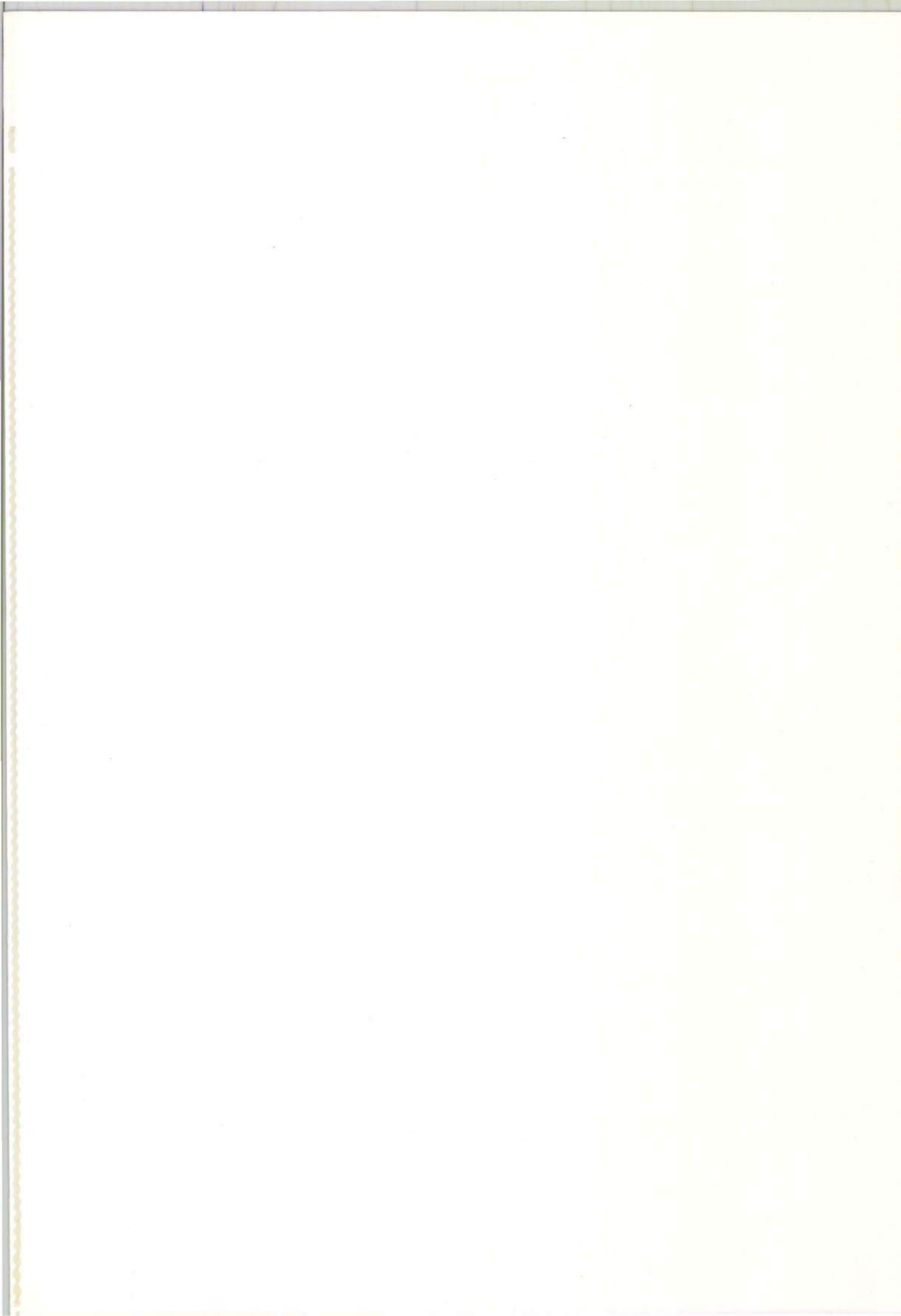


IMAGO, *fin de siècle in
dutch contemporary art*



RIJKSDIENST. BEELDENE KUNST / METAMATIC











IMAGO, *fin de siècle* in
dutch contemporary art



catalogue of the exhibition

RIJKSDIENST BEELDENDE KUNST / MEDIAMATIC



9

ROBERT DE HAAS
foreword

11

RENÉ COELHO
introduction

13

Paris 1928

PAUL VALÉRY
*remarks on
progress*

17

Tokyo 1989

VOLKER GRASSMUCK
art x technology

27

Teheran 2050

ADILKNO
*the artiste and
his media*

31

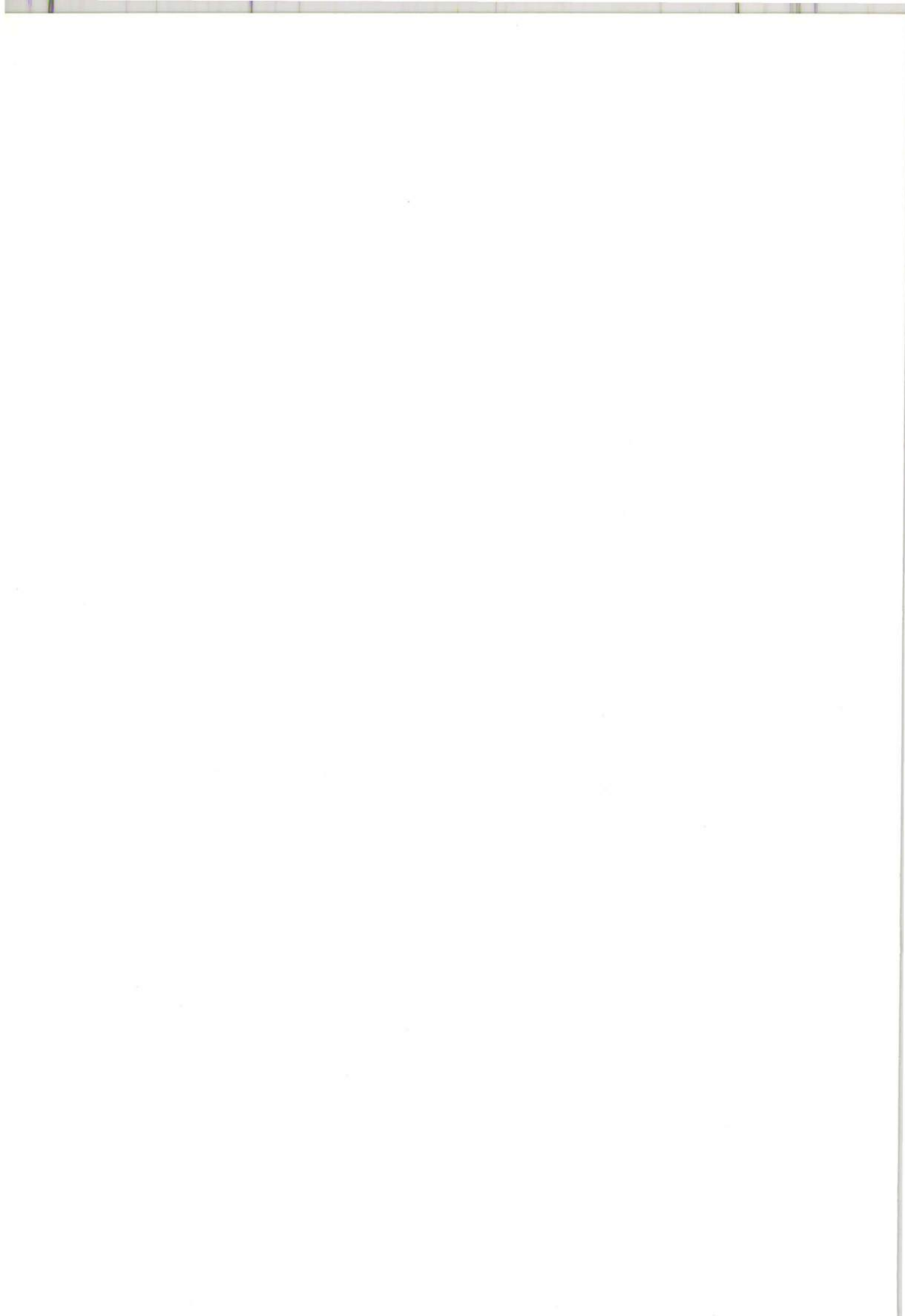
MAX BRUINSMA
*mnemosyne's
fin de siècle*

37

MAURICE NIO
JORINDE SEYDEL
the artists

90

artists' data



f o r e w o r d

ROBERT DE HAAS

At first sight, the worlds of Art and Technology seem irreconcilable. The artist has little use for the soulless, fantasyless work of the technologist, who, for his part, is repulsed by the capricious extremes and emotionality of artistic creation. Two worlds with little in common, and which, therefore, barely have any conscious influence on one another.

But how powerful is emotion's resistance to reason? Are the two really as different as they are claimed to be? Could it be that they are poles of one and the same process, both aimed at the unique moment of creativity?

The stormy development of technology in the 19th century led to a totally new world view; communications through the improvement in media, attained unheard-of heights. The invention of photography in 1839 was to radically and permanently alter the relationship of technology to the arts. It did not in the least signify that the end of painting was at hand: photography - and later film - have succeeded in developing themselves as artistic media and holding their own alongside traditional expressive means.

In a tempo which never seems to stop accelerating, technology keeps offering the artist new possibilities: computers, copiers, video-discs, digital techniques. Techniques and devices which in the hands of the visual artist, have turned out to be useful for far more than simply reproduction.

This exhibition, entitled *Imago*, brings together fourteen Dutch artists. They are not disciples of any single, particular set of artistic convictions; their individual viewpoints differ. What unites them is the conviction that the creative potential of the achievements of present-day technology should be explored.

The person responsible for the concept of *Imago*, the selection of the artists and the works exhibited, is René Coelho. Commissioned by the Rijksdienst Beeldende Kunst (The Netherlands Office for Fine Arts) he developed a plan and presented it to various foreign museums. The high quality of the plan, as well as of the selected works, gained the immediate praise and respect of many museum directors. For his expertise, devoted effort and persistence, always putting the interests of the works and their creators first, I give my heartfelt thanks. And, of course, to the staff of the Stichting MonteVideo in Amsterdam. Special thanks go to

the editors and staff of Mediamatic, for their willingness to publish this as a double issue of their magazine: I applaud this kind of collaboration with great enthusiasm. I also wish to thank all the authors who have contributed to this publication, and to express my gratitude, as well, to all the agencies, in particular the Ministry of Welfare, Health and Cultural Affairs, whose financial contributions have helped to make this publication possible. Lastly, my thanks go to the staff of the RvK, especially to Evert Rodrigo, who have helped realise this immense project; and, it goes without saying, to the artists themselves. Many produced new work specifically for this exhibition; I am pleased to say that all the exhibited works have been purchased for the RvK collection.

Imago is a travelling exhibition about contemporary art and technology. It is worth noting in the 90s, the *fin de siècle* of a hundred years of unprecedented technological development, a trusted, traditional form has been chosen for: the 'exhibition'. Indeed, we choose to live, by turns - some might say of necessity - in irreconcilable worlds: illusion, fantasy and imagination are indispensable in a world which seems dominated by the computer, the fax and the video-disc.

introduction

RENÉ COELHO

In modern art history, the term *fin de siècle* is associated, first and foremost, with the end of the 19th century. Now that the 20th century is nearing its end, the term is being used more and more often to mean the end of our own century. Whether this new connotation will overshadow the old remains to be seen in coming years. In my view, there is indeed a specific sort of art which accompanies the closing years of a period.

In the visual arts at the end of the 19th century, one can distinguish a strong reaction to the developments of industry. Many artists attempted to deny the coming of the 'machine' and looked backward to the Romantic Era for forms and ideas. Actually, at that point, the visual arts surrendered their innovative role to the applied arts. For example, *Art Nouveau* broke with tradition by making use of the new materials which industry offered.

Now, at the end of the 20th century, we are also seeing a reaction to the latest developments of technology. Now, however, there is a tendency to use the weapons of the enemy in trying to counterbalance the massification and blunting which are a consequence of the use of modern communication media.

Like their great-grandfathers, a number of artists feel threatened by the development of technology, but, instead of turning to the past Romantic forms, the artist of this century feels the need to prove that the efficient, dominating and massifying products of electronics can be turned to other, more beautiful and imaginative purposes. The digital instrumentarium is growing more and more interesting, and is providing the impulse to allow the borders between the old, 'craft-separated' disciplines to become blurred and uncertain. Combinations of painting, sculpture, music, theater and literature are coming into being.

Another opinion being heard lately in the Information Technology industry is that hardware is expanding at such a lightning pace that the inventors of software are being left further and further behind, and that only once in a while does an artist think up a curious, 'illogical' catch-up manoeuvre. In that way, the artist becomes the fearless rescuer of a technology which is developing unevenly.

But how to explain that in the Netherlands, which certainly is not out in front technologically, such interesting developments are taking place in these new art forms? Probably, the Dutch system of government subsidies for art - based more on the

renowned Dutch tradition of tolerance and on a feeling of 'you never know' than on cultural awareness - for all its seeming waste, still creates breathing room for experimentation. This room is absolutely essential for innovation and should be offered and protected by the government and stimulated by industry and science. That is why the Rijksdienst Beeldende Kunst's commissioning and the Ministry of Culture's part-funding of *Imago* are such positive developments.

Imago's intention, apart from being a personal selection, is to present a selection of works representative of the state of affairs in modern Dutch art, inasmuch as it is influenced by technological developments. I believe that the fourteen artists who have been chosen form a truly representative cross-section of Dutch media art. The younger ones have 'grown up' with the media technology; the older ones come from other disciplines. For each of them, technology is only a means, never an end. Painterly and sculptural elements, images as a support for sound and vice-versa, conceptual and theatrical elements, physics and philosophy, exploration of the borders between art and science, all are present within this overview of a fascinating and innovative period of the visual arts on the threshold of the third millennium.

Paris 1928

remarks on progress

PAUL VALÉRY

It was not so very long ago that artists disliked what was called progress. It no more existed for them in works of art than it did for philosophers in morals. They condemned the barbarous acts of knowledge, the brutal feats of engineering on the landscape, the tyranny of machines, the reduction of human types as counterbalance to the growing complexity of collective organisms. Already by 1840 they were up in arms against the first effects of transformation which had only just begun. Although contemporaries of such figures as Ampère and Faraday, the Romantics knew quite simply nothing of the sciences, or they disdained them, retaining only their element of the fantastic. Their minds found a refuge in a Middle Ages which they created for themselves, fleeing from the chemist into the hands of the alchemist. They were happy only in Myth or History - that is to say, at the opposite pole of Physics. They ran away from organized life into the world of passion and the emotions, out of which they formed a culture (and even a theatre).

13

During this period, however, there was a quite remarkable contradiction in the intellectual behaviour of one great man. The same Edgar Poe, one of the first to denounce the new barbarism and the superstition within modernity, was also the first writer to think of introducing into literary practice, the art of fiction, and even poetry, the same spirit of analysis and calculated form, the effects and infamy of which he would elsewhere deplore.

In short, the idol of Progress was countered by the idol of cursing Progress, so producing not just one, but *two platitudes*.

As for us, we do not know what to think of the prodigious changes visible around us, even in us. New powers mean more hardship, and the world has never known less where it was going.

As I was reflecting on this antipathy of artists towards progress, several related ideas occurred to me which are worth only what they are worth, and that might be nothing at all.

In the first half of the nineteenth century, the artist discovered and defined his opposite - the *bourgeois*. The bourgeois is the exact inversion of the Romantic. Moreover, he is made to assume contradictory qualities, for he is both a slave to routine and an absurd partisan of progress. The bourgeois likes solidity and believes in perfectibility. He is common sense personified, attached to the most real of realities, but he has faith in I know not what growing and inexorable improvement in the conditions of life. The artist reserves for himself the realm of 'Fantasy'.

And yet the course of time, or better still, the demon of unexpected combinations (that draws and deduces from the present the most surprising conclusions with which to then compose the future), has taken great pleasure in confusing quite admirably two completely opposing notions. An astonishing alliance between the irrational and the

positive was formed, and these two former enemies swore to engage our lives in an indefinite career of transformations and surprises. It could be said that men are now coming to regard all knowledge as transient, and all modes of their industry and relations as provisional. All this is new. At the level of life in general, the unexpected must be taken more and more into account. The real is no longer clearly defined. Place, time, and matter allow for freedoms once undreamt of. Severity engenders dreams. Dreams start to take shape. Common sense, a hundred times confounded and ridiculed by successful experiments, is no longer evoked except through ignorance. The value of ordinary evidence is as good as nothing. The fact of being generally accepted, which once gave judgements and opinions an unassailable strength, leads today to their depreciation. *What was once believed by everyone, everywhere, everytime, no longer seems to mean very much.* Over and against the certainty born of the concordance of the opinions or statements held by a great number of people, there is now the objectivity of recorded fact, controlled and interpreted by a small number of specialists. Perhaps the value once attached to the general consensus (on which our customs and civil laws are based) was only the effect of the pleasure felt by the majority in agreeing amongst themselves, at one with their fellow men.

Finally, almost all the dreams of mankind, which figure in the range of our fables - flight, submersion, the appearance of absent things, the word arrested, transported, and detached from its period and its source - and many a strange thing not even dreamed up - all have now surfaced from the mind and the impossible. The fabulous is now on sale. The manufacture of wonder-machines provides thousands of people with a livelihood. But the artist has played no part in this production of marvels. It arises from science and wealth. The bourgeois has invested his capital in fantasies, and is relying now on the ruin of common sense.

Louis XIV, at the height of his glory, did not possess one hundredth of the power over nature and the ways to amuse oneself - to cultivate the mind or offer it sensations - that are enjoyed today by so many men of rather lowly status. I am not including, it is true, the delight of being waited on, of ordering, intimidating, dazzling, striking, or absolving, which is a divine and theatrical rapture. But time, distance, speed, freedom, the images from all over earth...

A man of today, if young, healthy, and prosperous enough, can fly wherever he likes, racing across the world, and sleeping every night in a palace. He can assume a hundred lifestyles; taste a little love, a little certitude, just about everywhere. If he is not without a little intelligence (but no more than necessary) he can partake of the best that's available, constantly transforming himself into a contented man. There is no reason for him to envy the greatest monarch. The body of the great king was much less indulged than his own can now be, whether it is a question of hot or cold, skin or muscles. If the king was ill, he could not be adequately cared for. He was forced to writhe and groan on his feather bed, underneath his plumes, without hope of a sudden reprieve or that insensitivity to pain afforded by chemistry for the least modern men in their suffering.

Thus, for the sake of pleasure, against pain, against boredom, and for the stimulation of all kinds of curiosities, a large number of men are better provided for than was the most powerful man in Europe of two hundred and fifty years ago.

Suppose that the huge transformation that we are now experiencing, and which is moving us forwards, develops still further, and finally destroys what remains of our customs, articulating quite differently the needs and means of life - soon this totally new era will give birth to men unable to link up with the past through any habit of the mind. History will offer them strange and almost

incomprehensible stories; for nothing in their time will have had a precedent, nor will anything of the past survive into their present. Everything that is not simply physiological about man will have changed, since our ambitions, politics, wars, morals, and arts are at the moment subject to a programme of very rapid substitutions; they depend more and more heavily on the positive sciences and thus less and less on what came before. The *new fact* is tending to assume the importance reserved up till now for the *historical fact* and tradition.

Already, any native from the new countries who comes to visit Versailles can, and must, look at those characters bedecked in volumes of dead hair, dressed up in embroideries, nobly arrested in parade-like poses, with the same regard in which we hold the dummies covered with mantles of skin of feathers at the Museum of Ethnology, and which represent the priests and chiefs of extinct tribes.

One of the most sure and cruel effects of progress is thus to add to death an extra pain, which is getting steadily more grave as the revolution in ideas and habits escalates and becomes more pronounced. It was not enough just to die; we must now become unintelligible, almost ridiculous; and, whether Racine or Bossuet, take one's place beside grotesquely daubed and somewhat frightening, tattooed figures, a prey to smiles, which throng the galleries and mix it imperceptibly with the stuffed replicas of the animal species...

I have once tried my hand at forming a positive idea of what is called *progress*. Eliminating therefore all moral, political, or aesthetic considerations, progress seemed to me reducible to a very fast and noticeable growth not only of the (mechanical) power of direct use to men, but also of the *accuracy* now attainable in their predictions. The number of horse power, the number of verifiable decimals - these are signs which, it cannot be doubted, have been increasing dramatically for over a century. A Paris street shakes and labours like a factory. In the

evening, a display of fire and treasures of light express to half-dazzled eyes an extraordinary potential for waste, an almost criminal generosity. Has not waste become a permanent, public necessity? Who knows what a fairly detailed analysis of these increasingly familiar excesses would uncover? Some distant observer, looking at the state of our civilisation, might perhaps think that the Great War was only the very tragic, but direct and inevitable consequence of the development of our capabilities. The extent, duration, intensity and even atrociousness of that war corresponded to the magnitude of our powers. It was on the scale of our resources and industries in peacetime, and as different in its proportions from previous wars as our instruments of action, our material resources, and our superabundance *required*. But the difference was not only one of proportions. In the physical world, one cannot enlarge something without soon transforming its very *qualities*; it is only in pure geometry that similar figures exist. Almost always, similitude is only in the desire of the mind. The last war cannot simply be considered a natural extension of earlier conflicts. Those wars of the past ended well before the real exhaustion of the nations involved. In the same way, with one piece lost, good chess players stop the game. It was therefore by a sort of *convention* that the drama ended, and the event which sealed the imbalance of forces was more symbolic than real. But we have seen, conversely, only a few years ago, an all-modern war drag fatally on until the enemy was ground down, its entire resources, even those furthest away, all consumed one after the other on the firing line. The famous expression of Joseph de Maistre, that a battle is lost

only because one thinks one has lost it, has itself lost some of its ancient truth. From now on, battles are *really* lost, because men, bread, gold, coal, and oil are lacking not only for the armies, but also within the very depths of the country itself.

Among so many achievements in the name of progress, there is none more stunning than that produced by light. A few years ago, it was only of visual concern. It could be, or not be. It extended into space where it met matter which modified it more or less, but which remained a foreign substance. Now it has become the world's foremost enigma. Its speed expresses and delimits something essential to the universe. It is believed to have weight. The study of its radiation scotches any ideas we might have had of empty space and pure time. It offers a mysterious mixture of resemblances to, and differences from, matter. Finally this same light, which was the typical symbol of knowledge, definite and perfect, now finds itself at the heart of a sort of intellectual scandal. It is compromised, with matter its accomplice, in the case being drawn up by the discontinuous against the continuous, probability against images, units against great numbers, analysis against synthesis, the hidden real against its pursuer, intelligence - and, to sum it all up, by the unintelligible against the intelligible. Science should find here its critical point. But all will work out in the end.

This is a translation of Paul Valéry's text *Propos sur le Progrès* (originally Paris 1928) in: *Bibliothèque de la Pléiade, tome II: Regards sur le Monde Actuel et Autres Essais*, Paris 1960, pp.122-127.

Tokyo 1989

art x technology

VOLKER GRASSMUCK

Interview with prof. Asada Akira conducted on November 12, 1989 in the Akasaka Prince Hotel, Tokyo. Asada

17

Akira is a student of Sawa Takamitsu, economist and philosopher at Kyoto University. He studied in France and is lecturing in economics at his alma mater. He is an important promotor of contemporary French theory in Japan.

Grassmuck: *Media are changing art. Literature has changed with the printing press. Film has changed the visual arts and produced new forms of art. In computer graphics (CG), the electronic media seem, above all, to be speaking about themselves. These are the first timid steps onto new territory. What powers do they add to the artistic means of expression, to the possibilities of artistic comment on the world?*

Asada: I think that at the present point of time the real interface, the real interaction between art and technology still has to come. In general the arts exploit technology or technology exploits the artists to present its own skills, but there is no real interaction. Up to now it is still a rather superficial relationship as far as I can see.

What new powers do the new technologies provide artists with basically?

Well, attempts are being made on a theoretical basis to criticise the system of representation, the way of presenting things from the focal point of the subjective eye. And this representation system on the basis of the dichotomy of subject and object and under the hegemony of the observing eye of the subject, is based principally on optical technology. And if, for example, you think of the situation in Holland in the 17th century, there were artists such as Vermeer, but at the same time Van Leeuwenhoek and Christiaan Huyghens, who laid the foundations for optics. Even Spinoza built a camera using lenses. There was a very close relationship between people involved in art and optics and lens-grinding. And I believe it was due to this constellation of art, technology and philosophy that the paintings of Vermeer, which nowadays appear to be so poetical and artistic, were produced. This is the form of interaction which I expect from modern technology. However, we haven't yet reached this point. But potentially there has to be a great change. With regard to optics and these perspective spheres, the camera in the 19th century reproduced and reinforced the paradigm of the camera obscura of the 17th century. Of course there is a great difference, the problem of reproductibility. But even so, with regard to the system of representation - one represents something from one's own subjective, perspective point - these two cameras belong to the same paradigm.

And then came the cg, for example. The cg does not represent something preceding the system. I think that the, let's say, 'vulgar' form of cg, does nothing more than reproducing the same story. There are a few prefabricated pictures which have to be represented in some fashion on the computer screen. But in principle a real model does not exist, the model which can be reproduced in an optical chemical process. There is only the data flow, digital

data stored in a data bank. And besides that, the programmes written in a digital language - that's all. And of course the pictures are simulacra, but simulacra without origin, without concrete model. Which means, the subject, for its part, has lost its privileged position. The entire system of this dichotomy and the perspective standardization now loses its meaning. That's why there is the potential for a big change, but, as far as I can see, there are no real reflections being made on this in the arts and the philosophy of art. That is the great problem for me.

I've noticed that fractalisation in electronic art is becoming very evident. When man is portrayed instead of a machine-being, it is almost the rule that his face is cut up and fitted together anew. The same happens to his voice or his body which perhaps becomes a musical instrument. And that doesn't only take place in post-modern thinking but in installations which can be grasped even by children. This is found only in the rarest of cases in the texts of artists. Is it possible to speak of a division of work: French philosophers as thinkers and computer artists as pragmatists of the multi-media society?

Yes, that's right, even without recognising the real depth of the change. That is the problem. A real interface, a real interaction is now necessary. But with regard to fractalisation, I believe it is possible to observe these three phases: in the 17th century, for example, one observed only one's own picture in the mirror. That is therefore a dual relationship. If one raises one's right hand, the picture raises its left one. It is therefore like the north and south pole, you see. It is very dual. And in this dual interaction the subject is formed. That is the famous story with the reflexion etc. It was the locus of dialectics between you and yourself. It was a dialogue with its polar structure.

But then the age of photography arrived. If you look at a photograph, there is no real duality in this sense. The actual surface is rigid, it is a freeze-dried picture of the surface. The surface has not yet been

fractalised, but in some way its own identity is rigid and cold. And besides, this picture can be reproduced an infinite number of times. One's own identity is suspended and reproduced in an endless series. There is no room, almost no room for dialectics between oneself and one's picture. In the age of the mirror there could be, for instance, a self-portrait of Rembrandt. That is the result of a long, accumulative process of dialectics between you and yourself, forming your own identity. But in the age of photography, it is only possible to have series, let's say Warhol-like series of one's own respective pictures which repeat themselves indefinitely without dialectic, how shall I put it, 'enhancement'.

But then came the age of the electronic pictures. Here even the rigid pictures of oneself, if perhaps not exactly deconstructed, are somehow diffused and - in a certain sense - resolved into fractal pictures which hover in the electronic network. That is the real, basic change which is now taking place. And as you said, it is my impression that artists are not really aware of this change of the paradigm. They are somehow repeating the mirror paradigm or, in some cases, the Warhol-like simulation. That is the status quo, as I see it.

We have always lived in a world of media, at least in this century. But up to now we have had to go to the kiosk to buy a newspaper, we have had to go to the TV to switch it on. But with new apparatus, with intelligent buildings, with TRON, for example, we are completely surrounded by them, encircled, mostly without being aware of it. The media are moving in on us. Do you see this as a qualitative step or is it just more of the same thing? Does it maybe mean the individualising of the media, away from the mass medium?

Yes, I believe that's where there is a basic change. In the extreme, one can imagine a situation in which the media terminal is incorporated into one's own body e.g. into the retina or even into the brain. An artist called Harada has created a *Media Suit*, as he calls it. It is an old piece of work, perhaps

5 or 6 years old and therefore fairly primitive. It is a sort of helmet on which there is a camera. It is possible to see the outside world via screen and camera, but only through this information circle, and you can connect computer games or CG directly to this screen straight in front of your eyes. In the extreme, it is even possible to incorporate these pictures, to project them directly onto the retina etc. In this situation - that is a kind of paradox - the media become, so-to-speak, 'immedia'. It is no longer something which imparts objective reality and one's own inner imagination. It is the immediate point of cutting the simulated pictures or those pictures which the camera has captured and one's own inner imagination. You could say it is a short-circuit of reality and so-called imagination. There are, therefore, indeed basic changes. And of course there is a social danger in this situation, because the mass media now enjoy such a powerful hegemony. And even so, it is still possible to isolate oneself nowadays from the media by a distance of, let's say, three metres from the television screen. But this distance is now being reduced.

I believe that, with regard to this incorporation, it is not art which is avant-garde but military or medical research. In the military sector there is the problem of, for instance, how to structure the cockpit of a fighter plane. If you have to look out and at the same time read the indicators inside, this causes great inefficiency. That's why headup-displays are designed with holographic presentations of the speedometer etc. superimposed on the view to the outside. And in an extreme case these pictures are projected onto the helmet visor etc. etc. It is my impression that the world avant-garde was taken over from the military sector into the field of politics and art around 1845. But nowadays the real avant-garde has returned to the military sector or even to medicine, in which sector experiments are now being carried out with a sort of projection of pictures onto the body surface of

blind people. Especially in these sectors the distance between the media terminals and oneself is now being reduced at a rapid speed, perhaps not to zero but at least to a simulated immediacy. That is almost a contradiction in itself as the media play a mediatory role. The paradigm of communication between two separate subjects seems to me to have been replaced by a kind of co-mutation, to use the term of a French theoretician ... oh, I've forgotten his name, but two things mutate at the same time. There is therefore no longer the transmitter, the message and the receiver. The transmitter and the receiver are now joined together at the same time and immediately. This is a very interesting and, at the same time, very worrying situation, but I see it as the actual potential for the great change. It is therefore not only quantitative but also qualitative.

I should like to go back to the military aspect. It can often be observed that the entertainment electronics we can buy in the shops originate in military developments, in technology which has been produced for military needs and requirements. I have often wondered if traces of military logic could be found in household mass media.

That is a very difficult question. But, for example, the wish to be able to see everything at the same time, the wish for the omnipresent eye which misses nothing, which no-one can escape, can be traced back to its military origin. I am not really sure, but nowadays war is not one of real fighting power. It is first and foremost a war of information-gathering technology. As can be seen in spy satellites. It is therefore not a war of explosive force, but first and foremost one of pictures in many respects. How can information be gained, how can one see the opponent's territory and, at the same time, how can one influence one's own people by means of manipulating pictures. This entire paradigm comes from military research, perhaps not entirely but considerable parts of it. I'm not absolutely sure, but that is my impression.

So when artists use these technologies, are they not only affirming something which has been developed for reprehensible purposes, something which has been set before them and which they then use for aesthetic purposes?

That depends. I happen to be a friend of a German artist, Ingo Günther, who uses satellite technology, in particular the kind of spy satellites and manipulates them for his own purposes. I consider that to be very interesting. For example, in 1987 at the Documenta 8 in Kassel, he presented *c'i, Communication, Control, Command and Intelligence* using satellite pictures. And it was a very impressive piece of work. In a dark room there was a marble table onto which pictures were projected from the ceiling. The pictures were satellite pictures of strategically important regions such as Nicaragua or Afghanistan. These pictures quivered on the marble surface which itself gave a geographical impression. And you looked down onto these pictures as if you yourself were a general at the command post of Star Wars. And with one movement of the hand you could wipe out a country. It contained a very ironical awareness of the present-day *condition humaine* which participates in these military networks of observation and control.

And on the other hand, he perforates/breaks through this *c'i*, which is military jargon, as *c'* i.e. Communication, Command, Control and Corruption. It is a corruption for the artist. He is aware of the position of the artist who is involved with such systems, as one of possible corruption. Because there is always the wish to see everything, to control everything, that could have its origin in military logic. In such works I can at least recognize a critical awareness of the situation which you have described. In 90% of the cases the artists are not aware of this. Perhaps they are playing with very dangerous toys without noticing the possible implications of these technologies. And yet one can fully exploit these technologies with a very critical

awareness. And Günther's works are aesthetically very, very appealing. And he knows it is a very dangerous fascination. In this context, and this is of course only an example, I can see the potential for a new kind of artistic work which is really serious in a social, political and military context. And at the same time aesthetically very, very ... attractive I must admit.

Oswald Wiener described media operators as the most important pursuers of neo-nihilism. This is neither the melancholic nihilism of the 19th century in Germany nor the 'substantial' nihilism in traditional Japanese thought as, for instance, Daisetz Suzuki expresses it in his foreword to Nishida's Intelligibility and Nothingness: "The West intellectually assumes a dualistic world, whereas the East has both feet firmly on the ground of the void which is a world of concrete existentialism and not a logical framework of abstraction."

I see a kind of ambiguity in this because as Nishida spoke about the place of nothingness, it was a very radical affirmation of the bottomlessness or, you could say of the 'imperturbability' of man. But at the same time this place of nothingness lent itself to being fetishised as a place in which one can play infinitely without human, historical meaning. With regard to the Japanese tradition of thought, the ambiguity of - well, 'real nothingness' is a contradiction in itself - but the deep insight into the abyss on the one hand and the fetishising of the pictures of the empty field which can envelop everything, in which one can play infinitely, on the other, is nearly always a central problem. And with regard to modern media and media art, I must admit that it is the latter which applies.

I can remember what Alexander Kojève said in his lecture on his Hegel interpretation in the thirties. He was a very interesting man. He gave this lecture on Hegelian philosophy in Paris. And he influenced not only Raymond Aron, Sartre, Merleau-Ponty but also Lacan, Bataille, Klossowski,

simply everyone who later went to make up the so-called French theory of the post-war age. He was a kind of source which came from Germany, of course. He had emigrated from Russia, via Germany to Paris. In this lecture he said history is a history of struggles. When the struggles are over, history ends. And man steps into the post-historical state. Following the Second World War, he believes that the struggle is over, the long series of battles beginning with the Napoleonic War and ending with the Second World War had in a way brought about the universalising of Western democracy which presents the final form of human government, according to him. After that he gave up philosophy and became a sort of bureaucrat dealing with economic regulation. After philosophy, only this kind of regulation or control posed a problem. And he travelled a great deal. First he saw the United States as being the first candidate for the post-historical state of man, and that was, to use his words, American animality. Man, who was released from the historical struggle with ideologies and power, can become an animal again, sunning himself, lying on the beach, listening to the bizarre, stupid music from the radio, drinking Coca Cola and eating sandwiches etc. etc. That is the first version of the post-historical state.

But as he came to Japan after 1959, he found the second candidate of the post-historical model of human life which he called Japanese snobbery, *snobism japonais*. It is not really snobbery, but a kind of *snobbishness*. A snob is someone who e.g. goes to the opera not because he understands operas and likes them, but who goes there because of pure appearance, because of the impression of being someone who can appreciate the opera as a high form of art i.e. doing something without relating it to its own historical, human content. The repetition of pure form which is empty and which is all the more refined and sophisticated because it is empty. That is snobbery in the sense of Kojève. And he

saw this in Japan because, according to Kojève, war, fighting had been suspended in Japan as early as around 1600, at the end of the feudal war. And in the Edo-age, war was completely suspended for more than two and a half centuries, and one could infinitely repeat the empty form of the tea-drinking ceremony, flower arrangement and even suicide became a ritual for the purpose of pure emulation, pure appearance. It is pure nihilism, the repetition of empty forms as such in a continually more sophisticated manner.

In any case, post-historism is very, very boring for Kojève. Everything that we have to do consists of very simple basic economic rules and snobbish play of empty significant. That's why it becomes very boring. But he believed that Japanese snobbery was less boring than American animality. That is the European point of view. He believed that the Japanisation of the world would come - at the end of the 50s. That was indeed a very radical viewpoint. But in one sense the world is not the world which is being Japanised. With regard to the French theory, for instance, for Roland Barthes the game of empty significant in Japan devoid of any content was made possible by the empty centre, the emperor's palace in Tokyo. That is the repetition of Kojèveian snobbery. Or if you consider Jean Baudrillard's theory of the simulacra without models, he too repeats the Kojèveian myth of Japan as the pure place of nihilism. Therefore: yes, there is a strong nihilistic tendency in the media and among people controlling the media and the simulacra.

I wonder if this repetitive empty form still dominates nowadays or if there is a media layer covering it which has a related form - which is not quite the same but similar. There is the empty centre of the computer and worlds are built on this nothingness. And the computer also creates this repetitive movement, the variations in music or cg. Does the connection between this media layer and the layer of traditional nihilism in Japan still exist?

Yes, I believe it does, even if people are not aware of this. I believe that, although there seems to be a great distance between these layers, the basic structure penetrates all layers. That is my impression. I am not completely sure if the deep insight into the nothingness has an influence on the operating of the media or media art, but with regard to this flower-arrangement-like nihilism, there is obviously a close connection between these traditional attitudes and present-day phenomena. That is my opinion.

Many children were present at an exhibition on interactive art, which I visited recently. It could easily be seen that this nihilism from the machine is not a theoretical construct, not a particularly sophisticated way of practising cultural forms, but something which has become so material and obvious that even children can intuitively grasp it.

In this context too I have an ambivalent feeling. Yes, 90% of the works are fairly childish. They are just as unlikely to be classified as works as art than as children's toys, very brightly-coloured, popular and attractive and that's all. Yet there is a potential for really serious works if you consider the basic requirements. I am both pessimistic and optimistic as far as that goes. But I must admit that high technology is certainly accompanied by a kind of infantilisation. We can of course talk about modern and post-modern technology. But let's say that if you wanted to take photos 20 years ago, you had to understand the mechanism. But nowadays everything is automatic, you only have to press the knob and the machine does everything for you. 20, 30 years ago the machines were not really black boxes. They were grey, and you could look into them, and sometimes you had to repair them. Sometimes it was necessary to adapt one's own intentions to the restrictions of the machine. But nowadays the machines become gigantic black boxes on which you are almost completely dependent. You press the button and along comes

the result. You don't have to understand the mechanism, neither is it possible to do so. If, for example, a camera breaks, you take it to the shop, but even the technician can't repair it. He merely takes out the electronics and replaces it. That is the black box phenomenon.

With the non-perfect grey box technology, people learnt something about the process, just as Marx thought, they got to know nature via mediating mechanics. But due to the fact that machines are now so perfect, the chance of learning something has got lost. We can rely on the machines without really knowing how they work. Perhaps technicians still know, but, for instance, people who design the cameras know a certain structure, but inside that there is again a black box, and only IC and ASIC engineers deal with that. And I believe that science fiction covers this kind of thing quite intuitively and e.g. in 1945 - I mean Orwell's 1984 - in the dystopia of 1948 which is 84, the city was controlled by Big Brother, a paternalistic figure demanding from people that they give up their needs in order to work and to discipline. But in today's SF, the central figure is nearly always maternal, the central computer is nearly always called 'Mother', a mother-computer controlling a mother-ship or a mother-city. Of course there is an etymological relationship between mother-computer and terminals. However I see in this a subtle connotation. The mother is not like Big Brother. She watches over her children. But she embraces her children, and as soon as they complain about something, she is there to share out the sweets. The children can rely entirely upon her.

This is connected with infantilising, a kind of electronic cradle.

Yes, even the electronic mother's lap of the mother computer. That is, of course, an exaggeration of the real situation which is intuitively covered e.g. by SF-authors. That is one

side. I spoke about the camera. You can however also take TV-games. The computer becomes a very patient mother. In reality the mother is busy preparing meals etc. and therefore cannot be attending to her children 24 hours a day. She has to go away. That's why the children must learn to do things independently. But nowadays computers become a mother who is so patient that she can look after them for 24 hours. The incessant flow of brightly-coloured pictures with which the children can play is the ideal of the computer games. And I have seen in computer games a psycho-analytically very archaic form of figurativeness. And the story is nearly always mythical. You have to overcome many dangers to save a princess. That is not a novel but a romance, a mythical story, almost an Odyssey. Some see a contradiction in this - high technology together with very archaic mythology. But I think it is compatible because present-day technology has become a mother who is very forbearing and gentle towards her children. Of course I am exaggerating, and it is only a small symptom, but if you extract this symptom, you can recognise this kind of playful and pleasant dystopia in which you have even lost your awareness of being enclosed in it. That is the dangerous aspect which I foresee in this kind of infantilising which technology drives forward. In this sense I am therefore pessimistic.

It is very interesting that you bring mythological structures to the fore. It is my impression that in many places in which people from literature or philosophy think about the media situation, divinities and spirits and ghosts reappear. That would therefore be a kind of new animism. Could it be that we have assumed an animism with a multitude of frightening divinities and spirits with which we have to come to terms; that humanity then went through a phase of rationality in which the subject concentrated on himself all forms of reasonable interaction with nature, with natural forces which can be explained rationally; and now in the end spirits are rising again, not from outside but from the man-

made structure of technology and the media themselves: i.e. an animation, not in the technical sense of the word, but as a man-made form of animism?

Yes, that is my impression, too.

For instance, in William Gibson's Cyberspace, all such possible spirits appear.

Yes, and it is not the Catholic or Protestant form of God but e.g. voodoo. It is very primitive because it is hi-tech. Yes, maybe you are right. I myself believe that there is a kind of circular short circuit between hi-tech and a frequently very primitive form of animism. The system is so omnipresent, so complicated, so gigantic, that it is almost inevitably reified as ubiquitous divinity, if not as God. I do not believe that modern criticism has lost its subject-matter. Perhaps it is no longer possible to speak of the liberation of man 'as a genus'. But it is possible to criticise this kind of reification and re-mystification of the system to something similar to a galactic mother's lap or a divinity. And that is precisely the task of the artist, as I see it. The real artists cannot play with these pictures. They can play with it, but at the same time they criticise it from inside. It is all right to let oneself be captivated by the possibilities. And at the same time one need not and should not give up one's awareness. This is a very difficult double standard, but without this a work of art loses its status as art and is transformed into a toy or a ritual instrument. I see the strong tendency, maybe not of becoming reactionary, but of returning to the myth via hi-tech. That is precisely the condition which makes the really serious, critical, artistic work indispensable nowadays. That is the reason why I said that I am at the same time both pessimistic and optimistic.

The standpoint of criticism is, of course, very difficult to grasp. Art always provides comments on the situation of man in his environment, on the problems with which he is

confronted. For instance, as a reaction to environmental problems there is environmental art and even ecological art. It is more difficult with the relationship between man and the technical environment because there is not the 'original' state of man which he has left. Where could criteria for criticism or merely for this irony come from?

Well, as I said, I am not sure where the absolute basis of criticism lies. But there is one thing, that the vision of organic totality is always suspicious. The vision of an ecologically harmonious system is always deceptive to a certain degree. And if you leave aside the theory, the artist can feel mistrust towards this way of looking at the situation. Perhaps it is an intuitive feeling of discrepancy or break or split etc. And sometimes they are wrong. I believe this intuitive repulsion of organic totality, of this vision and this picture of organic totality could be a starting point from which the artist can at least distance himself, if not criticise, from the myth of the electronic mother's lap. I believe ecology is a very important matter. And a movement like the Greens has its own significance. But agriculture is, on the other hand, a form of ecological distortion, a very big one. Instead of the forest with its multitude of plants, you have a very homogeneous field. To bring in another point of view, this kind of mistrust towards organic totality is a feeling for history. The organic totality is looked upon as something natural, something preceding everything, preceding human intervention, but something which is living, because nature is often the result of preceding technology e.g. of agriculture. The Japanese always think of nature. But nature which they have made e.g. in the last century, the rice fields, the forests etc. If you mistrust organic totality and criticise it, you must speak about history. Nature is historical. I believe that is very important.

And with regard to art and semiotics, this differentiation is perhaps one of symbol and allegory as e.g. is characterised by Walter Benjamin.

Symbol is a sign which symbolises and is symbolised. It is a natural sign which is *vivant et vécu*. It is myth and symbolic cosmology, symbolic totality. A symbolic organism is almost always a kind of illusion. In the face of this, Benjamin paradoxically praises allegory. Because allegory is a dead sign. And in allegory the designated and the designating are arbitrarily connected via convention. And convention is always historical e.g. the Old Testament was seen as an allegory of the New Testament. The Exodus as the allegory of the dead Christ who is resurrected. But that is an artificial and imposed interpretation. And as such, very arbitrary and secondary and parasitic, seen from the symbolic point of view. But as multi-layered ruins of the dead signs, allegory can, according to Benjamin, speak about history. History as ruin. I believe this kind of historical awareness is necessary, also in the field of technology. In the field of technology one tends to speak almost exclusively of harmonious totality which can be achieved by new technology, the new vision. And it is almost always illusory. I cannot distinguish between technological symbol and technological allegory, but yet these subtle differences can exist in the attitude of an artist. But it is very subtle and a pre-determined difference cannot be detected. But I believe that is decisive.

In the West the remains of subject philosophy can still be lost. Thinkers feel threatened by computers and, in particular, by artistic intelligence. In Japan this fear of loss does not exist. Are the Japanese better prepared for what is to come?

Well... Perhaps Japan is *too well* prepared, in the negative sense, by the superficial repetition of empty signs e.g. so that it can adapt to the surface of new technology. But with regard to the far-reaching change which I have hinted at, I am not so optimistic. Let's say, they adapt too easily to new technology to see the real contradictions, the real,

subtle decollage between man and technology. In no way do I support subject philosophy in its classical form and the criticism referring to this, and yet the awareness of this gap, of this almost unalterable distance, could be a starting point for developing something really serious. As far as Japan is concerned, I am very divided though. But yes, sometimes I think the interesting cases could be made ... After all, I can say of this kind of differences of cultures ... I believe works can be made in Japan which can be taken seriously, and in Germany and in France e.g. high technology is advancing at a most amazing speed. Perhaps the difference is not as great as one imagines.

Don't you think that with the One World which is advancing upon us, the globalising of the traffic of goods, people and information, that the cultural differences are the only thing which can save us from homogenisation? And if this path leads to disaster, of whatever kind at all, it doesn't have to be a world war, which at the moment again seems less probable, would diversification be the only chance for there not to be a global disaster.

Yes, I do believe that the differences of the cultures are one of the most important resources which we have and which are now on the brink of homogenisation. But I think that if you talk about the differences of cultures, you have to be careful with the definition of culture. What is cultural identity? Is it the cultural identity of Asia, Japan, Tokyo etc.? Even within Japan there are many traditions of which some are incompatible, some come from Korea, from Taiwan etc. Of course, it is important to preserve these cultural differences and to develop them further, but I do not believe in a global definition of cultural identity. I do not mean global, - the general definition of cultural identity of Japan or Asia. After having said that, yes, the cultural differences are fairly important.

Recently I met an artist, Mijajima, who is making a circle or a triangle out of meters. It is a line

made of numbers of which some tick over very, very quickly. And he has produced a form from this in a dark room in which there are hundreds of small, red numbers which tick over at a very fast speed. Even that is again an allegory of, let's say, the star wars control room. But at the same time it resembles a meditation room of Zen-Buddhism or of the tea-drinking ceremony in its most essential form. I experienced it as being very Japanese. Not in the negative sense, but in a positive sense. If not Japanese, then very Oriental. This kind of difference could be reflected in works of art, in the models of the media. And that could be a potential

for really new works. On the one hand we have a very vulgar form of Japanisation, a vulgar form of snobbery e.g. the popular programmes on television are very, very Japanese because, even the advertising films have to be nonsensical, it has to be a parody of oneself. That is why it approaches the empty game of signifiants. In a certain sense it is very Japanese, very snobbish, to use Kojève's word. But at the same time, serious works can be made with a fundamental Japanese or Oriental or Zen-like insight. Yes, in this tendency I see a hopefully productive way of presenting technology hand in hand with the culture of difference.

Teheran 2050

the artiste and his media

ADILKNO

The prophets of ancient times were the television sets of their epoch: they were charged with a hard, clear-cut, penetrating message.

BOELI VAN LEEUWEN

27

Now that the 21st century is drawing to a close, and the duel between the arts and the exact sciences has lost its meaning, we can take a calm look back at what so many generations of the world's population were up in arms about. Looking back at the media devices which were installed outside of the Self, we see the *artiste*, up until quite recently, engaged in a struggle with his relationship with the world of objects. In doing so, he drew upon the reservoir of a heritage of mythology, in order to solidify and clarify the hazy contours of his problem. With the disappearance of the separation of subject and object in recent decades, we have obtained the privilege of voyaging through the mythical past and supplying our ancestors with the images upon which they can continue to work.

Keeping to the conventional chronology, the impressionistic media at the end of the 20th century can be characterized as a set of 'devices' with a secret. They derived their credibility from the fact that media-spectators

themselves were not hooked up directly; rather, an Other looked, listened or talked in their sensorium. In those days, it was the contemporary version of the 19th century's *je est un autre*. This electronically controlled alienation effect determined what ultimately would emerge from the *artiste's* inner world and crystallize in his work. The sense of unease pervading the media had its source in the disturbing sensation that it was always something alien fuelling one's own authenticity. The media had an exhaustible reservoir of world information at its disposal. This hindered one in getting acquainted with the wellsprings of the imaginary: the *pictoreal* of one's personal subconscious seemed to subside of its own accord, to become a multitude of scraps of items suspended in a state of entropy. In this never ending day of topicality, art lacked a mission of its own. The *artiste* was driven by a lack of protection to seek a maximum of exposure in the media market, in order to continue, by means of overexposure, to be able to call up a secret.

28

Around the year 2000, two strategies were developed which were to result in the expressionistic period in media. On the one hand, we see the flight into matter. Against the background of the antimedia mass movement, which was deserting the media for reality, the *artiste engagé* cultivated his dealings with his material until they became a solidity cult. He sought to return to the 'essential, the ever-present'. The substance, which was worshipped within this culture, was held up by the *artiste* as a reaction to the virtual, the all-too-virtual in the world's consciousness. The artistic school of Material Order saw the maintenance of the memory of nature as its social responsibility. Ecological realism placed its monuments amid modernity's powerful ruins in a furious attempt at future immortality. The movement marketed its works as the final chance to save human beings from the media, but, in so doing,

entered into a corrupt conspiracy with the world government against the planet's population. Thus, it called down the same fate upon itself as various folk art forms and social realism had in the totalitarian 20th century. When the anti-medials had to admit defeat, the movement's sculptures disappeared into the trash bins of art history, as well.

The media, on the other hand, sovereign at the beginning of the 21st century, were striving for complete dematerialisation of the world. In their transnational network, the multimediatici had given them themselves over to the intoxication which they could bring about by short-circuiting various media forms. This school was the first to succeed in directly connecting media and sensorium. Under the influence of psychoactive drugs, Nietzsche, Burroughs, and Pynchon, they made ready for the journey of transcendence. To this movement's thinkers, the disturbing sensation of visitation by an Other, who forces his world on you and has no real use for beyond that, was a kind of static. Human subjectivity turned out to be a form of media-created refuse with no further charm or danger. The sovereign *artistes* were stars in the creation of artificial continents. In the entirety of their unnatural world resistance, they accepted a voyage through the innermost of worlds, which hinged on the neural networks and the bio-soft. With the commercial psycho-consumers at their heels, they secluded themselves in media contemplation in which experimentation outside of the lab was gradually beginning to seem like something unattainable. Threatened with becoming imprisoned within their small, closed-of world, their answer was flight: a flight forward into research. In the beginning, they regarded the human brain, in which they had taken up abode, as a model capable of reflecting the open architecture of their hard- and software. With their neural networks and biochips, they carved a path through the think tank of Homo Sapiens. Until they made

an astonishing discovery. Undaunted, they persisted and ultimately exposed the human spirit as a timeless media matrix open to immediate exploration. But this made all their former tricks seem mere child's play, which had taken place in virtual reality, the cyberspace that had found its Jules Verne in William Gibson in 1985.

If art does not seek to represent its own era, it takes refuge in the classics. Eternal truths were said to be lying hidden in myth, truths to which access could be gained by using the most modern means. In our times, too, we see that this is an all but inexhaustible source of motifs and images. For centuries the anti-topicals have successfully invoked the perpetual topicality of mythology. According to them, it is out of natural propensity that human beings imitate Oedipus or Eurydice at the most inopportune moments. This *Ewige Wiederkehr des Gleichen* (Perpetual Return of the Same) which they put forth is subtle and multi-faceted: our reason should not move in a circle, but in a spiral (Jünger) or a gyro (Yeats). Through uninhibited use of mythology, the *artiste* can give us memorable moments in which we pause and regard the present through new eyes. Even the proponents of progress are not above employing myths to warn against regression to them. They are such tall tales that they are not easily cut down to size, and can be put to use virtually everywhere. The media age was the time *par excellence* for shaking the dust out of the old myths and democratizing them. They were part of the heritage of the poets and painters of the 19th century; in the 20th, they lost their hoary historical connotation of having been stories which had been passed down through the ages. They were introduced into the narrative framework of television and computer programs as pattern recognition, as opposed to the data classification of the Gutenbergian universe of linear reasoning (McLuhan). In the 21st century, stories which had

originally served as the cement which held society together kept their status: as big box-office hits. They still provide employment for the *artiste* who is uninterested in the problem of immateriality. It is precisely the physical aspect of mythology, the openness of its relations with violence, with the deity and the beast, which constitutes the robust return of a physicality from which we had parted.

The explorer who had gone reconnoitring in the brains of human beings and computers were not in the least interested in this form of mythical entertainment. When they entered the timeless media-matrix of the mind, they gained direct access to the complex works produced by the imagination. This required no archeological excavation or prophetic gifts, either. It turned out that they did not have to be geniuses, or chosen, to stand face to face with human nature and its terrors. They had the right equipment, that was all. But that was shocking enough. After observing the cognitive functions of the brain, they penetrated deeper, into the geological strata underlying the sensorium. In this older ground they encountered the screens through which priests, mystics, poets and the founders of religions receive their revelations. The remarkable thing was that these heroic bearers of enlightenment took from this timeless arsenal ceaselessly, but never put anything back into it. The only ones who could supply the seers with their visions, were those who had access to these strata. To their amazement, these astronauts of the brain, having gone beyond cyberspace, were forced to the conclusion that it was up to them to create these mental images. They took up the invitation. After one and a half centuries, their scientific efforts had finally acquired a mission. Their preparatory schooling in the exact sciences inspired them with clear cut, hard messages. They were the creators of our present. But that also meant the end of the myth as eternal truth and the dialectics of art in opposition to the exact sciences.

Since then, the task of art has been to produce material with which to supply the past. From 2000 onwards, artistic effort is directed at the manufacturability of the world. The *artiste* produces images which will return endlessly, up to and including to his own times. While there are a few

universal works which are popular everywhere and at all times, there are also countless local and regional studios producing archetypal images for the local market, from which fore-mothers and -fathers from before the *Götterdämmerung* can extract once again their mythology.

m n e m o s y n e ' s
f i n d e s i è c l e

MAX BRUINSMA

Faust: *Mich faßt ein längst entwohnter Schauer, der Menschheit ganzer Jammer faßt mich an.*

31

Hier wohnt sie hinter dieser feuchten Mauer, und ihr Verbrechen war ein guter Wahn!

Mephistopheles: *Vorbei, ein dummes Wort. Warum Vorbei? Vorbei und reines Nicht, vollkommenes Einerlei!*

Was soll uns denn dass ew'ge Schaffen! Geschaffenes zu nichts hinwegzuraffen!

Das ist's vorbei! Was ist daran zu lesen? Es ist so gut als wär' es nicht gewesen,

und treibt sich doch im Kreis als wenn es wäre. Ich liebte mir dafür das Ewig-Leere.²

Faust: *- da seht ihr, daß ich verdammt bin, und ist kein*

Erbarmen für mich, weil ich ein jedes im voraus zerstöre durch Spekulation.³

What is the value of memory? Why does the dying see their entire life pass 'in a flash' before their eyes? In this terminal moment of total recall memory itself vanishes. Perhaps this 'flash' is a final confirmation of the fact that one has actually lived. But then it is an affirmation no longer essential to life, and our culture associating this image not so much with memory and its functions, as with death: whoever sees their entire life pass before them is, in effect, already dead.

The image of the Dying has a remarkable similarity to the editing principle of the video clip: 120 beats-per-minute. At each beat, at each feverish palpitation, an image. Not a static one, but an image which, within that split second, deflects into nervous spasms, staggers, zooms in and out, and appears to have no other purpose than to flash briefly across the contracted retina, as if the only thing that really mattered was not the quantity or content of the images, but their impact. These images have existed. This ephemeral touch has become a sign, devouring all meaning. Just as in the 'flashback' of the dying man, the memories are not relived anew but are a futile - cruel - sign that, following this solitary split-second, will no longer exist.

Art (these days) shows a singular resemblance to the 'flashback' of the dying. The images that our culture has established and used and piled up, are being reeled out again at a stupefying tempo. No longer as integrated parts of an ideological whole, but as 'simulacra'; as token copies without context.

In former times - that is before I was born - painting functioned as ideology. Painting did not describe ideology, it was its icon. Nowadays painting operates in an historical vacuum. It has become an old craft, a medium that derives its significance for today's recipient, largely due to the venerable dust of centuries that clings to it so tenaciously. In current times, 'dusting off' would be an act of barbarism; after all, the value of an antique

art object is determined by the dullness of its patina. Likewise the price of a painting, is now evaluated according to its provenance and the number of square metres of painted canvas⁴, not for its pictorial qualities or (apart from the canvas itself) its actual content: the significance of the medium threatens to engulf and submerge every other meaning.

As at the end of the last century, art is no longer inspired to fulfil the desire for images imbued with meaning, both intrinsically and from a generally accepted ideological point of view. For the moment art's sole task is to act as a referent. What the work of art represents, and how that representation came into being, hardly seems to matter anymore. What counts is the Rite, in which the work of art is no more than a prop, a host with the cloying taste of sanctity.

One of the few art-media that can escape, not from the ritual of art but from its meaningless cult, is the medium that makes use of modern means of communication. After all, as long as the acquisition of an 'original, signed' videotape or floppy-disc is not feasible, there is no danger of this art form succumbing to the blandishments and fraudulent aura that illuminate the old, traditional arts. Yet it must participate in the rites if it wants to be recognised as Art, and not as video game or TV-commercial.

The relationship between art and media/technology is a problematic one, governed by paradox. The electronic media - because of their reproductive character - do not fit easily into the accepted canon of the fine arts, but to be Art they must be manipulated within that canon. The alternative here would be for the artist to manoeuvre the canon to suit their medium. No easy task since, within the entire field of factors that provoke Art, the artist is but a single contender. Another complicating factor is that of the strong connotations already attached to the electronic media which are, in essence, anti-Art. Up till now

these media have been used primarily as instruments for the distribution of 'objective' information, and as disseminators of popular culture. This 'vernacular', it must be said, lies at the basis of what is generally understood to be 'high art', but is - precisely because of this hierarchical relationship - sharply distanced from Art.

Could it be possible that media such as video and the computer, with respect to their 'craft'-application, will capture the same licence as did painting and sculpture in past centuries? That question can only be answered in the affirmative when one redefines Art.

Practically all the works of art presented in this exhibition operate within the old paradigm of Art. They are either sculptures or 'moving' paintings which in most cases - and this is quite striking - are concerned, in one form or another, with the problematic links between history and the present day. One intriguing aspect of this is that the implementation of state-of-the-art media portrays one of the oldest conceptual themes of art: memory. But here the memory manifested is a tragic one. That of an irretrievable past, constantly receding from us - not only in time. Memory refers here to another life, fundamentally different from our own, and thus leaving us bereft of roots to nourish. In this respect current art reflects that of a century ago, at the last *fin de siècle*. The image on the monitor functions as the vision of the Dying: as an after-image of a time gone forever. This is partly due to the paradoxical character of the media - with the possible exception of the instant video image (without tape) - that what it represents is by definition already past; the 'has been' of the content of the image overrides the 'being' of the image, or of the medium, itself.⁵

Yet even without reference to this specific characteristic of the media, the preoccupation of media-art with history and memory is remarkable. It

is as if the media, which are predestined to become the eventual storehouse for the pictorial heritage of thousands of years of Western culture, consume this heritage at an alarming rate. To be rid of it? Out of helpless nostalgia?

The varied forms that the fascination with history assumes, visualise differing interactions between the present and the past, in which one and the other are alternately questioned; all of which seems to point to a state of tension between the two.

The representation of today's reality as a distant, elusive memory is given substance in tapes and installations that show images of stark, tangible reality in an entourage of pictorial quotes from the past. Through this approach the present itself can become a quotation, and thus likewise be assigned to the past. Here we come up against a crucial psychological and philosophical problem of our time: the 'here and now' - as time marker, as the centrepiece of time - has itself become problematic. Just as the absolute zero of temperature only exists as an axiom, so the present exists only virtually, as an abstract reference, without tangible reality. Given this, reality itself becomes virtual, incorporeal, a model that we know only through its illusory form, and to which we can only refer by means of illusory forms, not by representations.

One of these illusory forms is the dream, and its associative construction can serve as example to reality: a reversal, as in the work of Lydia Schouten, who interweaves a dreamlike irreality with 'documentary' images, quotes, culled from the 'reality' of advertising and television. She uses these references - unlike many of her American colleagues - not to criticise their absurdity or deception, but more as a form in which reality appears to us. That the varying stylistic and conceptual elements in her work have a largely consistent effect, underlines the fact that Schouten sees a close affinity between these versions of dream and reality. For, what is the fundamental difference

between the memory of a dream and that of a 'real' event? The dream is a pictorial house-of-cards, and as 'construct' no more real (or unreal) than any other reality, the moment it has past.

Hooykaas and Stansfield likewise use dreamlike structures to present their conception of the links between reality and memory. Their *Museum of Memory* can be read as an orientation expedition into memory to find and expose reality. Or, in the context of their new work *Radiant. A Personal Observatory*: reality is an unattainable network of possible images without time or place, which only exist when they briefly flash into the observer's memory. This, too, is a reversal of the current hierarchy between dream and reality, whereby reality exists as nothing more than the dreamer's conception.

The confusion between the observer and their memory is perhaps most acutely expressed in the work of Giny Vos: the dead creature looks back at the captured images from times - past - when it was threatened with extinction. It is fairly simple - and vertiginous - continually to change the connection between object and subject within this image, without it affecting the content of the image as a whole. It makes little difference in present terms whether the recollection of dying refers to the dead, or that the dead remembers dying: in both cases the living witness is an outsider.

Another approach to history could well be called the 'history machine'. A device which, like a relentless millstone, grinds time and all its incidence into memory. The mechanism of this process is so disturbing because it is in principle a Perpetuum Mobile, an autonomous movement that continues regardless of what it is motivating. Another metaphor for time-without-present; an eternal past. The combination of video and computer enables artists not only to imply the possibility of a history machine, but also to literally construct one, as Bill Spinhoven does with his *time stretcher*. In such a

machine the visible reality, the reality that only a milli-second ago flashed before the eyes - in the mind - of the observer, is instantly converted into memory in its most blatant form: an intrinsic reality, interpreted and transformed into something that appears to have no coherent connection with its source, the present. It is estranged - deceased. In a similar vein Jeffrey Shaw processes his 'input' into a maelstrom of images, disconnected from reality outside the machine. His millstones, rotating against each other, and the image-flour they produce, could be interpreted as a pseudo-realistic variant of the classic *panta rhei* to which Ricardo Füglistahler pays homage in an equally classical-poetic manner.

Füglistahler already enters the realm of a third approach to memory: the mythical. This too, is given form in a number of works presented at the exhibition, with such titles as: *Palimiro*, *Venus Née/Praecox*, *Pompeii* and *Albert's Ark*. The myth is an inverted history machine. After all, the mythical story is not restricted to any historical arena and history has no hold on it. The myth represents an eternal present, a timeless reservoir, not so much of images but of metaphors, that can survive an almost endless series of metamorphoses. In myth, memory is permanently actualised: Prometheus becomes Faust becomes Einstein.

None of these approaches are new in themselves, but through the intrinsic possibilities, offered by the electronic media, to reproduce in a fraction of time the entire catalogue of memory images and pour them over the recipient in an order exclusively dictated by the programmer; by the randomness and omnipresence of references, memory is astutely robbed of its primary function. Meditative reflection, which reconnects it to the present and which is so strongly linked to the contemplation of traditional art, dissolves into what Walter Benjamin called *Rezeption in der Zerstreuung* or, freely translated, 'Viewing to Distraction'.

I do not think that, after fifty years or more, we should regard this concept as initially applicable to the viewer, as Walter Benjamin did, but rather to the media itself. The distraction of the observer stems not so much from the fact that he watches with countless others, but is a direct consequence of the bewildering confusion of images, of the deluge, that engulfs them and casts them adrift.

Viewing appears to induce a certain *ennui*. The eyes see too much and become heavy, ...as if the fatigue with what has been achieved quickens the desire for the unachievable...⁶

Dutch media art is no island of national identity in the midst of the international art market. On the contrary; in spite of references to cultural icons, such as windmills and Van Gogh, the work of the fourteen artists presented here, all of whom live in The Netherlands, can rightly be regarded as a sample of the enlivening effect which the artistic use of current electronic media is having on the international arena of art.

I also feel that the conceptual affinity of these otherwise differing works reflects an enigmatic problem that is absolutely pertinent to current Western art: that of time, *that pecks at my spine*.⁷

In all these approaches to past and present there appears to be an incurable break between the two. In the realm of the one, the other does not exist, except as an impossibility, that emphasises the loneliness of the present position. It is this desolation that I see visualised, in a rich panoply of forms, in the proposals for this exhibition. That

1 J.W. Goethe 'Faust, Erster Teil' in: *Werke in Zwei Bänden*, München 1981, p.675.

Faust: *An unaccustomed shudder seizes me. The woes and lamentations of Mankind. Take hold and grapple me. Here she lives behind these clammy walls, Her crime an innocent delusion.* p.848: Mephistopheles: *All over? What a word! Why so? Just gone? Pure nothing? How absurd! Why recreate Creation endlessly, Simply to sweep it into vacancy? All over now. What's that supposed to mean? It is as if these things had never been; Yet the wheel turns, and returns, none the less I should prefer eternal emptiness.*

these works of art do not escape a certain schizophrenia is unavoidable since, on the one hand, they can be read as traditional works of art and, on the other, as challengers of the final frontier between Art and non-art. This equivocal position could mean that we are witnessing an end-game, the *fin de siècle* of ideology-bound art.

The fissure between history and the present becomes perspicacious when portrayed by art, either by glueing the two within the provisional space of the image, or by showing its absoluteness by interchanging - via the media - the one with the other. In both cases it seems justified to conclude that the alliance between art and modern media can be a fruitful one because this combination, more than any other, can show the borderlines of both the current definition of art and the applicability of state-of-the-art technology within art. And by revealing these borders it can open up the possibility for a scenario as yet unwritten - a picture of Art to come.

Crisis in a culture inevitably leads to a crisis in art, and when that culture is built on history, art must once again reformulate its relationship to this mother of all arts. A redefinition of art must take into consideration a number of archetypes that are fundamental to the human motivation for producing images. One of the oldest and most deeply rooted of these archetypes is *Mnemosyne*: memory.

Seen in this light, the flashback of the dying serves a vital purpose.

3 Thomas Mann, *Doktor Faustus*, Frankfurt am Main, 1982, p.502.

Faust: *- you see here that I am damned, and there is no mercy for me, for all I touch in anticipation, I devastate by speculation.*

4 The Japanese broker who switched over to ancient paintings explained: *...a very much higher price per m² than even the most expensive site in Tokyo.*

5 see also R. Barthes on photography, e.g. in: *Rhétorique de l'Image* 1964.

6 Jan Romein, *Op het Breukvlak van Twee Eeuwen*, Amsterdam 1967, p.228.

7 Hugo Claus, *Sonnetten I*, Amsterdam 1988, p.7.



the artists

RICARDO FÜGLISTAHLER

BORIS GERRETS

MADELON HOOYKAAS / ELSA STANSFIELD

NOL DE KONING

RENÉ REITZEMA

LYDIA SCHOUTEN

BERT SCHUTTER

SERVAAS

37

JEFFREY SHAW

BILL SPINHOVEN

ROOS THEUWS

GINY VOS

PETER ZEGVELD

The next section contains monographic articles on the artists in the exhibition.

The colour photographs give an impression of the works in exhibition,

of which technical data can be found in the biography section at the end of this catalogue.

The pages following each installation contain contextual materials provided by the artists.

How to make a sculpture from lead and Portuguese granite, naturally creating an impression of leaden heaviness, while its theme, on the contrary, is light and almost implicit? For most artists, such controversies may be the most ordinary things in the world, but not for Ricardo Füglistahler.

Panta Rhei is a sculpture which, at first sight, looks like a primitive, alchemistic appliance for squeezing sap out of the clouds, a kind of distilling apparatus to be used for preparing secret elixirs from cumuli and, at the same time, a rain machine invented to render the rain dance permanently superfluous. At second sight, it is a work of art with as its theme the cycle, the cycle of water.

On two small monitors, we see clouds glide by, very slowly. Under one of the monitors a dropper is fixed with under it, in turn, a block of granite, eroded at the spot where the drops fall. The cycle is clear: clouds make rain, raindrops make puddles, and water evaporates. However, what do we learn from this, except that everything flows (*panta rhei*), as Heraclitus phrased his eternally quoted principle? Füglistahler's other work can perhaps provide us with an answer.

The main preoccupations behind the video installations that preceded *Panta Rhei*, from (the first versions of) *Moving, Fish* and *Initiation* up to and including the impressive black coffin of *Requiem*, were religion and rite, myth and technique, life and death. Laden and heavy subject matter, visualised and elaborated in an equally laden manner. Soil, leaves, bark, branches, candles, dead fish (sometimes strung together), blood, decay, decomposition, cadaverous smell, dark, usually brownish colours, droning and shrill noises – those are the components of the installations. They are applied in order to create a sacral atmosphere allowing the viewer to become aware of his own finiteness and the infinity of the ritual universe. The starting point is that primitive cultures and their knowledge of the concrete are superior to modern societies which, due to their advanced technology, have lost all affinity with the concrete as well as the mythical. The conclusion is less than promising: man has lost himself due to his blind belief in progress and his hysterical worship of technology.

All these 'earthly' installations undeniably demonstrate concern about Nature as she withers away. However, now that a few

years ago the Environment was invented and Nature perishes in a sour flood of concern, sympathy and empathy, it is time to let go of the earth and to cast one's glance at higher places. At the Universe, for example. It is highly imaginable that Füglistahler has made *Panta Rhei* (and *Orbit*, an installation from the same period on the orbits of moon and earth) to distance himself not only from the religious, ritual dimension of his earlier work, but also from the hysterical worship of Nature. Stripped of any form of mysticism, this *typical transitional work* (to quote the artist himself) is purely dominated by the course of things, the cycle of water, the progress of time, the movement of the planets.

It is therefore no surprise that one of the works made after *Panta Rhei* roguishly settles the score with the entire earth-and-nature cult. Picture *Stocked Wood*: three wooden screens plastered with painting canvas, treated with a stamp and painted in such a way that they really look like pieces of wood. On the screens, neatly arranged in a rack, it is written in large letters: *wood*. This work in fact produces more dishevelment than his ritual works. It is sharper and more intense because it simply does not express a positive or negative opinion on one of the poles (primitiveness versus civilisation, nature versus culture, etc.) but undermines the poles and the polarity itself. Is this wood, or is it not? Is it real or is it fake? The question spins around. There is no solution.

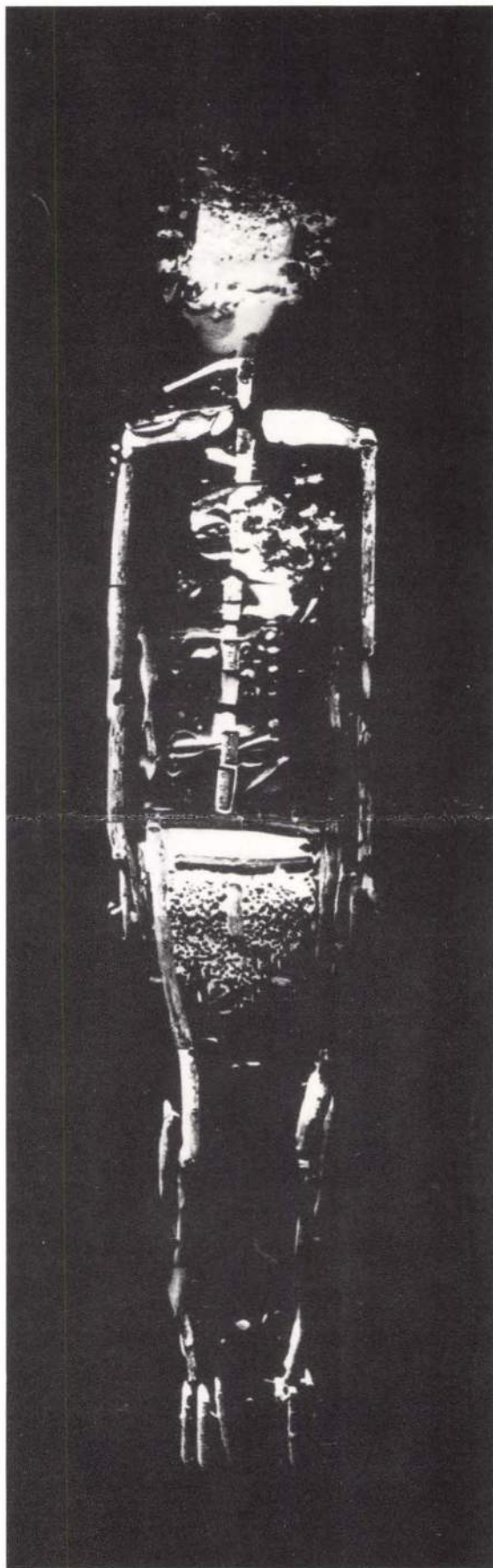
Apart from sculptures with the norm of measurement as a theme (it must be possible to express everything in terms of measurements), Füglistahler is now also working on a sculpture dedicated to Michael Collins, the forgotten astronaut from Apollo 11. While Armstrong and Aldrin gained immortality, Collins circled the moon and is apparently still doing so, because here on earth the memory of his heroic deed has faded. We may be mistaken but if an artist, who five years ago still rummaged through a rotting Yugoslavian wood for pieces of bark to exhibit in a gallery, combined with sardines, is now concerned with the memory of an astronaut, this would seem a substantial shift in his work from a religious and ritual to a cosmic and 'cosmonautical' perception of the world. Can you imagine a finer kind of levitation?

(MN)

panta rhei

THE ASCENSION OF A DIGGER







It is an enigma that reason cannot solve. That everything is still there – the street, the houses, the frescos – and that everything can be touched and felt, although it escapes your mental powers, because between you and these things lies a yawning gap of two thousand years: that is the enigma of Pompeii. Here, time has stood still for centuries. One catastrophic moment perpetuated, the petrification of time itself turns into an object of interest. Seeing Pompeii means finding yourself in a vacuum of time and space formed by catastrophe.

Of course we know of artifacts, objects made by man, stripped of their function and rising above their historical context (without reaching the status of a work of art) – but a complete city? For Boris Gerrets, Pompeii is such an artefact, a landscape not created by Nature, yet with the non-historical, non-social qualities of Nature. It is precisely to its lack of function, its being banalised and thrown back upon its pure, lifeless presence, that Pompeii owes its magic. Boris Gerrets' wish was to record some of the magic of this city in paintings, partly based on existing Pompeian rooms and objects and partly picturing rooms originating from his own imagination. Subsequently, the paintings were recorded on video to serve as footage for the two tapes that are played simultaneously as part of the installation *Pompeii*.

Originally, both tapes were meant for *Circumstantial Evidence*, a stage play performed by the dance group Cloud Chamber in 1986 (Boris Gerrets is one of the founders of this group). The idea was to present a random picture of everyday reality, allowing you to distance yourself from your own situation in such a way that you could oversee that situation as it were from the outside, as an astral body. Pompeii was pre-eminently suitable as a metaphor for such a rise above reality. The setting consisted of a lobby and a number of hotel rooms. In each room an actor could be observed, engaged in private matters. The tapes, shown on television sets placed in the lobby and in each of the rooms, then functioned as a point of rest in the performance, a vacuum in the play. *In the theatre, everything is*

meaning. Everything is full of meaning in the sense that you are forced to interpret as soon as something is said. Everything is linked together. In the theatre, it is very difficult to do something meaningless. Not that video is without meaning, that the images have no meaning, but at least they are left in peace.

The context in which the tapes are shown in the installation is totally different. In the darkened room there are two monitors showing the paintings. In the same room, outside the viewer's field of vision, two bronze masks are hanging which suddenly attract the viewer's attention at two-thirds of the duration of the tapes (8'30"). This effect of surprise is pure theatre in itself: while the images on the monitors disappear for three seconds, the masks are unexpectedly brightly lit up and there is the sound of a sudden

bang caused by a blow to the bronze castings. The voices that were whispering mysteriously all that time now seem to belong to the masks.

At this crucial moment the viewer's attention shifts from the video images to the masks, from the artistic to the theatrical. The masks, inspired by the satirical masks often found not only in the Roman theatre but also in Pompeian frescos and reliefs, refer directly to the theatre, they *are* theatre.

And when they shatter the illusion evoked by the video images, they do not clear the way for reality but create yet another illusion, that of drama and tragedy.

The essence of *Pompeii* lies in the conflict between the video images and the masks and the way in which each deals with the Pompeii theme. The video images (the paintings) show the standing still of time and space, the perpetuation of a catastrophic moment. That is an 'aesthetical' sensation. The masks, however, show the drama of that standing still, the impenetrable, divine motives that led to the catastrophe. It will be clear why Pompeii, if only in the emblematical form of a mask, has so much in common with theatre: both reflect something of the fate of mankind. In Gerrets' words: *To regard human life from its fatal destiny, that is the essence of the theatre.* Which leads us to the 'tragic' sensation. (MN)

p o m p e i i

THE THEATRE OF QUIESCENCE



Das Fenster ist offen...

aber der Vorhang bewegt sich kaum

und die Tür ist geschlossen.

Das haben wir alles schon gesehen und prüfend abwägen können...

wieder ein wenig Ewigkeit,

reduziert auf die Größe eines Schädels;

wir haben es erfahren

und mehrmals in der Zeitung gelesen...

aber nicht zu schnell, sonst stehst du das Blau nicht mehr,

das Blau, daß vielleicht unser Dasein bestimmt...

vielleicht?

Nehmen wir doch an, daß das Werk unvollendet bleibt

damit wir keine Angst mehr brauchen

vor einer ungewissen

Zukunft.

Dann bleibt noch etwas Raum für menschliche Arbeit:

Öffentlich,

wohldefiniert,

vor allem dort, wo die Gründe schon durch die Überlieferung

bekannt schienen,

aber dann hier und da neu in Augenschein genommen wurden,

denn an alles denken kann man nicht.



Madelon Hooykaas' & Elsa Stansfield's *Personal Observatory* is located next to their *Museum of Memory*, the two locations even being linked together in a subtle way. The *Museum of Memory* (video-installation-cycle, 1985-1988) is a sort of elusive memory without a fixed central core, introvert, inward looking. The *Personal Observatory* on the other hand, is an 'observation post', open and outward looking. An observatory where one is welcome to cast an eye into space, to scrutinise a sighting. You may perhaps hear a strange, unexpected signal, or get a glimpse of a cosmically mysterious image.

Radiant is stationed in the observatory. A satellite dish mounted on a tripod points upwards, set to receive; a monitor placed in the heart of the dish picks up incoming signals

and immediately beams them out. At-

mospheric undulating images

appear, seemingly from very

far away, revealing only

fragments of slowly

moving figures in a

misty, unfamiliar

landscape (they

could be moon-

walkers), mast-

like towers...

Snatches of text

shoot past: *s was the*

First letter telegraphed...

Words beginning with an S

jump in and out of your memory.

Despite the text there is no coherent

narrative structure. The signals that *Radiant*

receives and transmits are apparently not decoded according to the

given rules. You have to search deep into your memory, finish the

words yourself; *sign, source, sorus, sour, soul, show, s.o.s...*

Marconi. Marconi transmitted the first telegraph signal, from the tip of Cape Cod (Massachusetts, USA) to Cornwall (England). He spanned the Atlantic Ocean with the letter s, tapped out in morse code as three dots... *Radiant* is a super-sensitive receiver with the capability of suspending time, of receiving sound frequencies and signals of past events and of what is to come, of peering into prehistory and of practicing science fiction. Images of Marconi's transmission masts, remains of which still stand on what is now

called Marconi-Beach on Cape Cod. Images of people (who are they?) by a steaming ocean, as if all the messages Marconi ever telegraphed become vaporized. And sometimes the image of *Radiant* looms up. You could well imagine that *Radiant* is a satellite too, that can observe itself floating serenely among the heavenly bodies.

Memories often seem elusive and jumbled – just beyond reach - until some sort of external stimulus suddenly jogs the mind and gives them form and meaning. They have their own closed domain, and grant access only through special codes, that you can never really learn properly. They populate the memory in large

numbers, but the majority will never reveal

themselves to you openly. The brain

communicates with itself through

the memory, to stop it from

falling apart in the

chaos. On another

level, space itself is

teeming with

intangible and

invisible rays

and signals on

various

frequencies, some

of which can be

amplified and decoded

with specialised receiving

equipment. The radiation of the

sun, the stars and the planets is

received on earth and has been used since living

memory to determine time and direction, and we can read much

from their position in the cosmos. A certain amount of all these rays

and signals are deliberately transmitted and received in the field of

'space communication', but – believe it or not – a still greater

amount simply sail imperceptibly throughout the Universe: the

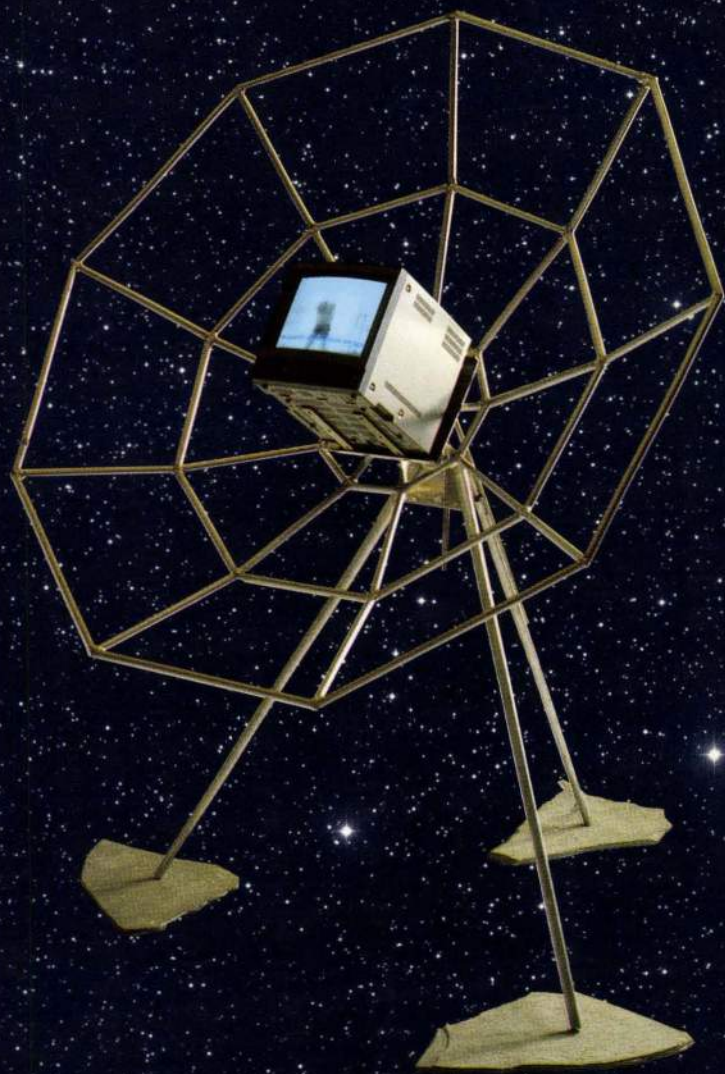
flotsam and jetsam of a supersonic mega-brain, in which time plays

no part and technology never enters the stage.

Radiant is a highly personal transmitter/receiver that can spark off a connection between a subconscious memory and an imperceptible signal. The resulting images may not be logical but they certainly are illuminating. (JS)

radiant,
a personal observatory

REMEMBRANCE IN MORSE



SILVER

SHEEP

SUMMER

SAD

STRONG

SHELL

SILENCE

SEA

SOUND

SEVEN

STARS

SIGNAL

SATELLITE

SOLSTICE

STRESS

SONY

SEQUENCE

SECRET

SEDIMENT

SOUL

STUPID

STRIPE

STIPENDIUM

SYSTEM

SCIENCE

SCHOOL

SICKNESS

SORROW

SAIL

SILK

SPEED

STRATEGY

SAVAGE

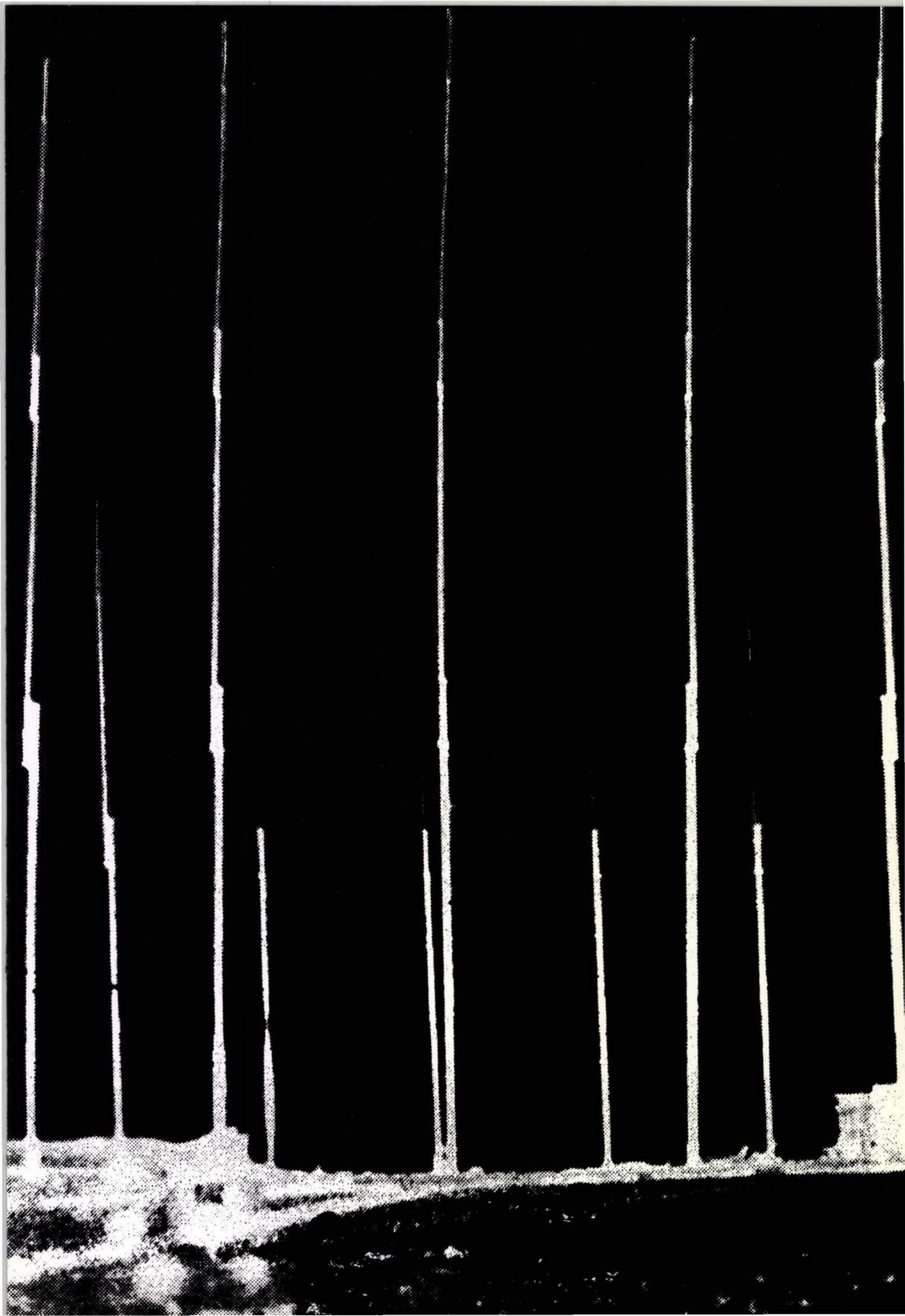
SHOE

SOUP

SEAL

SUGAR

STONE



Let far out at sea that cruel stranger/see the flames rise of this fire/in token of his own future land!, these are the ominous last words of Dido, foundress and queen of Carthage. Despite the idyllic time spent at Dido's court and her pleas that he should remain faithful to her, Aeneas puts to sea in secret, *his heart bound to the pursuit of fate and the will of the Gods*. Indeed, he has a divine task to fulfil: the founding of the Roman Empire. After Aeneas' betrayal, Dido commits suicide. From far out at sea the flames can be seen of the funeral pyre that she has ordered to be lit.

A bleak foreboding comes over the Trojan crew. Especially with Palinurus, Aeneas' mate and the protagonist of the video installation *Palinuro*, doubt is beginning to creep into his mind. What price will they have to pay for the founding of an empire that will rule the world? How binding is one's duty to the Gods and one's mother country? To what extent does one have to be resigned to the apparently inevitable fate of the world? Perhaps this kind of question is running through Palinurus' mind when he keeps watch on the afterdeck at night, with the sea deceptively calm. At this very moment, with the final destination of the journey already in sight, sleep overcomes him, and with part of the afterdeck and the complete helm he is thrown into the sea. After three storm-swept days he reaches the shore, where the local inhabitants murder him, hoping for a handsome booty. The place where his body was left unburied was later named after him: Cape Palinuro.

When Virgil describes the fate of Palinurus in *Aeneid*, his falling overboard seems nothing more than a simple accident. However, following the English author Cyril Connolly, the video installation *Palinuro* presents Palinurus' falling into the sea as a deliberate disappearance, a silent protest against the doomed divine task and Aeneas' sense of duty (some authors even regard Virgil's *Aeneid* as a covert accusation against Rome and Augustus, and not primarily as a patriotic ode to the Roman Empire).

In *Palinuro*, everything revolves around the nocturnal hour of fate before the ambiguous fall into the sea, when Palinurus is keeping watch, contemplating his situation. Before him lie the shore and the lighthouse, whose beam of light sweeping around we see on the middlemost of the three monitors, lighting in its motion a

photograph of the sea on the wall facing the monitors. This lighthouse light is the main theme of the installation, throwing as it were light not only upon the destination of the odyssey, but also upon Palinurus' fearful forebodings, upon the *somnia tristia*, the sad, ominous dreams, reminiscences and obsessional thoughts spinning around in his mind, the video images of which are interwoven with the lighthouse theme in various rhythms.

The installation never presents Palinurus himself, only his desperate imaginative universe is made visible. In order not to reduce the representation of this imaginative universe to an illustrative sequence of images, Nol de Koning did not use the story itself as his main guideline, but instead applied the form principles of the *Aeneid*. One of the form principles which most appealed to him is the elementary animation of the work in its entirety. Everything becomes a token of the soul. Everything happening around and

inside the character's inner self can be derived symbolically from heaven and earth, sea and wind,

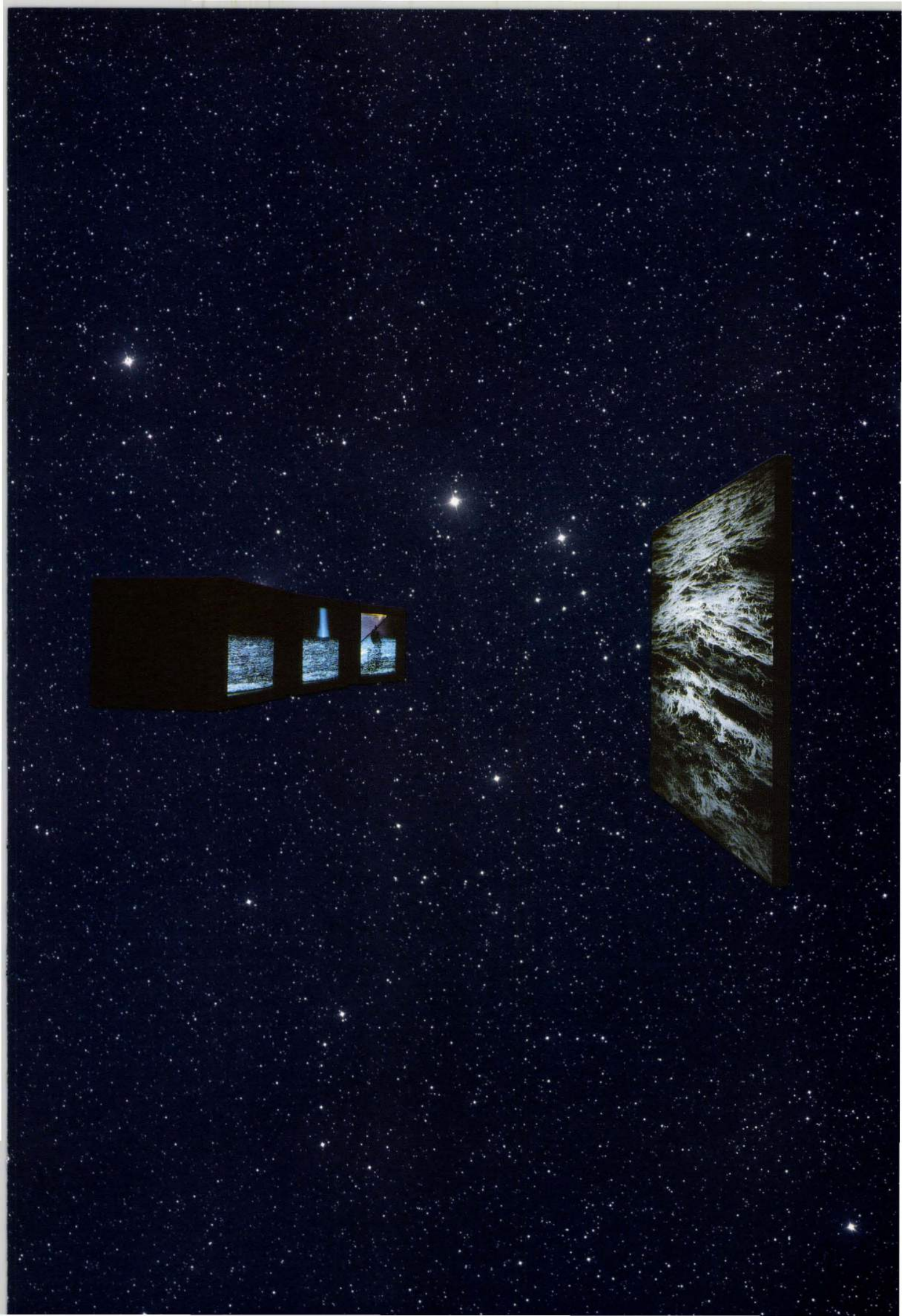
lightning and volcanos. The entire *Aeneid* is permeated with *the passionate forces of nature* (Poeschl). It is therefore no surprise that the choice of Palinurus' dream images is determined by (symbolic) images of the elementary forces of nature. These passionate forces of nature have always played an important role in Nol de Koning's work, for example in the series of abstract paintings for his video installation *Bulicame* (1986), based on his pictorial perception of the seventh circle of Dante's *Inferno*. However, he has never admitted any figurative elements to his painting (tanks to represent violence) and despite the fact that he is faced with the narrow boundaries of autonomous painting he has remained faithful to its principles.

There is another medium, however, which enables him to visualise his themes, sometimes literally, sometimes allegorically: video. The reason why, for him, video is the better medium to do so, remains strictly personal. The structuring principles of painting and video art are the same, but video allows him to elaborate on his themes, such as that in the Palinurus story, in a more figurative manner.

Aeneas' helmsman deserted. Now it is we, the viewers, who take his place on the afterdeck and have to keep watch in the darkened room of the video installation. Now it is our turn to contemplate our awkward situation and make a choice. (MN)

palinuro

THE DESERTION OF A HELMSMAN



HIC PATRIS AENEAE SUSPENSAM BLANDA VICISSIM
GAUDIA PERTEMPTANT MENTEM; IUBET OCIUS OMNIS

ATTOLLI MALOS, INTENDI BRACCHIA VELIS.

UNA OMNES FECERE PEDEM PARITERQUE SINISTROS,
NUNC DEXTROS SOLVERE SINUS; UNA ARDUA TORQUENT
CORNUA DETORQUENTQUE; FERUNT SUA FLAMINA CLASSEM.

PRINCEPS ANTE OMNIS DENSUM PALINURUS AGEBAT
AGMEN; AD HUNC ALII CURSUM CONTENDERE IUSSI.

IAMQUE FERE MEDIAM CAELI NOX UMIDA METAM
CONTIGERAT, PLACIDA LAXABANT MEMBRA QUIETE

SUB REMIS FUSI PER DURA SEDILIA NAUTAE:

CUM LEVIS AETHERIIS DELAPSUS SOMNUS AB ASTRIS
AËRA DIMOVIT TENEBROSUM ET DISPULIT UMBRAS,

TE, PALINURE, PETENS, TIBI SOMNIA TRISTIA PORTANS

INSONTI; PUPPIQUE DEUS CONSEDIT IN ALTA

PIORBANTI SIMILIS FUNDITQUE HAS ORE LOQUELAS:

'IASIDE PALINURE, FERUNT IPSA AEQUORA CLASSEM,
AEQUATAE SPIRANT AURAE, DATUR HORA QUIETI.

PONE CAPUT FESSOSQUE OCULOS FURARE LABORI.

IPSE EGO PAULISPER PRO TE TUA MUNERA INIBO.'

CUI VIX ATTOLLENS PALINURUS LUMINA FATUR:

'MENE SALIS PLACIDI VULTUM FLUCUSQUE QUIETOS
IGNORARE IUBES? MENE HUIC CONFIDERE MONSTRO?

AENEAN CREDAM - QUID ENIM? - FALLACIBUS AURIS,
ET CAELI TOTIENS DECEPTUS SERENI?'

TALIA DICTA DABAT, CLAVUMQUE ADFIXUS ET HAERENS
NUSQUAM AMITTEBAT OCULOSQUE SUB ASTRA TENEBAT.

ECCE DEUS RAMUM LETHAEO RORE MADENTEM
VIQUE SOPORATUM STYGIA SUPER UTRAQUE QUASSAT
TEMPORA, CUNCTANTIQUE NATANTIA LUMINA SOLVIT.

VIX PRIMOS INOPINA QUIES LAXAVERAT ARTUS,
ET SUPERINCUMBENS CUM PUPPIS PARTE REVULSA
CUMQUE GUBERNACLO LIQUIDAS PROIECIT IN UNDas
PRAECIPITEM AC SOCIOS NEQUIQUAM SAEPE VOCANTEM;

IPSE VOLANS TENUIS SE SUSTULIT ALES AD AURAS.
CURRIT ITER TUTUM NON SETIUS AEQUORE CLASSIS
PROMISSISQUE PATRIS NEPTUNI INTERRITA FERTUR.
IAMQUE ADEO SCOPULOS SIRENUM ADVECTA SUBIBAT,
DIFFICILIS QUONDAM MULTORUMQUE OSSIBUS ALBOS
- TUM RAUCA ADSIDUO LONGE SALE SAXA SONABANT -
CUM PATER AMISSO FLUITANTEM ERRARE MAGISTRO
SENSIT, ET IPSE RATEM NOCTURNIS REXIT IN UNDIS
MULTA GEMENS CASUQUE ANIMUM CONCUSSUS AMICI:

'O NIMIUM CAELO ET PELAGO CONFISE SERENO,
NUDUS IN IGNOTA, PALINURE, IACEBIS HARENA.'

The Fire. Three monitors placed next to each other at the same height, embedded in a black wall, show images that sometimes seem to spring from one screen to another; as if you were reading a bar of music, with the spaces between the screens acting as intervals. The monitor as rhythmic-timer; the installation as notation staff. Just like a recurring theme in music, these same images return again and again on a varying time scale.

Animated bamboo sticks move up and down, with a harsh, almost aggressive sound, a ring of fire (a whirling, burning torch) shoots from a vertical to a horizontal position, flowers, a man, a woman, water... You can read the images lineally (if you're very quick) from monitor to monitor, but sometimes they appear to form an entity or, conversely, to be completely autonomous.

Image and sound are inextricably interwoven, and together they set the rhythm as the binding and driving force. In addition to the image-related sounds, there is also a piece of music specially composed for the installation. Given its installation-form, the measure of abstraction and stylization of the images, and because image and sound are not used solely for illustrative purposes, *The Fire* is not a video clip – although the speed is sometimes there – but a rhythmic and visual poem. A visual musical score. About what?

About fire. Fire? Fire, that incandescent emission from something that burns. To play with fire. The sacred fire. Set the world on fire. The eternal fire. His love was an all-consuming fire. Fire-worshipper, fire dance, death by fire, fire-eater. Fire-water, ring of fire. The spark of love shone in his eyes. Romeo and Juliet: Fire! A song of love and death. The flower of love. Burning desire, hearts aflame, a burnt out case.

About love: a tale that has to be told time and again. As sure as you are born and die so, in the interim, are you supposed to love and be loved. A natural fact that therefore remains full of mystery.

The path of true love seldom runs smooth when you first step onto it. All too often it has to be fought for or won. Much stress and strain; attraction and rejection; yes and no. Ardent passions inflamed by contradictions that are finally resolved (if all goes according to rule) in the apotheosis: *And they lived happily ever after*. That then is the end of the story, for there is not a lot to tell about happiness. The foregoing phase is much more exciting. And to evoke the relevant emotions there is a whole arsenal of symbols, emblems, icons and metaphors that have been carefully constructed throughout time. You can paint them, sing them, write, rhyme and film them, and you can also express them through *state-of-the-art* technology. Digital tales.

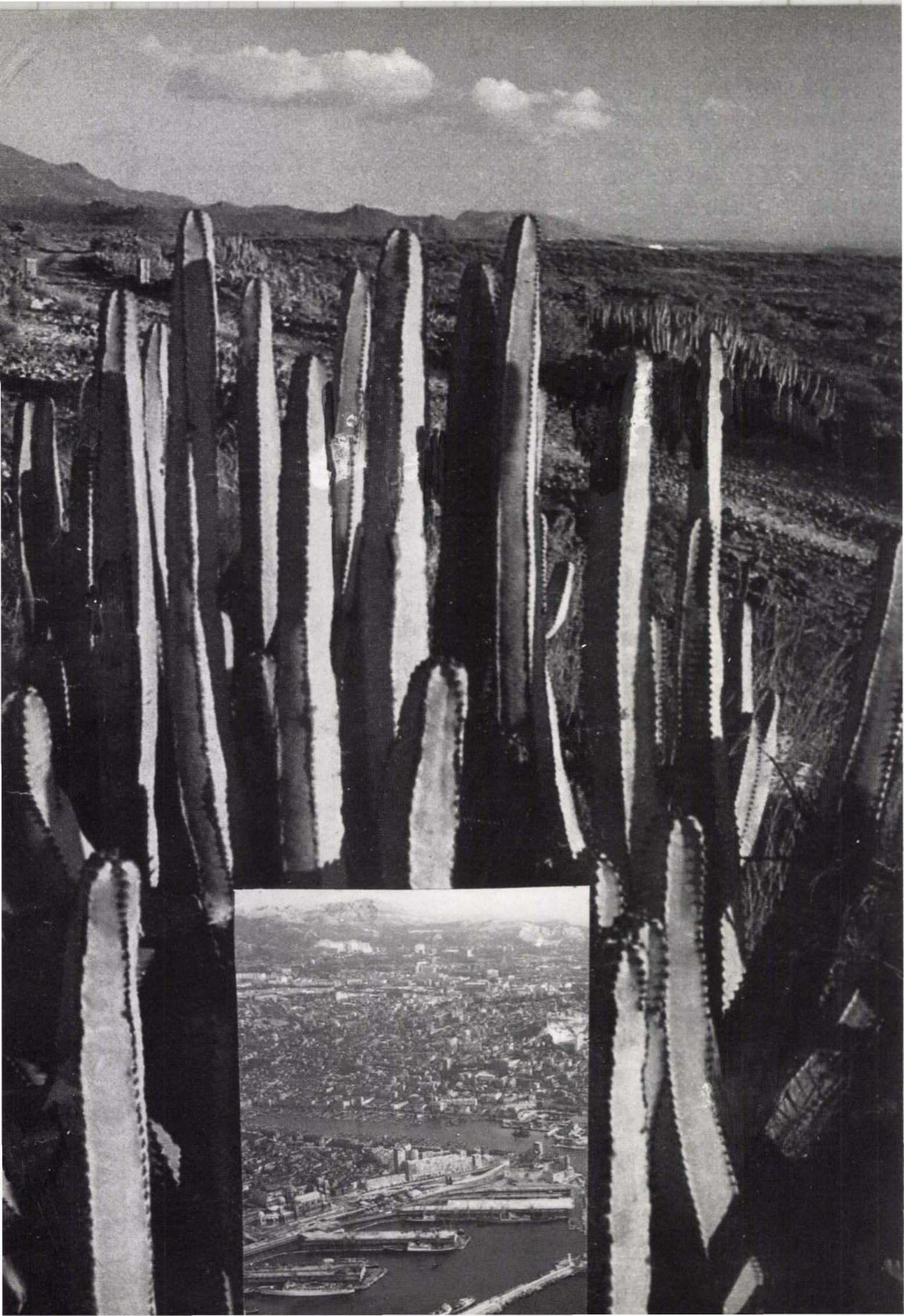
Horizontal and vertical, positive and negative, man and woman, fire and water, 'ones' (the stick) and 'zeroes' (the ring of fire), bits and bites: universal opposites in binary computer language. A primal story told in digital icons of bamboo and fire. The vehemence of the stickblows – it feels as if you have been hit in the face – and the rolling ring of fire eventually lead, by way of the man and the woman, the flowers, to the calm water. But when it's finished, it begins all over again.

The Fire is not a romantic picture story of the tear-jerking variety. It eschews stark imagery in every context; there is no *mise-en-scène*, no acting takes place. Structure and meaning are primarily determined by the consecutive, repetitious and mutual affinity of the images on the three monitors. That is why the form of the installation is also so essential, in which you can see the images simultaneously next to each other, instead of after one another. Similarly, the sound, the rhythm is equally necessary as a link between the monitors. So, too, are the spaces – the intervals – between them, which intensify the musical and poetic eloquence of *The Fire*. What you ultimately see is the ritual that seems to lie secluded in every infatuation or true love and from which it is difficult to escape. (JS)

the fire

DIGITAL ICONS OF BAMBOO STICKS AND FIRE







Early in 1989 she left for New York. She would have a studio at her disposal for one year, so she would be able to spend that year in a city that is both heaven and hell at the same time. It happened at just the right moment. She was fed up with mediocrity. She was sick and tired of the entire suffocating video business. She had better put an end to it. No more video.

Her flight over the ocean marked the beginning of liberation. Far away from The Netherlands and Europe, she could devote herself to totally different work. However, a book that described New York as the metropolis where prostitution is omnipresent, violence contagious and loneliness radical, queered the pitch for her. It gave her ideas for a video script.

Compare it to a huge tanker trying to change its course, but carrying on in the same direction due to its weight. You cannot stop the mechanism of nine years of making video art from one moment to the other. Nor the urge to tell stories, for that matter.

Anyhow, after three months she had practically finished the script. She hid it in a drawer: this was not why she had crossed the ocean.

She bought a tv set. As often as she could, she watched and photographed the flashes on the six o'clock news. These broadcasts reported on the murders of the day, and showed the forcible arrests and interviews with the murderers' families. Six photos were the result of this, six portraits of murderers, now decorating the walls of the installation room. Or are they portraits of the victims? Their faces betray nothing. They will never confess.

On the right-hand side of one of her photos a boy is pictured, whose face is so terribly undistinguished that there has to be something wrong with it. It must be hiding something. However, the blue of the background does not reveal anything, it just accentuates the chilly indefiniteness of his appearance. The building on the left in the photo, quivering away into the night, also remains silent. Did he live there? Or work there? Could this be the scene of the crime? That might be deduced from the sadistic caption: *I Put my Arms around Her and pinned Her to the Building...* So apparently there is a 'her'. Is it a matter of love?

If the individual items on the photo hardly make us any the wiser, the totality reveals a certain loneliness. The loneliness of the murderer. That of the victim. The loneliness of the maker and that

of the individual that cannot cope with the influencing forces of the media. It has nothing to do with the romantic feeling of abandonment and of feeling lost in a world that has become indifferent (alone-in-the-world). It is that radical and modern loneliness created by too much contact, by an overdose of channels and connections. The paradox that we are faced with is this: the urge to communicate produces loneliness.

This absurd kind of loneliness is not only revealed by the portraits. It reoccurs in all elements of the artist's installation *A Virus of Sadness*: in the video-personal-ads to be found on the light green, transparent armchairs, in the ten tragi-comic clowns' heads, in the small round screenprints of averted heads and eyes, in the ventriloquist's doll that opens its jacket every two minutes and calls out *Please touch*, and of course in the room itself, that oppressive, turquoise room. It would seem to resemble one of the rooms from

Fritz Lang's film *Secret Beyond the Door*, one of those seven mysterious rooms that eventually turn out to be reconstructions of rooms in which a crime was once committed.

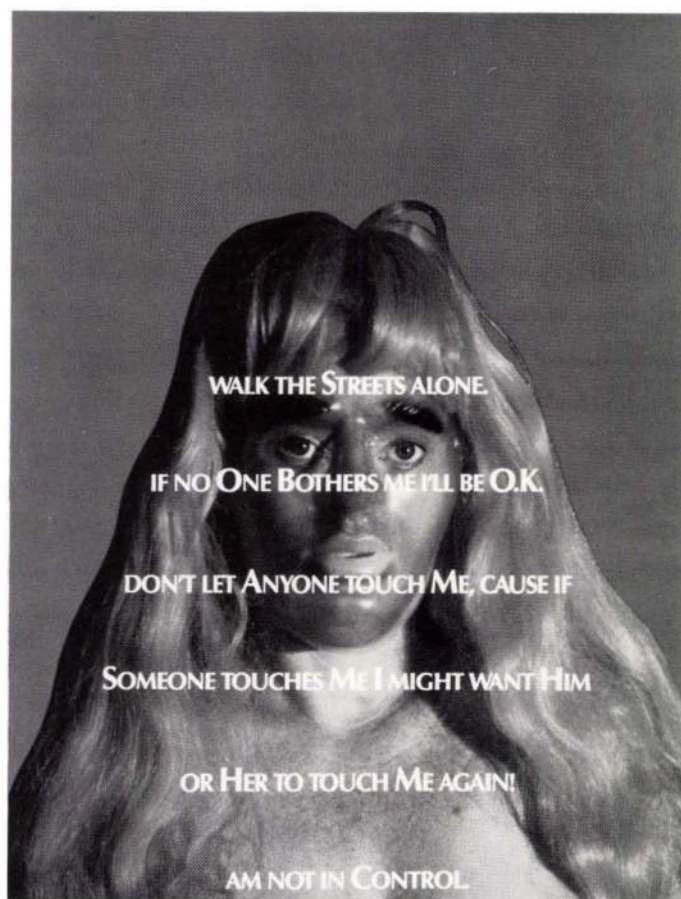
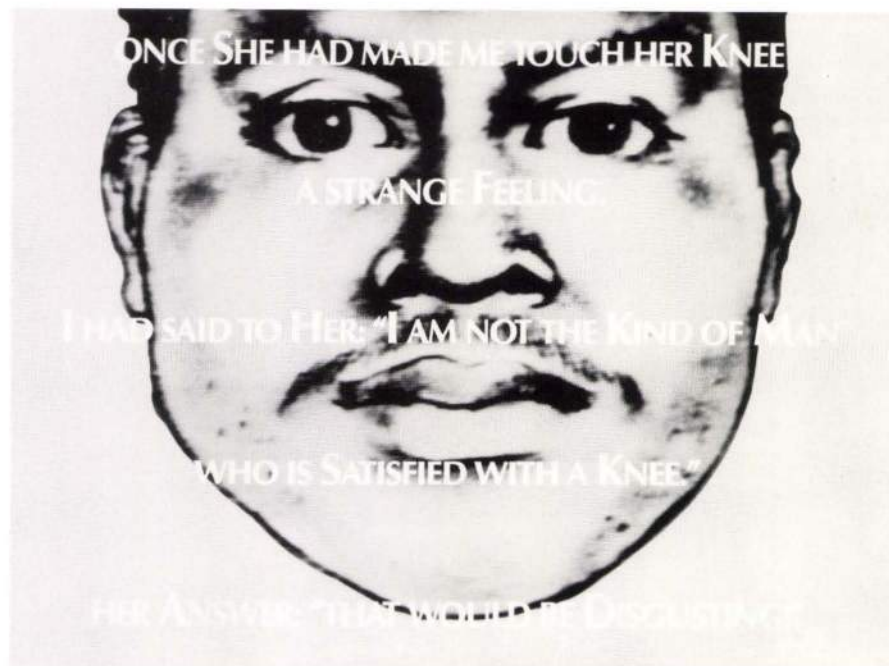
Loneliness comes with a sense of emptiness, and emptiness is the breeding ground of violence. Senseless, reactive violence. Rape, sex murders, massacres, maniacal suicides, masochistic cruelty, perverse ritual killings — this is the kind of violence that is emerging everywhere. And if it does not emerge, it is smoldering, patient and alert, ready to explode at the merest insinuation, the slightest act of aggression. *Once She had made me touch her Knee. A Strange Feeling. I had said to Her: 'I am not the Kind of Man who is Satisfied with a Knee.' Her Answer: 'That would be Disgusting!'* This text is printed in large letters on one of her portraits. It does not take much imagination to know how this situation will end.

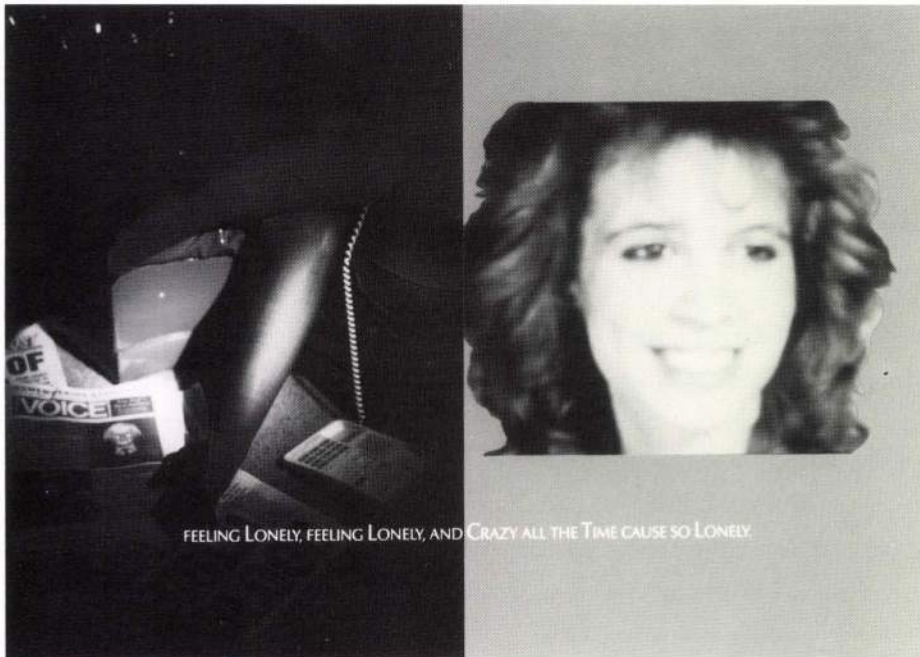
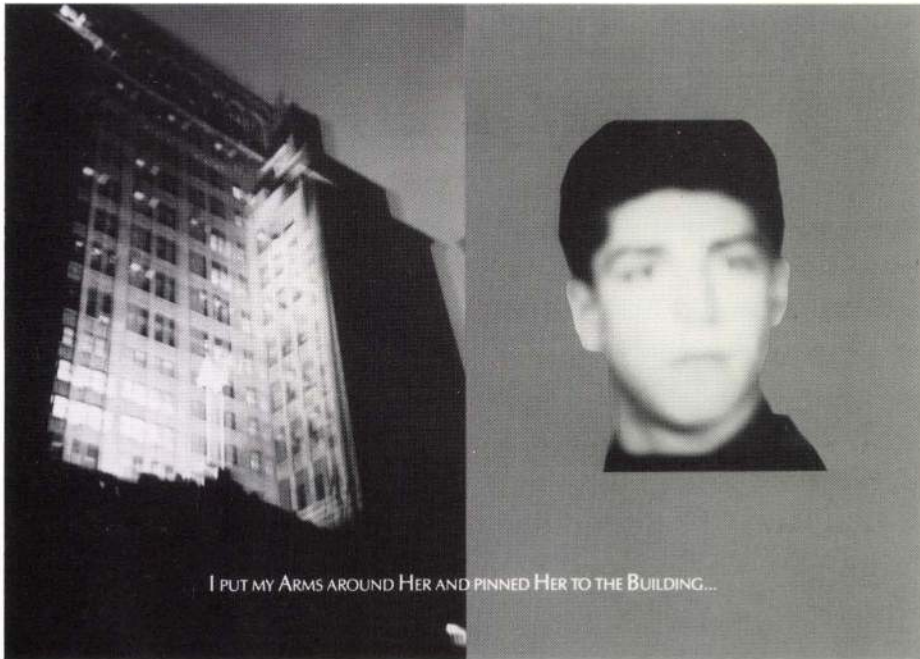
In contrast with her earlier installations, in which the objects and props more or less originated from the video tapes, the video images projected on the floor in *A Virus of Sadness* are only one of the many elements that give shape to the installation. Each element can be judged on its own merits, as each of them carries the virus of loneliness. And at the same time each element shows the symptoms of brute violence that can break loose at any moment in Lydia Schouten's turquoise murder room. (MN)

a virus
of sadness

THE VIRULENCE
OF LONELINESS







Mill x Molen: Twelve large monitors are mounted in the form of the four sails of a windmill at rest (three monitors per sail) – static. The images on all twelve monitors are of windmill sails constantly turning round and round – dynamic. Every screen shows a one-third section of a windmill sail so that each row depicts a complete sail. The accompanying sound is the forceful, air-slicing rhythmic swoosh of the rotating sails.

At a single glance you see both stillness and movement, encased in the monumental form of the mill. The monitors serve as image-bearers and as three-dimensional objects that are consciously structured so as to form a sculpture. The qualities of the *hardware* (tangible matter, form) placed in distinct contrast to those of the *software* (imaginative, ethereal, mobile). Yet the main emphasis lies in the movement that 'breaks out' as it were from the monitors and is accentuated by the swooshing sound of the sails. The 'time' element used to chip away at the inertia of traditional sculptural art.

The windmill is not chosen because of its 'typically Dutch' connotations – no metaphor for The Netherlands – but for very precise considerations, for its specific characteristics of stillness and movement, and because of its form that relates so graphically to concrete reality. The form as grounds for the concept. The power of tautology.

An investigation into stillness and movement, how you can perceive things, how they relate mutually and with reality. An inquiry into the incorporation of meaning and the basics of the video medium – the distancing from reality – with references to traditional disciplines of art. Movement (time), the screen as image-bearer and the monitor, not as 'TV' but as object.

Mill x Molen speaks for itself, but the story becomes even more articulate when you call to mind two earlier installations: *Still*

Life/Still Alive and *Woodsculpture*. In *Still Life/Still Alive* the concept of 'movement' is approached very differently from *Mill x Molen*: Three monitors placed next to each other each show an image of the same bunch of tulips – again no metaphor for The Netherlands. The tulips were recorded with a video camera for 75 minutes. Each monitor shows a 25-minute sequence in chronological order. And each sequence of the recording is different because during the filming the tulips open their petals. In fact you actually see them fade and wilt within the space of 75 minutes. Rather quickly? Indeed, but the process was accelerated by the heat emitting from the video recording equipment. Placed for a while

under the scrutiny of the lens, the still life

appeared to be still very much alive. In

what measure is reality

influenced by the equipment

that records it, by the

eye that regards it?

What does *still life*

mean in the

traditional art of

painting? The

immobility of a

still life of flowers

'frozen in time' on a

canvas is, if nothing

else, painted 'illusion'.

Woodsculpture consists of

five monitors installed in walnut

cases, placed squarely one on top of the

other, each showing the same static image: a

section of the trunk of a walnut tree. It appears just as if the

monitors span a continuous trunk and their cases form yet another,

separate sculpture. The autonomy of the monitor is clearly signalled

by the emphatic absence of any moving image. Unmoving or the

absence of movement? Precisely because of the monitors and their

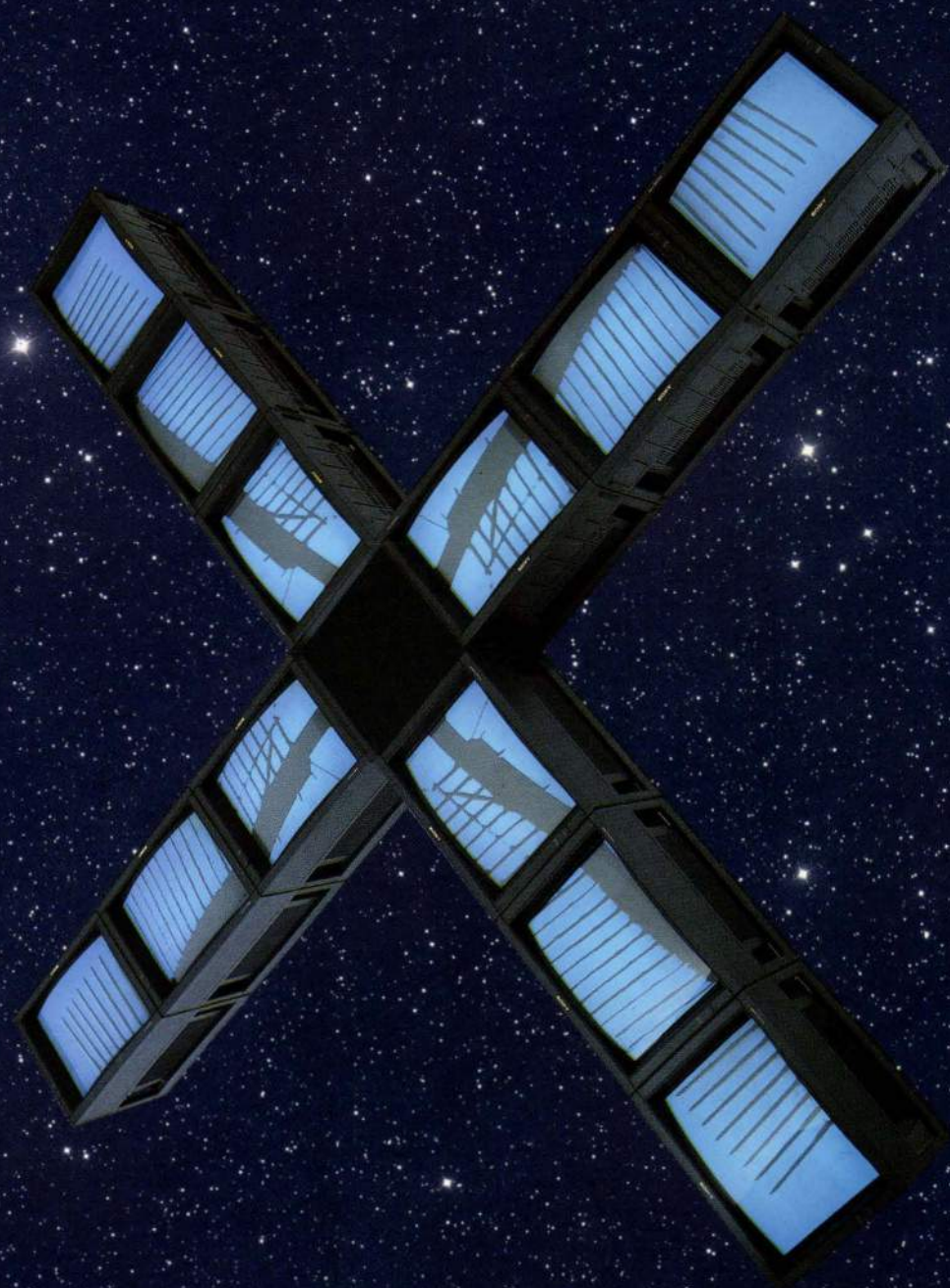
screens, that is the first thought that strikes you... (the absence of)

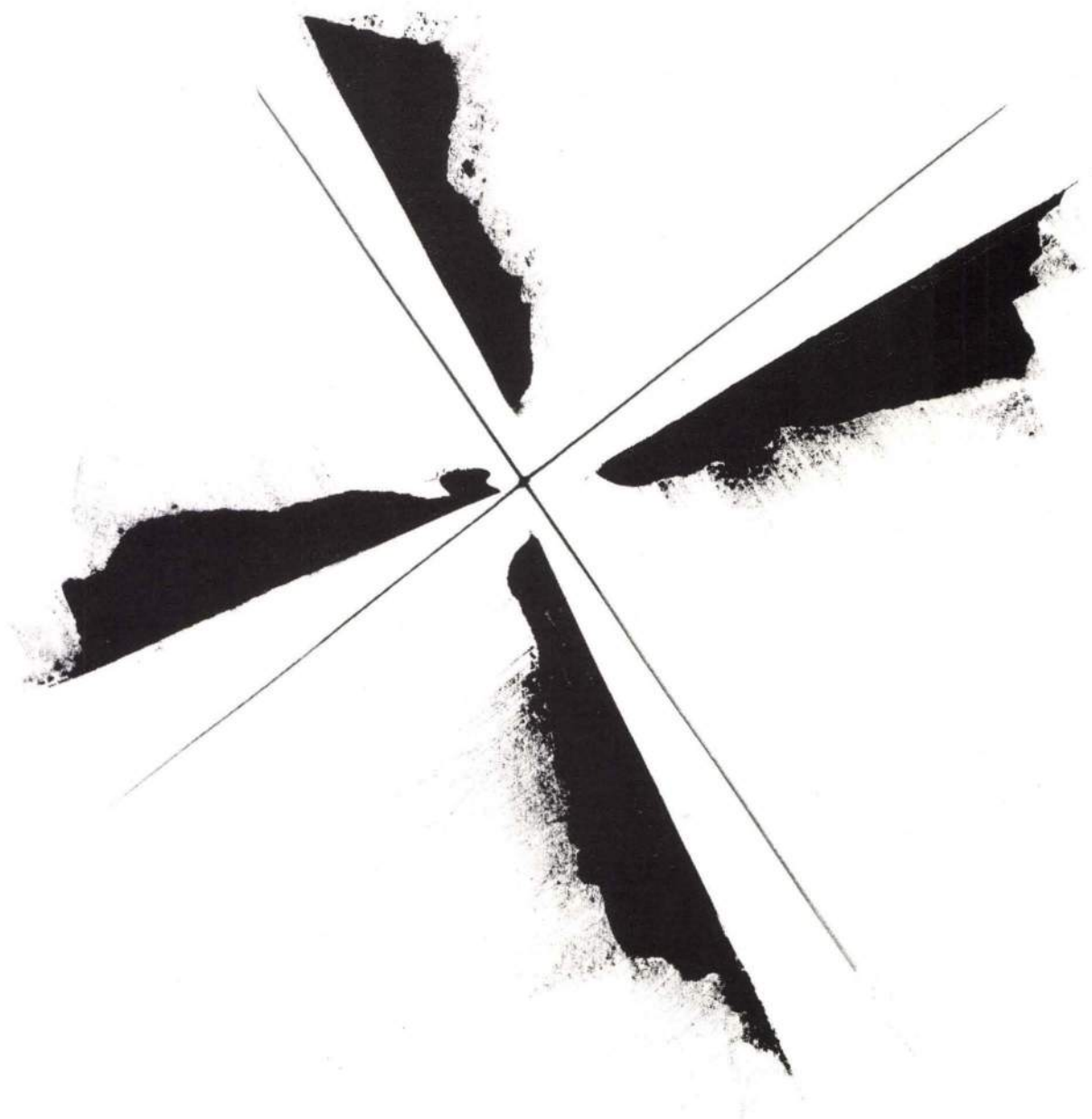
movement.

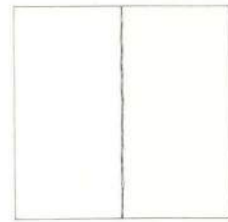
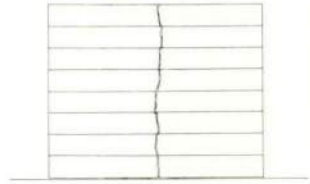
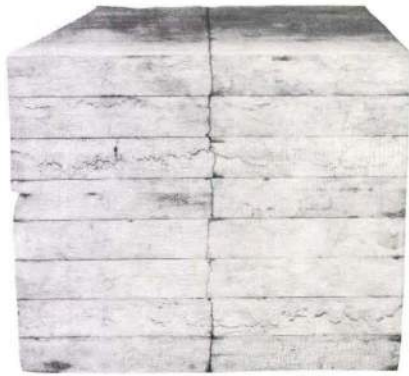
Mill x Molen seems to be a sequel to *Woodsculpture*, an attempt to distance movement from stillness, as a sort of literal and figurative reminder of the fact that the two concepts cannot either be seen or experienced separately from each other. (JS)

mill x molen

THE POWER OF TAUTOLOGY







Ulrich Rückriem 1970, *Steinvolumen 8*, 100 x 100 x 64cm

1990 Van Gogh Year. A commemorative spectacle on a grand scale, as if we all needed reminding about Vincent, his Life and his Work. The joke is: he's still alive. How distressing it is that the organisers have forgotten the celebrated guest-of-honour – albeit improbably old and wrinkled. Or is it not perhaps Vincent who, from his beloved Arles, writes to his brother Theo (oh yes, he still lives too, somewhere in Paris): *My Dear Theo, how strange it is to find myself popular now and to be able to write to you by means of an audio-tape. My sunflowers are selling really well and I shall be able to pay you back shortly... Meanwhile I sit here inside my own skin and my skin is stuck between the wheels of the fine arts. Like grain between millstones.*

'He is stuck between the millstones.'

In 1888 he already expressed that feeling in one of his letters and now, more than 100 years later, it overcomes him again. Despite the fact that he stands at number one (with a bullet) in the all time hit parade, Vincent is still not happy. And why should he be? He has been declared insane and placed under supervision; his voice has been silenced for so long. Let us hope that he may finally share in the profits of this year – his Year, so that he can settle his soaring debts before dying. It is, in any event, inevitable that he shall soon (in some mysterious manner?) give up the ghost, so that 1990 will as yet become the year of his death (we must remain practical). The wheels have been switched to accelerated motion, to grind what is left of him to dust.

It is this Vincent, tortured by life, mangled by time and exploited by unscrupulous investors, that Servaas reveals: Vincent vandalised. In an installation from 1987 *The Personality Cult (1)* he was symbolically nailed to the cross, and now in *I Am Stuck Between The Millstones* he speaks from a tacky little plastic

sunflower, which is on sale everywhere as commercial advertising material in his honour. It is ludicrous, even laughable, but could anything be more poignant? Behind the flower, that stands on a console covered with a musty cloth, hang three 'damaged old masters' (*Crimes*) like the writing on the wall. The *Sunflowers* are there too, vandalised as if by a maniac, by Servaas.

Damaged paintings can enjoy the prospect of great popular appeal. A few decisive slashes with a knife, and forgotten masterpieces again become the subject of animated discussion. 'Torn to shreds and shattered' appeals to the imagination, giving a sort of added value, as if only when something is broken does it reveal

itself in its true essence. Damage is caused by the

ravages of time, or can be deliberately

applied by a crafty hand. On another, more insidious level,

the market and media

have their own adverse

effect on works of

art, using them as

stakes in the game

of supply and

demand, and as

hot item in a news

column: The highest

price for the oldest, the

newest, the loveliest, the

ugliest; the keenest attention

to tragedy (just dead, nearly dead,

long dead, not yet dead). Treacherous

valuations.

Servaas has a large number of *Crimes* on his conscience: He will, with equal ease, swoop down on a Rembrandt as on a Mondriaan, a Jeff Koons, or a Guillaume Bijl. With a swift gesture he transforms hyper-topical works of art to old masters, and he shows the vandalism of all his victims as 'concrete sign'.

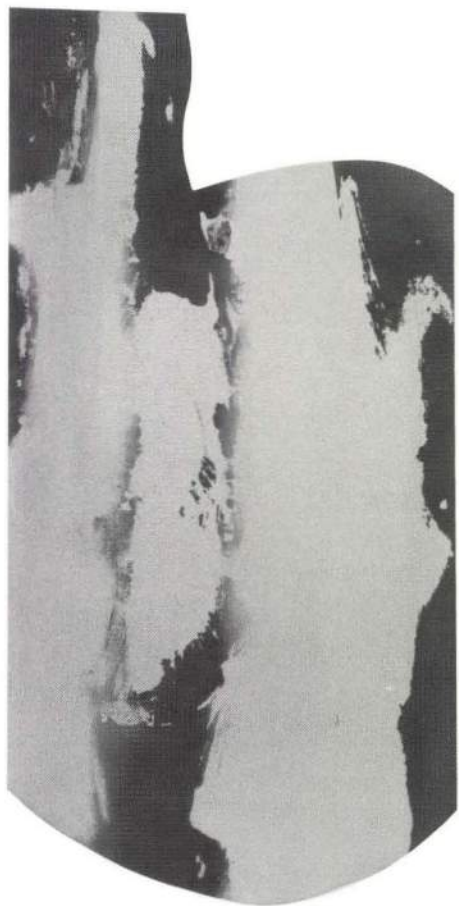
Servaas does not want to destroy art – he chooses the subjects of his *Crimes* with loving care – but he does want to illustrate the reality of its vulnerability. *I Am Stuck Between the Millstones* is also an ode to Vincent. Servaas stands up for his colleague through all the ballyhoo and agitation to show just what he has landed in. *Do leave the man alone!* (JS)

i am stuck between the millstones

THE TENACIOUS IMMORTALITY OF VINCENT







Crash-Painting: 1999

photo: S. Steal, Amsterdam

collection: Vincent Vlasblom, Benningbroek

One moment of despair proved to be enough to turn the bulwark of power into a house of cards and to bring it down. Television painfully revealed the confusion of Elena and Nicolae Ceausescu as they had to stand by and watch from the balcony how the staged party demonstration suddenly turned against them. The spark caught on – with the help of television – and on Thursday afternoon, 21 December 1989, Romania was overwhelmed by revolution.

From one day to another, Romanian television underwent a total change: from a dictatorial and repressive medium into a really democratic and revolutionary one. At last its true power could start to flourish, at last it could show, *as an extension of the eye*, what it was capable of. While we were only allowed to receive their revolution in doses, the Romanians could follow it in real time and unedited. This time it was not the television exploiting the events as sensational subject matter (as is usually the case, for example on CNN), this time the events exploited television *as a sensational medium*.

In memory of the Romanian television revolution and in honour of the modern trinity of Food, Television and Revolution, Jeffrey Shaw has made a monument allowing the viewer physically to launch three hundred years of revolution. *Revolution* consists of a man-sized column with a monitor placed on top of it. The column is fitted with a handle. By pushing this handle, you can make the column turn. When you push it clockwise, the monitor screen will show an image of millstones grinding corn into flour. When you push it anti-clockwise, 180 'revolution images' will appear, based on iconographic material from the same period as the revolutionary event (by means of collage, colouring, distortion and drawing, the meaning of the original visual material is enhanced and renewed). Therefore, the installation is a kind of time machine which takes you back in time from the Romanian television revolution and allows you to survey three hundred years of revolutions.

Since all of the 180 images are included in one rotation (so that each image is only visible over two degrees), you will have to turn the column very slowly to see the images one by one. When you turn it faster, you will see nothing but a vague and blurred mass of rebellious images. Consequently, without the viewer/activist nothing happens: no flour is ground, no revolution unchained. The

viewer is an essential part of the installation. It is his task to set the images of the revolution in motion. He has to launch the revolution himself. Without him, the installation has no meaning.

The basic idea behind *Revolution* is that the television screen carries the germs of the revolution, and that the viewer's action is an action towards the medium, that is: towards the revolution. The installation is a monument for the present relation between media and revolution – even if the images refer to previous revolutions and even if the Romanian revolution was short-lived (as everybody knows, after the formation of the Romanian National Rescue Front, television became as repressive a medium as before). *Revolution* is not only dedicated to Television and Revolution but also to Food, the corn turned into flour by the millstones. Because we had better not believe that the Romanians rebelled on purely idealistic grounds: there was an acute food shortage and the cold in the homes was unbearable. But they needed something to act as a catalyst and a rebel at the same time. And that was television. (MN)

revolution

A MONUMENT FOR
THE TELEVISION REVOLUTION

P.S. It is not the first time that Jeffrey Shaw has concerned himself with revolution. In 1988, together with Tjebbe van Tijen, he set up the project *An Imaginary Museum of Revolutions*. (the 180 images are part of this project). A few weeks after writing this article, the author was very deservedly confronted by the revolution specialist

Tjebbe van Tijen with a number of profound inaccuracies in the text. Most of them are concerned with the grossly overrated role of television as a catalyst in the revolutionary process. In Tjebbe van Tijen's opinion, television is instrumental *not* catalytic. For example, the confrontation in Timisoara had already taken place before Elena and Nicolae Ceausescu's notorious balcony scene. Furthermore, there are rumours (and even evidence) that the television revolution was no more than a farce. Romanian television does not appear to have changed at all: as ever, it feeds on blood, violence and death. So the Romanian television revolution is nothing more than an episode of the television serial *The Great Revolutions* (we could even seriously consider the question of whether this television revolution really happened at all). All this proves once more how dangerous it is to abandon yourself to euphoria. From now on we will look at television with a cold piercing gaze, once again. (MN)



Television intrudes on the Id-al-Adha, or Muslim feast of sacrifice, in the apartment of a Tunisian family in Marseille. As the electronic images hold the attention of Farid Ganzonai and his sister Anissa, a sheep - killed in the kitchen that morning in customary fashion - waits to be cooked and eaten. This major festival marks the end of the annual pilgrimage to Mecca.

(from: *National Geographic Magazine* July 1989, pp126/127)





NICOLAUS COPERNICUS

De Revolutionibus Orbium Coelestium

1543

At last a vehicle has been designed for the greatest inventor of the 20th century: Albert Einstein. While Gyro Gearloose has always been able to enjoy the luxury of a small flying saucer, with its technical gadgets perfectly geared to his bizarre inventor's mind, nobody has ever made a vehicle to match Einstein's genius. Just recently, however, somebody has, and the prototype is called *Albert's Ark*.

Albert's Ark is a cross between a large sundial made of stone and an ultra-modern, opened-out 'video clock'. Because the colossus is opened-out and shows its intricate inner mechanism, it evokes the suggestion that the pseudo old-fashioned sundial is just as advanced inside as an atomic clock. The monitor of the 'video clock', however, does not show the time, but the impact of time on space. The viewer walking around the installation will, at a certain point, see the distorted image of his body on the monitor. By trying out various movements, he will literally be able to wriggle into the strangest postures. He can turn his body into a spiral, he can stretch it out like a piece of elastic. Even the simplest movements have the effect that the ideal, coherent image of his body is disrupted.

Due to this, the installation has an ironical undertone. Because, as the title already indicates, this is not just any vehicle, it is an ark. But was Noah's Ark not built to save him with his family and livestock from the Flood, and to lead them all safe and sound into a new God-fearing era? This ark, however, that of Einstein, is aimed at the reverse: not safe and sound but deformed do the viewers end up on the godforsaken screen, not piety but bewilderment is the result of watching their own bodies 'spread out' in space.

Whereas the flat screen normally presents us with the projection of a three-dimensional body, *Albert's Ark* shows us the projection of a body with four dimensions. Due to this, the body can be observed at different times simultaneously and due to this it can spread out in space in this way. The live-aspect of the installation is not only important because movement and distortion are thus related directly to each other, but also because the passing of time is only visible when there are 'signs of life', when a viewer ventures to come near this machine. The installation is a kind of vitality

detector, separating the animate from the inanimate, the alive from the dead.

In order to make the impact of time on space visible, Bill Spinhoven developed the *Time Stretcher* in 1988. The fact that nowhere in space is time identical — although the differences are only perceptible on a cosmic scale — intrigued him so much that he worked out a machine capable of enlarging these trifling differences to a human scale. The *Time Stretcher* functions as a magnifying glass, allowing us a glance into the fourth dimension (indeed, another installation in which Bill Spinhoven applied his *Time Stretcher* is called *Look Out Into the Fourth Dimension*).

However, there are two disturbing 'inessentials' which emerge when the viewer lets himself be carried away by this 'time machine'. The first is that *Albert's Ark* completely unsettles the causality of things. When you drop an object, it appears to rise up on the monitor. This implies that the speed of the object is greater than the speed of light, for only then can it move in the opposite direction and travel to the past. Of course this does not tally at all with physical reality. Not without reason, the proposition still holds that the speed of light is absolute and that nothing can go faster. But then, what demonic machine is this that speeds us up in such a way that we can escape the absolute of absolutes?

The second 'inessential' is equally staggering. We have always relied on a mirror (or a photo or television image) to give us a representative and true-to-life image of ourselves. The distorting mirror is in fact a cautious, *low tech* undermining of this image, whereas *Albert's Ark* radically puts an end to this illusion. We will have to recognise that the stretched-out bodies on the monitor are our true selves. To grasp this appearance in its entirety, we must make use of what relativists call the *world line*, the orbit of a body through a four-dimensional universe of space and time. The *Time Stretcher* can only make a small part of this orbit visible. But imagine the possibility of watching your world line, from birth to death, in all its magisterial, misshapen and impenetrable configuration, very slowly pass by on the screen. That would be the absolute spectacle of time. (MN)

albert's ark

A GLANCE INTO
THE FOURTH DIMENSION



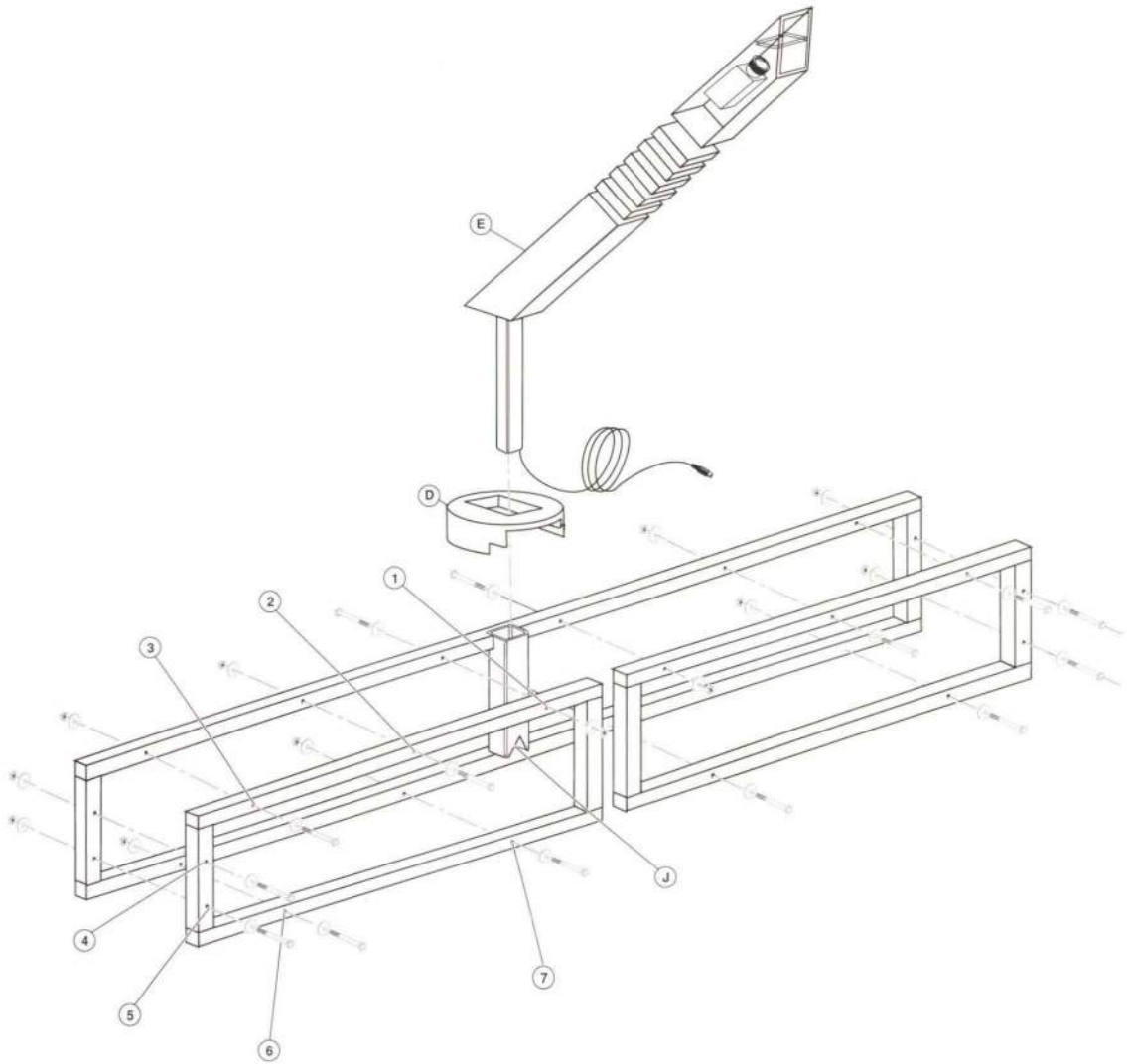


Fig. 1. Montage van de segmenten A-E (zie ook de figuren 1a en 2).

Na segment B tegen segment A te hebben geschoven, worden de M10-bouten met ring in de volgorde 1 t/m 7 in de koperen bussen gedrukt. *Let op: bus 1 in tegenovergestelde richting!* Pas nadat alle bouten zijn geplaatst, mogen de moeren en ringen worden aangedraaid.

Hierna volgt segment C op dezelfde wijze, maar uiteraard dienen de bouten in spiegelbeeldige volgorde te worden geplaatst.

Nadat de manchet D is geplaatst, wordt balk E voorzichtig op ABC gelegd. De video-kabel gaat door de stalen buis en opening J. Nu kan E in de stalen buis worden geschoven.



Fig. 1a. M10 bout.

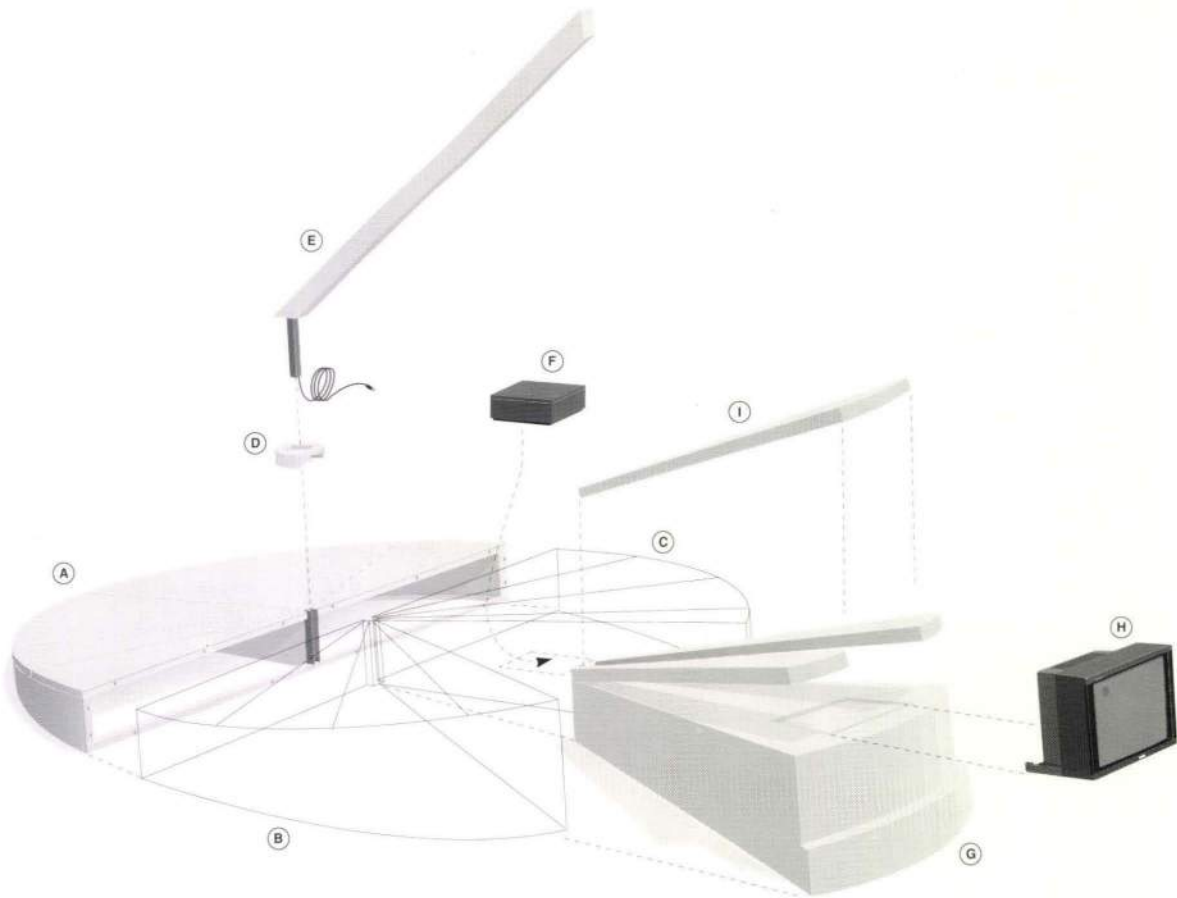


Fig. 2. Overzicht van de gehele constructie.

Volgorde van montage volgens de letters A t/m I. Alvorens segment G aan te schuiven, dienen eerst balk met camera E en de monitor H op kist F (in segment C) te worden aangesloten (zie ook fig. 4).

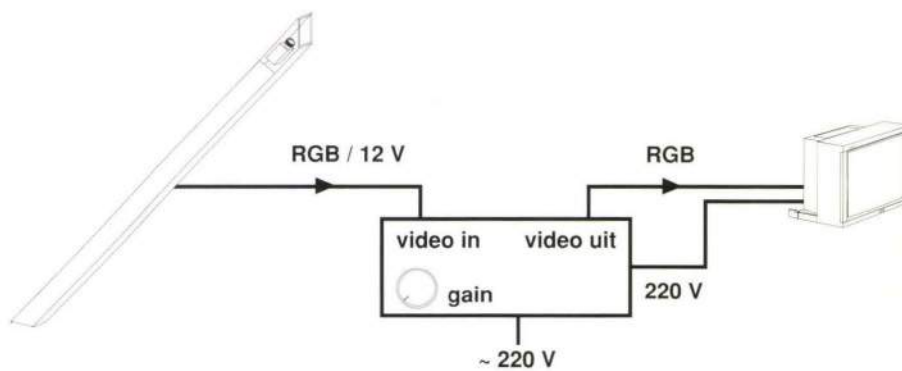


Fig. 3. Aansluitschema.

De beeldhelderheid kan met behulp van de 'gain'-knop worden bijgesteld (monitor in neutrale stand).

The mind is a light, wisdom, knowledge, skill, are none other than light-formed glows, that illuminate the spirit with their lucidity.

Dionysius the Carthusian

Does light give form or is light itself form? This is not a natural science but a philosophical question, originally postulated by the 13th century, Italian theologian, Bonaventura in his writing *Forma Lucis* and now, very consciously, formulated anew by Roos Theuws, not only in this installation but also in her other work: *Forma Lucis* = The Form of Light.

'The light' as a natural science, abstract, religious and mystic concept has long played a major role in Dutch painting. The varied contents and pictorial motives that inspire artists to devote themselves to the representation of light, reveals a contradistinction that is also present in Bonaventura's question: not matter alone, but the union of matter and spiritual form; the metaphysical versus the physical.

Forma Lucis is not, therefore, about light bulbs, but it does concern itself with the working and the meaning of light. And then not as representation, imitation or suggestion – something that painting can never totally avoid – but on its pure presentation and on the philosophical and aesthetic implications it contains in the context of art.

Theuws tries to stay as close as possible to the (light)source, which is why she no longer paints but works with video (the monitor being the source of the light projection; *projected light*). She also uses materials such as steel, glass, aluminium and zinc which, for the purpose of *reflected light*, have been worked in varying degrees. Theuws has the light firmly in hand, as it was earlier guided by the architecture of Roman and Gothic churches, to emphasise the spiritual foundations of the space and structure. The light was not directed simply to prevent people falling over the altar, but as an element of a religious, spiritual mystery.

Roman churches in Spain: charming little churches, sometimes in their original state with authentic windows, not of glass but of thinly ground alabaster discs, not transparent but translucent. The windows by the altar, narrow slits through which the glaring Spanish

light shines, soft and filtered, dusting the surrounding architecture with a fine powder, as it were, and thus transforming the angular solidity of raw material into an organic entity. The window encircled by a mural of Christ: the light as his body. Light as form and in its meaning as identification of a figurative concept. The painting not as representation but as manifestation of the light and the colour itself, as the source of that which sheds light.

Forma Lucis VI: An installation for two monitors, one small and one larger, built into sculptural forms, hanging at eye-level on the wall in a darkened room. The monitors have been arranged so as to reflect into each other. Pieces of glass have been fixed in front of the monitors; on the plate in front of the small monitor there is a purple surface area. The tapes, which last seven minutes, show abstract images of the coloured, electronic light of the screen itself

(I try to let the monitor itself constitute the meaning of the work, so that the viewer can relate directly to it without reference to another world). Just as the glass acts

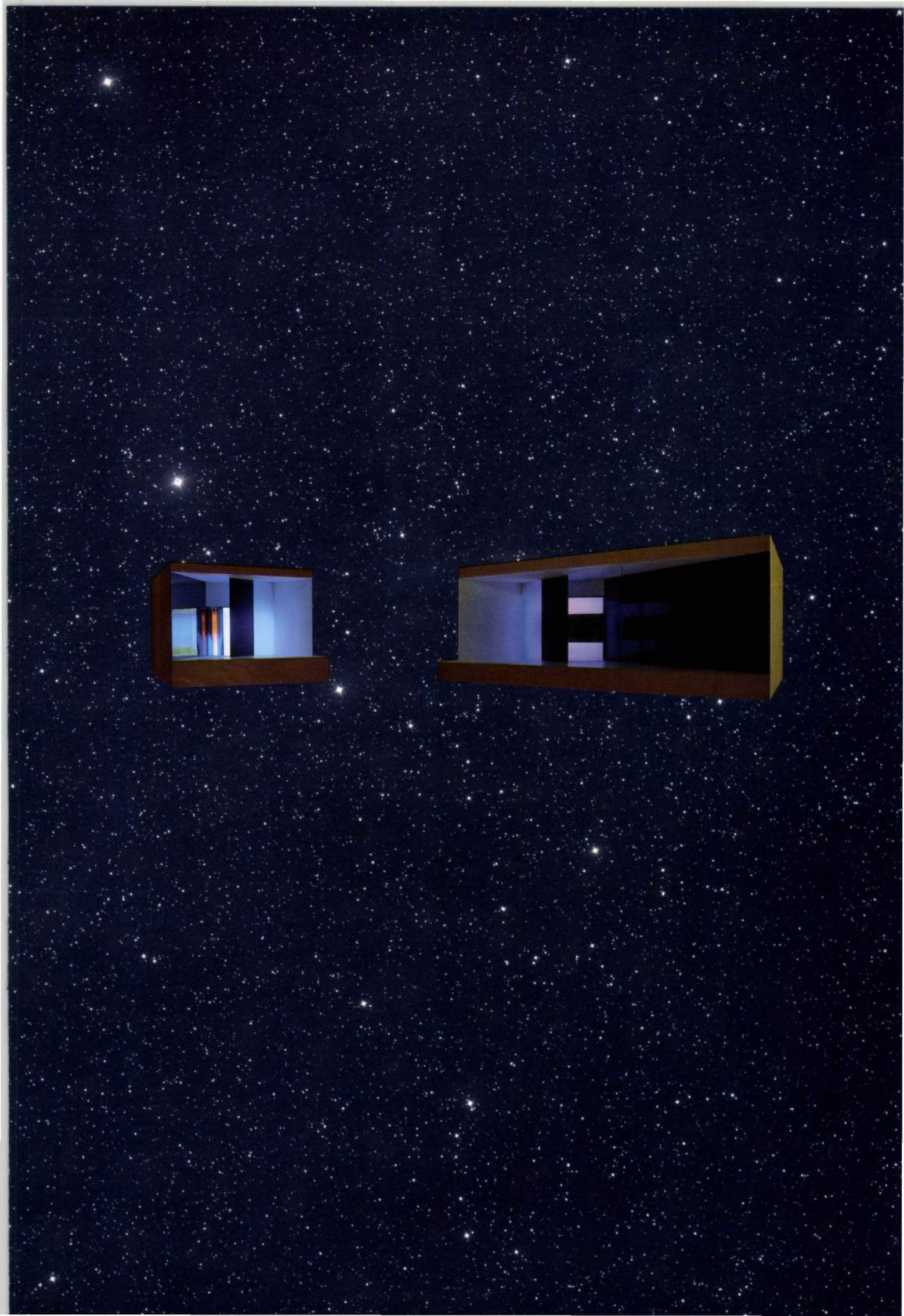
forma lucis vi

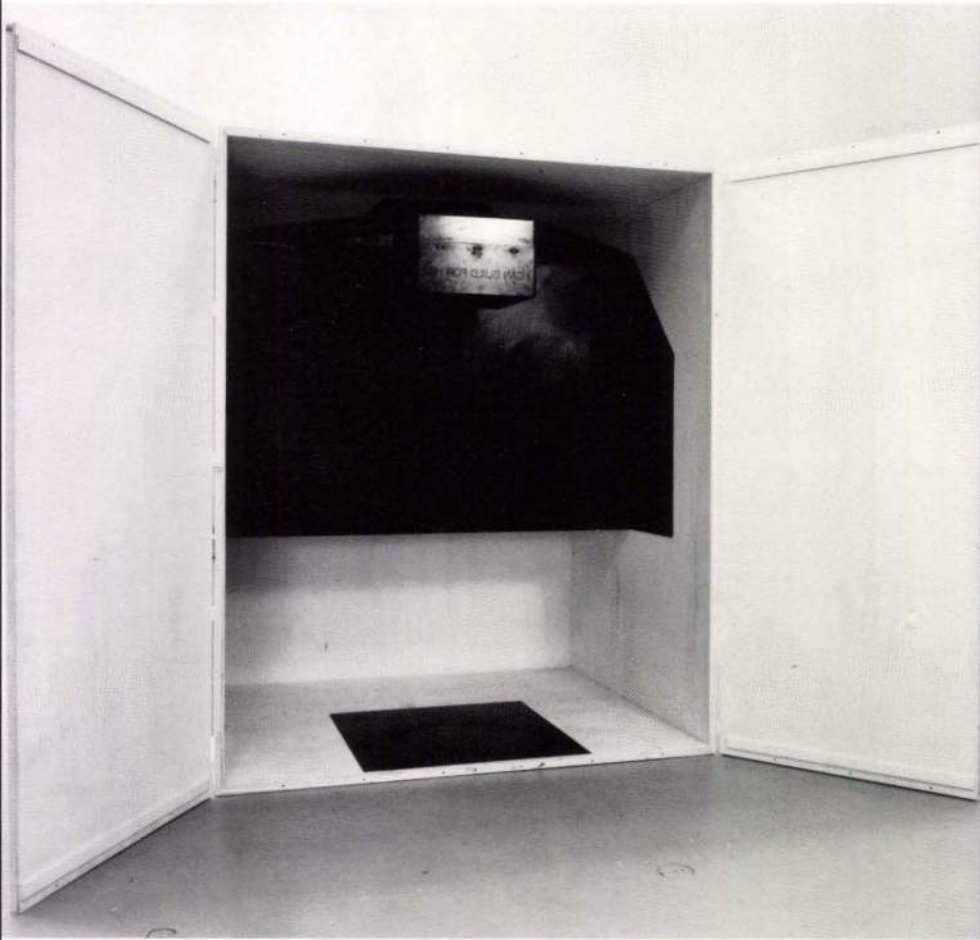
ILLUMINATION THROUGH THE LIGHT

as a diffuser of the light and disperses it, so the sculptural elements round the monitors are there to direct light and colour, to project and to reflect. *Forma Lucis VI* unfolds itself image for image and the mutually reflecting monitors present a constantly changing play of light and colour, the aspect also being dependent on where you stand.

The light as unveiler of form and the light as form. Light as motive for the work and its source, the work itself: not the representation but the presentation of light.

Forma Lucis is not an attempt to revive a medieval religious experience – as if that would be feasible in the 20th century – but it does seek the essence and the working of art in art itself. The conception of art in a broad sense, as an activity and not only as a product. *The Forma Lucis* works are also a demonstration of a stand-point, a frame of mind in which the works of art, as meaningful objects, are the concrete and visible results of an all-embracing spiritual process: the exercise of thought, together with the tangibility of the works, define the art. Light conceived as equal to the highest spiritual worth, the work an attempt to express that concept in matter. Thus, only in this sense can it be called mystic. (JS)





So that I can Build for Him a House iv, 1990 (photo: Gert-Jan van Rooij)





What often makes art unbearable is the stuffy veil of sanctity that it is shrouded in. We all know them, those leaden altarpieces devoted to Art (by Kiefer, Beuys, Cucchi, Kounellis), before which one must kneel and murmur softly: 'hail Europe'. A casual look at them is sacrilege. Fortunately, there will always be artists who do not give a hoot about this sacral atmosphere and determinedly desecrate Art by means of irony.

It is precisely at this ironical 'art' of reducing something to nothing by praising it to the skies that Giny Vos is particularly proficient. One of the works which clearly demonstrates this is her contribution to a travelling exhibition opened in Berlin: three brightly coloured circus dogs, doing their 'trick', like born performers, forepaws up in the air. Each dog has its own colour (glaring green, yellow and red), but however different these two-metre-high toy animals may be, however subtle the differences (one holds its tail this way, another that), dance they shall! This canine ode to artistry could have no better name than: *Eure Gunst, Unser Streben*. The Germans were not too happy with it.

Or take, for example, the 1985 project for the three sky-scraping office blocks on the Marconiplein in Rotterdam — her goodbye present to a city where she had lived since her birth and where the three Europoint towers represent the summit of industriousness. At night, from far away, you could read the words *Work To Do* written on the towers. The text lighting up reflects and ridicules the zest for work of an entire city. When Rotterdam lays down its head to rest after a hard day's work, its work ethics will still glow in the dark for a long time, like an immense neon sign.

Giny Vos' work can never be regarded as Art, because it simply does not belong in the world of the holy conception. We should rather see it as the work of an inventor, as a collection of inventions and finds that belong in the world of brainwave and jest. It is the pure reflection of an idea, pure in the sense that it is the most direct and effective elaboration of a find, without a trace of pretension and vanity. That is why you never get the impression that she is painfully looking for an idea, and that the material then 'imposes' that idea on her. It would rather seem as if she allows

herself to be the plaything of her own brainwaves, and as if the material naturally complies with these brainwaves. Of course, she combines and arranges, and of course she has to make a decision on even the smallest detail, but such work pales into insignificance when compared to the 'work' and the effect of the room itself, of the existing situation and the secret interaction between the ready-made objects that give shape to the works themselves.

The promptness with which the idea seems to materialise gives her work a deceptive transparency. A work that on first sight is as clear as glass will lose its clarity and obfuscate as soon as you become involved in the ironical game of the various components. The longer you linger over it, the more you lose track. This is what happens with *Nature Morte*. In itself, the situation is clear. There is a zoo cage in the room, and in the cage there is a monitor showing the flank of a zebra in close-up.

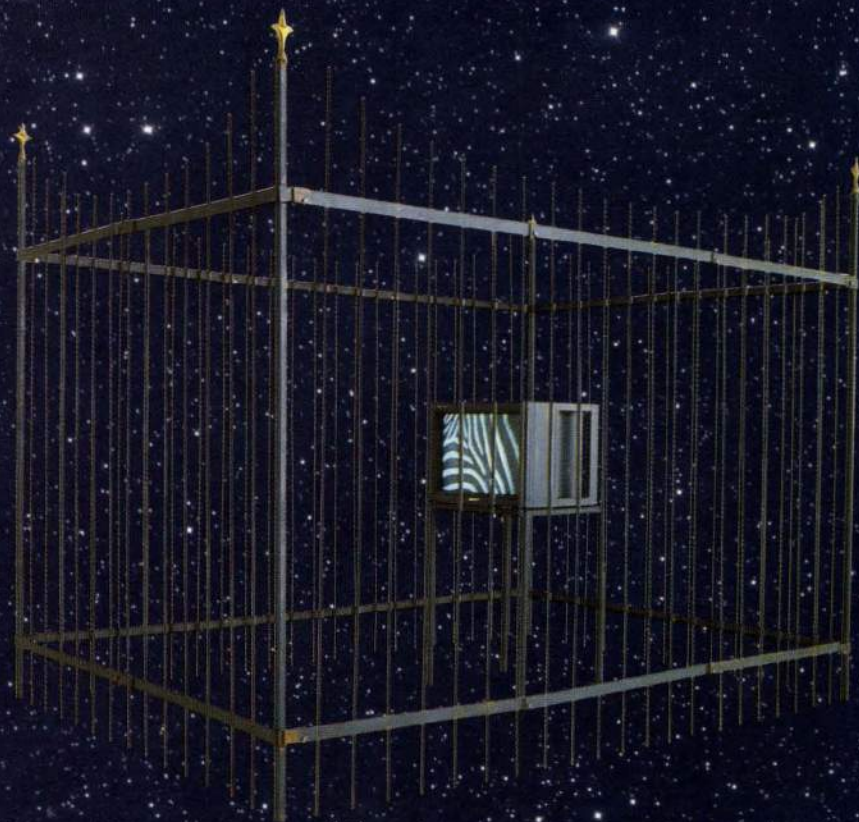
What you hear is the heavy breathing of an animal. The stuffed head of a zebra is hanging outside the cage. The first thing you notice is the association between the moving, almost abstract zebra stripes on the monitor, the vertical cage bars and the stripes on the zebra's head. This is clearly a game played between 'inside' and 'outside'. But what exactly is the difference between what is outside and what

is behind the bars? What is inside the cage is alive and breathing, what is outside the cage is dead and stuffed. Although, when you look at the monitor image from the vantage point of the zebra's head you unmistakably feel it breathing down your neck. So is it still alive? The heavy breathing belongs to the zebra outside the cage, not the one behind bars. And by the way, is the animal on the screen really a zebra? You certainly never see all of it. It could in fact be anything. And then, is it not ridiculous to speak of an animal in a cage, when it is actually a monitor in a cage? But what is the sense of putting a monitor behind bars?

Nothing about the installation can really be trusted. It makes you feel like a school teacher who knows that as soon as he turns his back on the class, the whole caboodle will start fooling around silently. In this case, that zebra will play a dirty trick on you as soon as you look away. (MN)

nature morte

A ZEBRA BREATHING DOWN YOUR NECK





... toe ... conducteur ... laat ... me ... zet ... mij ... niet ... uit ...



... heeft ... zorgen ... veel ... leed ... en ... pijn ... ik ... wou ... nog ...



... laat ... me ... vrij ... Ik ... wil ... haar ... helpen ... haar ...



. . . deze . . . trein . . . de . . . liefste . . . van . . . heel . . . deze . . . wereld . . .



. . . zo . . . graag . . . even . . . naar . . . haar . . . toe . . . daarom . . . vraag . . . ik . . .



. . . enigste . . . zoon . . . voordat . . . ze . . . voor . . . altijd . . . verdwijnt . . .

Venus, Goddess of love and beauty, was born out of the foam of the sea. She is also known as Aphrodite (*aphros*: 'foam'-born) and her epithet is Urania, daughter of Uranus, the personification of heaven – the oldest Master of the Universe. Urania sprang from the sea foam into which the severed testicle of Uranus had fallen. Fair enough, but how are we supposed actually to imagine such a birth? Did the lady come serenely drifting ashore on a big shell in all her voluptuous allure, or did the heaving waves simply smack her down on the beach? Was it a spectacle or a non-event?

The contemporary 'Venus-machine' *Venus Née/Praecox* (The Birth of Venus/Prematurely) sets the scene that shrouds the mystery of her emergence and lifts a corner of the veil. A bucket of water filled to the brim, placed on a stand; behind, on a plinth, a monitor with an image of a drum against a white background.

The arrival of *Venus Née* is announced by a continually escalating resonance of sound, a vibration so shrill that it causes the water to become agitated, start swirling around and bubble over. Then on the screen we witness the inevitable eruption, after which all becomes calm again...Venus rises from the waters. That's probably just about the way it went, but whether she was a blonde or a brunette, that happily remains her secret.

The fusing of two natural physical effects: the agitating effect on water of escalating sound vibrations, and the effect in image and sound of an explosion in a liquid mass in slow motion became...*Venus Née/Praecox*.

But what is this *Premature*? Was she born too soon? Only in the sense that the birth as *moment suprême* puts paid to the 'expecting' state for ever. The pregnant time perceived as a creative condition in which the imagination is stimulated on all fronts. To be expectant means the pleasure you can have anticipating the 'announcement', and also the 'illusions' you may cherish as to how it will be from then on. In spite of her beauty, the climax of the

'emergence' brings an abrupt end to the excitement and is therefore always too soon.

Venus Née/Praecox is not only the symbolic birth of Venus but also a 'Venus-machine', a polarised love-machine in which feminine and masculine essences react with one another (the ejaculation on the screen speaks volumes). The entire installation appears to be based on a series of contradictions: the tangible presence of the bucket of water as opposed to the illusory image on the screen; the silence versus the din; a classical story presented in *high tech*-materials; a conceptual form for an emotional content. Apollo bridles Dionysus. An ingenious system of dualities to curb the chaos of the emotions.

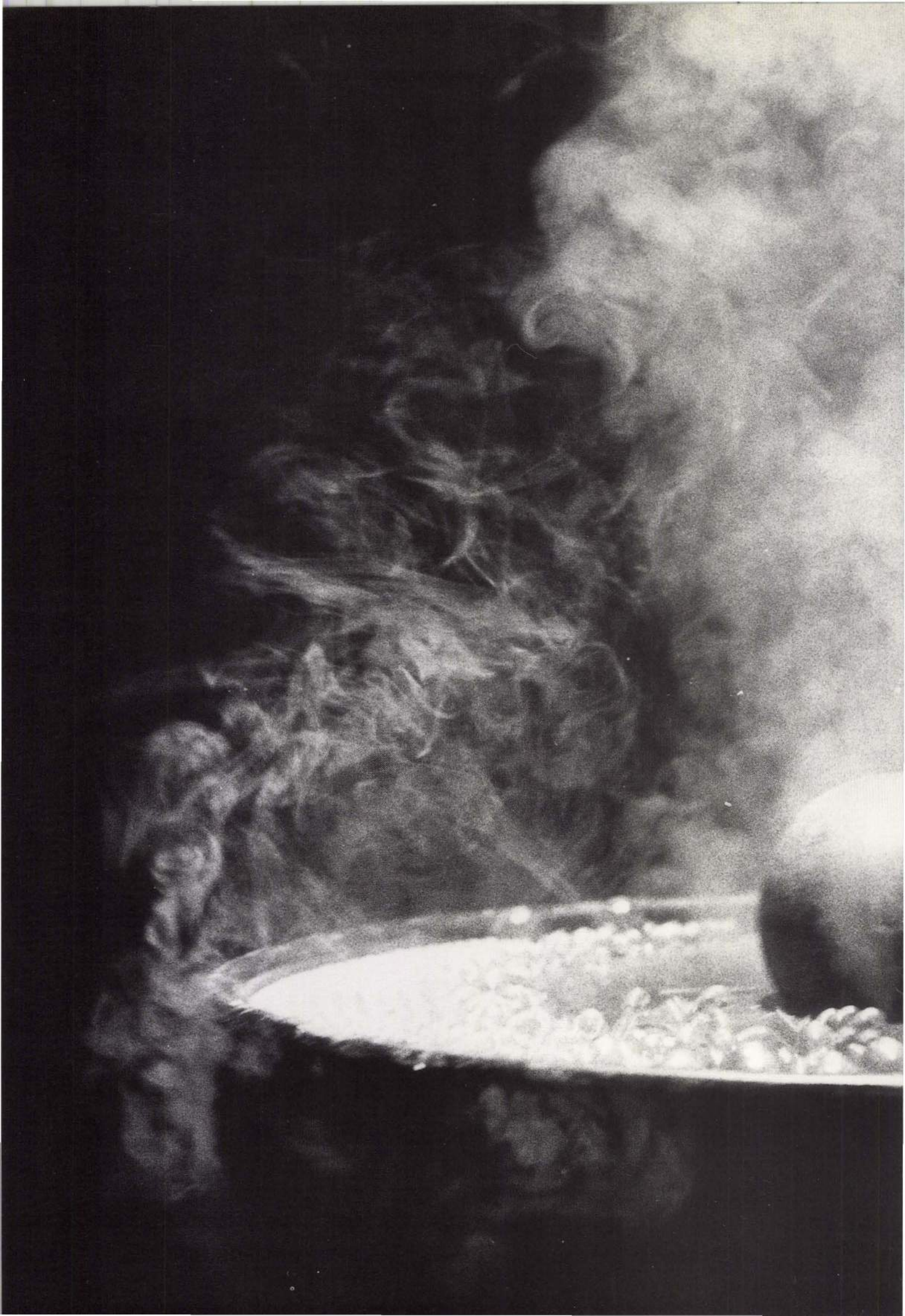
The resonant sound-track in *Venus Née/Praecox* has a powerfully evocative effect and largely determines the level of visual tension, increasingly so since it actually sets the images in motion, animating matter into life. Peter Zegveld is not occasionally called a 'sound-sculptor' for nothing. In another startling project *Dynamica Tumultus* he incorporates the Doppler effect (a physical phenomenon whereby an approaching tone changes its pitch the very moment it passes you). On a closed-off stretch of motorway a spectacular concert was performed by an orchestra *and* cars and motorbikes tearing past, specially chosen for their varying resonant qualities.

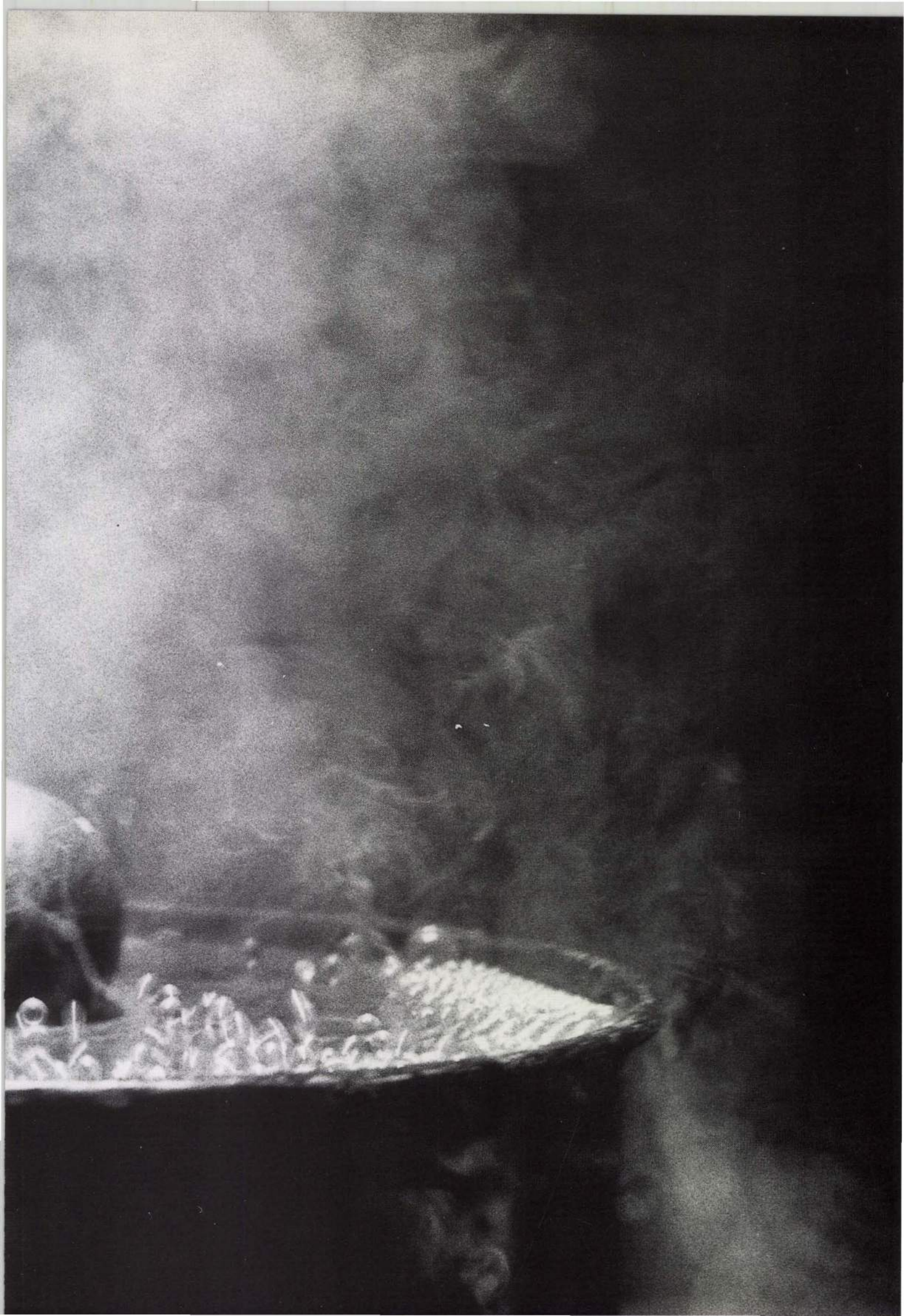
Venus Née/Praecox is a work in which – as in his drawings and paintings – Zegveld's immediate, physical presence plays no role. The determining factor in his performances is undoubtedly his 'creative presence', sensed by the manner in which he manipulates sound and material and reveals an entire process. What can you do if you want to make a work from which, at the same time, you wish to distance yourself as medium, as energy-source, but nevertheless present as a 'happening'? Exactly, you choose the medium that has plugs to push into sockets. The giants of the 20th century sometimes only need to press a button... (JS)

*venus née /
praecox*

THE PREMATURE ANNUNCIATION







Ricardo FÜGLISTAHLER

Panta Rhei 1988

2 monitors, 1 tape [60'], lead-lined column, 90 x 31 x 40cm

Biography 1960 both in Hengelo 1979-85 AKADEMIE VOOR KUNST EN INDUSTRIE Enschede. Works and lives in Hengelo ¶ **Exhibitions** 1989 DE MOLEN, Hengelo / 'Noordkunst' PRINS BERNHARDHAL Zuidlaren 1988 'Tweespraak' PERISTIEL Amsterdam / GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam / HENGLOSE KUNSTZAAL Hengelo / ROTTERDAMSE KUNSTSTICHTING Rotterdam / 'Nederland 4' MUSEUM HET PRINSENHOF Delft 1987 DE APPEL Amsterdam / TART FESTIVAL Enschede 1986 TECHNISCHE UNIVERSITEIT TWENTE Enschede / TIME BASED ARTS Amsterdam 1985 AORTA Amsterdam / GALLERY SKUC Ljubljana, Yugoslavia ¶ **Screenings** 1988 ROSKILDE FESTIVAL Odense, Denmark / 'Recent Video Art from The Netherlands' (on tour) Houston USA 1987 IMAGE FORUM FESTIVAL Tokyo, Japan 1986 TECHNISCHE UNIVERSITEIT TWENTE Enschede / KÖLNISCHER KUNSTVEREIN, Cologne FRG / KIJKHUIS The Hague / TIME BASED ARTS Amsterdam / AVÉ 86 Arnhem / INFERMENTAL 5 (on tour) Cologne FRG 1985 AORTA Amsterdam / WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL The Hague / TECHNISCHE UNIVERSITEIT TWENTE Enschede / NEDERLANDS VIDEOCIRCUIT (on tour) The Netherlands ¶ **Videography** (tapes and installations) 1988 *Panta Rhei* / *Orbit* / *Requiem* 1987 *Ritual III* [12'] / *Zonder Titel* 1985 *Moving* / *Fish* / *Initiation* / *Nightsoil* [5'] / *Und die Seele erwerben im Geduld* [8'] 1985/84 *Loops* [7'] ¶ **Bibliography** 1988 Rob Perrée *Into Video Art* Rotterdam/Amsterdam 1988, pp. 16, 49-50 / Peggie Breitbarth 'Füglistahlers Requiem: een memento mori' in: *Dagblad Tibantia* 2 juni, Hengelo 1988-87 Rob Perrée 'De andere wereld van Füglistahler' in: *Peristiel* 1 Amsterdam

BORIS GERRETS

Pompeii 1989

2 monitors, 2 tapes [8'30"], 2 bronze masks, 25 x 20 x 15cm, Technical Advice: René Coelho and Paul Klomp /

Sound: José-Luis Greco / Brass Masks: Ab Molder / Thanks to: Désirée Delauney

Biography 1948 born in Amsterdam 1971-1976 KUNSTAKADEMIE DÜSSELDORF Düsseldorf FRG 1979- active in theatre and dance as director, author and performer; co-founder of two dance groups: *Bilski Algemeen* and *Cloud Chamber*. Works and lives in Amsterdam

☛ **Exhibitions** 1989 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam 1985 'As far as Amsterdam goes...' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam 1979 GALERIE VAN HAARLEM 1978 GALERIE VAN HAARLEM 1977 GALERIE 'T VENSTER Rotterdam 1976 STÄDTISCHE SAMMLUNG Duisburg-Rheinhausen FRG

☛ **Performance/Dance** 1990 *Ici, Maintenant ou Jamais* (with Désirée Delauney) SPRINGDANCE FESTIVAL Utrecht / MAYFEST Glasgow, Scotland / EURODANCE Mulhouse, France 1989 *The Twilight Club* (with *Cloud Chamber*) EURODANCE Mulhouse, France / ENCONTROS ACARTE Lisbon, Portugal 1988 *The Twilight Club* (with *Cloud Chamber*) SPRINGDANCE FESTIVAL Utrecht 1987 *Pompeii* DOCUMENTA 8 Kassel FRG / *Le volcan est toujours hors champ* (with *Cloud Chamber*) ZOMERFESTIJN Amsterdam 1986 *Circumstantial Evidence* (with *Cloud Chamber*) AORTA Amsterdam 1985 *Voyage of a Thinking Body* (with Désirée Delauney) INSTITUT FRANÇAIS Copenhagen, Denmark 1984 *Les Pièces Universelles* (with Désirée Delauney) PERFO Rotterdam / SHP FESTIVAL Bracknell, Great Britain 1983 *Le Grand Journal* PERFO Rotterdam / SHP FESTIVAL Bracknell, Great Britain 1979 *Heliogabalus* AMERICAN CENTER Paris, France ☛ **Selected Bibliography** 1990 Boris Gerrets 'De clowns van God' in: *Notes* no.1, Amsterdam 1988 Marijn van der Jagt 'Drieluik van Cloud Chamber' in: *Notes* no.10, Amsterdam / Boris Gerrets 'Op de spits' in: *Notes* no.6, Amsterdam / Eric de Ruijter 'Rock en Roll en Ritueel' *Alligator* April / May 1987 cat. *Documenta* 8 Kassel FRG, p.292 / Robert Steijn 'Hotel in de Hollandse Manege' in: *Notes* no.7, Amsterdam 1986 Caroline Willems 'Cloud Chamber: smeltkroes in microformaat' in: *Muziek & Dans* no.10, Amsterdam 1985 *As far as Amsterdam goes* cat. STEDELIJK MUSEUM Amsterdam 1983 Guy Brett 'The Live Weekend' in: *Art Monthly* London, Great Britain

Madelon HOOYKAAS/ELSA STANSFIELD

Radiant, a Personal Observatory 1988/89

1 monitor, 1 tape [5'30"], satellite dish on tripod, Ø 220cm, height 260cm

Biography Madelon Hooykaas 1942 born in Maartensdijk 1966 EALING SCHOOL OF ART AND DESIGN London 1964-70 lived in Paris, London, New York and Japan, working with photography and film 1975- collaboration with Elsa Stansfield. Lives and works in Amsterdam ¶ **Biography** Elsa Stansfield 1945 born in Glasgow, Scotland 1962-65 GLASGOW SCHOOL OF ART Glasgow 1965-67 EALING SCHOOL OF ART AND DESIGN London 1967-69 SLADE SCHOOL OF ART London 1975- collaboration with Madelon Hooykaas 1980- Lives and works in Amsterdam ¶ **Selected Solo Exhibitions** (from 1984) 1990 'Personal Observatory' HEADLANDS CENTER FOR THE ARTS Sausalito, USA / 'Museum of Memory VII' STÄDTISCHE GALERIE IM LENBACHHAUS Munich, FRG / 'Phosphor... from the Museum of Memory v' DE SALON Groningen 1989 'Museum of Memory VII' MUSEUM FOLKWANG Essen, FRG 1988 'Museum of Memory VII' GEMEENTEMUSEUM Arnhem / 'Point in Time' RUINE DER KUNSTE Berlin, FRG / 'Video Viewpoint' MUSEUM OF MODERN ART New York, USA 1987 'Phosphor... from the Museum of Memory' PAKHUIS D'THEEBOOM Amsterdam 1986 'Point of Orientation' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / 'Shadow Pictures... from the Museum of Memory II' HET KIJKHUIS The Hague and TIME BASED ARTS Amsterdam 1985 'Piece for Libra' CITY THOUGHTS Amsterdam / 'From the Museum of Memory I' KÜNSTLERHAUS STUTTGART Stuttgart, FRG / 'Video Volente' Rietveldkoepel DE APPEL Amsterdam / 'Stein und Wasser' GALERIE KATRIN RABUS Bremen, FRG 1984 'Work in Progress' GALERIE PALADIJN Amsterdam / 'The Force behind its Movement' STICHTING FELISON Velsen ¶ **Selected Group Exhibitions** (from 1984) 1990 'Time Space Light' ACADEMIE MINERVA Groningen 1989 'Holland at the Festival' CARLTON HILL Edinburgh and Inch Colm Island, Scotland 1988 'Nederland 4' MUSEUM HET PRINSENHOF Delft / 'So und So und So III' CRISTOFORI Amsterdam 1987 'Arts for Television' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / 'Kunst over de Vloer' ENTREPOTDOK Amsterdam / 'Contour' MUSEUM HET PRINSENHOF Delft 1986 'Install Video Side' GALLERIA D'ARTE MODERNA Bologna, Italy 1985 'As far as Amsterdam goes...' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / '6 Installations' HAAGS GEMEENTEMUSEUM The Hague / 'Rijksaankopen '84' RIJKSDIENST BEELDENDE KUNST The Hague / 'In View of' LONG BEACH MUSEUM OF ART Long Beach, USA 1984 'The Luminous Image' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam ¶ **Selected Videography** (installations) 1989 *Personal Observatory I* 1988 *From the Museum of Memory VII / Radiant, a Personal Observatory* 1987 *Boat Piece ...From the Museum of Memory VI / ...From the Museum of Memory V / ...From the Museum of Memory IIV* 1986 *Point of Orientation ...From the Museum of Memory III / Shadowpictures ...From the Museum of Memory II* 1985 *...From the Museum of Memory I* 1984 *Compass* 1983 (for an overview of their work till 1983, see: *Hooykaas Stansfield, Audio Video Installations* PROVINCIAAL MUSEUM HASSELT Belgium and HOOYKAAS/STANSFIELD Amsterdam, 1983) ¶ **Selected Bibliography** 1989 *Hooykaas/Stansfield, Personal Observatory* CONTEMPORARY ART FOUNDATION Amsterdam / Wulf Herzogenrath and Edith Decker (ed) *Video-Skulptur, retrospektiv und aktuell 1963-1989* DUMONT Cologne FRG, pp140-43 1988 *Stansfield/Hooykaas' Museum of Memory* reprint of: Gerard Lakke 'De Umbris Idearum, Stansfield/Hooykaas' Museum of Memory' in: *Mediamatic* vol.2 no.3 Amsterdam 1985 *Madelon Hooykaas/Elsa Stansfield, From the Museum of Memory* cat KÜNSTLERHAUS Stuttgart FRG 1984 *Madelon Hooykaas/Elsa Stansfield 'Compass 1984'* in: cat. *The Luminous Image* STEDELIJK MUSEUM Amsterdam 1983 *Madelon Hooykaas/Elsa Stansfield, Out of Reach* cat. DE VLEESHAL Middelburg / *Hooykaas Stansfield, Audio Video Installations* and PROVINCIAAL MUSEUM HASSELT Belgium and HOOYKAAS/STANSFIELD Amsterdam

NOL DE KONING

Palinuro 1989

3 monitors, 3 tapes [32'], 1 tape [60'], 41 x 156 x 48cm, photo panel, 120 x 120cm, Based on the *Aeneis*, book VB 40/41 by Vergil and *The Unquiet Grave* by Cyril Connolly / Camera: Louk Vreeswijk / Editing: Ivo van Stiphout and Nol de Koning / Sound: Rob Glotzbach / Postproduction: STICHTING MONTEVIDEO Amsterdam

Biography 1944 born in Amsterdam 1967-72 RIJNSAKADEMIE VAN BEELDENDE KUNSTEN Amsterdam. 1973-80 Worked mainly as a print-maker. Works and lives in Amsterdam ¶ **Exhibitions** 1989 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam 1988 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam / GALERIE ANNA PAULOWNAHUIS Soestdijk 1985 KADIJK 105 Amsterdam 1984 KADIJK 105 Amsterdam 1978 STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / STEDELIJK MUSEUM Schiedam 1974 STEDELIJK MUSEUM Amsterdam ¶ **Videography** (installations) 1990 (in preparation) *Miseno / Dis / Malebolge* 1989 *Palinuro* 1987 *Bulicame* 1985 *Capricci* 1984 *Profalarm* ¶ **Bibliography** 1989 Ole Bouman 'Nadenken op de plecht' in: *De Groene Amsterdammer* vol.113, no.50 Amsterdam, pp.20-21

René REITZEMA

93

Het Vuur 1988

3 monitors, 3 tapes [8'], 41 x 156 x 48cm

Biography 1959 born in Hoogezand-Sappemeer 1980-86 AKADEMIE VOOR KUNST EN INDUSTRIE, Enschede. 1984- sket, tapes, film and tv productions in cooperation with Wim Liebrand and Rob Dieleman 1987- STICHTING VOORLAND performances and theatre productions in cooperation with Wim Liebrand. Lives in Utrecht and works in Amsterdam ¶ **Exhibitions** 1989 EKKO Utrecht / VIDEOFESTIVAL DE MEERVAART Amsterdam / 101ÈME FESTIVAL INTERNATIONAL D'ART VIDÉO Locarno, Switzerland 1988 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam / LOFT WVC New York, USA 1987 STIPENDIA 85-86 Amsterdam / RIJNSMUSEUM TWENTHE Enschede 1986 GALERIE CIRELLI Amsterdam ¶ **Screenings** 1989 BERLINER FILMFESTSPIELE Berlin FRG / WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL The Hague / JAN VAN EYCK AKADEMIE Maastricht 1988 MAISON DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION St. Etienne, France / MUSEUM FODOR Amsterdam / THE AMERICAN FILM INSTITUTE Los Angeles USA / WEBSTER UNIVERSITY St. Louis USA / 'Nederland 4' MUSEUM HET PRINSENHOF Delft 1987 IMAGE FORUM FESTIVAL Tokyo, Japan / 81ÈME FESTIVAL INTERNATIONAL D'ART VIDÉO Locarno, Switzerland 1986 INTERNATIONAL FILM AND VIDEO FESTIVAL Aarhus, Denmark / AVÉ FESTIVAL Arnhem / 1 FESTIVAL NACIONAL VIDEO Madrid, Spain 1985 FOOLS FESTIVAL Copenhagen, Denmark / ICA GALLERY London, Great Britain 1984 KIJKHUIS The Hague / MONTEVIDEO Amsterdam / WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL The Hague / FALLING VIDEO FESTIVAL Odder, Denmark ¶ **Video Performances** 1987 TART FESTIVAL Enschede / KIJKHUIS The Hague 1986 MONTEVIDEO Amsterdam / PERVO 4D Rotterdam / STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / AKI Enschede 1985 MONTEVIDEO Amsterdam / CONCORDIA Enschede / KIJKHUIS The Hague ¶ **Videography** (tapes and installations) 1989 *De Val* [10'20"] 1988 *Het Vuur* 1987 *De Wég* [5'30"] 1985 *Zee / Pandora* [3'00"] ¶ **Bibliography** 1988 Jan Middendorp 'De Warme Beelden van René Reitzema' in: *Haagse Post* 20 februari Amsterdam 1987 Annie Wright 'Things that go Bump into the Night' in: *Mediamatic* vol.1 no.4 Amsterdam 1986 Jan Middendorp 'Video met Gevoel voor Theater' in: *de Volkskrant* 27 februari, Amsterdam

Lydia SCHOUTEN

A Virus of Sadness 1990

2 easy-chairs with monitor, 5 tapes, 1 video projector, bed, silk-screen printed bed-spread, mechanical ventriloquist's doll, 6 photographs, 60 x 100cm, 10 polyester clowns' heads, 4 round silk screens, in a room 600 x 800 x 350cm, Thanks to: Jan de Koning, Rein Suring, Mout van der Emden, Madeleine de Winter

Biography 1948 born in Leiden 1967-71 DE VRIJE ACADEMIE The Hague 1971-76 ACADEMIE VAN BEELDENDE KUNSTEN Rotterdam 1978-81 Performance artist. Lives and works in Rotterdam ♣ **Solo Exhibitions** 1990 GALERIE WANDA REIFF Maastricht 1989 P.S.1 New York / IVAN DOUGHERTY GALLERY Sydney, Australia / GALERIE JUNOD Lausanne, Switzerland 1988 GALERIE PERSPEKTIEF Rotterdam / GEMEENTEMUSEUM Anhem 1987 APPENDIX GALERIE Wuppertal FRG / STÄDTISCHES MUSEUM IN DER ALTEN POST Mülheim FRG 1986 GALERIE PHILOMENE MAGERS Bonn FRG 1985 GALERIE TORCH Amsterdam / FOLKWANG MUSEUM Essen FRG / ACADEMIE VAN BOUWKUNST Rotterdam 1984 GALERIE IMAGES NOUVELLES Bordeaux, France / GALERIE PERSPEKTIEF Rotterdam / STEDELIJK MUSEUM Gouda 1983 PASSIONATA IBK Nijmegen / GALERIE PALADIJN Amsterdam 1982 'T HOOGT Utrecht ♣ **Selected Group Exhibitions** 1989 '25 Jahre Video-Skulptur' KONGRESSHALLE Berlin FRG / 'Video-Skulptur' KÖLNISCHER KUNSTVEREIN & DUMONT KUNSTHALLE Cologne FRG / GALERIE KAESS WEISS Stuttgart FRG 1988 'Fotografia Buffa' CARLISLE MUSEUM AND ART GALLERY Carlisle; COLLINS GALLERY Glasgow; STILLS GALLERY Edinburgh; FOTOGALLERY Cardiff, Great Britain / 'Comic Iconoclasm' CIRCULO DE BELLAS ARTES Madrid, Spain; CORNERHOUSE GALLERY Manchester, Great Britain / 'De Rotterdamse School?' MUSEUM BOYMANS VAN BEUNINGEN Rotterdam / 'Das gläserne U-Boot' TABAKEFABRIK Krems / Stein, Austria / 'Over fotografie' VAN REEKUMMUSEUM Apeldoorn 1987 'Rotterdamse kunst, 1945 tot heden' MUSEUM BOYMANS VAN BEUNINGEN Rotterdam / 'Reflecties op de media' GALERIE PERSPEKTIEF Rotterdam / 'Fotografia Buffa' KUNSTMUSEUM Erlangen FRG; GEMEENTELIJK MUSEUM Helmond; RHEINISCHES LANDESMUSEUM Bonn, FRG / GALLERY TORCH Rotterdam / 'La Photographie Hollandaise' CAVES SAINTE-CROIX Metz, France / 'The Arts for Television / Revision' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam (on tour) / 'Comic Iconoclasm' DOUGLAS HYDE GALLERY Dublin, Ireland; ICA London, Great Britain / GALERIE DE LEGE RUIMTE Brugge, Belgium / 'Innovation and Tradition' CENTRAAL MUSEUM Utrecht / 'Reflections' MUSEUM FODOR Amsterdam / KUNSTRAUM WUPPERTAL Wuppertal FRG ♣ **Videography** (tapes and installations) 1990 *A Virus of Sadness* 1987 *A Civilization without Secrets* [15'] 1986 *Echoes of Death/Forever Young* [15'] 1985 *Beauty Becomes the Beast* [9'] 1984 *Split Seconds of Magnificence* [15'] 1983 *Covered with Cold Sweat* [8'] 1982 *Romeo is Bleeding* [11'] / *The Lone Ranger Lost in the Jungle of Erotic Desire* [18'] 1981 *Animal Space* [30'] / *I Feel Like Boiled Milk* [15'] 1980 *Whipping Red - Whipping Blue* [2 tapes, 20'] 1979 *Smile* [3 tapes, 15'] / *Sexobject* [30'] 1978 *Breaking Through the Circle* [15'] / *Cage* [15'] / *Love is Every Girls Dream* [30'] ♣ **Selected Bibliography** 1989 Lydia Schouten (ed) *Lydia Schouten, Desire* CON RUMORE Rotterdam 1988 cat. *Das Gläserne U-Boot* NÖ DONAUFESTIVAL GESELLSCHAFT Vienna, Austria, pp.152-5 / Hripsimé Visser 'Rotterdamse School?' in: *Perspektief* Rotterdam, no. 33 / Josephine van Bennekom 'Reflections on Media' in: *Perspektief* Rotterdam, no. 31/32 / Rob Perrée *Into Video Art* Rotterdam, Amsterdam / Paul Depondt 'Het onechte is echter dan het echte' in: *de Volkskrant*, Amsterdam, 15 januari 1987 Gerard Lakke 'Tussen wens en werkelijkheid' in: *Bijvoorbeeld*, vol.19, no.3, Leiden / Max Bruinsma 'On Serving Two Masters' in: *Mediamatic* vol.2, no.1, Amsterdam / Tineke Reijnders 'Gleaming Reflections on Pseudo-Reality' in: *Dutch Art + Architecture Today* no.21, Eindhoven / Rein Wolfs 'Van Schouten tot Scholte' in: *Beeld* no.4, Amsterdam / Willem Velthoven 'Forever Young/Echoes of Death' in: *Mediamatic* vol.1, no.4, Amsterdam 1986 Paul Steenhuis 'Fotografia Buffa' in: *Vrij Nederland* November, pp. 14-18 1985 Rommert Boonstra 'Staged Photography' *Dutch Art + Architecture Today* no.18, Eindhoven / Tineke Reijnders 'Het videoleven van Lydia Schouten' in: *Metropolis M* no.5, Amsterdam / Menna Meyer 'Lydia Schouten. Ik leef in mijn eigen verhalen' *Focus* no.10, Amsterdam 1984 Ernie Tee 'De ready-made beelden van Lydia Schouten, Oprechte Ironie' *Scrien* no.137, Amsterdam

Bert SCHUTTER

Mill x Molen 1982

12 monitors, 3 tapes [60'], metal frame, 440 x 440 x 50cm

Biography 1945 born in Assen 1965-70 KONINKLIJKE ACADEMIE 'S HERTOGENBOSCH 's Hertogenbosch 1970-71 ATELIERS '63 Haarlem.
 1985- lectureur AV ACADEMIE MINERVA Groningen. Lives and works in Lelystad ¶ **Exhibitions** 1988 'Werkproces' FRANS HALS MUSEUM Haarlem / GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam 1987 KRABBEDANS Eindhoven 1986 'Studium Generale' RIJKSUNIVERSITEIT GRONINGEN Groningen / STEDELIJK MUSEUM SCHIEDAM Schiedam / MUSEUM HET KRUTTHUIS 's Hertogenbosch 1985 MUSEUM WATERLAND Purmerend / BIENNALE NOORD-HOLLAND Bergen / HAARLEM FESTIVAL Haarlem / MONTEVIDEO Amsterdam 1984 BEURSSCHOUWBURG Brussels, Belgium / DE GROEP Haarlem / MONTEVIDEO Amsterdam / FIRATO Amsterdam 1983 DE MORIAAN 's Hertogenbosch / DE VLEESHAL Middelburg / AIR GALLERY London, Great Britain / KULTUREEL SENTRUM Tilburg 1982 KULTUREEL SENTRUM Tilburg / WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL Den Haag / MUSEUM WATERLAND Purmerend / GALERIE STAMPA Basel, Switzerland / 'T HOOGT Utrecht 1981 MUSEUM BOYMANS VAN BEUNINGEN Rotterdam / STÄDTISCHE GALERIE IM LENBACHHAUS Munich FRG 1980 FUNDATIE KUNSTHUIS Amsterdam / DE GROEP Haarlem 1979 MONTEVIDEO Amsterdam 1978 STICHTING FELSON Velsen / DE GROEP Haarlem ¶ **Screenings** 1987 'Dutch Video Art' TOKYO VIDEO FESTIVAL Tokyo, Japan 1984 'Neige et glace' Autran, France / WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL The Hague / TOKYO VIDEO FESTIVAL Tokyo, Japan ¶ **Videography** (installations and tape) 1988 *Dogs Barking at the Moon* 1985/84 *Strait of Gibraltar-Estrecho de Gibraltar* 1984 *Neige à Louveciennes* [10'] 1983 *Escultura* 1982 *Mill x Molen* 1981 *Woodsculpture / Still Life-Still Alive* 1980 *Related Forms* 1978 *Producing Lines* ¶ **Bibliography** 1986 Marie-Adèle Rajandream 'Bert Schutter, Six Works' in: *Mediamatic* vol.1 no.1, Amsterdam

SERVAAS

I am Stuck between the Millstones 1989

3 damaged old masters, 60 x 80cm, plastic mechanical sunflower, plinth, 120 x 35 x 35cm

Biography 1950 born in Alkmaar 1988- lecturer HOGESCHOOL VOOR DE KUNSTEN ARNHEM Arnhem. Lives and works in Amsterdam ¶

Selected Exhibitions 1990 FOLKWANG MUSEUM ESSEN FRG / KUNSTVEREIN Kassel FRG / 8TH BIENNALE OF SYDNEY Sydney, Australia / RHEINISCHES LANDESMUSEUM BONN FRG 1989 KUNSTHAUS ZÜRICH Zürich, Switzerland / STÄDTISCHE GALERIE Saarbrücken FRG / FOLKWANG MUSEUM ESSEN FRG / GALERIE TORCH-ONRUST Cologne FRG / GEMEENTEMUSEUM ARNHEM Arnhem / NEUER BERLINER KUNSTVEREIN Berlin FRG / 'Video-Skulptur' KÖLNISCHER KUNSTVEREIN Cologne FRG 1988 MUSÉE DE L'ELYSEE Lausanne, Switzerland / THE MUSEUM OF FINE ARTS HOUSTON USA / 'Vice-Versa' ELAC Lyon, France / 'The 2nd Fukui International Video Biennale FINE ARTS MUSEUM Fukui, Japan 1987 DE VLEESHAL Middelburg / PALAZZO DEI DIAMANTI Ferrara, Italy / GALERIE TORCH Amsterdam / 'In Spiral' SCAN GALLERY Tokyo, Japan / '750 Jahre Berlin' Berlin FRG / 'Reflections' MUSEUM FODOR Amsterdam 1986 CONCERTGEBOUW Amsterdam / HALLWALL GALLERY New York USA 1985 'As far as Amsterdam goes...' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam 1984 BEURSSCHOUWBURG Brussels, Belgium 1983 HOLLAND FESTIVAL Amsterdam / STEDELIJK MUSEUM Amsterdam 1982 Art 13' GALERIE STAMPA Basel, Switzerland 1980 STÄDTISCHE GALERIE IM LENBACHHAUS Munich FRG ¶ **Selected Videography** (tapes and installations) 1989 *Da-Vinci* 1988 *The Ginza / Dance, Mr. Mondriaan* 1987 *Shake Hands* 1986 *Court of Justice / Apartheid is the Devil* [6'10"] / *Video Artists Make us Drunk* [3'29"] 1985 *Here is the Voice of America / The Wrong Connection / Fish from Holland* [7'50"] 1984 *The Fellini Machine / Are you Afraid of Video?* 1983 *Matchpoint* [4'30"] *Spring Time Again* [4'30"] 1983/82 *Pfft* 1982 *Vale of Tears* [1'50"] / *Decision* [3'40"] / *Watercolors* [17'30"] 1981 *Four Poems* [3'30"] / *News Resonance* [3'] / *BBC News* [3'30"] ¶ **Selected Bibliography** 1990 A. Jourdan 'Are you afraid of Servaas' in: *Art Presse* no.144, Paris, France / René Block (ed) *The Ready Made Boomerang* cat. SYDNEY BIENNALE Sydney, Australia 1989 Catherine Houts 'In een Museum word ik misselijk van de Stiltje' in: *Parool* 11 november, Amsterdam / Servaas (ed) *Servaas, Snoeken* Amsterdam / Edith Decker 'Servaas' in: cat. 56 *Kölner Galerien* Cologne, pp.184-7 / Wulf Herzogenrath and Edith Decker (ed) *Video-Skulptur, retrospektiv und aktuell 1963-89* DUMONT Cologne FRG / Rob Perrée 'Servaas' in: *Kunstbeeld* april / Friedemann Malsch 'Servaas' in: *Video Folkwang MUSEUM FOLKWANG ESSEN FRG* / Aat van Kruijningen 'Servaas gebruikt muis als schilderkwast' in: *De Telegraaf* 3 maart, Amsterdam / Thea Figée 'Vaarwel Maatschappijkritiek' in: *Trouw* 14 februari, Amsterdam 1988 Monique Ruhe 'Fukui Video Biennale' in: *Mediamatic* vol.2 no.4, Amsterdam 1987 Evert Rodrigo 'Visser and Servaas. An Encounter of Extremes' in: *Reflections, Fodor* vol.6, no.3, MUSEUM FODOR Amsterdam / Jan Middendorp 'Court of Justice' in: *de Volkskrant* 14 maart, Amsterdam / cat. *Video Set* PALAZZO DEI DIAMANTI Ferrara, Italy 1986 Pauline Terreehorst 'Er knalt een Zweep als Reagan in Beeld komt' in: *de Volkskrant* 18 oktober, Amsterdam / Dorine Mignot 'Servaas' in: *As far as Amsterdam goes...* cat. STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / René Payant and Robert Graham (ed) *Vidéo* Montréal, Canada, pp.162-3

Jeffrey SHAW

Revolution 1989

1 monitor, 1 interactive videodisc [1], 1 audio-taperecorder, plinth with draw- and pushbar, 180 x 51 x 50cm, floor plate, Ø300cm.

Construction: Huib Nelissen / Software Applications: Gideon May / Revolution Images: Tjebbe van Tijen (co-author), Curt

Adelbert, Marijke Griffioen, Bas van den Berg (production)

Biography 1944 Melbourne, Australia 1961-62 UNIVERSITY OF MELBOURNE (architecture) Melbourne, Australia 1963-64 ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA (sculpture) Milan, Italy 1964-65 ST. MARTINS SCHOOL OF ART London, Great Britain. 1969 Works and lives in Amsterdam ¶ **Recent Exhibitions** 1990 DE BALIE Amsterdam / CENTRO VIDEOARTE Ferrara, Italy (Premio l'Immagine Elettronica) / 'CeBit' Hannover FRG / CNAT Reims, France 1989 'Video-Skulptur 1963-89' DUMONT KUNSTHALLE Cologne and Berlin FRG / 'Ars Electronica' BRUCKNERHAUS Linz, Austria / MUHKA Antwerp, Belgium / 'Artec 89' Nagoya, Japan / SIGGRAPH 89 Boston USA / 'International Art & Science Exhibition' KANAGAWA SCIENCE CENTER Kawasaki, Japan 1988 'Inventer 89' LA VILLETTE Paris, France / BONNEFANTENMUSEUM Maastricht 1987 'Stipendia 85-86' Amsterdam / PC RAI Amsterdam / 'Image and Sound Festival' The Hague / 'Kunst over de Vloer' ENTREPOTDOK Amsterdam / 'Lo Specchio e Il Doppio' Turin, Italy / 'Felix Meritis 1787-1987' SHAFY THEATER Amsterdam 1986 LA VILLETTE Paris, France / 'Festival des Arts Electroniques' Rennes, France / DE VLEESHAL Middelburg 1985 AORTA, Amsterdam / LANTAREN Rotterdam / SIGGRAPH 85 San Francisco USA / MOLTKEREI Cologne FRG 1984 DE MEERVAART Amsterdam 1983 MICKERY THEATER Amsterdam / APOLLOHUIS Eindhoven / 'T HOOGT Utrecht ¶ **Recent Interactive**

Computer/Video/Audio Works 1990 *The Spatial Pendulum* / *Word Play* 1990/89/88 *The Legible City* (with Dirk Groeneveld) 1989 *Heaven and Earth* / *Alice's Room* 1988 *The Imaginary Museum of Revolutions* (with Tjebbe van Tijen) / *Propagation of the Luminous Word* 1987 *Infinity Divided by Sixteen* (with Harry de Wit) / *Anamorphose of Memory* (with Dirk Groeneveld) / *Video Narcissus* / *Sonos Lux* (with Harry de Wit) 1987/86 *Heavens Gate* (with Harry de Wit) 1986 *Inventer la Terre* / *Going to the Center of the Heart of the Garden of Delights* 1985/84 *The Narrative Landscape* (with Dirk Groeneveld) 1984 *Points of View 3 - A Three Dimensional Story* 1983 *Points of View 2 - Babel* / *Points of View 1* ¶ **Selected Bibliography** 1990 cat. *L'Immagine Elettronica* CENTRO VIDEOARTE Ferrara, Italy / cat. *Artware - Kunst und Elektronik* HANNOVER-MESSE CEBIT Hannover FRG / Dorothy Hirokawa 'an interview' in: *Bt. Bijtsu Techno* March issue, Tokyo, Japan 1989 Leo Delfgaauw 'Towards Instruction and Pleasure' in: *Perspektief* no.37, Rotterdam / Wulf Herzogenrath and Edith Decker (ed) *Video-Skulptur, retrospektiv und aktuell* 1963-89 DUMONT Cologne FRG / Jeffrey Shaw 'Modalitäten einer interaktiven Kunstaübung' in: *Kunstforum* Bd.103, Cologne / cat. 'Tekens van Verzet' MUSEUM FODOR in: *Beeld* no.4, Amsterdam 1988 Frank Popper 'Künstlerische Bilder und die Technowissenschaft' in: *Kunstforum* Bd.97, Cologne FRG / Jeffrey Shaw and Tjebbe van Tijen 'An Imaginary Museum of Revolutions' in: *Mediamatic* vol.2, no.4, Amsterdam 1987 cat. *Lo Specchio et il Doppio* MOLE ANTONELLIANA Turin, Italy 1986 cat. *Going to the Heart of the Center of the Garden of Delights* DE VLEESHAL Middelburg / cat. *Digitale Bedden* BONNEFANTEN MUSEUM Maastricht 1985 Margaret Neal 'The Narrative Landscape' in: *IEEE Computer Graphics and Applications* vol.5, no.11, Los Angeles USA

BILL SPINHOVEN

Albert's Ark 1990

monitor, metal, wood, Ø 270cm, height 210cm, The *Time Stretcher* was made possible thanks to a grant of INKA DIGITAL ARTS Amsterdam / Research: STICHTING MONTEVIDEO Amsterdam / Construction: Bill Spinhoven and Dean van der Zanden

Biography 1956 born in Velsen 1978-81 TECHNISCHE UNIVERSITEIT TWENTE Enschede 1982-87 AKADEMIE VOOR KUNST EN INDUSTRIE Enschede. Works and lives in Hengelo ¶ **Exhibitions** 1990 STICHTING BEELDDE KUNST ZEELAND Middelburg 1989 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam / APPARTMENT OF Amsterdam / TIME BASED ARTS Amsterdam 1988 STATE OF THE ARTS GALLERY Amsterdam / LOFT WVC New York USA ¶ **Videography** 1990 *Albert's Ark / Another Time* 1989 *Look Out Into the Fourth Dimension / A small Thing / Shot Across the Mind* 1988 *It's About Time / Time Window* ¶ **Bibliography** 1989 Louwrien Wijers 'Shot across the Mind - kijken en de cognitieve complicaties ervan' in: *Het Financieele Dagblad*, 12 and 14 augustus, Amsterdam / Frans Sturkenboom 'Shot Across the Mind' in: *Mediamatic* vol.5 no.3, Amsterdam

ROOS THEUWS

Forma Lucis VI 1989

2 monitors, 2 tapes [7'], wood, glass, two boxes: 65 x 105 x 83cm, 65 x 195 x 83cm

Biography 1957 born in Valkenswaard 1974-79 LERARENOPLEIDING TILBURG Tilburg 1981-83 JAN VAN EYCK ACADEMIE Maastricht. Lives and works in Amsterdam ¶ **Solo Exhibitions** 1989 GALERIE STAMPA Basel, Switzerland 1988 GEMEENTEMUSEUM ARNHEM Arnhem / GALERIE VAN GELDER Amsterdam 1987 'Forma Lucis IV' MUSEUM BOYMANS VAN BEUNINGEN Rotterdam 1983 TIME BASED ARTS Amsterdam ¶ **Group Exhibitions** 1990 'Dutch Interiors' TOKYO BIENNALE Tokyo and Kyoto, Japan 1989 'Vision and Revision' DANFORTH MUSEUM OF ART Boston, USA / 'Video-Skulptur' KÖLNISCHER KUNSTVEREIN & DUMONT KUNSTHALLE Cologne FRG / '25 Jahre Video-Skulptur' KONGRESSHALLE Berlin FRG / 1987 'Contour' MUSEUM HET PRINSENHOF Delft 1986 VIDEOWOCHEN WENCKENPARK Basel, Switzerland 1985 'As far as Amsterdam goes...' STEDELIJK MUSEUM Amsterdam / 'Image on the Run' (on tour) THE KITCHEN New York USA ¶ **Screenings** 1984 FESTIVAL INTERNATIONAL DU NOUVEAU CINEMA ET DE LA VIDÉO Montreal, Amsterdam, Zürich and Geneva / FESTIVAL INTERNATIONAL DE L'ART VIDÉO Locarno, Switzerland ¶ **Videography** (installations) 1989 *Forma Lucis IX / Forma Lucis VI* 1988 *Forma Lucis V* 1986 *Forma Lucis III* 1985 *Forma Lucis II* 1984 *Forma Lucis I* ¶ **Bibliography** 1989 Janie Cohen 'Roos Theuws' in: cat. *Vision and Revision, Recent Art from the Netherlands* DANFORTH MUSEUM OF ART Boston USA 1988 Bert Jansen 'Roos Theuws' in: *Metropolis M* no.3, Utrecht 1987 Bert Jansen 'Roos Theuws over het Licht in de Schilderkunst' in: *Het Financieele Dagblad* 3 oktober, Amsterdam / Hanneke de Man 'Roos Theuws, Forma Lucis IV' in: *Bulletin Boymans van Beuningen* Rotterdam

Giny VOS

Nature Morte 1988

1 monitor, 1 tape [60'], zebra's head, 40 x 60cm, metal cage, 200 x 225 x 165cm, Thanks to: Rob Jongbloed and STICHTING MONTEVIDEO

Biography 1959 Rotterdam 1978-84 LERARENOPLEIDING ZWN Delft 1985-88 GERRIT RIETVELD ACADEMIE Amsterdam 1988- RIJSAKADEMIE VAN BEELDDE KUNSTEN Amsterdam. Works and lives in Amsterdam ¶ **Solo Exhibitions** 1989 GEMEENTEMUSEUM Arnhem 1988 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam / STEDELIJK MUSEUM Schiedam 1985 'WORK TO DO' Marconiplein, Rotterdam ¶ **Group Exhibitions** 1990 'Dutch Interiors' TOKYO BIENNALE Tokyo and Kyoto, Japan / MUSEO DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD Madrid, Spain 1989 BAHNHOF WESTEND Berlin ERG 1988 'Visies in Video' PERISTIEL Amsterdam 1987 DE BALIE Amsterdam / 'Film en Video Festival' SHAFFY THEATER Amsterdam / 'The Other Side of Design' GERRIT RIETVELD ACADEMIE Amsterdam 1986 'De Aanloop' AORTA Amsterdam / 'Bij het IJ' Y-TECH Amsterdam / 'AVÉ 86' DE GELE RIJDER Arnhem ¶ **Videography** (installations) 1990 *Seasonal Flowers* 1988 12 *Skulpturen met bewaking. Een beeld voor de suppoost / De Verleiding door de Roem / Nature Morte* 1987. *National Signals. / Het Halfroed van de Grote Watermassa* 1986 *Wildebeest* 1985 **WORK TO DO** ¶ **Bibliography** 1988 Marie-Adèle Rajandream 'Work to Watch' in: *Mediamatic* vol.3 no.2, Amsterdam, pp.106-9

Peter ZEGVELD

99

Venus Née/Praecox 1988

1 monitor, 1 tape [5'], plinth, table & bucket, 140 x 40 x 40cm, pink rug

Biography 1951 born in Den Haag 1975-79 KONINKLIJKE ACADEMIE VOOR BEELDDE KUNSTEN The Hague. Lives and works in Amsterdam ¶ **Exhibitions** 1990 GELUIDSGALERIE, PTT Telecom The Netherlands 1989 FIRST EYE CENTRE Glasgow, Scotland / DE OOSTERPOORT Groningen 1988 GALERIE RENÉ COELHO Amsterdam 1987 BIENNALE NOORD-HOLLAND Beemster 1986 GALERIE VAN KRANENDONK The Hague / DRUKKERIJ SPRUYT Amsterdam 1984 AORTA Amsterdam / 'Statua Tumultus' STICHTING DE APPEL Amsterdam / GALLERY BERTHA URDANG New York USA 1983 MUSEUM FODOR Amsterdam / GALERIE VAN KRANENDONK The Hague 1982 GALERIE NOUVELLES IMAGES The Hague ¶ **Projects** (theatre, performances and concerts) 1990 *Stukken* OUD HUYS STEKELBEES Ghent, Belgium 1988 *Scènes* SHAFFY THEATER Amsterdam / *Tabula Eruptus* (Wieringermeer) STICHTING DE APPEL Amsterdam 1987 *Meritus Jubilea* SHAFFY THEATER / *Barca Fumus* (Scheveningen harbor) HET GEBEUREN The Hague 1986 *Terrae Motus* (Scheveningen beach) HET GEBEUREN The Hague 1985 *Dynamica Tumultus* (Rijksweg A6, Almere) DE APPEL Amsterdam 1985/84 *Woont hier A. Hitler?* (with Harry Hageman) SHAFFY THEATER Amsterdam / *Tumultus Concerta* BIMHUIS Amsterdam / ARA (on tour) SHAFFY THEATER Amsterdam 1984 *Kaspar Rapak* (concert on tour) The Netherlands ¶ **Video/Film/Audio Works** 1988 *Venus Née/Praecox* 1987 *Paint* [16mm, 10'] / *Commercials Het Lab* (with Harry Hageman) [20'] / *Transitus Christus* [4'] / *Paint* [4'] 1985 *Dynamica Tumultus* cassette c30 1984 *Kaspar Rapak* cassette c30 / *Statua Tumultus* [6'] ¶ **Selected Bibliography** 1990 Albert Elings *De Dreiging* [16mm film, 20'] 1989 Nike Mullicun 'Scènes' in: *National Review of Live Art* October, Glasgow, Scotland. 1986 Oswald Berends *Het Gebaar* [16mm film, 19']

The Catalogue

publishers

Rijksdienst Beeldende Kunst / The
Netherlands Office for Fine Arts
Postbus 30450
NL-2500 GL 's-Gravenhage
tel.+31 (70) 356 6100
fax - 31 (70) 365 0781

Stichting Mediamatic Foundation

Binnenkadijk 191
NL-1018 ZE Amsterdam
tel.+31 (20) 241 054
fax +31 (20) 263 793

editors

René Coelho
Maurice Nio
Jans Possel
Evert Rodrigo
Willem Velthoven

final editor

Jans Possel.

translators

Jim Bockbinder, *Amsterdam*
(NL-GB: de Haas, Coelho, Adilkno)
Marion Jansen, *Totnes*
(NL-GB: Bruinsma, Seydel)
Marion Olivier/Gay Wylie,
Eindhoven (NL-GB: Nio)
Ann Thursfield-Stinglwagner,
Bonn (FRG-GB: Grassmuck)
James S. Williams, *London*
(F-GB: Valéry)

proofreading

Gay Wylie, *Eindhoven*

design

Velthoven Ontwerp, *Amsterdam*
Willem Velthoven
& Peter Hermanides

photography of the installations

Claude Crommelin, *Amsterdam*

starry skies

Astronomical Institute
'Anton Pannekoek',
University of Amsterdam

contributors

ADILKNO foundation for the
advancement of illegal knowledge
Amsterdam.
Max Bruinsma, art historian
Amsterdam.
Volker Grassmuck, social scientist,
journalist and writer *Tokyo, Japan.*
Jorinde Seydel, art historian
Barcelona, Spain.
Paul Valéry (1871 -1945) publicist
Paris, France.

type-setting

Letter & Lijn, *Groningen*

printing

Drukkerij Giethoorn, *Meppel*

lithography

De Boer en Vink, *Koog a/d Zaan*

copyright

Mediamatic, Rijksdienst Beeldende
Kunst, the authors and the artists

The Exhibition

curator

René Coelho, *Amsterdam*

producer

Stichting Monte Video, *Amsterdam*

production

Ivo van Stiphout, *Amsterdam*

production assistant

Irene Soer, *Amsterdam*



logo design

Ivo van Stiphout, *Amsterdam*

thanks to

Gerrit de Jonge BV, *Axel*
Beeldwerk, *Baarn*
CAT Benelux, *Schellinkhout*
Rob Oudendijk, *DCTV New York*
Nederlands Openluchtmuseum,
Arnhem

Mediamatic VOL.5 # 1&2 Summer 1990

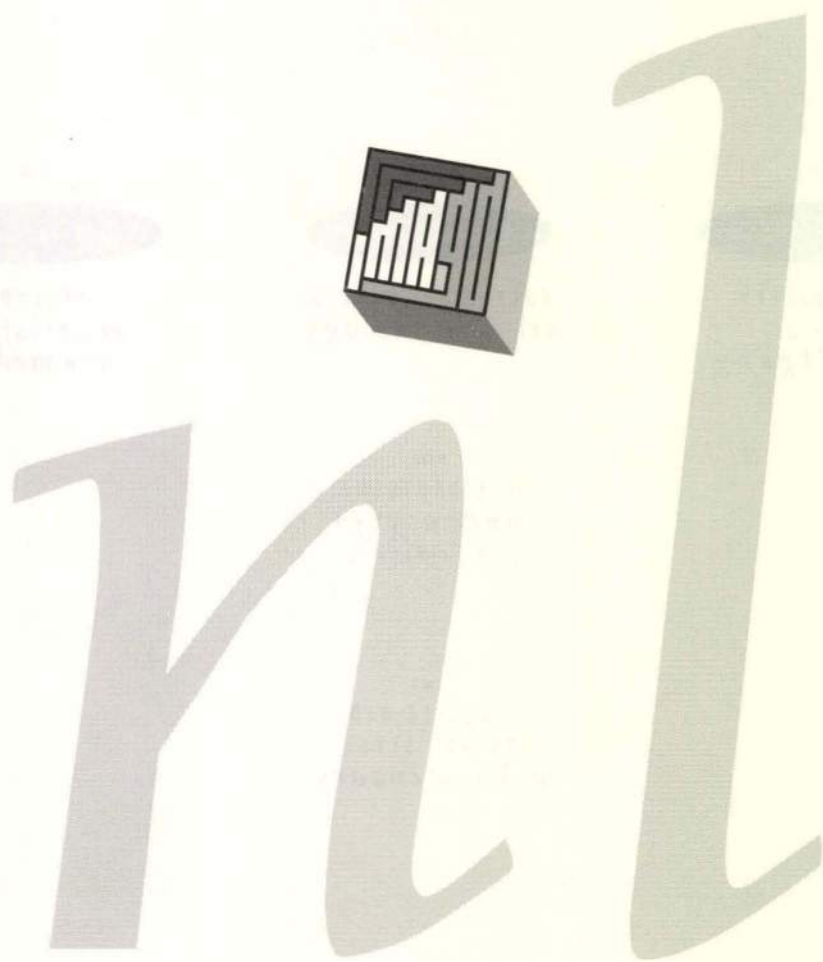
This is a special issue of *Mediamatic Magazine.*

Mediamatic is a quarterly on Art and Media.

Mediamatic Magazine is supported by The Dutch Ministry of Culture.

ISSN 0920-7864

IMAGO, *fin de siècle* in
dutch contemporary art



RIJKSDIENST BEELDENE KUNST / MEDIAMATIC

III
ROBERT DE HAAS
voorwoord

III
RENÉ COELHO
inleiding

IV
Paris 1928
PAUL VALÉRY
*over de
voortgang*

VI
Tokyo 1989
VOLKER GRASSMUCK
art x technology

XII
Teheran 2050
ADILKNO
*de artiste en
zijn media*

XIII
MAX BRUINSMA
*mnemosynes
fin-de-siècle*

XVI
MAURICE NIO
JORINDE SEYDEL
de kunstenaars

voorwoord

ROBERT DE HAAS

De wereld van de Kunst en de wereld van de Technologie lijken op het eerste gezicht onverzoenbaar: de kunstenaar heeft weinig op met het onbezielde en fantasieloze werk van de technoloog en deze - op zijn beurt - gruwet van de grilligheid en de emotionaliteit van het artistieke werkproces. Twee werelden, die weinig met elkaar gemeen hebben en daardoor elkaar ook nauwelijks bewust beroeren. Maar hoe krachtig verzet de emotie zich tegen de rede? Zijn er inderdaad zoveel verschillen tussen beide werelden als wel wordt beweerd? Zou er niet eerder sprake kunnen zijn van twee polen binnen één en hetzelfde proces - het gevoel en de rede - beide gericht op het unieke, creatieve moment.

De stormachtige ontwikkeling van de techniek in de 19de eeuw leidde tot een geheel nieuw wereldbeeld: communicatie door verbetering van de media nam een hoge vlucht. Door de uitvinding van de fotografie in 1839 werd vervolgens de relatie tussen kunst en technologie ingrijpend (en blijvend) gewijzigd. De techniek betekende echter allerminst het einde van de (schilder)kunst: de fotografie - en later de film - hebben zich als artistiek medium weten te ontwikkelen en te handhaven naast de traditionele uitdrukkingsmiddelen.

In een alsmatiger tempo biedt de ontwikkeling van de technologie de kunstenaar nieuwe mogelijkheden: computers, reproductietechnieken, videodiscs, digitalisering. Technieken en apparaten die, gehanteerd door een beeldend kunstenaar, inzetbaar blijken voor andere dan uitsluitend reproductieve doeleinden.

Deze tentoonstelling, met de titel *Imago*, brengt veertien kunstenaars uit Nederland bijeen. Zij belijden niet een bepaald artistiek geloof, maar hebben ieder een eigen opvatting. Wat hen bindt is de overtuiging dat de verworvenheden van de hedendaagse technologie onderzocht moeten worden op hun potentie binnen een creatief proces.

Verantwoordelijk voor het concept van *Imago*, de selectie van de kunstenaars en de tentoongestelde werken is René Coelho. Op exemplarische wijze heeft hij in opdracht van de Rijksdienst Beeldende Kunst een plan ontwikkeld en dat vervolgens bij diverse musea in het buitenland gepresenteerd. Zowel de hoge kwaliteit van het tentoonstellingsplan als van de geselecteerde kunstenaars en hun werk oogste veel waardering en overtuigde menig museumdirecteur snel. Voor zijn deskundigheid, inzet en volharding, waarbij hij steeds het belang van de kunst en de kunstenaars voor ogen had, dank ik hem van harte. Mijn dank geldt natuurlijk ook de medewerkers van de Stichting Monte Video in Amsterdam. Bijzondere dank is verschuldigd aan de redactie en de medewerkers van Mediamatic, vanwege hun bereidheid de voorliggende publikatie uit te geven als

dubbelnummer van hun tijdschrift. Deze vorm van samenwerking juich ik van harte toe. Ook alle auteurs, die een bijdrage aan deze publikatie hebben geleverd, dank ik op deze plaats.

Dank ook aan alle instanties, met name het Ministerie van Welzijn, Volksgezondheid en Cultuur, die met hun financiële bijdrage de produktie van de tentoonstelling en publikatie mogelijk hebben gemaakt. Tenslotte dank ik alle medewerkers van de Rijksdienst Beeldende Kunst, en in het bijzonder Evert Rodrigo, die meegewerkt hebben aan de uitvoering van dit omvangrijke project, en, vanzelfsprekend, de kunstenaars. Velen waren bereid speciaal voor deze tentoonstelling een nieuw werk te realiseren en het doet me genoegen, dat alle werken voor de collectie van de RBK verworven konden worden.

Imago is een reizende tentoonstelling over hedendaagse kunst en technologie. Het is opmerkelijk, dat in de jaren negentig van onze eeuw, het fin-de-siècle van honderd jaar ongekende technologische ontwikkeling, toch voor het vertrouwde en traditionele medium 'tentoonstelling' is gekozen. We leven inderdaad beurtelings graag - of misschien voor sommigen wel noodgedwongen - in 'onverzoenbare' werelden: de illusie, de fantasie en de verbeelding zijn onmisbare elementen in een wereld die ogenschijnlijk gedomineerd wordt door de computer, de fax en de videodisc.

111

inleiding

RENÉ COELHO

Het begrip *Fin-de-Siècle* is in de moderne kunstgeschiedenis vooral verbonden met het einde van de 19de eeuw. Met de aanvang van het laatste decennium van de 20ste eeuw wordt deze term meer en meer gebruikt om het einde van de lopende eeuw aan te geven. Of daarmee de connotatie met het einde van de vorige eeuw wordt verdrongen zullen de komende jaren moeten leren. Mijns inziens is er thans inderdaad sprake van een specifiek soort kunst die bij de afsluiting van een periode behoort.

In de beeldende kunst van het eind van de 19de eeuw was een sterke reactie bespeurbaar op de industriële ontwikkelingen. Veel kunstenaars trachtten de komst van 'de machine' te negeren en grepen terug op vormen en ideeën uit de Romantiek. Eigenlijk gaf de beeldende kunst op dat moment zijn innoverende rol over aan de toegepaste kunsten. *Art Nouveau* bijvoorbeeld, brak met de traditie door gebruik te maken van de door de industrie aangeboden materialen.

Ook nu, aan het eind van de 20ste eeuw is er wederom sprake van een reactie van de kunst op de technologische ontwikkelingen. Maar thans bestaat veeleer de neiging om met de 'wapens van de vijand' een tegenwicht te vormen tegen de

massificatie en vervlakking die het gevolg zijn van het gebruik van de moderne communicatiemiddelen.

Tal van kunstenaars voelen zich, evenals hun overgrootvaders, bedreigd door de ontwikkelingen, maar in plaats van terug te grijpen op romantische vormen van het verleden voelt de kunstenaar van deze eeuw de behoefte om te bewijzen dat met de efficiënte, controlerende en massificerende produkten van de elektronika ook andere, mooie en fantasierijke dingen zijn te doen. Het allens interessanter wordende digitale instrumentarium is aanleiding om grenzen tussen de oude, ambachtelijke disciplines te laten vervagen. Mengvormen tussen schilderkunst, meer ruimtelijke kunstvormen, muziek, theater en literatuur ontstaan.

Een ander interessant aspect is dat de laatste tijd vanuit de informatica-industrie de opvatting wordt gehoord dat de *hardware*-ontwikkelingen zo pijlsnel expanderen, dat de *software*-makers verder en verder achterblijven en dat alleen zo nu en dan een kunstenaar een merkwaardige 'onlogische' inhaalmanoeuvre bedenkt. Op die manier wordt de kunstenaar nog de koene redder van een zich onevenwichtig ontwikkelende technologie.

Hoe is het nu te verklaren dat in Nederland, dat technologisch gezien toch zeker niet vooroploopt, de nieuwe kunstvormen zich zo interessant ontwikkelen? Wellicht dat het Nederlandse systeem van overheidsfinanciering van de kunsten - meer gebaseerd op de befaamde Nederlandse tolerantie en op een gevoel van 'je weet maar nooit', dan op cultuurbesef - naast veel schijnbare verspilling, toch de ruimte biedt tot experiment. Deze ruimte is van essentieel belang voor vernieuwing en dient door de overheid geboden en beschermd te worden, en door de industrie en de wetenschap te worden gestimuleerd. Het is daarom verheugend dat de Rijksdienst Beeldende Kunst, met gedeeltelijke financiering van WVC, de opdracht tot het samenstellen van *Imago* heeft verstrekt.

Imago wil, naast een persoonlijke keuze, een bloemlezing zijn van de stand van zaken in de Nederlandse hedendaagse kunst, voor zover deze beïnvloed is door de technologische ontwikkelingen. De veertien geselecteerde kunstenaars zijn volgens mij een verantwoorde representatie van de Nederlandse mediakunst. De jongeren onder hen zijn meestal opgeleid met de mediatechnologie, de wat ouderen zijn afkomstig uit andere kunstdisciplines.

Het technologische element is bij ieder van hen slechts middel en nooit doel. Schilderkunstige en ruimtelijke vormen, beeld als ondersteuning van geluid en omgekeerd, conceptuele en theatrale elementen, fysica en filosofie, het aftasten van de grenzen tussen kunst en wetenschap, dat alles is terug te vinden in dit overzicht van een boeiend en innovatief tijdperk voor de beeldende kunst op de drempel van het derde millennium.

over de voortuitgang

PAUL VALÉRY

Tot voor kort moesten kunstenaars niets hebben van wat door-
gang voor de Vooruitgang. In de kunstwerken zagen ze er net zo
weinig van terug als de filosofen in de zeden en gewoonten. Ze
veroordeelden de barbaarse dadendrang van de kennis, de brute
ingrepen van de ingenieurs in het landschap, de tirannie van de
machinerieën, de simplificatie van de menselijke typen als tegen-
wicht tegen de complicatie van de maatschappelijke organismen.
Al rond 1840 verontwaardigde men zich over de eerste tekenen
van een nog nauwelijks aangevangen verandering. Hoewel de
Romantici tijdgenoten waren van Faraday en Ampère, negeer-
den ze simpelweg de wetenschap, of keken er op neer, of hadden
slechts oog voor de fantastische aspecten ervan. Hun geesten
zochten asiel in een Middeleeuwen die ze zelf hadden gescha-
pen; zo verzonnen ze een vluchtweg van de chemicus naar de
alchemist. Ze gedijden slechts in de Legende of de Geschiedenis,
dat wil zeggen in de tegenpolen van de Fysica. Ze ontsnapten
aan het geregelde leven en verkozen de hartstocht en de emoties,
die ze tot een cultuur maakten (en zelfs tot een blijspel).

Kortom, tegenover het idool van de Vooruitgang stelden zij
het idool van de vervloekte Vooruitgang, waarmee we twee
gemeenplaatsen rijker werden.

Terwijl ik nadacht over deze antipathie van de kunstenaars
tegenover de voortuitgang, schoten enkele bijkomende gedachten
door mijn hoofd, die men moet nemen voor wat ze waard zijn.

Tijdens de eerste helft van de 19de eeuw ontdekt en omschrijft
de kunstenaar zijn antipode - de *burger*. De burger is precies het
omgekeerde van de romanticus. Men zadelt hem overigens op
met tegenstrijdige eigenschappen, want hij zou zowel een slaaf
zijn van de routine als een absurde adept van de voortuitgang. De
burger houdt van vastigheid en gelooft dat alles te vervolmaken
is. Hij belichaamt het gezond verstand, de verknochtheid aan de
meest tastbare werkelijkheid, maar tegelijkertijd heeft hij een
blind vertrouwen in ik weet niet welke toenemende en haast
fatale verbetering van de levensomstandigheden. De kunstenaar
reserveert voor zichzelf het domein van de 'Droom'.

De voortschrijdende tijd of, zo men wil, de demon van de
onverwachte combinaties (die de meest verrassende consequen-
ties trekt en afleidt uit het bestaande om daarmee het toekomstige
samen te stellen) heeft zich geamuseerd met het teweegbrengen
van een zeer fraaie vermenging tussen twee begrippen die ooit

elkaars tegengestelde waren. Het bovennatuurlijke en het feitelijke zijn een wonderlijke alliantie aangegaan, en deze twee voormalige vijanden spannen nu samen om ons bestaan op te nemen in een oneindige spiraal van transformaties en ver-rassingen. Men kan beweren dat de mensen eraan gewend raken om alle kennis te beschouwen als transitief, elk stadium van hun industrie en hun materiële verhoudingen als tijdelijk. Dit is nieuw. In het alledaagse leven moet men meer en meer rekening houden met het onverwachte. De werkelijkheid is niet meer keurig afgebakend. Plaats, tijd en materie staan ons vrijheden toe die tot voor kort onvoorstelbaar waren. De exactheid produceert dromen. De dromen nemen vaste vormen aan. Op het gezond verstand, dat honderdmaal in verwarring is gebracht en belachelijk gemaakt door geslaagde experimenten, wordt geen beroep meer gedaan behalve uit onwetendheid. De waarde van de algemene evidentie is gereduceerd tot niets. Kregen oordelen en meningen vroeger een onveriddelijke macht omdat ze algemeen aanvaard werden, tegenwoordig worden ze om dezelfde reden geringgeschat. Wat door allen, overal en altijd, werd geloofd is niet meer van groot belang. Tegenover het soort zekerheid dat uitging van gelijkkluidende meningen of getuigenissen van een groot aantal mensen, staat de objectiviteit van de registraties die gecontroleerd en geïnterpreteerd worden door een klein aantal specialisten. Misschien was de waarde die men hechtte aan de algemene consensus (het fundament van onze gewoonten en wetten) slechts het gevolg van het plezier dat de meeste mensen hebben wanneer ze het met elkaar eens zijn en elkaar kunnen zien als gelijken.

Uiteindelijk hebben alle dromen die door de mensheid zijn voortgebracht en die in allerlei fabels figureerden, het onmogelijke en de geest verlaten. In het fabuleuze wordt handelgedreven. Aan de produktie van wondermachines danken duizenden hun levensonderhoud. Maar de kunstenaar heeft geen enkel aandeel gehad in deze produktie van wonderen. Ze komt voort uit de wetenschap en het kapitaal. De burger heeft zijn geld belegd in fantasma's en speculeert op het failliet van het gezond verstand.

Zelfs op het toppunt van zijn macht, bezat Lodewijk XIV nog geen honderdste van de macht over de natuur en van de middelen om zich te vermaken, zijn geest te cultiveren of zich te voorzien van sensaties waar tegenwoordig zoveel mensen van lager afkomst over beschikken. Ik geef toe, wat ik hierbij buiten beschouwing laat is de wellust van het bevelen, van het laten buigen, het intimideren, het overbluffen, imponeren of vergeven, die een goddelijke en theatrale wellust is. Maar tijd, afstand, snelheid, vrijheid, de indrukken uit de hele wereld...

De jonge, gezonde, redelijk welgestelde mens van vandaag vliegt waarheen hij wil, reist de wereld in sneltreinvaart af, slaapt elke nacht in een paleis. Hij kan kiezen uit honderd manieren van leven, genieten van een beetje liefde, een beetje zekerheid, op elke willekeurige plaats. Wanneer hij kan bogen op enige intelligentie (maar niet meer dan strikt noodzakelijk), kan hij van alles het beste nemen, zich elk ogenblik omtoveren in een gelukkig man. De machtigste koning is minder benijdenswaardig. Of het nu gaat om hitte of kou, de huid of de spieren,

het lichaam van de Zonnekoning was veel slechter af dan het zijne. Als de koning ziek was, kon men hem nauwelijks verzorgen. Hij kon niets anders doen dan kreunen en steunen op zijn donzen bed, bedolven onder praal, zonder hoop op een spoedig herstel of op die pijnloosheid die de chemie kan verschaffen aan elke moderne patiënt.

Dus voor het plezier, tegen pijn, tegen verveling en voor de bevrediging van elk soort nieuwsgierigheid, zijn veel mensen beter voorzien dan de machtigste man van Europa tweehonderd en vijftig jaar geleden.

Stel dat de immense verandering die wij in ogenschouw nemen, die wij ondergaan en ons voortdrijft, nog steeds gaande is en het laatste beetje traditie wegvaagt, de behoeften en de middelen van bestaan op geheel andere wijze articuleert, dan zal dit totaal nieuwe tijdperk mensen voortbrengen die door geen enkel aanwensel van de geest zich nog hechten aan het verleden. De geschiedenis zal hen confronteren met vreemde, haast onbegrijpelijke verhalen, want niets in hun tijdperk zal een precedent hebben in het verleden, en niets uit het verleden zal voortleven in hun heden. Alles wat bij de mens niet puur fysiologisch is, zal veranderd zijn, omdat onze ambities, onze politiek, onze oorlogen, onze gewoonten, onze kunst onderhevig zijn aan een serie supersnelle veranderingen; ze hangen meer en meer af van de positieve wetenschappen en dus minder en minder van wat geweest is. Het *nieuwe feit* lijkt even belangrijk te worden als de traditie en het historische feit dat tot nog toe waren.

Elke inwoner van een nieuw land die een bezoek brengt aan Versailles, kan en moet die figuren, bevracht met massa's dood haar, getooid met borduursels, nobel gestold in protserige houdingen, met dezelfde blik bekijken als waarmee wij in een volkenkundig museum de wassen beelden bekijken, die gehuld gaan in mantels van veren of huiden en die doorgaan voor priesters en opperhoofden van uitgestorven volksstammen.

Een van de meest stellige en wrede gevolgen van de vooruitgang is dus dat ze aan de dood een extra verdriet toevoegt dat steeds groter wordt naarmate de revolutie van de gewoonten en de ideeën zich verscherpt en versnelt. Sterven alleen was niet genoeg; men moet onbegrijpelijk worden, belachelijk bijna; en al heet men Racine of Bossuet, men moet zijn plaats innemen naast bizarre, bontgekleurde, getatoueerde figuren die, ten prooi aan spot en enigszins angstaanjagend, in de zalen in rijen staan opgesteld en naadloos aansluiten bij de opgezette vertegenwoordigers van de dierlijke soort...

Ik heb ooit geprobeerd mij een positieve voorstelling te vormen van wat men verstaat onder vooruitgang. Na het uitbannen van alle morele, politieke of esthetische consideraties, kwam de vooruitgang voor mij neer op de zeer snelle en zeer tastbare toename van de (mechanische) *kracht* waarover de mens kan beschikken én op die van de *precisie* die hij kan bereiken in zijn prognoses. Het aantal paardekrachten, het aantal verifieerbare decimalen, dat zijn cijfers die de afgelopen eeuw onmiskenbaar sterk zijn toegenomen. Denk alleen al aan wat al die verschillende motoren dag in dag uit verbruiken, aan de uitputting van de

voorraden overal ter wereld. Een Parijse straat werkt en trilt als een fabriek. 's Avonds schittert een feestelijke vuurzee, een schat aan licht in onze halfverblinde ogen als teken van een uitzonderlijk vermogen tot verspillen, van een haast criminele vrijgevigheid.

Is de verkwisting niet een publieke en permanente noodzaak geworden? Misschien zal een verre waarnemer die de staat van onze beschaving overziet, concluderen dat de Eerste Wereldoorlog louter een erg rampzalige maar directe en onvermijdelijke consequentie is van de ontwikkeling van onze capaciteiten. De omvang, de duur, de intensiteit en zelfs de gruwelijkheid van deze oorlog stemmen overeen met de grootte van onze krachten. Hij werd gevoerd op de schaal van onze rijkdommen en onze industrie in vreedstijd; in verhouding verschilde hij van de vorige oorlogen omdat onze instrumenten, onze materiële rijkdommen en onze overvloed dat *existen*. Maar het verschil was niet alleen een kwestie van verhoudingen. In de fysische wereld kan men iets niet vergroten zonder onmiddellijk zijn *kwaliteit* te veranderen; alleen in de zuivere geometrie bestaan gelijkvormige figuren. De gelijkvormigheid huist waarschijnlijk nergens anders dan in de geest. De laatste oorlog kan niet beschouwd worden als een simpele uitvergroting van voorgaande conflicten. De oorlogen uit het verleden eindigden lang voordat de werkelijke uitputting van de betrokken landen een feit was. Op dezelfde wijze geven goede schaakspelers hun partij op zodra ze één stuk hebben verloren. Door een soort *conventie* kwam er dus een einde aan het drama, en de gebeurtenis die de ongelijkheid van de krachten regelde was meer symbolisch dan werkelijk. Maar omgekeerd hebben wij slechts enkele jaren geleden kunnen zien dat de moderne oorlog zich op fatale wijze voortsleept tot de totale uitputting van de vijand, waarvan alle rijkdommen, zelfs de meest ver verwijderde, een voor een aan het front worden verbruikt. De beroemde uitspraak van Joseph de Maistre dat een veldslag verloren is omdat men hem verloren denkt te hebben, heeft zelf iets van zijn klassieke geldigheid verloren. Van nu af aan wordt de veldslag *echt* verloren omdat mensen, brood, goud, kolen en olie ontbreken, en dat geldt niet alleen voor het leger maar voor het hele land.

Tussen alle prestaties in naam van de vooruitgang is niets zo verbazingwekkend als die van het licht. Enkele jaren geleden nog was het licht slechts een visueel fenomeen. Het was er of het was er niet. Het spreidde zich uit in de ruimte waar het stuitte op iets stoffelijks dat het enigszins veranderde, maar waaraan het vreemd bleef. Maar nu is het licht het grootste raadsel van de wereld geworden. Zijn snelheid betekent en begrenst iets essentieels voor het universum. Men denkt dat het gewicht heeft. De studie van de lichtstralen ruïneert de ideeën die we hadden over een lege ruimte en een absolute tijd. Het licht vertoont op mysterieuze wijze gemeenschappelijke overeenkomsten en verschillen met de materie. Dit licht tenslotte, dat ooit het gangbare symbool was van een volledige, heldere en perfecte kennis, is op de een of andere manier verward geraakt in een intellectueel schandaal: met zijn handlanger de materie is het betrokken in een proces dat het discontinue heeft aangespannen tegen het continue, de waarschijnlijkheid tegen de beelden, de

eenheden tegen de grote aantallen, de analyse tegen de synthese, de verborgen werkelijkheid tegen de intelligentie die haar naspeurt - en, om kort te zijn - het onbevattelijke tegen het bevattelijke. Hier zou de wetenschap wel eens kunnen stuiten op haar kritische punt... Maar waarschijnlijk zal de zaak uitlopen op een schikking.

Vertaling: MAURICE NIO

Uit: PAUL VALÉRY 'Propos sur le Progrès' in: *Pièces sur l'art*, Parijs (Gallimard) 1934.

Tokyo 1989

kunst

X

technologie

VOLKER GRASSMUCK

Interview van Volker Grassmuck met Prof. Asada Akira op 12 november 1989 in het Akasaka Prince Hotel, Tokio. Asada is leerling van Sawa Takamitsu, econoom en filosoof aan de Universiteit van Kyoto. Asada heeft in Frankrijk gestudeerd en is een belangrijke promotor van hedendaagse Franse theorie in Japan. Hij doceert economie aan de Universiteit van Kyoto.

GRASSMUCK: *Media veranderen de kunst. De literatuur is onder invloed van de drukpers veranderd. Film heeft de beeldende kunst veranderd en geheel nieuwe vormen van beeldende kunst doen ontstaan. In de computergraphics lijken de elektronische media in de eerste plaats nog over zichzelf te gaan. Welke mogelijkheden voegen zij toe aan het arsenaal van uitdrukingsmiddelen dat de kunstenaar ter beschikking staat om commentaar te leveren op de wereld?*

ASADA: Ik moet zeggen dat op dit moment de echte *interface*, de echte interactie tussen kunst en technologie nog moet komen. Over het algemeen ziet men ofwel dat de technologie door de kunst wordt uitgebuit, ofwel dat de technologie de kunstenaars uitbuit om haar eigen mogelijkheden te laten zien, maar een echte interactie is er niet. Tot nu toe is er voor zover ik het heb kunnen beoordelen slechts sprake van een oppervlakkige verhouding.

Welke nieuwe mogelijkheden bieden de nieuwe technieken de kunstenaars in principe?

Wel, op theoretische basis wordt geprobeerd het weergavesysteem te bekritisieren, het principe dat dingen vanuit het standpunt van het subjectieve oog worden weergegeven. Dit systeem van weergave, op basis van de tweedeling subject - object en onder hegemonie van het waarnemende oog van het subject, stoelt hoofdzakelijk op de optische technologie. Als u nu bijvoorbeeld eens aan Nederland in de 17de eeuw denkt, dan zien we dat er schilders als Vermeer werkten, en dat tegelijkertijd Van Leeuwenhoek en Christiaan Huyghens bezig waren de basis te leggen voor de optica. Zelfs Spinoza bouwde een camera met gebruik van lenzen. Zij die met kunst te maken hadden stonden in nauw contact met de optica en het lenzenslijpen. Ik geloof dat de schilderijen van Vermeer, die ons nu zo poëtisch en kunstzinnig lijken, door dit samenspel van kunst, technologie en filosofie zijn ontstaan. Ik verwacht dat de huidige technologie een soortgelijke interactie teweeg zal brengen. Het is weliswaar nog niet zover, maar mogelijk komt er een grote verandering. Wat de optica en de perspectivische ruimte betreffen heeft de camera in de 19de eeuw het paradigma van de camera obscura uit de 17de eeuw gereproduceerd en versterkt. Natuurlijk is er een groot verschil, namelijk het probleem van de reproduceerbaarheid. Maar toch behoren beide camera's tot hetzelfde paradigma qua weergavesysteem, er wordt immers iets weergegeven vanuit het eigen subjectieve perspectief.

En vervolgens kreeg je bijvoorbeeld de computergraphics. Computergraphics geven niet iets weer dat voorafgaat aan het systeem. Ik moet zeggen dat de zeg maar 'gewone' computergraphics niets anders doen dan hetzelfde verhaal reproduceren. Er zijn dan een paar kant en klare beelden die men op de een of andere manier op het beeldscherm van de computer moet weergeven. Maar in principe is er hier geen werkelijk model dat door een optisch, chemisch proces gereproduceerd kan worden. Er is alleen een stroom informatie, digitale gegevens die opgeslagen zijn in een databank. En daarnaast een in een digitale taal geschreven programma, dat is alles. En de beelden zijn natuurlijk simulacra, maar simulacra zonder oorsprong, zonder een objectief model. Dit houdt in dat het subject op zijn beurt zijn bevoorrechte positie heeft verloren. Het hele systeem van de dichotomie en van de perspectivische eenheid is nu betekenis aan het verliezen. Daarom ligt hier de mogelijkheid van een grote verandering, maar daarover wordt voor zover ik zie nog niet echt nagedacht in de kunst en in de filosofie van de kunst. Dat is mijns inziens het grote probleem.

Het is mij opgevallen dat de fractalisering in de elektronische kunst steeds vanzelfsprekender wordt. Als er eens een mens en geen machine-achtig wezen wordt afgebeeld, dan is het zo'n beetje vaste prik dat zijn gezicht in kleine stukjes wordt opgedeeld en tot een nieuw geheel gevormd. Hetzelfde gebeurt met zijn stem of zijn lichaam, dat bijvoorbeeld een muziekinstrument wordt. En dat speelt zich niet alleen in het postmoderne denken af maar ook in installaties die zelfs voor kinderen begrijpelijk zijn. In teksten van kunstenaars ziet men er maar zelden iets over. Is er hier sprake van een arbeidsdeling: de Franse filosofen als denkers en de computerkunstenaars als pragmatici van de multimedia-maatschappij?

Ja dat klopt, zonder de werkelijke diepgang van de verandering te bevatten. Dat is het probleem. Er is nu een werkelijke

interface, een werkelijke interactie nodig. Maar wat die versnippering aangaat, daarin kan men naar mijn mening drie stadia onderscheiden. In de 17de eeuw keek men alleen naar zijn eigen spiegelbeeld. Dat is dus een tweevoudige relatie. Als men zijn rechterhand omhooghoudt, houdt het spiegelbeeld zijn linkerhand omhoog. Precies het tegenovergestelde dus. Vergelijkbaar met de zuid- en de noordpool. En in deze tweevoudige interactie vormt zich het subject. Dat is het beroemde verhaal met het spiegelbeeld enzovoorts. Het was de *locus* van de dialectiek tussen het *Ik* en het *Zelf*. Het was een dialoog met de eigen polaire structuur.

Maar toen brak het tijdperk van de fotografie aan. Als men naar een foto kijkt is er geen werkelijke dualiteit in deze zin. Het eigen oppervlak is verward, het is een gevriesdroogd beeld van het oppervlak. Het is nog niet versnipperd, maar op de een of andere manier is het oppervlak verstijfd en koud. Bovendien kan het beeld eindeloos gereproduceerd worden. De eigen identiteit is buiten werking gesteld en gereproduceerd in een oneindige reeks. Er is vrijwel geen ruimte voor een dialectiek tussen een zelf en zijn beeld. In het tijdperk van de spiegel behoorde bijvoorbeeld een zelfportret van Rembrandt tot de mogelijkheden, het resultaat van een lang accumulatief proces van de dialectiek tussen een mens en zichzelf, waarbij de eigen identiteit wordt gevormd. Maar in het tijdperk van de fotografie hebben we alleen Warhol-achtige series van foto's van onszelf op een bepaald moment, die een eindeloze herhaling laten zien zonder die dialectische 'verheviging'.

Toen kwam het elektronische tijdperk. Daarin werden de versterkte zelfbeelden ook nog, als ze al niet gedeconstrueerd werden, verstrooid en opgelost tot een soort fractale beelden, die in een elektronisch netwerk zweven. Dat is de werkelijke fundamentele verandering die nu aan het plaatsvinden is. En zoals u net al suggereerde, heb ik de indruk dat kunstenaars zich niet echt bewust zijn van deze verandering van het paradigma. Ze blijven op de een of andere manier het spiegel-paradigma herhalen, of in andere gevallen Warhol-achtige simulaties. Dat is in mijn ogen de status quo.

We hebben, in deze eeuw tenminste, altijd in een door de media beheerste omgeving geleefd. Maar tot nog toe moesten we naar de kiosk om een krant te kopen, of we moesten opstaan en de televisie aanzetten. Maar met de nieuwe apparaten, met intelligente systemen, met TRON bijvoorbeeld, worden we meestal zonder het te beseffen er volkomen door omgeven, omsingeld. De media rukken op naar ons lichaam. Ziet u dat als een wezenlijke verandering of is het gewoon meer van hetzelfde? Is dit soms de individualisering van de media?

Ik geloof inderdaad dat we hier te maken hebben met een fundamentele verandering. In extremo kan men zich voorstellen dat mediaterminals in het lichaam zelf worden opgenomen, bijvoorbeeld in het netvlies, of zelfs in de hersenen. Er is een kunstenaar, Harada, die voor zichzelf een zogenaamd 'mediakos-tuum' heeft gemaakt. Hij heeft dat een jaar of vijf, zes geleden gemaakt, het is dan ook vrij primitief. Het bestaat uit een soort helm waarop een camera is aangebracht. Men ziet de werkelijkheid alleen via camera en beeldscherm, waarbij het ook mogelijk is computerspelletjes en -graphics rechtstreeks op dit beeld-

scherm direct voor de ogen aan te sluiten. Als men dit nog verder doorvoert zal men deze beelden ook in het lichaam kunnen opnemen, rechtstreeks op het netvlies projecteren. In dat geval zouden de media, paradoxalerwijze, tot immedia worden, onmiddellijk dus. Het is dan niet meer iets dat de objectieve werkelijkheid en de eigen fantasie overbrengt. Het is de plek waar gesimuleerde beelden, of beelden afkomstig van de camera of van de eigen verbeelding direct gemonteerd worden. Men zou het een kortsluiting van de werkelijkheid en de verbeelding kunnen noemen. Er zijn dus wel degelijk fundamentele veranderingen gaande. Natuurlijk brengt dat ook een sociaal gevaar met zich mee, omdat de massamedia nu zo belangrijk zijn. En toch kan men zich nu nog van de media isoleren door de afstand van zo'n drie meter die men van het beeldscherm af zit. Maar die afstand wordt kleiner gemaakt.

Ik geloof dat men de avantgarde op het gebied van de incorporatie van de media niet in de kunst moet zoeken, maar in het militaire en medische onderzoek. Op militair gebied speelt bijvoorbeeld het probleem hoe de cockpit van een gevechtsvliegtuig eruit moet zien. Het is erg onhandig als men tegelijkertijd naar buiten moet kijken en de instrumenten binnen in de gaten moet houden. Daarom ontwerpt men *headup-displays*, met holografische weergave van snelheidsmeters en dergelijke, waar doorheen men dan naar buiten kijkt. In het uiterste geval zou men die beelden ook op het helmvizier kunnen projecteren. Ik heb de indruk dat de voortrekkerrol in de wereld rond 1845 door de politiek en de kunst is overgenomen van de krijgskunde. Nu is de werkelijke voorhoede echter weer militair, of ze is te vinden in de medische wetenschap waar men nu zelfs experimenteert met het projecteren van beelden op het lichaamsoppervlak van blinden. Vooral op deze gebieden ziet men de afstand tussen mediaterminals en het lichaam in een razende tempo kleiner worden. Deze afstand is nog niet helemaal verdwenen, maar er is al wel een toestand bereikt die lijkt op directheid. Dit is haast paradoxaal, want media brengen in principe iets over van het ene punt naar het andere. Het paradigma van de communicatie tussen twee van elkaar verwijderde subjecten lijkt mij te zijn vervangen door een soort co-mutatie. Dit laatste is een begrip dat is ingevoerd door een Franse theoreticus waarvan ik de naam ben vergeten. Het houdt in dat twee dingen tegelijkertijd veranderen. Het gaat dus niet meer om een zender, een boodschap en een ontvanger, maar de zender en de ontvanger zijn nu gelijktijdig en direct met elkaar verbonden. Dat is een zeer interessante en tegelijkertijd zeer verontrustende situatie, waarin ik de werkelijke mogelijkheid tot een grote verandering zie. Niet alleen kwantitatief maar kwalitatief.

Ik wil nog even terugkomen op dat militaire aspect. Er is vaak op gewezen dat de elektronika die we voor onze ontspanning in de winkel kopen voortkomt uit ontwikkelingen op militair gebied, uit technologie die ontworpen is vanuit militaire behoeften en eisen. Ik heb me altijd afgevraagd of er in de huis-tuin-en-keuken massamedia nog sporen van militaire logica teruggevonden kunnen worden.

Dat is een heel lastige vraag. Maar neem nou de wens om alles tegelijkertijd te kunnen zien, dat wil zeggen de behoefte aan een alomtegenwoordig oog, waaraan niets ontgaat, waaraan

niemand kan ontkomen. Dat kun je terugvoeren op een militaire oorsprong. Ik ben daar niet helemaal zeker van, maar het gaat tegenwoordig in oorlog niet werkelijk om strijdkracht. Het is in eerste instantie een oorlog van de informatieverzamelings-technologie. Men hoeft maar aan spionagesatellieten te denken. Het is dus in veel opzichten geen oorlog van bommen, maar een oorlog van beelden. Hoe komt men iets te weten, hoe krijgt men een beeld van het territorium van de tegenpartij? Tegelijkertijd speelt ook de vraag hoe men de eigen mensen kan beïnvloeden door beeldmanipulatie. Dit paradigma komt, zo niet geheel dan toch voor het belangrijkste deel, uit militair onderzoek voort. Zeker weten doe ik het niet, maar ik heb wel de indruk dat het zo is.

Als kunstenaars deze technologie vanuit esthetisch oogpunt gebruiken, omdat die nu eenmaal voorhanden is, bevestigen ze dan niet zonder erbij na te denken iets dat voor verwerpelijke doeleinden is gemaakt?

Dat hangt ervan af. Ik ben toevallig bevriend met een Duitse kunstenaar, Ingo Günther, die satelliet-technologie, met name van spionagesatellieten, voor zijn eigen doelen gebruikt. Ik vind dat heel interessant. Zo presenteerde hij bijvoorbeeld in 1987 op de Documenta 8 in Kassel *C31, Command, Communication, Control and Intelligence*, met gebruik van satellietbeelden. Dat was echt een indrukwekkend werk. In een donkere kamer stond een marmeren tafel, waarop vanaf het plafond beelden werden geprojecteerd. De beelden waren satellietopnamen van strategisch belangrijke streken, zoals Nicaragua en Afghanistan. Dat was drie jaar geleden. De beelden trilden op het marmeroppervlak, dat zelf ook geografisch aandeed. Als men de beelden bekeek dan voelde men zich als het ware een generaal op de commandopost van Star Wars. Men zou met één handbeweging landen weg kunnen vagen. Er sprak een zeer ironisch bewustzijn uit van de huidige *condition humaine*, waarin men deelneemt aan dit soort militaire observatie- en controlenetwerken.

En dit *C31*-militair jargon - ontmaskert en doorbreekt hij weer als *C*, dat wil zeggen, *Command, Communication, Control and Corruption*. Voor de kunstenaar is het corruptie. Hij beseft dat de kunstenaar die met zulke systemen werkt blootstaat aan corruptie, omdat er altijd die wens is alles te zien, alles te beheersen, hetgeen nog wel eens zijn oorsprong zou kunnen hebben in het militaire denken. In dat werk bespeur ik tenminste een kritisch bewustzijn ten aanzien van de situatie die u zojuist schetste. In 90% van de gevallen zijn kunstenaars zich dat echter niet bewust. Misschien spelen ze wel met zeer gevaarlijk speelgoed, zonder te beseffen welke gevolgen dat kan hebben. Maar toch blijft het mogelijk deze technologie met een kritisch bewustzijn uit te buiten. Günthers werk is esthetisch gezien zeer aantrekkelijk, terwijl hij zich ervan bewust is dat het een gevaarlijke aantrekkingskracht is. In dit verband - en het is maar een voorbeeld - zie ik wel een mogelijkheid voor een nieuw soort kunstwerken, dat sociaal, politiek en militair gezien echt serieus is, en tegelijkertijd erg esthetisch.

Oswald Wiener heeft degenen die de media bedienen betiteld als de belangrijkste vertegenwoordigers van het nieuwe nihilisme. Daarmee bedoelt hij noch het Duitse melancholische nihilisme van de 19de eeuw noch het 'substantiële' nihilisme van het traditionele Japanse denken, zoals

Daisetsu Suzuki het uitdrukt in het voorwoord van Nishida's Intelligibility and Nothingness: 'Het Westen gaat verstandelijk gezien van een dualistische wereld uit, terwijl het Oosten met beide benen vast op de bodem van de leegte staat, hetgeen een wereld van concreet existentialisme is, en geen logisch kader van de abstractie.'

Ik vind dat een beetje tweeslachtig, want toen Nishida het over het niets had was dat een zeer radicale bevestiging van de bodemloosheid, of, zou je kunnen zeggen, van de 'gelatenheid' van de mensen. Maar tegelijkertijd kon er ook gemakkelijk met dit niets worden gedweept. Het was een paradijsje waarin men eindeloos kon spelen zonder menselijke of historische betekenis. Wat in de geschiedenis van het Japanse denken steeds een centraal probleem is geweest, is de dubbelheid van - ik zou bijna zeggen het 'reële niets', maar dat is een paradox - van de blik in de afgrond enerzijds en het verafgoden van lege beeldvlakken die alles kunnen bevatten en waarmee men eindeloos kan spelen anderzijds. En ik moet zeggen dat op de huidige media en mediakunst dat laatste van toepassing is.

Dat doet me denken aan wat Alexander Kojève in zijn lezing zei over de manier waarop hij in de jaren dertig Hegel interpreteerde. Hij was een heel interessante man. Hij hield deze lezing over Hegeliaanse filosofie in Parijs. Hij beïnvloedde niet alleen Raymond Aron, Sartre en Merleau-Ponty, maar ook Lacan, Bataille, Klossowski, zo'n beetje de volledige latere Franse theorie van na de oorlog. Hij was een soort bron die natuurlijk uit Duitsland kwam. Uit Rusland geëmigreerd kwam hij via Duitsland naar Parijs. In die lezing stelde hij dat de geschiedenis een geschiedenis van strijd was. Als de strijd ophield eindigde ook de geschiedenis en zou de mens in de posthistorische toestand terecht komen. Hij geloofde dat na de Tweede Wereldoorlog de strijd ten einde was. Volgens hem had de lange serie veldslagen die met de Napoleontische oorlog was begonnen en met de Tweede Wereldoorlog was geëindigd op één of andere manier bereikt dat de democratie in het westen algemeen werd. Hij heeft daarna de filosofie eraan gegeven en is een soort bureau-craat geworden die zich met economische regulering bezighield. Na de filosofie stelde nu alleen dit soort regulering en sturing nog problemen aan de orde. Hij reisde veel. Eerst zag hij de Verenigde Staten als eerste kandidaat voor de posthistorische toestand van de mens en dat was - in zijn woorden - de Amerikaanse animaliteit. De mens kon daar, eenmaal bevrijd van de historische strijd met ideologieën en macht, weer een dier worden dat in de zon ligt, naar het strand gaat, op de radio naar bizarre, domme muziek luistert, Coca Cola drinkt en sandwiches verorbert. Tenminste, dat was zijn eerste versie van de posthistorische toestand.

Toen hij in 1959 naar Japan kwam vond hij daarin een tweede kandidaat voor het posthistorische model van het menselijk leven, dat hij het Japanse snobisme noemde, *snobism japonais*. Dat is geen echt snobisme, maar een soort snobberigheid. Een snob is iemand die bijvoorbeeld naar de opera gaat niet omdat hij ervan houdt of er iets van begrijpt maar alleen om de schijn, om de indruk te wekken dat hij iemand is die opera op zijn waarde weet te schatten. Dat wil zeggen, iets doen zonder rekening te houden met de historische, menselijke inhoud daarvan. Het is een repeteren van de vorm alleen, die op zichzelf leeg is, en die des te geraffineerder en verfijnder is omdat ze leeg

is. Dat bedoelt Kojève met snobisme. Hij trof dit snobisme volgens hem in Japan aan omdat de strijd daar al in 1600 was opgehouden, met het einde van de feodale oorlog. In het Edo-tijdperk was de strijd meer dan twee en een halve eeuw opgeschort en men kon de lege vorm van de theeceremonie, van het bloem-schikken en zelfs van de zelfmoord eindeloos herhalen. Zelfmoord werd zelfs tot een ritueel dat de zuivere nabootsing, de reine verschijning tot doel had. Het is een zuiver nihilisme, een steeds verfijndere herhaling van een inhoudsloze vorm.

In ieder geval is het posthistorisme volgens Kojève intens saai. Onze enige bezigheden zijn zeer simpele basale economische maatregelen treffen en een snobistisch spel van lege tekens spelen. Kojève is van mening dat het Japanse snobisme te verkiezen is boven het Amerikaanse animalisme, maar dat komt omdat hij een westerling is. Hij geloofde in een verjapanisering van de wereld aan het einde van de vijftiger jaren. Hij hield er dus een zeer radicaal gezichtspunt op na. Maar in zekere zin is de wereld niet de wereld die verjapaniseerd wordt. Zo werd bijvoorbeeld Roland Barthes' spel met volkomen betekenisloze tekens mogelijk door het lege centrum, het keizerlijk paleis in Tokio. Dat is een herhaling van het snobisme à la Kojève. Of als men Jean Baudrillards theorie van de simulacra zonder model onder de loep neemt, dan ziet men dat ook die een echo is van Kojèves mythe van Japan als zuiver oord van nihilisme. Dit alles in overweging nemend concludeer ik dat er inderdaad een sterke nihilistische tendens heerst in de media en onder degenen die media en simulacra beheersen.

IX

Ik vraag me af of deze zich herhalende lege vorm ook nu nog overheerst, of dat er daarboven nog een media-niveau is dat een daaraan verwante vorm heeft. Je hebt het lege centrum van de computer en op die leegte worden hele werelden gebouwd. En de computer brengt ook deze repeterende beweging, variaties in muziek of computergraphics voort. Is er nog een link tussen deze medialaag en de laag van het traditionele Japanse nihilisme?

Ja, ik geloof van wel, ook al is men zich daarvan niet bewust. Ik geloof dat, hoewel er een grote onderlinge afstand tussen deze lagen lijkt te zitten, de grondstructuur alle lagen doordringt. Ik ben er niet geheel zeker van of de diepe blik in het niets een invloed op het functioneren van de media of de mediakunst heeft, maar wat dit bloemschik-nihilisme betreft is er blijkbaar een nauw verband tussen deze traditionele houdingen en tegenwoordige verschijnselen.

Op een tentoonstelling over interactieve kunst, die ik onlangs bezocht, waren veel kinderen aanwezig. Men kon goed zien dat dit nihilisme uit de machine geen theoretisch bouwspel is, geen verfijnde manier om culturele vormen te beoefenen, maar iets dat zo tastbaar en evident geworden is dat zelfs kinderen het intuïtief kunnen begrijpen.

Ook hierover heb ik een ambivalent gevoel. Inderdaad zijn 90% van de kunstwerken nogal kinderachtig. Het is net zo min kunst als kinderspeelgoed dat is. De werken zijn bont en aantrekkelijk, dat is alles. Maar als men de basisvoorwaarden in overweging neemt blijft er nog steeds een mogelijkheid voor serieus werk. Ik ben optimistisch en pessimistisch tegelijk wat dat betreft. Maar ik moet zeggen dat er in ieder geval een soort verkinderlijking gepaard gaat met de hoogwaardige technologie.

Wij kunnen natuurlijk over moderne en postmoderne technologie spreken. Maar als men bijvoorbeeld twintig jaar geleden foto's wilde maken dan moest men de techniek begrijpen. Vandaag is alles automatisch. Je hoeft maar op een knopje te drukken. Zo'n twintig, dertig jaar geleden waren machines nog geen *black boxes*. Ze waren grijs en men kon er in kijken, en men moest ze vaak repareren. Vaak moest men de eigen bedoelingen aanpassen aan de beperkingen van de machine. Tegenwoordig worden de machines echter gigantische *black boxes*, waarvan men bijna volledig afhankelijk is. Men drukt op de knop en daar is het resultaat. Men hoeft het mechanisme niet te kennen, en dat kan men ook helemaal niet. Als bijvoorbeeld een fototoestel kapot is gaat men er mee naar de winkel, maar zelfs de technicus kan het niet repareren. Hij haalt gewoon de elektronika eruit en vervangt die. Dat is het *black box*-verschijnsel.

Met de imperfecte *grey box*-technologie hebben de mensen, precies zoals Marx al dacht, iets over het proces geleerd. Ze hebben door middel van de techniek de natuur leren kennen. Omdat de techniek nu zo perfect is, is de kans iets te leren verloren gegaan. Men kan op de machines vertrouwen zonder echt te weten hoe ze werken. Misschien weten de technici het nog, maar de mensen die camera's ontwerpen bijvoorbeeld, kennen slechts een bepaalde structuur. Daarbinnen bevindt zich weer een *black box*. En daarmee houden alleen IC- of LSIC-ingenieurs zich bezig. Naar mijn mening pikt science fiction dit soort dingen intuïtief op. Bijvoorbeeld in Orwells 1984, een dystopie van 1948, werd de stad door Big Brother gecontroleerd. Big Brother is een paternalistische figuur die van de mensen eist dat ze hun behoeften opgeven, om te werken en in het gareel te lopen. In de science fiction van vandaag is de centrale figuur echter vrijwel altijd moederlijk, de centrale computer heet 'Moeder'. Deze moeder-computer bestuurt het moeder-schip of de moeder-stad. Er is natuurlijk een etymologisch verband tussen moeder-computer en terminals. Maar toch zie ik een subtiele bijbetekenis. De moeder is anders dan Big Brother, ze beschermt haar kinderen. Zodra de kinderen ook maar een kik geven deelt zij snoepjes uit. Ze kunnen volledig op haar vertrouwen.

Dat komt door de verkinderlijking, een soort elektronische wieg.

Ja, zelfs de elektronische moederschoot van de moeder-computer. Dat is natuurlijk overdreven gesteld vergeleken met de werkelijke situatie, die door bijvoorbeeld science fiction schrijvers wordt opgepikt. Dat is één kant. We hebben het over de camera gehad. Een ander voorbeeld zijn de televisiespelletjes. De computer wordt een soort geduldige moeder. De echte moeder doet het huishouden en kan zich niet 24 uur per dag met haar kinderen bezig houden. Zij moet zo nu en dan weg. Daarom moeten de kinderen leren zelfstandig dingen te doen. Maar tegenwoordig wordt de computer een soort moeder, die zo geduldig is dat ze zich 24 uur per dag met de kinderen kan bezighouden. Een onstuitbare vloed bonte beelden waarmee de kinderen kunnen spelen, dat is het ideaal van de computerspelletjes. Ik zie in deze spelletjes een zeer archaisch soort afbeeldingen. Het verhaal is ook bijna altijd mythisch. Er moeten gevaren getrotseerd worden om een prinses te redden. Dat is geen roman maar een romance, een mythisch verhaal, haast een *odyssee*.

Sommigen zien daarin een tegenspraak: hoogwaardige technologie met archaische mythologie. Maar ik vind dat die twee samengaan omdat de techniek een soort moeder aan het worden is, die ten opzichte van haar kinderen toegevend en zacht is. Natuurlijk overdrijf ik en het is ook maar een klein symptoom, maar als men zich dat sterker voorstelt kan men daarin dat speelse en aangename van de dystopie herkennen waarin men zich zelfs niet bewust is opgesloten te zijn. Dat is het gevaar dat ik voorzie bij deze infantilisering die de techniek teweegbrengt. In dit opzicht ben ik dus pessimistisch.

Het is interessant dat u mythologische structuren te berde brengt. Ik heb de indruk dat op veel gebieden waar mensen uit de literatuur of uit de filosofie nadenken over de situatie van de media, er weer goden, geesten en spoken opduiken. Dat zou een nieuw soort animisme zijn. Zou het zo kunnen zijn dat we zijn uitgegaan van een animisme met een velvoud aan beangstigende godheden en geesten, waarmee we moesten leren omgaan. En dat de mens toen een rationele fase doormaakte waarin hij alle mogelijke verstandelijke interacties met de natuur en de verklaarbare natuurkrachten is aangegaan. En dat tenslotte, niet van buitenaf, maar uit het door de mens bedachte stelsel van techniek en media zelf weer goden en geesten te voorschijn komen. Dus een animatie niet in technische zin, maar als een door de mens gemaakte vorm van animisme?

Die indruk heb ik ook.

In William Gibsons Cyberspace duiken er bijvoorbeeld allerlei geesten op.

Ja, en het is geen katholieke of protestantse vorm van godheid maar bijvoorbeeld voodoo. Het is heel primitief omdat het hi-tech is. Ja misschien heeft u gelijk. Ik geloof dat er een soort kortsluiting is tussen hi-tech en een vaak zeer primitief animisme. Het systeem is zo alomtegenwoordig, zo ingewikkeld en zo gigantisch dat het bijna onvermijdelijk op een voetstuk wordt geplaatst als een almachtige godheid, zo niet God. Ik geloof niet dat de moderne kritiek haar onderwerp heeft verloren. Misschien is de bevrijding van de mens als soort niet meer aan de orde, maar men kan deze verheerlijking en remystificatie van het systeem tot zoiets als een galactische moederschoot of een godheid wel kritiseren. En dat is naar mijn mening nu net de taak van de kunstenaar. Echte kunstenaars kunnen niet spelen met deze beelden. Ze kunnen er mee spelen, maar dan kritiseren ze het tegelijkertijd van binnenuit. Het is prima je te laten betoveren door wat er allemaal mogelijk is, maar tegelijkertijd moet je je van jezelf bewust blijven. Dat is een dubbele maatstaf waaraan men moet voldoen en dat is moeilijk, maar zonder die maatstaf verliest een werk haar kunst-status en wordt het speelgoed of een ritueel instrument. Ik zie, kortom, een sterke neiging om via de hi-tech terug te keren tot de mythe. Dat is nu juist de reden dat tegenwoordig werkelijk serieuze, kritische kunst onontbeerlijk is. Dat is ook de reden dat ik zei dat ik tegelijkertijd optimistisch en pessimistisch ben.

Het standpunt van de kritiek is natuurlijk erg moeilijk onder woorden te brengen. Kunst levert altijd commentaar op de situatie van de mens in zijn omgeving, en op de problemen waarmee hij geconfronteerd wordt. Er is bijvoorbeeld als reactie op het probleem van de vervuiling de milieukunst en

zelfs ecologische kunst. Met betrekking tot de relatie mens - technische omgeving ligt dat moeilijker, omdat er niet kan worden teruggegrepen op een oorspronkelijke toestand die later verlaten zou zijn. Waar zouden maatstaven voor deze kritiek of ironie van afgeleid kunnen worden?

Zoals ik al zei weet ik niet zeker waar de absolute grondslag van de kritiek ligt. Maar het beeld van een organisch geheel is altijd verdacht. Het beeld van een ecologisch harmonisch systeem is altijd tot op zekere hoogte bedrieglijk. En als men de theorie buiten beschouwing laat kan de kunstenaar wantrouwig tegenover deze zienswijze staan. Misschien is het een intuïtief gevoel dat er iets tegenstrijdig is, dat er een breuk, een splitsing of zo iets is. En vaak hebben ze ongelijk. Ik geloof dat deze intuïtieve afkeer van een organisch geheel, en van dit beeld van organische eenheid een uitgangspunt voor de kunstenaar zou kunnen zijn waardoor hij zich misschien kan distantiëren van de mythe van de elektronische moederschoot, ook al kan hij die misschien niet kritiseren. Ik vind ecologie zeer belangrijk, en een beweging als de *Grünen* is op zichzelf ook belangrijk. De landbouw daarentegen is een vorm van ecologische misvorming en een zeer ernstige ook. In plaats van een bos met een veelvoud aan planten komt er een homogeen veld. Anders gesteld: dit soort wantrouwen ten aanzien van het organische geheel is een gevoel voor geschiedenis. Het organische geheel wordt als iets natuurlijk gezien, iets dat aan alles, aan al het menselijk ingrijpen voorafgaat. Maar dat levend is, omdat de natuur vaak het resultaat is van de technologie die eraan voorafgegaan is, bijvoorbeeld de landbouw. Japanners denken altijd aan de natuur, maar dat is de natuur die zij gemaakt hebben, zoals in de laatste eeuw de rijstvelden, de bossen enzovoort. Als men de organische eenheid wantrouwt en kritiseert moet men het over de geschiedenis hebben. De natuur is historisch bepaald. Ik geloof dat dat een heel belangrijk punt is.

En wat de kunst en de semiotiek betreft is dit onderscheid misschien dat tussen symbool en allegorie, zoals bijvoorbeeld Walter Benjamin het heeft omschreven. Een symbool is een teken, dat symboliseert en gesymboliseerd wordt. Het is een natuurlijk teken dat *vivant et vécu* is. Dat is mythe en symbolische kosmologie, symbolische totaliteit. Een symbolisch organisme is bijna altijd een soort illusie. Daartegen looft Benjamin op paradoxale wijze de allegorie, omdat dat een dood teken is. En in de allegorie zijn teken en aangeduide willekeurig met elkaar verbonden, volgens afspraak. En conventie is altijd historisch. Om een voorbeeld te noemen: het Oude Testament werd altijd gezien als allegorie van het Nieuwe Testament. De exodus als allegorie van de dode Christus die weer opstaat. Maar dat is een kunstmatige, erop geprojecteerde interpretatie en als zodanig vanuit symbolisch standpunt bezien zeer willekeurig, secundair en parasitair. Maar als gelaagde ruïne van het dode teken kan de allegorie volgens Benjamin iets vertellen over de geschiedenis. De geschiedenis als ruïne. Ik ben van mening dat zo'n historisch bewustzijn nodig is, ook op technologisch gebied. Op dat gebied heeft men de neiging vrijwel uitsluitend over het harmonische geheel te spreken, dat men door de nieuwe technologie kan bereiken, de nieuwe visie. En het is bijna altijd illusoir. Ik kan geen onderscheid maken tussen technologische allegorie en technologisch symbool, maar toch kan dit subtiele verschil er

zijn in de houding van een kunstenaar. Maar het is een subtiel verschil en er zijn van tevoren geen verschillen waar te nemen. Maar ik geloof dat dat bepalend is.

In het Westen heeft men nog de laatste resten van de subjectfilosofie te verliezen. Denkers voelen zich bedreigd door computers en in het bijzonder door kunstmatige intelligentie. In Japan is die angst er niet. Zijn Japanners beter voorbereid op wat er gaat komen?

Wel, misschien is men in Japan te goed voorbereid, door de oppervlakkige herhaling van lege tekens bijvoorbeeld, zodat het zich kan aanpassen aan het oppervlak van de nieuwe technologie. Maar als het om de diep ingrijpende verandering gaat waar ik het over had, ben ik niet zo optimistisch. Ze passen zich te gemakkelijk aan om de werkelijke tegenstellingen, de werkelijk subtiele decollage tussen mens en technologie in te zien. Ik ben zeker geen aanhanger van de subjectfilosofie in haar klassieke vorm, of van de kritiek die zich daarop beroept, maar toch zou het bewustzijn van deze kloof, van deze haast onveranderlijke afstand, een uitgangspunt kunnen zijn om iets dat echt serieus is te ontwikkelen. Al ben ik wat Japan aangaat weer zeer weifelachtig. Maar ja, denk ik vaak, er kunnen interessante dingen gemaakt worden. Tenslotte kan ik over dit soort cultuurverschillen zeggen... ik denk dat men in Japan serieus werk maken kan, en in Duitsland of Frankrijk bijvoorbeeld dringt de hoogwaardige technologie met een ongelooflijke snelheid door. Misschien is er niet zo'n groot verschil als men denkt.

Denkt U niet dat met de eenheidswereld die op ons afkomt - de globalisering van het verkeer, van goederen, mensen en informatie - de culturele verschillen nog het enige zijn dat ons van de homogenisering kan redden? En als dat tot een catastrofe voert - niet per se een wereldoorlog, die nu weer onwaarschijnlijker wordt - zou diversificatie dan niet de enige kans zijn te zorgen dat het niet tot een algehele catastrofe komt?

Ja, ik denk dat de culturele verschillen een zeer belangrijke toevlucht zijn nu we aan de rand van de eenvormigheid staan. Maar ik denk dat men voorzichtig moet zijn met de definitie van cultuur als men het over culturele verschillen heeft. Wat is culturele identiteit? Is dat de culturele identiteit van Azië, Japan, Tokyo enzovoorts? Zelfs binnen Japan zijn er vele verschillende tradities, waarvan sommige niet met elkaar verenigbaar zijn. Sommige komen uit Korea, andere uit Taiwan en ga zo maar door. Natuurlijk is het belangrijk deze culturele verschillen te bewaren en verder te ontwikkelen, maar ik geloof niet in een algemene definitie van culturele identiteit. Ik bedoel niet algemeen in de zin van de algemene culturele identiteit van Japan of Azië. Maar... ja, de culturele verschillen zijn behoorlijk belangrijk.

Laatst kwam ik een kunstenaar tegen, Miajima, die een cirkel of driehoek van getallen maakt. Het is een lijn van getallen waarvan sommige zeer snel veranderen. Hij heeft in een donkere ruimte een vorm gemaakt bestaand uit honderden kleine rode getallen die met zeer hoge snelheid veranderen. Ook dat is een allegorie van, zeg maar, de star wars controleruimte. Maar tegelijkertijd is het als een zenboeddhistische meditatie-ruimte of een ruimte voor het theeceremonie in zijn meest wezenlijke vorm. Ik vond het een zeer Japans werk. Niet in slechte zin, maar

in positieve zin. Als men het niet Japans wil noemen dan toch zeker oosters. Dit soort verschil zou in kunstwerken weerspiegeld kunnen worden, in de media. En dat zou een mogelijkheid tot echt nieuw werk kunnen zijn. Aan de ene kant is er een zeer vulgair soort verjapanisering, een vulgair soort snobisme. Bijvoorbeeld de populaire televisieprogramma's zijn zeer Japans. Zelfs de reclame moet onzinnig zijn, moet een parodie op zichzelf zijn. Daarom benadert ze het lege spel met de tekens. Het is in zekere zin zeer Japans, zeer snobistisch op z'n Kojève. Maar tegelijkertijd kunnen er serieuze werken worden gemaakt met een fundamenteel Japans of oosters of zen-achtig inzicht. Ja, daar zie ik een vruchtbare manier om technologie te presenteren die hand in hand gaat met culturele differentiatie.

Vertaling: BARBARA GROENHART

Teheran 2050

de artiest en zijn media

XII

BILWET

De profeten uit de oudheid waren de televisieapparaten van hun tijd: zij waren belast met een harde boodschap, scherp omlind en indringend.

BOELI VAN LEEUWEN

Nu aan het eind van de 21ste eeuw het duel tussen kunst en techniek zijn betekenis verloren heeft, kunnen we rustig inventariseren waar de wereldbevolking zich generaties lang druk over heeft gemaakt. Terugblikkend op de technische media die buiten het Zelf geïnstalleerd waren, zien we de artiest tot voor kort nog tobben met zijn relatie tot de objecten. Hierbij putte hij uit het overgeleverde reservoir aan mythen, om de vage contouren van zijn probleem een heldere vorm te geven. Met het wegvallen van de scheiding tussen subject en object in de laatste decennia, hebben wij het voorrecht gekregen het mythische verleden te kunnen bereizen en onze voorouders de beelden te geven waar zij aan verder werken.

Als we de conventionele periodisering aanhouden, zijn de impressionistische media eind 20ste eeuw te karakteriseren als een stelsel van 'apparaten' met een geheim. Ze ontleenden hun geloofwaardigheid aan het feit, dat de mediagebruikers niet zelf waren ingeschakeld, maar dat in hun sensorium een Ander keek, luisterde of praatte. Het was in die dagen de actuele vorm

van het 19de eeuwse *Je est un autre*. Dit elektronisch gestuurde bevreemdingseffect dicteerde wat zich vanuit het eigen innerlijk van de artiest in zijn kunstwerk zou uitkristalliseren. Het onbehagen in de media kwam voort uit dit storende gevoel dat altijd iets vreemds de motor van de eigen authenticiteit vormde. De media beschikten over een onuitputtelijk reservoir aan wereldinformatie. Deze verhinderde de kennismaking met de bronnen van het imaginaire: het beeldenrijk van het persoonlijke onderbewuste verviel als vanzelf in een entropische staat van itemflarden. In deze eeuwige dag van de actualiteit ontbrak het de kunst aan een eigen opgave. Bij gebrek aan beschutting zag de artiest zich genoodzaakt tot een maximale etalering op de mediemarkt, om door middel van overbelichting de schaduw van een geheim te kunnen blijven oproepen.

Rond 2000 werden twee strategieën ontwikkeld die uit zouden lopen op het expressionistische stadium van de media. Aan de ene kant zien we de vlucht in de materie. Binnen het kader van de toen zo populaire anti-mediale massabeweging, die aan het overlopen was naar de realiteit, stilerde de bewegende artiest de omgang met zijn materiaal tot een soliditeitscultus. Hij ging 'terug naar het wezenlijke, het eeuwig aanwezige'. De substantie die in deze cultuur werd aanbeden, profileerde de kunstenaar als een reactie op het virtuele, al te virtuele van het wereldbewustzijn. De artistieke school van de Stoffelijke Orde verstond haar maatschappelijke verantwoordelijkheid als het hooghouden van de herinnering aan de natuur. Het ecologisch realisme plantte haar monumenten tussen de machtige ruïnes van de moderniteit, in een verwoede poging een gooi te doen naar de toekomstige eeuwigheid. Ze verkocht haar kunst als de ultieme kans om de mens te redden van de media, maar ging zo een corrupte samenwerking met de Wereldregering aan tegen de planetaire bevolking. Zo riep ze over zichzelf een zelfde lot af, als de volksekunsten en het sociaal-realisme in de totalitaire 20ste eeuw hadden ondergaan. Toen de anti-mediale het veld moesten ruimen, verdwenen ook deze sculpturen in de containers van de kunstgeschiedenis.

Aan de andere kant waren begin 21ste eeuw de soevereine media uit op de totale dematerialisering van de wereld. De multimediamatici laafden zich in hun *transnational network* aan de roeservaring, die werd opgeroepen door varia media kort te sluiten. Deze school slaagde er als eerste in de directe schakeling tussen media en sensorium te leggen. Onder invloed van drugs, Nietzsche, Burroughs en Pynchon maakten ze zich op voor de zielevaart. Het storende gevoel door een Ander bezocht te zijn, die verder geen boodschap aan je heeft en zijn wereld aan je opdringt, werd door hun denkers geïnterpreteerd als ruis. De menselijke subjectiviteit bleek een mediaal afvalproduct zonder verdere charme of gevaar. De soevereine artiesten waren sterren in het creëren van kunstmatige continenten. In heel hun tegen-natuurlijke wereldverzet aanvaardden ze een reis door het innerlijk, dat aan de neurale netwerken en de biosoft was gehangen. Op de hielen gezeten door de commercie van de psycho-consumenten, sloten ze zich af in een mediale contemplatie die het experimenteren buiten de laboratoria allengs als onbereikbaar streven begon te ervaren. In hun besloten wereldje

dreigden ze erin te zullen blijven en ze antwoordden hierop met een vlucht vooruit in de research. Aanvankelijk zagen ze het menselijk brein, waar ze intrek in hadden genomen, als een model waaraan de open architectuur van hun hard- en software zich kon spiegelen. Met hun neurale netwerken en biochips groeven ze zich een weg door de denktank van Homo Sapiens. Totdat ze een verbijsterende ontdekking deden. Onverschrokken doorwerkend legden ze de menselijke geest bloot als een tijdloze mediamatrix, die onmiddellijk te bereizen was. Maar deze maaken onschuldig kinderspel van al hun vorige trucjes in de virtuele werkelijkheid, de *cyberspace* waarvan William Gibson al rond 1985 de Jules Verne was geweest.

Als de kunst het eigen tijdperk niet wil voorstellen, grijpt ze terug op de klassieken. In de mythen zouden eeuwige waarheden verborgen liggen, die met de meest moderne middelen op te graven zijn. Ook in onze tijd zien we dat dit een schier onuitputtelijke bron van motieven en gestalten blijft opleveren. De anti-actuelen beroepen zich al eeuwen met succes op de actualiteit van de mythen. Het ligt volgens hen in de aard van het beestje, dat de Mens op de meest ongelegen momenten Oedipus of Euridyce nadoet. Deze *Ewige Wiederkehr des Gleichen* wordt door hen genuanceerd gepresenteerd: we moeten hierbij niet redeneren in een cirkel, maar in een spiraal (Jünger) of in een gyre (Yeats). Door het onbekommerde gebruik van de mythen kan de artiest ons bedenkelijke momenten bezorgen, waarin we even stil blijven staan bij het heden. Zelfs de aanhangers van de vooruitgang mogen graag een mythe gebruiken, om te waarschuwen dat we er niet in moeten terugvallen. Het zijn ook zulke sterke verhalen dat ze wel tegen een stootje kunnen en overal inzetbaar zijn. Het mediatijdperk was bij uitstek geschikt om de mythen weer eens uit de oude doos te halen en te democratiseren. Na het erfdeel te zijn geweest van de dichters en schilders in de 19de eeuw, verloren ze in de 20ste eeuw hun stoffige historische connotatie als overgeleverd verhaal. Ze werden in de vertelstructuur van televisie- en computerprogramma ingevoerd als *pattern recognition* in plaats van de *data classification* uit het Gutenbergse universum van de lineaire redenering (McLuhan). In de 21ste eeuw zijn de oorspronkelijke verhalen die ooit het cement waren van lokale samenlevingen, wereldwijde kassuccessen gebleven. Zo verschaffen ze nog steeds werkgelegenheid aan de artiest die niet geïnteresseerd is in de problematiek van de immaterialiteit. Juist het fysieke aspect van de mythen, die zo open omgaan met geweld, het heilige en het beest, vormt een weldadige terugkeer van een lichamelijke waar we afscheid van hadden genomen.

De avonturiers die op verkenning waren uitgegaan in het brein van mens en computer, hadden geen belangstelling voor deze vorm van mythisch entertainment. Toen ze binnentrokken in de tijdloze mediamatrix van de geest, verwierven ze een directe toegang tot de complexe voorstellingen van het imaginaire. Daar hadden ze geen archeologische opgravingen voor nodig en evenmin profetische gaven. Ze bleken geen genieën of uitverkorenen te hoeven zijn, om *face to face* te komen staan met de menselijke Natuur en haar verschrikkingen. Ze hadden gewoon

de juiste apparatuur. Maar dat was schokkend genoeg. Nadat ze de cognitieve functies van de hersenen bekeken hadden, drongen ze door tot de geologische lagen onder het sensorium. In deze oudere gronden troffen ze de rasters aan waaruit priesters, mystici, dichters en stichters van wereldrijken en godsdiensten hun openbaringen door krijgen. Het merkwaardige was dat deze heroïsche verlichters wel keer op keer ontvangen uit dit tijdloze arsenaal, maar er nooit in storten. De enigen die aan de zieners hun visioenen konden schenken, waren degenen die toegang hadden tot deze aardlagen. Tot hun verbazing moesten de hersenruimtevaarders, die de *cyberspace* voorbij waren, constateren dat het aan hen was om deze mentale beelden te creëren. Op deze uitnodiging gingen ze in. Na anderhalve eeuw had hun wetenschap eindelijk een missie gekregen. Hun bèta-achtergrond gaf hen scherp omlinnde en harde boodschappen in. Zij werden de artiesten van ons heden. Maar dat was ook het einde van de mythe als eeuwige waarheid en van de dialectiek van kunst en techniek.

De opgave van de kunst is sedertdien, het materiaal te leveren waarmee het verleden wordt bevoorrad. Voortaan, eind 2000, is ook het artistieke gewijd aan de maakbaarheid van de wereld. De artiest produceert beelden die eeuwig zullen terugkeren, tot in zijn eigen tijd toe. Alhoewel er enkele universele voorstellingen zijn die het altijd en overal doen, zijn er talloze lokale en regionale ateliers die voor de eigen markt oerimago's leveren, waaruit de voormoeders en -vaders na de *Götterdämmerung* dan weer de mythen filteren.

XIII

mnemosyne's fin de siècle

MAX BRUINSMA

FAUST:

*Mich faßt ein längst entwohnter Schauer,
Der Menschheit ganzer Jammer faßt mich an.
Hier wohnt sie hinter dieser feuchten Mauer,
Und ihr Verbrechen war ein guter Wahn!*

MEPHISTOPHELES:

*Vorbei, ein dummes Wort. Warum Vorbei?
Vorbei und reines Nicht, vollkommenes Einerlei!
Was soll uns denn dass ew'ge Schaffen!
Geschaffenes zu nichts hinwegzuraffen!
Das ist's vorbei! Was ist daran zu lesen?
Es ist so gut als wär' es nicht gewesen,
Und treibt sich doch im Kreis als wenn es wäre.
Ich liebte mir dafür das Ewig-Leere.²*

1. JOHANN WOLFGANG GOETHE
'Faust, Erster Teil' in: *Werke*
in Zwei Bänden, II
München 1981, p.675

2. JOHANN WOLFGANG GOETHE
'Faust, Zweiter Teil'
op.cit. p.848

3. THOMAS MANN

Doktor Faustus

Frankfurt am Main 1982,

p.502

FAUST:

- *da sehst ihr, daß ich verdammt bin, und ist kein Erbarmen für mich, weil ich ein jedes in voraus zerstöre durch Spekulation.*³

Wat is de waarde van herinnering? Waarom ziet een stervende 'als in een flits' zijn hele leven vóór zich? Met dit laatste moment van herinneren verdwijnt immers de herinnering zelf. Misschien is die 'flits' een ultieme bevestiging van het feit dat men geleefd heeft. Maar dan is het een affirmatie zonder levensnoodzaak en onze cultuur associeert dit beeld dan ook niet zozeer met de herinnering en haar functies, als wel met de dood: wie zijn gehele leven aan zich voorbij ziet trekken is eigenlijk al gestorven.

Het beeld van de stervende heeft een merkwaardige overeenkomst met het montageprincipe van de videoclip: 120 *beats-per-minute*. Op elke *beat*, op elke koortsachtige hartsleg een beeld. Geen statisch beeld, maar een beeld dat - in die halve seconde - in nerveuze stuipen zwenkt, kiept, in- en uitzoomt en geen andere bedoeling lijkt te hebben dan het netvlies even aan te raken, alsof niet de inhoud of de hoeveelheid beelden er toe doet, maar uitsluitend de impact ervan: deze beelden hebben bestaan. De aanraking is een teken geworden dat alle betekenis heeft opgezogen, zoals in de flits van de stervende de herinnering niet opnieuw beleefd wordt maar een nutteloos - wreed - teken is van het na dit ondeelbare ogenblik afwezige leven.

XIV

De Kunst - *these days* - lijkt op de flits van de stervende. In een verdovend tempo worden de beelden, die de cultuur heeft teweeggebracht en gebruikt en opgetast, opnieuw gebruikt. Maar nu niet meer als geïntegreerde delen van een ideologisch geheel, maar als 'simulacra', als gekopieerde, contextloze tekens.

Eertijds - dat is: voor ik geboren werd - was de schilderkunst een functie van de ideologie. Ze beschreef die niet, ze was er de icoon van. De schilderkunst opereert nu in een historisch vacuüm. Schilderen is een oud ambacht geworden, en het medium ontleent tegenwoordig zijn betekenis voor een belangrijk deel aan het eerbiedwaardige stof der eeuwen dat het aankleeft. Afstoffen is in deze tijd een daad van barbarij; de doffe patina bepaalt immers de waarde van het antieke kunstvoorwerp. En zo wordt ook de prijs van een schilderij gemeten naar het aantal vierkante meters beschilderd doek en zijn 'provenance', niet meer naar wat het schilderij afbeeldt, of wat het - los van zijn drager - inhoudt: de betekenis van het medium dreigt elke andere betekenis op te slokken.

De kunst beantwoordt, net als aan het eind van de vorige eeuw, niet meer aan het verlangen naar beelden die in zichzelf, vanuit een algemeen geldende ideologie, betekenis hebben. De kunst heeft voor het moment geen andere taak dan te verwijzen. Wat het kunstwerk afbeeldt en hoe de afbeelding tot stand is gekomen, is nauwelijks meer van belang. Wat telt is de Rite, waarin het kunstwerk niet meer dan een zetstuk is, een oblaat met de weë smaak van heiligheid.

Een van de weinige kunst-media die kan ontsnappen, niet aan het ritueel van de kunst, maar aan de betekenisloze eredienst, is

het medium dat gebruikmaakt van de moderne communicatiemiddelen. Zolang het immers niet mogelijk is een 'originale, gesigioneerde' videotape of een dito floppy te bekomen, onttrekt deze kunstvorm zich aan het bedrijlijke aura dat de oude kunsten omstraalt. Maar aan de rite zal ze moeten meedoen, wil ze als Kunst ervaren worden, en niet als *video game* of TV-spot.

De relatie tussen kunst en media/technologie is een problematische, die geregeerd wordt door paradoxen. De elektronische media passen - vanwege hun reproductie karakter - niet in de gangbare canon van de beeldende kunst, maar om Kunst te zijn zullen ze moeten worden gehanteerd binnen die canon. Het alternatief daarvoor is dat de kunstenaar de canon aanpast aan zijn medium. Dit nu is voor de kunstenaar niet eenvoudig, aangezien hij in het geheel van factoren dat uiteindelijk resulteert in Kunst slechts één pool is. Een complicerende factor daarbij is dat de elektronische media reeds een sterke connotatie hebben, die in essentie anti-Kunst is. Want deze media zijn tot nu toe vooral ingezet als instrumenten voor 'objectieve' informatieverschaffing en als verspreiders van een populaire cultuur, wier *vernacular* weliswaar ten grondslag ligt aan wat men gemeenlijk onder *high art* verstaat, maar die - juist door die hiërarchische verhouding - van de Kunst streng gescheiden is.

Zou het mogelijk zijn dat beeldende middelen als video en computers ten opzichte van hun 'ambachtelijke' toepassing een zelfde vrije ruimte veroveren als eeuwen geleden het schilderen en beeldhouwen? Die vraag kan alleen bevestigend beantwoord worden, wanneer men het begrip Kunst herdefiniert.

De kunstwerken, die in deze tentoonstelling worden gepresenteerd, bewegen zich vrijwel allemaal binnen het oude paradigma van de Kunst. Het zijn sculpturen of 'bewegende' schilderijen, die - en dat is opvallend - in de meeste gevallen een vorm zijn voor de problematische verhouding tussen geschiedenis en heden. Het merkwaardige verschijnsel doet zich voor dat met inzet van de modernste media een van de oudste inhouden van de kunst wordt verbeeld: de herinnering. Maar de herinnering, die hier vorm krijgt, is een tragische: die aan een onherroepbaar verleden, dat zich niet alleen in de tijd steeds verder van ons verwijderd. De herinnering refereert hier aan een ander leven, fundamenteel verschillend van het onze, en dus zonder voedende relatie ermee. Daarin lijkt de hedendaagse kunst op die van een eeuw geleden, op het vorige fin de siècle. Het beeld op de monitor werkt als het visioen van de stervende: als nabbeeld van een voorgoed verleden tijd. Dat ligt deels aan de paradoxale eigenschap van de media - met uitzondering misschien van het directe videobeeld (zonder tape) - dat wat zij afbeelden per definitie voorbij is; het 'is geweest' van de inhoud van het beeld overstemt het 'is' van het beeld, of van medium, zelf.⁴

Maar ook zonder een verwijzing naar deze specifieke karaktertrek van de media is de preoccupatie van mediakunst met geschiedenis en herinnering opvallend. Het is alsof de media, die voorbestemd zijn de uiteindelijke bewaarplaats te worden van de beeldenerfenis van duizenden jaren westerse cultuur, die erfenis er in een moordend tempo doorjagen. Om er van af te zijn? Uit machteloze nostalgie?

4. De Japanse makelaar, die op oude schilderkunst overging verklaarde zijn *switch* als volgt: *...een veel hogere m' prijs dan zelfs de duurste grond in Tokio.*

5. zie ook Roland Barthes over fotografie, bijv. in: *Rhétorique de l'Image* 1964

De verschillende vormen, die de fascinatie voor de geschiedenis aanneemt, verbeelden verschillende relaties tussen heden en verleden, waarin nu eens het heden, dan weer het verleden wordt geproblematiseerd, hetgeen wijst op een gespannen verhouding tussen de twee.

De weergave van de hedendaagse realiteit als een verre en onbereikbare herinnering krijgt gestalte in tapes en installaties, die beelden uit de tastbare werkelijkheid vertonen in een entourage van beeldcitaten uit het verleden. Door die handeling kan het heden zelf tot een citaat worden, en daarmee tot geschiedenis. Hier stuiten we op een cruciaal psychologisch en filosofisch probleem van onze tijd: het heden zelf is - als tijds aanduiding, als middelpunt van tijd - problematisch geworden. Zoals het absolute nulpunt van temperatuur alleen bestaat als axioma, zo bestaat voor ons ook het heden alleen virtueel, als abstracte referentie, zonder praktische werkelijkheid. Daarmee wordt de werkelijkheid zelf virtueel, wordt ze een onbestaanbaar model, dat we slechts aan haar schijn gestalten kennen, en waarnaar we alleen middels schijn gestalten kunnen verwijzen, niet door afbeelden.

Een van die schijn gestalten is de droom en haar associatieve constructie kan de werkelijkheid tot voorbeeld dienen; een omkering, zoals in het werk van Lydia Schouten, die een droomachtige irrealiteit verweeft met meer 'documentaire' beelden, met citaten, ontleend aan de 'realiteit' van reclame en televisie. Zij gebruikt die verwijzingen niet - zoals veel van haar Amerikaanse collega's - om de misleiding of de absurditeit ervan te kritiseren, maar meer als een vorm waarin de werkelijkheid zich aan ons voordoet. Dat de verschillende stilistische en inhoudelijke elementen in haar oeuvre meestal consistent werken, duidt erop dat Schouten een belangrijke overeenstemming ziet tussen deze versies van droom en werkelijkheid; want wat is het fundamentele verschil tussen de herinnering aan een droom en die aan een 'echt gebeurd' voorval? De droom is een kaartenhuis van beelden, en als 'construct' niet minder reëel (of irreëel) als iedere andere werkelijkheid, zodra ze voorbij is.

Ook Hooykaas en Stansfield gebruiken droomachtige structuren om hun beeld te geven van de relatie tussen realiteit en herinnering. Hun *Museum of Memory* kan gelezen worden als een poging in de herinnering een oriëntatie te vinden, die de realiteit ontbeert. Of, in de context van hun nieuwe werk *Radiant. A Personal Observatory*: de werkelijkheid is een onaanraakbaar netwerk van mogelijke beelden, zonder tijd en plaats, die pas bestaan wanneer ze voor even oplichten in de herinnering van de observator. Ook dat is een omkering van de gangbare hiërarchie tussen droom en werkelijkheid, waarbij de werkelijkheid slechts als maaksel van de dromer bestaat.

Die verwarring tussen de observator en zijn herinnering wordt misschien wel het scherpst verbeeld in het werk van Giny Vos: de gestorvene kijkt terug naar gevangen beelden uit de - voorbije - tijd dat hij met uitsterven werd bedreigd. Het is vrij eenvoudig - en duizelingwekkend - om de verhouding tussen subject en object binnen dit beeld voortdurend te verwisselen, zonder dat dit de inhoud van het beeld als geheel aantast. Het maakt voor het heden niet veel uit of de herinnering aan het

sterven naar de gestorvene verwijst, of dat de gestorvene aan het sterven herinnert: de levende is in beide gevallen een buitenstaander.

Een andere benadering van de geschiedenis zou men die van de 'historiemachine' kunnen noemen. Een mechaniek dat, onstuitbaar als molenstenen, de tijd en wat hij teweegbrengt vermaalt tot herinnering. Het mechanische van dit proces is zo onrustbarend omdat het in principe een perpetuum mobile is, een beweging die zich onafhankelijk van wat ze beweegt voortbeweegt: ook een metafoor van de tijd-zonder-heden; een eeuwig verleden. De combinatie van video en computer stelt kunstenaars in staat om zo'n historiemachine niet alleen te impliceren, maar letterlijk te maken, zoals Bill Spinhoven doet met zijn *time stretcher*. In een dergelijke machine wordt de zichtbare werkelijkheid, de werkelijkheid die zich een ondeelbaar moment geleden voor de ogen van de toeschouwer - in de toeschouwer - heeft afgespeeld, onmiddellijk tot herinnering in haar meest ongenaakbare vorm: een eigen werkelijkheid, geïnterpreteerd en getransformeerd tot iets dat geen zinvolle relatie met zijn bron, het heden, meer lijkt te hebben, ervan vervreemd is - gestorven. Op een verwante manier verwerkt Jeffrey Shaw zijn *input* tot een maalstroom van beelden, zonder verband met een realiteit buiten de machine. Zijn tegen elkaar in draaiende molenstenen, en het beeldmeel dat ze produceren zou je kunnen zien als een pseudo-realistische variant op het klassieke *panta rhei*, waarnaar Richardo Füglistahler op een even klassiek-poëtische manier verwijst.

Füglistahler beweegt zich al gedeeltelijk in het gebied van een derde benadering van de herinnering: de mythische, en ook deze krijgt vorm in een aantal in de tentoonstelling getoonde werken met titels als *Palinuro*, *Venus Née/Praecox*, *Pompeii* en *Albert's Ark*. De mythe is een omgekeerde historiemachine. Het mythische verhaal is immers niet gebonden aan een historische ruimte, de geschiedenis heeft er geen vat op. De mythe vertegenwoordigt een eeuwig heden, een tijdloos reservoir, niet zozeer van beelden, maar van beeldinhouden, die een schier oneindige reeks gedaanteverwisselingen kunnen overleven. In de mythe wordt de herinnering permanent geactualiseerd. Prometheus wordt Faust wordt Einstein.

Geen van deze benaderingen is op zichzelf nieuw, maar door de principiële mogelijkheid die de elektronische media bieden om de gehele catalogus van herinneringsbeelden in een fractie van tijd te reproduceren en over de recipiënt uit te storten in een volgorde die uitsluitend gedictieerd wordt door de grillen van de programmeur, door de willekeur en de alomtegenwoordigheid van de verwijzingen, wordt de herinnering acuut beroofd van haar eerste functie. De meditatieve reflectie, die haar weer verbindt aan het heden en die zozeer verbonden is met het beschouwen van traditionele kunst, lost op in wat Walter Benjamin de *Rezeption in der Zerstreung* noemde.

Ik denk dat we, na ruim vijftig jaar, deze formule niet meer in de eerste plaats van toepassing moeten verklaren op de kijker, zoals Benjamin deed, maar eerder op de media zelf. De verstrooidheid van de beschouwer vloeit niet zozeer voort uit het feit dat hij met talloze anderen kijkt, maar is een direct gevolg van

6. Jan Romein

*Op het Breukvlak van Twee**Eeuwen*

Amsterdam 1967, p.228

7. Hugo Claus *Sommetten I*

Amsterdam 1988, p.7

de benevelende verstrooiing van beelden, van de stortvloed, die hem overkomt en hem geen houvast laat.

Er schijnt een zeker *emui* te ontstaan bij het kijken. De ogen zien te veel en worden zwaar, ... *alsof de vermoedheid met het bereikte het verlangen naar het onbereikbare wekt...*⁶

De Nederlandse mediakunst is geen eiland van nationale identiteit te midden van een internationale kunstmarkt.

Integendeel: ondanks de verwijzingen naar cultuureigen als molens en Van Gogh kan men het werk van de veertien hier gepresenteerde en in Nederland woonachtige kunstenaars beschouwen als een staalkaart van wat er op het gebied van het kunstzinnig gebruik van nieuwe elektronische media internationaal leeft en groeit.

En ook de inhoudelijke overeenkomst tussen deze werken weerspiegelt naar mijn gevoel een probleem dat in het geheel van de Westeuropese kunst aan de orde is: dat van de tijd, *die in mijn nekvel hijt*⁷.

In al deze benaderingen van heden en verleden lijkt er sprake van een onheilbare breuk tussen de twee. In de ruimte van de één bestaat de ander niet, hoogstens als onmogelijkheid, waarnaar verwezen wordt om de eenzaamheid van de huidige positie te onderstrepen. Het is die eenzaamheid die ik, in een rijk scala van vormen, verbeeld zie in de voorstellen voor deze tentoonstelling. Dat de kunstwerken niet ontsnappen aan een zekere schizofrenie, doordat ze enerzijds gelezen kunnen worden als traditionele kunstwerken, en anderzijds één van de laatste grenzen tussen Kunst en niet-kunst proberen te slechten, zou kunnen betekenen dat we hier met een eindspel te maken hebben, het fin de siècle van de ideologie-gebonden kunst.

De breuk tussen geschiedenis en heden wordt inzichtelijk als de kunst haar toont, ofwel door haar te lijmen in de provisorische ruimte van het beeld, ofwel door er de absoluteheid van te tonen, wanneer ze - via de media - de ene tijd voor de andere verwisselt.

In beide gevallen lijkt me het gerechtvaardigd te stellen dat het verbond tussen kunst en de moderne media vruchtbaar kan zijn, omdat die combinatie als geen andere de grenzen kan tonen van zowel het gangbare kunstbegrip als van de toepasbaarheid van *state-of-the-art* technologie binnen de kunst. En door het tonen van die grenzen de mogelijkheid opent van een beeld voor een toestand die we nog niet kennen, een toekomstige.

De crisis van een cultuur leidt vanzelfsprekend tot een crisis van de kunst. En wanneer die cultuur de geschiedenis als grondslag heeft, moet de kunst opnieuw haar verwantschap tot die moeder van alle kunsten formuleren. Een herdefinitie van de kunst moet rekening houden met een aantal archetypen, dat ten grondslag ligt aan de menselijke drijfveer om beelden te produceren. *Mnemosyne*, de herinnering, is daarvan een van de oudste en diepst gewortelde.

Zo beschouwd dient de flits van de stervende een vitaal doel.

DE KUNSTENAARS

RICARDO FÜGLISTAHLER

panta rhei

DE HEMELVAART VAN EEN GRONDWERKER

Hoe is het mogelijk een sculptuur te maken die bestaat uit lood en Portugees graniet en dus vanzelfsprekend een loodzware indruk maakt, maar die wat haar thematiek betreft juist onzwaarwichtig en haast onuitsproken is? Voor de meeste kunstenaars zal een dergelijke tegenstrijdigheid waarschijnlijk de gewenste zaak van de wereld zijn. Maar niet voor Ricardo Füglistahler.

Panta Rhei is een sculptuur die er op het eerste gezicht uitziet als een primitief, alchimistisch apparaat om wolken uit te persen, een soort distilleertoestel waarmee uit cumuli geheime elixers bereid kunnen worden, en tegelijk een regenmachine die is uitgevonden om definitief de regendans overbodig te maken. Op het tweede gezicht is het een kunstwerk dat *de cyclus* als thema heeft, de cyclus van het water.

Op twee kleine monitors zien we uiterst traag wolken voorbijglijden. Onder een van de monitors is een druppelaar bevestigd en weer daaronder een blokje graniet dat is uitgesleten op de plek waar de druppels vallen. De cyclus is duidelijk: wolken maken regen, regendruppels vormen plassen water, en water verdampt. Maar wat steken we hiervan op, behalve dan dat alles stroomt (*panta rhei*), zoals het doodgeciteerde beginsel van Heraclitus luidt? Het oude en nieuwe werk van Füglistahler kan ons wellicht uitsluit geven.

De video-installaties die aan *Panta Rhei* vooraf zijn gegaan, vanaf de eerste versies van *Moving*, *Fish* en *Initiation* tot en met de indrukwekkende zwarte lijkst van *Requiem*, hebben als voornaamste preoccupaties geloof en rite, mythe en techniek, leven en dood. Beladen en zware onderwerpen die even beladen zijn gevisualiseerd en uitgewerkt. Aarde, bladeren, schorsen, takken, kaarsen, dode (soms aan elkaar geregen) vissen, bloed, rotting, ontbinding, lijkengleur, donkere, meestal bruine kleuren, dreunende en schelle geluiden - dat zijn de elementen waaruit de installaties zijn opgebouwd. Deze elementen hebben tot doel een sacrale sfeer te scheppen waarin de toeschouwer bewust wordt van zijn eigen eindigheid en van de oneindigheid van de rituele wereld. Het uitgangspunt is dat de primitieve culturen en hun wetenschap van het concrete superieur zijn aan de moderne samenlevingen die door hun geavanceerde technieken elke band met zowel het concrete als het mythische hebben verloren. De conclusie is weinig hoopgevend: de mens is zichzelf kwijtgeraakt vanwege zijn blinde geloof in de vooruitgang en zijn hysterische verering van de techniek.

Uit al deze 'aardse' installaties en videotapes spreekt onmiskenbaar een bezorgdheid over het wegwijven van de natuur. Nu echter een aantal jaren geleden *het Milieu* is uitgevonden en de natuur verteerd wordt door een zure stortvloed van bezorgdheid, begaanheid en medeleven, wordt het tijd de aarde te laten voor wat ze is en de blik hoger te richten. Op het heetst bijvoorbeeld. Je kunt je goed voorstellen dat Füglistahler *Panta Rhei* en *Orbit* (een uit dezelfde tijd stammende installatie over de banen van de maan en de aarde) heeft gemaakt om afstand te kunnen nemen van de religieuze, rituele dimensie van zijn vroegere werk, maar ook van de hysterische verering van de natuur. Ontdoen van elke mystiek, staat dit, naar zijn eigen zeggen, 'typische overgangswerk' puur in het teken van het verloop van de dingen, de cyclus van het water, het voortschrijden van de tijd, de beweging van de planeten.

Het is dan ook geen wonder dat een van de werken na *Panta Rhei* en *Orbit* een schalkse afrekening is met de hele cultus van de aarde en de natuur. *Stacked Wood*: drie met schilderslinnen beplakte schotten zijn zodanig met een stempel bewerkt en beschilderd dat ze er echt uitzien als stukken hout. Op de schotten, die keurig in een rek staan opgesteld, staat met grote letters: *WOOD*. In feite haalt dit werk meer overhoop dan zijn rituele werken. Het is scherper en feller omdat het zich simpelweg niet in positieve of negatieve zin uitspreekt over één van de polen (primitiviteit versus beschaving, natuur versus cultuur, enzovoort) maar de polen en het polaire systeem zelf aan het wankelen brengt. Is dit hout of is dit geen hout? Is dit echt of is dit onecht? De vraag cirkelt in het rond. Er is geen uitweg.

Behalve met sculpturen die de norm van het meten thematiseren (alles moet in een maat uitgedrukt kunnen worden), is Füglistahler recentelijk bezig met een beeld voor Michael Collins, de vergeten astronaut van de Apollo 11. Terwijl Neil Armstrong en Edwin Aldrin onsterfelijk werden, cirkelde Collins rond de maan, en cirkelt daar klaarblijkelijk nog steeds in de rondte, want hier op aarde is de herinnering aan zijn heldendaad verbleekt. Ik kan me heel goed vergissen, maar wanneer een kunstenaar vijf jaar geleden nog door een rottend Joegoslavisch bos struinde en er boomschorsen verzamelde om ze gecombineerd met sardientjes in een galerie tentoon te stellen, die zich nu bezighoudt met de herinnering aan een ruimtevaarder, dan betekent dat een wezenlijke verschuiving in zijn werk: een verschuiving van een religieuze en rituele naar een kosmische en kosmonautische beleving van de wereld. Is er een mooiere levitatie denkbaar? (MN)

BORIS GERRETS

pompeii

HET THEATER VAN DE VERSTILLING

Het is een raadsel waar de rede geen raad mee weet. Dat alles nog aanwezig is — de straten, de huizen, de fresco's — en dat alles aangeraakt, betast kan worden maar zich tegelijkertijd aan je geestvermogens onttrekt omdat er tussen jou en de dingen een onverbidde gat gaapt van tweeduizend jaar: dat is het raadsel van Pompeii. De tijd staat hier al eeuwen stil. Een catastrofaal ogenblik is er vereeuwigd, met als gevolg dat de verstening van de tijd zelf tot bezienswaardigheid wordt. Pompeii bezichtigen betekent dat je verzeild raakt in een tijdruimtelijk vacuüm dat is getrokken door de catastrofe.

Er zijn natuurlijk artefacten bekend, door mensenhand geschapen voorwerpen, die ontdaan zijn van hun functie en zich buiten de geschiedenis hebben geplaatst (en die niet meteen vervallen tot een kunstvoorwerp) — maar een complete stad? Voor Boris Gerrets is Pompeii zo'n artefact, een landschap dat niet door de natuur geschapen is maar toch de non-historische, non-maatschappelijke kwaliteiten van de natuur bezit. Juist dat ze zonder functie is, gebanaliseerd, teruggeworpen op haar pure, levenloze presentie, daaraan dankt Pompeii haar magie. Iets van de magie van deze stad heeft Boris Gerrets willen vastleggen in schilderijen die deels uitgaan van bestaande Pompejaanse ruimtes en voorwerpen en deels ruimtes afbeelden die aan zijn eigen fantasie zijn ontsproten. De schilderijen zijn vervolgens op video gezet en dienen als beeldmateriaal voor de twee tapes die in de installatie *Pompeii* gelijktijdig worden afgespeeld.

Oorspronkelijk waren beide tapes bestemd voor het theaterstuk *Circumstantial Evidence* dat in 1986 door de dansgroep *Cloud Chamber* werd opgevoerd (van deze groep is Boris Gerrets een van de oprichters). Het idee was om een momentopname van de dagelijkse werkelijkheid te maken, om zodanig van jezelf afstand te nemen

dat je (als was je een astraal lichaam) van buitenaf je eigen situatie kon overzien. Pompeii was de metafoor bij uitstek voor een dergelijke uitbreiding uit de werkelijkheid. Het decor was opgebouwd uit een lobby en een aantal hotelkamers. In elke kamer kon men een speler observeren die bezig was met privé-zaken. De tapes die vertoond werden op de televisietoestellen in de lobby en de hotelkamers, fungeerden als een rustpunt in de voorstelling, een vacuüm in het theaterstuk. *In theater is alles betekenis. Alles is er betekenisvol in die zin dat je wordt gedwongen te interpreteren zodra iets wordt geuit. Alles wordt met elkaar in verbinding gebracht. Het is in het theater heel moeilijk om iets te doen dat geen betekenis heeft. Nu is het niet zo dat de video zonder betekenis is, dat de dingen geen betekenis hebben, maar dat ze met rust worden gelaten.*

De context waarin de tapes van *Pompeii* vertoond worden, is geheel anders. In de verduisterde ruimte bevinden zich twee monitors waarop de schilderijen te zien zijn. In dezelfde ruimte, buiten het gezichtsveld van de toeschouwer, hangen ook twee bronzen maskers die op twee derde van de speelduur (8'30") plotseling de aandacht van de toeschouwer trekken. Dit verrassingseffect is op zichzelf al puur theater: terwijl de beelden op de monitors voor drie seconden wegvallen, worden de maskers onverwachts fel verlicht en klinkt er een knal die veroorzaakt wordt door een slag op de bronzen gietsets. De stemmen die al die tijd geheimzinnig fluisterden, lijken nu die van de maskers te zijn.

Op dit cruciale moment wordt de aandacht verplaatst van de videobeelden naar de maskers, van het schilderkunstige naar het theatrale. De maskers, die geïnspireerd zijn op de satirische maskers die in het Romeinse theater maar ook in de Pompejaanse fresco's en reliëfs veelvuldig voorkomen, verwijzen direct naar het theater, ze zijn theater. En wanneer zij de illusie van de videobeelden verstoren, maken ze niet de weg vrij voor de realiteit maar creëren ze slechts een andere illusie, die van het theater en de tragedie.

De kern van *Pompeii* schuilt dus in de tweestrijd tussen de videobeelden en de maskers en de wijze waarop beide het Pompeii-thema uitwerken. Uit de videobeelden (de schilderijen) spreekt de verstillings van de tijd en de ruimte, de vereeuwiging van een catastrofaal ogenblik. Dat is een 'esthetische' sensatie. Uit de maskers evenwel spreekt het theater van de verstillings, de ondoorgrondelijke, goddelijke drijfveren die tot de catastrofe hebben geleid. Het is wel duidelijk waarom Pompeii, al is het slechts in de emblematische vorm van een masker, zoveel gemeen heeft met theater: beide weerspiegelen iets van het menselijk noodlot. *Het menselijk leven beschouwen vanuit zijn noodlottige bestemming, dat is de essentie van het theater*, zegt Gerrets. Ziedaar de 'tragische' sensatie. (MN)

MADELON HOOYKAAS

& ELSA STANSFIELD

radiant.
a personal observatory

DE HERINNERING IN MORSE

Het *Personal Observatory* van Madelon Hooykaas & Elsa Stansfield is gelegen naast hun *Museum of Memory*, de ruimtes zijn zelfs op subtielste wijze met elkaar verbonden. Het *Museum of Memory* (video-installatie-cyclus, 1985-1988) is een soort imaginair geheugen zonder vast centrum, introvert, naar binnen gericht. Het *Personal Observatory* is een 'waarnemingspost', open en naar buiten gericht. Een

observatorium waar iedereen welkom is om een blik in de ruimte te werpen, om een waarneming nauwkeurig te bestuderen. Misschien komt je er een vreemd, overwacht signaal ter ore, of vang je een glimp op van een oneindig raadselachtig beeld.

Radiant (Stralend) hoort thuis in het observatorium. Op een driepoot staat een naar boven gerichte schotelantenne, afgesteld op ontvangst, die via een in het hart van de schotel geplaatste monitor direct haar signalen uitstraalt. Atmosferische beeldgolven die van heel ver lijken te komen en slechts fragmenten prijsgeven van traag bewegende figuren in een mistig, onbekend landschap (het zouden maanwandelaars kunnen zijn), mastachtige torens... Er schieten ook teksten voorbij: *s was the first letter telegraphed...* Woorden die met een *s* beginnen springen je geheugen in en uit. Ondanks de tekst is er geen narrative structuur. De signalen die *Radiant* opvangt en uitzendt zijn blijkbaar niet gedecodeerd volgens de geldende regels. Je moet diep in je herinneringen tasten, de woorden zelf aanvullen: *sign, source, sorus, sour, soul, show, s.o.s.*

Marconi. Marconi zond het eerste telegraafsignaal uit, vanaf het puntje van Cape Cod (Massachusetts, vs.) naar Engeland. Hij overbrugde de Atlantische Oceaan met de letter *s*, in morse uitgedrukt drie puntjes... *Radiant* is een supergevoelige ontvanger met het vermogen om de tijd op te heffen, om golven en signalen op te vangen van voorbije gebeurtenissen en van wat nog komen gaat, om in de prehistorie te kijken en om science fiction te bedrijven. Beelden van Marconi's zendmasten, waarvan nog resten staan op wat nu Marconi-Beach heet op Cape Cod. Beelden van mensen (wie zijn ze?) bij een stomende oceaan, alsof alle berichten die Marconi ooit telegrafeerde in damp opgaan. En soms doet het beeld van *Radiant* op. Je zou je kunnen voorstellen dat *Radiant* ook een satelliet is, die zwevend tussen de hemellichamen zichzelf kan waarnemen.

Herinneringen lijken vaak ongreepbaar en ongeordend, ver weg, tot ze door de een of andere prikkeling van buitenaf opeens vorm aannemen en betekenis krijgen. Ze hebben hun eigen, gesloten domein dat zich alleen via speciale codes — die je nooit echt kunt leren — laat openen. Ze bevolken het geheugen in groten getale, maar het merendeel zal zich nooit direct aan je openbaren. Via de herinnering communiceert het brein met zichzelf om niet in de chaos ten onder te gaan. Op een ander niveau is de ruimte gevuld met ongreepbare en onzichtbare stralen en signalen op verschillende golflengtes, waarvan sommige ter ontvangst met speciale apparatuur versterkt en gedecodeerd worden. De straling van de zon, de sterren en de planeten wordt door de aarde opgevangen en sinds mensenheugenis gebruikt om er tijd en richting mee te bepalen, zoals van hun stand boodschappen worden afgelezen. Een gedeelte van al die stralen en signalen wordt als 'communicatie' bewust uitgezonden en opgevangen, maar — echt waar — een nog groter gedeelte zweeft zomaar en onzichtbaar door het Universum: de flarden en resten van een supersonisch megabreïn, waarin tijd geen rol speelt en techniek verdwijnt.

Radiant is een hoogst persoonlijke zender/ontvanger die een link kan leggen tussen een onbewuste herinnering en een onzichtbaar signaal. Dat levert beelden op die niet logisch zijn maar wel onthullend. (15)

NOL DE KONING

palinuro

DE DESERTIE VAN EEN STUURMAN

Laat ver in zee die wrede vreemdeling / de vlammen rijzen zien van deze brand / tot teken van zijn eigen toekomstland! Dit zijn de onheilspellende laatste woorden van Dido, stichtster en koningin van Carthago. Ondanks de idyllische tijd aan het hof

van Dido en de smeebedden tot Aeneas om haar trouw te blijven, vaart hij heimelijk af, zijn hart ompantserd door noodlotdwang en godenwil. Hij heeft nu eenmaal een goddelijke opdracht te volbrengen: het stichten van het Romeinse wereldrijk. Na het verraad van Aeneas pleegt Dido zelfmoord. Tot ver in zee zijn de vlammen te zien van de brandstapel die zij heeft laten aansteken.

Een somber voor gevoel bekruipt de Trojaanse bemanning. Vooral bij Palinurus, stuurman van Aeneas en protagonist van de video-installatie *Palinuro*, begint er iets te wringen. Wat is de prijs van het stichten van een rijk dat de wereld zal beheersen? Hoe duur is de plicht tegenover de goden en het vaderland? In hoeverre moet men zich schikken naar het onafwendbaar lijkende wereldlot? Wellicht zijn het dit soort vragen die door Palinurus' hoofd spelen wanneer hij 's nachts, terwijl de zee bedrieglijk kalm is, op het achterplecht de wacht houdt. Op dit moment, juist nu het einddoel van de tocht in zicht is, wordt hij door slaap overmand en met een deel van de plecht en het hele roer in zee geworpen. Na drie dagen door stormen te zijn geteisterd, komt hij aan land, alwaar de plaatselijke bevolking hem vermoordt op hoop van rijke buit. De plaats waar zijn lichaam onbegraven is achtergelaten, is later naar hem vernoemd: Kaap Palinuro.

In Vergilius' *Aeneis* waarin het lot van Palinurus wordt verhaald, lijkt het overboord vallen niet meer dan een simpel ongeluk. In de video-installatie *Palinuro* echter wordt, in navolging van de Engelse schrijver Cyril Connolly, Palinurus' val in zee opgevoerd als een opzettelijke verdwijning, een stil protest tegen de vervloekte goddelijke opdracht en het plichtsbesef van Aeneas (door sommige auteurs wordt de *Aeneis* van Vergilius zelfs gezien als een bedekte aanklacht tegen Rome en Augustus en niet in de eerste plaats als een nationalistisch lofdicht op het Romeinse Rijk).

Alles in *Palinuro* draait om het nachtelijke noodlotsuur vóór de dubbelzinnige val in zee, wanneer Palinurus op wacht staat en zijn situatie overdenkt. Voor hem liggen de kust en de vuurtoren, waarvan de rondzwaaiende lichtbundel op de middelste van de drie monitors te zien is, en die, al rondzwaaiend, een foto van de zee aan de wand tegenover de monitors verlicht. Dit vuurtorenlicht is het hoofdmotief van de installatie. Het werpt als het ware licht op het einddoel van de odyssee maar ook op Palinurus' bange voorvoelens, op de *somnia tristia*, de droeve, onheilspellende dromen, herinneringen en obsessievolle gedachten die in zijn hoofd rondspoken en waarvan de video-beelden heel kalm, in verschillende ritmes verweven met het vuurtorenmotief, op de drie monitors verschijnen en verdwijnen.

Nergens in de installatie komt Palinurus zelf voor, alleen zijn vertwijfelde voorstellingswereld is zichtbaar. Om bij het verbeelden van deze voorstellingswereld niet te vervallen tot een illustratieve beeldenreeks heeft Nol de Koning zich in eerste instantie niet laten leiden door het verhaal zelf maar door de vormprincipes van de *Aeneis*. Een van de vormprincipes die hem het meest heeft aangesproken, is de elementaire bezieling van het werk in zijn geheel. Alles wordt teken van de ziel. Alles wat zich rond en in het innerlijk van de personages afspeelt, is op zinnebeeldige wijze af te lezen van hemel en aarde, zee en wind, bliksem en vulkanen. De hele *Aeneis* is doortrokken van *de hartstochtelijke krachten van de natuur* (Poeschl). Het is dan ook geen wonder dat de keuze van Palinurus' droombeelden wordt bepaald door (zinne)beelden van de elementaire natuurkrachten.

Deze hartstochtelijke krachten van de natuur hebben bij Nol de Koning altijd al een belangrijke rol gespeeld. Zoals bijvoorbeeld in de serie abstracte schilderijen naar de video-installatie *Bulicame* (1986), die gebaseerd zijn op de landschappelijke beleving van de zevende kring van Dantes *Inferno*. Nooit echter heeft hij in zijn schilderwerk figuratieve elementen willen opnemen (tanks schilderen als het om geweld gaat), en ondanks het ondervinden van de enge grenzen van het autonome schilderen is hij trouw gebleven aan de uitgangspunten ervan. Er is evenwel een ander medium waarmee hij wel kans ziet om het gestelde thema soms letterlijk, soms allegorisch in beeld te brengen: video.

De reden waarom video hier toe beter in staat is blijft een puur persoonlijke. De structurerende principes van het schilder- en videowerk zijn dezelfde, maar met

video weet hij de thematiek, zoals die van het Palinurus-verhaal, op een meer figuratieve wijze uit te werken.

Aeneas' stuurman is gedeserteerd. Nu zijn wij het die als toeschouwers zijn plaats op het achtersteven innemen en in de verduisterde ruimte van de video-opstelling de wacht moeten houden. Nu moeten wij onze penibele situatie overdenken en op onze beurt tot een keuze komen. (MN)

RENÉ REITZEMA

het VUUR

DIGITALE ICONEN VAN BAMBOE EN VUUR

Het Vuur: drie monitors op gelijke hoogte naast elkaar geplaatst, verzonken in een zwarte wand, tonen beelden die soms van het ene op het andere scherm lijken over te springen; alsof je een muziekregel leest, met de ruimtes tussen de beeldschermen als intervallen. De monitor als maat; de installatie als notenbalk. Net als in de muziek een motief meerdere malen gebruikt kan worden, keren dezelfde beelden herhaaldelijk terug, langer of korter aangehouden.

Op en neer gaande bamboestokken, van een verticale in een horizontale positie schietend met een hard, bijna agressief geluid, een cirkel van vuur (ronddraoiende fakkel), bloemen, een man, een vrouw, water... Je kunt de beelden lineair lezen (moet je wel snel zijn), van monitor tot monitor, maar soms lijken ze samen één, of juist autonoom.

Beeld en geluid zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden, en samen bepalen ze het ritme als bindende en stuwende kracht. Naast de bij de beelden horende geluiden is er ook nog een speciaal voor de installatie gecomponeerd muziekstuk. Door de installatie-vorm, de mate van abstractie en stileren van de beelden, en omdat beeld en geluid niet louter illustratief gebruikt zijn, is *Het Vuur* — al heeft ze soms wel die snelheid — geen videoclip, maar een ritmisch en visueel gedicht. Een visuele muziekpartituur. Waarover?

Over vuur. Vuur? Vuur, dat lichtende verschijnsel van iets dat brandt. Met vuur spelen. Het heilige vuur. Tussen twee vuren raken. Het eeuwige vuur. Zijn liefde was een verterend vuur. Vuuraanbidder, vuurdans, vuurdood, vuurvreter. Vuurgevecht, vuurpauze, vuurkrans. In zijn ogen schoten vonken van verlangen. Romeo and Juliette: Fire! Een liedje van liefde en dood. De bloem der liefde. Liefdebrand, liefde brandt.

Over liefde: een verhaal dat steeds opnieuw verteld moet worden. Zoals je geboren wordt en sterft, zo word je geacht daartussen lief te hebben. Een natuurlijk gegeven, dat daarom vol raadsels blijft. Het pad van de liefde gaat zelden meteen over rozen. Maar al te vaak moet ze bevochten worden of gewonnen. Veel lijden en strijden; aantrekken en afstoten; ja en nee. Heftigheid gestuwd door tegenstellingen, die zich uiteindelijk (als het conform de regels gaat) oplossen in de apotheose: *Zij leefden nog lang en gelukkig*. Dan is het verhaal uit, want over geluk valt weinig te vertellen. De fase ervoor is veel opwindender. Om de gevoelens die daarbij horen te bezweren is een heel arsenaal van symbolen, emblemata en metaforen voorradig, door de tijd zorgvuldig opgebouwd. Je kunt ze schilderen, zingen, dichten en filmen, en je kunt ze uitdrukken door middel van *state-of-the-art*-technologieën. Digitale verhalen.

Horizontaal en verticaal, positief en negatief, man en vrouw, water en vuur, enen (de stok) en nullen (de vuurcirkel), *bits and bites*: universele tegenstellingen in binaire computertaal. Een oeroud verhaal vertaald in digitale iconen van bamboe en vuur. Geleidelijk verandert het timbre van de beelden. De vonk slaat over. De

heftigheid van de stokslagen — het voelt alsof je in je gezicht geslagen wordt — en de rollende vuurcirkel leiden uiteindelijk via de man en de vrouw, de bloemen, naar het kalme water. Maar als het afgelopen is, begint het weer opnieuw.

Het Vuur is geen romantisch beeldverhaalje om een traantje bij weg te pinken. Het ontbreekt de sobere beelden aan elke context; er is geen *mise-en-scène*, er wordt niet geacteerd. Structuur en betekenis worden vooral bepaald door de opeenvolging, herhaling en onderlinge verhouding van de beelden op de drie monitors. Daarom is de vorm van de installatie ook zo essentieel, waarin je de beelden gelijktijdig naast elkaar kunt zien, in plaats van alleen achter elkaar. Daarom is het geluid, het ritme ook zo noodzakelijk als verbinding tussen de monitors. En zijn de tussenruimtes, de intervallen, zo belangrijk ter versterking van de muzikale en poëtische zeggingskracht van *Het Vuur*. Wat je uiteindelijk ziet is het *ritueel* dat in elke verliefdheid besloten lijkt te liggen en waaraan moeilijk te ontsnappen valt. (LS)

LYDIA SCHOUTEN

a virus of sadness

DE VIRULENTIE VAN DE EENZAAMHEID

Begin 1989 vertrok ze naar New York. Een jaar lang zou ze een atelier tot haar beschikking hebben en kunnen verblijven in een stad die hel en hemel tegelijk is. Het kwam mooi uit. De middelmaat was ze zat. Het hele benauwende video-gebeuren begon haar danig de keel uit te hangen. Er moest maar eens een punt achter worden gezet. Geen video meer.

De vlucht over de oceaan markeerde het begin van de bevrijding. Ver weg van Nederland en Europa zou ze zich kunnen wijden aan totaal ander werk. Maar een boek dat New York beschreef als de metropool waarin de prostitutie totaal is, het geweld besmettelijk en de eenzaamheid radicaal, gooide roet in het eten. Ze kreeg ideeën voor een videoscript.

Het is net als een grote tanker die een andere koers wil volgen maar door zijn gewicht in dezelfde richting doorvaart. Het mechanisme van negen jaar video-maken zet je niet één-twee-drie stop. De hang tot vertellen evenmin. Hoe dan ook, binnen drie maanden was het script vrijwel af. Ze heeft het maar opgeborg. Daar was ze de oceaan niet voor overgestoken.

Ze kocht een televisie. Zo vaak als maar kon bekeek en fotografeerde ze de beelden van het *six o'clock news*. De moorden van de dag werden in deze uitzendingen besproken, de gewelddadige arrestaties getoond, de familieleden van de moordenaars geïnterviewd. Zes foto's kwamen hieruit voort, zes portretten van moordenaars die nu de wanden van de installatieruimte sieren. Of zijn het portretten van slachtoffers? Van hun gezichten valt niets af te lezen. De ondervragingen lopen vast. Ze zullen nooit bekennen.

Op een van haar foto's is rechts een jongen afgebeeld waarvan het gezicht zo verschrikkelijk alledaags is dat er wel iets mis mee moet zijn. Daar moet iets achter steken. Het blauw van de achtergrond geeft echter niets prijs, onderstreept slechts de kille onbepaaldheid van zijn voorkomen. En ook het gebouw dat links op de foto trillend de nacht inschiet, houdt zich stom. Heeft hij hier gewoond? Gewerkt? Is hier misschien de misdaad begaan? Dat zou je kunnen opmaken uit het sadistische bijschrift: *I Put my Arms around Her and pinned Her to the Building...* Er is dus kennelijk een 'haar'. Is er liefde in het spel?

Uit de onderdelen van de foto kun je nauwelijks iets wijzer worden, maar uit het geheel spreekt een bepaalde eenzaamheid. De eenzaamheid van de moordenaar. Die van het slachtoffer. De eenzaamheid van de maakster en die van het individu dat

zich geen raad weet met de op hem werkende invloeden van de media. Het heeft niets te maken met het romantische gevoel van verlatenheid en het zich verloren voelen in een onverschillig geworden wereld (alleen-op-de-wereld). Het gaat om de radicale en moderne eenzaamheid die wordt gecreëerd door het teveel aan contact, door een overdosis van kanalen en connecties. De paradox waar wij voor staan is deze: de drang tot communiceren produceert eenzaamheid.

Deze ongerijmde eenzaamheid spreekt niet alleen uit de portretten. In alle elementen van haar installatie *A Virus of Sadness* is deze terug te vinden: in de video-contactadvertenties die te zien zijn op de lichtgroene, transparante fauteuils, in de tien tragikomische downskoppen, in de kleine ronde zeefdrukken van hoofden en blikken die zich afwenden, in de buikspreekpop die om de twee minuten zijn jasje opendoet en *Please touch* roept, en natuurlijk in de ruimte zelf, die beklemmende turkooizen kamer. Het lijkt wel een van de kamers uit de film *Secret Beyond the Door* van Fritz Lang, een van die zeven geheimzinnige kamers die uiteindelijk reconstructies blijken te zijn van vertrekken waarin ooit een moord heeft plaatsgevonden.

Eenzaamheid gaat gepaard met een sensatie van leegte, en leegte is de voedingsbodem van geweld. Een redeloos, reactief geweld. Aanrandingen, seksmoorden, slachtpartijen, maniakale zelfmoorden, masochistische mishandelingen, perverse offermoorden – dat is het geweld dat overal de kop opsteekt. En als het niet de kop opsteekt dan sluimert het, geduldig en alert, klaar om bij de geringste insinuatie, de minemste agressie te exploderen. *Once She had made me touch her Knee. A Strange Feeling. I had said to Her: 'I am not the Kind of Man who is Satisfied with a Knee.' Her Answer: 'That would be Disgusting!'* Deze tekst staat groot gedrukt op een van haar portretten. Je hoeft niet veel fantasie te hebben om te weten waar deze situatie op zal uitlopen.

In tegenstelling tot haar vorige installaties waarvan de voorwerpen en rekvisieten min of meer voortvloeiden uit de videotapes, zijn de op de grond geprojecteerde videobeelden in *A Virus of Sadness* slechts een van de vele elementen die de installatie uitmaken. Elk element kan op zichzelf staan, want elk draagt het virus van de eenzaamheid. En tegelijk vertoont elk element de symptomen van bruut geweld dat ieder moment kan losbarsten in de turkooizen moordkamer van Lydia Schouten. (MN)

X X

BERT SCHUTTER

mill x molen

DE KRACHT VAN DE TAUTOLOGIE

Mill x Molen: Twaalf grote monitors staan opgesteld in de vorm van de vier wieken van een molen in ruststand (drie monitoren per wiek), statisch. De beelden op de monitors zijn van ronddraaiende molenwieken, dynamisch. Op ieder scherm is een derde gedeelte van een molenwiek te zien, zodat elke rij een wiek weergeeft. Het geluid is het harde zoeven van de draaiende wieken.

In één oogopslag zie je zowel stilstand als beweging, besloten in de monumentale vorm van de molen. De monitors gebruikt als beeld dragers en als driedimensionale gegevens die in een bepaalde opstelling een sculptuur maken. De kwaliteiten van de *hardware* (concrete materie, vorm) geplaatst tegenover die van de *software* (imaginair, onstoffelijk, beweeglijk). Toch ligt de nadruk op de beweging die als het ware ontsnapt uit de monitors en geaccentueerd wordt door het zoevende geluid. Het element 'tijd' gebruikt om de bewegingsloosheid van de traditionele beeldhouwkunst te doorbreken.

De molen is niet gekozen vanwege de 'oerhollandse' connotaties – geen metafoor voor Nederland – maar uit formele overwegingen, om haar specifieke eigenschappen van stilstand en beweging, en om haar vorm die refereert naar de concrete werkelijkheid. De vorm als bewijsvoering voor het concept. De kracht van de tautologie.

Een onderzoek naar stilstand en beweging, naar hoe je dingen kunt waarnemen, naar hun relaties onderling en met de werkelijkheid. Een onderzoek naar betekenisgeving en naar de essenties van het medium video – de afstand tot de werkelijkheid – met verwijzingen naar traditionele kunst disciplines. Beweging (tijd), het beeldscherm als beeld drager en de monitor niet als 'tv' maar als object.

Mill x Molen spreekt voor zichzelf maar het verhaal gaat meer spreken als je twee eerdere installaties in gedachten neemt; *Still Life/Still Alive* en *Woodsculpture*. In *Still Life/Still Alive* wordt 'beweging' heel anders benaderd dan in *Mill x Molen*: drie monitoren naast elkaar tonen elk het beeld van een zelfde bos tulpen – weer geen metafoor voor Nederland. De tulpen werden 75 minuten lang met de videocamera geregistreerd. Elke monitor laat in chronologische volgorde 25 minuten zien. Elk deel van de opnamen is verschillend omdat de tulpen tijdens het filmen opengaan. Je ziet de bloemen zelfs in 75 minuten verwelken. Wel wat snel? Inderdaad, maar het proces werd versneld door de warmte die er vrij kwam van de video-opname-apparatuur. Enige tijd onder de loop genomen blijkt het stilteven vol leven. In welke mate wordt de werkelijkheid beïnvloed door de apparaten die haar registreren, door het oog dat haar bekijkt? Wat betekent het stilteven in de traditie van de schilderkunst? De onbeweeglijkheid van een bloemstilteven op doek is vooral geschilderde 'schijn'.

Woodsculpture bestaat uit vijf monitors met walnoten kasten, recht op elkaar gezet, die elk hetzelfde, stilstaande beeld tonen: een deel van de stam van een walnootboom. Het lijkt net alsof de monitors een doorlopende stam omvatten en hun kasten vormen weer een sculptuur apart. De monitor autonoom verklaard door elk bewegend beeld nadrukkelijk achterwege te laten. Stilstand of afwezigheid van beweging? Want juist door de monitors en hun beeldschermen is het eerste waar je aan denkt... (de afwezigheid van) beweging.

Mill x Molen lijkt een vervolg op *Woodsculpture*, een poging om beweging te onttrekken aan stilstand, als een soort letterlijke en figuurlijke bewustmaking van het feit dat die twee begrippen niet los van elkaar te zien en te ervaren zijn. (LS)

SERVAAS

*i am stuck between
the millstones*

DE HARDNEKKIGE ONSTERFELIJKHEID

VAN VINCENT

1990 Van Gogh-Jaar. Een groots opgezet herdenkingspektakel, alsof we Vincent, zijn Leven en zijn Werk, vergeten zijn. De grap is: hij leeft nog. Hoe pijnlijk is het dat de organisatoren het feestvarken – dat weliswaar anwaarschijnlijk oud en gerimpeld is – vergeten zijn. Of is het soms niet Vincent, die vanuit zijn geliefde Arles aan zijn broer Theo schrijft (ja, die leeft ook nog, ergens in Parijs.): *Waarde Theo, hoe vreemd is het om nu populair te zijn en om je via een geluidsbandje te kunnen schrijven. Mijn zonnebloemen doen het erg goed in de verkoop en ik zal je spoedig terugbetalen.*

Ondertussen zit ik in mijn eigen huid en is mijn huid gevangen tussen de raderen van de schone kunsten, zoals het graan tussen de molenstenen.

'He is stuck between the millstones.' In 1888 formuleerde hij dat gevoel al in een van zijn brieven en nu, meer dan 100 jaar later, bekruipt het hem weer. Ondanks dat hij nummer één staat (met stip) op de hitlijst aller tijden, is Vincent nog steeds niet gelukkig. Waarom zou hij ook? Hij is gek verklaard en onder curatele gesteld; de mond is hem al zo lang gesnoerd. Laten we hopen dat hij eindelijk mag delen in de winst van dit jaar, zijn Jaar, zodat hij zijn hoog opgelopen schulden kan vereffenen alvorens te sterven. Het kan immers niet anders dan dat hij nu spoedig (op raadselachtige wijze?) om het leven zal komen, zodat 1990 alsnog zijn stervensjaar wordt (we moeten praktisch blijven). De raderen zijn versneld in werking gezet om wat er van hem over is tot gruis te vermalen.

Het is deze Vincent, langdurig gemarteld, gemengeld door de tijd, en uitgebuut door gewetenloze investeerders, die Servaas laat zien: Vincent als beschadiging. In een installatie uit 1987 *The Personality Cult (1)* werd hij al symbolisch aan het kruis geslagen, en nu in *I Am Stuck Between The Millstones* spreekt hij uit een nietig plastic zonnebloemetje, dat als commercieel reclame-materiaal ter zijner ere overal te koop is. Je moet erom lachen, maar kan het treuriger? Als teken aan de wand hangen er achter het bloemetje, dat op een met een muf oma-kleedje bedekte console staat, drie 'beschadigde oude meesters' (*Crimes*). Ook de *Zonnebloemen* zijn erbij, toegetakeld als door een maniak, door Servaas.

Beschadigde schilderijen kunnen zich verheugen op een grote populariteit. Vergeten meesterwerken doen met een paar ferme meshalen weer stof tot discussie opwaaien. 'Aan flarden gescheurd en stuk' spreekt tot de verbeelding, als extra toegevoegde waarde; alsof iets wat kapot is zichzelf pas in al zijn essentie toont. Beschadigingen ontstaan door het zuur van de tijd, of door een geraffineerde hand opzettelijk aangebracht. Op een ander, niet zo zichtbaar niveau tasten handel en media kunstwerken aan als inzet in het spel van vraag en aanbod, als 'hot item' in een nieuwsrubriek: de hoogste prijs voor het oudste, het nieuwste, het mooiste, het lelijkste; de meeste aandacht voor tragiek (net dood, bijna dood, allang dood, nog niet dood). Verraderlijke kwaliteiten.

Servaas heeft een groot aantal *Crimes* op zijn geweten; hij belaaft even makkelijk een Rembrandt als een Mondriaan, als een Jeff Koons, als een Guillaume Bijl. Met een snel gebaar transformeert hij hyperactuele kunstwerken tot oude meesters, en hij toont de aangetastheid van al zijn slachtoffers als 'concreet teken'.

Servaas wil de kunst niet vernietigen — hij kiest de onderwerpen van zijn *Crimes* met liefde uit — maar de realiteit van haar kwetsbaarheid verbeelden. *I Am Stuck Between The Millstones* is ook een ode aan Vincent. Servaas neemt het op voor zijn collega door de hetze te laten zien waar die in beland is. *Laat die man toch met rust!* (15)

JEFFREY SHAW

revolution

EEN MONUMENT VOOR DE TELEVISIEREVOLUTIE

Eén ogenblik van vertwijfeling bleek genoeg om het bolwerk van de macht in een kaartenhuis te veranderen en omver te werpen. De televisie onthulde op pijnlijke wijze de verwarring bij Elena en Nicolae Ceausescu die vanaf het balkon moesten toezien hoe de geregisseerde partijbetoging zich plotseling tegen hen keerde. De vonk sloeg over — via de televisie — en op donderdagmiddag 21 december 1989 werd Roemenië overdonderd door een revolutie.

Van de ene dag op de andere onderging de Roemeense televisie een totale verandering: van een dictatoriaal en repressief medium in een werkelijk democratisch en revolutionair medium. Eindelijk kon haar ware macht ontluiken, eindelijk kon ze, als *extensie van het oog*, laten zien waartoe ze in staat was. Terwijl wij de revolutie slechts gedoseerd konden ontvangen, konden de Roemenen haar *in real time* en ongemonteerd volgen. Ditmaal was het niet de televisie die de gebeurtenissen exploiteerde als sensationeel materiaal (zoals bijvoorbeeld op CNN doorgaans het geval is), ditmaal exploiteerden de gebeurtenissen de televisie als *sensationeel medium*.

Ter herinnering aan de Roemeense televisierevolutie en ter ere van de moderne drieëenheid het Voedsel, de Televisie en de Revolutie, heeft Jeffrey Shaw een monument gemaakt dat de toeschouwer in staat stelt op fysieke wijze driehonderd jaar revolutie te ontketenen. *Revolution* bestaat uit een manshoge zuil waarop een monitor is geplaatst. Uit de zuil steekt een hendel. Door tegen deze hendel te duwen, kun je de zuil laten draaien. Duw je met de klok mee, dan verschijnt er op het monitorscherm het beeld van molenstenen die graan malen tot meel. Duw je tegen de klok in, dan verschijnen er 180 'revolutiebeelden', gebaseerd op iconografisch materiaal dat uit dezelfde tijd stamt als het revolutionaire moment (door middel van collage, inkleuring, vervorming en intekening is de betekenis van het originele beeldmateriaal versterkt en hernieuwd). De installatie is dus een soort tijdmachine die je, vanaf de Roemeense televisierevolutie, terugvoert in de tijd en zo overzicht biedt over driehonderd jaar revoluties.

Aangezien alle 180 beelden in één rotatie vervat zijn (en elk beeld maar over twee graden zichtbaar is), moet je wel heel langzaam draaien wil je de beelden één voor één kunnen zien. Draai je sneller, dan zie je niets dan een vage en vege brij van opstandige beelden. Zonder de toeschouwer/activist gebeurt er niets: het meel wordt niet gemalen, de revolutie niet ontketend. Hij maakt op essentiële wijze deel uit van de installatie. Hij moet de beelden van de revolutie aan de gang brengen. *Hij moet de revolutie zelf aan de gang brengen*. Zonder hem is de installatie van geen betekenis.

De grondgedachte van *Revolution* is dat het televisiescherm de kiemen van de revolutie draagt, en dat de handeling van de toeschouwer een handeling is ten opzichte van het medium en dus ten opzichte van de revolutie. De installatie is een monument voor de huidige relatie tussen media en revolutie — zelfs wanneer de beelden verwijzen naar vroegere revoluties en zelfs al was de Roemeense televisierevolutie maar van korte duur (zoals iedereen weet was de televisie na de formatie van het Roemeense Front voor Nationale Redding weer even repressief als voorheen).

Revolution staat niet alleen in het teken van de Televisie en de Revolutie, maar ook in dat van het Voedsel, het graan dat door de molenstenen tot meel wordt gemalen. Want denk maar niet dat de Roemenen puur uit ideële overwegingen in opstand kwamen, het voedseltekort was nijpend en de kou binnenshuis ondraaglijk. Er was alleen iets nodig dat kon fungeren als katalysator en oproerkraaijer tegelijk. En dat was de televisie. (MN)

P.S. Het is niet de eerste keer dat Jeffrey Shaw zich met revoluties bezighoudt. In 1988 heeft hij samen met Tjebbe van Tijen het project *An Imaginary Museum of Revolutions* opgezet (de 180 beelden van *Revolution* komen voort uit dit project). Enkele weken na het schrijven van deze tekst heeft de revolutiespecialist Tjebbe van Tijen mij zeer terecht gewezen op een aantal grove onjuistheden. De meeste daarvan betreffen de schromelijk overgewaardeerde rol van de televisie als katalysator voor de revolutionaire processen. De televisie is, naar zijn mening, instrumenteel, *niet* katalytisch. De confrontatie in Timisoara had bijvoorbeeld al plaatsgevonden vóór de beruchte balkonscène van Elena en Nicolae Ceausescu. Verder zijn er geruchten (en zelfs bewijzen) dat de televisierevolutie één grote farce is geweest. De televisie blijkt helemaal geen verandering te hebben ondergaan: ze heeft zich zoals altijd gevoeld met bloed, geweld en dood. Dus is de Roemeense televisierevolutie niets anders dan

een aflevering uit de televisieserie *De Grote Omwentelingen* (men kan zich zelfs in alle ernst afvragen of de televisierevolutie wel bestaan heeft). Zo ziet men maar weer hoe gevaarlijk het is zichzelf over te geven aan euforie. Voortaan zullen we de televisie weer met koele argusogen bekijken.

BILL SPINHOVEN

albert's ark

EEN BLIK IN DE VIERDE DIMENSIE

Eindelijk is er dan een voertuig ontworpen voor de grootste uitvinder van de twintigste eeuw: Albert Einstein. Terwijl Willie Wortel zich altijd al de luxe heeft kunnen permitteren van een kleine vliegende schotel die met zijn technische snufjes volledig overeenstemt met zijn bizarre uitvindingsgeest, is er nooit een voertuig gemaakt dat in de lijn ligt van het genie van Einstein. Nu wel, en het prototype heet: *Albert's Ark*.

Albert's Ark is een kruising tussen een grote stenen zonnewijzer en een ultramoderne, opengewerkte 'videoklok'. Doordat het stenen gevaarte is opengewerkt en zijn ingewikkelde binnenwerk toont, wekt het de suggestie dat de zogenaamd ouderwetse zonneklok 'van binnen' net zo geavanceerd is als een atoomklok. Op de monitor van de videoklok is echter niet de tijd te zien maar de inwerking van tijd op ruimte. Wanneer een toeschouwer om de installatie heen loopt, zal op een gegeven moment zijn lichaam vervormt op de monitor te zien zijn. Door een aantal bewegingen uit te proberen, kan hij zich letterlijk in allerlei bochten wringen. Hij kan van zijn lichaam spiralen maken, hij kan zich uitrekken als een stuk elastiek. Zelfs de meest simpele handelingen hebben als consequentie dat het ideale, coherente beeld van het lichaam in duigen valt.

Zo krijgt de installatie een ironische bijtoon. Want zoals de titel al aanduidt, gaat het hier niet simpelweg om een voertuig maar om een ark. Maar was de ark van Noach juist niet gemaakt om hem en de zijnen van de zondvloed te redden en iedereen heelhuids een volgend godvruchtig tijdperk binnen te leiden? Deze ark, die van Einstein, beoogt het tegenovergestelde: niet heelhuids maar gedeformeerd belanden de toeschouwers op het van God losgeslagen beeldscherm. Niet vroomheid maar verbijstering is het resultaat na het zien van hun lichamen die zich 'uitsmeren' in de ruimte.

Normaal zien we op het platte beeldscherm de projectie van een driedimensionaal lichaam, maar bij *Albert's Ark* zien we de projectie van een lichaam met vier dimensies. Daarom kan het lichaam op verschillende tijden tegelijk worden waargenomen en daarom kan het zich op een dergelijke wijze in de ruimte uitsmeren. Het live-aspect van de installatie is niet alleen belangrijk omdat beweging en distorsie dan direct aan elkaar gerelateerd worden, maar ook omdat het verglijden van de tijd alleen zichtbaar is als er 'tekenen van leven' zijn, als een toeschouwer zich dus aan deze machine waagt. De installatie is als het ware een vitaliteits-detector die het bezielde scheidt van het onbezielde, het levende van het dode.

Om de inwerking van de tijd op de ruimte zichtbaar te kunnen maken heeft Bill Spinhoven in 1988 de *Time Stretcher* ontwikkeld. Het feit dat op geen enkele plaats in de ruimte de tijd gelijk is – alhoewel de verschillen alleen op kosmische schaal waarneembaar zijn –, intrigeerde hem zodanig dat hij een machine heeft uitgedacht die in staat is de minieme verschillen op menselijke schaal uit te vergroten. De *Time Stretcher* werkt als een vergrootglas die ons een blik gunt in de vierde dimensie (een andere installatie waarin Bill Spinhoven zijn *Time Stretcher* heeft toegepast heet dan ook *Look Out Into the Fourth Dimension*).

Er zijn echter twee verontrustende 'bijkomstigheden' die naar voren komen wanneer je je laat meevoeren door deze 'tijdmachine'. De eerste is dat de *Albert's*

Ark de causaliteit volledig op losse schroeven zet. Wanneer je een voorwerp laat vallen, blijkt het op de monitor omhoog te stijgen. Dit houdt in dat het voorwerp sneller gaat dan de lichtsnelheid, want pas dan kan het zich in de omgekeerde richting voortbewegen en naar het verleden reizen. Dit strookt natuurlijk van geen kanten met de fysieke realiteit. Nog steeds geldt (en niet zonder reden) dat de lichtsnelheid absoluut is en dat men niet sneller kan gaan. Maar wat is dat dan voor een demonische machine die ons zodanig versnelt dat wij kunnen ontsnappen aan het absolute der absoluten?

De tweede bijkomstigheid is al even onthutsend. We zijn er steeds van uitgegaan dat een spiegel (of een foto of televisiebeeld) een representatief en betrouwbaar beeld van onszelf geeft. De lachspiegel is eigenlijk een voorzichtige, *low tech* onderminning van dit beeld, terwijl *Albert's Ark* op radicale wijze een einde maakt aan deze illusie. We moeten inzien dat de uitgerekte lichamen op de monitor onze ware gedaante zijn. Om deze gedaante in haar totaliteit te kunnen omvatten, moeten we gebruik maken van wat de relativisten de *wereldlijn* noemen: de baan van een lichaam door een vierdimensionale wereld van ruimte en tijd. Van deze baan kan de *Time Stretcher* een klein stukje zichtbaar maken. Maar stel dat het mogelijk is om je wereldlijn, vanaf je geboorte tot aan je dood, in heel zijn magistrale, wanstaltige en ondoorgroefde configuratie, heel langzaam op het beeldscherm voorbij te zien trekken. Dat zou het absolute spektakel zijn van de tijd. (MM)

ROOS THEUWS

forma lucis vi

DE ILLUMINATIE DOOR HET LICHT

Het verstand is een licht, de wijsheid, de wetenschap, de kunstvaardigheid zijn niets anders dan lichtvormige glazen, die met hun klaarheid de geest verlichten.

DIONYSIUS DE KARTUIZER

Geeft licht vorm of is licht zelf vorm? Geen natuurwetenschappelijke maar een filosofische vraag, oorspronkelijk gesteld door de dertiende-eeuwse, Italiaanse theoloog Bonaventura in zijn geschrift *Forma Lucis*, en nu, heel bewust, opnieuw geformuleerd door Roos Theuws, niet alleen in deze installatie maar ook in haar andere werk: *Forma Lucis=De Vorm des Lichts*.

'Het licht' als natuurwetenschappelijk, abstract, religieus en mystiek concept speelt van oudsher een grote rol in de Nederlandse schilderkunst. De afwisselend inhoudelijke en picturale motieven die kunstenaars ertoe bewegen zich met de weergave van het licht bezig te houden, onthullen een tegenstelling die ook in de vraag van Bonaventura besloten ligt: het immateriële in materie vatten; het onstoffelijke versus het stoffelijke.

Forma Lucis gaat dus niet over gloeilampjes maar wel over de werking en de betekenis van het licht. En dan niet als representatie, nabootsing of suggestie, waar de schilderkunst nooit helemaal aan ontkomt, maar om zijn pure presentatie en om de filosofische en esthetische implicaties daarvan in de context van de kunst. Theuws probeert zo dicht mogelijk bij de (licht)bron te blijven, daarom schildert ze ook niet maar werkt ze met video (de monitor als bron van de lichtprojectie; *geprojecteerd licht*) en met materialen als staal, glas, aluminium en zink die ter wille van *gereflecteerd licht* in meer of mindere mate bewerkt zijn. Ze heeft het licht in de hand, zoals het vroeger in de romaanse en gotische kerken gestuurd werd door de architectuur, om de spirituele grondvesten van de ruimte te benadrukken. Het licht

niet in de eerste plaats om te vermijden dat het altaar omver gelopen wordt, maar als element van een religieus, bovenaards mysterie.

Romaanse kerken in Spanje: kleine kerkjes, soms nog in oorspronkelijke staat met de originele ramen, niet van glas maar van dunne, geslepen albasten schijven, niet doorzichtig maar doorschijnend. De ramen op de plek van het altaar, smalle sleuven waardoor het harde, Spaanse licht naar binnen straalt, zacht en gefilterd, de omringende architectuur als het ware met een soort poeder bestrooid, waardoor die zich niet presenteert in de concreetheid van ruw materiaal maar als een organisch geheel. Het raam omgeven door een muurschildering van Christus: het licht als zijn lichaam. Licht als vorm en in zijn betekenis als identificatie van een figuratief iets. De schildering niet als afbeelding maar als belichaming van het licht en de kleur zelf, als bron van dat wat licht straalt.

Forma Lucis VI. Een installatie voor twee monitors, een kleine en een grotere, ingebouwd in sculpturale vormen, hangend op ooghoogte aan de muur in een verduisterde ruimte. De monitors zijn zo bevestigd dat ze elkaar reflecteren. Voor de monitors zijn stukken glas vastgemaakt; op de plaat voor de kleine monitor bevindt zich een paars vlak. De zeven minuten durende tapes tonen abstracte beelden van het gekleurde, elektronische licht van de beeldbuis zelf. (*Ik probeer de monitor zelf de betekenis van het werk te laten zijn, zodat er een verhouding met de beschouwer tot stand komt zonder verwijzing naar een andere wereld.*) Zoals het glas diffuus werkt en het licht verstrooit, zo zijn ook de andere sculpturale delen rond de monitors er om licht en kleur te geleiden, te projecteren en te reflecteren. *Forma Lucis VI* ontvouwt zich beeld voor beeld en de in elkaar reflecterende monitors zorgen voor een constant veranderend spel van licht en kleur, waarbij wat je ziet ook afhankelijk is van waar je staat. Het licht als onthuller van vorm en het licht als vorm. Het licht als aanleiding tot het werk en zijn bron, het werk zelf: niet de representatie maar de presentatie van licht.

Forma Lucis is geen poging om een middeleeuwse religieuze beleving te herstellen — alsof dat zou kunnen in de twintigste eeuw — maar wél om de essentie en de werking van kunst in de kunst zelf te zoeken. Kunst opgevat in ruime zin, als een activiteit en niet alleen als een produkt. De *Forma Lucis*-werken zijn ook de demonstratie van een houding, van een mentaliteit waarin de kunstwerken, als betekenisvolle objecten, de concrete en zichtbare resultaten zijn van een overkoepelend, geestelijk proces: de activiteit van het denken maakt samen met de tastbaarheid van de werken de kunst uit. Het licht opgevat als de hoogste geestelijke waarde, het werk als een streven om dat in materie uit te drukken. Alleen in die zin dus mystiek. (15)

GINY VOS

nature morte

DE HETE ADEM VAN EEN ZEBRA

Wat kunst vaak ondraaglijk maakt, is de bedompte sfeer van heiligheid waarin ze gehuld is. Wie kent ze niet, die loodzware, aan de Kunst gewijde altaarstukken (van Kiefer, Beuys, Cucchi, Kounellis), waarvoor je moet knielen en zachtjes prevelen: 'heil Europa'. Achteloos kijken is heiligschennis. Gelukkig zijn er altijd kunstenaars die maling hebben aan deze sacrale sfeer en de Kunst steevast ontheiligen door middel van de ironie.

Hierin, in de ironische 'kunst' om iets de grond in te boren *door het op te hemelen*, is Giny Vos bijzonder bedreven. Een van de werkstukken waaruit dit blijkt is haar inzending voor een reizende tentoonstelling waarvan de opening plaatsvond in

Berlijn: drie felgekleurde circushonden die als ware rosartiesten, met de voorpoten in de lucht, hun 'kunstje' vertonen. Elke hond heeft zijn eigen kleur (knaalgroen, —geel en —rood), maar hoe verschillend die twee meter hoge speelgoedbeesten ook zijn, hoe subtiel de verschillen (de een houdt zijn staart zus, de ander zo), dansen zullen ze! Deze handse ode aan het kunstenaarschap kan ook niet anders heten dan: *Eure Gunst, Unser Streben*. De Duitsers waren er niet echt gelukkig mee.

Of neem anders het project uit 1985 voor de drie kantoorlorens aan het Marconiplein in Rotterdam — haar afscheidscadeautje aan een stad waar ze vanaf haar geboorte gewoond heeft en waar de drie Europoint-torens het summum van nijverheid vertegenwoordigen. Al van verre waren 's nachts de woorden *Work To Do* op de torens te lezen. De oplichtende tekst spiegelt en drijft de spot met de werklust van de stad. Wanneer Rotterdam zich na een dag hard werken te ruste legt, gloeit de arbeidsethos nog lange tijd in het donker na als een immense lichtreclame.

Het werk van Giny Vos kan niet worden opgevat als (altaar)kunst, simpelweg omdat het niet te plaatsen is in de wereld van de heilige conceptie. Je zou het beter kunnen opvatten als het werk van een uitvinder, als een verzameling heidense uitvindingen en vondsten die thuishoren in de wereld van de gedachteflits en de scherts. Het is de pure neerslag van een idee, puur in de zin dat het de meest directe en doeltreffende uitwerking is van een vondst, zonder een spoor van pretentie en ijdelheid.

Daarom krijg je ook nooit de indruk dat zij moeizaam op zoek is naar een idee, en het materiaal dat idee vervolgens 'opdringt'. Het lijkt eerder alsof zij zich als een speelbal aan haar eigen invallen overlevert en alsof het materiaal zich op vanzelfsprekende wijze naar deze invallen voegt. Ze combineert en rangschikt natuurlijk wel en natuurlijk moet ze over het kleinste detail een beslissing nemen. Toch valt zulk werk in het niet vergeleken met het 'werk' en het effect van de ruimte zelf, van de bestaande situatie en van de heimelijke interactie tussen de ready-made-voorwerpen waaruit de werkstukken bestaan.

Door de onmiddellijkheid waarop het idee zich lijkt te materialiseren, krijgt haar werk een verraderlijke transparantie. Een werkstuk dat op het eerste gezicht zo helder als glas is, verliest zijn klaarheid en vertroebelt zodra je wordt betrokken in het ironische spel van de verschillende onderdelen. Hoe langer je er bij stilstaat, hoe meer je het spoor bijster raakt.

Zo vergaat het je ook met *Nature Morte*. Op zichzelf is de situatie helder. In de ruimte staat een dierenkooi, en in de kooi staat een monitor waarop de flank van een zebra in close-up te zien is. Wat je hoort is de zware ademhaling van een dier. Buiten de kooi hangt een opgezette zebra. Het eerste wat opvalt is de correspondentie tussen de bewegende, haast abstracte zebra'strepen op de monitor, het verticale traliwerk en de strepen van de zebra. Hier wordt duidelijk een spel gespeeld tussen 'binnen' en 'buiten'. Maar wat is precies het verschil tussen wat vóór en wat achter de tralies zit? Wat in de kooi zit leeft en ademt, wat zich buiten bevindt is dood en opgezet. Alhoewel? Wanneer je naar het monitorbeeld kijkt vanuit het gezichtspunt van de zebra voel je onmiskenbaar zijn hete adem in je nek. Dus hij leeft toch? De zware ademhaling behoort dan toe aan de zebra buiten de kooi en niet aan die achter de tralies. Is het dier op het scherm trouwens wel een zebra? Je ziet het immers nooit helemaal. Het kan in feite van alles zijn. En is het verder niet belachelijk om te spreken van een dier in een kooi, terwijl het feitelijk gaat om een monitor in een kooi. Maar wat heeft het nu voor zin om een monitor achter tralies te zetten?

De installatie is niet echt te vertrouwen. Je voelt je net een onderwijzer die zich ervan bewust is dat zodra hij de klas de rug toekeert, de hele santenkraam stiltejes keet begint te schoppen. Ook in dit geval lijkt het alsof die zebra je een loer draait zodra je even niet kijkt. (MN)

PETER ZEGVELD

venus née
/ praecox

DE VROEGTIJDIGE OPENBARING

Venus, Godin van de schoonheid en de liefde, werd geboren uit het schuim van de zee. Ze heet ook Aphrodite (uit het zeeschuim opduikende) en haar bijnaam is Urania, dochter van Uranus, de oudste heerser van het heelal. Urania ontstond uit het schuim der zee waarin de afgesneden teelbal van Uranus was gevallen. Alles goed en wel, maar hoe moet je die geboorte nu eigenlijk voorstellen? Kwam de dame in al haar bevalligheid aandrijven op een grote schelp, of smeten de golven haar bruut op het strand? Was het een spektakel of een rimpelloze gebeurtenis?

In de eigentijdse 'Venus-machine' *Venus Née/Praecox* (De Geboorte van Venus/Voortijdig) is het raadsel van haar verschijning in scène gezet en wordt een tipje van de sluier opgelicht. Een emmer tot aan de rand gevuld met water, neergezet op een verhoging; op een sokkel daarachter een monitor met beelden van een vloeistofreservoir tegen een witte achtergrond. *Venus Née* kondigt zich aan door een steeds heviger wordende geluidstrilling, een vibratie zo sterk dat het water erdoor in beroering wordt gebracht, gaat kolken en overborrelt. Dan voltrekt zich op het scherm de onontkoombare eruptie, waarna de rust weerkeert... Venus komt opzetten uit de waterspiegel. Zo ongeveer moet het gegaan zijn, maar of ze blond was of bruin, dat blijft gelukkig een geheim.

De samenvoeging van twee natuurkundige effecten: het effect van water door toenemende geluidstrillingen in beweging gebracht, en het effect in beeld en geluid van een explosie in een vloeistofmassa in slow motion, bleek... *Venus Née/Praecox*. Maar hoezo *Voortijdig*? Werd ze te vroeg geboren? Alleen in die zin dat de geboorte

als *moment suprême* voorgoed afrekenet met de 'verwachting'. De verwachting opgevat als een creatieve toestand waarin de verbeelding op volle toeren werkt. De verwachting staat in het teken van het plezier dat je kunt beleven aan de 'aankondiging', en in het teken van de 'illusie' die je kunt hebben over wat komen gaat. Ondanks haar schoonheid maakt de climax van de 'verschijning' abrupt een einde aan de spanning en is daarom altijd te vroeg.

Venus Née/Praecox is niet alleen de zinnebeeldige geboorte van Venus, maar ook een 'Venus-machine', een polaire liefdesmachine waarin het vrouwelijke en het mannelijke op elkaar reageren (de ejaculatie op het scherm spreekt boekdelen). De hele installatie lijkt opgebouwd uit tegenstellingen: de concrete aanwezigheid van de emmer water versus het imaginaire beeld op het scherm; de stilte versus het lawaai; een klassiek verhaal uitgevoerd in *high tech*-materialen; een conceptuele vorm voor een emotionele inhoud. Apollo betuigt Dionysus. Een uitgekend systeem van dualiteiten om de chaos van de emotie in banen te leiden.

Het geluid in *Venus Née/Praecox* heeft een zeer suggestieve werking en bepaalt in grote mate de spanning van wat je ziet, te meer omdat het de beelden ook echt in beweging zet, de materie met leven bezielt. Peter Zegveld wordt niet voor niets wel eens 'geluidssculpturist' genoemd. In een ander geruchtmakend project *Dynamica Tumultus* maakte hij gebruik van het dopplereffect (het natuurkundige verschijnsel dat een toon die nadert van hoogte verandert op het moment dat hij je passeert). Op een stuk afgesloten snelweg werd een spectaculair concert uitgevoerd door een orkest én door langscrossende auto's en motorfietsen, speciaal geselecteerd op hun verschillende timbre-eigenschappen.

Venus Née/Praecox is een werk waarin – net als in zijn tekeningen en schilderijen – Zegvelds directe, lijfelijke aanwezigheid geen rol speelt. Zijn performances worden juist bepaald door zijn *présence*, door de manier waarop hij geluid en materiaal manipuleert en een heel proces laat zien. Wat kun je doen als je een werk wilt maken waarbij je afstand doet van jezelf als medium, als energiebron, en waarin je toch een 'gebeuren' toont? Juist, dan kies je die media die stekkers hebben om in stopcontacten te steken. De reuzen van de twintigste eeuw hoefden soms maar op een knopje te drukken... (J)



Dit is de Nederlandse tekstbijlage bij *Mediamatic*. vol.5 # 1&2. *Mediamatic* is het Nederlandse kwartaalblad voor Kunst en Media. Normaal vindt u in *Mediamatic* 64 pagina's polemieek, experimentele theorie, kunstenaarsbijdragen, kritiek, informatie, opinie en speculatie, aangevuld met een degelijke boekenrubriek en een uitgebreide internationale agenda. Abonneert u door middel van bijgevoegde antwoordkaart of bel 020 - 241 054.

MEDIAMATIC, BINNENKADJIK 191, 1018 ZE AMSTERDAM, TELEFOON 020 - 241 05, TELEFAX 020 - 263 793



Abonneert

U



Subscribe!

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

Voor cadeau-abonnementen geldt hetzelfde.

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

A subscription saves you time and money; 1 year / 4 issues costs *Dfl.*50 (institutions/companies: *Dfl.*65)

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

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

Gift subscriptions work the same way.

+: state name and address of the receiver on this side of the card. (1 *Dfl.* * £0.30 * US \$0.48 * AUS \$0.68 * CND \$0.61 * ¥72 ETC. ETC. ETC.)

instelling/bedrijf

institution/company

naam

name

adres

address

telefoon

fax?

telephone

begin abonnement met nummer:

issue to start subscription with

BELGIË - NEDERLAND - LUXEMBURG:

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

OTHER COUNTRIES - SURFACE MAIL:

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

OTHER COUNTRIES - AIR MAIL:

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

cheque included

send me an invoice

handtekening

signature

to: Mediamatic

Binnenkadijk 191

1018 ZE Amsterdam

the Netherlands

