

Black Box – White Cube
Over Anouk De Clercq

Er was een tijd dat Anouk De Clercq, zoals vele andere film- en videomakers, haar werk toonde in de zwarte dozen die daarvoor dienden: die van tv en bioscoop. Vandaag worden haar beelden vooral getoond in de witte dozen die dienen voor beeldende kunst: die van galerijen en musea. De evolutie van scherm naar installatie maakt de ruimte in haar werk steeds belangrijker. Een ruimte om te exploreren en meer nog: om te creëren.

Haar eerste ruimtelijke installatie draaide – hoe kan het anders – volledig in en rond de zwarte doos, haar toenmalige artistieke habitat. De naam van het werk was ‘Sonar’. Het jaar 2002. De plaats een etalage in de Brusselse Dansaertstraat. Twee zwarte dozen in de etalage vermenigvuldigden één beeld. De eerste was die van de tv-monitor. De tweede, een zwartgelakte kubus, errond gebouwd als een klein glanzend minitheater. In de doos (of dozen) een witte stip die van het scherm reflecteerde op de wanden. Het is bij mijn weten de enige keer (maar wel de juiste) dat Anouk De Clercq werkt met een

tv-monitor in haar installaties. Voor zover ik weet ook de enige keer dat ze de straat optrekt met haar werk. En toch is net het unieke aan dit werk erg bepalend voor wat volgt.

Eerst nog een stukje geschiedenis: de naam van haar productiehuis, haar organisatie is Portapak. Een niet mis te verstane verwijzing naar de eerste mediakunstenaars uit het toen nog elektronische tijdperk. Een flashback naar het jaar 1965, toen de Sony Portapak het videomedium draagbaar en toegankelijk maakte. Naar het moment waarop het videobeeld de steriele doos van de tv-studio verlaat en de wijde wereld intrekt. Dankzij de Portapak kunnen mediakunstenaars de straat op en nog belangrijker: het beeld in. Het tv-beeld dat vroeger alleen bereikbaar was langs de buitenkant – denk aan Nam June Paik, die met een magneet langs de buitenkant van het tv-meubel de elektronen aan de binnenkant masseerde – heeft nu een draagbare interface, directe toegang tot de mediale ruimte binnenin. Op haar website www.portapak.be noemt Anouk De Clercq zich een 'videoartist', zoals haar voorgangers uit de jaren '60. Toch zal ze, als je haar ooit tegenkomt op straat, uit de tas aan haar schouder geen zwarte Sony-videocamera halen, maar wel een witte Apple-computer. Geen tapes

in deze tas, maar cd's en een harde schijf met daarop programma's met namen als final cut pro, after effects, 3d studio max, maya, protools, photoshop. Geen interface om jezelf en de wereld naar de binnenkant van de tv te verzenden. Wel een universum op zich, een draagbare studio om te vullen met beelden en geluiden.

De wereld van Anouk De Clercq komt uit haar laptop, haar digitale portapak. Wie eind 2005 de Netwerkgalerij bezocht voor haar tentoonstelling, werd niet toevallig eerst geconfronteerd met een computerscherm. Vandaar ging de aandacht naar de twee grote videoschermen die de witte ruimte van de galerij vulden. Als contrapunt een klein lcd-scherm, gestript, zonder doos – fragiel, zoals het werk dat erop getoond werd. En als finale een boek: een nieuwe draagbare ruimte voor haar werk, met beelden en geluiden om mee te nemen naar huis, in de tas aan uw schouder.

Ars combinatoria

Noemen we Anouk De Clercq nog een videokunstenares? Of zitten we vast aan het woordje multimedia? Veel van de kracht van haar werk ligt in elk geval in het samenbrengen van de juiste mensen, beelden, geluiden en ideeën. In de computeranimaties van Joris Cool en de elektroni-

sche muziek van Ryoji Ikeda, Anton Aeki, Eavesdropper of Stevie Wishart. Of nu, met haar eerste boek, in de vormgeving van Groep Damp die statische beelden, waarvan je nooit zou denken dat ze zouden werken op papier, toch samenbrengt in een vloeiende beweging.

Anouk De Clercq verstaat de kunst van het combineren. Haar regisseursopleiding zal daar wel voor iets tussen zitten, ook al toont ze zich in haar werk eerder als een architect. De ruimte is hier essentieel: een heel groot scherm voor 'Kernwasser Wunderland' en 'Horizon', een heel klein voor 'Me+' en een computer voor 'Typospace'. Net zoals de glanzende doos de essentie (of extensie?) was van 'Sonar' of een echte ruimte diende als basis voor 'Building' (naar het Brugse Concertgebouw) of voor 'Petit Palais' (naar het gelijknamige Parijse bouwwerk), waarvan 'Horizon' trouwens een fragment is. In recenter werk zien we ook echte ruimtes, zoals de wolken in 'Conductor' of de schilderachtige beelden in 'Pang'. En ook 'Log', het boek, is een nieuwe ruimte voor haar zwart-witte beelden. Of liever, zo blijkt nu meer dan ooit, voor alle grijze nuances in die beelden.

Zoals De Clercq zich beweegt tussen verschillende tradities – die van de fictie- en die van de experimentele film, die van het bioscoopscherm en

die van de galerij, die van de muziek en die van het beeld – of tussen verschillende tijdperken – de jaren '60 van de portapak en de jaren '00 van de portable – zo beweegt ze zich ook tussen verschillende ruimtes. Het is in die tussen-stijlen, -periodes en -ruimtes dat dit werk vorm krijgt. Het is daartussen dat de dingen ontstaan – in die onverwachte combinaties, die kleine conjuncties, die minimale fusies, die nergens beter getoond worden dan in 'Me +'.

In deze tussenruimte waar de dingen passeren en als het past ook aan elkaar klitten, liggen de kansen voor het experiment. Daar kunnen kunstenaars het medium leren kennen en aftasten. Dat was zo voor de eerste videokunstenaars die elk vanuit hun eigen artistieke discipline zochten naar de ruimte tussen voor- en achterkant van het scherm, naar de ruimte tussen de inner en de outer space van de media, naar de ervaring op de grens. Dat is niet minder zo voor de huidige generatie mediakunstenaars.

Another Worldy

Meer geschiedenis. Mijn verste herinnering aan Anouk De Clercq, uit de tijd dat ze haar video's nog exclusief toonde op bioscoop- of tv-schermen, is een werk met de titel 'Another Worldy'. Als we dat vroege werk naast haar recente creaties leggen,

zien we een wereld van verschil. Geen computergenerende beelden hier, maar wel gevonden materiaal: beelden van danseressen, vermoedelijk uit de jaren '40 en uit schijnbaar exotische oorden. Op de klankband horen we elektronische beats uit de jaren '90. Een afstand van vijftig jaar tussen beeld en geluid die zorgt voor een volledig nieuw universum. 'Another Worldy' toont een afstand die nog moeilijk te overbruggen valt. Een afstand in tijd (de jaren veertig en negentig) en plaats (de oriëntaalse decors en kostuums en de westerse blik). Ze werkt een vervreemding in de hand door beeld en geluid van elkaar los te koppelen. Het etnografische, de archeologie in de beelden wordt ontmaskerd door de geluiden. Een toe-eigening die relativeert. Oriëntalisme dat zichzelf ontkracht. Kitsch die verandert in zijn tegendeel.

Er wordt wel eens beweerd dat haar recente werk abstract is, als van een andere wereld. En toch zijn deze digitale beelden heel concreet. Meer van deze wereld zelfs dan de gevonden filmbeelden waar het tien jaar geleden mee begon. Dat vroege werk versmolt op een cinematografisch bijna ambachtelijke manier heel concrete realiteiten tot een abstract geheel. Het late digitale werk maakt de omgekeerde beweging. Hier leiden abstracte vormen naar een heel concrete werkelijkheid. Een werkelijkheid die met het blote oog of door de camera onmogelijk te zien is. De beelden uit die vroege found footage

video tonen artificiële constructies en maken de werkelijkheid die aan de basis ligt van het late werk veel concreter.

Hoeveel concreter kunnen we nog gaan dan de kerncentrales van Kalkar of Tsjernobyl die aan de basis liggen van 'Kernwasser Wunderland'? Hoeveel concreter dan het Parijse Petit Palais voor 'Horizon'? Hoeveel concreter dan het intieme leven van deze kunstenaars in 'Me+'?

Strip

Een lijn, een strip: dat is wat rest van het grote kleine paleis in 'Horizon'. Voor de presentatie bij Network koos De Clercq dit fragment uit 'Petit Palais' als opmaat voor 'Kernwasser Wunderland'. Een passend gebaar voor een kunstenaar die van strippen haar belangrijkste opdracht lijkt te maken. Niet in de zin van schaars geklede dames zoals in 'Another Worldy'. Wel in de zin van een werkelijkheid herleid tot haar essentie. Of, zoals ze het zelf omschrijft in 'Me +': 'stripping the i'.

Uit de gebouwen die ze gebruikte voor 'Building' en 'Petit Palais' haalde ze de overbodige muren weg om het licht, de beweging, de ruimte meer plaats te geven. Strippen is ook wat gebeurt tussen de beelden. Door er beelden tussenuit te halen worden de sequenties korter, verandert de perceptie, legt ze een andere realiteit bloot. Een manier van werken, toegepast van 'Whoosh' (2001) tot 'Pang' (2005), die ons terugleidt

naar de tijd van de precinema, naar de tijd van de chronofotografieën van Marey en Muybridge. Door reeksen beelden van mensen en dieren naast elkaar te leggen, maakten zij bewegingen zichtbaar die voordien met geen menselijk oog te zien waren. Zo creëert Anouk De Clercq een nieuwe vorm van aprèscinema en construeert ze beelden, door geen menselijk oog ooit aanschouwd. Zoals Muybridge en Marey nuances ontdekten in de beweging, ontdekt De Clercq nuances in de grijze massa's van beton, lucht, beeld, hoofd.

Nu ik eraan denk. Zijn de titels van werken als 'Whoosh' en 'Me+' ook geen gestripte versies van de swoosh op onze sneakers of de 'Me++' uit het gelijknamige boek van William J. Mitchell? Misschien verwijst de 'Spongy Body' uit die eerste video wel naar de 'Sponsored Body' op uw tv thuis? Verwijzen de mijmeringen over de persoonlijke extensie uit de tweede video naar de mijmeringen over 'the cyborg self and the networked city' in het boek waarvan de cover opgemaakt werd met dezelfde geometrische figuren en grijze tinten als de video? Twee leestekens meer of minder maken een wereld van verschil in de computertaal van onze digitale wereld. Twee verschillende beelden, zo ver weg en toch zo dichtbij. Zo vreemd en toch zo herkenbaar, zo abstract en toch zo concreet.

End

"Il faut cultiver notre jardin." Met dat besluit zette Voltaire de lezer van 'Candide' terug in de werkelijk-

heid. Terug naar de praktische zaken en weg van de ideeën. Composteren, recyclen en snoeien is werk dat moet gebeuren, en niet zonder erbij na te denken. Deze beelden ontstaan niet vanzelf, dit zijn geen open deuren die ingetrapt worden. Zie daarom in 'Kernwaser Wonderland' geen nucleaire winter maar wel een digitale lente. Geen oude wereld die verdwijnt, maar wel een nieuwe die verschijnt. Een nieuwe biotoop, een nieuwe natuur met nieuwe soorten en nieuwe beelden. Want we mogen nooit vergeten waar het allemaal begon voor Anouk De Clercq: in de wereld van de (fictie)film met zijn onvermijdelijke happy end.

(2006)

Sign of no time

Praten en mailen met Anouk De Clercq en Jerry Galle

Sign of the times #1

Spreken over kunst in het digitale tijdperk is nog iets anders dan spreken over digitale kunst. Jullie beslisten allebei om via de omweg van de analoge kunsten (muziek en film voor Anouk, schilderkunst en fotografie voor Jerry) te werken met de computer. Hoe belangrijk is dat digitale element voor jullie?

Jerry Galle: Het fotografisch beeld heeft een impact gehad op mijn schilderijen. Toen ik begon te schilderen naar foto, viel het me op hoe beweeglijk het medium schilderkunst is. Het blijft trouwens een sneller medium om kunst te maken dan de computer. Met schilderen naar foto was het alsof ik cruciale stappen oversloeg tijdens het schilderen. De foto had al een bestaan, en de opbouw van beelden, die nodig zijn om tot een schilderij te komen, wrong met het beeld dat vooraf bepaald was door de foto. Het leek onmogelijk om er nog van los te komen. Dat proces begon me te intrigeren en dreef me uiteindelijk naar de computer.

In de computer kan ik dat proces letterlijk gebruiken en de opbouwende stappen tonen door middel van tijd. Die stappen manifesteren zich meestal in de abstrahering van het oorspronkelijke beeld. De beelden beginnen zich onvermijdelijk schilderijachtig te gedragen. Het digitale medium zelf heeft ook een invloed op het proces

van die vervorming. Het probleem dat de computer zich als het ware mengt met het creatieproces, riep bij mij al vroeg vragen op. Vragen als: “Wie maakt er nu eigenlijk deze beelden, ik of de computer?” Of fundamenteeler: “Kun je überhaupt kunst maken met een logische machine?”

Anouk De Clercq: Voor mij is de computer de plaats waar de kunsten samenkomen. Waar tekst, beeld, muziek, architectuur en ruimtelijkheid complementair aan elkaar een verhaal kunnen vertellen. Het is letterlijk een ‘medium’, een object dat tussen mensen staat. Jerry en ik maken dit werk niet alleen met de computer maar ook via de computer: virtueel, door elkaar via e-mail bestanden door te sturen. Alles samen hebben we elkaar misschien een keer of drie ontmoet voor ‘Pixelspleen’. De computer is duidelijk een verbindend iets.

Ook de realiteit is helemaal anders in de computer. Er is eigenlijk geen realiteit om van te vertrekken, maar een onmetelijke ruimte. Dat is een groot verschil met werken in film of in een publieke ruimte bijvoorbeeld: die staat al helemaal vol. De mogelijkheden van de computer gebruik ik vooral om wars van alle anekdotiek naar een abstracte essentie te gaan.

En uiteindelijk heeft die analoge achtergrond van zowel Jerry als mezelf te maken met onze generatie. We behoren allebei nog net tot een generatie die pas na zijn studies, de eigenlijke vormingsjaren, met de computer begon te werken.

Jullie samenwerking leidt op papier naar heel wat overeenkomsten, maar ook naar tegenstellingen. Terwijl

de computer voor Anouk een ruimte is om nieuwe universums te creëren, gebruikt Jerry de computer om picturale elementen van het reproduceerbare beeld uit te werken. Terwijl Anouk (als een filmregisseur) aanstuurt op samenwerking met andere kunstenaars, werkt Jerry (als een softwarekunstenaar) in de eerste plaats samen met de computer. Waar Anouk meer lijkt te verwijzen naar avant-cinemapioniers als Marey en Muybridge, verwijst Jerry naar pioniers uit de fotografie als Niépce en Talbot. Als de één intuïtief aangetrokken wordt door het happy end (nog een erfenis van de cinema), komt de ander onvermijdelijk uit bij het no end (van de software). Vind je jezelf terug in deze vergelijkingen en werkt dat ook door in dit werk?

J: Die tegenstellingen zijn er natuurlijk en maar goed ook, maar ze werken niet echt door in Pixelspleen.

Maar jullie passen je toch aan elkaar aan? Dat voel je toch in dit werk?

A: Ik zie ook in de eerste plaats verwantschappen. De schilderijen van Jerry, zijn nachtelijk palet, de ruimtelijkheid en diepte die hij creëert in het zwart, daar zit een oneindigheid in die ik erg boeiend vind. Maar de belangrijkste tegemoetkoming tussen ons zit hem in de tijdsbeleving. Het vertrekpunt voor 'Pixelspleen' is net om een werk te maken dat 'geen einde' of 'geen begin' kent (iets waar ik met 'Pang' in 2005 voor het eerst mee begonnen was, maar waar Jerry al veel langer mee bezig is). Het grote verschil in die tijdsbeleving is dat er geen einde komt, geen oplossing – en dat is een bijzonder moeilijk want nieuw gegeven voor mij. Het komt er eigenlijk op aan de bal door te spelen naar het publiek, waardoor

dit werk minder van mij is en meer van de toeschouwers.

Sign of the times #2

Spreeken over kunst in het digitale tijdperk brengt ons te snel bij noties als de digitale snelweg en zijn connotaties van snelheid, netwerk en interactiviteit. Maar het kan ook traag en zonder netwerk in één computer. In plaats van de interactiviteit vertrekken jullie van het concept generativiteit. A: Jerry en ik zijn vertrokken vanuit het idee dat we geen lineair werk wilden maken. Wat haaks staat op mijn normale manier van werken. Mijn eerste niet-lineaire ervaring (met 'Pang') is me goed bevallen. Het werk integreert zo veel beter in de ruimte en de afstand tot het publiek wordt kleiner. Ik dwing geen parcours op aan het publiek. Het is genereuzer zo en die tijdsbeleving ligt me meer en meer. Waarschijnlijk kom ik daarmee los van mijn filmachtergrond. Maar ook daar sta ik niet alleen. Kijk naar Mike Figgis' 'Timecode' (een digitale bioscoopfilm die zich in real time afspeelt op verschillende schermen). De Amerikaanse kunstenaar Doug Aitken schreef er een boek over, met de veelbetekenende ondertitel 'Expanding the Screen, Breaking the Narrative'.

Joystick-interactiviteit interesseert me niet. Wat me wel boeit, en daarin kom ik zeker overeen met Jerry, is de interactiviteit tussen de verschillende lagen van het werk: beeld en geluid, beeld en ruimtelijkheid, geluid en ruimtelijkheid. En, niet te vergeten, de interactiviteit tussen het werk en het publiek. Juist omdat het digitale tijdperk zo met snelheid en veelheid wordt geassocieerd, stel ik daar graag een verstilling en een persoonlijke gevoeligheid tegenover.

J: Voor mij is generativiteit de eerlijkste vorm om een werk

te tonen, eigen aan de computer. De software draait continu en de beeldenstroom is nooit identiek. Als je een stuk isoleert uit die stroom, op een dvd bijvoorbeeld, dan krijgt het werk een ander karakter. Het wordt filmisch, met een begin en een einde. Als een toeschouwer de ruimte binnenkomt, wil hij de 'film' van begin tot einde zien. Hij moet wachten tot de lus opnieuw start.

Dat dwangmatige stoort dan weer met een ander belangrijk thema voor mij: de verhouding tussen de tijdsbeleving in de computer en die daarbuiten. Die lopen volgens mij niet samen. De processor is zoveel keer sneller dan wij, maar onmogelijk traag op het vlak van intelligentie. Dat ervaar ik elke keer opnieuw als ik een computer gebruik, en het zorgt telkens weer voor wrevel. Misschien heb ik die mediumkritische houding wel overgehouden aan de schilderkunst. Er wordt weinig kritisch nagedacht over het digitale medium. Dingen als snelheid en netwerken hebben meestal weinig van doen met kunst. Interactiviteit is meer dan actie reactie, de al dan niet fysieke interactie tussen beeld en geluid vind ik bijvoorbeeld veel boeiender.

Iets over 'Pixelspleen'. In het fragmentje dat jullie me mailden zag ik één pixel. Het bleken er eigenlijk twee te zijn die elkaar aantrekken en afstoten. Alsof ze lijken te leven, te voelen, te verlangen.

J: Pixelspleen is een visualisatie van twijfel. Ik ben sinds een paar jaar bezig met zoeken naar modellen die het logisch kader van de computer kunnen doorbreken. Bestaande systemen, zoals willekeurigheid, leken me iets te voorspelbare resultaten te geven, hoe dubbelzinnig dat ook mag klinken. De twee pixels die elkaar aantrekken en afstoten, bewegen zich volgens een softwareprogramma dat twijfel genereert. Eigenlijk geef ik de machine de tijd niet om zijn eeuwig ja-

neespel op te voeren, maar laat ik ze voortdurend bewegen tussen de twee uitersten die ze kent. Ja en nee, mannelijk en vrouwelijk, links en rechts. Wat daartussen ligt, kent of erkent de machine eigenlijk niet. In die tussenzone opent zich een wereld aan mogelijkheden die eerder verwijzen naar emotionele en poëtische denkbelden, dan naar die van machinale exactheid. Het is onvermijdelijk dat je je als toeschouwer projecteert op één of op alle twee de pixels, of dat je je ermee vereenzelvt. Omdat het beeld zo minimaal is, twee hoofdrolspelers in constante beweging, ligt de weg open voor alle mogelijke interpretaties van die bewegingen en is het tegelijk ook heel universeel. Het is een taal die iedereen begrijpt.

A: 'Pixelspleen' is een ontmoeting, tussen het werk van Jerry en dat van mij, tussen twee pixels, tussen ja en nee, tussen man en vrouw, tussen zwart en wit, tussen oneindig klein en oneindig groot. De beeldinformatie is minimaal, maar heel gericht. Zo maak je de weg vrij om verhalen te koppelen aan die twee elementen die zich in een ruimte verhouden tot elkaar: het worden 'entiteitjes'.

Zelf denk ik niet zozeer aan twijfel, maar aan minder rationele gevoelens als verlangen, aantrekken en afstoten. Bij mijn eerste ontmoeting met Jerry, een paar jaar geleden op een symposium over digitale kunst in Vooruit, waren we het overigens oneens over een uitdrukking die ik gebruikte: 'intuïtieve logica'. Jerry vond dat nogal contradictorisch: hoe kun je nu intuïtief en tegelijk logisch zijn? Achteraf ontdekte ik dat de naam van zijn website 'Fuzzy Logic' was. Daar liggen eigenlijk de eerste kiemen van 'Pixelspleen'. Een wederzijds verlangen om het digitale organisch te maken.

J: Spleen betekent trouwens letterlijk de milt, wat in de oudheid de zetel van de zwarte gal was. Baudelaire heeft het woord in de negentiende eeuw populair gemaakt met zijn

cyclus 'Spleen' en 'Ideaal', waarin hij schippert tussen al wat slecht en ziek is en het ideaal.

Sign of the times #3

Spreken over kunst in het digitale tijdperk is spreken over overvloed. De overvloed aan bestaande beelden en de ongelimiteerde mogelijkheden om er nog meer beelden bij te maken. Jullie kiezen consequent voor een tegengestelde beweging: voor een ecologie van beelden en een radicale reductie van de technologie.

A: Ik ga altijd uit van heel veel maar aan het einde van het proces blijf ik met heel weinig over. Een soort spiraalvormig proces tot je komt tot een geconcentreerde aanwezigheid van weinig. Ik wil wars van alle anekdotiek iets puurs proberen te vertellen. Het is een proces van 'strippen' of 'afpellen' tot je de kern raakt van het verhaal of het gevoel of de gedachte. Technologische powerplay interesseert me niet. Het gaat me er meer om een relatie op te bouwen met de bezoeker door haar of hem ruimte te geven in het werk.

J: Ik vertrek altijd van de vraag: "Heb ik dit of dat echt nodig om een bepaald werk te maken?" Dat is ook zo in mijn schilderijen. Ik zal eerder alles wegschilderen dat er niet moet staan, dan eraan toe te voegen. Het is een persoonlijke gevoeligheid, niet zozeer me afzetten tegen de bombast van de technologie. Ik probeer altijd om het eindresultaat zo weinig mogelijk digitaal te laten zijn. De technologie en de logica erachter mogen niet zichtbaar zijn. Een werk maken of programmeren wil ik zo intuïtief mogelijk houden.

In die zin oogt dit werk vrij lineair – alsof de pixels alleen horizontaal bewegen. Een lineariteit waartegen jullie je, in je streven naar generatieve – bijna organische – kunst, toch afzetten.

J: Het werk is heel logisch opgebouwd. Links is ja, rechts is

nee. De twee pixels proberen lijnvormig een evenwicht te zoeken tussen die twee tegenpolen. Het leek me beter om deze opstelling ook visueel te behouden. Een punt (of een pixel) is ook niet deelbaar in twee stukken. En punten die samenkomen, vormen een lijn. Als je verschillende lijnen of krommingen gebruikt, krijg je een oppervlak en dus ook diepte. De essentie van Pixelspleen is nu net om de lichtheid en beweeglijkheid in één beeld te vatten. Ook krijg je meer een frontaal gebeuren, zoals de stillezens van Cézanne, die ook altijd op zoek was naar eenzelfde beeld.

A: Die horizontale lijn suggereert de essentie van een landschap, een ruimtelijkheid. Ik hou van suggestiviteit. Al wat te veel is, neemt ruimte af van het publiek. Voor mij dient die lijn als een draagvlak voor de twee pixels. Het is te vergelijken met iets dat ik eerder deed in 'Petit Palais' (2002). Toen was de uitdaging een landschap te maken waar alles vertrok van het middelpunt, wat het werk diepte en ruimtelijkheid geeft. Datzelfde effect keert hier terug in hoe de pixels voortdurend weer naar het midden willen gaan. Ze bewegen naar links en rechts, naar boven en beneden en naar achteren. Niet naar voren – dat is een bewuste keuze om het abstract te houden. De beweging gaat net tot waar het publiek nog ruimte heeft voor projectie, voor een eigen inbreng.

Sign of the times #4

Spreken over kunst in het digitale tijdperk, is spreken over grensoverschrijdende kunst. Deze productie wordt gemaakt voor een tentoonstelling over digitale kunst in België. Voelen jullie je goed in die nationale context? Of had het ook iets anders mogen zijn?

A: Iedere Belgische kunstenaar mocht ook een internationale kunstenaar uitnodigen. Ik heb Ryoji Ikeda gevraagd om zijn hoogst inspirerende minimale klanken, zijn puurheid. Van hem zal dus ook een werk te zien zijn als aansluiting of confrontatie met 'Pixelspleen'. Ik moet zeggen dat ik me meer verwant voel

met dat soort Japans minimalisme dan met Belgische kunst, maar misschien is dat net erg Belgisch om te zeggen. Ik denk vooral dat het nog te vroeg is om conclusies te trekken uit zo'n jong medium als de digitale kunst, laat staan over digitale kunst van een bepaalde bodem.

J: Misschien tekent zich na verloop van tijd eenzelfde fenomeen af in de digitale kunst als in de andere kunsten: het eigenzinnige karakter van veel Belgische kunstenaars. Wat me altijd al aansprak in de Belgische kunst, is dat ze wars is van internationalisme.

Om te eindigen graag nog iets over het bewustzijn. Het fragmentje dat ik gezien heb, heet 'twijfel'. Niet 'toeval' (wat je zou verwachten van een computer, van een machine dus), maar 'twijfel' (wat alleen mogelijk is bij wezens met bewustzijn). Alsof jullie in je ijver om terug te keren naar de oorsprong, naar de essentie van de digitale kunst, uitkomen bij de existentie. Alsof je, door terug te keren naar het begin, de digitale kunst nieuw leven wilt inblazen.

J: Mij gaat het erom de essentie van de machine en zijn invloed op ons bloot te leggen. Wat je ziet met Pixelspleen is de meest directe verbeelding van wat er in het programma gebeurt, zonder veel omweg of opsmuk. Twijfel is alle mogelijkheden afwegen, pro's en contra's, om dan mogelijk tot een beslissing te komen. In die zin is het voor de software niet onmogelijk om te 'twijfelen'. Twijfel is fysieke stilstand. Er is geen actie, er is alleen nog denken. De pixels verbeelden die mentale aarzeling en de toeschouwer projecteert zijn emotie op de pixels, niet andersom. Het zijn eigenlijk nieuwe beelden, die in hun abstractie geen model hebben in de echte wereld. Net voordat de kijker zich een beeld zou kunnen vormen van wat er gaande is, is er een interruptie. Dat geldt trouwens ook voor de twee pixels onderling.

A: Ik denk dat we ook onze eigen verhouding tot de computer niet mogen vergeten, wat voor mij een proces is van zelfonderzoek met de interface als een soort spiegel. De uiteindelijke vormen en klanken op het scherm zijn de conclusie van dat onderzoek,

van die tocht, met de computer als een soort Sancho Panza.

(2007)