

# Kunst die niet zonder kijker kan

**Expo.** Met de tentoonstelling „Update: de oorsprong” zet het Gentse kunstplatform Zebrastraat dit voorjaar digitale en interactieve kunst in de kijker: kunst die een toeschouwer nodig heeft om tot leven te komen.

Van onze medewerkers  
Griet Redant  
en Julie Van Oost

**GENT.**  
**D**IGITALE kunst, kunst waarvoor de computer de grondstof is, kent de jongste jaren een opmerkelijke groei, maar blijft voor het grote publiek iets abstracts. De tentoonstelling *Update: de oorsprong* wil vooral de evolutie achter deze kunst tonen. De tentoonstelling focust ook op de interactiviteit in de digitale kunst: de toeschouwer wordt in veel installaties een acteur, een onderdeel van het kunstwerk, en het idee van de kunstenaar krijgt pas vorm door de handelingen van die toeschouwer.

De benedenverdieping van de tentoonstellingsruimte is gereserveerd voor kunstenaars (onder anderen Peter Beyls en Jean-Louis Boissier) die een nieuwe generatie kunstenaars inspireerden zoals Chris Cunningham, Anouk De Clercq en Koen De Decker. Deze tweede groep exposeert op de eerste verdieping.

De internationaal en nationaal erkende kunstenaars werden geselecteerd door de Franse curator professor Jean-Marie Dallet. „Het is de eerste keer dat digitale kunst samengebracht wordt in België”, zegt Dallet. In de jaren negentig waren er al exposities in Parijs en



In „R.A.M. Random Access Memory” van Thierry Guibert sturen goudvissen de montage aan. © rr

elders in de wereld.

Dallet, die zelf ook een werk tentoonstelt in de Zebrastraat, denkt dat digitale kunst nu een zekere maturiteit bereikt heeft. „Die laat kunstenaars toe om zich niet tot digitale kunst te

beperken, maar ook om de interactieve kunst te gaan verkennen”, zegt hij.

## Oorsprong

Dallet heeft *Update* rond drie

pijlers opgebouwd. „De eerste is het thema ‘oorsprong’. De kunstenaars interpreteren dat op verschillende manieren. Sommigen zoeken de oorsprong van de wereld in de cartografie, zoals David Renier.

Andere linken de oorsprong veeleer aan vissen, zoals de Franse kunstenaar Thierry Guibert.” Hij speelt in zijn werk, „R.A.M.”, *Random Access Memory*, met concepten als geheugen en onvoorspel-

baarheid. Met videoportretten van mensen die herinneringen ophalen, wil hij een collectief geheugen tot stand brengen. Maar de montage van de verhalen wordt gestuurd door een goudvis die rondzwemt in een

kom onder het beeldscherm.

Een tweede pijler van de tentoonstelling is de geschiedenis. *Update* wil een overzicht geven van het ontstaan van digitale kunst tot de huidige werken. Daarom staat er ook werk van pioniers zoals Piotr Kowalski.

De laatste pijler is de interactie met de toeschouwer. Zo stapt de toeschouwer in *Tuboid*, een werk van het Nederlandse duo Maria Verstappen en Edwin Driessens, door middel van een controller binnen in een virtuele wereld van vormen en kleuren. De twee kunstenaars merken dat ze in de loop van de tijd andere reacties krijgen op hun werk. „Zowel de technologie als de omgang van het publiek met digitale kunst evolueert. Het is een wisselwerking”, zegt Maria Verstappen. Het duo wil met zijn werk vooral een nieuwe wereld toevoegen aan de bestaande. „We creëren een wereld die zijn eigen wetmatigheden heeft. Het is een oncontroleerbaar proces waar de toeschouwer in kan meegaan. Wij hopen dat dit werk kan aanzetten tot een reflectie over oneindigheid.”

## Humor

Niet alle kunstenaars verwachten hetzelfde van hun toeschouwers. De Duitse kunstenaar Tobias Grewenig: „Mijn sculptuur kan zowel positieve als negatieve reacties oproepen. Ik heb me bij het maken niet gefocust op het comfortabele gevoel dat mensen misschien verwachten. Er waren al mensen die het een onaangename ervaring vonden. Maar daar zie ik de humor wel van in.”

Met zijn werk bevindt hij zich op de grens tussen artiest en wetenschapper. Zijn installatie *Emotion's defibrillator* bestaat onder andere uit een hartritmesensor en een ademhalings-

sensor. „Ik omschrijf mijn werk liever als een elektrische sculptuur dan een kunstinstallatie. Ik heb veel onderzoek gedaan op het gebied van bewustzijnsmanipulatie en hersenactiviteiten. Daarop heb ik met mijn installatie ingespeeld.”

## Gevangene

Digitale en interactieve kunst zijn sterk afhankelijk van de bestaande technologieën. De Franse artiest Jean-Louis Boissier toont *Les prospecteurs*, een werk dat hij vorig jaar maakte. „Het idee was er al veel langer, maar de technologie die ik nodig had, was toen nog niet uitgevonden”, vertelt hij. Hoe digitale kunst nog zal evolueren, is koffiedik kijken. „Je kan niet in de toekomst kijken. Maar ik denk dat deze kunst zichzelf steeds vernieuwt. De technologie blijft immers evolueren. Voor mij is het erg logisch: jongeren groeien vandaag op met de computer. Dan is de computer het beste middel om hen te laten kennismaken met kunst”, aldus Boissier.

„Er bestaan verschillende opvattingen over digitale en interactieve kunst. Ik denk dat de kijker soms min of meer een gevangene is. Hij moet het kunstwerk helpen om iets te betekenen, hij heeft geen keuze. Dat is een erg interessant perspectief.”

Het vat de tentoonstelling mooi samen. De kijker staat centraal en hij moet actief deelnemen aan de tentoonstelling om de werken te begrijpen.

➤ „Update: de oorsprong”, tot 8 juni in Kunstplatform Zebrastraat, Zebrastraat 32/001, Gent. Van woensdag tot en met zondag open van 14 uur tot 18 uur. Info: 0473-37.27.29

➤ [www.zebrastraat.be](http://www.zebrastraat.be)