

# Nieuwe kunst voor een nieuwe wereld

Deel 3

Paul Robert



Meer dan tien jaar geleden, toen het world wide web nog maar net begon te groeien, stortten talloze jonge kunstenaars zich op de nieuwe technieken. Het Walker Art Center in Minneapolis was een van de eerste musea waar digitale kunst een echte voedingsbodem vond. De curator van toen is nu een groot kenner.



Minneapolis ligt in Minnesota, in het noorden van de Verenigde Staten, aan de Mississippi. Het is, in elk geval 's zomers, een prettige plaats om te verblijven. Provinciaal, groen, ontspannen. Er is zelfs een autovrije winkelboulevard. De stad heeft minder dan 400.000 inwoners, maar beroept zich op een rijk cultureel leven. De stad is trots op zijn moderne architectuur, met als een van de hoogtepunten het Guthrie Theater van de Franse architect Jean Nouvel. Maar zo gewaagd als de architectuur is, zo conservatief is het volledig door het bedrijfsleven gesponsorde aanbod in het theater. Ibsen, Tennessee Williams en Shakespeare

staan op het programma. Het modernere theater- en muziekaanbod is terug te vinden in kleine zaaltjes in het Warehouse District, de uitgaanswijk van de stad. Ik had niet de verwachting dat ik in Minneapolis zou stuiten op een onderwerp voor deze ontdekkingsreis door de wereld van de moderne avant-garde, de elektronische kunst. Het belangrijkste museum voor moderne kunst in de stad is het Walker Art Center, opgericht in 1927 en daarmee een van de oudste musea voor moderne kunst in het westen van de VS. Het is een mooi en speels museum waar een actieve directie alles doet om het publiek te betrekken bij moderne kunst.

Naast het museum ligt een beeldentuin. Of beter: een beeldenpark. Centraal erin staat een reusachtig kunstwerk van Claes Oldenburg en Coosje van Bruggen, *Spoonbridge and Cherry* uit 1985. Dat kunstwerk is zo ongeveer het handelsmerk van Minneapolis geworden, en dat is toch wel weer veelbelovend.

Als ik tijdens de voorbereiding van mijn korte trip naar Minneapolis door de website van het Walker Art Center surf, kom ik iets tegen dat Gallery 9 heet. Het is een aparte website waar het Walker Art Center tussen 1997 en 2003 digitale kunst, webkunst, van meer dan 100 kunstenaars tentoonstelde. Gallery 9 was het initiatief van Steve Dietz, die destijds werkte als curator bij het museum. Als ik nog wat verder zoek, blijkt deze Dietz een grootheid te zijn op het gebied van digitale kunst. Hij werkt al jaren niet meer voor het Walker Art Center. Tegenwoordig laat hij zich als gastcurator inhuren door gezaghebbende instituten als het Smithsonian en hij werkt bijvoorbeeld voor de biënnale van San Jose in Californië.

Deze man moet mij verder kunnen helpen op mijn speurtocht. Als ik hem mail, blijkt hij thuis te zijn in de week die ik in Minneapolis doorbreng. We kunnen elkaar ontmoeten in het Walker Art Center. Een uurtje heeft hij voor me. Meer niet. Ik stuur hem een uitgebreide e-mail waarin ik uitleg wat ik met hem wil bespreken. Als antwoord stuurt hij mij een paar links naar artikelen die hij geschreven heeft; huiswerk voor in het vliegtuig.

Een belangrijk artikel is het voorwoord dat Dietz schreef bij een boek met de veelzeggende titel "Collecting new media art is just like anything else, only different" ("Het verzamelen van nieuwe media kunst is net als al het andere, maar dan anders"). In het artikel behandelt Dietz de dilemma's waarvoor museumcuratoren zich gesteld zien bij het verzamelen van digitale kunst. Eigenlijk zet hij in het artikel alle problemen rond het aanleggen van een collectie digitale kunst keurig op een rijtje.

◀ Walker Art Center Minneapolis beeldenpark reusachtig kunstwerk van Claes Oldenburg en Coosje van Bruggen, *Spoonbridge and Cherry* uit 1985

Er doemen allerlei praktische problemen op. Neem de houdbaarheid. Digitale kunst is afhankelijk van techniek, en als er één ding is dat de afgelopen jaren razend snel is veranderd, is het wel techniek. Veel digitale kunstwerken uit de beginjaren van het internet blijken nu al onleesbaar te zijn voor moderne browsers. En dan de media zelf. Hoe lang kun je een hard disk goed houden? En de computer zelf? De monitor? Dietz raadt collectioneers aan niet alleen de artistieke software te verzamelen, maar ook de bijbehorende hardware, liefst in tweevoud. Bovendien zou van elk kunstwerk een geprinte versie van alle software bewaard moeten worden, zodat het kunstwerk desnoods in zijn geheel opnieuw geconstrueerd kan worden.

Dietz' verhandelingen over de technische kanten van het curatorschap kan ik goed volgen, maar zodra het gaat om het bepalen van de artistieke waarde, de esthetiek van een kunstwerk, blijft zijn verhaal steken in algemeenheden.

Misschien wel terecht. Ik bedenk me dat elke directeur van een museum voor contemporaine kunst altijd met dezelfde

dilemma's geconfronteerd wordt. Schaf je iets aan, omdat een kunstwerk bijzonder is, mooi, interessant of belangrijk en hoe bepaal je dat? Onvermijdelijk ga je denken aan de ophef rond de eerste Cobra-tentoonstelling in het Stedelijk Museum. Pas na 20 jaar was de kunst die daar vertoond werd onomstreden, maar waarom eigenlijk? Omdat het objectief knap, mooi en belangrijk was, of omdat het museum het knap, mooi en belangrijk had gemaakt?

Achter de computer baan ik me een weg door de kunstwerken die destijds werden opgenomen in Gallery 9. Meteen dient zich een van de problemen aan die Dietz beschrijft: de houdbaarheid. Veel links in Gallery 9 blijken niet meer te werken. Maar gelukkig is niet alles verdwenen. Ik bekijk "Captain's Lair", de hut van de kapitein, van Toland Grinnell uit 1995. Het kunstwerk bestaat uit een aantal zwart wit plaatjes van de hut van een kapitein en de spullen die er liggen. Rode kruisjes en pijltjes geven aan waar je op kunt klikken om bij een volgend plaatje te komen. Wat ik zie, is echt de oertijd van online multimedia. Plaatje-klik-plaatje-klik-tekstje was alles wat in die tijd online mogelijk was. Het is technisch van een aandoenlijke knulligheid. De uitleg op de website zegt dat van mij als kijker wordt verwacht dat ik al kijkend en associërend mijn eigen verhaal zal opbouwen. Ik blijf het knullig vinden. Hetzelfde krijg ik als ik ander werk uit Gallery 9 bekijk. De techniek is achterhaald, de ideeën vind ik oppervlakkig. Ik vraag me af of ik deze ervaring kan vergelijken met het bekijken van vroege foto's. Ik weet niet of er in de beginjaren van de fotografie mensen waren die hun werk produceerden met de uitgesproken bedoeling "kunst" te maken. Maar de vroegste fotografie die we nu als kunst erkennen, is het werk van mensen die destijds gezien werden als de beste vakmensen. Het waren destijds mensen die moesten overleven op de vrije markt. Zouden we in de toekomst misschien vooral kijken naar toegepaste digitale kunst uit de jaren 90 als de echte vroege digitale kunst? In dat geval zal Toland Grinnell snel vergeeten worden en zullen Rand en Robyn Miller komen bovendrijven die al in 1993 het schitterende, grafische spel *Myst* op de markt brachten voor de Macintosh computer. Het lijkt me een interessant punt om voor te leggen aan Dietz. Op de dag van onze afspraak breng ik eerst een paar uur door in het Walker Art Center. Het is een leuk museum waar interessante dingen gebeuren. *1964* heet een tentoonstelling met kunst uit de hele wereld uit het jaar na de moord op president Kennedy. De centrale vraag is of die gebeurtenis over de hele wereld gevolgen had voor de kunst. Een andere ruimte zit vol interactieve installaties die bezoekers confronteren met hun aanwezigheid op sociale netwerken. Kunst met een digitaal raakvlak. Boeiend.

Kijken naar digitale kunst in Walker Art Museum

Twee screens/scenes uit *Captain's Lair*



### Boeiende websites

gallery9.walkerart.org - Om zelf een mening te vormen over de digitale kunst van de jaren 90.

yproductions.com en northern.lights.mn - De websites van Steve Dietz die doorlinken naar het nieuwste van het nieuwste op het gebied van digitale kunst.

yproductions.com/writing/archives - Artikelen van Steve Dietz, waaronder "collecting new media art"



## Zouden we in de toekomst misschien vooral kijken naar toegepaste digitale kunst uit de jaren 90 als de echte vroege digitale kunst?

Maar helaas, dan gaat het mis. Dietz komt niet opdagen. Achteraf blijkt dat hij zonder telefoon in de file stond. Er had iemand zelfmoord gepleegd op de snelweg. Dat kan gebeuren in de echte wereld. Een nieuwe fysieke afspraak lukt niet meer, maar zeer toepasselijk besluiten we ons gesprek langs virtuele weg te voeren. "Ik houd niet van barrières", zegt hij als ik hem vraag of de wereld van digitale kunst gescheiden moet worden van ontwikkelingen in de gamingindustrie bijvoorbeeld. "Ik leg liever verbanden. De grenzen van mijn werkterrein - of om precies te zijn van de kunstenaars in wie ik geïnteresseerd ben - zijn vloeïend. In 2000 heb ik in het Walker Art Center het werk van Eric Zimmerman gepresenteerd, een bekend game-ontwerper. Dat was *Sissyfight 2000*." "Dat gezegd hebbende", vervolgt hij, "ben ik ook geïnteresseerd in de gedachte, dat er iets is met 'kunst' dat verder gaat dan je gemiddelde computergame of doe-het-zelfproject. Het heeft natuurlijk allemaal te maken met creativiteit, maar het lijkt mij belangrijk om het niet allemaal in datzelfde zwarte gat te kieperen." Toch kan ik me niet los maken van de gedachte die ik had bij fotografie. Wat verpakt wordt als kunst lijkt al gauw genoeg te hebben aan een concept, een idee. Hoe zit dat met werken die Dietz aanschaft voor museale collecties? "Ik heb vooral ervaring met werken die in opdracht worden gemaakt", zegt hij. "Je weet dan nooit precies wat het uiteindelijk wordt, maar de esthetica maakt wel degelijk deel uit van mijn besluit een werk te laten maken."

Betekent dat, dat er intussen ook digitale kunstenaars zijn die door verzamelaars worden aangekocht? Uiteindelijk laten veel kunstverzamelaars zich leiden door de museumwereld. Zodra een belangrijk museum een kunstwerk aankoopt, heeft dat gevolgen voor de marktwaarde van de kunstenaar. Komen de kunstenaars waar jij mee werkt ook op betere plaatsen in de galerie terecht? "Er bestaan natuurlijk heel veel digitale kunstenaars die nauwelijks of absoluut niet geïnteresseerd zijn in de commerciële kunstmarkt, maar in het algemeen denk ik dat hier dezelfde dynamiek heerst. Een tentoonstelling of een opdracht van een museum beïnvloedt de manier waarop het werk van een kunstenaar gewaardeerd wordt." "Maar volgens mij werkt die beïnvloeding die jij noemt eerder twee kanten op. Ik durf te stellen dat musea digitale kunst nog niet erkennen op het niveau dat zij verdient. En dat komt juist omdat er nog geen belangrijke groep collectioneers bestaat." Stel dat iemand wil beginnen met het aanleggen van een collectie digitale kunst, wat moet hij dan doen? "Het kost je minder dan de prijs van een hedendaags kunstwerk, en zeker minder dan een klassiek hedendaags kunstwerk, om een invloedrijke en belangrijke verzameling digitale kunst aan te leggen. Dus, waar wacht je op?" Ik vind het een leuk idee. Veel digitale kunst die ook als 'kunst' geafficheerd wordt, is gratis te downloaden. Maar zoets als *Myst*? Misschien moet ik op jacht naar twee exemplaren: een in originele gesloten verpakking, en een om te spelen op zo'n oude Macintosh. Dat is inderdaad een kwestie van tientjes. ■

▲ Drie screens/scenes uit de game *MYST*