



DE KUNST VAN DE
TECHNIEK

DOOR:
EDWIN VAN IERSEL
122898
SCRIPTIE 2009
WWW.VANIERSELFOTOGRAFIE.NL
E.VANIERSEL@GMAIL.COM

Voorwoord:

Het einde van schooljaar vier, voor mij betekent dit mijn scriptie schrijven. Een scriptie met een eigen gekozen onderwerp en probleemstelling. Nu ben ik zelf eens gaan nadenken wat mij nu zoal heeft geboeid tijdens mijn studie Communicatie Multimedia Design (CMD) te Breda. Ik ging nadenken, om me heen kijken en ging steeds vaker naar musea toe. Hierin viel mij op dat er steeds meer digitale elementen in musea komen te hangen van digitale kunstenaars. Iets waar wij bij CMD ons ook veel mee hebben bezig gehouden is “out of the box” denken. Dit denken en de manier van opzetten van projecten trok me erg aan tijdens de studie. Nu ik door het museum loop en naar de werken kijk die er hangen valt me één ding op. Dit had zo van CMD kunnen komen de insteken die op de kaartjes ernaast hingen zijn precies datgene wat we hier bij CMD ook doen. Een visie een filosofie en dit uitwerken in een digitaal stukje. Je niet laten tegenhouden door techniek en andere dingen, het zien dat het ook anders kan. Ik heb ervoor gekozen om digitale kunst te pakken omdat ik vind dat overal in kunst ruimte is voor elementen waar wij bij CMD mee bezig zijn geweest de afgelopen vier jaar. Digitale kunst is geen CMD maar doordat ik CMD aan het volgen ben betekent dit wel dat mijn interesse voor digitale kunst is gegroeid. Het leren opzetten van totaal nieuwe interactieve dingen en dit op tentoonstellen. Nadenken over je werk en het zo brengen dat je boodschap duidelijk is en overkomt. Mijn interesses voor digitale kunst zijn dankzij de opleiding geprikkeld en ik heb daarom ook gekozen voor een scriptie te schrijven die deze prikkel verder kon brengen. Dieper op het digitale tijdperk in gaan en wat dit allemaal te weeg heeft gebracht.

-Edwin van Iersel

Inhoudsopgave

Voorwoord:	1
Inleiding:	4
Kunst:	4
Wat is digitale kunst:	7
Digitale kunst zo nieuw nog niet:	8
Verandering en vernieuwing:	9
Interactiviteit:	10
Candy en Edmonds:	10
Kritiek:	15
CHIN:	15
Copyright:	16
Oude uitspraken keren terug:	17
Een andere kijk:	18
Margot Lovejoy:	18
De nieuwe toekomst:	19
Conclusie en afsluiting:	21
Bronnen:	23

Inleiding:

Alles in ons leven verandert, de mensheid is constant in beweging. Zo ook onze manier van communiceren, tegenwoordig gaat alles via pc's, mobiele telefoons en internet. De manier waarop informatie bij ons binnen komt gaat via veel meer kanalen dan vroeger. Op alle vlakken gaat alles vooruit, alles wordt sneller, makkelijker en beter toegankelijk. Wij veranderen, maar de eeuwenoude manier om ons uit te drukken, de kunst verandert met ons mee. Door de eeuwen heen zijn er veel veranderingen geweest in alles om ons heen, maar niets is zo veranderlijk geweest als de kunst. In deze tijd van hightech machines, pc's, en culturele uitpattingen zijn er een hoop nieuwe manieren ontstaan om jezelf uit te kunnen drukken. Waar eerst veelal gebruik werd gemaakt van doeken, is er nu internet en andere digitale wegen voor de mensen om te kunnen laten zien wat ze kunnen. Steeds meer van dit soort digitale kunst vind je terug in musea en steeds vaker hangt er een scherm naast een 18^{de} eeuwse doek.

Men vindt steeds meer manieren om het publiek te bereiken, van internet tot actief deelnemen in een kunstwerk. Deze communicatie over en weer brengt nieuwe dimensies en mogelijkheden met zich mee. Technologie wordt steeds meer naar de voorgrond gedrukt. Digitale manieren van communiceren zijn aan de orde van de dag. Al jaren wordt er gediscussieerd over of deze nieuwe manier van kunst maken wel nog de definitie van kunst mag dragen. Met de nieuwe technologie die wordt gebruikt, ontstaat er een totaal nieuwe omgevingen waarin kunstenaars te werk kunnen gaan. Maar krijgt de technologie niet de overhand in het digitale tijdperk? Walter Benjamin een filosoof die in de jaren dertig al de uitspraak deed: "Techniek de doodsteek van de kunst is". Doordat men zo op gaat in techniek vergeet men wat de echtheid van de traditionele kunst aldus Benjamin. Deze uitspraak komt weer terug in deze tijd, het zorgt voor nieuwe discussies en andere manier van kijken naar digitale kunst. Zijn de kunstenaars die digitale kunst maken echt bezig vanuit een artistiek oogpunt of gaat men alleen gebruik maken van de middelen en de aangeleerde kennis van deze middelen? Door de tijd heen veranderden omstandigheden en ook hoe mensen kijken naar kunst. Als men door het museum loopt kijkt men dan niet vreemd op doordat er allerlei projecties zijn, schermen die overal hangen en geluiden die men hoort?

Gaat kunst wel zo goed samen met technologie en verandert deze technologie niet gewoon te snel om nog lang mee te gaan? Gaat technologie wel zo lang mee dat het nog de moeite waard is over enkele tot tientallen jaren. Alle nieuwe vormen van nieuwe kunst brengen controversie met zich mee. Als hoofdoverweging heb ik de volgende probleemstelling, door digitale kunst zijn de randvoorwaarden voor kunst verouderd, de grenzen vervagen." In hoeverre speelt techniek echt een rol in het maken van kunst?". In deze scriptie zal ik nader hierop in gaan en ook kijken naar hoe de kunstenaars zelf omgaan met de snelle veranderingen

Kunst:

De vraag naar wat kunst is, wordt al eeuwenlang gesteld, een vraag waar mensen het na al die eeuwen nog steeds niet over eens zijn. Wanneer wordt iets als kunst beschouwd of beter gezegd, wanneer wordt iets kunst. Er zijn zoveel theorieën maar er zijn verschillende onderdelen per theorie die wel overeenkomen met elkaar. Kunst kan worden gezien als iets dat vanuit een kunstenaar ontstaat, iets dat onze verbeelding of gevoelens prikkelt. Een kunstenaar probeert zijn publiek te triggeren om iets te beleven of anders te doen zien. Hij of zij kan ons iets geheel normaal van een ander perspectief doen zien en daarmee de werkelijkheid ervan doen buigen. Een kunstenaar zorgt voor een nieuwe beleving of een nieuwe wereld waar wij als toeschouwer in kunnen kijken. Voor alle kunststromen gelden andere regels of andere theorieën maar uiteindelijk hebben ze gemeen dat het waardeoordeel van de toeschouwer centraal staat. Iets valt of staat met datgene wat het met de omgeving of het publiek doet. Een kunstenaar heeft een visie met zijn werk en wil dit overdragen aan degene die dit aanschouwt. Kunst wordt vaak gezien als een elitair onderdeel van de maatschappij maar dit is helemaal niet nodig aangezien zelfs de kleinste dingetjes om ons heen kunst kunnen zijn. Zo ook met bijvoorbeeld graffiti, voor sommige rotzooi maar voor andere klasse en uitstraling. Het gaat om de waarde die men eraan geeft, de persoon in kwestie die aanwezig is om het werk te aanschouwen. Kunst heeft vele verschillende uitgangspunten zo kan het cultureel, sociaal, kritisch, of politiek zijn. Men probeert op verschillende manieren zich uit te drukken, er zijn twee mogelijke manieren om je door kunst te uiten. Één is dat men kunst voor zichzelf wil maken en de tweede is kunst maken voor een ander. Bij kunst maken voor een ander ga je heel erg leunen op wat anderen vinden van jouw werk en waar men bepaalde waarden aan mee geven.

In het boek "*De filosofie van de schoonheid*" van John Armstrong wordt onder andere ingegaan op de manier hoe wij kunst kunnen zien, ermee om kunnen gaan of je eigen manier van kijken moet veranderen om de dingen die je ziet beter te kunnen verwerken.

Er wordt onder andere ingegaan op de opvatting van de Duitse filosoof Immanuel Kant dat schoonheid niet in een object of de eigenschappen zit maar een kwestie van opvatting of mening van de toeschouwer is. Wat kunst dan is, is een kwestie van wat iemand als kunst ziet of beschouwt als kunst. Kant heeft het over de "sensus communis", de publiekelijke opvatting van wat schoonheid is. Hij gaat uit van overeenkomsten tussen mensen waardoor hun meningen overeen komen. Hij probeert de link te leggen dat als er overeenstemming is over wat kunst is, dat je dan beter inzicht krijgt in wat je met mensen deelt. Al klinkt het logisch wat Kant bedoelt, men moet wel allemaal hetzelfde referentiekader hebben qua kunst en aan opvattingen, dit is natuurlijk makkelijker gezegd dan gedaan. Waar het opneerkomt is het feit dat men zich wel laat beïnvloeden door anderen en zo hun conclusies gaat trekken. Er zal nooit overeenstemming komen op deze manier en kunst laat zich niet leiden door opgelegde regels. Kunst gaat voorbij de regels en daagt de regels uit. Zelfs door alle veranderingen met de nieuwe technieken en nieuwe kunstvormen is het belangrijk dat de kunstenaar zelf een visie heeft en deze visie kan overdragen. Men kan de ideeën van Kant wel gebruiken om een identiteit te geven aan iets dat je als toeschouwer ziet. Als filosoof brengt Kant het kijken naar de dingen die we niet kennen aan de orde. Hij zorgt ervoor dat we niet direct gaan naar wat we kennen in een kunstwerk maar juist verder gaan zoeken, naar wat er is veranderd of beter gezegd wat er is aangepast.

Het filosofische kernpunt van Kant is:

"De wereld waarnemen is haar veranderen".(1) ¹

Kant is een filosoof van beide kanten van zowel empiristen als rationalisten. Kant probeert te zeggen met de uitspraak, dat het waarnemen van de wereld gedaan wordt door zowel het geen dat je om je heen ziet, samen met je denkpatroon. Kant vond zowel dat waarnemingen als het verstand een belangrijke rol spelen in hoe we de wereld zien. Kunst is een uiting van hoe de kunstenaar naar de dingen om zich heen kijkt, hij of zij kan ervoor zorgen dat de kunst als realistisch overkomt of juist alles veranderd door het surrealistisch te maken. Kunst verandert het denken en het opvatten van wat je voor je ziet en om je heen. Kant laat juist zien dat je vanuit twee perspectieven kan waarnemen van wat je ziet. Kant staat aan de kant is soms een uitspraak die gedaan wordt door veel filosofen en gelijk hebben ze, Kant zorgt ervoor dat jij je bewust wordt van wat je ziet en dat dit niet door één beperkt wordt.

¹ John Armstrong in zijn boek *"De filosofie van de schoonheid"* uitspraak van Kant pagina 81-84

Wat is digitale kunst:

Het tijdperk van moderne kunst is er één die door velen bekritiseerd wordt, dit komt mede doordat men te veel probeert te relativiseren bij kunstwerken en te veel dingen vergelijkt. Terwijl het juist de vrijheid van alles moet uitstralen. Blijkt uit het onderzoeksproject *“Digitale kunst als cultureel erfgoed”* uitgevoerd door drs. Martijn Stevens van Wetenschap en Samenleving. In dit onderzoek werd er gekeken naar wat de uitwerkingen zijn van digitalisering op mensen en de opvattingen hierover. Veel mensen proberen op allerlei manieren hun kunstvormen te maken, niks is nog te gek tegenwoordig. Of wel? Met de ingang van het digitale tijdperk is er ook een compleet nieuwe groep kunstenaars ontstaan. Kunstenaars die op allerlei manieren hun werk tentoonstellen, bijvoorbeeld via speciale digitale tv kanalen, internet en zelfs via spelcomputers en telefoons. Men is bezig met nieuwe ontwikkelingen, allerlei manieren ontstaan er door nieuwe technologie. Dit komt steeds vaker te hangen via videoschermen in musea en andere culturele omgevingen.

Maar wat is dit dan digitale kunst? Digitale kunst is die kunst waarin computer of digitale techniek gebruikt wordt in een onderdeel van het artistieke proces of het gehele werk. Het is niet nieuw want in de jaren zeventig waren er heel wat kunstenaars die techniek gebruikte in hun kunstwerken. Digitale kunst staat vaak bekend als de manier waar alles onbeperkt is. Dit wil zeggen het laat de kunstenaar alle vrijheid krijgen en alle ruimte kan zelf bepaald worden. Er zijn bijvoorbeeld duizenden kleurmogelijkheden, er kan gebruik gemaakt worden van muziek, bewegende beelden, licht en veel meer. Ook staat het bekend als een kunstvorm die in latere stadions van het proces nog aangepast kan worden. Er zijn veel verschillende takken binnen de digitale kunst. Op steeds meer vlakken is men bezig met het opzetten van nieuwe uitingen via digitale wegen. Yvonne Hakkert bijvoorbeeld, in haar werk maakt ze vaak gebruik van overgangen van beelden. Deze beelden fotografeert ze en gebruikt dan digitale nabewerking. Hakkert is van oorsprong fotografe maar heeft zich hierna gericht op de fotobewerking, ze heeft een lang kunstacademie achtergrond in zowel beeldkunst als in dans. Het digital nabewerken dat Hakkert doet, heeft op dit moment een erg grote invloed op hedendaagse nieuwe kunstvormen. Door de komst van de computer en de digitale mogelijkheden verandert het ambacht van schilderen of het tekenen ingrijpend. Digitale kunst kan vele kenmerken hebben, onder andere:

- **Reproduceerbaarheid.** Een digitaal kunstwerk is door het digitaal opslaan en bewerken in feite oneindig reproduceerbaar.
- **Interactiviteit.** Vele vormen van digitale kunst zijn interactief, de gebruiker kan zijn inzichten en eigen gedachten sprongen gebruiken om de kunst aan te passen. Een voorbeeld hiervan is een verhaal in hypertext.
- **Manipuleerbaarheid.** De digitale kunst blijft manipuleerbaar en verandert daardoor continu.
- **Virtualiteit.** De digitale kunst is alleen beschikbaar in een afgeleide vorm. De werkelijke bron is de code. De kunst kan alleen tastbaar worden gemaakt met apparatuur als computer en beeldscherm.
- **Participatie.** Een groot deel van de digitale kunst kan alleen bestaan en ontstaan door de participatie van de beschouwer. De beschouwer bouwt of manipuleert het kunstwerk. (2)²

² Mitchel Resnick *“Rethinking Learning in the Digital Age”*

Digitale kunst zo nieuw nog niet:

Toch is het gebruik van computers voor kunst al jaren oud. A. Michael Noll een professor werkte in de jaren zestig en zeventig voor het bedrijf Bell Telephone Laboratories, die 1962 bij wijze van een experiment aan een computerprogramma die een Mondriaan schilderwerk vergeleek, doormiddel van computer patronen. Hij liet het computerprogramma de lijnen van Mondriaan scannen zodat deze lijnen weer nieuwe lijnen in het computerprogramma schreef. Hieruit kwamen allerlei vreemde maar opmerkelijke uitkomsten. Later schreef hij een stokjes figuren ballet genaamd "*Computer-Generated Ballet*"³, hier liet hij doormiddel van een projector een balletvoorstelling zien. In zijn latere carrière zal Noll zich vooral storten op computer gegenereerde animaties. Hij werd vooral in de jaren zeventig een pionier op het vlak van digitale computer animaties, nog steeds is hij een man die voor velen het begin van de digitale revolutie betekent. Noll zijn werk was niet vanaf het begin een succes maar werd later wel bestempeld als kunst. Zijn werken van vooral midden jaren zestig zijn grote sommen geld waard.

Maar ook de elektronische muziek of beter gezegd de geluidsvormen van Cornelis Paashuis. Deze kunstenaar begon als eerst met de gewone muziek soorten en vormde zichzelf in de jaren tachtig tot digitale kunstenaar. Hij ging van traditionele muziek naar elektronische muziek en probeerde hierbij doormiddel onder andere computer beelden een andere realiteit te scheppen. Er zijn steeds meer kunstenaars die overstappen naar digitale kunst, men verkiest dit vaak boven traditionele kunst.

Zo ook Marc Jambers die begon als beeldhouwer maar graag de overstap maakt naar digitale kunst. Zelf zegt hij hier het volgende over in een interview met hem na het winnen van de Indymedia prijs:

"Het was voor mij een heel nieuw begin. Ik moest eerst leren werken met de technologie. Ondertussen heb ik wel de indruk, dat dat lukt. Al heb ik sinds kort pas echt mijn weg gevonden, door ook het analoge, de tekeningen dus, in mijn werk te plaatsen. Puur technologisch gezien zal ik nooit de ⁴gelijke zijn van iemand die daar een opleiding voor gehad heeft, tenzij ik weer terug ga naar school om te studeren, maar dat zie ik niet zitten." (3)

Hij vindt persoonlijk dat de digitale onderdelen hem meer vrijheid geven en hierdoor een groter publiek kan bereiken. Wat er ontstaat, is dat hij al een traditionele kunstenaar is in beeldhouwen en hiermee een elitaire groep alleen kan bereiken, dit is wat hij zelf zegt. Doordat digitale kunst op vele andere vlakken toepasbaar is vindt hij dat ie op deze manier wel een compleet andere groep mensen kan aanboren en zo zijn naamsbekendheid groter kan maken. Hij verandert zijn omgeving en zijn doelgroep.

³ [Noll's Computer Generated Dance](#)

⁴ Marc Jambers interview met Indymedia.be

Verandering en vernieuwing:

De omgeving wordt steeds belangrijker voor wat kunstenaars willen laten zien. Of hij zijn omgeving gebruikt of juist niet gebruikt doet er niet toe, het feit dat het kunstwerk verandert zodra een kunstenaar zijn keuze heeft gemaakt wel. Er is tegenwoordig niet meer per se een kamer of een ruimte nodig om zo het werk te laten zien. Het kunstwerk kan ook steeds vaker een gehele ruimte zijn zoals in "Landscape One" van Luc Courchesne uit 1997. Hierin bevindt de toeschouwer zich in een ruimte met 4 diaprojecties, hierin wordt de toeschouwer meegenomen door een virtuele gids door verschillende landschappen. De 4 schermen laten een driehonderd en zestig graden omgeving zien waar een gebruiker virtueel door heen loopt. Dit laat zien dat je met een kleine omgeving enorme dingen kan laten zien, een compleet landschap in maar een vierkante meter grote installatie. Door dit soort aanpassingen verandert de kijk naar hoe kunst gepresenteerd wordt. Het kunstwerk hoeft niet langer meer een tastbaar iets te zijn ook tekeningen die digitaal op je computerscherm terecht komen kunnen zo worden gepresenteerd alsof ze in een museum hangen.

Eigenlijk hoef je niet eens fysiek aanwezig te zijn op een plaats om nog kunst te kunnen bekijken. Ook musea veranderen want deze worden tegenwoordig ook online bereikbaar en zo ontstaan er gehele interactieve musea die overal ter wereld bereikbaar zijn. Zo is ook het DAM.org (Digital Art Museum) ontstaan. Dit geeft een totaal nieuwe ervaring zonder een vaste ruimte. Dit houdt in dat men alles kan laten zien via internet zonder dat men een gebouw of galerie nodig heeft. Deze virtualiteit zorgt ervoor dat mensen zonder dat ze een kaartje kopen gewoon kunstwerken kunnen aanschouwen. Eigenlijk kun je het zien als het kosteloze promotie voor digitale kunstenaars, waardoor ook de drempel niet meer aanwezig is om naar een kunstgalerie of museum te gaan.

Het zijn niet alleen kleine beginnende musea die voor de opzet online bezoeken van hun collectie hebben gekozen, zo ook het Louvre in Frankrijk. Het museum heeft verschillende virtuele tours door het museum beschikbaar, waarbij men doormiddel van het bekijken van filmpjes en het klikken met de muis informatie kan opvragen van kunstwerken. Het zijn juist kleine onderdelen die ze laten zien maar men wilt het flink uitbreiden en nog groter gaan opzetten in de toekomst volgens de website.

Er komen ook steeds meer losse werken online te staan, zoals "*Connect the Dots*"⁵ van Martin Wattenberg. Een werk waarin mensen doormiddel van hun muis de omgeving van de puntjes doet veranderen, iets dat voor iedereen toegankelijk is. Op het moment dat je binnen komt op de website heb je een vaststaand kunstwerk, dit kunstwerk kan je veranderen. Op deze manier heeft de toeschouwer alles in eigen hand, men kan dan zelf bepalen en ervoor kiezen het werk te veranderen of niet. De optie ligt dus bij de toeschouwer.

⁵ [Martin Wattenburg "Connect the dots"](#)

Interactiviteit:

Doordat mensen zelf kunnen bepalen of ze iets willen veranderen of zien, verandert ook de manier waarop de kunstenaar naar de toeschouwers zijn werk brengt. De kunstenaar moet gaan anticiperen op wat gebruikers van zijn kunstwerk gaan doen. Interactie is en blijft een onderdeel van trial and error, dat wil zeggen dat alles goed getest moet worden voordat het tentoongesteld kan worden. Er moet goed gekeken worden naar hoe de kunstenaar zijn creatie wil delen naar de gebruiker, er staat immers niemand naast om die persoon of personen te helpen. Dit verandert het aanzien van het kunstwerk maar misschien nog het meeste wat het verandert is hoe de kunstenaar zijn visie wil overbrengen naar de persoon die zijn werk bediend. Interactie in kunst is niet nieuw in de jaren zeventig kwamen hier al de eerste voorbeelden van naar voren. Zoals Edmond Muller het zei het geeft een nieuw doel aan het creatieve proces waar een kunstenaar door heen gaat, juist dat de toeschouwer niet alleen hoeft te kijken. Hij of zij maakt deel uit van het uiteindelijke werk. Muller is een vooraanstaand criticus die zich al veertig jaar bezig houdt met interactie in de kunst. Hij beweert ook in het blad *“On creative engagement”* uit 2006 dat men steeds meer wil mee maken in nieuwe kunst. Toeschouwers willen entertainment en bezig zijn terwijl ze proberen te zien wat de kunstenaar voor ogen had met zijn of haar creatie. Techniek wordt ondersteuning voor de boodschap. Iets dat goed doordacht moet worden door de kunstenaar, waardoor er wel regels ontstaan voor de gebruiker wat wel of niet kan. De restricties liggen totaal bij kunstenaar en zijn ontwerp voor zijn kunstwerk.

Candy en Edmonds:

Voor het maken van digitale kunst zie je veel nieuwe ontwikkelingen en een hoop nieuwe vlakken waar de kunstenaar rekening mee moet houden. Interactiviteit legt een totaal nieuwe laag op een kunstwerk, het is niet alleen maar de boodschap die een kunstenaar naar voren moet brengen maar ook de ervaring van het kunstwerk. Kunstenaars moeten ook rekening houden met het feit dat er totaal andere dingen uit kunnen komen die het gevaar brengen dat de boodschap vertroebelt. Linda Candy en Ernest Edmonds zijn twee prominenten Engelse leden van de Loughborough Universiteit. Beide houden zich bezig met het opzetten en maken van digitale interactieve werken. Linda Candy is een computer geleerde en is heeft een master degree gehaald op computer Sciences. Linda Candy heeft verschillende stukken gepubliceerd en heeft haar werk in vele verschillende delen van de wereld gepresenteerd. Ernest Edmonds is ook een computer geleerde maar ook een kunstenaar. Zijn expertise ligt vooral op het digitale videovlak. Hij heeft zichzelf gespecialiseerd op het aspect van het mens computer interactie en creativiteit, op dit vlak heeft hij ook al meer dan 160 publicaties.

Ze hebben hun krachten gebundeld en in het stuk *“Crossings: Interaction in Art and Technology”* geschreven waarin ze in gaan op techniek en kunst in het computer tijdperk. Crossings is een ejournal, dit wil zeggen een internet pagina waarbij mensen stukken kunnen insturen en uiteindelijk in een publicatie kunnen worden neer gezet in het Crossings internetblad. Candy en Edmonds zijn al jaren actief op de verschillende media vormen die hedendaags gebruikt worden voor interactieve digitale kunstvormen. Ze hebben geprobeerd een soort van overzicht te maken in welke categorie je hebt in digitale kunst. Om dit goed te kunnen schatten hebben ze gekeken naar wat voor relaties er worden gelegd tussen het kunstwerk, de kunstenaar, de bezoeker en de omgeving. Ze hebben een viertal omschrijvingen gemaakt voor het mogelijk te kunnen maken werk te kunnen beoordelen. Deze omschrijvingen moeten helpen bij het beter verwerken van wat is nu het geen waar de toeschouwer naar kijkt. Welke categorie kan je iets plaatsen als de gewone hand technieken wegvallen en plaats maken voor de nieuwe digitale technieken.

“Static

The art object does not change and is viewed by a person. There is no interaction between the two that can be observed by someone else, although the viewer may be experiencing personal psychological or emotional reactions. The artwork itself does not respond to its context. This is familiar ground in art galleries and museums where art consumers look at a painting or print, listen to tape recordings and talk to one another about the art on the walls and, generally speaking, obey the command not to touch.”(6)⁶

Wat ze met het static onderdeel bedoelen is dat naast alle interactieve werken ook gewoon nog steeds werk is waarbij totaal geen interactief onderdeel eraan te pas komt. Ze heb je verschillende werken van getekende stukken als Marc Jambers een goed voorbeeld is, hij tekent zijn werk en bewerkt dit digitaal als zijn werk tentoongesteld wordt blijft er een film over die men kan bekijken maar totaal geen invloed op kan uitoefenen. Het statische aspect brengt geen extra diepgang van het interactieve met zich mee.

“Dynamic-Passive

The art object has an internal mechanism that enables it to change or it may be modified by an environmental factor such as temperature, sound or light. The internal mechanism is specified by the artist and any changes that take place are entirely predictable. Sculptures, such as George Rickey's kinetic pieces that move according to internal mechanisms and also in response to atmospheric changes in the environment fall into this category. The viewer is a passive observer of this activity performed by the artwork in response to the physical environment.”(7)⁷

Dynamisch passieve opzet van stukken wil dus zeggen dat er voor als nog geen interactie plaats vindt bij het kunstwerk maar alleen een verschuiving van onderdelen zonder dat er een persoon aan te pas komt. Alles wat gebeurt, gebeurt doormiddel van omgeving zonder dat wij als toeschouwer er echt iets aan kunnen doen of er iets mee te maken hebben. Een mooi voorbeeld hiervan is het werk de kunstenaar George Ricky, die begon met het maken van schilderijen en richtte zich daarna op sculpturen. Deze sculpturen maakte hij zo dat ze bewogen doormiddel van kinetische energie. Door het minste of geringste briesje wind gingen de stalen constructies al bewegen.

“Dynamic-Interactive

All of the conditions of the dynamic passive category apply with the added factor that the human ‘viewer’ has an active role in influencing the changes in the art object. For example, by walking over a mat that contains sensors attached to lights operating in variable sequences, the viewer becomes a participant that influences the process of the work. Motion and sound capture techniques can be used to incorporate human activity into the way visual images and sounds are presented. The work ‘performs’ differently according to what the

⁶ Linda Candy en Ernest Edmonds in Crossing eJournal: Interaction in art and technology

⁷

person does or says. There may be more than one participant and more than one art object..”(8)⁸

Sidney S. Fels en Kenji Mase hebben een kunstwerk gemaakt genaamd de *Iamascope*. De Iamascope is een interactief werk dat werkt met camera's die gericht zijn op de toeschouwers en is gekoppeld aan een computer. Het werk reageert op beweging van de toeschouwers die door de beweging het caleidoscoop effect beheersen van wat er op het scherm ontstaat. Naast dat men het werk bestuurd zorgt men ook voor het geluid dat ontstaat terwijl men beweegt. Dus de toeschouwer beheert en controleert het gehele kunstwerk. Het werk is in vele landen tentoongesteld en heeft vooral grote ogen wist te halen in Japan. Op dit moment wordt er in Tokyo gewerkt aan een video muur waarin men in een grote straat het videobeeld bepaald.

“Dynamic-Interactive (Varying)

The conditions for both 2 and 3 above apply, with the addition of a modifying agent that changes the original specification of the art object. The agent could be a human or it could be a software program. Because of this, the process that takes place, or rather, the performance of the art system cannot be predictable. It will depend on the history of interactions with the work. In this case, either the artist from time to time updates the specification of the art object or a software agent that is learning from the experiences of interaction automatically modifies the specification. In this case, the performance of the art object varies, in addition to case 3, according to the history of its experiences.” (9)⁹

Met een dynamisch interactief stuk krijg je te maken met een nieuw fenomeen het stuk leren. Een kunstwerk leert van de voorgaande keren dat het is gebruikt. De software waarmee het werk gemaakt is onthoudt situaties, weet wat voor bewegingen, en kan onthouden wanneer deze is gebruikt. Deze dingen zorgen ervoor dat het kunstwerk nooit op een zelfde manier gebruikt kan worden of beter gezegd het kunstwerk past zich continu aan, aan de omgeving en zijn gebruikers. Het is dus bijna niet mogelijk om dezelfde soort situaties te creëren afhankelijk van hoe het werk is geproduceerd en geprogrammeerd. Je zult nooit echt dezelfde beleving ervaren als de eerste keer dat je het kunstwerk gebruikt.

Edmonds en Candy willen de huidige vorm van digitale kunst meer benoemen als kunstsystemen in plaats van kunstvormen. Ze zijn van mening dat de kunstenaar in de genoemde kunstsystemen systeem beter tot zijn of haar recht komt. Dit omdat de kunstenaar zelf meer de regels bepaalt en het kader waarin een toeschouwer in zijn kunstwerk werkt en beweegt. De kunstenaars maken de omgeving klaar zodat een gebruiker erin kan stappen en aan de gang kan gaan. Deze nieuwe manier van omgaan met kunst zorgt ervoor volgens hun dat mensen meer gaan kijken naar wat ze doen in plaats van wat ze zien uiteindelijk. De toeschouwers maken het kunstwerk of vullen deze, waardoor de kunstenaar moet zorgen voor de relatie tussen toeschouwer en het kunstwerk. Ook willen ze benadrukken dat de techniek een steeds grotere rol speelt in het creëren van interactief werk. Iets waar we niet licht over moeten denken aangezien kunstenaars veel werk steken in alle onderdelen van hun werk. Men moet het zien als een extra verdiepingsprofiel voor een kunstenaar om bezig te zijn met verschillende onderdelen van interactie aldus Candy.

⁸ Linda Candy en Ernest Edmonds in Crossing ejournal: Interaction in art and technology

⁹

Samenwerking:

Doordat het speelveld van de kunstenaar steeds gecompliceerder wordt door de hoeveelheid techniek en programmeer werk, zie je het ontstaan van collaboraties steeds meer opduiken. Dit kan genomen worden in de meest grote zin van het woord. Een kunstenaar kan er bijvoorbeeld voor kiezen een compleet audiovisueel stuk te willen maken maar heeft er geen idee van hoe hij te werk zou moeten gaan met alle technische aspecten hiervan. Hij zou bijvoorbeeld kunnen kiezen om samen te werken met erkende vakmensen, en op deze manier ontstaat er een combinatie van ideeën met uitwerkingen. Er zijn veel kunstenaars die liever alleen werken maar er zijn er ook kunstenaars die voor hun doormiddel van collaboraties willen uitbreiden en verbeteren. Hierdoor krijg je dat er vaak teams aan een werk voor een bepaalde tijd werken. De kunstenaar die in dit geval de bedenker is en ervoor zorgt dat zijn idee goed wordt omgezet in tastbare vorm. Men leert van elkaar. Candy en Edmonds zien beiden dat het proces steeds groter wordt voor de kunstenaar om zijn of haar doel te bereiken. Er komt een geheel nieuw aspect bij tijdens het proces wat een kunstenaar vaak in zijn eentje beleeft. Het gaat niet meer alleen om hoe een kunstenaar iets maakt maar meer om wat hij bedenkt en hoe hij dit op een samenwerkende manier kan vertolken. Er komen steeds meer computers aan te pas en er ontstaan steeds meer teams die ervoor zorgen dat er een kunstwerk ontstaat. Tijden veranderen dusdanig dat de kunstenaar niet alles meer alleen kan doen.

De kunstenaar maakt de regels voor het interactieve werk en een meer gevorderde programmeur maakt het vaak. Denk bijvoorbeeld aan het in elkaar zetten van computers deze worden door mensen in elkaar gezet, de onderdelen worden geplaatst. Maar er zijn jaren van onderzoek tekeningen en testen aan vooraf gegaan. Alle onderdelen worden gemaakt en getest voordat ze uiteindelijk in een computer worden gestopt. Daarna wordt er software gemaakt voor de computer om dingen te kunnen opstarten of het gebruiken van geluid. Elk onderdeel wat er gestart moet worden voordat een kunstinstallatie werkt, kan los gezien worden van elkaar waar aan elk aspect een ander team kan werken. Een kunstenaar heeft een idee zet dit op papier en kijkt wat hij of zij precies wil. Daarna met de tekeningen en met de randvoorwaarden kan er geprogrammeerd worden. Gelijktijdig worden er nieuwe toepassingen klaar gemaakt om met de interactieve elementen te laten werken. Bijvoorbeeld het gebruik van camera's of sensoren. Dit is dan ook de reden waarom Candy en Edmonds zeggen dat het gebied van de kunstenaar veel verder reikt dan wat men als eindproduct ziet. Er komt veel meer bij kijken en er wordt veel meer gedaan door de kunstenaar. De kunstenaar is meer verantwoordelijk voor de overdracht van de betekenis van een kunstwerk. Steeds meer gaat de betekenis van het kunstobject een rol spelen, volgens Edmonds.

Candy is van mening dat alles draait om het complete plaatje, het uiteindelijke werk dat je als toeschouwer aanschouwt. Ze bedoeld hiermee dat de kunstenaar zich moet bewijzen door zijn eindproduct, alleen als dit eindproduct doet wat het moet doen is het een geslaagd project geweest volgens haar. Ze zegt ook dat je de kunstwerken vanuit vele hoeken kan bekijken, technologisch, interactief en op idee niveau. Kunstenaars worden in haar ogen steeds meer technisch en willen steeds meer nieuwe ervaringen maken doormiddel interactieve kunstwerken. Ze is van mening dat steeds meer mogelijk wordt en dat ondanks de technologie, kunstenaars het heel erg naar zichzelf door trekken en duidelijk weten wat ze willen overbrengen naar het publiek.

“It is also very important that these reflections are part of a research activity that both documents the process and disseminates the outcomes. In this way, what has been learnt is shared with the world and all can benefit from the work.”¹⁰

Ze ziet mogelijkheden voor anderen om door te gaan op de dingen die gemaakt worden. Het overbrengen of beter gezegd het heropenen van andermans werk zou een voordeel zijn om door te kunnen groeien in dit digitale tijdperk.

¹⁰ Linda Candy in de publicatie: An In-Depth Case Study of Art- Technology Collaboration Proceedings of Creativity and Cognition

Kritiek:**CHIN:**

Door dat er nieuwe stromingen ontstaan in de kunstwereld volgt de kritiek ook direct. Technologie staat nooit stil en kan snel opgevolgd worden door nieuwe technologie. Wat het voornamelijk lastig maakt is dat door deze versnelling de vorm van de kunst ook snel aangepast of ervoor zorgt dat het kunstwerk niet meer bestaat. Je kunt dan zeggen dat de kunst ingehaald wordt door de techniek die men kiest. David Berman ziet in zijn casestudie "*Analysis of Digital Art Audiences: Literature Review and Methodology*" dat kunst uitingen gepaard gaan met techniek. Berman werkt voor in een bureau in Canada dat digitale kunst wil indexeren, juist omdat er zo weinig grote organisaties zijn die digitale kunstenaars willen helpen rechten te behouden op wat ze maken in Canada. De organisatie Canadian Heritage Information Network (CHIN) wil meer inzicht krijgen op digitale kunst zo dat dit voor de rest van Canada goed te bereiken en te zien is. In Canada en vele andere landen zijn er steeds meer organisaties die zich bezig houden met het in beeld brengen van digitale kunst. Berman probeert doormiddel van zijn werk voor CHIN erachter te komen welke digitale kunst nu daadwerkelijk relevant is. Hij zegt dat in zijn onderzoek dat techniek een hoofd factor is in de beslissing of iets wel of niet meegenomen kan worden in de indexerend.

"Technological change continues at an ever-accelerating rate, making it especially difficult to make lasting claims about an art form that is shaped by (and is helping shape) that very change. Furthermore, the often ephemeral and non-persistent nature of digital artwork and the nature of the supporting virtual space increase the likelihood that the truth of any conclusions made about digital art may not persist. This is, however, a new and exciting art and technological development that is becoming a huge consideration to both the artistic and academic worlds." (11)¹¹

Hij beweert dat het definiëren van digitale kunst valt en staat bij de gekozen techniek die men heeft gebruikt. Doordat veel mensen zelf aan de slag kunnen met een hoop techniek en door de groei van de techniek kan men zelf de kunst kopiëren en zodoende voor zichzelf gebruiken. Het zorgt voor een soort van estafette run, de kunstenaar maakt een ontwerp of maakt een opzet, deze opzet wordt dan doorgezet door anderen die zijn of haar werk gebruiken voor hen zelf. Men kopieert het werk en kan aan de slag en het zo gebruiken dat alles weer een totaal andere opzet en of idee krijgt, het geeft een nieuwe impuls aan het werk van de ene naar de andere kunstenaar. Ook al wordt iets als digitale kunst meegenomen in zijn onderzoek wil het nog niet zeggen dat het een beslissing is voor altijd. Door dat de techniek nieuwe opties aanbiedt en nieuwe werkomgevingen zal de definitie digitale kunst voor een werk soms niet meer opgaan. Berman zegt wel dat de definitie er misschien wat losjes voor is maar hij ziet wel nieuwe mogelijkheden in het tussen van het stokje overdragen naar een ander. Het zorgen voor een werkruimte en dit dan verder uitbesteden aan andere zodat er steeds nieuwe dimensies in de gecreëerde werkruimte ontstaat. Hij is van mening dat dit tussenstuk alleen maar aangeeft wat voor grote diversiteit digitale kunst kan hebben. Dit kan ook gezien worden als nadeel natuurlijk, aangezien we dan met een probleem zitten wie is de maker? Wie heeft eraan gewerkt? Welke kunstenaar heeft waar recht op?

¹¹ David Berman "*Analysis of Digital Art Audiences: Literature Review and Methodology*"

Copyright:

Hiermee komt de discussie naar boven hoe legitiem digitale kunst is, hoe kan men voornamelijk op internet kunst vasthouden en zeggen dat er copyright op zit? Doordat juist op internet deze regels niet overal gelijk zijn ontstaan er van verschillende kunstenaars afsplitsingen van hun werk. Professor Patrick Legros van de universiteit van Brussel die zich richt op copyright op het internet heeft het stuk geschreven "*Copyright, Art and Internet: Blessing the Curse?*". In dit stuk gaat hij in op de valkuilen die het internet heeft op kunst die men maakt en toont op internet. Internet is een medium een vorm van het tentoonstellen van je werk en je creatieve uitingen. Deze uitingen kan iedereen zien en in vele gevallen gebruik van maken. Legros is van mening dat copyright wetten erg achter lopen op de nieuwe toch al jaren bestaande media die zijn ontstaan de laatste tien tot vijftien jaar. Voornamelijk internet waarbij zoveel mogelijk is, is er ook te weinig toezicht op het copyright. Hij vindt dat alles wat een authentieke maker maakt recht heeft op copyright, als men goed kan aantonen dat het werk van de kunstenaar zelf is, zou hij of zei hier een patent of copyright op moeten krijgen. Helaas wijzen de meeste copyright wetten naar verkeerde punten in het wetboek waardoor het omzeilen van deze copyright makkelijk te doen is. Dit is in de ogen van Legros de doodsteek voor de digitale kunstwereld op internet. Mensen werken hard om hun werk te maken en willen dit graag met anderen delen, helaas is nu het geval zo dat het werk vaak op computers blijft staan er dat er niks mee wordt gedaan. Kunstenaars zijn bang om het internet te gebruiken, ze zijn bang dat hun werk gekopieerd wordt en dan opeens in een andere tentoonstelling terecht komt onder iemands anders zijn naam. Dit zegt niet dat er niet genoeg kunstenaars zijn die hun werk wel graag laten zien via internet of beter gezegd voor sommige werken is internet essentieel. Legros kijkt ook naar de economische zaken, en past dit toe in zijn theorie over copyright. Het volgende zegt Legros over hoe internet ziet met kunst:

"The new technologies of digitalization and the Internet threaten the market positions of artists and intermediaries. Artists because the technology of production of works may be readily accessible and craftsmanship may no longer be a defining characteristic of art. Intermediaries because their rents are linked to entry barriers in the distribution market. This curse of new technologies may be a blessing in disguise since it also increases the possibilities of production, of distribution and the emergence of new works of art. The system of intellectual protection gives market power to artists and the economic literature has analyzed the tradeoff between the dynamic inefficiency generated by this market power and the need to preserve the incentives for creation."⁽¹²⁾¹²

Door dat het handwerk en het definieerbare van internetkunst een voor een groot deel weg valt krijg je te maken met het kopieerbare effect dat is ontstaan en toepasbaar is in het opzetten van distributie en het verkrijgbaar maken van werk naar het grote publiek toe. Een kunstenaar moet zich kunnen beschermen tegen diefstal en copyright in hun voordeel kunnen gaan gebruiken. Legros is van mening dat er daadwerkelijk grote gaten in het copyright systeem zitten en dat deze dringend aan vernieuwing en standaardisering toe is. Regels en afspraken moeten wereldwijd aangepast worden om zo de maker en het werk beter te kunnen beschermen. Veranderingen en overgangen gaan altijd moeizaam. Soms ga je van zweverig naar technisch en soms juist andersom. Dit doet denken aan Walter Benjamin.

¹² Patrick Legros "*Copyright, Art and Internet: Blessing the Curse?*"

Oude uitspraken keren terug:

Het is niet de eerste keer dat kunstvormen veranderen, de geschiedenis kent vele verschuivingen van kunstvormen. Deze verschuivingen zijn vaak onder invloed van politieke of maatschappelijke veranderingen, evenals opkomst van nieuwe technieken of materialen. Ook kan er meer worden samengewerkt door nieuwe, snellere, makkelijkere of bredere communicatievormen. Veranderingen in de kunst zijn dus niet nieuw. Benjamin is begin 20^{ste} eeuw al bezig geweest op verschillende vlakken met kritiek te uiten op nieuwe vormen die de kop opstaken. Zo ook met de fotografie, hij had de stelling gemaakt dat fotografie het einde van de kunst betekent. Een erg gedurfde uitspraak voor een nieuwe kunstvorm die heel erg intrek kwam begin 20^{ste} eeuw. Benjamin's filosofie kan je het beste karakteriseren als antimodern. Benjamin denkt vooral in tegenstellingen, hij stelt contrasten centraal die hij in het dagelijkse leven tegen komt en onderwerpt deze bevindingen aan een analyse. De problemen die hij noemt zijn weliswaar van die tijd, de thematiek is hetzelfde. Zijn filosofie is nog steeds bruikbaar voor de problematiek rondom digitale kunst. Benjamin heeft in zijn 3 essays genaamd "*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit : drei Studien zur Kunstsoziologie*" deze schreef hij in 1930 over de invloed van de uitvinding van fotografie en film op de benadering van 'unieke' kunstwerken, de tweede gaat over de mensen die betrokken waren bij het ontwikkelen van beide mediums. Het derde essay ging over het leven en de opvattingen van Eduard Fuchs. Walter Benjamin beschrijft in zijn essays dat het wezen van de kunst sterk is veranderd is door het tijdperk van het technische reproduceerbaarheid. Hij is van mening dat kunstwerken hun aura verliezen, waarmee Benjamin de echtheid, authenticiteit en het 'hier en nu' van het werk bedoelt.

Het veelvuldig en gemakkelijk kopiëren of reproduceren van één kunstwerk zorgt ervoor dat er eigenlijk geen oorspronkelijk kunstwerk bestaat. Reproductie ontwortelt het kunstwerk van zijn oorsprong en geeft het kunstwerk hiermee een massaal bestaan, het is gemakkelijk een onderdeel van een reeks en wars van uniciteit. Hiermee verdwijnt ook de religieuze politieke of sociale geladenheid van het kunstwerk, de cultuswaarde. Dit omdat 'hetzelfde' kunstwerk tegelijkertijd overal ter wereld getoond kan worden, het verliest zijn tentoonstellingswaarde. Tegelijkertijd zorgt de reproductie er ook wel weer voor dat het kunstwerk gepresenteerd kan worden op een manier die het kunstwerk dichterbij zijn publiek brengt, waarmee het in die zin democratisch is. Benjamin vindt dit echter niet opwegen tegen het verlies. Zijn mening is dat reproductie de ervaring van het unieke, authentieke kunstwerk kapot maakt. De ervaring waarin ook het verleden van het kunstwerk in meespeelt, de hele aura die gekleurd is door de bestaansgeschiedenis van het werk, valt compleet weg. Reproductie is het einde van zowel de ziel van een kunstwerk evenals de bijbehorende totaalervaring, en hiermee ook het einde van het kunstwerk.

Een andere kijk:

Margot Lovejoy:

Bij Benjamin klinkt vooral een negatieve en pessimistische toon, maar niet iedereen is het daar zo mee eens. Zo zijn er ook veel positievere klanken vanuit een andere kant te horen, namelijk vanuit de literatuur. Margot Lovejoy bijvoorbeeld, de auteur van het boek *“Digital Currents: Art in the Electronic Age”*. Lovejoy is een erkende spreker bij grote conferenties en heeft meerdere essays op haar naam staan, die allemaal een positief licht laten schijnen over het onderwerp digitale kunst. In haar boek, dat volgde op een reeks essays, gaat ze in op de groeiende invloed en invloed die de technologische vooruitgang met zich mee brengt. Ook onderzoekt ze in haar boek de grote veranderingen die de kunstenaar meemaakt in zijn groeiende rol als een soort nieuw ‘communicatiemiddel’ van en voor de maatschappij.

Ze gaat in op de verschuivingen die plaats vinden in de hedendaagse digitale kunst, hoe de kunstenaars denken, hoe ze werken, hoe ze omgaan met de nieuwe omstandigheden, hoe ze hun werk produceren, en hoe ze communiceren. Hoe de kunstenaar een sociaal medium wordt.

“What is the difference between using technological media as a tool or as a medium?, What happens to the role of the artist when their work includes the participation of others?, When did theory become subject matter for art and why.”(13)¹³

Dit zijn een aantal vragen, die er gesteld worden in haar boek, ze probeert hier antwoorden op te geven en dieper op in te gaan. Met haar boek probeert ze mensen duidelijk te maken waarom kunst en technologie niet ver van elkaar afstaan. Zo zegt ze zelf in een interview met Rhizome het volgende over haar begin fascinatie en interpretatie van digitale kunst:

“I explored the major shift in representation which took place when photography’s tonal structure was superseded by digital means with its potential for total image manipulation and control. This shift opened up a vital new area of investigation that brought my work into connection with the visual language of film, and included sound, movement, multiple images, text and aspects of sculpture.

Influenced by film theory, I began to use montage as a major principle in my work. Film-maker Sergei Eisenstein had described montage as a theory of visual relationships wherein vital missing information (significance or meaning that could not be contained in an actual single picture) is hidden in the relational space between two or more contrasting images. Here I found a kind of structural tension which generates thinking and questioning, resulting in a dynamic form of communication because the spectator must participate in discovering meaning by lining up split screens to gauge the gap between the images. This fascination with audience interaction and communication has stayed with me since then and became fundamental to my contemporary work in digital media. Today, I see my work as a developmental continuum crossing over in using media as a medium to where I am now -- creating digitally-based works which rely fundamentally on participation and communication. However, I also continue to use the digital as a tool to experiment in creating artists books and photographs.”(14)¹⁴

¹³ Margot Lovejoy *“Digital Currents: Art in the Electronic Age”*

¹⁴ Margot Lovejoy interview met Rhizome *“Crossings and Currents: An Interview With Margot Lovejoy”*

Ze wordt geraakt door wat er tussenin speelt, tussen het eerste gemaakte onderdeel en daarna de aanpassingen om tot een nieuwe context of nieuwe foto te komen doormiddel van digitale aanpassingen. Deze aanpassingen wijzigen de realiteit en breken het eerste beeld open, en vormen op die manier weer bijvoorbeeld een nieuwe foto.

Ze is ook een van de velen, die vindt dat de teksten van Walter Benjamin nu nog steeds voor discussie kunnen zorgen, en dat deze inleiding zijn voor haar werk tot het beter kunnen invullen van waar digitale kunst nu precies tussen past. In haar boek laat ze voornamelijk naar voren komen dat de vraag van wat kunst is niet echt meer geldt. Ze wilt dat mensen meer gaan kijken naar wat voor functie kan het hebben. Dankzij de digitale groepen op internet die ruimte bieden aan digitale kunstenaars, hier moet je denken aan bijvoorbeeld DeviantArt. Een grote groep mensen die hier hun werk tentoon kunnen stellen, Lovejoy is van mening dat dit soort groepen de totale vorm van digitale kunst aanpasbaar maakt. Dit is weer de grote kracht van digitale kunst volgens Lovejoy.

Internet verandert ons perspectief en zal door blijven groeien in een snel tempo. Lovejoy is van mening dat internet nog veel verder zal doorgroeien en een aantal uiterst hoge functionaliteiten zal gaan bevatten. Er zijn goede en slechte voorbeelden te vinden op internet maar het is ook een grote bron voor inspiratie en kennis volgens haar. Technologie zal niet stil staan en zal dus ook nooit stoppen met het steeds meer grond winnen in kunst en andere vakgebieden. Lovejoy ziet de opties die dit nieuwere tijdperk met zich mee geeft, ze ziet de dieptepunten, maar ze blijft positief over wat technologie met zich mee brengt. Alle beginnen zijn moeilijk zo ook die van het digitale tijdperk, acceptatie komt altijd veel later pas, zegt ze in het interview. Het belangrijkste is dat we de opties die we krijgen, door technologie niet aan de kant zetten en deze niet willen gebruiken omdat ze nieuw zijn.

De nieuwe toekomst:

De toekomst ziet er hoop vol uit volgens Lovejoy en Bradley Wester, hij is een digitale kunstenaar die zich daar volledig achter schuilt. Wester die begon met traditionele kunst stapte een paar jaar geleden over naar digitale kunst. Hij wilde met zijn werk meer een soort van input van bezoekers in zijn werk krijgen, dat mensen hun eigen weg gaan in zijn gemaakte omgeving. Hij zag veel opties liggen in het digitaal verwerken van zijn ideeën. Hij ziet publiek als een optie tot creatie, het publiek speelt met zijn werk en dat is voor hem een interessant onderdeel van kunst maken. Kunst zo maken dat mensen er andere dingen mee kunnen doen en het soms zelf functioneel gaan gebruiken. Zo heeft Wester zijn werk "*untitled (race)*" uit 2004 zo gemaakt dat mensen de glazen platen die voor de muurdecoratie waren gemaakt zelf kunnen herplaatsen. Dus de bezoeker kan zijn of haar eigen behang samenstellen door met de gekleurde glazen platen te spelen, sommige zijn doorzichtig andere hebben een kleur of een vorm. Mensen kunnen zelf aan de slag door ermee te gaan werken en hun eigen visie te laten gaan over het werk. Wester wilt benadrukken dat hij zijn werk graag deelt met toeschouwers en dat hij altijd een link zoekt naar de toeschouwer om deze dan te kunnen laten spelen met het kunstwerk. Wester is altijd bezig met nieuwe manieren van het bewust maken van digitale tijdperk zo ook in zijn werk "*Home/User*" waar computers centraal staan. Met zijn werk wilde hij mensen het besef mee geven dat digitaal niks is om bang voor te zijn in zowel het echte leven als in de kunst. Door dit zo prominent aanwezig is zijn werk zijn, zijn statements richting het publiek een manier van het wakker schudden dat technologie niet tegen gehouden kan worden.

"I want, and have inherited the freedom to use or sample any style, any form, any technique, at any time, to ultimately achieve a body of work that rejects form if only by its lacking a necessity to settle on one." (15)¹⁵

¹⁵ Digital Art Source interview met Bradley Wester

Hij bedoelt hiermee dat hij niet tegengehouden wil worden door verschillende technieken, stijlen en andere dingen. Wester is blij juist dat ie zoveel vrijheid krijgt en heeft in zijn werken. Hij zegt ook dat we de mogelijkheden moeten omarmen en niet alleen maar negatief moeten praten over digitale kunst, juist omdat de meeste nieuwe creatievelingen steeds meer in deze hoek te vinden zijn. Waar Wester een groot aantal technische onderdelen gebruikt zoals photoshop ziet hij dit meer als extensies voor de normale traditionele manieren van kunst maken. In photoshop zit alles wat je maar kan wensen als schilder of als fotograaf. Alles heeft nieuwe mogelijkheden of deze nu met techniek gemaakt wordt of niet, het gaat om de boodschap die als je kunstenaar naar buiten wilt brengen. Het medium of de techniek is onafhankelijk van de bedoeling die een kunstenaar achter zijn werk kan hebben.

Conclusie en afsluiting:

Waar Walter Benjamin in de jaren dertig over schreef is voorsnog nu van toepassing in deze huidige tijd. Digitalisering is in zijn ogen het einde van authenticiteit maar is deze manier van kijken naar kunst nog wel mogelijk? De tijden veranderen zo snel en mensen willen steeds meer zien en beleven. Met alles komen er nieuwe problemen bij zoals met de privacy en copyright, onderdelen van de nieuwe kunstenaars die zich bezig houden met digitale kunst. Men moet inzien dat al deze onderdelen een nieuwe laag geeft in de kunst die gecreëerd wordt. Door de tijd heen zie je verschuivingen ontstaan op alle vlakken in de kunstgeschiedenis er zijn geen rechte lijnen in te trekken wat nu wat opvolgt. Zo zie je ook bij digitale kunstwerken dat men erg innovatief kan zijn maar ook erg trouw aan het geen dat al gemaakt is. Digitale kunst past in vele vormen en maten bij traditionele kunst het feit dat het bestaat geeft het natuurlijk niet direct de definitie van kunst. Maar Benjamin zag al in een begin stadium van fotografie en film dat er nieuwe en vaak ook minder waarde in kunst ging ontstaan. Benjamin mikte vooral op het feit dat werk na te maken was en eventueel op meerdere locaties tegelijk tentoongesteld kon worden. Hij vond ook dat de nieuwe kunstuitingen niet trouw bleven aan de definitie die kunst in die tijd had. Mensen als Margot Lovejoy en Bradley Wester laten zien dat digitale kunst veel meer is dan een techniek beheersen. Ze laten de nieuwe mogelijkheden zien met wat het digitale platform met zich mee kan brengen. Het is niet alleen techniek dat nodig is om nieuwe werken te creëren maar ook de achtergrond erachter, de kennis van het verleden, de inzetbaarheid van het kunstwerk speelt hierin mee. De sociale aspecten die het met zich mee draagt het is wat Kant zegt in zijn theorie over schoonheid het bekoren en meer zien in het geen wat men niet kent. Het beter leren kijken naar werk, dus voorbij de techniek kijken en voorbij het stuk kijken waarmee het is gemaakt. Je moet het ervaren, erin participeren, het laten mee slepen. Mensen als Lovejoy willen juist ervoor zorgen dat men inziet hoe goed digitale kunst kan aansluiten op de al bestaande kunststromen. Digitale kunst is een stukje evolutie die vanuit de behoefte komt van de maatschappij door alles maar met techniek en technologie te maken. Kunstenaars zijn al jaren bezig zichzelf mee te laten nemen in dit soort nieuwe stromen, bij Walter Benjamin ging het hier nog om fotografie en film maar ook deze toepassingen zijn als echte kunst beschouwd.

Walter Benjamin zijn kritiek op techniek en reproduceerbaarheid zijn terecht maar doordat wij als publiek steeds meer te maken krijgen met verschillende kunstuitingen laaien de vragen die hij stelt wel weer op. Hierdoor is er weer optie voor debat en andere vooral ook op internet discussies over wat kunst nu daadwerkelijk is en of dat digitale kunst wel geaccepteerd moet worden. Techniek is een belangrijk onderdeel in het maken van de nieuwe kunst maar Lovejoy en Wester zijn er beide over eens dat alles nog maar in de kinderschoenen staat en dat digitale kunst nog echt wel gaat veranderen, waar ze het ook eens over zijn is dat men digitale kunstenaars niet moeten uitvlakken. Vaak hebben mensen al een flinke naam in de traditionele kunstwereld en willen nu een nieuwe publiek aantrekken zoals bij Marc Jambers. Techniek vervangt in de ogen van de kunstenaars niet de plaats voor expressie en achterliggende gedachtes. Men probeert techniek te gebruiken ten goede van hun gedachtegoed. In de toekomst zal internet een nog grotere rol gaan krijgen, juist doordat alles op internet sneller en makkelijker toegankelijk is. Internet zal ervoor zorgen dat kunstenaars naar nog meer plekken tegelijk hun werk kunnen tentoonstellen. Kunstenaars zien ook steeds meer opties in de digitale wereld, zowel voor hun kunst als voor de verspreiding ervan. Zo komen er steeds meer online bladen op het internet die mensen kunnen downloaden en lezen en zo op de hoogte gebracht kunnen worden van wat er speelt met kunstenaars, en interviews lezen over kunstenaars.

Misschien dat Kant door zijn filosofie juist een punt heeft over hoe we moeten omgaan met kunst, ondanks dat hij niet schrijft over de kunst. Hij is een buitenstaander die met zijn manier van denken probeert aan te geven hoe je iets kan opvatten zelfs als je het niet begrijpt. Digitale kunst staat nog maar kort echt op de kaart maar de kunstenaars die erin werken worden steeds groter in getale. Er komt steeds meer ruimte vrij in expositie ruimtes en musea voor digitale werken. Steeds meer zie je hoe het digitale doordringt in alles om ons heen, de kunst is een uiting en die uiting wordt steeds meer digitaal. Dit wil niet zeggen dat traditionele kunst niet op waarde wordt geschat deze dagen, verre van juist. Één ding is duidelijk er zijn ontzettend veel voor en tegenstanders, allemaal zien ze wat ze erin willen zien. Uiteindelijk is er maar één iemand die bepaald of iets als kunst over komt en dat is de toeschouwer zelf.

Bronnen:

Armstrong John, **DE FILOSOFIE VAN DE SCHOONHEID**
ISBN: 9035128877, uitgever: Amsterdam: Bert Bakker, 2006

Benjamin Walter, **THE WORKD OF ART IN THE AGE OF MECHANICAL REPRODUCTION**
<http://design.wishiewashie.com/HT5/WalterBenjaminTheWorkofArt.pdf> (02-juni-2009)

Berman David, **ANALYSIS OF DIGITAL ART AUDIENCES: LITERATURE REVIEW AND MYTHOLOGY**
<http://www.davidbermancommunications.com/CHIN.pdf> (07-mei-2009 offline) David Berman
Communications April 2005

Candy Linda, Edmonds Ernest, **INTERACTION IN ART AND TECHNOLOGY**
Crossings: eJournal of Art and Technology <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Candy/> (06-juni-2009)

Candy Linda, Zhang Yang, **An In-Depth Case Study of Art- Technology Collaboration Proceedings of Creativity and Cognition**
Crossing: ejournal art and technology , uitgave maart 2007 pp. 53-62.

Christiane Paul , **DIGITAL ART**
ISBN: 0500203679 uitgever: London: Thames and Hudson, 2003

Dilworth John, **ARTISTIC EXPRESSION AS INTERPRETATION,**
British Journal of Aesthetics 44 no. 1 (January 2004), pp. 10-28.
http://homepages.wmich.edu/~dilworth/Artistic_Expression_as_Interpretation.pdf (05-mei-2009)

Edmonds, Ernest, Muller Lizzie, Connell Matthew, **ON CREATIVE ENGAGEMENT**
Visual Communication, 5(307):3
<http://vcj.sagepub.com/cgi/reprint/5/3/307> (20-mei-2009)

Gaarder Jostein, **DE WERELD VAN SOFIE- ROMAN OVER DE GESCHIEDENIS VAN DE FILOSOFIE**
ISBN: 926107110 uitgever: Antwerpen: Houtekiet/Fontein, 1994

Hansen B.N Mark, **NEW PHILOSOPHY FOR NEW MEDIA**
ISBN: 9780262582667 uitgever: MIT-press: London: Cambridge, Massachusetts, 2006

Kelly Michael, **THE INSTITUTIONAL THEORY OF ART**
<http://homepage.mac.com/ryanal/InstitutionalTheory.pdf> (21-mei-2009)

Legros Patrick, **COPYRIGHT, ART and INTERNET: BLESSING THE CURSE?**
<http://ideas.repec.org/h/eee/artchp/1-09.html> (17-mei-2009)

Lovejoy Margot, **DIGITAL CURRENTS – ART IN THE ELECTRONIC AGE**
ISBN: 9780414307819 uitgever: Londen: Taylor & Francis Ltd, 1997

Rosenstein Leon, **THE END OF ART THEORY**
<http://www.nhinet.org/rosenstein15-1.pdf> (08-juni-2009)

Stermitz Evelin, **CROSSINGS AND CURRENTS: AN INTERVIEW WITH MARGOT LOVEJOY**
<http://www.rhizome.org/discuss/view/42617> (25-mei-2009)

Wester Bradley, **DIGITAL ART SOURCE: TAKE 5**

http://www.digitalartsource.com/pages/bradley_wester_take5.shtml (29-mei-2009)

Internet links:

Antwerp Internet Art, een website gemaakt voor internet kunstenaars in Antwerpen

http://www.teleac.nl/digitalekunst/pagina.jsp?nr=dk_home (07-mei-2009)

Beijerd Maikel, **DIGITALE UITWISSELING**

<http://www.packed.be/uploads/literature/inleiding.pdf> (08-mei-2009)

Digitalart, een community waar mensen hun werk laten zien

<http://digitalart.org/>

DAM Digital Art Museum, digitaal museum

<http://dam.org/dox/2315.aBbgc.H.1.De.php> (09-mei-2009)

Jambers Marc, interview door Indymedia.be

<http://www.indymedia.be/nl/node/32617> (28-april-2009)

Reith Maarten, **PEOPLE LOVE THE INTERFACE**

<http://www2.eur.nl/fw/hyper/colleges/ontologiehyper/bijdragen/reith.html> (25-mei-2009)

Teleac radiouitzendingen, over interpretatie van digitale kunst

http://www.teleac.nl/digitalekunst/pagina.jsp?nr=dk_home (22-mei-2009)

Virtual Louvre, online tour door het Louvre

http://www.louvre.fr/llv/musee/visite_virtuelle.jsp?bmLocale=en (14-juni-2009)



DE KUNST VAN DE TECHNIEK© 2009
IN OPDRACHT VAN AVANS HOGESCHOOL BREDA