





# INHOUDSOPGAVE

Inleiding	7
DEEL I: De rol van het beeld in de huidige beeldcultuur	
crisis	11
bepalende beelden	12
hyperwerkelijkheid	13
ervaringseconomie	16
DEEL II: Videogame versus schilderij	
overbodige hindernissen overwinnen	21
de zichtbare wereld	23
een massale uittocht	26
DEEL III: De ervaring	
touching and being touched	31
gelukkiger, slimmer en socialer	34
de optimale ervaring	35
onder de oppervlakte	37
een ervaring of een flirt	38
to make the stone more stony	39
Conclusie	45
Bijlagen	49
Literatuur	53



# INLEIDING

Door de overdaad aan afbeeldingen die via televisie, internet of op straat op ons af komen hebben we nog maar weinig geduld om een beeld aandachtig te bekijken. We zijn op zoek naar een snel effect en we hebben een vlug oordeel; elke afbeelding wordt gelijk beoordeeld met 'like' of 'unlike'. We trekken snelle conclusies op basis van bekende aanduidingen, waarin een enkel kenmerk al genoeg is om herkenning plaats te laten vinden. In de beelden zien we wat we bevestigd willen zien. Er wordt gebruik gemaakt van beelden die weer verwijzen naar andere beelden, alles gericht op een zo snel mogelijk resultaat. Alles is gericht op beelden die ons snel informeren, entertainen en verleiden. Maar doordat de beelden een grote gelijkenis vertonen met de werkelijkheid wordt het beeld makkelijk verward met de werkelijkheid. De flitsende beelden die ons dagelijks passeren gaan geen verbinding met ons aan, ze geven ook geen reflectie op ons zelf. Maar de beelden sturen ons wel: wat voor auto moeten we hebben, wat voor leven moeten we leiden? Wat moeten we allemaal hebben om gelukkig te zijn? Enz.

De rol van tekst daarentegen is de afgelopen decennia steeds kleiner geworden en in de toekomst zullen we ons steeds meer focussen op afbeeldingen (reclame, foto's, graphic design). Maar waar we met woorden nuances aan kunnen brengen, is onze beeldtaal niet verder ontwikkeld. Wat voor invloed hebben deze beelden op ons? Kijken we nog kritisch en worden we nog wel geraakt door de beelden om ons heen?

Jean Baudrillard schreef in *Simulacres et Simulation* (1981) over het simulacrum als een web van enkel nog naar elkaar verwijzende beelden, dat langzaam ons omsluit en de werkelijkheid zelf buitensluit.

Het intrigeert mij dat zo veel mensen zich een groot deel van hun tijd in een virtuele wereld bewegen, hoewel de meeste mensen een plaatje op internet, een foto op facebook of een billboard op straat al in een seconde bekeken hebben.

In mijn schilderijen gebruik ik vaak beelden uit videogames. Het begon met een nummer van Jose Gonzalez. Op youtube stuitte ik op een fragment uit de game Red

dead redemption waar het nummer Far Away van Jose Gonzalez onder zit. Ik draai zijn muziek heel veel tijdens het schilderen en bij het zien van de game verdween ik gelijk in het beeld, alsof je direct in de game stapt en niets anders meer hoort of ziet. Toen ik verder zocht zag ik de ene na de andere post van gamers die allemaal net op een ander tijdstip hun eigen spel hebben opgenomen, bij een zonsopkomst of zonsondergang of een hevige onweersbui en allemaal onder hetzelfde nummer van Jose Gonzales.

Vanaf dat moment ben ik gaan zoeken naar posts, posts over een behaalde overwinning, maar meestal post een gamer gewoon een stukje dat er lekker uit ziet. Zelf ben ik vanaf dat moment meer gaan gamen en ben ik vragen gaan stellen aan de gamevrienden om mij heen. Ik wilde weten wat de beelden in games zo aantrekkelijk maakt. Deze aantrekkingskracht die je helemaal in het beeld op doet gaan, is wat mij ook altijd gebeurt bij een goed schilderij; een schilderij waar je heel lang naar kunt kijken. Een goed schilderij gaat een dialoog aan met de kijker en laat ruimte open voor de kijker. Het geeft de kijker een ervaring alsof hij zelf deel neemt en niet alleen passief toe kijkt.

Ik zie veel raakvlakken tussen gamen en schilderen. Ik wil zelfs stellen dat een videogamer een zelfde relatie heeft tot het beeld als iemand die een schilderij bekijkt. Het schilderij en de videogame gaan op vergelijkbare wijze een dialoog aan met de toeschouwer, ook roepen zij dezelfde lichamelijke op. Wanneer ik spreek over videogames heb ik het met name over de zogenaamde 'first-person role playing games'; spellen waarbij het perspectief vanuit de eerste persoon te zien is. Zo heb je first-person shooter games, adventure games of bijvoorbeeld race games waarbij het perspectief vanuit de auto is. Tijdens het gamen ben je net als bij het schilderen tegelijk speler als acteur. Je bent de toeschouwer van je eigen spel. Naast dat er overeenkomsten zijn tussen de toeschouwer van de game en het schilderij, zijn er ook overeenkomsten tussen de schilder en de gamer.

Ik hoop in deze thesis 'To make the stone more stony' het belang aan te tonen van het aangaan van een dialoog tussen beeld en toeschouwer in een tijd van oppervlakkigheid en al of niet vermeende snelheid. Er zijn naar mijn idee in videogames heel veel mechanismen die aanzetten tot dialoog. Volgens mij is dit de voornaamste reden dat er op grote schaal zoveel uren aan gaming besteed worden.

Door de mechanismen in videogames te vergelijken met die van het kijken naar schilderijen wil ik aantonen dat videogamen een moderne manier van kijken naar schilderijen is. Ik wil dit aantonen omdat ik denk dat we games niet langer af kunnen doen als verslavend, snel en nutteloos, maar dat we hier iets van op kunnen steken; dat zij iets kunnen vertellen over de dialoog en over het lichamelijke ervaren. En vervolgens wil ik stellen dat games en beeldende kunst op een zelfde

wijze van belang kunnen zijn en samen de strijd kunnen aangaan tegen een vluchtige beeldcultuur.

Ik maak onder andere gebruik van de kennis van een fanatieke videogamer, een gameontwikkelaar en mijn eigen ervaringen als schilder. En voorts van theorieën uit de communicatie, filosofie, kunst, economie en gametheorie van de schrijvers Vilém Flusser, Maurice Merleau-Ponty, John Dewey, Jane McConigal en Nigel Thrift. In de bijlage een korte biografie van deze auteurs.

Ik zet een tweegesprek neer tussen bovengenoemde schrijvers, die elk een heel andere invalshoek hebben wat betreft het ervaren van beelden. Daarnaast wil ik een dialoog tot stand brengen tussen het schilderij en videogames en tussen de gamer en de ontwikkelaar.

Carlos Carzilla is meer dan 20 jaar fanatiek gamer waarvan hij 3 jaar pro-gamer (professional gamer) is geweest. Jeroen Brinkhuis heeft vijf jaar bij Guerrilla gamestudio gewerkt als 'environment concept artist' voor onder andere de game Killzone. Door de hele thesis heen ga ik een gesprek aan met deze gamer en gameontwikkelaar en vraag ik naar hun ervaring en reacties op de verschillende theorieën.

In het eerste deel behandel ik de rol van beelden in onze huidige samenleving. Vanuit de theorie van Flusser geef ik antwoord op de vraag waarom het aangaan van een dialoog met de toeschouwer van belang is en wat de rol van 'ervaren' hierin is. Vervolgens bekijk ik aan de hand van de theorieën van Nigel Thrift hoe de economie aan de haal gaat met onze ervaringen.

In het tweede hoofdstuk plaats ik de wereld van de schilder naast die van de gamer. Ik begin met overeenkomsten die voor mij de start van de thesis waren en daarna duik ik in de wereld van de schilder en verdiep ik mij in de wereld van de gamer.

In het derde hoofdstuk laat ik de verschillende kanten zien van het ervaren van games en schilderijen. De zienswijzen van Merleau-Ponty en Dewey zet ik tegenover de meer commerciële blik van Jane McConigal en Csikszentmihaly. Daar tegenover staat Nigel Thrift die laat zien hoe de economie gebruik/misbruik maakt van onze ervaringen.





# DEEL I: DE ROL VAN HET BEELD IN DE HUIDIGE BEELDCUL- TUUR

## Crisis

Flusser schrijft in zijn boek 'Een filosofie van de fotografie' dat we in een crisis zijn beland: een beeldcultuur waarin we geprogrammeerd worden. De beelden bepalen wat we wel en niet mogen weten en wat we wel en niet moeten vinden. Zij bepalen ons beeld van de wereld om ons heen. Flusser houdt een pleidooi voor meer dialoog, waarbij er communicatie is tussen het beeld en de toeschouwer, in plaats van zoals Flusser het zegt te worden geprogrammeerd. De werkelijkheid verdwijnt uit het zicht.

*'De ons omringende en alomtegenwoordige technische beelden zijn onze 'werkelijkheid' op magische wijze aan het herstructureren en tot een mondiaal beeldtoneel aan het omdraaien.'* [Flusser, Een filosofie van de fotografie, blz 10]

De foto is volgens Flusser het prototype van het technische beeld omdat het met behulp van een apparaat gemaakt is. Hierdoor volgt de foto het programma van het apparaat. Dit programma bepaalt de mogelijkheden van het apparaat en daarmee de mogelijke beelden die via dit apparaat te maken zijn. Daarmee bepaalt het apparaat ook de mogelijkheden van de beeldtaal. Hetzelfde geldt voor het televisiebeeld en het filmbeeld.

## Bepalende beelden

Beelden zijn zo geprogrammeerd dat zij enkel dienen tot informatieoverdracht. Het zijn 'affe' beelden die geen inbreng meer toelaten. Dit is de dominante manier waarop beelden in de massamedia functioneren. Flusser noemt deze wijze van communicatie: discursief. In een discursieve communicatiestructuur staat de dwingende overdracht van de boodschap centraal omdat de informatie behouden moet blijven. De informatie wordt verspreid zonder dat zij aan verandering onderhevig is. Er is geen inbreng van de toeschouwer, de beelden hebben enkel als doel om ons te informeren, te entertainen en te verleiden. Deze dwingende informatie-overdracht geldt bijvoorbeeld ook voor de afbeeldingen op facebook. Mensen delen hun leven, maar indirect wordt ook wat verwacht van het leven van de persoon die de afbeelding bekijkt.

Flusser zet naast de discursieve communicatie de dialogische communicatie. In de dialoog gaat het niet om de overdracht van de informatie maar om de totstandkoming van de informatie. De dialogische methode is een methode om tot nieuwe informatie te komen. Zij veroorzaakt ontwikkeling. Ik wil beweren dat videogames tot de dialogische communicatie behoren. Maar je zou ook kunnen zeggen dat ze juist discursief zijn.

'Op een bepaalde manier word je altijd wel een beetje geprogrammeerd door games omdat je iets wordt voorgeschoteld. Sommige games hebben me enge dromen bezorgd, maar ik heb nooit 't gevoel gekregen dat ik gebrainwasht werd. Ik denk wel dat dit gebeurt. Ik weet meer van wapens dan de gemiddelde persoon, dat geef ik toe, maar ik heb nog nooit de drang gehad om te schieten. Ik ben uit de generatie dat Carmageddon uitkwam, waar je mensen moet aanrijden, dat ging je toch ook in het echt niet doen.' [Carlos Carzilla]

Flusser pleit voor een transformatie van de discursieve communicatiestructuur. Hij pleit voor een structuur waarin de ontvanger de boodschap betekenis geeft. Niet alleen wordt hiermee de rol van de ontvanger uitgebreid (hij is niet enkel iemand die gemanipuleerd wordt, hij is ook iemand die iets terug kan zeggen en zijn eigen interpretatie mag geven), ook wordt de rol van de boodschapper verhelderd. Er zijn natuurlijk ook kanalen waar je wel kunt antwoorden zoals beelden op youtube en facebook waarbij continu gereageerd wordt op elkaar. Maar dergelijke communicatie ontkomt niet werkelijk aan het voorschrijvende beeld.

## Hyperwerkelijkheid

In Flussers analyse van de crisis van onze beeldcultuur is de discursieve communicatiestructuur overheersend en ontbreekt de dialogische. Onze beeldcultuur is ingericht op de overdracht via programmatische beelden, beelden die geprogrammeerd zijn en de kijker programmeren. Het wordt ons moeilijk gemaakt om een echte dialoog te realiseren. Tegelijk aanvaarden we alle beelden om ons heen, zoals reclameposters, beelden op verpakkingen en foto's op het internet.

Er vindt een vorm van competitie plaats om op een bepaalde tijd en plaats de blik van de toeschouwer te winnen. Maar dat ervaren we niet meer, we zijn er aan gewend geraakt. Doordat beelden zich niet meer laten 'ontmaskeren' reageren we als vanzelfsprekend. Doordat het beeld dat de mens heeft van de werkelijkheid gelijk is aan het beeld dat hij voor ogen krijgt, worden beeld en werkelijkheid niet van elkaar gescheiden. We denken in het beeld de werkelijkheid zelf te ervaren. Maar deze beelden zijn niet de werkelijkheid, maar geven wel een visie op de werkelijkheid. De afwezigheid van de maker als bron van de visie van het beeld geeft het beeld alle macht. We worden geprogrammeerd door de beelden en we gaan ons gedragen naar de beelden.

Baudrillard verwoordt dit mooi als hij schrijft over het verschijnsel "hyperwerkelijkheid" waarmee hij bedoelt dat wij in een "betekenisloze" omgeving leven:

*'Alles kan en alles mag, alles is bevrijd en er zijn geen taboes meer, maar in de plaats van een opwindend feest levert dit een geweldig gevoel van leegte op. We leven in de hel van hetzelfde'* [Baudrillard]

Baudrillard schrijft over hyperwerkelijkheid dat de verbeelding belangrijker wordt dan de materiële werkelijkheid. De verbeelding wordt de geleefde werkelijkheid.

Hoe beeld en verbeelding in elkaar overvloeien, hoe we ons onttrekken aan de wereld en gaan naar een andere plek, een niet echte plek. Over waar deze plek dan is en wat dit doet met hetgeen wij ons verbeelden zegt Merleau-Ponty in zijn boek *Oog en Geest*:

*‘Het woord beeld staat in een kwaad daglicht omdat men ondoordacht heeft gemeend dat een tekening een afdruk, een kopie, een tweede ding was, en het mentale beeld een soortgelijke tekening in onze privé huishouding. Maar als het beeld in werkelijkheid in niets daarmee overeenstemt, behoren de tekening en het schilderij net zomin als het beeld tot het ‘op zich’. Ze zijn het binnen van het buiten en het buiten van het binnen, wat de dubbelheid van het waarnemen mogelijk maakt, en zonder welk men nooit de quasi-aanwezigheid en de nabije zichtbaarheid zal begrijpen die het gehele probleem van het imaginaire uitmaken.’ [Merleau-Ponty, *Oog en Geest*, blz 26]*

Wanneer de afstand tussen beeld en werkelijkheid zo zeer verkleind is, heeft de toeschouwer geen afstand meer tot de werkelijkheid, zegt Flusser. Het beeld heeft de neiging om zich tussen de mensen en de werkelijkheid te plaatsen, waardoor de werkelijkheid uit het zicht verdwijnt.

Flusser laat zien hoe ‘het technische beeld’ invloed uitoefent op ons idee van de werkelijkheid. Zoals gezegd zijn technische beelden door apparaten geproduceerde beelden. Het zijn de beelden die worden geprogrammeerd door camera’s en die met behulp van diezelfde of weer andere apparaten worden bewerkt voor hun omgeving en hun publiek. Het zijn de beelden waar de hand van de maker niet meer in terug te vinden is. De toeschouwer vergeet dat beelden interpretaties zijn, omdat de subjectieve menselijke decoder er tussen uit is. Wanneer we de beelden

beoordelen, beoordelen we niet hun productie maar de wereld zelf. We vergeten 'het apparaat' en spreken enkel over wat we zien.

*‘De krantenfoto representeert zich niet als een visie van een fotograaf maar als een venster op de wereld. Het reclamebeeld presenteert zich niet als een visie op een product of op een wijze van leven, maar als het leven zelf, als het leven hoe het bedoeld is en zou moeten zijn. Het kost de kritische kijker moeite om dit te doorzien.’*

*[Anke Coumans, Als een beeld ‘ik’ zegt]*

In zijn *Kommunikologie* (1998) vergelijkt Flusser de lezer van een lineaire tekst met die van de toeschouwer van een beeld. De lezer heeft afstand tot de tekst waardoor hij ermee in gesprek kan gaan. De toeschouwer van een technisch beeld kan niets anders dan het beeld accepteren of verwerpen. Omdat de afstand ontbreekt is de toeschouwer van een technisch beeld niet in staat op het beeld te reflecteren. De autonomie staat dus onder druk doordat de toeschouwer geprogrammeerd wordt door het beeld.

Flusser zegt dat pas wanneer je de programma's doorziet en je iets wilt overbrengen, je dialogische beelden kunt maken, omdat je dan de tekortkoming van het programma ziet en daardoor buiten het programmatische zal moeten treden. De stem breekt dan door 'het programma'. De autonome opstelling van de maker stimuleert de autonomie van de kijker. Flusser vestigt vooral de hoop op de kunstenaar, die vanuit een autonome opstelling in staat is het programmatische te overstijgen en naar zijn hand te zetten. Bij videogames zou je dan de stem van de ontwikkelaar moeten horen.

Flussers' oproep is driedelig. Ten eerste roept hij op tot kanalen waarin het de mens mogelijk wordt gemaakt te antwoorden. Ten tweede een kritische houding ten aanzien van de technische beelden die de voertuigen zijn van de discursieve communicatie. Ten derde tot het maken van beelden die aanzetten tot een dialoog waarmee zij de ontvanger een verantwoordelijkheid geven in de communicatie.

Een beetje leer je de maker kennen, bepaalde studio's maken bepaalde games. Je voelt meer een teamgeest of filosofie. Je hebt meer met studio's te maken dan met individuele makers. Je hebt niet veel makers die sterren zijn geworden, maar studio's wel. [Carlos Carzilla]

## Ervaringseconomie

In de huidige beeldcultuur speelt ook de ervaring een belangrijke rol. De economie draait niet meer op de verkoop van diensten en producten.

Meer en meer bedrijven bieden ervaringen aan die een waardevolle herinnering moeten gaan vormen. Beeld en ervaring zijn hierin aan elkaar gekoppeld. Zo wordt door sommige bedrijven aan de kleur inkt zelfs een geur gegeven om aan het bekijken van de afbeelding een extra ervaring mee te geven.

Mensen oriënteren steeds meer hun denken en handelen op de wens prettige situaties te beleven. Men ontsnapt niet meer aan het saaie dagelijks leven met een dagje uit. Het dagelijks leven op zich moet een belevenis zijn, zoals het werk, het forenzen, de alledaagse boodschappen en het wonen.

Bedrijven zijn door het bestuderen van het gedrag van het lichaam steeds beter geworden om hier commercieel gewin uit te halen: de opkomst van een 'ervaringseconomie'.

'De ervaring van de speler wordt zeker uitgebuit; in het extreme. De belevenis combineert alle senses tegelijk. Het kan je ook echt uitputten. Als je verslaving gevoelig bent kun je verder aftakelen dan met drugs, omdat alle zintuigen getriggerd worden.' [Carlos Cazrilla]

De wereld waarin alles steeds maar sneller moet en het concept tijd alsmear hectischer en toekomstgeoriënteerder wordt, heeft volgens geograaf Nigel Thrift tegenwicht gekregen in de vorm van een hele reeks ontwikkelingen die plaatsvonden vanaf de negentiende eeuw.

De eerste was de ontwikkeling van lichaams oefeningen die de nadruk legden op zintuiglijke waardering door middel van een completere controle van het lichaam, om zo een harmonieuzere relatie met de omgeving te kunnen hebben. Een goed voorbeeld van deze ontwikkelingen is de opkomst van verschillende technieken zoals de Alexander techniek, de Feldenkrais techniek en de Body-Mind Centring. Dit zijn technieken waarbij men leert hoe men verkeerde houdingen kan herkennen en aanpassen. Hierdoor wordt men zich meer bewust van zijn lichaamshouding.

De tweede ontwikkeling is de toename van kennis wat betreft lichaamsmetingen, met als doel de efficiëntie van het lichaam te verbeteren, zoals 'time-and-motion' studies en moderne ergonomie en sportwetenschappen. Zo kun je bij het hardlopen activiteit of snelheidsmeters gebruiken die meten hoe snel je gaat en hoeveel energie je verbruikt. Deze studie van de 'minute human movement' zijn essentieel geworden in de ontwikkeling van gedragsstudies.

De derde ontwikkeling is het vastleggen van een bedachtzame blik die in staat is om de vergankelijkheid te vangen. Een dergelijke blik wordt gevonden in kunst vanaf de achttiende eeuw, maar komt tot een technologische ontplooiing in de fotografie. Alledaagse fotografie bestaat uit een serie sociaal georganiseerde rituelen die een plek bevestigen, een taal van materiële objecten waardoor we de omgeving begrijpen en waarderen. Het is een middel waardoor we de tijd zelf kunnen organiseren. In elk geval zijn het acties die voor een moment het lichaam en andere dingen in de ruimte vastleggen.

De vierde ontwikkeling is het ontwikkelen van kennis over sociale interactie. Dit is steeds populairder geworden door de opkomst van kennis over de psychologie van de lichaamstaal. Cursussen over lichaamstaal, over culturele bewustwording en andere trainingen over zelf-presentatie worden nu ook gegeven in het bedrijfsleven.

Elk van deze vier ontwikkelingen van lichaams oefening verlengen het moment van bewustzijn, juist door het lichaam uitgebreide aandacht te schenken. Elk moment wordt hierbij aandachtig behandeld en krijgt hierdoor meer context.

Bedrijven hebben een verscheidenheid aan kennis over ervaringen ontwikkeld om nieuwe producten te kunnen maken; producten die het lichaam vermaken of 'opwinden' die gebaseerd zijn op lichamelijke ervaringen uit de natuur. Zoals bijvoorbeeld klimhallen, thema-parken, walvis kussen, historische gevechtsnaarbootsingen. In de reclame wordt ook alles gedaan om de zintuigen te activeren. Bijvoorbeeld de ontwikkeling van een bepaald geluid voor het dichtslaan van een autodeur. Als het aan de techniek ligt zou het dichtslaan van een autodeur nauwelijks nog geluid maken, maar om het gevoel van een auto te ervaren wordt er toch een geluid ontwikkeld zodat de auto nog klinkt als een 'echte' auto. De ontwikkeling van een radar-baseball die aangeeft hoe snel de bal is gegooid.

Maar wat gebeurt er nu werkelijk wanneer we onze dromen werkelijkheid willen laten worden. Gaan we de werkelijkheid dan niet vormen naar de beelden?

Kortom, wat we zien is dat belevissen worden blootgelegd en ontleed, en vervolgens opnieuw samengesteld als verkoopbare, meeslepende ervaringen. Echter, zo stelt Thrift, zouden deze nieuwe ontwikkelingen ons moeten aanzetten tot nadenken. We rekenen nu een vergoeding voor iets dat ooit gratis was.

In zijn boek 'Non Representational Theory' stelt Thrift de volgende vragen: 'Moeten we ons begeven richting een kapitalistische supernatuur, waarbij we ons lichaam in de richting sturen van een economie van genaturaliseerde belevissen? Of zouden we juist een bescheidener, plooibaarder en minder marktgeoriënteerde economie moeten nastreven?'

Nigel Thrift stelt dat er een toename is in activiteiten die zich bevinden aan de rand van het economische systeem. Deze variëren van mensen die gewoon op zoek zijn naar eenvoudige lichaams oefeningen tot mensen die op zoek zijn naar nieuwe vormen van zintuiglijke waarneming. Dan is er nog het gebied van de performancekunst en de bijbehorende studies die al minstens vanaf de zestiger jaren proberen om nieuwe lichamelijke waarnemingen te stimuleren.

De theorieën van Merleau-Ponty en Dewey die ik in het derde hoofdstuk behandel, gaan verder in op de lichamelijke van een ervaring. Daarna laat ik zien dat games en schilderijen beide hiertoe aanzetten.

Tegenover de pessimistische kant van Thrift over de ervaringseconomie staat de theorie van de econoom Richard Florida. Hij stelt dat in deze tijd waar mensen minder te besteden hebben, creativiteit stimuleert om anders met je geld om te gaan. We geven minder geld uit aan de consumptie van producten; daarentegen worden niet-materiële zaken als ervaringen belangrijker. We willen meer doen en minder kopen. Een game kun je als een product zien, maar je zou ook kunnen zeggen dat het net als een bezoek aan een museum een ervaring oplevert die ons weerhoudt van het kopen van andere producten.

In de volgende hoofdstukken laat ik zien hoe games en schilderijen op een zelfde wijze het beeld laten ervaren. Vaak worden deze juist tegenover elkaar gezet. Waarbij de 'hogere cultuur' ruimte biedt voor ervaring en de 'entertainment cultuur' wordt gezien als een 'lagere cultuur', die passief en vlug beleefd wordt en waar geen autonomie ervaren kan worden. In het volgende hoofdstuk plaats ik de wereld van de gamer naast die van de schilder.



Gamen heeft ervoor gezorgd dat ik levendig droom, dat ik zelfs controle heb over mijn dromen. Je hersenen worden getraind om gecontroleerd met je fantasie om te gaan. Je duikt ergens in en je zit er 'echt' in, het is niet passief. De game doet niets voor je zolang je niets doet. Dat is de kracht van gamen, jij hebt de controle, doe er maar wat mee. Geen van de andere media heeft dit.' [Carlos Carzilla]



# DEEL II: VIDEOGAME VERSUS SCHILDERIJ

## Overbodige hindernissen overwinnen

Maken en kijken is nauw met elkaar verbonden. Zoals de schilder tegelijkertijd maker en toeschouwer is, zo is de gamer tegelijkertijd acteur als waarnemer van zijn spel, waarbij de actie bekeken wordt op het precieze moment van het uitvoeren, wat een extatische energie oplevert.

Uit mijn eigen ervaring als schilder zie ik veel overeenkomsten tussen gamen en kijken naar schilderijen. Daarnaast zie ik ook overeenkomsten tussen het gamen en het schilderen zelf.

Zoals bijvoorbeeld een getrainde hand die al een reactie geeft voordat je bedacht hebt welke actie je wilt ondernemen. Dit spiergeheugen van de hand zorgt er voor dat je tijdens het schilderen tot dingen in staat bent die je nooit bedacht zou kunnen hebben. Dit is niet alleen het toeval van de verf die bijvoorbeeld in elkaar overvloeit, maar dit is ook de hand die een reactie geeft of een beeld neerzet zonder dat je erover hebt nagedacht hoe je dit zou moeten aanpakken. Maar niet alleen de handbewegingen maken het fysiek, het hele lichaam doet mee. Zoals je schildert vanuit je lichaam en niet vanuit je hand, zo hang je bij een racegame alle kanten op om niet uit de bocht te vliegen.

'Spiergeheugen zit niet alleen in de handen. Vooral in shooters is de hand-oog coördinatie van essentieel belang. Men heeft hier veel trainingen voor verzonnen in games, maar in essentie is het een miljard maal spelen op dezelfde instellingen. Grappig is dat als een pro-gamer die shooters speelt zijn instellingen verandert, hij nogal uit z'n plaat gaat. Het is net als met voetballers: als je Romario had gevraagd 'wat ging er door je heen toen je het doelpunt maakte' zal hij zeggen 'niets, ik deed maar wat'. Net als met gamen; als je mij op mijn 18e had gevraagd hoe ik een bepaalde kill gemaakt had, had ik gezegd: door te schieten. Na een miljard keer spelen zit het in je spieren. Als je bijvoorbeeld de fighting game pro-scene bekijkt, dan spelen ze allemaal nog op arcade sticks en kunnen ze combinaties van knoppen doen waar precies 0.1s tussen moet zitten. Dat zijn net pianisten.' [Carlos Carzilla]

Nigel Thrift vertelt over de relatie tussen de hand en onze hersenen. Om te beginnen, zegt hij, is het lichaam voor een groot deel samengesteld uit biologische 'instincten' die gedachten mogelijk maken en die in vele opzichten deze gedachten ook vormen. Dit is een gevolg van de ontwikkeling van bepaalde organen. De ontwikkeling van de hand bijvoorbeeld, met al zijn mogelijkheden, was een stimulerende kracht voor de herinrichting of her-toewijzing van het schakelsysteem van onze hersenen, zodat de hand in dezelfde mate communiceert met de hersenen als vice-versa. Lichaamsdelen als de hand worden zo één met de instrumenten waar ze betrekking op hebben. Een ruiter die één wordt met zijn paard of een timmerman die één wordt met zijn hamer. Dit fenomeen zou voortgekomen kunnen zijn uit de ontelbare apen die al eeuwen lang één aan het worden zijn met boomtakken.

Dit komt voort uit de combinatie van een goede, mechanische verbintenis en iets in het zenuwstelsel dat een object dat zich buiten het lichaam bevindt, kan laten voelen alsof het is ontstaan uit een hand, voet of een andere plek op het lichaam waarvan de huid in contact komt met dit voorwerp.

Verder is het nemen van beslissingen een belangrijk element bij het schilderen en bij het spelen van videogames. Net als bij het gamen maak je tijdens het schilderen continu een beslissing over welke kant je op wilt; dit is nooit vooraf gepland, maar je behoudt wel controle over het doek. Daarnaast geeft de interactiviteit van het gamen en schilderen de speler toegang tot het spel en een gevoel van controle over de scene. Hij krijgt de ruimte om zelf te bepalen waar hij zich op focust, waar hij naar wil kijken en welke strategie hij wil uitvoeren. Zowel bij gamen als bij

schilderen is dit gevoel van autonomie belangrijk. Tijdens het schilderen ben je niet alleen maker, je bent ook toeschouwer. Constant reflecteer je op de streken die je plaatst. Ook bij het gamen zou je kunnen spreken over een versmelting van toeschouwer en speler. Bij bijvoorbeeld een game als Red dead redemption, een western game, bekijk je het landschap en tegelijkertijd rijd je met je paard door het landschap.

Naast de overeenkomsten tussen schilderen en gamen zie ik overeenkomsten als het gaat over het bekijken van een schilderij en het spelen van een game, zoals bijvoorbeeld bij het projecteren van je eigen fantasie en het inleven in een beeld. Je kijkt niet naar een stabiele wereld die af is, maar je wordt uitgedaagd om deze wereld zelf te ontdekken. Je kunt je in een beeld herkennen, of het doet je denken aan iets. Ook kun je verdwijnen in een beeld en misschien zelfs een andere identiteit aannemen.

Een game bestaat uit regels die ervoor zorgen dat je niet de efficiëntste weg naar het doel kunt bewandelen. Filosoof Bernard Suits vat een game als volgt samen: 'Een spel spelen is een vrijwillige poging om overbodige hindernissen te overwinnen.' Van een schilderij zou je ook kunnen zeggen dat je heel veel hindernissen ondergaat. Je zet nooit direct op het doek wat je in je hoofd hebt. Je wilt meer dan een plaatje neerzetten.

Natuurlijk zijn er naast al deze overeenkomsten ook veel verschillen als het gaat over het ervaren van videogames. Met name het interactieve van games zul je heel anders ervaren als je een schilderij bekijkt. Wel weer als je praat over het schilderen zelf.

## **De zichtbare wereld**

Als schilder leef ik in een visuele wereld. Als ik veel heb geschilderd praat ik het liefst niet meer, het is alsof woorden overbodig zijn geworden. Als schilder ben je niet alleen maker maar ook toeschouwer van het beeld en ga je als het ware een dialoog aan met het schilderij. Want een schilderij laat zich niet zomaar schilderen, het schildert zich zelf. Soms zijn er momenten dat ik denk het doek onder controle te hebben, maar dit is het moment dat het doek misschien juist zijn kracht verliest.

Het schilderij bestaat uit kleur, licht, vorm en beweging. Maar er is veel meer dan deze visuele aspecten. Het is niet de afbeelding maar de wereld die erachter schuilt, die betekenis geeft aan het beeld. Het zien is het proces dat de wereld zichtbaar

maakt in ons. Merleau-Ponty spreekt over de taak van de schilder om dit proces te verkennen. De schilder onderzoekt via het schilderen de manier waarop een object zich voor onze ogen zichtbaar maakt. Het werk van de schilder toont hiermee de onmogelijke splitsing van het zien en van het zichtbare, van de verschijning en van het Zijn.

Om dit te kunnen doen moet de schilder een gevoeligheid ontwikkelen voor een visuele ervaring, bijvoorbeeld licht, schaduw, reflecties, kleur, diepte, lijnen en beweging. Dit zijn juist de dingen die over het hoofd worden gezien door mensen die niet getraind zijn om dit te zien, en die nodig zijn om schilderijen te maken. Door te schilderen ontstaat een eenheid. Deze ontstaat door de wereld binnenin zichtbaar te maken en door de wereld zichtbaar te maken voor anderen door middel van schilderijen. Dit is wat Merleau-Ponty bedoelt als hij zegt: "It is by lending his body to the world that the painter changes the world into paintings."

Merleau-Ponty meent dat onze lichamen en wat hij de dingen van de wereld noemt, gemaakt zijn van hetzelfde materiaal. De zichtbaarheid van dingen moet worden herhaald in het lichaam door een geheime zichtbaarheid, waarmee hij bedoelt dat er niet alleen geen onderscheid is tussen het ding en ons idee van het ding, maar ook dat er geen absoluut onderscheid is tussen het onderwerp dat ziet en het onderwerp dat wordt gezien.

De elementen van zichtbaarheid (licht, kleur, diepte) zijn geen "dingen", ze zijn geen tastbare concrete objecten, maar toch bestaan ze. Ze liggen voor ons, alleen omdat ze een echo in ons lichaam losmaken en omdat het lichaam er voor open staat.

*‘Het oog, als instrument dat zichzelf beweegt, als middel dat zelf zijn doelen vaststelt, is dat wat in beroering wordt gebracht door een zekere botsing met de wereld en dat haar weer doorgeeft aan het zichtbare via de door de hand nagetrokken sporen.’* [Merleau-Ponty, *Oog en Geest*]

Merleau-Ponty stelt zelfs dat de schilder zijn onderwerpen kiest om daarmee de gebrekkigheid van de wereld te laten zien. De schilder wil kijken zonder een antwoord te geven op hetgeen hij ziet. Hij geeft een aanwezigheid van de dingen weer tegen een achtergrond van afwezigheid. Het Zijn en de verschijning zijn hierin onderling uitwisselbaar. Dit zorgt voor een eindeloze ondervraging, die van werk tot werk telkens opnieuw opkomt zonder ooit te kunnen eindigen in een oplossing,

maar toch iets vertelt over het zichtbare.

Zo stelt Merleau-Ponty dat de schilder de enige is die het recht heeft alles te bekijken zonder enige plicht tot waardeoordelen. Hij kan doeken maken die nauwelijks iets bijdragen aan de hoop of woede van de mensheid, en niemand die protesteert.

*‘De wereld van de schilder is een zichtbare wereld, niet anders dan zichtbaar. Het is haast een waanzinnige wereld, omdat ze volledig is terwijl ze toch een gedeeltelijke wereld is. De schilderkunst wekt een delirium op. Dit delirium is niets anders dan het zien zelf, daar zien een hebben op afstand is. De schilderkunst vergroot dit bizarre bezit tot alle aspecten van het zijn. Hiervoor moet het Zijn zich op een of andere manier zichtbaar maken zodat zij de schilderkunst kan binnentreden.’* [Merleau-Ponty, Oog en Geest]

De schilder leeft in fascinatie, zo zegt Merleau-Ponty. De acties die hem het meest eigen zijn vloeien voort uit de dingen zelf, zoals figuren ontstaan uit sterrenbeelden. Er is interactie tussen de schilder en het zichtbare. Dat is waarom veel schilders zeggen dat het ding naar hen kijkt in plaats van andersom.

*‘Herhaaldelijk heb ik in een bos het gevoel gehad dat niet ik het was die het bos bekeek. Op sommige dagen voelde ik dat het de bomen waren die mij bekeken, die tegen mij spraken... Ik stond daar en ik luisterde. Ik geloof dat het universum de schilder moet doordringen en dat de schilder niet het universum moet willen doordringen’* Paul Klee [Merleau-Ponty, Oog en Geest, blz 32]

Merleau-Ponty spreekt natuurlijk niet over de wereld van de gamer. Maar zoals hij schrijft over 'een waanzinnige wereld' en 'opwekken van een delirium' - daar kan ik de wereld van een gamer wel in herkennen.

## Een massale uittocht

De game industrie is de grootste industrie ter wereld, waar miljarden in omgaan. Econoom Edward Castronova noemt het een 'massale uittocht' naar de game-ruimte. Wereldwijd verdiepen zich honderden miljoenen mensen gedurende steeds grotere tijdsspannen in een virtuele wereld. Jane McGonical schrijft in haar boek 'Beter dan echt' dat er alleen al in de Verenigde Staten 183 miljoen actieve gamers zijn die gemiddeld 13 uur per week spelen. Meer dan 4 miljoen in het Midden-Oosten, 10 miljoen in Rusland, 105 miljoen in India, 10 miljoen in Vietnam, 10 miljoen in Mexico, 13 miljoen in Midden- en Zuid-Amerika, 15 miljoen in Australië, 17 miljoen in Zuid-Korea, 100 miljoen in Europa en 200 miljoen in China. Hoewel de gemiddelde gamer per dag niet meer dan één of twee uur speelt, zijn er in China inmiddels meer dan 6 miljoen mensen die minstens 22 uur per week aan games besteden, wat neerkomt op een deeltijdbaan.

Zo, stelt Jane McGonical, heeft al dit gamen – voor onze computers, voor onze mobiele telefoons en voor onze home-entertainmentsystemen – een bedrijfstak gemaakt waarin jaarlijks 68 miljard dollar wordt omgezet.

*'We zijn een enorme virtuele opslagsilo aan het creëren die gevuld is met de cognitieve inspanning, emotionele energie en collectieve aandacht die aan denkbeeldige werelden wordt besteed, in plaats van aan de echte wereld.'* [Jane McGonical, *Beter dan echt*, blz 12]

De gamer is niet alleen een voveur, maar hij wil ook zelf op het scherm verschijnen. In de meeste first-person games kijk je constant naar de acties van je eigen perso-nage. Je bent dus constant zelf in beeld. Wat doet dit met ons?



*‘Since our “window on the world” was replaced by Windows, we ourselves want to appear on the scene. The internet allows fulfilling this need. To be visible means to be real.’ [Filiciak, 2003, blz 100, ‘The digital generation’]*

‘Er zit een verschil in competitief gamen en recreatief gamen. Een pro-gamer probeert regels te doorgronden. Hoe win je van het spel in plaats van hoe speel je het spel. Als pro-gamer is beslissingen nemen een kosten- en batenanalyse. Op een ogenblik, na honderden uren spelen, wordt dit instinctief. Het spel wordt een sport, hoe had ik het beter kunnen doen. Je bent aan het denken hoe wat werkt en niet meer hoe mooi dit landschap is. Hoe laat je het spel voor jou werken en niet andersom? Bij het recreatieve is het meer nieuwsgierigheid, of ga je meer experimenteren, of meer in het verhaal zitten en meeleven in het spel.’ [Carlos Carzilla]

Onder de gamers zien we over het algemeen negen-tot-vijf-werkers die grootschalige online multiplayer games spelen, maar ook is bekend dat het verdienen van virtuele oorlogsmedailles onder soldaten die met verlof zijn de populairste activiteit is. In China werd er zo veel speelgeld, of ‘QQ-munten’ uitgegeven aan toverzwaarden en andere machtige spelobjecten dat de Chinese Volksbank ingreep om devaluatie van de yuan te voorkomen. Maar in de eerste plaats zijn het kinderen en tieners overal ter wereld die liever uren achter bijna elk videogame doorbrengen dan dat ze iets anders doen.

‘In Korea krijg je op school game-les. Er valt daar heel veel geld te verdienen in de gamewereld. Je kunt daar in de kroeg op het scherm naar een gamewedstrijd kijken zoals je hier naar een voetbalwedstrijd kijkt.’ [Jeroen Brinkhuis]

Maar leveren al deze gemaakte game-uren nu meer dialoog op? Edward Castronova ziet het grote aantal gamers dat in een virtuele wereld verdwijnt juist als een massale uittocht uit de ‘werkelijkheid’:

*‘De komende een of twee generaties zullen steeds grotere aantallen mensen, honderden miljoenen, ondergedompeld raken in virtuele werelden en online games. Terwijl we spelen zullen dingen die we daarbuiten, in de ‘werkelijkheid’, gewoon waren te doen niet – of niet meer op dezelfde manier – plaatsvinden. Je kunt onmogelijk miljoenen mensen aan een samenleving onttrekken zonder een gebeurtenis op atmosferische schaal te ontketenen. Als dit zich binnen een generatie voltrekt, denk ik dat de eenentwintigste eeuw een maatschappelijke omwenteling gaat meemaken die groter is dan de gecombineerde invloed van de auto, radio en tv. (..) De uittocht van deze mensen uit de echte wereld, uit ons gewone dagelijkse leven, zal een maatschappelijke klimaatverandering teweegbrengen waarbij de opwarming van de aarde verbleekt.’ [Edward Castranova, Exodus to the Virtual World]*

'Gamers zijn net mensen! Ze kunnen complexere verhaallijnen en structuren begrijpen. Veel gamers zijn fan van David Lynch films, ze zijn gewend om controle los te laten en niet alles te willen begrijpen. Ze zijn niet zo snel onder de indruk van films met special effects. De filmwereld volgt hierin de gamewereld in plaats van andersom. Ik word oprecht gelukkig van spelletjes spelen. Door uitdaging, beloning, visuele impulsen. Ik zie het niet als een wereld die niet echt is. Het is ook een wereld, alleen een virtuele wereld. Een film of een boek is niet veel anders, behalve dat games interactief zijn. Dat je verslaafd raakt aan games komt met name door de vriendschappen met je online game-vrienden. Je mist echt je vrienden als je stopt. Ik weet alles van die gasten, wat voor werk ze doen, wat voor vrouwen ze mooi vinden... Bijna elke game is een sociale game geworden. Er is geen reden meer om in je eentje te spelen. Gamemakers weten ook dat je met een vriend langer zal spelen.' [Carlos Carzilla]



# DEEL III: ERVAREN

## Touching and being touched

*‘Een menselijk lichaam is daar wanneer zich tussen het zien en het zichtbare, tussen het voelende en het voelbare, tussen het ene oog en het andere, tussen hand en hand een soort wederzijds kruisen voltrekt.’ [Merleau-Ponty, Oog en Geest]*

Veelal wordt gedacht dat de geest een intern toevluchtsoord is dat losstaat van de werkelijke wereld om ons heen. We creëren beelden in ons hoofd om een uitweg te vinden. Over games wordt veelal gezegd dat zij een vlucht bieden uit de werkelijkheid.

Maar Merleau-Ponty laat zien dat verbeelding en Zijn samen gaan, dat we niet over de wereld moeten denken als iets dat buiten ons ligt. Ons menselijk lichaam ziet en tegelijkertijd wordt het gezien. Het is object in de wereld dat zichzelf ervaart als zichzelf, en op hetzelfde moment als onderdeel van de wereld van dingen die niet zichzelf zijn.

*‘In touching my hand, I am both touching and being touched. Yet both sides of this experience are mine.’*

*[Timothy Quigley, Summery: Merleau-Ponty eye and mind]*

Merleau-Ponty beweert in zijn essay "Oog en Geest", dat zicht en beweging samengaan in een lichaam dat beweegt en kijkt als onderdeel van één compleet proces. Ieder die dit los van elkaar ziet zal het niet lukken om onze werkelijke ervaring in de wereld te begrijpen. De zichtbare wereld en de wereld waarin we bewegen zijn met elkaar verweven, ze zijn onderdeel van onze wereld en kunnen niet van elkaar onderscheiden worden.

*‘Zichtbaar en beweegbaar hoort mijn lichaam bij de dingen, is het een van hen, is het gevangen in het weefsel van de wereld en is zijn inwendige samenhang die van een ding. Maar omdat het ziet en zich beweegt, houdt het de dingen in een cirkel om zich heen, zijn ze een aanhangsel of een verlenging van hemzelf, zijn ze in zijn vlees ingekapseld, maken ze deel uit van zijn volledige definitie en is de wereld van dezelfde stof als die van het lichaam gemaakt.’* [Merleau-Ponty, *Oog en Geest*, blz 23]

Een dergelijk idee over het ervaren van het schilderen vinden we ook bij Dewey. Hij laat zien dat een optimale ervaring juist wordt bereikt door de relatie tussen de schilder en de ontvanger. Hij stelt dat esthetiek een belangrijk onderdeel van een ervaring is. Volgens Dewey verwijst esthetiek naar: ervaren, ontvangen, genieten. Esthetiek staat meer voor het standpunt van de consument dan van de maker. Net als met koken en smaak. Hoort het ene woord bij de maker/de kok, het andere woord hoort bij de consument die proeft. Het ene woord verwijst naar het doen en het andere naar het ondergaan. Hierdoor wordt het verband tussen deze woorden soms vergeten. Maar een perfecte uitvoering bestaat niet zonder een ontvanger die geniet van het product dat is uitgevoerd.

Het gaat hier niet alleen om de relatie tussen de schilder en de toeschouwer, maar ook om de relatie tussen het beeld en de toeschouwer. Dit sluit mooi aan bij de oproep van Flusser met betrekking tot de dialoog.

Een gemaakt werk wordt pas artistiek in de ogen van Dewey wanneer in de receptie van het werk een bepaalde kwaliteit wordt waargenomen en een antwoord wordt geformuleerd op de vraag waarom het gemaakt is. Daarnaast heeft het maken dat wordt gewaardeerd tijdens de onmiddellijke ervaring van het ontvangen, een

kwaliteit die een spontane of ongecontroleerde activiteit niet heeft. Zo belichaamt de kunstenaar de positie van de ontvanger terwijl hij werkt. Een gameontwikkelaar zal bij het ontwikkelen non-stop bezig zijn met het inleven in de wereld van de gamer. Alle mogelijkheden worden hierbij uitgedacht.

'Hoe je een gamelandschap opbouwt heeft te maken met een ervaring, een sfeer die je wil overbrengen. Tegelijk heb je ook de gameplay. Je moet sturen waar de speler heen gaat. Je moet een pad aflopen, er zijn bepaalde events waar je langs komt. Grand Theft Auto is een sandbox game, overal zijn generieke events te doen. De algemene dingen hoeven niet met 't verhaal te maken te hebben. Je geeft de speler hints zodat hij weet dat hij de goede kant op loopt. Bijvoorbeeld een toren die explodeert of een bepaald licht in een straat. Als je bij Grand Theft Auto in een gebied komt waar je eigenlijk niet mag komen, dan krijg je opeens de politie achter je aan en kom je nooit weg. In Assasins Creed gaat een bepaald deel van het spel later pas open, zodat je niet gelijk door loopt.' [Jeroen Brinkhuis]

'Games hebben een zeer complexe beeldtaal. De ene game is de andere niet. Het personage en de omgeving moeten samen kloppen. Vaak is de beeldtaal gelinked aan de gameplay; Mario is een simpele dude omdat de gameplay simpel is. Een ander voorbeeld is Carmageddon. De makers wisten dat de game controversieel zou zijn (het doel van het spel is mensen aanrijden... op een creatieve manier levert meer punten op) dus kozen ze voor een half-humoristische setting.' [Carlos Carzilla]

Een groep bezoekers in een museum die wordt rondgeleid door een gids, met aandacht hier en daar, zal niet ontvangen; alleen per ongeluk zal iemand een schilderij levendig kunnen waarnemen. Om te kunnen ontvangen moet de toeschouwer zijn eigen ervaring creëren. En deze creaties moeten vergelijkbare relaties bevatten als de eigenlijke maker heeft ondergaan. Ze zijn niet letterlijk hetzelfde, maar wel vergelijkbaar met de structuur van het maakproces die de ontwikkelaar bewust heeft ervaren.

*‘There is work done on the part of the percipient as there is on the part of the artist. The one who is too lazy, idle or indurated in convention to perform this work, will not see or hear.’ [John Dewey, Art as Experience, blz 56]*

## **Gelukkiger, slimmer en socialer**

*‘Gamers zijn de werkelijkheid zat. Ze keren hem massaal de rug toe – hier voor een paar uur, daar voor een heel weekend, soms tijden achtereen elke vrije minuut van de dag – ‘ [Jane McGonigal, Beter dan echt]*

Jane McGonigal schrijft in haar boek ‘Beter dan echt’ hoe games ons gelukkiger, slimmer en socialer maken.

De werkelijkheid is soms moeilijk toegankelijk. Games motiveren om sterker op te gaan in wat we aan het doen zijn. Als we ergens toe gedwongen zijn of het niet met volle overgave doen, nemen we er niet echt aan deel. Ook als het ons niet uit maakt wat het resultaat is zijn we niet betrokken. En ook hoe minder we actief deelnemen aan ons dagelijks leven, hoe minder kans we hebben om gelukkig te zijn. De emotionele en sociale beloningen waar we naar snakken, vragen om actieve, enthousiaste, zelf gemotiveerde deelname.

De betrokkenheid brengt veel van de emotionele aantrekkingskracht teweeg. Graag leven we mee en werken we hard. Dit zijn de dingen die ons gelukkig maken, ons een gevoel van verbondenheid geven. Hoe meer we actief deelnemen hoe gelukkiger we worden.

De hoofdkenmerken van een videogame, zo stelt McGonigal, zijn het doel, de regels, het terugkoppelingssysteem en de vrijwillige deelname; al het andere is een poging om deze vier kernelementen te versterken en uit te breiden. Zo maakt bijvoorbeeld een boeiend verhaal het doel aantrekkelijker. Ingewikkelde puntentellingen maken de terugkoppelingssystemen motiverender. Wapenfeiten en levels vergroten het aantal mogelijkheden om succes te ervaren. Multiplayerervaringen kunnen het spel minder voorspelbaar maken. Graphics, geluid en 3D-omgevingen



waarin je helemaal kunt verdwijnen, vergroten je vermogen om je aandacht er bij te houden.

## De optimale ervaring

Een belangrijk aspect van de aantrekkingskracht van gamen is het in een flow geraken. Dit is iets wat in een vluchtige maatschappij nog maar weinig gebeurt.

*‘Het is door zeer betrokken te zijn met elk detail van ons leven, goed of slecht, dat we geluk vinden, niet door hier direct naar te zoeken.’ [Mihaly Csikszentmihaly]*

De Hongaarse psycholoog Csikszentmihaly bestudeert al meer dan 20 jaar de toestand van een optimale ervaring, het moment wanneer iemand concentratie voelt en totale vreugde. Dit onderzoek heeft aangetoond dat een ervaring pas echt bevredigend is wanneer men zich in een zogenaamde ‘flow’ bevindt. Dit is een staat van concentratie die zo gefocust is dat het leidt tot totale overgave aan de activiteit. Als je je in een ‘flow’ bevindt voel je je sterk en alert, je hebt een moeiteloze controle en bent op de piek van je kunnen. Het gevoel van tijd en emotionele problemen lijken te verdwijnen en het geeft je een overweldigend gevoel.

De meest universele werking van een optimale ervaring is dat men zo betrokken raakt bij wat men doet, dat de activiteit spontaan wordt, bijna automatisch; je bent je niet meer bewust van jezelf en komt los te staan van het geen waar je mee bezig bent. Wanneer we niet in beslag genomen zijn door onszelf krijgen we de kans om het beeld van wie we zijn te verruimen, het gevoel dat de grenzen van ons Zijn verruimd worden. Vaak is geconcentreerde inspanning of een zeer gedisciplineerde mentale werklust nodig om deze bewuste flow te bereiken.

Een van de meest genoemde flow-ervaringen is dat je alle vervelende dingen vergeet omdat de opgave die je jezelf stelt zoveel concentratie vraagt dat andere informatie niet tot het bewustzijn kan binnendringen. Tijd lijkt niet langer voorbij te gaan zoals dat normaal gebeurt.

Het voornaamste onderdeel van een optimale ervaring is volgens Csikszentmihaly dat het een einde in zich draagt. Het is een zelf bevattende activiteit, waarbij de actie uitgevoerd wordt zonder een voordeel in de toekomst te verwachten; het doen zelf is belonend.

John Dewey stelt dat we pas over 'een' ervaring spreken wanneer hetgeen ervaren wordt een weg aflegt naar vervulling. Een probleem krijgt zijn oplossing; een werk is klaar naar tevredenheid; een situatie of dat nu gaat om het eten van een maaltijd, een potje schaak, het hebben van een conversatie of het schrijven van een boek; het is afgerond, het is een vervolmaking en niet een beëindiging. Zo'n ervaring is een geheel, heeft een eigen individualiteit en is zelfvoorzienend. Het is 'een' ervaring.

Als gamer raak je tijdens het spel in een flow. De gameontwerper is ook op zoek naar het creëren van het verlangen van de gamer. Als schilder raak je ook in een flow. Maar je kunt bij het schilderen moeilijk spreken van iemand die een optimale ervaring beleeft of daar naar op zoek is. Dat overkomt je soms of niet.

De schilder wordt in zijn werkproces beheerst door het grip krijgen op de relatie tussen het doen en het ondergaan. De schilder moet bewust alle effecten van zijn kwaststreek ondergaan, anders weet hij niet waar hij mee bezig is of waar hij naar toe gaat. Hij legt relaties door na te denken. Dit vereist de meest geconcentreerde manier van denken. Dewey stelt zelfs dat het verschil tussen verschillende schilders dus niet alleen komt door verschil in kleurgevoel of gevoel voor materiaal, maar ook door het verschil in vermogen om het denken over het doen en het ondergaan door te zetten.

In de fase van het ondergaan van een ervaring is men open om te ontvangen. Deze fase vraagt om overgave. Echter in veel van onze betrekkingen met onze omgeving trekken we ons terug; soms door angst, al is het alleen om onze energie te sparen; soms omdat we ons met andere dingen bezig houden. Waarneming betekent het uitgeven van energie ten behoeve van het ontvangen er van. Als we ons in een onderwerp willen verdiepen moeten we er eerst induiken. Wanneer we er alleen passief tegenover staan zal het ons overweldigen door gebrek aan respons, dan ontvangen we niets van hetgeen ons omverwerpt. We moeten onze energie verzamelen en het richten op een 'reagerende kern' om te kunnen ontvangen.

Het is big business om 'de optimale ervaring' weten te scheppen voor de miljoenen gamers op de wereld. De kunstwereld is ook een grote industrie, zo zal de installatie met de haai, getiteld *The physical impossibility of death in the mind of someone living* van Damien Hirst al snel een ervaring te weeg brengen, alleen al omdat het groot en indrukwekkend is. Maar dit is niet vergelijkbaar met de mechanismen in games die er op gericht zijn om een optimale ervaring te weeg te brengen.

De videogame is het ultieme medium voor een simulatie van onze 'story' ervaring. Door perceptie en emotie te verbinden met de acties van de 'first person' wordt een volledige ervarings flow bereikt. Maar 'optimaal' is ook een economische term, zoiets als "efficiëntie". Dan is de flow in het gamen opeens niet zo romantisch meer..

## Onder de oppervlakte

De lichamelijke van het ervaren biedt een genoegen dat verder gaat dan het lezen van een boek of het kijken naar een film. Het schilderen of gamen is niet alleen lichamenlijk omdat we ons lichaam inzetten, maar eigenlijk is ons onderbewustzijn het belangrijkste deel van wie we zijn. En het schilderen en gamen staat daarom dichtbij ons, omdat het niet leunt op ons bewuste maar juist ook op ons onderbewustzijn.

Nigel Thrift beweert dat onder de cognitieve wetenschappers de vuistregel geldt dat 95 procent van alle gedachten bestaat uit onbewuste gedachten – en mogelijk is dit zelfs een flinke onderschatting. Al onze bewuste gedachten worden gevormd en gestructureerd door deze 95 procent die onder de oppervlakte van het bewuste denken schuilgaat. Deze bewuste gedachten zouden niet kunnen bestaan als zij niet gevormd zouden worden door het cognitieve onbewuste. We kunnen het cognitieve onbewuste denken zien als een reeks belichaamde instincten. Deze instincten beschrijven aspecten van de wereld en zij schrijven mogelijke handelingen voor.

Het cognitieve onbewuste is een enorm en ingewikkeld web van structuren. Het bevat niet alleen al onze automatische cognitieve activiteiten, maar ook al onze impliciete kennis. Al onze kennis en overtuigingen worden gevormd in termen van een conceptueel systeem dat zich grotendeels bevindt in het cognitieve onbewuste. En dit cognitieve onbewuste komt voort uit de gelaagdheid en het invoegen van lichaamsoefeningen en zaken als 'instincten'. Elk moment wordt van te voren verwerkt, wat voortvloeit uit waarneming-in-beweging; elk moment is een vluchtige fractie van een zintuiglijke inschatting, op een vrij letterlijke manier wantrouwend ten opzichte van de wereld.

Een handeling bijvoorbeeld is meestal al in beweging voordat we hebben besloten deze uit te voeren; onze gemiddelde potentiële staat van paraatheid ligt rond de 0,8 seconde, hoewel er ook gevallen zijn gemeten van 1,5 seconde.

Met andere woorden, het lichaam kent verschillende manieren om te gooche-len met tijd door middel van manieren om vooruit te kijken.

'Gameontwerpers spelen in op een onbewust gevoel. Eerst bouwen ze het op. Je moet bijvoorbeeld lang wachten, je krijgt een negatief karakter toebedeeld of het geluid wordt steeds harder. Dit geeft een soort Pavlov-werking. Eerst bepalen ze de setting en daarna buiten ze het uit. Zoals de setting van doodgaan. In online games is dit een probleem. Als je dood gemaakt wordt moet je een stuk lopen; dit is irritant, het kost tijd. Andere games laten je toekijken hoe je terug gaat naar je lichaam. Bij sommige games is het gewoon dood en ga je hop weer verder, het dood zijn heeft dan minder betekenis. Dit zijn allemaal consequenties van hoe je onbewust de game ervaart.'  
[Carlos Carzilla]

## Een ervaring of een flirt

In elke essentiële ervaring zit ook een element van ondergaan en van lijden, anders zou er geen sprake zijn van een aangrijpende ervaring. Maar wanneer de relatie tussen het doen en het ondergaan verstoord wordt zal de ervaring niet volledig zijn. Dit kan komen door een overdaad aan uitvoering of aan ontvangen of ondergaan. Onbalans aan een van beide kanten vervaagt de waarneming van de relaties en zorgt voor een verstoorde ervaring met een magere of een onechte betekenis. Zo zal een sentimentalist of een dagdromer meer fantasieën en indrukken hebben dan iemand die op zoek is naar lust en actie. Maar zijn ervaringen zullen net zo verstoord zijn omdat er niets bij hem zal aankomen, er is geen balans tussen het doen en het ontvangen. Er is een overtuigende actie nodig om contact te maken met de realiteit en om indrukken te relateren aan feiten zodat hun waarde kan worden getest.

Dewey zegt zelfs dat in deze gehaaste, ongeduldige samenleving, doordrenkt van lust en actie, ervaren schaars is en dat we leven aan de oppervlakte. Hierdoor zijn maar weinig ervaringen volledig, want een volgende ervaring dient zich alweer aan. Je kunt hierdoor nauwelijks van een ervaring spreken. En wie hier tegen in opstand komt wordt gezien als een stoorzender die gelijk wordt neergeslagen in plaats van dat het gezien wordt als een uitnodiging tot reflectie. We zijn onbewust op zoek naar situaties waarin we zoveel mogelijk kunnen doen binnen de kortste tijd. Deze drang om zoveel mogelijk indrukken te verzamelen doet zich voor als 'leven', ook al is elke indruk niet meer dan een flirt.

Je zou denken dat Dewey onder deze vluchtigheid ook games zou kunnen verstaan wanneer hij spreekt over lust en actie en de vele indrukken. Maar de meer op 'management' gerichte studie naar de fenomenologie van 'plezier' van Csikszentmihaly toont aan dat juist het gamen een volledige ervaring oplevert. Zo stelt hij dat wanneer we de meest positieve ervaring hebben, de volgende 8 aspecten aan de orde zijn:

- de taak moet duidelijke doelen hebben,
- je gaat taken aan waarvan je weet dat je kans maakt om ze af te ronden,
- je moet de gelegenheid hebben om je te concentreren op wat je doet,
- de taak geeft onmiddellijke terugkoppeling,
- door moeiteloze betrokkenheid verdwijnen het bewustzijn, de zorgen en frustraties van het dagelijks leven,
- je oefent controle uit over je acties,
- het belang van jezelf verdwijnt, maar tegelijk ervaar je na de flow juist een sterker gevoel van zelfbewustzijn,
- je tijdsbesef verandert.

De combinatie van al deze elementen zorgt voor een gevoel van geluk. De energie die je besteed hebt zou dan letterlijk de moeite waard zijn. Deze punten worden allemaal genoemd bij het spelen van games. Afgezien van de eerste twee aspecten kan ik de overige onderdelen ook op schilderen betrekken.

## **To make the stone more stony**

Het ervaren van de natuur speelt een belangrijke rol, zowel in veel games als schilderen, in de herkenning van het beeld. Daartegenover staat het beeld dat anders is en zorgt voor vervreemding. Beide hebben een grote rol in de communicatie met de toeschouwer. De spanning tussen herkenning en vervreemding zorgt er bovendien voor dat het beeld de aandacht vangt van de toeschouwer en ook vasthoudt.

Zo heeft de verbeelding van of gedachten die je projecteert op een landschap, veel te maken met een gevoel van herkenning. Een plek met een mooie zonsondergang aan het strand bijvoorbeeld geeft je een gevoel van herkenning. Maar een landschap is niet zomaar een plek van herkenning. Voor de moderne mens die veel onderweg is, is er geen tijd om te wortelen. Dus hoe lang duurt het voordat je een plaats kent? Abstracte kennis over een plaats kan snel verzameld worden. Maar een plaats 'voelen' duurt langer; hiervoor zijn ervaringen nodig, dagelijkse herhalingen over een lengte van jaren. Het gaat om een unieke menging van eigenaardigheden,

geluiden, geuren en de tijd van zonsopkomst en -ondergang. Het gevoel wordt geregistreerd in je spieren en botten, het is een onbewuste manier van kennen. Je kunt in een jaar de wereld rond reizen zonder dat een plaats een impressie achter laat. Maar iemand kan ook in een seconde verliefd worden op een plek, zoals op een geliefde. Dit kan niet alleen geluk oproepen maar ook een gevoel van herkenning, als van een oeroude wereld die je altijd al gekend hebt. Nog vreemder is het dat iemand niet eens op de plek geweest hoeft te zijn. Een verhaal, een beschrijving of een plaatje in een boek zijn al voldoende.

Een landschap in een videogame of een schilderij kunnen op dezelfde wijze een gevoel van herkenning opleveren. De schilder en de gameontwerper sturen hierbij de ervaring van de toeschouwer of de speler.

Susan Sontag schrijft in haar essay 'The Aesthetics of Silence' dat een van de hoofdaspecten van kunst is het focussen van aandacht. De geschiedenis van kunst is de ontdekking van een verzameling objecten die we met onze aandacht kunnen overladen. Zo zou je precies kunnen nagaan hoe het oog van de kunst zich als panorama uitstrekt over onze omgeving, "labelend", een selectie van dingen makend die mensen vervolgens als belangrijke, aangename en complexe entiteiten gaan beschouwen.

Zoals Oscar Wilde ooit zei: 'Mensen hadden nog nooit mist gezien totdat negentiende-eeuwse dichters en schilders hen toonden hoe ze mist konden zien en niemand heeft ooit aandacht geschonken aan de diversiteit en gedetailleerdheid van het menselijk gezicht voor het filmtijdperk zijn intrede deed.'

Natuur in een schilderij of in een game maakt het ook mogelijk om ons te verbinden met iets wat groter is dan wijzelf. Zonder een bredere sociale context is het onmogelijk ertoe te doen. We hebben een manier nodig om ons te kunnen verbinden.

Jane McGonical beweert dat games hier een ingang voor geven. Zij geven ons de gelegenheid om deel uit te maken van iets groters en verlenen epische betekenis aan onze acties. Zo word je door overweldigende landschappen ondergedompeld in enorme interactieve ruimtes. Dit ontzagwekkende is een unieke emotie. Neuropsycholoog Paul Pearsall noemt ontzag zelfs 'het orgasme onder de positieve emoties'. Het ervaren van ontzag heeft te maken met je plek vinden in het grote geheel.

*‘Landscape is not merely the world we see, it is a construction, a composition of that world. Landscape is a way of seeing the world.’ [Cosgrove, Social formation and symbolic landscape, blz 13]*

Om een landschap te ervaren neem je afstand. Hierdoor stap je als het ware uit het landschap. Door uit het landschap te stappen creëer je meer afstand. Aan de andere kant wordt het door uit het landschap te stappen ook mogelijk om je eigen persoonlijke verbeelding en gedachten op het landschap te projecteren.

Maar tegenover de identificatie met het beeld staat de vervreemding. Vervreemding helpt om op een andere manier te ervaren. Vervreemding laat ons opnieuw kijken omdat zij ons uit onze vanzelfsprekende manier van kijken haalt. Hierdoor worden we gedwongen te kijken naar de wereld om ons heen. We zien dan niet langer het beeld en de werkelijkheid als een.

Vervreemding is dat wat de gewoonte doorbreekt. De Russische Kunst en literatuurwetenschapper Victor Shklovsky beweert dat de mens verlangt naar vertrouwdheid en vanzelfsprekendheid en dat hierdoor de vervreemding ons doet verlangen naar een oplossing. Het vervreemde beeld doet volgens hem een uitspraak over het herkenbare beeld. De dingen verschijnen hierdoor in een meer eigenlijke gedaante. Kunst heeft volgens hem een belangrijke rol in deze vervreemding.

*‘And art exists that one may recover the sensation of life; it exists to make one feel things, to make the stone stony. The purpose of art is to impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known.’*

*[Victor Shklovsky, Art as technique, p3]*

In videogames speelt vervreemding ook een belangrijke rol. Jeroen Brinkhuis en Carlos Carzilla zeggen hierover in het interview:

'Oude spellen vervreemden van nature meer omdat ze toen minder bezig waren met het realistisch maken van het beeld en het verhaal. Die oude spellen vind ik heel tof.

De natuur simuleren is een probleem, hiervoor moeten veel details worden ontworpen wat veel oplaadtijd vraagt. Sommige spellen gingen hier heel creatief mee om, dan kon je pas een nieuw gebied betreden wanneer het spel geladen was. Dan lieten ze gewoon een brug open staan. Of bij Jak and Dexter, als je dan te snel liep en het spel was nog niet geladen dan zorgden ze er voor dat je struikelde. Omdat de details veel laadruimte kosten ben je snel geneigd om iconen te gebruiken in je ontwerp, maar de taal van deze iconen verandert heel snel. De technologie is hierin echt een trendsetter. Het is mooi als het beeld vervreemdend is, maar ik vind het beter wanneer dit gecontroleerder is. Want hoe geloofwaardiger de omgeving des te meer kun je in detail vervreemdend werken. Zoals bijvoorbeeld een vreemd trekje in iemands gezicht. Je kunt dan veel verder gaan in je vervreemding. Identificeren is essentieel om te kunnen vervreemden. Hoe realistischer, hoe makkelijker om te vervreemden. Vervreemd raak je pas als je eerst het idee hebt in een echte wereld te zijn, niet als je begint met een vervreemding.' [Jeroen Brinkhuis]

'Het verschilt per game hoeveel fantasie je in het spel legt. In de sandbox games, daar moet jouw fantasie het werk zijn. Het verhaal staat niet vast. De speler maakt voor een deel zijn eigen verhaal. Vandaar de term sandbox games: je speelt in een zandbak. En binnen de randen van de zandbak heb je heel veel vrijheid. Vroeger had je weinig graphics en was de fantasiefactor hoger. Daarom zou ik toch zeggen dat het vroeger leuker was. Games die ernaar streven om realistisch te zijn, die zijn totaal niet interessant. Ook de kijkhoek van de game is eerder die van een fotocamera dan van een mens, dat is dus ook niet realistisch.' [Carlos Carzilla]



Shklovsky ziet automatisering als de oorzaak waardoor het leven voor veel mensen zich onbewust afspeelt. (Zoals Nigel Thrift eerder noemde wanneer hij sprak over dat we 95% onbewuste ervaringen hebben.) Hij zegt, je kleding, je meubels, je partner, angst voor oorlog, alles wordt vanzelfsprekend en niet meer opgemerkt. Het hele leven verdwijnt dan, en het is alsof het er nooit is geweest. Hij zegt dat juist om het gevoel van leven weer terug te geven, dingen te voelen, om steen tot steen te maken, er kunst bestaat.

Shklovsky spreekt in zijn opstellen over literatuur 'De paardesprong' over 'ostrane-nie', - het vreemd maken. Hij schrijft over kunst, dat deze bestaat om het leven zelf te ervaren, 'om het gevoel van leven weer terug te geven' (1982, p23). Zo beschrijft hij hoe kunst een eigen vorm van waarneming in gang kan zetten, en dat deze vorm van waarneming kunst tot kunst maakt.

*'Wat de kunst doet is de dingen vervreemden en de vorm moeilijk maken, de moeilijkheid en de duur van de gewaarwording vergroten; want het waarnemingsproces zelf is het doel van de kunst en moet verlengd worden.'*

*[Shklovsky, De paardesprong, p23]*

Dus niet het doel is van belang maar het proces zelf. Of het proces zelf zou het doel kunnen zijn. Hoe beter en langer een toeschouwer moet waarnemen hoe beter het is. Hij geeft ook aan welke punten noodzakelijk zijn om dit voor elkaar te krijgen. De vorm moet moeilijker gemaakt worden. Op het niveau van de inhoud moet de gelijkens van het beeld met de werkelijkheid vervreemd worden, zodat de herkenning bemoeilijkt wordt. Herkenning vangt de aandacht en vervreemding houdt hem vast. De vervreemding veroorzaakt dus een langere duur van de waarneming, wat volgens Shklovsky het doel van kunst is. De toeschouwer denkt iets te herkennen maar ziet toch iets anders, het vertrouwde beeld wordt dan verstoord.



# CONCLUSIE

De rol van tekst is de afgelopen decennia steeds kleiner geworden en in de toekomst zullen we ons steeds meer focussen op afbeeldingen (reclame, foto's, graphic design). Maar waar we met woorden nuances aan kunnen brengen, is onze beeldtaal niet verder ontwikkeld.

Een samenleving die steeds nadrukkelijker en overheersender communiceert via beeld, heeft niet alleen behoefte aan een kritische analyse van de wijze waarop dat gebeurt, maar ook aan het zichtbaar maken van de mogelijkheden die er zijn om via beeld de autonome denkkraft te activeren (Anke Coumans, 2010).

Zoals Flusser zegt, de vluchtige beeldcultuur waarin we nu leven is discursief, zij programmeert de kijker hoe zij moet kijken. Er is geen ruimte voor een eigen inbreng van de ontvanger.

Doordat het discursieve beeld overheerst ontstaat er een disbalans. Flusser roept op tot het maken van beelden die aanzetten tot dialoog. Flusser vestigt vooral de hoop op de kunstenaar, die vanuit een autonome opstelling in staat is het programatische te overstijgen.

Ik laat zien dat het kijken naar schilderijen en het spelen van games eenzelfde soort ervaring oplevert. En zoals Merleau-Ponty zegt kun je beeld en ervaring niet los van elkaar zien: 'Zicht en beweging gaan samen in een lichaam dat beweegt en kijkt als onderdeel van één compleet proces. Ieder die dit los van elkaar ziet zal het niet lukken om onze werkelijke ervaring in de wereld te begrijpen.' Hieruit volgend wil ik stellen dat de kijker en de gamer eenzelfde relatie tot het beeld hebben.

Ik denk dat de game-industrie, met een omzet van 68 miljard dollar, niet meer kan worden afgedaan als 'lage cultuur', maar dat zij een kritisch commentaar levert op de vluchtige beeldcultuur.

De rol die de genoemde theoretici weggelegd zien voor de kunstenaar, kan daarom ook gezien worden voor de game-ontwerper.

Hieronder laat ik van de verschillende door mij gebruikte auteurs hun belangrijkste bijdrage zien.

Dewey zegt dat in deze gehaaste, ongeduldige samenleving, doordrenkt van lust en actie, echt ervaren schaars is; we leven aan de oppervlakte. Hierdoor zijn maar weinig ervaringen volledig, want een volgende ervaring dient zich alweer aan. Dit volledig ervaren is iets dat we juist bij de gamer terug vinden, zoals Csikszentmihaly aantoonde.

Dewey laat zien dat een optimale ervaring juist wordt bereikt door de relatie tussen de schilder en de ontvanger. Een perfecte uitvoering bestaat niet zonder een ontvanger die geniet van het product dat is uitgevoerd.

Ook in de verkenning van het proces van zien ziet Merleau-Ponty een taak voor de schilder. Want het zien is het proces dat de wereld zichtbaar maakt in ons. Het is niet de afbeelding maar de wereld die erachter schuilt, die betekenis geeft aan het beeld.

Merleau-Ponty stelt overigens ook dat de schilder zijn onderwerpen kiest om daarmee de gebrekkigheid van de wereld te laten zien. Er zijn game-ontwerpers die dat ook doen. Ik ga verder hier voorbij aan problemen als game-verslaving.

Shklovsky stelt dat vervreemding ons opnieuw laat kijken omdat zij ons uit onze vanzelfsprekende manier van kijken haalt. Hierdoor worden we gedwongen te kijken naar de wereld om ons heen. We zien dan niet langer het beeld en de werkelijkheid als een. Kunst heeft een belangrijke rol in dit vervreemdingsproces. Herkenning vangt de aandacht en vervreemding houdt hem vast. De vervreemding veroorzaakt dus een langere duur van de waarneming, wat volgens Shklovsky het doel van kunst is. Games zijn het ultieme voorbeeld hiervan, games zorgen in allerlei vormen voor herkenning en vervreemding. Dit is een van de redenen dat de gamer uren geboeid blijft.

Dit is ook interessant voor de kunstenaar. We kunnen ook van de games leren als het gaat over het maken van schilderijen en wat er voor nodig is om tot dialoog te verleiden. Het is natuurlijk de vraag of de vele gamers bijdragen aan een groter kunstpubliek.





# BIJLAGE

Korte biografieën van enkele aangehaalde schrijvers

**Maurice Merleau-Ponty** (1908 - 1961) was een Franse fenomenologisch filosoof, sterk beïnvloed door Karl Marx en Martin Heidegger en wordt geassocieerd met Jean-Paul Sartre en Simone de Beauvoir. De kern van Merleau-Ponty's filosofie bestaat uit de idee dat de waarneming een fundamentele rol speelt in ons begrijpen van de wereld als ook onze interactie ermee. Als fenomenoloog valt hij op doordat hij uitgebreid het debat aanging met de wetenschappen, en voornamelijk met de psychologie. Daarnaast legde Merleau-Ponty de nadruk op het lichaam als primair middel om de wereld te kennen, dit in tegenstelling tot de klassieke filosofische traditie die het bewustzijn als vertrekpunt van kennis aannam.

**Vilém Flusser** (1920 - 1991) was een in Tsjechië geboren filosoof, schrijver en journalist. Lange tijd woonde en werkte hij in Sao Paolo (waar hij Braziliaans staatsburger werd) en later in Frankrijk. In zijn vroege werk werd Flusser als filosoof beïnvloed door existentialisme en fenomenologie. In zijn latere werk besteedde hij als fenomenoloog veel aandacht aan de filosofie van de communicatie en artistieke productie.

**John Dewey** (1859 - 1952) was een veelzijdige en invloedrijke Amerikaanse filosoof, psycholoog en onderwijshervormer. Dewey was onder meer een van de grondleggers van de filosofie van het pragmatisme en van de functionele psychologie. *Art as Experience* (1934) was Dewey's voornaamste werk op het gebied van de esthetiek. Daarbij had Dewey niet geringe invloed op de Nederlands-Amerikaanse kunstenaar Willem de Kooning (1904 – 1997).

**Jane McGonigal** (1977) is een gereputeerde Amerikaanse spelontwikkelaar en onderzoeker van computerspellen. Ze is gespecialiseerd in transmediale spellen en verwierf haar bekendheid door haar *I Love Bees alternate reality game*. Ze werkte mee aan spellen in opdracht van het Whitney Museum of American Art, New York, en het Museum of Contemporary Art, Los Angeles.

**Nigel Thrift** (1949) is een toonaangevende Britse academicus op het gebied van de sociale geografie. Thrift wordt gezien als grondlegger van de 'niet-representationele theorie' en is voorts ook de bedenker van de term 'zacht kapitalisme'.

**Victor Borisovitsj Shklovsky** (1893 – 1984) was een Russisch schrijver. Hij was een literatuurwetenschapper en theoreticus van het Russisch formalisme. Hij introduceerde het begrip 'ostranenie' en 'priom'. Met behulp van een 'priom' probeert een schrijver of kunstenaar het vreemdmakingseffect te bereiken. In 'De paardesprong' geeft Shklovsky veel voorbeelden van het gebruik van de priom door Tolstoj en andere schrijvers.







# LITERATUURLIJST

## **Flusser, V.**

(1998) Kommunikologie, Frankfurt am Main:

Fischer Taschenbuge Verlag

(2000) Towards a philosophy of photography.

London: Reaktion books Ltd. In 2007 is het

boek in het Nederlands vertaald als Filosofie

van de Fotografie. Uitgeverij IJzer

## **Nigel Thrift**

(2008) Non representational theory – Space/politics/affect,

Oxon: Routledge

## **Maurice Merleau-Ponty**

(1964) Eye and Mind

In 2012 is het boek in het Nederlands vertaald als Oog en Geest,

Amsterdam: Uitgeverij Parresia

## **John Dewey**

(1934) Art as Experience, London: Penguin Putnam Inc

## **Baudrillard, J.**

Simulacra and Simulations, Michigan: The

University of Michigan Press

## **Yi Fu Tuan**

(1977) Space and Place: The perspective of experience,

Minnesota: The university of Minnesota press

## **Susan Sontag**

(1967) The Aesthetics of silence, in Studies of Radical Will,

New York: Farrar, Straus and Giroux

## **Anke Coumans**

(2010) Als een beeld 'ik' zegt,

Proefschrift over het dialogische betekenisvormingsproces van het publieke beeld

**Victor Shklovsky**

(1982) De paardesprong : opstellen over literatuur, Art as technique  
Haarlem: de Haan  
Vertaald door Tine Stuurman

**Mihaly Csikszentmihaly**

(1990) Flow: The psychology of optimal experience,  
New York: Harper Perennial

**Cosgrove**

(1984) Social formation and symbolic landscape,  
Wisconsin: University of Wisconsin Press

**Jane McGonical**

(2011) Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world, New York: The Penguin Press  
In 2012 is het boek in het Nederlands vertaald als Beter dan echt  
Amsterdam: Maven Publishing  
Vertaald door Joost Mulder

**Timothy Quigley**

(2009) Summary: Maurice Merleau Ponty, "Eye and Mind" (1964)

**Edward Castranova**

Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality

**Miruna Runcan & Mihai Pedestru**

(2011) The digital generation,  
Cluj-Napoca: Editura Limes







