

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/105566>

Please be advised that this information was generated on 2018-07-08 and may be subject to change.

Redactioneel

Digitale verbeelding

Anneke Smelik en Berteke Waaldijk

Dit themanummer van het *Tijdschrift voor Genderstudies* heeft als titel *Digitale verbeelding*. De auteurs stellen de vraag welke gevolgen de digitalisering van representatie heeft voor het denken over sekse, kennis en cultuur. Zijn de representaties die totstandkomen met digitale technieken, zoals satellietfoto's, microscopische filmbeelden van digitale minicamera's, websites en artistieke cd-roms, wezenlijk anders dan de klassieke vormen van representatie die binnen vrouwenstudies worden bekritiseerd?

Digitalisering dringt rap door tot alle terreinen van de samenleving. Alles kan worden opgeslagen als enen en nullen (Plant, 1998). Teksten, beelden, geluiden en cijfers kunnen niet alleen naar believen worden bewerkt, veranderd en gereproduceerd, de onderlinge verschillen lijken ook te verdwijnen. Daarmee komen woorden, plaatjes, noten en getallen op één schaal te staan: zij raken vertaalbaar in elkaar. Een eerste kenmerk voor digitale communicatietechnologie is dan ook de multimedialiteit. Die multimediale gegevens kunnen door gebruikers (lezers, kijkers, luisteraars) worden bewerkt. De data lenen zich voor modificatie, omzetting en manipulatie. De surfer op internet of de speler van een computerspel kan en moet op het medium reageren en ingrijpen in een virtuele wereld. Iedereen die wel eens met Photoshop een foto op het internet heeft gemanipuleerd, weet hoe gemakkelijk het is om digitale beelden te veranderen. En wie van een beeldscherm een tekst heeft gelezen en geprint, weet hoe dicht plakken en knippen tegen herschrijven aanzit. Interactiviteit is daarmee een

tweede kenmerk van digitale media. Een derde belangrijk gegeven is dat gecomputeriseerde data via de interface van het computerscherm vooral visueel worden gepresenteerd. De computer verenigt dan ook de technologie van de rekenmachine en van de camera in zich (Manovich, 2002, pp. 19-26).

Multimedialiteit en interactiviteit zetten traditionele hiërarchieën op hun kop. Het onderscheid tussen productie en receptie, auteur en lezer, origineel en kopie is steeds moeilijker te maken. Klassieke waarden zoals originaliteit, authenticiteit en waarheid verschuiven bij nieuwe media naar de achtergrond. Simulatie en manipulatie zijn niet langer culturele doodzonden, zij maken zoals José van Dijck (2002) stelt, digitale cultuur juist mogelijk. Tijd en ruimte lijken ineen te schrompelen; iedereen die wel eens mailt met verre vrienden kent deze ervaring. De reacties op digitalisering van onze cultuur variëren. Technofilisch optimisme over een nieuwe toekomst treffen we naast de technofobische nachtmerrie van totale controle. Voor beide reacties bestaan gegronde redenen: internet maakt nieuwe vormen van politieke participatie mogelijk, maar kan ook een rol spelen in criminele praktijken zoals belastingvlucht of mensenhandel. De democratische mogelijkheden van computergebruik zijn groot, maar tegelijkertijd vormt computerbezit een keiharde weerspiegeling van de tegenstelling tussen arm en rijk. Feministische reacties lopen van het optimisme van de cybergrrrrls over de lagere drempel in de toegang tot media, de minder hiërarchische communicatie en de toename van democratisering, tot aan het pessimisme van de

d@t@d@mes over de toenemende handel in vrouwen via internet, porno, commercialisering, en uitholling van menselijk contact (Van den Boomen, 1995, 2000; Van Zoonen, 2000).

Wat betekenen deze technologische ontwikkelingen voor het denken over sekse en beeldvorming?

Vrouwenstudies hebben zich ontplooid als kritiek op sociaal-maatschappelijke uitsluiting en als kritiek op conventionele vormen van representatie die deze uitsluiting ondersteunen of mogelijk maken. Feministische cultuurwetenschappers bekritisieren de manier waarop westerse structuren van representatie het mannelijke witte subject bevestigen, terwijl vrouwen tot objecten van blik en weergave worden gereduceerd. Het gaat feministische cultuurkritiek vooral om het veroveren van vrouwelijke subjectposities. Bij de opkomst van nieuwe digitale media resulteerde deze invalshoek aanvankelijk vooral in sociaal-wetenschappelijk onderzoek naar de digitale '*gender gap*': het feit dat vrouwen minder gebruik van computers maken dan mannen. Feministische communicatiewetenschappers bestuderen culturele verschijnselen op het internet, zoals de rol van taal en technologie bij processen van in- en uitsluiting op grond van sekse en etniciteit, of de mogelijkheden die digitale communicatie biedt om te spelen met de sociale rollen en identiteiten (Van Zoonen, 2000; Van Dijk et al, 2000; Rommes et al, 2001). Dit zijn de feministische vragen die ook aan de klassieke vormen van representatie worden gesteld: wie schrijft, wie wordt beschreven, wie kijkt, wie wordt bekeken, wie kan meedoen, wie wordt uitgesloten? Daarnaast denken wij echter dat de groei van digitale media feministische cultuurcritici ook dwingt tot het stellen van andere en nieuwe vragen over representatie.

In dit themanummer proberen wij enkele van die vragen te formuleren. Daarbij willen wij digitale media noch bejubelen noch verguizen. Een rode draad in het denken over digitale verbeelding is de vervaging van de hiërarchische relatie tussen subject en object. Immers, door

de interactiviteit is in veel digitale media de gebruiker zowel degene die verbeeldt als degene die wordt verbeeld. Als we digitale media begrijpen aan de hand van wereldtentoonstellingen waar de bezoeker tegelijkertijd ziet en wordt gezien, in plaats van de geijkte metafoor van het televisiescherm, dan wordt de consument tegelijkertijd producent. Wat verandert er in de subject/objectrelatie wanneer een cd-rom interactief kan worden bekeken? De computergebruiker is zelf ook handelend actor en daarmee subject. Hoe kunnen wij als feministen de gevolgen van nieuwe technologie doordenken als de subject- en objectposities samenvallen in het 'global positioning system' (GPS); een digitale technologie die aanvankelijk voorbehouden was aan satellieten, maar nu is geïnstalleerd in de auto en in de mobiele telefoon? Het tijdperk van de digitale verbeelding wordt wel 'postmenschelijk' genoemd: mens en machine lijken te versmelten. De computer dringt door in alle vezels van het materiële leven, tot in het lichaam. Houdt dit dan ook in dat subjectiviteit van vorm verandert? Met deze vragen bouwen we voort op onderzoek naar nieuwe vormen van digitale subjectiviteit.

Het stellen van dit soort vragen is nodig om de vaak nog ongrijpbare en onzichtbare invloed van technologie op zowel het dagelijkse leven als op de verbeelding daarvan te analyseren. Wij denken niet dat technologie op zichzelf een oorzaak van brede maatschappelijke veranderingen is, wel dat de in technologische vormen gestolde machtsverhoudingen hun invloed doen gelden. Satellieten, *servers* en glasvezelkabels zijn eigendom van rijke en machtige actoren, en hun toepassing is afhankelijk van massaal gebruik.

Om de complexiteit van de digitale cultuur gestand te doen, is een interdisciplinaire benadering noodzakelijk. De artikelen zijn dan ook gesitueerd op het grensvlak van verschillende wetenschappelijke terreinen, zoals vrouwenstudies, cultural studies en wetenschapsstudies. De auteurs komen uit de filmkunde, literatuurwetenschap, geschiedenis en sociale

wetenschap, waarbij zij zich vaak over de grenzen van hun vakgebied bewegen.

Dit themanummer is ontstaan uit een door de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek ondersteund internationaal programma, getiteld 'Media, cultural studies and gender: looking for the missing links'. Aan het programma namen de afdelingen vrouwenstudies deel van de Universiteit Utrecht, de University of California (Santa Barbara) en de Southern University of Denmark (Odense). Het doel van de uitwisseling was een thematische en methodologische vergelijking rond informatie- en communicatietechnologie vanuit een interdisciplinair perspectief. In de discussies hebben wij geprobeerd om ons buiten de gebaande paden van onze eigen discipline te begeven. Een neerslag van onze discussies vindt u in de artikelen in dit themanummer.¹ Het gaat nadrukkelijk om 'work in progress'. De ontmoetingen zijn over en weer vruchtbaar gebleken voor ons denken over digitale verbeelding, maar gezien het ingewikkelde vraagstuk hebben we uiteraard geen pasklare antwoorden over sekse en subjectiviteit in het digitale tijdperk. Wij hopen dat de artikelen de lezer zullen inspireren tot kritisch en creatief denken over de digitale cultuur waarin we leven.

Het themanummer *Digitale verbeelding* opent met een interview van Ingrid Hoofd met de kunstenaar Ursula Biemann, die het video-essay *Remote Sensing* maakte over de globalisering in de seksindustrie. Zij koppelt verhalen van sekswerkers aan satellietbeelden van de aarde en simuleert zo de routes van migrerende vrouwen. Met haar provocerende beelden stelt Biemann vragen over de vaak tegenstrijdige effecten van nieuwe technologieën in de wereldwijde seksualisering van vrouwen.

Lisa Parks laat vervolgens zien welke rol satellieten spelen in mondiale communicatie en representatie. De letterlijke grensoverschrijdingen van een blik vanuit de ruimte maakt een nieuw soort kijken mogelijk. De vervaging van de hiërarchische relatie tussen subject en object komt bij satellieten duidelijk naar voren. De GPS

in de auto of mobiele telefoon situeert het subject, terwijl de gebruiker informatie opvraagt over de geografische plaats waar zij is. Daarmee wordt het subject tegelijkertijd object van de satelliet. Parks toont aan dat niet de techniek, maar de toepassing van de techniek onze aandacht moet opeisen: wie bepaalt hoe dit medium wordt gebruikt? Waar slaat gebruik om in verzet?

Van de baan om de aarde maken we een duikeling naar het binnenste van het vrouwelijk lichaam: de baarmoeder. De ontwikkeling in medische visualiseringstechnieken maakt het lichaam toegankelijk voor het oog: röntgenapparaten, echoscopie, endoscopie, magnetische resonans imaging (MRI) en computertomografie (CT) zijn kijkinstrumenten die door huid en bot heengaan. Ook deze grensoverschrijding, namelijk van het lichaam, is een voorbeeld van de vervaging van subject en object. De Zweedse film Lennart Nilsson is bekend geworden met zijn unieke microscopische opnamen van de foetus. Mette Bryld en Nina Lykke vergelijken een Zweedse en een Amerikaanse versie van Nilssons meest recente film over de conceptie en de groei van de foetus tot het moment van de geboorte.

In het volgende artikel vergelijkt Berteke Waaldijk het World Wide Web met wereldtentoonstellingen uit de negentiende eeuw. Deze historische vergelijking tussen een actuele en een virtuele ruimte stelt Waaldijk in staat om media in heden en verleden te bestuderen. Zij vergelijkt de interne en externe democratisering van de wereldtentoonstellingen rond 1900 en van het WWW rond 2000. Zij laat zien hoe in beide fenomenen de verhouding tussen burger en consument verschuift en de oppositie tussen kijken en bekeken worden, vervaagt.

De vraag naar de vervagende grenzen van menselijke subjectiviteit speelt niet alleen binnen vrouwenstudies, zoals Mischa Peters aantoonde in haar interpretatie van populair wetenschappelijke en cyberpunkteksten over cyborgs. De verschillende manieren waarop cyborgs nieuwe opvattingen over het lichaam mogelijk maken, brengt zij in verband met de

algemene vraag of en hoe het postmenselijke tijdperk zal aanbreken. Het is geen toeval dat we in dit themanummer telkens terugkeren naar artistieke representaties van de digitale werkelijkheid. Peters betreft cyberpunk in haar onderzoek naar het posthumane lichaam, en Anneke Smelik buigt zich in het laatste artikel over de cyberfeministische kunst van Linda Dement. Hier is de centrale vraag of de interactiviteit, en de vervaging van de grens tussen kijker en maker van visuele representaties, leiden tot nieuwe mogelijkheden om het vrouwelijk lichaam en de ervaring van seksueel geweld te verbeelden.

Zo blijft de artistieke verbeelding een bron van inspiratie voor vrouwenstudies. Dat was zo in de hoogtijdagen van de kritiek op klassieke representatie; dat is zeker zo in tijden van feministische kritiek op digitale verbeelding.

Noot

1. We verwijzen ook graag naar het werk van Anna Everett die in het kader van de samenwerking naar Nederland kwam. Haar oratie als Belle van Zuylen-hoogleraar aan de Universiteit Utrecht analyseert de manier waarop zwarte vrouwen in de Verenigde Staten gebruikmaken van nieuwe media (Everett, 2001; Copier, 2001).

Literatuur

- Boomen, M. van den (1995). *Internet ABC voor vrouwen. Een inleiding voor d@t@d@mes en modemmeiden*. Amsterdam: Instituut voor publiek en politiek.
- Boomen, M. van den (2000). *Leven op het net. De sociale betekenis van virtuele gemeenschappen*. Amsterdam: Instituut voor publiek en politiek.
- Copier, M. (2001). Technolust: de mythe van de zwarte digifobie. Interview met Anna Everett. *Lover*, 28, 54-60.
- Dijck, J. van (2002). *Televisie in het tijdperk van digitale manipuleerbaarheid*. Oratie. Amsterdam: Vossiuspers.
- Dijk, L. van, Haan, J. de, & Rijken, S. (2000). *Digitalisering van de leefwereld. Een onderzoek naar informatie- en communicatietechnologie en sociale ongelijkheid*. Vol. 167, Cahiers Scb. Den Haag, Utrecht: Sociaal en Cultureel Planbureau.
- Everett, A. (2001). *The revolution will be digitized*. Oratie Utrecht: Faculteit der Letteren.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Plant, S. (1998). *Zeros and ones. Digital women and the new technoculture*. London: Fourth Estate.
- Rommès, E., Oost, E. van & Oudshoorn, N. (2001). Gender in the design of the digital city of Amsterdam. In E. Green en A. Adam (Eds.), *Virtual gender. Technology, consumption and identity* (pp 241-261). Londen: Routledge.
- Zoonen, L. van. (2000). *Virtuele vrouwen: constructies van gender online*. Oratie Universiteit Maastricht: Centrum voor Gender en Diversiteit.