsterdam

the Netherlands





Abonneert

Een abonnement is goedkoper en makkelijker dan losse nummers. Benelux: Per jaar betaalt U f 50,- (1 jaar • 4 x). Bedrijven en instellingen betalen f 65,-. Ter introductie kunt U kiezen uit 2 aanbiedingen: **1** nummer gratis, of **2**: de afgelopen jaargang tegen de speciale prijs van f 35,-.

Voor cadeau-abonnementen geldt hetzelfde.

+: Vul in dat geval naam en adres van de ontvanger in op de andere kant van de kaart.



Subscribe!

A subscription saves you time and money:
1 year/4 issues costs Dfl.50

(institutions/companies: Dfl.65)

For postage, add either Dfl.18 (surface mail) or Dfl.40 (air mail). Introductory offers:

1 issue free, or **2**: 4 back issues for Dfl.40.

Gift subscriptions work the same way.

+: state name and address of the receiver on other side of card. (1 Dfl. • £0.30 • US \$0.60 • AUS \$0.68 • CND \$0.65 • ¥72 ETC. ETC. ETC.)



Audiovisionen

Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte
SIEGFRIED ZIELINSKI Rowohlt Taschenbuch Verlag (pub)
Reinbek bei Hamburg 1989, 2480- ISBN 3 499 55489 5.
German text, pp.318, DM24.80

Because of the forced integration of film and television into television, theories praising the uniqueness of these media in the past seem to have missed the boat almost completely. To salvage what can be from their hopeless situation, the West Berliner Siegfried Zielinski proposes writing an 'integrated media history'. Under the common denominator of 'audio visions', he goes so far (in his book of the same name) that he even includes the history of automobile traffic. Communication science must really be at the end of its rope!

In his audio visions, Zielinski has succeeded in cooking up a special theoretical brew. He's remained loyal to the critical idea of the 'culture industry' which can be found in Horkheimer/Adorno. His tone is accusing when he speaks of *occupation of hearts and minds* and the *destruction of space and time* by the *media's violence*. He supplements this moving Marxism with some more recent English material, in which Raymond Williams is the central figure in the background. While he has little use for the cynical 'discourse of the disappearance' coming from France, he actually joins ranks with Virilio, when it comes to the perception war, for example. He feels closest to the work of Alexander Kluge and Jean-Luc Godard, two film makers who're on a good footing with tv and who also manage to write theoretical essays about both kinds of media when they're not making films. Zielinski's ideal can be found in Kluge's 'classical publicness' in which people practice their communicative arts collectively, instead of just sitting at home in front of the tube and becoming more and more alienated.

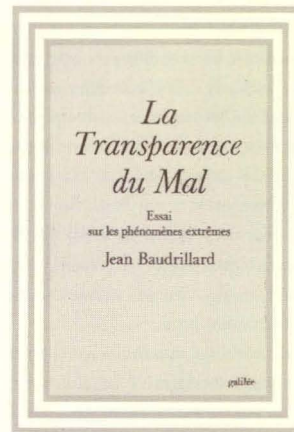
As television theory still doesn't amount to much world-wide, Zielinski has set his sights first and foremost on cinephiles and their myths about film history and reception. He begins his labours of reconstruction from an imaginary point in the future, when tv and film have merged into one, and looks backwards towards the middle of the nineteenth century. He wants to show that the series of inventions which ultimately resulted in film and tv were closely related and had much in common. He doesn't introduce any new material here, but, rather, simply rearranges the existing historical writings. As interesting and convincing as this polemical use of historical sources may be, it doesn't make for any world shaking passages. Well, a rewrite of history just goes with the beginning of a new phase, we're left to conclude.

Zielinski does, however, make completely plausible the idea that we're at the beginning of a new 'audio-visual discourse'. In the fourth and last part of his book, he makes an inventory of the approach to the 'multifunctional monitor' in the late eighties. This wasn't only a result of the development of HDTV, but also of the changed way of

relating to the media, which is encroaching upon the outdated forms of tv and film. They've been forced to give up their fixed time- and space-coordinates. The viewers have become mobile and flexible, they use walkmen, watchmen, and video recorders to turn the media to their own advantage.

Zielinski closes with a call for the making of filmic essays and live broadcasts, which use new techniques, but without image clichés, sex or violence, to combine experiment with an eye for reality. He refers to Peter Greenaway and Derek Jarman, German documentary film makers like Bitomsky, Costard, Farocki, Krieg and the Americans Blumberg and Garrin. At least, they come out openly for the new techniques and aren't as hypocritical as Wim Wenders, who paints a picture of tv as 'cultural barbarism' and simultaneously uses the newest HD techniques in editing his film *Himmel über Berlin*.

GEERT LOVINC



La Transparence du Mal

Essai sur les phénomènes extrêmes
JEAN BAUDRILLARD Éditions Galilée (pub) Paris 1990
ISBN 2-7186-0363-1, French text, pp.180, FF98

In his most recent book, *La Transparence du Mal*, Jean Baudrillard takes back up the train of thought which he seemed to have torn to pieces in the book's fragmentary predecessors, *Amérique* (1986) and *Cool Memories* (1987). This new essay about extreme phenomena consists of small chapters put together in two parts.

Baudrillard's criticism of the present day is collected in the first part of the book (from Cicciolina to Aids and from Xerox to NY), in which the remarkable thing is that he no longer considers the media worth taking the trouble to analyse. The media belonged to the 'orgie of liberation' which began in the sixties and now, thank God, is finished. The analysis of the characteristic occurrences of our times is written in the best traditions of Baudrillard's thought. Up to now, he has distinguished the 'trilogy of value' - use value, trade value and structural value. Now he's added a fourth. Value has entered its 'fractal stage', in which a sort of value epidemic has burst loose, a total metastasis of value: everything has acquired value, no matter what it is, value is headed for the most extreme capacity of its history and, thus, one can expect it to leave the face of the earth any day now. This overreaching of everything which preceded it takes place in what Baudrillard calls the 'extreme phenomena', to which he adds the prefix *trans*: transsexuality, transpolitics, transaesthetics, transeconomy, transecetera. Using this sort of thinking, the ideas of *L'Échange Symbolique et la Mort* (*Symbolic Trade and Death* 1976), for example, are coupled to those of *De la Séduction* (*About Seduction* 1979) and *Les Stratégies Fatales* (*The Fatal Strategies* 1983) to make it possible for Baudrillard to overreach his own thinking. Because that's the

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 165



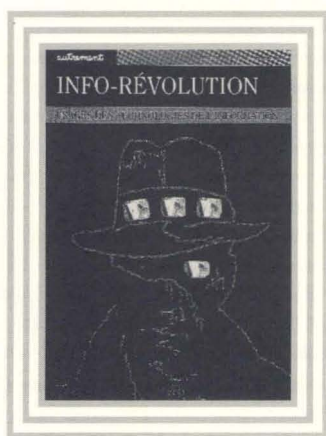
heart of the matter. As he notes in reference to 'the Heidegger case': the fact that a suspect air hangs about earlier thinkers and their ideas is inherent in thinking itself. The point isn't to keep worrying the question of whether the wellsprings of our thought are 100% pure: the point is to think further about what we or our predecessors thought earlier. He summarizes his intentions with regard to this: *Theory can't be other than: a trap which one sets, hoping that reality is naive enough to step into it.* This trap is set with finesse in the second part, under the denominator 'radical otherness'.

Baudrillard opposes the principle of the 'Radical Exotic' to the principle of the clone, the asexual and thus monomatic multiplication of one and the same thing which is characteristic of the information era. Is the Other still to be found somewhere, now that the earth's gotten so round that leaving from point A means going to point A? Travelling always means tourism: touring round the globe. If the Other was once something like the Damned Region, it's now become that which we never encounter anymore, because we can only perceive in terms of difference from what we already know. But the 'Absolutely Exotic' is so different that it's to be found on the other side of the differences. It constitutes the 'outside' that can be a guest in every symbolic order, every culture, but can never attain the same level as its host. And if the other is absorbed by a culture, then it's destroyed by it, too (Baudrillard gives the example of Japan's present day absorption of the West). But it's from just this 'outside' that our thought, insights, temptations, everything which determines our life, springs. Our will is always second hand, only what is strange to us is first hand.

What exactly is 'strange' material for us? Is it gone for good? Baudrillard summarizes the dogma of the information society in the sentence: *Why talk with one another, when we can communicate so well?* That's his point: we've become radically exotic for each other, total strangers. Hell isn't growing longer, as in Sartre's time, formed by others, but by the unavoidable communication with those others. But on the other side of communication, the others look at one another and our secret is revealed, *that through which we escape ourselves.* And there, in the world beyond the media, further thought becomes possible. Because, Baudrillard writes, the last sentence in his book: *The Other is that which makes it possible for me not to repeat myself eternally.*

ARJEN MULDER

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 166



Info-Révolution

Usages des Technologies de l'Information

DOMINIQUE CARRÉ (ed), Autrement no.113, Paris 1990,

ISSN 0751 0144, French text, pp.348, FF149

The electronic revolution which is ravaging the industrial landscape has created an excellent breeding ground for new religious

movements. Ranging from the academic postmodern philosophy to popular new age fantasies, the contemporary mind seems to be haunted by a technology craze. In Western Europe its progress is accompanied by an anxiety over the Japanese peril: the politicians of the failed super powers are desperately trying to regain a substantial role in the universal cable network by creating their own super-national integration. We don't need the pamphleteers and prophets to get acquainted with the new realities: the encyclopedic and rationalistic introduction to the applications of information technology, written by Dominique Carré and edited for *Autrement*, will do.

Info-révolution contains a series of articles, interviews and data bases (like lists of key-words) which makes it a useful guide for those who want to know the basic structure of the info-galaxy. It doesn't restrict itself to the description of new technologies and their applications but, rather, gives an insight into all aspects of the social complex, from the economics of research to education by satellite and the European technology programs. For those living outside the *francophone realm* but want to keep in touch with the effects of the electronic revolution on the French language, a better glossary is hardly imaginable.

High tech doesn't respect geographical borders. To write about computerization is to write about a world-revolution. Although a new world system is being formed, nations remain political facts and regional languages like French social realities. *Info-révolution* underlines these observations. Written for a French public, it suffers undeniably from a slight French bias. The bibliography doesn't contain any reference to English or American literature. It focuses mainly on France and its European context. Given the overall importance of the trilateral configuration, it is a pity that so little attention is paid to Japan and the USA in this excellent handbook.

LEX WOUTERLOOT



El Espectáculo Informativo

JÉSUS GONZÁLEZ REQUENA Ediciones Akal (pub), Madrid 1989,

ISBN 84 7600 368 4, Spanish text, pp.142

Sometimes semiotics seem just to have been a literary fashion. When the initial fascination for a new discourse is gone the remaining texts may appear to exemplify only a strange obsession with rhetoric and style. Analytical concepts are reduced to mere theoretical disguises which have no value outside of an academic language game. This decadence of media theory causes widespread mistrust of theorising among professionals who are actually involved in the media production process. Requena shows that theoretical education for media professionals (like television journalists) does make sense. *El espectáculo informativo* is the expanded version of a text which was used in a training course given by Radio Televisión Española. The



first part of the book consists of an introduction to the semiotics of news reporting. The second part is dedicated to a detailed analysis of four news items which appeared on Spanish television. Densely written, it offers no easy reading, but a convincing approach for teaching hard theory to dedicated students. A minor point of criticism is that only the first part of the book is fully accessible for those who don't possess the video tape of the analysed news items.

LEX WOUTERLOOT



Beowulf

ERIK VAN BLOKLAND / JUST VAN ROSSUM a postscript typeface available for the Mac trough Fontshop (Berlin 030 - 241 129, London 071 - 253 5510, Toronto 416 - 348 9837, Norwalk CT 203 846 3087) Berlin 1990

For ages, type has been cast from hand-cut metal matrices (sculpture). In the second part of this century that changed rapidly from photographic negatives (photography) through electronically stored cathode ray tube images (video) into chunks of computer programming (interactive media). Well... interactive media... Although character shapes are programmed nowadays, most typefaces are as static as their lead ancestors. Till now, computer technology was only used to make type cheaper, faster, more available and more diverse.

But finally the hackers are invading LetterLand! Young type designers Erik van Blokland and Just van Rossum (Trained by Gerrit Noordzij an the Royal Academy in the Hague, The Netherlands) are exploring the potential of cybernetic type. Apart from their proposal for a typographic computer virus (*FontCrime*) they published *Beowulf*, a random typeface. By carefully introducing bits of random code in the Postscript definition of a rather classical, dutch font, they persuade laser typesetting equipment to change the form of each character each time it's printed. In its most moderate form (*Beowulf* 21, used here) this looks a bit like small print on coarse paper. The medium version (22) is already a bit quirky, and 23 is really quite spastic. It is used for the headlines of this issue of *mediamatic*(shadowed).

Seemingly trivial and maybe aesthetically not very pleasing, *Beowulf* is of important polemical value. Van Blokland and Van Rossum proved it possible to part with the rigidity that has characterized type since Gutenberg. If the

forms of a character can be modulated by a random figure it also becomes possible to let a character interact with its environment, be it either typographical, semantic or semiotic. Whereas nowadays the typographer worries about the exact spacing of neighboring letters, a couple of characters could get very intimate on their own! When interfaced with a natural language recognition system the form of words and sentences will directly reflect their meaning. This could result in better legibility (imagine reading and understanding twice as fast) or new forms of typographical expression (imagine reading and understanding twice as slowly). This is what type will look like in cyberspace.

WILLEM VELTHOVEN



SimCity

Maxis/Infogames/Brøderbund 1989 \$49.95 COLOR \$79.50

Suppose you could plan everything. You are in power. Or at least you're the mayor. It's up to you. What would you like? A metropolis, or instead, a cosy, small, open village? Should you develop global projects or are you just hoping for simple bourgeois happiness? *SimCity* simulates the city of your dreams. Suppose there were no frontiers, and no religion, suppose there was nothing to die for or to kill for, suppose that everyone... Your ideal can be tested against reality.

Unfortunately there is not much room for Utopias in *SimCity*. Reality proves to be surprisingly commonplace and harsh. You are not completely free to choose: the game opens with a natural area, a field with trees and rivers; but quite soon you are ordered to build more houses, trade centres and industrial areas. Economic growth according to the liberal economic model. Once you have obeyed this order, the rest follows: a power station, an electricity grid, and a road network; the town begins to live. People can now work, trade and live here. Industry flourishes, migration starts. People are willing to live in your city. At once the subtle equilibrium of a small nineteenth-century town during the industrial revolution is created. As more factories are built, more and more people will have to work there and especially live in your city. If there are not enough houses, you won't get the workers, and the factories will not be successful. To build new houses you need money, money to be paid out of public funds, which means an increase in taxes, though not too much, because otherwise prospective inhabitants will stay away. This in turn would lead to unoccupied houses, which would cause the crime rate in those neighbourhoods to go up, etcetera. Countless factors affect your citizens' life and well-being in the simulated town. *SimCity* keeps up with evolutionary influences, which makes it more exciting. Things happen unexpectedly, though they should not be unexpected if only you



had been a good administrator, or rather, a good American administrator. Your citizens revolt already when taxes rise above 10 per cent. In this post-capitalist society, motorways are the only way to move from one place to another. Policy decisions must be taken quickly. The citizens demand a fire station, they want lower taxation, or they demand that steps be taken against the rising crime rate in the suburbs. As you play and manipulate, distributing the budgets, new possibilities present themselves. While air pollution increases and becomes a threat to public health, you notice that neighbouring cities are building new power stations. Nuclear or coal-fired, their economic growth cannot be stopped. How to respond to these developments? Will you carve out a glorious future for your city? Leaning back in your desk chair, it is easy to imagine that you are taking part in the political fencing game. As mayor of your own *SimCity* and as a prospective member of the society for Geofiction, you have a role to play. How to deal with the drugs problem in the big cities? How to respond to a unified Berlin? Should you build new roads for endless rows of Trabis? A Marshall plan for Czechoslovakia? What about the economic development in southern Europe, which is lagging behind?

SimCity plays with town planning. Natural disasters, such as tornadoes, floods, fires, plane crashes and nuclear disasters keep you on the alert, and liven up a boring day at the town hall. To make it even more realistic, a number of scenarios have been added in which historic problems are solved, such as the traffic problem in Berne, the allied bombardment on Hamburg, or the earthquake in San Francisco (1906). The tone is educational if not pedantic. It is informative and entertaining, in one word: *edutaining*.

How and what? *SimCity*

1. The game works is mouse-controlled and has multi-coloured screens. It can be used on PCs equipped with an EGA card, the Mac Plus, Mac II and the Amiga. There is a screen that gives an overview which scrolls past the town districts.
2. The sound is limited but quite effective: metropolitan noise, or a voice announcing heavy traffic jams. The keyboard is full of secret routes, which is useful, because when disasters occur you have to act quickly. For the real addicts, a separate disk is available with a number of new towns and a small programme to create your own uncultivated area. You could re-create the surroundings of your own town.
3. There are help screens providing statistics about the well-being of the populations, the profit and loss account, and the mayor's popularity.
4. Meanwhile the makers of the program (Maxis) have already announced the successor of *SimCity*. The title? *Sim Earth*.

PETER MERTENS

Popoulos

Electronic Arts 1989 ca.\$50

In *Popoulos*, the evolution of your people is even more surprising. You are a superior being and your powers depend on the well-being of your people. As a good god, you are assigned a bunch of industrious little blue people. They are happy. They live on the coast in small huts made of twigs. They are doing well and their numbers increase. They build little houses made of twigs, little stone huts, they build little camps, villages and castles. They level the ground and travel. They are looking for little promised countries. They are goodness personified. A country and a people to love. The world is too small for such good people. And certainly

too small for those stupid people in their red undershirts, who keep walking round with their dirty death's heads as crucifixes. They build hovels, slum areas and fortifications. They ransack the country. Looking for power. Aggressive settlement policies and an urge to expand. They are the devil personified. A country and a people to hate. Your enemy. Two is too much. Down with them.

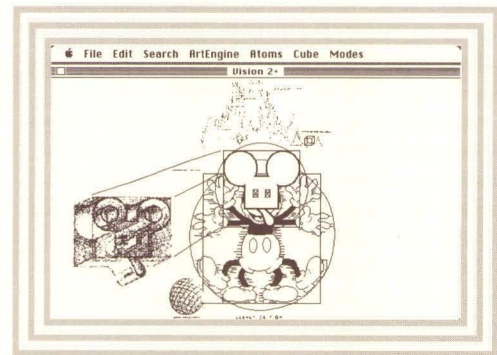
As a superior being, you are fortunately able to supervise matters. There is no need for real fighting: the fortunes of your chosen people can be influenced favourably. Small earthquakes, swamps, volcanic eruptions, floods or the End of Time can be arranged, of course only harming the Reds with their Death's heads. They don't like that. You can guide your people, for instance by helping them to level the land, by building rocks of safety, by knighting their leaders, or by organizing new crusades. Should this lead to a battle with the Reds, all you can do is watch and hope that the Blue army will be victorious. There are worlds to be conquered. You can rest and watch if everything is fine.

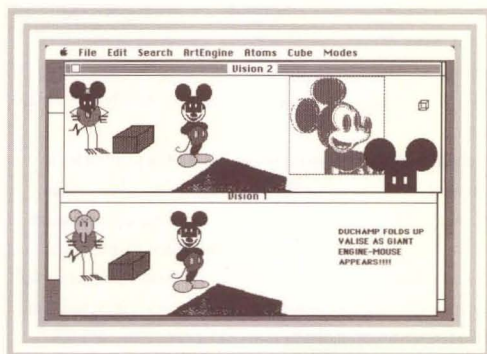
Besides fighting off attacks of Strangers on my Amiga, I can now also play creatively with it. Not just my agility and responses are important, but also my inventiveness and insight as an administrator. I can see more and more clearly the connection between things that seemed to be merely coincidental, especially now that I can manipulate them. As a generator of chance, the Amiga may simulate the unpredictability of life, but I am beginning to understand chaos. Everything is in order.

How and what? *Populous*

1. *Populous* is a perfect example of what you can expect nowadays. Not only is it a new and surprising idea, but it has also been worked out carefully. The spatial model of your country feels right. The little people are happy.
2. You run the game through mythical icons; a weapon symbol in the corner shows the balance of power. There are innumerable countries to be subjected, with an increasing degree of difficulty.
3. Sound plays an important part; in addition to sound effects accompanying various actions, there is also a real soundtrack: a heartbeat supported by a Gregorian/ New Age/ Minimal melody, quite worthy of the game. There are also endless possibilities to change the game according to your own ideas and there is an option to play by telephone against a real opponent, even an Atari owner.
4. For those who have become addicted to *Populous*, a disk is available with 'promised countries'. Instead of in prehistoric towns, the game is then set during the French Revolution, in the Wild West, in Legoland, or in a futuristic country full of lunatics.
5. There is a new version on the market, called *Powermonger* (also from Electronic Arts). It pursues the philosophy of *Popoulos*

PETER MERTENS





Fred Trucks' ArtEngine

FRED TRUCK, distributed by Art Com, POB193123 Rincon Center, San Francisco tel. 415-431 7524, \$200.- requires Apple MAC+ w. 2.5 MB RAM or higher

I have recently had the opportunity to test drive *Fred Trucks' ArtEngine*, a robot that makes art (sic) The work is in the form of a sizable piece of software written for the MACII computer. It concentrates on modelling the interaction of visual and associative memory functions in creative thought. To do this it utilises artificial intelligence techniques and aspects of expert systems design. It is not menu driven, but attempts a more complex interactivity: the operator can input data.

ArtEngine is not one of those familiar projects which simulates conventional forms or is formulated as a tool to aid the simulation of conventional forms on a video surface. These have generally been designed by technicians with a naive understanding of art practice, and the products have reflected that naivety, they tend to be somewhat mechanistic. In this category I place almost all the 'user friendly' graphics packages. These are of course subject to the lowest common denominator enforcement of the restriction 'user friendly' which is a major impediment to their complexity. One drives these programs in the same sense that one drives a car: its structure is set. There can be little argument that truly creative work with computers can only be achieved through custom programming. (These are the 'Hot Rods' and 'Funny Cars' of the software world.) *There is no such thing as a general purpose machine*, or to put it another way, the more generally useful it is. I am reminded of Harold Cohen's distinction between the 'expert system' and his 'experts' system'.

This is the debate into which the *ArtEngine* fits, and Truck is eminently qualified to join in. Fred Truck is one of the new breed, one of the very few qualified to explore the art-making potential of the computer beyond the 'automated Etch-a-Sketch' format. Old enough to have seen Jasia Reichardt's landmark exhibition *Cybernetic Serendipity* in 1969, and smart enough to have been lastingly impressed, Truck can discourse as eloquently on programming languages, communications theory and Boolean algebra as on the function of the self portrait from Titian to Warhol. Half of the manual to the work is an engaging interdisciplinary text the first section of which is titled *ArtEngine(a symbolic machine): Portrait of the artist as an information processor*.

What then is the *ArtEngine*? It has a dual identity as an artwork, and as a tool for making art. It is on these two criteria that we should examine it. We should not expect exclusive logic to apply: in this new medium it may possible to simultaneously be an artwork and a tool. As Truck explains in the manual, one function, in terms of the program, is the other one backwards.

The dual identity of the *ArtEngine* is an example of the level of conceptual punning that is built into the structure of the work. Truck mentions early on in the manual, that the operator (player?, artist?, interacter?, there is a language lag here) will find more aesthetic value in the implications of the program and the concepts embodied, than in the graphical and textual output. While this is faintly disappointing at the outset, and sounds like a cop-out for shoddy work, it does ground the viewer (?) in post-object aesthetics as a critical vantage point. This is singularly appropriate to software artwork which, by its nature, must be celebral, multidimensional and concerned with disembodied conceptual engineering.

The *ArtEngine* adopts a position midway between a user-friendly (read: foolproof) application and a complex programming task. It is easy to see the rationale for this. A user-friendly front end (Hypercard) serves to reassure the faint hearted. One hits the programming level soon enough. The 'user friendly front end' is a pragmatic strategy for easing the interlocutor into a complex meta-topography of ideas, a fluid universe Truck has designed as an interactive artwork. However, in order to derive the pleasure of fluent complex interactivity, one needs to be familiar with such arcane corners of the Mac system as the Quickdraw algorithms. Some familiarity with the 'scheme' programming language is also very useful.

None of us expect to be able to drive a new piece of software just by loading it, yet we expect that art works are that accessible. We forget that we have a lifetime of cultural education behind us that make that artwork accessible, we've read the manual. The horns of the software art dilemma are the horns of the software dilemma as a whole: there is no such thing as a truly powerful user friendly application. Thus: any new piece of software demands a learning period like any other skill, an investment of time, in order to exploit it fully.

The *ArtEngine* purports to make art, it purports to be modelled on Truck's own strategies for artmaking. The particular strategy embodied in *ArtEngine* is basically a dialectical process of deriving a synthesis of two juxtaposed sets of ideas. The program is so constructed that the 'sets of ideas' manifest as graphic information and text simultaneously, at the program level the same information gives rise to both. One creates the two ideas and the machine divides and multiplies, derives a synthesis of the two.

If this is the artistic process at work then it is once again faintly disappointing. For if the *ArtEngine* thinks that artmaking is simply a process of mixing and matching then it confirms our suspicions that artmaking is a very complex process and machines have along way to go to emulate it.

Artmaking in the late 20th century western society may be the extreme case of synthetic (as opposed to analytical) intellectual activity. It is a modernist cliché, and the modus operandi of avant-gardism, that art continually 'expands the boundaries', 'transgresses traditional forms' etc. It is exactly this that the computer is currently unable to do, because they are confined to a rule-bound world. This is a disability of machines, it is generally assumed that the human intellect is not subject to such limitations. Further, artmaking is an extremely 'self conscious' activity. The artist has some conception of what s/he is doing, and why. As yet, machines do not possess that type of 'self awareness' (see Hubert Dreyfus *What Computers Can't Do* (revised edition) Harper Colophon Books, 1979).

As an inventor of the art therefore, the *ArtEngine* stumbles on this block: it is confined to its rule-bound world. Truck is aware of this; in the manual, with respect to Hypercard, he says: *ArtEngine*



is not nearly so freeform. It offers a particular, highly associative structure for information that, when adhered to, gives ArtEngine the potential to behave intelligently. In its defence, it should be remembered that the level of intelligent behaviour that a MACII is capable of, in terms of a loose neurological comparison, is about that of a worm or sea slug. That's pretty creative for a sea slug. I'm sure that Truck would relish working on a similar project in a Cray Y-MP. Thus further limitations are externally imposed, by the technology as well as its socio-economic context.

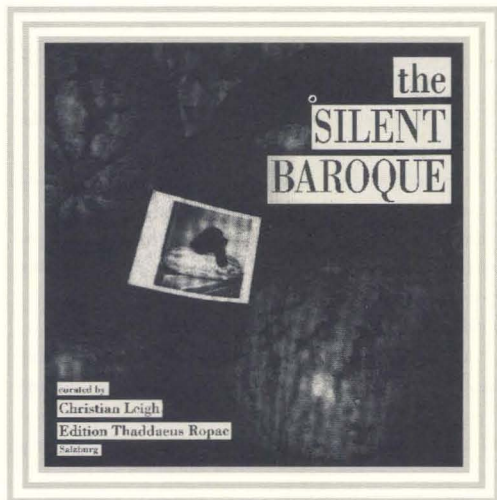
Pioneers in this new medium take on several large charges. The technology is too primitive to allow user friendly realization of the project. A new audience must be educated to understand these limitations and be prepared to engage the skeleton of a work, at expense of some effort.

The potential for computer based interactive artwork is limitless. Other workers in the area have experimented with a variety of possibilities. The multi-narrative or hypertext has a group of explores. Robert Edgars' work *Memory Theatre One* experiments with the externalisation of a meta-geography as a facilitator of memory. In this he draws on the historical research of Dame Frances Yates and also the recent AI writings of Marvin Minsky. Truck has headed straight for the motherlode: to model the creative process itself. An impossibly ambitious project, as he implicitly acknowledges.

This is research work and the goals are visionary. I find myself frustrated by the work itself, but have only admiration for the enterprise. *ArtEngine* is a expedition into a territory where no art has gone before.

SIMON PENNY

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 170



The Silent Baroque

CHRISTIAN LEIGH (ED) Edition Thaddaeus Ropac, Salzburg 1989,
English text, 288pp. tel. 662 - 841 561

This lavishly designed book was published in conjunction with a large group show of the same name, featuring artists such as Ashley Bickerton, Peter Halley, Alexis Rockman and Philip Taaffe, at the Thaddaeus Ropac Gallery, Salzburg.

Austria, and especially Salzburg, is synonymous with baroque, as today's tourist industry tries to make us believe. Austria too has a bad reputation for having given rise to Nazism and never having rid itself of it properly. It is afflicted with an almost pathological nostalgia for its bygone grandeur as an imperial monarchy. Next to his introductory paragraph, Leigh published a

picture of legendary conductor Wilhelm Furtwängler being applauded by an enthusiastic audience, among which Hitler, Goering and Goebbels are the most prominent. By doing so he proves to be aware of the ambivalent nature of this idyllic looking country.

Right at the beginning of the book this sets a political tone somewhat at odds with the book's appearance as a glossy coffee-table item. Once one has started to read, this turns out to be mere surface. Leigh even seems to infer that superficiality in itself is baroque - a tragic misunderstanding. He claims not to be interested in the baroque as a historical phenomenon as such. If he had been interested we would probably have had quite a different book, certainly not this celebration of flimsiness, notwithstanding its physical weight. What he is aiming at remains unclear. Jeff Koons' cover radiates precisely the same pretentious ambiguity. Picturing a black dog on a watermelon it might be intended as a critique of racism. If so, it is so disguised that it throws doubt on the sincerity of its designer.

No limits were set on the participating artists and writers with regard to form and content of their contributions. The resulting book is a free-wheeling collection of individual projects and essays lacking any coherence whatsoever. So let us forget about the promising title and review the articles and projects for what they are.

In his essay, Donald Kuspit raises Leigh himself as curator to the rank of artist. A discussion of the current tendency among curators to transform their exhibitions into art works - frequently to the detriment of the artist's intentions - would have been more to the point here. An interesting, but generally neglected phenomenon in this context, is that only the current hype of group-shows enables curators to do this. Perhaps it is about time to return to the intellectual integrity of one person exhibitions or at most of shows featuring a few congenial artists.

The New York art scene has been rather well exposed the last years. Leigh's organizing principle of artists based in New York has become a boring cliché rather than a case in point. As a matter of fact, it does not mean much more than labels such as *recent Dutch art*, *recent Transylvanian art* or *recent West-Virginia art* would, i.e. virtually nothing.

Of course, there must be some interesting and thought-provoking projects where so much talent is brought together, but it is equally clear that talent needs to be challenged with a well conceived context in order to get the best out of it. Meyer Vaisman's story of the Hameln rat-catcher shows an intelligent strategy: neither artsy images nor flattering colours but a grim fairy-tale, effectively updated in the way it is told. This is by far more perverse than Bob Nickas' collection of artist's dumb answers to his dumb question: What makes for perversity?

Beautiful though Haim Steinbach's pictures may be, they can but enhance the ephemerality of this project. The addition of nicely printed words as images in their own right - an all too common practice nowadays - makes it even worse. Jonathan Lasker, with his autonomous typographical inventions, stays pretty close to the title of the book. So do Joel Otterson and James Porto in recontextualizing Otterson's hysterical objects through Porto's photographs. Unfortunately, the introduction is marred by some mistakes. Peter Halley accompanies his well-known cell paintings with carefully composed text fragments tracing the history of our modern awareness of distance in space and time, and its psychological implications. In doing so his paintings certainly acquire a deeper meaning, but it seems doubtful that this compliments his painterly achievement. Claudia Hart created rhymes in an eighteenth century style accompanied by old



woodcuts, commenting upon the contemporary art scene. Her contribution makes one wonder again why she gets so much acclaim for her trendy flirtations with history.

Many of the picture projects are pretty indifferent. The artists seem hardly to have realized that a book is not a gallery or a museum. In my opinion some of the essays are among the more interesting contributions in this book; James L. Croak's *The History of Everything* is a witty evaluation of the postmodern trend in art writing in which the crisis of meaning is all too often an easy excuse to evade meaning at all. Regina Joseph makes an interesting comparison between punk and baroque, thus questioning our comfortable classification of 'high' and 'low' culture.

By far the best contributions in my opinion are those dealing with sadness and oppression as the outcome of the AIDS epidemic that has so catastrophically hit the New York art scene. Dan Cameron's *Life during wartime* and Jerry Saltz' *The end of 'the end'* are both brave attempts to come to terms with this situation that cannot and must not be ignored. The making of art is being changed by artists who rightly refuse to ignore it. The halcyon days are over. After years of dwelling predominantly in its own cheerful reserve of a booming market and of the star-status of its major protagonists, art now seems to become politicized again. Relating to the social has long been very important in the work of artists like Jenny Holzer, Barbara Kruger and - in a more indirect way - in that of the artists who belonged to the pioneering Nature Morte Gallery. Now the social and artistic impact of AIDS is becoming a general issue no serious artist will be able to dismiss.

The outburst of hatred some hard-core reactionaries launched against the National Endowment for the Arts is as much a symptom of the present situation as is the emotional helplessness and political unwillingness to confront AIDS. For that reason Gran Fury's project ACT-UP may be the best project in *The Silent Baroque*. Its content raises moral issues we cannot escape and its form effectively employs the seductive devices of advertising - a kind of perversion we seem to need in order to awake from our sweet dreams. Recently *Biennale* director Giuseppe Caradente tried to ban another Gran Fury project from his exhibition because it criticized the Pope for his opinion on AIDS. Of course, there were people who thought the project did not have to do with art. They missed the point: when politics try to rule the arts, the arts have to be political. Unintentionally, Christian Leigh has made this point with his 'silent baroque'.

KEES VAN DER PLOEG



Im Netz der Systeme

DIRK BAECKER a.o., ARS ELECTRONICA (pub), Merve Verlag Berlin
1990 ISBN 3-88396-072-1, German text, pp.142, DM14,-

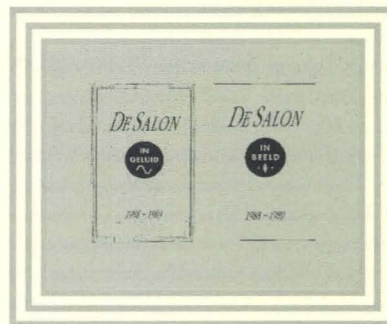
When the 'network of systems' becomes reality, as soon as the distinction between 'transmitter' and 'receiver' stops making sense, we shall have, in addition to the irrelevance of the difference, the

unpretentiousness of the messages. And an anticipation of this - an ironical one, but one in no way meant ironically - is presented by a short publication issued by the Ars Electronica in Merve publications.

On reading through the seven texts, the reviewer of this unexpected script, which is in fact supposed to portray the theoretical-speculative substratum of the Ars 1989, was given the impression after only a short time that this was like fishing for electric eels with a string bag and a piece of old bread. The first contribution by Dirk Baecker (*Die Kunst der Unterscheidungen - The Art of Differentiations*) is based on a hypothesis (*that we can only make headway with a sociologically clarified epistemology which is capable of taking up the question asked in the so-called 'cognitive sciences' about the differentiation of the observer*), a hypothesis which is as interesting as a used lottery ticket. The *Werk zwischen Erfahrung und Markierung - Work between Experience and Marking* may well pass as the title for an advanced German seminar - but what it has to do with the theme of the book will probably only come to light with the means provided by the computer generation after next. Mario Perniola's *Videokulturen als Spiegel - Video Cultures as a Mirror*, a cursory testimony to the theme of video narcissism, characteristically translated by H.A. Einfalt, is also old hat. Those who believe that they are back on firm (technical) ground with Franz Pichler's *Netzfunktionen - Network Functions*, will witness after only a few sentences how the author gets tangled up in his network of system-theoretical remarks and communication-technical descriptions of network functions and practical advice on the democratising of media participation, will be set right and at the same time experience something about the hope-arousing variation of subjunctive introductions such as *It is however to be hoped, In this channel there could, It would be particularly easy...* For the sake of simplicity we shall leave out the next essays by Laszlo Beke (*Im Netz des Quadratnetzes - In the Network of the Square Network*) and Eva Meyer (*Der Unterschied, der eine Umgebung schafft - The Difference which creates an Environment*) and shall mention the last contribution which, with some fragmentary statements from the *dromological* *Orbital-Gang*, conveys an impression of *Pool Processing* and *Connect It!* - two network projects of the last Ars.

The publication, which allows no other conclusion than that of a superficial treatment of the theoretical-speculative side to 'telematics' by Ars, conjures up the picture of an autistic romantic painter who, for pure amazement at the wide horizon of nature, forgets to paint.

WOLFGANG PREIKSCHAT



De Salon

in Beeld / in Geluid 1988-1989
ARNOLD VAN ROOSMALEN/CAMIEL VAN WINKEL (ed), Stichting Ratzmodé (pub) Groningen 1989, Dutch text, pp.48



A nicely designed booklet annex audio tape with an overview of the events which the *Salon*, a presentation space dedicated to mixed media art in Groningen, tehe Netherlands, has organised during the period 1988/89.



DuMont's Handbuch Kreative Entwurfsarbeit am Computer

MISCHA SCHAUB DuMont Köln 1989, German text, pp.158

The high chances that a critic of photography has been responsible for the taking of a photo himself are by no means due to the coincidence of professional wits with amateurish whims, unless one belongs to the one or two percent minority who did not shoot a photo before having had his or her first kiss. A throw away camera works as well for a child as for a film critic to teach some of the basic principles of picture making. So comparatively easy are the procedures of photo and film production that by leisurely leaning back in the chair of the alert receptionist you are able to witness and decipher whole complex metaphors in a movie, as was intended by, say, Jean-Luc Godard or Rainer Werner Fassbinder.

Chairs in video and computer graphic studios differ in more than one respect from the folding kind. In fact, making an electronic image or a video-sequence of images takes in fact - apart from the inherently dynamic and costly technology - a comfortable chair, if only for its upholstered edge to suspend an observing amateur, who tries to learn from watching and who does not want to swap his literal aesthetic afterthoughts for a thorough computer training. And how much would it really help to become a pale gazer in order to *understand* what is probably the least visual way of image making.

Looking to literature for subterfuge, we came across *Kreative Entwurfsarbeit am Computer*, a rare German introduction into computer-graphic's design, written by Mischa Schaub, a Swiss designer with a background as sculptor. In his book, Schaub develops a design approach which puts the responsibility of the designer, the significance of his or her design, and the ethics of technology in one context. This context backlights the practical design processes which are explained in the book step by step.

Schaub sets himself the task of designing an ... electronic design kit - Central Processing Unit, electronic pen/cil, brush, and spray. This serves as a concrete example which is developed through the different stages: sketching the sketch device, structure mapping, simulating material tests, colour mapping, display, etc. Sketches, drawings and pictures illustrate the different stages.

Like all explanatory texts this book has to grapple with the

choice of the structural level on the one hand, leaving a choice between the more theoretical basics and the designer's applications, and the dynamic technical development of the tools on the other. Schaub opts for a more ready-to-use approach, addressing a generation of designers which enjoys the achievements of a more comfortable access to design electronics. Schaub's book makes others such as Robert Rivlin's *Algorithmic Image* look comparatively old, but by no means useless. Since it is more an introduction than a 'handbook', it serves the student or professional designer as a valuable guide. Although the author himself fosters the interconnections between the design of objects and the design of designer's tools, the book does not satisfy the curious researcher - however, it does not discourage the naive novice either. Where 'real' handbooks delve into algebraic functions and geometric explanations of modelling, lighting or orientation in space, Schaub is much more concerned with the visual results achieved by using a specific software and less with algebraic or algorithmic principles. This software oriented view becomes rather blurry towards the end, where the descriptions of how to work with different programmes become a computerese shorthand. Accordingly, we miss a German-English glossary of the most important terminology as well as indexes of some books and current magazines.

Despite of its incompleteness and even its limited practical use because of the examples chosen, Schaub comes as close to a concrete introduction into electronic graphics as one can probably come. I appreciated the way he reduces technical theory in favour of a design practice guided by aesthetic strategy, in order to make significance and intention reemerge in somewhat amorphous technological imagery.

WOLFGANG PREIKSCHAT



Kanal Guide

Guide internationale des Arts électroniques 1990-1991

ANNICK BUREAUD (ed), Kanal SA 1990, Paris / CNAT, Reims (pub), ISBN 2 908 724 00 6, French and English text, pp.288, FF150,-

Who is Who in electronic art. It contains listings of artists, critics, organizers, institutions, press, tv channels etc. etc. Handy!

calendar

The next Mediamatic calendar will run from January till april 1991. Please send your info before 10 December 1990 to our new address: Mediamatic, Postbus 17490, 1001 JL Amsterdam, the Netherlands, or fax to +31 (20) 263 793. Thank you.

AUSTRALIA

Sydney 1-11 November

The 5th Australian International Video Festival. Darlinghurst 1265, 11 Hereford St. Glebe, contact: Brian Langer, tel.02 6603254

BELGIUM

Brussels 29 Nov. - 2 Dec.

Festival Carré blanc sur fond blanc, film and video festival. ATELIER SAINTE-ANNE, Rue des Tanneurs 75-77, contact: tel.32 22185885

Brussels 20-25 November

The twelfth International and the seventeenth National Festival of Super 8 and Video. A wide cine-video market. Rue P.E. Janson 12, tel.02 6493340, fax 02 6493340

Genet 20 - 27 October

International Animation festival, market, trade-fair, conference. contact: R. Vanholst, Dieplaan 2, tel.91 362290

CANADA

Montreal 5 Aug. - 21 Oct.

L'Art conceptuel, une perspective. LE MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTREAL, Cite du Havre, tel.514 8732878

Montreal 18-28 October

19th Montreal International festival of New Cinema and Video. 3724 boul. St-Laurent, contact: tel.514 8434725

Toronto 21 Sept. - 21 Oct.

Visual Aids international exhibition of DS POSTERS. HARBOURFRONT, YORK QUAY GALLERY, York Quay Centre, 235 Queens Quay West tel.416 9733000

Toronto 21 Sept. - 11 Nov.

Pure Hell by Tanya Mars is a multi media stage for performances to be held from 18 to 27 Oct. THE POWER PLANT, 231 Queens Quay West, tel.416 9734949

Toronto 21 Sept. - 13 Jan.

Pas de Deux by Sandra Meigs. exhibition of multi media installations, THE POWER PLANT, 231 Queens Quay West, tel.416 9734949

CZECHOSLOVAKIA

Pardubice 21-26 October

Techfilm, International Festival, science and technology. KRATKY FILM, Vaclavské nám 43, tel.42 2226437

DENMARK

Aarhus 1-9 September

Ikaros, Project concerning cultural exchange and international videofestival. AARHUS FILM WORKSHOP, contact: tel.45 86196555, THE DANISH NATIONAL VIDEO WORKSHOP, contact: tel.45 74528695

Copenhagen 12-31 October

PETER GREENAWAY, drawings, mixed media collages, short films, feature films and videos. VIDEO GALLERIET, Radhusstraede 13, tel.45 1135949

Copenhagen 2-4 November

Permutant, Canadian innovative video and VISTA - video by Canadian women. VIDEO GALLERIET, Radhusstraede 13, tel.45 1135949

Copenhagen November

Virtual Reality, CARL LOEFFLER, ANNA COUEY AND FRED TRUCK introducing the possibilities and boundaries in new 3-D images. VIDEO GALLERIET, Radhusstraede 13, tel.45 1135949

Odense 4-11 November

Festival of Poetry and Images, mixture of experimental film and video, music, performance art, installations and poetry. BRANDTS KLÆDEFABRIK, Brandtspassage 37, tel.45 66137897

FRANCE

Antibes-St. Juan-Les-Pins

10-14 October

Festival mondial de l'image sous-marine, international, shows every kind of underwater images, film, video, photos, slides and exhibition. SPONDYLE CLUB, contact: tel.93614545

Saint Denis 4-30 October.

Artifices, Art a L'Ordinateur: Invention, Simulation, exhibits include: La Plume by Edmond Couchot, The Legible City by Jeffrey Shaw Salle de la legion d'Honneur, contact: Jean Louis Boissier, tel. (1)40057895

Hérouville St. Clair 22-24 November

Video-Art Plastique, documentaries about contemporary art and art video tapes. CAFÉ DES IMAGES, Square du Théâtre 4, tel.31881488

Marly-Le-Roi October

Festival national du film d'animation, national festival of animated film. AFCA, contact: tel.30 505274

Le Mans 23 Nov. - 9 Dec.

Le Festival de l'image du Mans, national competition of video short film, animated film. LE FESTIVAL DE L'IMAGE, contact: tel.43241485

Marseille 19 Oct. - 4 Nov.

Video from Eastern Europe. LES INSTANTS VIDEO, 2 rue de Cinema, contact: tel.91038466

Manosque November

Les instants vidéo, screenings, installations, dance. Theme: Spirituality in video art. M.J.C., Allée de Provence, tel.92721970

Marly-Le-Roi October

Festival national du film d'animation, national festival of animated film. AFCA, contact: tel.30 505274

C A L E N D A R

Millau 13 - 15 September

Festival audiovisuel du grand Sud, cinema and audiovisual productions from the south of France, F.A.G.S., contact: André Oskola, tel.65612330

Paris 18 Sept. - 18 Nov.

Passages de l'image, films, video's, photographs, press, television and advertisement in our society. CENTRE GEORGES POMPIDOU, contact: tel.42 771233

Paris 20 Oct. - 20 Nov.

V.I.P. *video-image(s)-peinture*, video and painting, works by among others VIOLA, HILL, SANBORN, WARHOL, ODENBACH. GALERIE DU GENIE, 24 rue Keller tel.48069090

Sarlat 24-28 October

Festival d'automne de la création audiovisuelle, debates, competition, screenings. contact: Paulette Dekkers, tel.53594360

Troyes 22-25 November

Carrefour international de l'évasion, international festival of escapist cinema. contact: tel.25790508

GERMANY

Bonn 14 Sept. - 20 Oct.

Gegenseitig, polaroid series by Anna and Bernhard Blume, GALERIE PHILOMENE MAGERS, HÄNDELSTR. 13, tel. 0228 650575

Bonn 18 - 23 September

Videonale Bonn, international video festival and competition. BONNER KUNSTVEREIN, contact: tel.28 658961

Frankfurt 19-22 October

Dance Screen an international audiovisual festival on behalf of the new audiovisual approaches of the dance. INTERNATIONAL MUSIC-CENTER (IMZ) IN COOPERATION WITH ALTE OPER FRANKFURT. contact: Pia Kalinka, IMZ/Dance Screen, Lotheringerstr. 20, A1030 Vienne tel.43 1 7130777

Frankfurt-Main 2 Oct. - 13 Jan.

The vanishing of the Distant, opening exhibition of the DEUTSCHES POSTMUSEUM FRANKFURT. contact: tel.069 6060238

Freiburg 27-30 September

4th *Video-Forum*, video festival, screenings, conferences. MEDIENWERKSTATT FREIBURG, Konradstr. 20, contact: tel.0761 709757

Hamburg 6-8 November

Interface, Electronic Media and Artistic Creativity, symposium. Includes an exhibition of the best works of the Prix Ars Electronica, concerts and more. MUSEUM FÜR KUNST UND GEWERBE, Steintorplatz 1, tel.040 24862630

Cologne 26-28 November

Seminar on interactive Media speakers include Manfred Eisenbeis, Jürgen Claus, Jeffrey Shaw, Roy Ascott, Don Forresta, THE ACADEMY OF MEDIA ARTS, Peter-Welterplatz 2, tel.0221 201890

Cologne 26 Sept. - 6 Oct.

Film Festival NRW first film festival at which one can see, amongst others, video-tapes from the center of Riga. am Malzbüche 6-8 tel.0221 253241

GREAT BRITAIN

Birmingham 21 sept. - 6 Oct.

International Film and Television Festival, MIDLANDS ARTS CENTER, Cannon Hill Park TEL.021 4402543

Canterbury 6-20 October

Canterbury Festival IRIS tel.0227 452853

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 174

VIDEO-GDS Bucharest

VIDEO-GDS is an independant non-profit video-studio based in Bucharest, Romania. "gds" in its label stands for "Group for Social Dialogue" - an informal, nonpartisan association of wellknown romanian intellectuals - to which the studio is affiliated. Our main objectives coincide with that of the gds: to encourage the democratic institutions, to emerge, promote the civil soceity and the freedom of expression, to support social participation among various categories of people. Obviously, information plays a very important role in meeting such aims.

The members of VIDEO-GDS are first rate professionals, who share the same social commitment and are also engaged in innovative work in the field of visual language. Our studio owns a material base in s-vhs systems produced by jvc. We already produced a few videotapes: coverage of main public and political events, interviews with prominent figures of Romanian culture and the presentation of art exhibitions.

Do we need help? Yes we do. We are very interested in the newest developments in video language and expression. Good books, magazins and journals in the field of videoart and techniques, as applied to the coverage of public and social matters would be of greatest interest for us. We would be very grateful to everybody who, instead of disposing some used but still operational equipment (such as vcr's, effects generator, video typewriter, stationary and portable lights for video camera work, battery pack, frame synchronizer and time code modules) will send it to us. Also s-vhs and vhs cassettes of various lenghts will greatly help our activities.

VIDEO-GDS films: *History of the Romanian Revolution* 47'; *History of the University Place* 1h3'; *Epilog to the University Place movement* 10'; *Why violence?* (about the events on 13-15th of June 1990) 6'; *Dracula* (political videoclip) 2'; *Cheese* (political videoclip) 1'30; 1989-1990 11'; *Dialog with Eugene Ionesco* 48'; *Dialog with E.M. Cioran* 45' (all 1990).

Our address is VIDEO-GDS, Mihai Gheorghui, Calea Victoiei 120, Bucharest, Romania. We are looking forward to mutaully interesting contacts and collaboration.

C A L E N D A R

Derry 7 Sept. - 28 Oct.

TWSA *Four Cities Project*, public art with a difference, a range of different places and buildings in the cities of Derry, Glasgow, Newcastle and Plymouth are being temporarily transformed. contact: ORCHARD GALLERY, tel.0504 269675

Gateshead 18 May - 21 Oct.

A *New Necessity-First Tyne International*, new attitudes in contemporary art, large scale sculpture, painting, video, audio, performance art, artist-designed gardens. contact: Andrew Lacey, JOY SPAIEKA ASSOCIATES, 21 Wellington St., London, tel.011 4412407784

Glasgow all year

Glasgow 1990, cultural capital of Europe, festival of theatre, music, performance, dance, film and visual arts. contact: Festival office, tel.041 2275429

Glasgow 8 Sept. - 28 Oct.

TWSA *Four Cities Project*, public art with a difference, a range of different places and buildings in the cities of Derry, Glasgow, Newcastle and Plymouth are being temporarily transformed. contact: THIRD EYE CENTRE, tel.041 3327521

Glasgow 10-14 October

National Review performance/video festival with, among others, Marty St. James and Anne Wilson THIRD EYE CENTRE, tel.041 3327521

London 26 Sept. - 21 Oct. 2-4 Nov.

The 1990 Camden Video Festival, Viewing figures. SCREENINGS, SITE-SPECIFIC WORK, and installations by Maria Vedder, Marty St. James and Anne Wilson. CAMDEN ARTS AND ENTERTAINMENTS, 100 Euston Road, TEL.01 8605866

London 5-6 October

Co-op Young People's Film and Video Festival. NATIONAL FILM THEATRE, tel.071 5434201

London 6-8 November

Computer Graphics, exhibition and conference. ALEXANDRA PALACE contact: tel.071 8684466

London 5-6 October

Second international Conference for HDTV GROSVENOR GARDENS HOUSE tel.071 9319985

London 5-7 December

Images 90 Festival in Eastbourne contact: 79 St Martins Lane, London WC2N 4AA

Newcastle 10 Sept. - 28 Oct.

TWSA *Four Cities Project*, public art with a difference, a range of different places and buildings in the cities of Derry, Glasgow, Newcastle and Plymouth are being temporarily transformed. contact: PROJECTS UK, tel.091 2614527

Oxford 30 Sept. - 2 Dec.

Signs of the Times New Media in British Art in the 1980s THE MUSEUM OF MODERN ART, tel.0865 722573

Plymouth 6 Sept. - 28 Oct.

TWSA *Four Cities Project*, public art with a difference, a range of different places and buildings in the cities of Derry, Glasgow, Newcastle and Plymouth are being temporarily transformed. contact: PLYMOUTH ARTS CENTRE, tel.0752 660060

ITALIA

Rome 30 September - 4 October

Eurovisioni, 4th International video and tv festival, conference, screenings from Spain, Italy, France, performances and special events. ACADEMIE OF FRANCE, Villa Medici Viale Trinita dei Monti, contact: tel.39 66759000

LATVIA

Riga 1-8 October

Film & Videofestival (?)

NETHERLANDS

Amersfoort 1 - 10 October

Media Kunst, exhibition of video installations/sculptures, screenings, performances. FILMTHEATER DE LIEVE VROUW & STUDIO BAF, contact: Studio Baf, tel.033 650941

Amsterdam

STICHTING MONTEVIDEO/GALERIE RENE COELHO, no exhibitions till January 1991, expected LIVINUS, MICHAEL BIELICKY, NAN HOOVER, KEES AAFJES, NOL DE KONING. Singel 137, tel.020 237101

Amsterdam 8 Sept. - 14 Oct.

AIDS poster project, by GENERAL IDEA, during Art meets Science and Spirituality seven trams will carry the message AIDS, AIDS, AIDS, AIDS.

Amsterdam 9 Sept. - 14 Oct.

Art meets Science and Spirituality in a changing Economy, exhibition. MUSEUM FODOR, Keizersgracht 609

Amsterdam 15-29 September

JAAP DE JONGE, *Table of Contents*, installation. TIME BASED ARTS, Bloemgracht 121, tel.020 272620

Amsterdam 15 Sept. - 4 Nov.

WILLIAM WEGMAN, photos, drawings, paintings, video. STEDELIJK MUSEUM, Paulus Potterstraat 13, tel.020 5732911

Amsterdam October

Exposures, young artists from Düsseldorf, installations, video, photography, curated by NAN HOOVER. TIME BASED ARTS, Bloemgracht 121, tel.020 272620

Amsterdam October

WILLEM NELL, *Van de Grond*, installation. HET RECEPT, Plantage Muidergracht 69/71

Amsterdam October

De uitputting van de muze, lecture cycle, speakers include Oek de Jong, Johan van de Keuken, Rob Scholte. w139, Warmoestraat 139, tel.020 229434

Amsterdam 10-17 October

Cinekid, international childrens film and television. contact: tel.030 332328

Amsterdam 19 Oct. - 26 Nov.

De Elektronische kunstenaar, exhibition, lectures, seminar. WEST INDISCH HUIS, Haarlemmerdijk. contact: Erik Veltman, tel.020 852558

Amsterdam 27-28 Oct. 3-4 Nov.

Film op Waterbasis, compilation of water-scene's taken from films as *Drowning by numbers*, *Cocoon*, *Breathless*. ZUIDERBAD, contact: WG FILM, tel. 020 852558

Amsterdam November

MARIJKE KRAFT, installation. HET RECEPT, Plantage Muidergracht 69/71

Amsterdam 1 Nov. - 31 Jan. 1991

Cinema India, films from India; classical Bombay musicals, new cinema and a retrospective of the work of RITWIK GHATAK. SOETERIJN, Linnaeusstraat 2, tel.020 5688500

Amsterdam 10 Nov. - 1 Dec.

MARIEKE BOLHUIS, installation. JURIAAN VECKENS, installation. w139, Warmoestraat 139, tel.020 229434

Amsterdam 6-13 December

Third International Documentary festival, competition, Japanese documentaries. ALFA/BALIE, contact: tel.035 236476

C A L E N D A R

Amsterdam December

MARINA ABRAMOVIC, installation. TIME BASED ARTS, Bloemgracht 121, tel.020 272620

Amsterdam December

CHRIS RIHS, installation HET RECEPT Plantage Muidergracht 69/71

Amsterdam December - January

Tabu etc. PAUL GROOT at WITZENHAUSEN MEIJERINK GALLERY, Laurierstraat 41, tel.020 382305

Arnhem 29 Sept. - 25 Nov.

WOLFGANG KRAUSE, REINHARD ZABKA & ALBRECHT HILLEMANN, installations from east-Berlin, part of the 'passage Oost-Europa' festival, GEMEENTE MUSEUM Utrechtseweg 87, tel.085 512431

Arnhem 16 - 24 November

Ave 1990, international audiovisual and experimental festival. KORENBEURS, Korenmarkt, tel.085 435166

den Haag 2-22 December

JOUKE KLEEREBEZEM, recent work. HCAK, Stile Veerkade 19, tel.070 3603402

den Haag 1 Dec. - 10 Jan.

JOUKE KLEEREBEZEM, JOKE ROBAARD, recent work. GALERIE VAN KRANENDONK, Westeinde 29, tel.070 3650406

s'Hertogenbosch 17-25 November

Bromen an art manifestation about the sources of contemporary art. COOPERATION OF: NOVA ZEMBLA, FOUNDATION V2, FOUNDATION ARTIS, DE MELKFABRIEK, MUSEUM HET KRUIHUIS, tel. 73 122188

Enschede 25 Aug. - 23 Sept.

Beroep: Kunstenaar, works by aprox. 150 Dutch artists, RIJKSMUSEUM TWENTHE, Lasondersingel 129 131

Eindhoven 25 Aug. - 7 Oct.

CHRISTIAN BOLTANSKI, Reconstitution/reconstructie, exhibition. VAN ABBE MUSEUM, Bilderdijklaan 10, tel.040 389730

Eindhoven 7-21 September

Eindhoven Festival, concerts, theatre, exhibitions, film/videoprogram. contact: tel.040 386861

Eindhoven 14-16 September

Moscow in Private, lecture, video and music from Moscow. HET APOLLOHUIS, Tongelresestraat 81, tel.040 440393

Eindhoven 28-30 September

AD VAN BUUREN, sound-installation. HET APOLLOHUIS, Tongelresestraat 81, tel.040 440393

Eindhoven 23 Nov. - 21 Dec.

Exhibition by 15 artists. HET APOLLOHUIS, Tongelresestraat 81, tel.040 440393

Groningen 26 Aug. - 28 Oct.

What a Wonderful World, music videos in custom architecture by Tschumi, Hadid, Koolhaas, coop Himmelblau, Eiseman. GRONINGER MUSEUM, Praediniussingel 59, tel.050 183343

Groningen 20 Oct. - 4 Nov.

Interieurs 1, installation by BERT MEBIUS. DE SALON, Kattendiep 23-1, tel.050 133265

Groningen 12-17 November

Second International Symposium on Electronic Art, workshops, concerts/performances, film & video show, exhibition. SISEA, Westerhavenstraat 13, tel.050-138160

Mediamatic
vol 5 # 3
page 176

AVE FESTIVAL

16 t/m 24 november 1990

audio

visueel

experimenteel

stichting AVE festival arnhem

festival

pauwstraat 7 arnhem, telefoon 085-420571.

arnhem

GALERIE RENE COELHO

STOP

in afwachting van de dingen die komen gaan
IN 1990 GEEN TENTOONSTELLINGEN MEER,
maar hoe dan ook
in 1991 stellen wij werk tentoon van o.a.:

LIVINUS
MICHAEL BIELICKY
NAN HOOVER
KEES AAFJES
NOL DE KONING

KOOP

uit de galerie collectie is nog leverbaar
KUNSTVIDEO OP VHS VOOR DE VERZAMELAAR
genummerd en gesigneerd
RENE REITZEMA, BERT SCHUTTER, GINY VOS,
WIM LIEBRAND, PIETER BAAN MULLER,
THOMAS MOHR, NAN HOOVER, NOL DE KONING

KIJK

alle 500 werken uit de collectie van MonteVideo zijn
op afspraak te bezichtigen.
Stichting MonteVideo, Singel 137,
1012 VJ Amsterdam, 020-23.71.01

MonteVideo

C A L E N D A R

Groningen 17 Nov. - 2 Dec.

Interieurs 2, installation by JOHN BLAKE. DE SALON, Kattendiep 23-1, tel.050 133265

Groningen 2-23 November

Grand Tour Photography and video exhibition, works of students of Academy MINERVA ACADEMY MINERVA RHG, Ged. Zuiderdiep 158, tel.050 342156

Groningen January - February

Shot across the Mind (?) installation by Bill Spinhoven and Paul Klomp DE SALON, Kattendiep 23-1, tel.050 133265

Rotterdam 1 Aug. - 13 Oct.

Critical Realism, photo-works of American artists, curated by Michael Gibbs. PERSPECTIEF, Eendrachtsweg 21, contact: tel.010 4145766

Rotterdam 1 Sept. - 14 Oct.

Fotografie Biennale Rotterdam II - Op-Positions, new developments within autonomous photography. HOLLAND AMERICA LIJN, Wilhelminakade, tel.010 4780655

Rotterdam 1 Sept. - 7 Oct.

De Afstand, photo-exhibition. WITTE DE WITH, Witte de Withstraat 50, tel.010 4110144

Rotterdam 26 Jan. - 24 Feb.

Over Cézanne, multi-media exhibition. WITTE DE WITH, Witte de Withstraat 50, tel.010 4110144

Rotterdam 21 Oct. - 2 Nov.

Andy Warhol retrospective. CINEMATHEEK LANTAREN/VENSTER, 010 4362241

Rotterdam 3-4 November

Andy Warhol films and lectures about AW by Mike O'Pray, Gerard Malanga, Bernard Blistène, ROTTERDAMSE KUNSTSTICHTING, tel. 010 4141666

Tilburg 13-21 October

Animation festival, screenings, workshops, computeranimation, symposium, exhibition. contact: ST. MENSEN EN POTLODEN, tel.013 437240

Utrecht till the end of 1990

VULTO *Bericht uit New York*. CENTRAAL MUSEUM, Agnietenstr. 1, tel.030 315541

Zuidlaren 31 Oct. - 4 Nov.

Noordkunst, among others an installation by PETER BOGERS *Nooo... you don't understand*

NORWAY

Oslo 8 Sept. - 1 Jan.

KJELL BJØRGEENGEN, *Video road*, video installation. NATIONAL MUSEUM FOR CONTEMPORARY ART

POLAND

Wroclaw 3-9 December

The wro 90 Sound Basis Visual Art Festival, video and computer art exploring the potentials of the visual representation of music/sound, exhibitions, screenings, forum, workshops. contact: Piotr Krajewski, 54-136 Wroclaw 16, POB 1385 tel.375 49443320

PORTUGAL

Lisbon November

Audiovisual Lisboa 90. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CINEMA & AUDIOVISUAIS, Rua D.Domingos Jardo 4-8

SPAIN

Barcelona 22-24 October

I European Biennial of the Cultural Heritage, film, video and television. EUROPEAN CENTRE FOR CULTURAL HERITAGE, Bailen 125, Entl. 1a, tel.03 2585503

Madrid

1e Biennial Moving Image Exhibition, international, film, video, installations, television, and computer graphics. CENTRE DE ARTE REINA SOFIA, Santa Insabel 52, tel.4675062

SWITZERLAND

Lucerne 23-27 October

VIPER 11th *International Film- and Videofestival* international film and video, Swiss video arts, a Japanese retrospective, informational and multi-media. VIPER, tel.4141 517407

UNITED STATES

Astoria NY 14 Sept. - 3 March

American race movies, exhibition devoted to black independent films from the 1920s to the 1940s. AMERICAN MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, 35 Avenue at 36 Street, tel.718 7844520

Astoria NY 14 October

From Harlem to Hollywood: the origin of race movies AMERICAN MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, tel.718 7844520

Astoria NY 27 October

The Black Gangster Film lecture by prof. Mark A. Reid AMERICAN MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, tel.718 7844520

Astoria NY 18 November

World War II: a hidden revolution in Black Cinema lecture by Thomas Cripps AMERICAN MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, tel.718 7844520

Astoria NY 20 January

Blacks in Contemporary Film and Television lecture by Henry Louis Gates AMERICAN MUSEUM OF THE MOVING IMAGE

Boston 12-13 October

HEINER GOEBBELS, *Shadow-Landscape with Argonauts*, collage of music and drama with texts by Edgar Allan Poe and Heiner Müller. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston MA 14-18 October

LES BLANK, *J'ai été au bal/I went to the Dance*, premiere, 16 mm. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston MA 2 November

AKI KAURISMAKI, *Leningrad Cowboys Go America*, special ICA benefit screening. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston 8 & 10 November

Stone's throw: tv from Cuba, Island in Goliath's Sea, Cuban tv introduced nightly by special guests. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston 16 / 25 November

PAMELA ROBERTSON-PEARCE AND ANSELM SPOERRI, *Imago: Meret Oppenheim*, 16 mm. ANN TURNER, *Celia*, 35 mm. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston 29 Nov. - 1 Dec.

JOHN FLECK, *Mi sangrez para tu/My blood for you*, performance. INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

C A L E N D A R

Boston 6/8/13/15 December

ROB NILSSON, *Words for the dying*, video.
INSTITUTE OF CONTEMPORARY ART, 955
Boylston Street, tel.616 2665152

Boston 31 December

Music Transfer, international program of
MUSIC VIDEOS. INSTITUTE OF CONTEMPORARY
ART, 955 Boylston Street, tel.616 2665152

Boston 3-5 January

First American presentation of VAN GOGH
TV, an European media art collective, live
cable tv, picture telephone etc. INSTITUTE OF
CONTEMPORARY ART, 955 Boylston Street,
tel.616 2665152

Long Beach 26 Aug. - 30 Sept.

Traversals, selection of video art by pacific
rim artists. LONG BEACH MUSEUM OF ART,
2300 East Ocean Boulevard,
tel.213 4392119

Los Angeles 25 Sept. - 28 Oct

Opaque Projections: Childhood/Memory
programme of 8 videos that 'attempt to make
public very personal connections with the
past in order to make sense of the present'
LACE, 1804 Industrial Street,
tel.213 6245650

Los Angeles 1-4 November

The AFI Video Festival, new works by
independent artists, screenings of
international television and historic us
broadcast television. THE AMERICAN FILM
INSTITUTE, 2021 North Western Avenue,
tel.213 8567771

Los Angeles 25 Sept. - 28 Oct

All but the Obvious Lesbians Subvert
Dominant Culture! exhibition with
film/video (10) programme LACE, 1804
Industrial Street, tel.213 6245650

New York 15-18 September

International Multimedia conference, the future
of multimedia, with video exhibition and
computer aided multimedia presentation.
CONTACT: MULTIMEDIA COMPUTING CORP.,
tel.408 7780787

New York 9 Oct. - 11 Nov.

ADRIAN PIPER, multilingual installation *Out
of the Corner*. WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN
ART, 945 Madison Avenue, tel.212
5700537

New York 17 Nov. - 9 Dec.

Nonsense: Culture Through the Looking Glass,
exhibition featuring film, videotapes and
audiopieces disrupting traditional
conventions by which meaning is
constructed within the media arts. WHITNEY
MUSEUM OF AMERICAN ART, 945 Madison
Avenue, tel.212 5700537

Mediamatic
VOL 5 # 3
page 178

A new publication from
Art Metropole and Walter Phillips Gallery

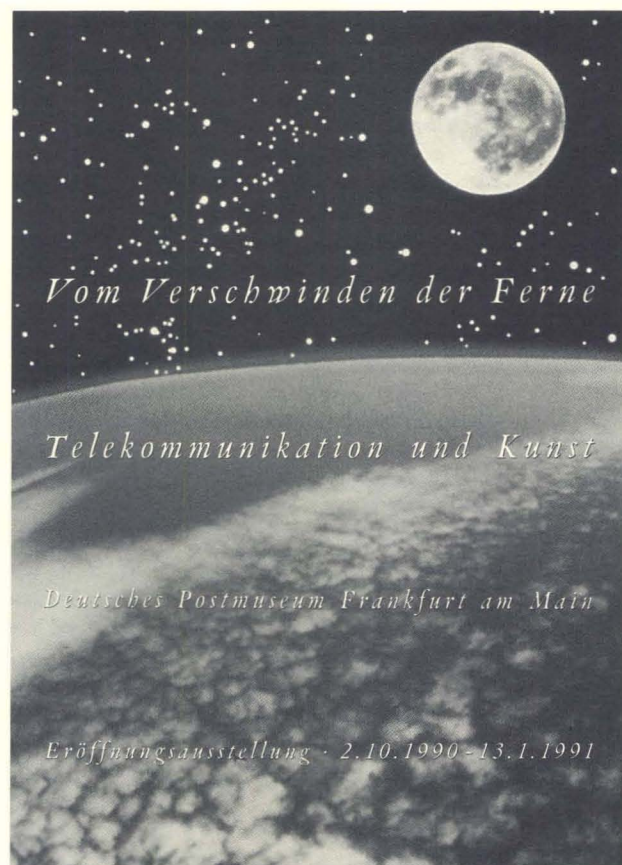
SOUND BY ARTISTS

A 385 page, soft-bound anthology including essays,
artists' projects, discography and bibliography.
Retail \$20. Edited by Dan Lander and Micah Lexier

Contributors

Dajna Augaitis • Bruce Barber • Max Bruinsma
John Cage • Kevin Concannon • Suzanne Delehanty
Moniek Darge and Godfried-Willem Raes
Jack Goldstein • Graf Haufen • Ihor Holubizky
Douglas Kahn • Richard Kostelanetz
Christina Kubisch • Marysia Lewandowska
Annea Lockwood • Alvin Lucier
Christian Marclay • Donal McGrath
Rita McKeough • Gordon Monahan • Ian Murray
Mystery Laboratory • Maurizio Nannucci
Max Neuhaus • R. Murray Schafer
Stelarc • Rod Summers • Chris Twomey
Bill Viola • Hildegard Westerkamp
Gregory Whitehead • Caroline Wilkinson

Distributed by Art Metropole
788 King St. W, Toronto, Ontario, Canada M5V 1N6
(416) 367-2304



Vom Verschwinden der Ferne

Telekommunikation und Kunst

Deutsches Postmuseum Frankfurt am Main

Eröffnungsausstellung · 2.10.1990 - 13.1.1991

Schaumainkai 53 · 6000 Frankfurt am Main 70 · Telefon 069-6060219
Telefax 069-6060123 · Dienstag bis Sonntag 10-17 Uhr · Mittwoch 10-20 Uhr

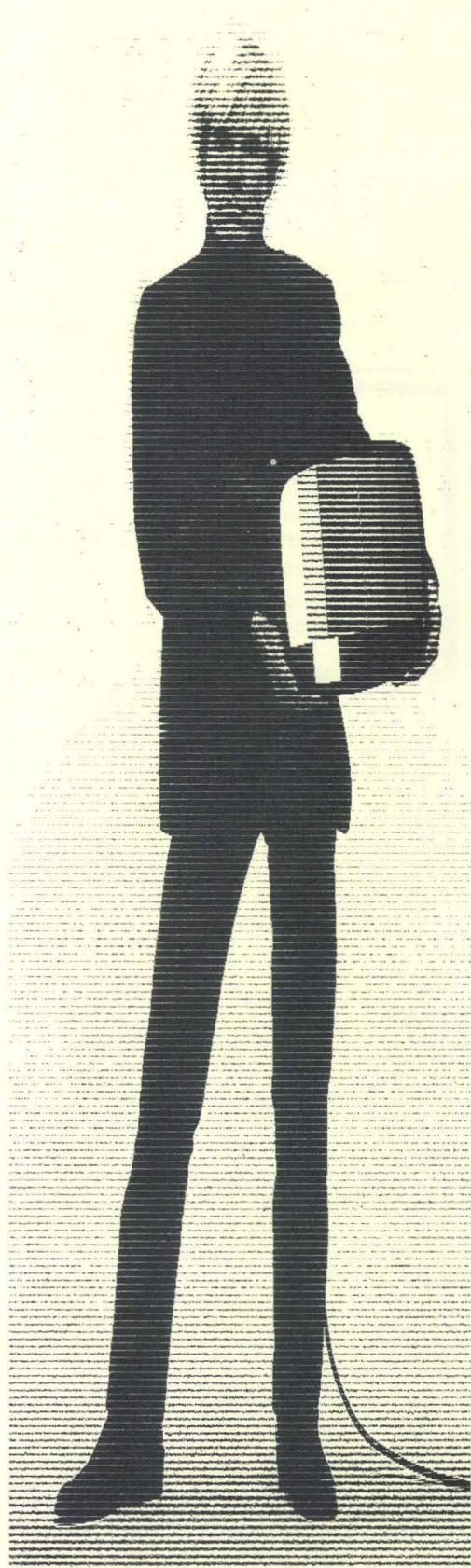
THE EARTH AS A GIGANTIC VISION

The power of an installation like *Shot across the Mind* is to be found in the fact that it explores this domain beyond frontality, from the point at which the film has left us (simply because the specific possibilities of video only become visible at that point). From the point at which matter itself has become a thought, the world itself has become thinking, which comes towards us in all of its massivity or recedes in silence (the stillness of Ozu, the receding spaces of Duras which the word has lost its hold on). It's precisely this kind of image which returns as the image of the element, the element which conquers the image as a turning-around of perspective. Eye which is filled with water, fire, earth and air. Horizon which is hidden from the eye in the gaze perpendicular to the earth's surface or the moving surface of the water, it's the world in its most elementary shape which appears here. The match's fire, the wheel's water, the earth which, in its cultivation, gives us a loaf of bread, the butterfly as a flying machine, they're all registered as *res extensa*, as a geometrically measurable, mechanical and machine-like nature. It's just this screen-filling extensiveness which is the consummate remembrance of the world as the opponent of the monade.

But it's in precisely this doubling of the window, in front of and behind the viewer, that the world also shoots its thought through you, that the retina of things is pulled through you and the earth as pupil enters, the earth as a gigantic vision. And, likewise, one shoots the monadic perception outside, the intellectual hollow is shot through the fullness of things. One turns the monade inside out like a glove: thoughts escape and travel across your skull, backwards and forwards, like nomads, like meridians along the cheekbones and the ears. Like points of light, they wander in geometric orbits around your head and measure the pattern of thought and the emptiness of the vanished universe there. Your soul is 'lit up' with a fluttering of clouds, your mind crucified with four little posts; your arid daydream is sprinkled with circling moisture pumped up out of the depths of echoing wells.

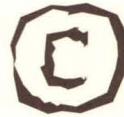
Seeing is no longer the eye's single section, not the perception of the monade, nor of the world which looks into one; is no longer a frontality in which one of the two eyes has the most weight, no, here, in between the screens, the head becomes permeable, as in a universal perception, a sequence of sections, not only of time (as in the film) but also in space, as though one wasn't sitting in front of a cathode-ray tube (like the tv), but had gotten lost inside of it. This may be the perception spoken of by Bergson, a perception without a privileged cut (consciousness, subjectivity), a seeing and thinking of extensiveness, of the *res extensa* itself. In any case, this looking into the fourth dimension, as it was called, with a certain pathos, in Bill Spinhoven's last video, has become visible here as a thought. What are we to do with such a massive thought, here at the close of the Hegelian era? In the removal of the dimensions of the exterior (described so masterfully in hyperbolic form in Paul Virilio's work), in the general sublimation of space and time for which light remains their only boundary, the light of the absolute mind, in the vacuum of this ideality, the world will one day be shot back as a gigantic mass: shot across the mind across the world across the mind.

translation JIM BOEKBINDER



Mediamatic
VOL 5 # 3
page 179

イマ人を刺激する。



UITGEVER/PUBLISHER
Stichting MEDIAMATIC Foundation



REDACTIE/EDITORS
Willem Velthoven 020 - 241 054
Jans Possel 050 - 135 584
Maurice Nio 015 - 615 449
Geert Lovink 020 - 203 297
Paul Groot 020 - 226 953
eindredactie/final editor:
Jans Possel
drukwerk/printed matter:
Geert Lovink
kalender/calendar:
Ariane Seydel 020 - 249 006

CONTRIBUTING EDITORS
Alfred Birnbaum
Budapest/Tokyo
Jorinde Seydel
c/o Calle Puertaferri 20 3 2a,
Barcelona 93 - 301 3015

REDACTIE-ADVIESRAAD/
ADVISORY BOARD
Anne-Marie Duguet, Paris
Steve Fagin, San Diego
John Archibald Pump II, Amsterdam
Ed Taverne, Groningen
Peter Weibel, Frankfurt/Buffalo

VERTALERS/TRANSLATORS
Anna Abrahams, Amsterdam (GB-NL)
Tineke ter Berg, Goirle (F-NL)
Jim Boekbinder, Amsterdam (NL-GB)
Dorothy S. Hirokawa, Amsterdam (J-GB)
Arjen Mulder, Amsterdam (GB-NL)
Jonathan Romney, London (F-GB)
Fokke Sluiter, Groningen (NL-GB)
Ann Thursfield, Bonn (D-GB)
James S. Williams, London (F-GB)
St. Rongwong, Amsterdam (GB-NL)

COPYRIGHT
Mediamatic & de auteurs/the authors

MEDEWERKERS AAN DIT NUMMER/
CONTRIBUTORS TO THIS ISSUE:
ADILKNO *foundation for the advancement of
illegal knowledge*, Amsterdam.
BILWET *stichting ter bevordering van illegale
wetenschap*, Amsterdam.
Peter Callas *beeldend kunstenaar/artist*,
Australia / France.
Edmond Couchot *media
theoreticus/media theoretician*, Paris.
Bill Horrigan *media curator at the
Wexner Center for the Visual Arts*,
Columbus, Ohio.
Marijn van der Jagt *eindredacteur/final
editor Toneel Theatraal*, Amsterdam.
Auguste de Villiers de l'Isle-Adam
*cultuurcriticus/culture critic at the end of the
19th century*, Paris.
Gabin Itoh *redacteur/editor Log In*,
Tokyo.
Peter Mertens *grafisch ontwerper/
graphic designer* Amsterdam.
Arjen Mulder *bioloog/biologist*,
Amsterdam.

Simon Penny *associate Professor
Electronic Intermedia University of Florida*,
Gainesville FL
Kees van der Ploeg, *kunsthistoricus/art
historian*, Groningen.
Wolfgang Preikschat *media
criticus/media critic*, Amsterdam.
Frans Sturkenboom *architect and writer*,
Rotterdam.
Lex Wouterloot *reli-specialist/Bilwet-
medewerker*, Amsterdam.
Richard Wright *electronic media artist*,
London.
Richard K. Zach *beeldend
kunstenaar/artist*, Wien.

DESIGN & LAY OUT
Willem Velthoven, Amsterdam

ZETWERK/TYPE-SETTING
Letter & Lijn, Groningen.

DRUK/PRINTING
Drukkerij Giethoorn, Meppel.

ISSN 0920-7864

BIJDRAGEN worden belangstellend
tegemeetgezien. Desalniettemin
kunnen wij geen verantwoordelijkheid
aanvaarden voor toegezonden tapes,
foto's etc. Als prijs gesteld wordt op
teruzgending, retourporto bijsluiten

CONTRIBUTIONS are looked forward to
with interest. Still we can not take any
responsibility for tapes, photos etc.
sent to us. If you want your material
returned. Please enclose return
postage.

DISTRIBUTE/DISTRIBUTION
Nederland: Betapress, Gilze /
Stichting Mediamatic
Great Britain: Central Books,
London 01-407 5447
Spain: Metrònom,
Barcelona 03-310 6162.
West Germany: 235 Video,
Cologne 0221-523 828.
Australia: Manic Ex-Poseur
Melbourne, Vic. 03-429 1915.
USA: Bernhard DeBoer,
Nutley, New Jersey 01 667-9300

ABONNEMENTEN/SUBSCRIPTIONS
4 nummers / issues:
Nederland/België:
particulieren f 50,-
instellingen/bedrijven f 65,-
Maak dit bedrag over op giro 4412210
t.n.v. Mediamatic Amsterdam.
Abonnementen kunnen elk nummer
ingaan en worden stilzwijgend
verlengd tenzij is opgezegd voor
verschijnen van het laatste nummer
van het lopende abonnement

Other countries:
individuals Dfl.68,-
institutions Dfl.83,-
Subscriptions can start every issue and
will be renewed tacitly unless
terminated before appearance of the
last issue of the current subscription.

DEZE UITGAVE is mede mogelijk gemaakt
door een financiële ondersteuning van
het Ministerie van wvc.
THIS PUBLICATION was also made
possible by the financial support of
The Dutch Ministry of Culture.



L'Affichage Céleste

Some Liminal Aspects of the Technology Trade

Adventures — The Player and his Media

Godda Light? — La Mosaïque Ordonnée

Shot across the Mind

AI Viruses and other Cybercreatures

Videognosis - Science as Voyeurism

The Machine that Killed Bad People

Audiovisionen — la Transparence du Mal

Info Revolution — Beowolf — SimCity / Popoulos

Fred Truck's Art Engine

Im Netz der Systeme