

# DIGITAAL PLATFORM

## NIEUWE MEDIAKUNSTENAARS AAN HET WOORD

KURT VANHOUTTE

Doorheen dit nummer staan gespreksfragmenten met makers op het scherp van technologie en kunst. De oorspronkelijke gesprekken zijn een initiatief van het Digitaal Platform van de steunpunten Initiatief Audiovisuele Kunsten (IAK), Initiatief Beeldende Kunsten (IBK) en het Vlaams Theaterinstituut. Ze zijn een instrument in de documentatie van artistieke en organisatorische praktijken op het vlak van nieuwe media.

Aan de hand van conversaties met kunstenaars, projectleiders en collectieven brengt het Digitaal Platform het gebruik van actuele technologische media in kaart. Welke technologie wordt precies gehanteerd en waarom? Hoe verhoudt de omgang met nieuwe media zich tot de interesses en het oeuvre van een kunstenaar? Welke consequenties hebben de inzet van nieuwe media voor onderzoek en ontwikkeling in de kunsten? Welke financiële middelen en welke technische ondersteuning zijn daarbij noodzakelijk? En vooral: tot welke ervaringen leidt dit, zowel op het vlak van de ontwikkeling, van de creatie als van de perceptie van kunst? Deze vragen vormen meer concreet de leidraad in gesprekken met minimaal drie deelnemers (de maker, het Digitaal Platform en een derde expert ter zake). Op die manier ontstaat een meerstemmige benadering en een grote hoeveelheid materiaal. De volledige gesprekken worden toegankelijk gemaakt op [www.digitaalplatform.be](http://www.digitaalplatform.be), waar ze worden aangevuld met verwante teksten, theoretische bespiegelingen of nieuwe gespreksinitiatieven.

Voor de sectie podiumkunsten en nieuwe media werkt Dirk De Wit, initiator van het Digitaal Platform, samen met onderzoeker Kurt Vanhoutte en het Vlaams Theater Instituut. Het opzet van dit gezamenlijk project is driedelig. In eerste instantie wordt de nabijheid tot de praktijk beklemtoond in gesprekken met makers. Vervolgens zal dit materiaal gestroomlijnd worden in theorievorming en panelgesprekken die de thematiek verbreden naar grotere fora. In een derde beweging zal een boekpublicatie ontstaan. De fragmenten in dit nummer stammen uit de eerste fase van het project.

Het Digitaal Platform hanteert daarbij een brede definitie van podiumkunsten maar een scherpe definitie van de inzet van technologie. De focus daarvan ligt immers op voorstellingen die nieuwe media niet enkel als vormgeving maar ook als onderwerp van reflectie hanteren. Technologie niet zozeer als illustratie van een theatraal concept, dan wel als motor van het denken over theatraaliteit. De inbreng van nieuwe media zet zich dan door op een fundamenteel niveau en blijft bijgevolg voelbaar in alle geledingen van de kunstpraktijk. Meestal zijn dit voorstellingen die een reflectie bieden op de technologische conditie van hun eigen kunst en / of de maatschappelijke inbedding daarvan. Ze bewandelen een dubbel spoor: technologie als middel enerzijds en reflectie op nieuwe media als thema anderzijds. De grens tussen beide is niet altijd duidelijk te trekken, maar wordt precies in de gesprekken voortdurend afgetast en gecorrigeerd.

Kurt Vanhoutte maakte voor *Etcetera* een compilatie van de gesprekken met Christoph De Boeck, Stefaan Decostere, de Filmfabriek (i.c. Peter Missotten, Bram Smeyers en Kurt D'Haeseleer), Eric Joris, Edit Kaldor en Lawrence Malstaf. Daarbij kwamen motieven en thema's aan het licht die in de nabije toekomst de uitdieping zullen krijgen die ze verdienen. Een greep daaruit: immersie, uitwisseling, interactiviteit, platform, networking, scripting, performativiteit, zintuiglijkheid, materialiteit, ideologie, theatraaliteit.

De fragmenten van Stefaan Decostere werden ontleend aan een werkgesprek in het kader van RitsOnline, een onderzoeksplatform nieuwe media van iDeA Rits/VUB, opgezet door Stefaan Decostere. De conversatie werd ondersteund door het Digitaal Platform. Het volledige gesprek kan geraadpleegd worden op het webforum van vzw CARGO in de rubriek 'werkgesprekken': <http://www.cargo-web.org/forum/>. Op hetzelfde forum wordt een webversie aangeboden van een publicatie over de nieuwe media workshops die CARGO in 2004 heeft georganiseerd voor het Vlaams Audiovisueel Fonds.

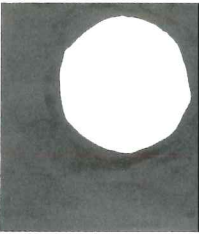
### LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR



**Elektriciteit** Eigenschap van subatomaire partikels die zich tot elkaar verhouden in een krachtveld van aantrekking en afstoting. Bestaansreden van onze cultuur,

bron van veel theorievorming. Bekend is de futuristische lofzang op elektriciteit als elixir dat ongeziene snelheid veroorzaakt en zo de mensheid toelaat de barrières van

tijd en ruimte op te heffen. Volgens de Belgische econoom Ernest Mandel markeert het gebruik van elektriciteit de derde fase van het kapitalisme (globaal kapitalisme), na



## PERSONALIA VAN DE ARTIESTEN DIE AAN HET WOORD WORDEN GELATEN

### Stefaan Decostere (p. 14-15)

Stefaan Decostere heeft meer dan 30 documentaires voor televisie gerealiseerd. In 1997 maakte hij plaats voor de grote marktgedreven mediagolf en legde zich toe op het dynamische veld van de nieuwe media. Twee jaar later richtte hij samen met Margit Tamás de vzw Cargo op.

B.E.C.O.M.I.N.G. is een initiatief waarmee Stefaan Decostere en vzw Cargo sedert 2001 processen doen ontstaan vanuit de sleutelbegrippen context, netwerk en scripting. 'Ontwikkeling door creatie' is het devies van B.E.C.O.M.I.N.G., een onderzoeksplatform vanuit mediacreatie (sociaal-cultureel, artistiek, educatief en wetenschappelijk).

Recent richtte hij workshops experimentele media in voor het VAF (2004) en voerde hij onderzoek uit voor iDeA Rits/VUB (2004-2005).

### De Filmfabriek (p. 18-21)

De Filmfabriek bvba, opgericht in 1994, is een productiehuis voor films, videoinstallaties en video's waarachter een artiestencollectief schuilgaat. Hun projecten spelen zich af in het niemandsland tussen mediakunst en podiumkunst. De Filmfabriek produceerde al films voor onder andere Bavo Defurne, Karen Vanderborght, Jan Lauwers, Kurt D'Haeseleer,... Ook verzorgde het collectief videodecors voor Ictus, Blindman en het ro theater, en ontwerpt het websites voor verschillende culturele organisaties.

### Christoph De Boeck (p. 24-27)

Christoph De Boeck is theaterwetenschapper, geluidsdramaturg en -technicus. Onder de naam Deep Blue creëert hij performances met Heine Avdal en Yukiko Shinozaki, waarin beeld- en geluidstechnologie in dialoog treden met dans. Zo maakte Deep Blue al *Terminal* (2002) en *Closer* (2003). Ook werkt De Boeck samen met Patricia Portela en Eavesdropper. In de muziekwereld is hij bekend onder de naam Audiostore. Snippers van diverse klankbronnen (van softwareglitches tot *field recordings*) voegt De Boeck samen in ritmische patronen of zelfs in het formaat van een glitchpoptrack.

### Lawrence Malstaf (p.28-29)

Lawrence Malstaf maakt installaties, waarvan de bezoeker een essentieel onderdeel uitmaakt. Door de grote rol die interactie daarbij speelt, zijn het 'levende installaties' die te vergelijken zijn met performances. Als scenograaf werkte hij al voor Benoît Lachambre en Meg Stuart. Hij is medeoprichter van Les Bains: Connective, een Brusselse socio-artistieke broedplaats voor kunstenaars.

### Edit Kaldor (p. 51-52)

De Hongaarse Edit Kaldor studeerde theater en literatuur in New York en werkte jarenlang voor Peter Halase, met wie ze als dramaturge tientallen theatervoorstellingen maakte die het alledaagse leven op een erg visuele manier en met verschillende media presenteren. Sinds enkele jaren werkt ze in Amsterdam en Brussel. Ze creëerde *Or Press Escape* (2002) en *New Game* (2003), performances die nadrukkelijk gebruik maken van computerinterfaces.

### Eric Joris (p. 53-55)

Eric Joris is een cartoonist en een computer- en multimediamkunstenaar. Hij is de creatieve spil van het collectief CREW, dat onder andere de performances *Philoctetes* (2002) en *Crash!* (2004) maakte. In het vorige nummer van *Etcetera* (februari '05) leverde Joris een omvangrijke beeldende bijdrage waarin hij zijn werkmethode evocert.

### Five Finger Exercise 2

24 januari 2005, een bijeenkomst van Thersites, de vereniging van theatercritici: 20, 25 jonge mensen rond de tafel in een geanimeerde discussie omtrent de vraag 'Wat is écht politiek theater?' Het politieke is terug van nooit weg geweest. Het is opvallend hoeveel voorstellingen van jonge makers vragen opwerpen betreffende 'politieke materies'. Na een periode waarin de wereld van het 'ik' intens werd geëxploreerd, lijkt de aandacht voor het 'wij' opnieuw zijn intrede te doen. De context waarin dit nieuwe politieke theater zich ontwikkelt, is een heel andere dan die van het vandaag al een beetje gemythologiseerde zogenaamde 'échte' politieke theater uit de jaren 1970. Op de veranderingen in de maatschappelijke wereld werd in eerdere nummers van *Etcetera* reeds uitvoerig ingegaan. Wat als opdracht voor een politiek theater in elke context overeind blijft, is uiteraard de kritische doorlichting van het functioneren van de maatschappij én van het functioneren van het eigen medium daarin. Het belangrijkste 'nieuwe' element in het politiek-theatrale discours van vandaag is de nood aan een intense bevraging van ons kijkgedrag, van de invloed die de ongebreidelde mediatisering van onze leefwereld op ons uitoefent. Het scherm, de

## L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

de stoommachine (marktkapitalisme) en de organische brandstoffen (monopoliekapitalisme). De neo-marxistische theoreticus Fredric Jameson ziet deze driedeling terug-

keren in de kunstgeschiedenis en onderscheidt achtereenvolgens realisme, modernisme en postmodernisme. In de ogen van mediatheoreticus Marshall McLuhan is elektrici-

teit het ultieme medium, vrij van elke inhoud, een medium dat samenvalt met zichzelf in een quasi-mythische eenheid van idee en expressie. Elektro is met andere

## Stefaan Decostere 'Er zijn nog steeds mediascholen die *makers* opleiden, regisseurs zelfs, terwijl overal in de mediawereld de regisseur-maker aan het verdwijnen is.'

kadrering - en dus de uitsluiting van alles wat letterlijk buiten het kader valt-, de perceptiemechanismen waaraan we onbroken onderhevig zijn, worden ook in het ambachtelijke medium dat theater is - een medium met een in essentie niet-reproduceerbare, niet-massale natuur- in het middelpunt van de focus geplaatst. Welke strategieën kunnen wij ontwikkelen om het kijken opnieuw tot een reflecterende activiteit te maken, om de blik opnieuw te politiseren? De taken van een politiek theater vandaag zijn zeker niet makkelijker dan in de jaren 1970, maar we hebben sindsdien wel veel geleerd en dat moeten we gebruiken: de speler is mondig geworden, de schrijver woont niet meer buiten maar in het theater, we hebben veel meer vaardigheid verworven in het bespelen van het theatrale instrument, we hebben een groter meesterschap ontwikkeld in het vormgeven aan onze verbeelding... Die autonomie moet bewaard en ontplooid worden, maar mét het besef dat elke vrijheid - ook de artistieke, ook de vrijheid van meningsuiting - verantwoordelijkheid veronderstelt. Verantwoordelijkheid tegenover het 'ik' én het 'wij'.

[MVK 02]

'Als mediamaker ben ik voortdurend op zoek naar een verdieping van het begrip *gebruik*. Daar ligt de essentie van de nieuwe media: in het uitvinden van nieuwe gebruiken en zo opnieuw experiment en onderzoek binnenbrengen in bestaande mediapraktijken. Nieuwe media betekenen zoveel als nieuwe gebruiken. Telkens wanneer een nieuwe technologie of gadget op de markt komt, rijst de vraag: wat zal men hiermee aanvangen? Denken we maar aan de gsm van de derde generatie en aan de digitale interactieve televisietoepassingen. Nieuwe media openen voor de gebruiker extra ingangen in de bestaande media. Ze laten tijdelijk graden van toe-eigening toe. Er ontstaan spontaan kleine gebruikscontexten, zeer individueel. Op iets grotere schaal ontstaan contexten voor onderzoek, gemeenschappelijke ontwikkeling, gedeelde bevraging en creatie in netwerkverband. Er ontstaan nieuwe werelden, nieuwe situaties die de kenmerken vertonen van de interactieve vertelling. Systemen groeien op een wijze verwant aan het principe van het zelf-organiserende organisme. Nieuwe media brengen de maker en de gebruiker samen. En dat leidt soms tot geweldige bewegingen en veranderingen in onze samenleving. Het gaat bijgevolg niet alleen over wat jij en ik met nieuwe media doen, maar ook over de effecten van deze gebruiken in bredere zin: maatschappelijk, politiek, sociaal, artistiek. Wanneer we de veranderingen en de nieuwe mogelijkheden en gebruiken vanuit een dergelijk ruim perspectief bekijken, dan lijkt alles op de helling te staan: het statuut van de maker; de kwestie autoriteit en de *automatismen* van vraag en aanbod. Wanneer kunnen we van inhoud spreken (en van relevantie voor de gebruiker?). De problematiek van het maken is meer dan vroeger verstrengeld met talloze factoren, die niet direct iets van doen hebben met het maken als zodanig.'

'Het statuut van de maker brokkelt af. Er zijn nog steeds mediascholen die *makers* opleiden, regisseurs zelfs, terwijl overal in de mediawereld de regisseur-maker aan het verdwijnen is. Televisieproducties worden ontwikkeld met marketingbureaus, programma's worden tot in de details bijgestuurd door een proefpubliek, interactieve werken komen tot stand in samenwerking met testgebruikers. Kortom: een maker kan enkel nog functioneren binnen een netwerk van andere makers. Gedaan met de maker die aan de leden van zijn ploeg zegt wat ze moeten doen en aan de kijker hoe die moet kijken of aan de programmeur hoe die zijn zendschema moet aanpassen.'

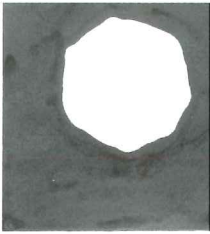
'Wie media zegt, ziet beelden. En beelden zijn beelden, spiegelend glad. Alles glijdt er van af. Je moet maar eens proberen bevragende teksten op beelden te plaatsen. De teksten klinken meteen pedant, en komen irrelevant over. Beelden kan je niet *pakken* met teksten. Misschien draaien journalisten daarom altijd de rug naar het beeld. Dat heeft Godard ooit opgemerkt. Beelden moet je ter hand nemen. Je moet ze procesmatig behandelen zoals een alchemist. Je moet ze *ter tafel* brengen om ze te manipuleren. Heel wat mediacritici begrijpen dat niet en ze volharden in het schrijven van teksten en commentaren. Ze denken beelden te kunnen opvoeren ter ondersteuning van hun betoog. Literair begaafde mensen proberen zelfs het beeld te evenaren met hun woordkunst. Dat brengt niet veel op, tenzij een zwaarwichtigheid, waartegen het beeld zich blijft verzetten. Ze denken het beeld te kunnen inzetten als vehikel, als middel ter versterking van hun commentaar. Maar het werkt tegen. Het beeld neemt een loopje met hun commentaren. De oplossing ligt in het uitwerken van een verdichting, een context van media, waarvan teksten enkel een deel kunnen uitmaken. Media pak je met media aan.'

'Media-installaties zijn zeer interessante werkomgevingen. Ze laten exploratie en bevraging toe: een exploratie van interactieve mogelijkheden in technologische omgevingen en een commentaar die hierdoor wordt geleverd op de lineaire media en de hiërarchische *top-to-bottom* vormen van mediapro-

## L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

woorden 'pomo'. Het volstaat dan ook, merkt Jean Baudrillard ergens droogjes op, om de hoofdstekker uit te trekken om onze samenleving in elkaar te doen klappen. *'Electricity*

*comes from other planets'*, wist Lou Reed bij The Velvet Underground.



ductie. Dat je als maker en als bezoeker in de meeste installaties weinig kan doen - behalve uitproberen en becommentariëren - is wel problematisch. Dat is een gevolg van het feit dat de meeste interactieve installaties uitgaan van het op voorhand *scripten* van de bezoeker of de gebruiker. Uiteindelijk bepaalt enkel de (installatie)maker hoeveel mogelijkheden en welke mogelijkheden de bezoeker aangeboden krijgt. Dit op voorhand *scripten* van de bezoeker gaat in tegen de rechten van de gebruiker. Als de bezoeker een interactie op gang brengt, zo redeneert men, dan zal het installatiesysteem daarop reageren, op de door de maker vooraf bepaalde wijze. Maar wat gebeurt er? Eén, de meeste bezoekers doen helemaal niets; en twee, als ze toch iets doen, dan meestal iets wat de maker niet heeft voorzien. Deze vorm van interactie is operationeel op zich, maar werkt doorgaans niet voor de gebruiker - zeker niet op een manier die toe-eigening en ontwikkeling mogelijk maakt. Alles blijft doorgaans steken op het niveau van het ontdekken, van het uitproberen van wat al voorzien was. In het beste geval blijft de commentaar en de reflectie over, de parodie op het lineaire en op de representatie.'

'Iemand vroeg me onlangs waarom ik zo intens met nieuwe media bezig ben. Het antwoord viel me spijtig genoeg pas enkele uren later te binnen: omwille van de vrijheid uiteraard. De vrijheid, niet alleen van mening, maar ook de vrijheid van uitdrukking, van de manier waarop je iets wil gezegd krijgen. Vrijheid van expressie dus. Nooit voordien is die vrijheid zo ingeperkt als de laatste jaren. Technologie neemt altijd iets van je weg, maar geeft je ook iets in de plaats, voornamelijk dan enkele extra middelen die je uitdrukkingsmogelijkheden kunnen versterken en helpen.'

'Je kan praten over de finaliteit van het resultaat, van het eindproduct. Van het kunstwerk als afgerond product. Maar ik wil het hebben over een tijdelijk soort finaliteit, een finaliteit zonder einde. Ik tracht de ontwikkeling zelf opnieuw een finaliteit toe te kennen, die resulteert uit de combinatie van rationeel (wetenschappelijk, technologisch) onderzoek en experiment. De eindproducten die in deze context ontstaan, leggen de ontwikkeling niet stil. Het zijn een soort *spin-offs*. Ze verbranden en verpanden het onderzoek niet. Ze zuigen het onderzoek niet leeg. Ze kunnen opnieuw in het onderzoek worden ingezet, ook door diegenen die in aanraking zijn gekomen met resultaten van de *spin off*. Hierdoor krijgen ook kijkers en kopers van cultuurproducten de kans om mee te participeren in de ontwikkeling, en om in meerdere of mindere mate mede gebruiker te zijn. Zo leren ze zelf eigen ontwikkelingen opstarten. Klinkt dat utopisch? Te *sixties* of te *seventies*? Mijn standpunt staat alleszins diametraal tegenover dat van de festivaldirecteur en de cultuurmanager. Het gaat in tegen het standpunt van de huidige tv- of medialab-verantwoordelijke, tegen een cultuurbeleid dat te veel op afgerond product en directe respons is afgestemd. Deze verantwoordelijken zijn te veel met economie bezig, en helemaal niet met ontwikkeling.'

'Het komt erop aan zo snel mogelijk uit de economie en de logica te geraken van de presentatie en de commentaar, uit de lineaire structuren en uit het statement, inclusief dat van *de kunst* of *de technologie*. Ver weg van het fetisjistische karakter van de computer, van het eindproduct, van het manifest, van het theoretische traktaat. En des te meer in de richting van de ontwikkeling, van verbindingen en van *networking*. Indien het gebruik van media geen ontwikkeling op gang brengt, in groep of individueel, zal er ook geen beweging ontstaan. En zolang er geen beweging op gang is gebracht in de ontwikkeling of doorheen de ontwikkeling, is er aan niets echt gebouwd. Een wereld zonder beweging zou pas een ware dystopie zijn. Het is niet omdat iets op een computer is geplaatst of omdat iets met de computer is gemaakt dat het daarom in beweging komt. Dat ondervind je bij vele media-installaties. Soms zet een blik in de coulissen, in de machinerie en de software, veel meer in beweging dan de inkt die door de kunstenaar bepaald wordt.'

Zie ook interviews op p. 18, 24 en 51.

## L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

**Fetisj** In de ogen van Freud is seksueel fetisjisme een uitingsvorm van een trauma opgelopen tijdens de kindertijd. De fetisj veroverd het bewustzijn van de argeloze jongen op het moment

dat die tot zijn afgrijzen ontdekt dat zijn moeder geen penis heeft. Op dat ogenblik wendt hij zijn blik af; het levenloze object dat hij dan ziet, wordt zijn fetisj. Het zal voor de rest van zijn

leven de voorwaarde voor zijn orgasme zijn. Marx tilt deze oerscène op een sociologisch plan en stelt dat sociale relaties tussen mensen verdinglijkt worden, zodat ze als levenloze objec-

© S.D.

