

**‘Watch the whip: it may lash out right now!’**

Masterthesis Film- en televisiewetenschap

Fleur Winnen (0476631)

Begeleider: Nanna Verhoeff

Tweede lezer: Frank Kessler

Augustus 2012

# Inhoudsopgave

Voorwoord.....	2
1 Inleiding.....	3
2 De ervaring van bewegend beeld in het museum.....	7
2.1 De ruimte van het museum.....	7
2.2 Dialoog tussen manieren van kijken.....	10
3 De ervaring van het televisiescherm en de installatie.....	13
3.1 Het hypnotiserende scherm.....	13
3.2 De video-installatie: 'actief' kijken?.....	15
4 De ervaring van het kunstwerk.....	18
4.1 Servaas.....	18
4.2 'Are You Afraid of Video?'.....	20
4.3 De ervaring van 'Are You Afraid of Video?'.....	22
5 Conclusie.....	25

Literatuur

## Voorwoord

Mijn interesse voor bewegend beeld in de tentoonstellingszaal werd gewekt tijdens mijn stage bij het Centraal Museum in Utrecht. In de tentoonstelling *Studio Vertigo - Robbie Cornelissen* werden monumentale potloodtekeningen van de Utrechtse kunstenaar Robbie Cornelissen gecombineerd met wat hij zelf als 'bewegende tekeningen' bestempelt. Deze geanimeerde films kwamen goed tot hun recht op de immense witte muren van het museum en leken versterkt te worden in samenspel met de tekeningen. Cornelissen beschreef in een interview met het tijdschrift *Kunstbeeld* de manier waarop zijn tekeningen zich tot de animaties verhouden als volgt:

In het Centraal Museum probeer ik voor het eerst de architectuur van het museum te verbinden met mijn tekeningen, films, geluid en zelfs een 3D-sculptuur. In de tentoonstelling zoek ik naar verbindingen met andere disciplines en naar de grenzen van mijn tekenkunst. De schaal van de drie ruimtes in de stallen van het museum hebben geleid tot monumentale werken, die nog altijd vanuit het potlood gedacht en gemaakt zijn, maar een geheel eigen invulling aan de ruimtes geven. De geanimeerde filmbeelden zijn als bewegende tekeningen en tevens geprojecteerde plekken.<sup>1</sup>

De interactie tussen deze 'geprojecteerde plekken' en de ruimte van het museum intrigeerde mij. Wat gebeurt er met de tentoonstellingszaal als je er bewegend beeld in plaatst? En wat brengt dit teweeg bij de museumbezoekers? Te gast in andere musea werd mijn blik automatisch getrokken naar vormen van bewegend beeld. Ik maakte kennis met film- en videokunst, digitale projecties en uiteenlopende wijzen waarop deze werken werden tentoongesteld. Waar in het Centraal Museum de geanimeerde films op de witte muren werden geprojecteerd naast andere werken, werden in bijvoorbeeld De Hallen in Haarlem geprojecteerde werken afgezonderd achter dikke gordijnen vertoond in verduisterde ruimtes. Waar je in de 'witte' museumzaal vrij bent om je om het werk heen te bewegen, dwingt de verduisterde ruimte, meestal voorzien van een zitgelegenheid, tot een gefixeerde ervaring, veelal in stilte. De tegenstelling tussen de zogenoemde 'white cube' en de 'black box' riep vragen op met betrekking tot dit verschil in kijkerservaring. En zou deze kijkerservaring in een veranderend medialandschap eveneens veranderen?

---

<sup>1</sup> Roos van der Lint, "Interview Robbie Cornelissen" *Kunstbeeld* - 23-04-2011  
<http://www.kunstbeeld.nl/nl/nieuws/15746/interview-robbie-cornelissen.html>

*Video art is a stranger in a familiar box, the proverbial wolf in sheep's clothing*<sup>2</sup>

## 1. Inleiding

Er klinkt een knal door het museum. In een overvloed aan flitsende beeldschermen eist één installatie alle aandacht op. Op de schermen van de installatie wisselen televisiefragmenten elkaar af, terwijl een zweep boven de schermen uittorent en dreigend uithaalt.

Dagelijks kijken we urenlang naar beeldschermen. Schermen trekken in een ruimte dan ook onmiddellijk onze aandacht, al is het maar luttele seconden. Als er in een winkel bijvoorbeeld achter de balie een flikkerend televisiescherm hangt, is het moeilijk de verleiding om er een blik op te werpen te weerstaan. De beelden stromen over ons heen vanuit de televisie in onze huiskamer, het computerscherm of vanaf het doek in de bioscoop. Onze manier van kijken hangt af van de context, ofwel naar welk scherm we kijken. Tv-producent en hoogleraar mediakunst aan de Royal Holloway Universiteit van Londen John Ellis maakt in dit verband onderscheid tussen het kijken naar televisie in een huiskamersetting (de 'glance') en het kijken naar een film in een bioscoopsetting (de 'gaze'):

The gaze implies a concentration of the spectator's activity into that of looking, the glance implies no extraordinary effort is being invested in the activity of looking. (...) The cinema-looker is a spectator: caught by the projection yet separate from its illusion. The TV-looker is a viewer, casting a lazy eye over proceedings, keeping an eye on events, or, as the slightly archaic designation had it, 'looking in'.<sup>3</sup>

Zo leren deze media ons een bepaalde manier van kijken in een bepaalde context aan. We hebben verwachtingen en gebruiken in interactie met een beeldscherm. Hoe we beeldschermen in het dagelijks leven gebruiken beïnvloedt dan ook hoe we deze schermen in een museum benaderen, zo stelt hoogleraar hedendaagse kunst en theorie aan de universiteit van Oregon Kate Mondloch. Het museum biedt een plek waar we kunnen worden geconfronteerd met deze ingesleten kijkersconventies. Het beeldscherm is hier de spreekwoordelijke wolf in schaapskleren: een oude bekende die niet is wie hij lijkt. Zo merkt Mondloch scherpzinnig op

---

<sup>2</sup> S. Brent Plate, "Between Cinema and a Hard Place: Gary Hill's Video Art Between Words and Images" *Criticism* 45.1 (2003): 109-127, 14.

<sup>3</sup> John Ellis, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* (London/New York: Routledge, 1982), 137.

dat we in het dagelijks leven *door* het scherm en niet *naar* het scherm kijken.<sup>4</sup> Kunst kan het scherm als object tonen en daarmee de kijker dwingen het op een andere manier te benaderen.

Een kunstwerk dat in het bijzonder speelt met deze conventies, vragen stelt en de basis vormt voor nieuwe hypothesen is 'Are You Afraid of Video?'<sup>5</sup> van de Nederlandse schilder en videokunstenaar Servaas. Deze multimedia-installatie (die met een voetknop moet worden geactiveerd) bestaat uit vier monitoren, elk gericht op een zijde van de ruimte. Op deze monitoren worden tegelijkertijd dezelfde televisiebeelden vertoond: fragmenten uit journaals, actualiteitenprogramma's, speelfilms, reclames en seksfilms, afgewisseld door een hand met een afstandsbediening. Te midden van deze monitoren is een stalen trechter geplaatst met daarin een lange rode slang, waar lucht doorheen wordt geperst. De mate van agressie van de beelden en bijbehorende geluiden bepaalt de kracht waarmee deze 'zweep' in de rondte slaat. De kijker wordt op deze wijze tot een fysieke reactie op de beelden gedwongen. Hij of zij wordt uitgenodigd om rond het kunstwerk te lopen, waarbij de zweep moet worden ontweken, of zoals Servaas het op een waarschuwendere manier verwoordde: "watch the whip: it may lash out right now!"<sup>6</sup> Op deze wijze hoopt hij de eenzijdige informatiestroom van commerciële televisie te doorbreken. Daarnaast levert hij met dit werk kritiek op de beelden die wij dagelijks zien en ons nog amper raken. Juist dit laatste aspect wringt bij Servaas:

Ik ben helemaal niet agressief of hard, maar om door te dringen moet je wel een rauw of origineel middel gebruiken. Anders kom je terecht in de maalstroom van de dagelijkse televisie, waarbij het mogelijk is koffie te drinken terwijl er veertig lijken worden getoond. Vandaar mijn 'levende zweep' die je laat terugdeinzen, die je belet ondertussen te keuvelen of koffie te drinken.<sup>7</sup>

Eenzijds speelt Servaas met de manier waarop wij naar televisiebeeldschermen kijken. Hij bekritiseert de manier waarop televisie een passieve manier van kijken heeft afgedwongen. Anderzijds is zijn kunstwerk in het museum eveneens onderworpen aan kijkersconventies, aangezien de ruimte van het museum ook een specifieke manier van kijken oplegt. Het

---

<sup>4</sup> Kate Mondloch, *Screens: Viewing Media Installation Art* (Minnesota: University of Minnesota Press, 2010), 4.

<sup>5</sup> Are You Afraid of Video? Servaas, 1984 –1985.

<sup>6</sup> Vivian van Saaze. *Reader ten behoeve van herinstallering en conservering Are You Afraid of Video? (1984-1994) van Servaas* (Amsterdam: Nederlands Instituut voor Mediakunst/Montevideo/TBA, 2003), 6.

<sup>7</sup> Stedelijk Museum Amsterdam, *Reader Servaas*, Archief Stedelijk Museum, z.d.

kunstwerk is slechts een van de objecten in de tentoonstelling, waar mensen eenvoudig aan voorbij kunnen gaan. 'Are You Afraid of Video?' is een schreeuw om aandacht, maar wordt die schreeuw ook gehoord? Zijn we meer dan 25 jaar nadat dit werk voor het eerst werd tentoongesteld nog steeds onder de indruk, of zijn we zo afgestompt dat de zweep ons niet meer 'raakt'?

'Are You Afraid of Video' maakte onlangs deel uit van de tentoonstelling *TV als...* in het Stedelijk Museum in Amsterdam, waarin een aantal iconische werken uit de jaren '70 en '80 op het gebied van videokunst waren opgenomen. Deze werken waren toentertijd vernieuwend en vooruitstrevend, maar de vraag die 'Are You Afraid of Video?' oproept is of deze videokunst ons 25 jaar later nog steeds op een zere plek raakt. Servaas bekritiseert de manier waarop we met het medium televisie omgaan, maar is deze manier van kijken sinds de jaren '80 gelijk gebleven? Servaas had de intentie om 'Are You Afraid of Video?' gedurende tien jaar, elk jaar van nieuwe beelden te voorzien om op deze wijze een tijdsdocument te creëren, waarbij "een eventuele verandering van het proces van de beeldcultuur gade te slaan."<sup>8</sup> Na enkele jaren stopte hij hiermee, omdat de beelden in zijn optiek even "beroerd" bleven. Elf jaar na zijn dood en meer dan twee decennia na de creatie van het kunstwerk wordt Servaas' kunstwerk nog steeds tentoongesteld en kunnen we ons afvragen of het kunstwerk aanpassing zou behoeven in de huidige beeldcultuur en tentoonstellingsruimtes. Komen de beelden waar het kunstwerk naar verwijst ons nog steeds bekend voor? Brengt het kunstwerk onze vertrouwde manier van 'televisiekijken' twee decennia later in de war? En hoe werkt de installatie in op de hedendaagse museumervaring?

Het zijn vragen die in dit onderzoek aan de hand van de volgende overkoepelende vraagstelling beantwoord zullen worden:

Hoe komen conventies rondom spectatorship in relatie tot televisie in een museale context tot uiting in de multimedia-installatie 'Are You Afraid of Video?'

Om tot een antwoord op deze vraagstelling te komen zal ik vertrekken vanuit mijn eigen ervaring van het werk en relevante concepten belichten met behulp van de bestaande literatuur. Dit onderzoek zal zowel descriptief als exploratief van aard zijn. Mijn eigen ervaringen worden gekoppeld aan ervaringen die worden beschreven in de bestaande literatuur. Zo is er al veel

---

<sup>8</sup> Van Saaze, 21.

geschreven over hoe mensen een museum ervaren (Charlotte Klonk), het medium televisie ervaren (John Ellis) en kunstwerken ervaren (Kate Mondloch). Daarnaast tracht ik deze inzichten te koppelen om zo tot nieuwe hypothesen te komen. Op deze wijze tracht ik een beeld te schetsen van een netwerk van kijkersconventies.

Om deze kijkersconventies in kaart te brengen aan de hand van een observatie van mijn eigen ervaring en de bestaande literatuur zal in het volgende hoofdstuk allereerst de ervaring van de ruimte van een museum worden besproken. Het museum disciplineert onze manier van kijken, waarbij 'framing' zowel door het tentoonstellingsprogramma als door de kunstenaar Servaas zelf een belangrijke rol spelen. In hoofdstuk 3 zal de wijze waarop het televisiescherm ons een set kijkersconventies heeft meegegeven, worden belicht. Daarnaast zal de rol van de video-installatie in interactie met deze conventies worden besproken. In hoofdstuk 4 staat vervolgens de ervaring van het kunstwerk 'Are You Afraid of Video?' centraal. Het kunstwerk heeft eveneens een disciplinerende werking op hoe wij als kijker het werk waarnemen.

De kijkersconventies die ik in de verschillende hoofdstukken beschrijf blijken bij de ervaring van 'Are You Afraid of Video?' samen te komen en kunnen ook in het algemeen niet los van elkaar worden gezien. De wijze waarop schermen in de huiskamer, op straat en in het museum onze manieren van kijken disciplineren blijken elkaar te ontmoeten bij de ervaring van een multimedia installatie zoals die van Servaas. In de komende hoofdstukken worden de verschillende kijkersconventies disciplinerende principes daarom ontleed, maar ook met elkaar in verband gebracht als onderdeel van dezelfde constructie.

## 2. De ervaring van bewegend beeld in het museum

### 2.1 De ruimte van het museum

Een kunstwerk als 'Are You Afraid of Video?' staat vaak niet op zichzelf, maar maakt deel uit van een tentoonstellingsprogramma. Zeker in het geval van een tentoonstelling is een kunstwerk slechts een onderdeel van een totaalervaring die het museum wil bieden. Maar voordat je een tentoonstelling en bijbehorende kunstwerken kan ervaren, word je eerst geconfronteerd met de ruimte van het museum. De witte muren van menig museum, ook wel als de 'white cube' bestempeld, vormen een geactiveerde ruimte. Michelle Henning, associate professor aan de University of the West of England, haalt in dit verband in *Museums, Media and Cultural Theory* de bekende schrijver en kunstenaar Brian O'Doherty aan. O'Doherty omschreef deze ruimte in zijn toonaangevende boek *Inside the White Cube: Ideologies of the Gallery Space* als volgt: "the white cube is the ultimate framing device, managing attention and assuring the (cult) value of the unique art object".<sup>9</sup> De ruimte van het museum beïnvloedt met andere woorden de wijze waarop je om je heen kijkt en de waarde die je aan de objecten in de ruimte hecht. Maar wat maakt de ruimte van het museum anders dan andere ruimtes? En wordt film- en videokunst in het museum op een andere manier bekeken dan in de huiskamer, filmzaal of op straat?

Kunstenaar Gemma Mountain richt zich in *Exploration of cinematic conventions within a contemporary gallery space* op de beleving van cinema in de ruimte van een museum. Zij belicht hierin onder andere de wijze waarop het bekijken van film en video in een bioscoopzaal verschilt van het bekijken in een museumsetting. Mountain bestudeert het gebruik van film, video en digitale projecties binnen cinema en het museum, om zo vergelijkingen en contrasten te duiden en het effect van deze projecties op bioscoop- en museumbezoekers te beschrijven.<sup>10</sup> Mountain haalt Jean Louis Baudry aan, die in *Apparatus, Cinematic Apparatus, Selected Writings (1970-1975)* stelt dat bioscoopbezoekers zijn geketend aan het scherm, ofwel "gevangenen van de projectie" zijn. Mountain maakt de vergelijking met projecties in de ruimte van een museum. Waar in een bioscoop iedereen een vaste zitplek krijgt, is men in het museum in haar optiek juist vrij om te gaan en staan waar hij of zij wilt: "as some films and videos are

---

<sup>9</sup> Michelle Henning, *Museums, Media and Cultural Theory* (Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2006), 69.

<sup>10</sup> Gemma Mountain, "Exploration of cinematic conventions within a contemporary gallery space." MA thesis (Huddersfield: University of Huddersfield, 2010) *University of Huddersfield Repository*. Web. 31 maart 2012, 4-6.



looped it allows the audience to dip in and out at their leisure".<sup>11</sup> Volgens Mountain heerst in de bioscoop de conventie het werk van begin tot eind te bekijken, terwijl het in het museum niet ongebruikelijk is om slechts delen van een film- of een videokunstwerk te aanschouwen. Maar waar komt dit verschil in manier van kijken tussen de kijker in een bioscoop en een kijker in het museum vandaan?

Mountain vindt een verklaring in de economische politiek achter hedendaagse musea en haalt hierbij Robert Storr (2010) aan die stelt:

(...) the contemporary museum is a machine for 'slipping glimpses', which allow the visitors to be rushed through the 'museum experience'.<sup>12</sup>

Volgens Storr jagen musea hun bezoekers regelmatig door tentoonstellingen heen, opdat er per dag meer mensen het museum kunnen bezoeken. Bij musea die een onbeperkt aantal bezoekers toelaten leidt dit tot een druk op deze bezoekers om door te lopen en op deze wijze tot een gevecht om kunstwerken te kunnen aanschouwen. Door deze gehaaste manier van kijken krijgen bezoekers niet de kans om in het kunstwerk op te gaan, wat leidt tot deze 'slipping glimpses'. Hoewel bezoekers ervoor kunnen kiezen om media behorende bij de tentoonstelling te kopen en zich op deze wijze achteraf in bepaalde werken te kunnen verdiepen, stelt Mountain dat: "their experience of this media is limited to the home environment, the atmosphere lost".<sup>13</sup>

Waar Gemma Mountain een verklaring vindt (ofwel de 'schuld' legt) bij het museum zelf, zoekt kunsthistoricus Charlotte Klonk een verklaring bij de kunstwerken, in dit geval film- en videokunst. In *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000* stelt zij dat juist deze 'nieuwe media' projecties de bezoeker beperken in zijn of haar vrijheid. Klonk meent dat kunstwerken op video en DVD het museum en de manier hoe wij kijken hebben getransformeerd:

The continuous images of video and DVD projections cannot be taken in in the same manner as paintings, sculptures, drawings or even photographs. Museum visitors who

---

<sup>11</sup> Mountain, 48.

<sup>12</sup> Mountain, 15.

<sup>13</sup> Ibidem.

normally walk at a leisurely pace through the rooms, stopping here and there and following their whim, are forced to sit in projection rooms for much longer than they would remain standing in front of a picture if they wish to see the whole of a work. Alternatively, the visitor can do no more than dip in and out of the darkened spaces to gain an overview of what is in display. In that case, they can take away at best a partial impression of any individual work.<sup>14</sup>

De 'donkere ruimten' leggen ons volgens Klonk dus een bepaalde manier van kijken en bewegen in het museum op. In zekere mate vergelijkbaar met de bovengenoemde 'beperkende' ruimte van een bioscoop. Volgens Klonk gaat dit ten koste van de keuzevrijheid van de bezoeker. Deze is niet langer 'self-directed' en 'self-determined'. Gemma Mountain maakt in dit verband dan ook duidelijk een onderscheid tussen de 'white cube' en de zogenoemde 'black box' als presentatievorm voor film- en videokunst (in dit geval: film- en videoprojecties). Beide vormen brengen elk een eigen manier van kijken met zich mee. De 'black box' sluit de kijkers af van de rest van de tentoonstelling, waardoor de bezoeker niet in staat is om de tentoongestelde werken gezamenlijk te overdenken. In de 'white cube' daarentegen wordt de kijker blootgesteld aan zijn omgeving. De techniek achter het werk is in de white cube vaak zichtbaar en de bezoeker krijgt ruimte om te reflecteren op het werk en de relatie van het werk ten opzichte van andere kunstwerken in de ruimte.<sup>15</sup> De black boxes daarentegen hebben volgens Klonk tot gevolg dat ze alle aandacht opeisen, waarbij ze zich afsluiten van de rest van de tentoonstelling. Klonk:

It is just this kind of freedom to make connections at will that is taken away by the isolation forced on the spectator by contemporary film, video and DVD installations. Their dark rooms cut off the spectators from one another and eliminate the possibility of their experience being part of a dialogue with other works in the museum.<sup>16</sup>

Klonk beschrijft een gevolg van deze vorm van kunst die haar opviel tijdens haar bezoek in 2002 aan *Documenta II*, een tentoonstelling van moderne en hedendaagse kunst die om de vijf jaar plaatsvindt in Kassel in Duitsland. Dat jaar werden, naast andere kunstvormen, 34 video-projecten tentoongesteld, die tezamen meer dan 62 uur aan materiaal opleverde. In Klonk's

---

<sup>14</sup> Charlotte Klonk, *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000* (New Haven/London: Yale University Press, 2009), 214.

<sup>15</sup> Mountain, 85.

<sup>16</sup> Klonk, 223.

optiek dwingt dit de kijker te kiezen tussen twee manieren van kijken: een selectieve en geconcentreerde manier van kijken naar slechts enkele werken of een overvloedige manier waarbij alle werken binnen de tentoonstelling oppervlakkig worden bekeken.<sup>17</sup> In beide gevallen blijft de beleving van de tentoonstelling volgens Klouk beperkt.

## 2.2 Dialoog tussen manieren van kijken

Het zijn echter niet alleen interne krachten die invloed hebben op de manier waarop bezoekers video in het museum beleven. Musea sluiten bezoekers af van overige museumobjecten door ze in een afgezonderde 'black box' te leiden, maar krijgen zelf te maken met de kijkersconventies die bezoekers van buiten meenemen. Deze externe krachten bestaan echter niet alleen uit kijkersconventies die de massamedia ons hebben aangeleerd, maar tevens uit manieren van kijken die bezoekers zichzelf eigen hebben gemaakt op school, op werk en op straat. De manieren van kijken die we onszelf vanuit verschillende alledaagse contexten aanleren beïnvloeden elkaar.

Klouk maakt een vergelijking tussen een luxe winkel en de ruimte van het museum: "the shoppers are conscious of their footsteps as if they were in a spacious museum".<sup>18</sup> Het kijkgedrag van museumbezoekers wordt volgens Klouk ingezet tijdens het verblijf in een dure winkel. Tegelijkertijd overlapt de vormgeving van de ruimte van de luxere winkels met de ruimte van een 'white cube': ontwerpers laten zich overduidelijk door elkaar, en overlappende kijkersconventies van een gedeeld publiek, inspireren.

Michelle Henning laat zien dat deze uitwisseling tussen musea en winkelontwerp teruggaat tot de negentiende eeuw:

The department stores which first opened in the 1850s took inspiration from the museum in their interior décor. Museums were amongst the few places in which the majority of people could experience luxurious surroundings. The early stores wanted to create an impression of luxury (...) and the luxurious setting of the department store seemed to rub off on the things it offered for sale. In art museums, especially the luxurious setting was conceived of as providing the right setting for an aesthetic experience. (...) But the traffic

---

<sup>17</sup> Ibidem, 216.

<sup>18</sup> Ibidem, 207.

in display design was two-way, and it involved not just art museums, but museums of all kinds.<sup>19</sup>

De typische inrichting van een luxe winkelruimte werd gezien als een katalysator van de 'esthetische ervaring', maar dit betekende tevens dat het 'winkelend publiek' zich ook in de winkelachtige 'white cube' thuis voelde. Het specifieke ontwerp van de ruimte, met daarin dure objecten tentoongesteld achter glas, leidde zowel in luxe winkels als in musea tot de constructie van 'objects of desire': een constructie die gepaard gaat met "the play of distance and closeness, absence and presence."<sup>20</sup> Klouk bevestigt dat dit betekent dat museumbezoekers door de ruimtelijke overeenkomsten met winkels in het museum worden uitgenodigd om objecten te benaderen als consumenten, en observeert bovendien dat deze conventie honderd jaar later nog steeds alomtegenwoordig is: "does the sameness of art museum interiors mean that the dominant art experience we are being offered is still based on the spectator as consumer? I believe so."<sup>21</sup>

De eerder besproken opkomst van de 'black box' in de 'white cube' zou musea wellicht kunnen aanzetten tot een alternatief ontwerp van de ruimte. Luxe winkels hebben weinig gemeen met de 'black box', waardoor bezoekers van een verduisterde tentoonstellingsruimte zich eerder zullen beroepen op cinemaconventies dan op winkelconventies. Het probleem is echter dat in zo een geval een gebrekkig ontwerp wordt verruild voor een ontwerp dat minstens zo gebrekkig is (zoals bleek uit de vorige paragraaf). Daarnaast zou het plaatsen van een 'black box' in een 'white cube' kunnen betekenen dat de kijkersconventies van consumenten en cinemabezoekers in zo een ruimte tegelijkertijd worden aangesproken. Ook de ontwikkeling van de setting van cinema is hevig beïnvloed door consumentgedreven motieven: films bevatten een pauze om de popcornomzet te verhogen en de alomtegenwoordige Hollywoodfilm staat bekend om het verruilen van artistieke waarde voor commerciële belangen.

Net zoals velen de 'voorspelbare' Hollywoodfilm prefereren boven onverwachte esthetische elementen van arthousefilms, zullen velen zich prettig voelen wanneer het museum een op de consument afgestemde manier van kijken faciliteert. Het is een logische verklaring voor de manier waarop (video in) musea zich heeft ontwikkeld, maar Klouk vraagt zich hardop af of

---

<sup>19</sup> Henning, 30.

<sup>20</sup> Ibidem, 32.

<sup>21</sup> Klouk, 206.

deze ontwikkeling, of beter gezegd het gebrek daaraan, ook wenselijk is: “we are hardly challenged in our accustomed habits as consumers when we walk at a leisurely pace through stylish and generously proportioned gallery rooms whose dimensions disappear in the magic glow of the white wall’s reflection.”<sup>22</sup> Hoewel tentoonstellingszalen dus in potentie de mogelijkheid bieden tot actieve reflectie op het werk en zijn betekenissen houden musea, waaronder de musea die vandaag de dag op de tekentafel verschijnen, zoals Stan Douglas in gesprek met Christopher Eamon (Regarding Shadows) terecht opmerkt, geen rekening met film- en videokunst. Douglas stelt dat architecten in hun ontwerp nog steeds uitgaan van “the ancient idea of a picture gallery”<sup>23</sup> en daarmee weinig oog hebben voor een flexibele omgang met licht, geluid, en andere zaken die videokunstenaars voor hun installaties nodig hebben. Zij stellen dat er een andere presentatievorm moet komen dan de ‘white cube’.

---

<sup>22</sup> Ibidem, 222.

<sup>23</sup> Stan Douglas en Christopher Eamon, “Regarding Shadows: Stan Douglas in Conversation with Christopher Eamon” in *Art of Projection*, red. Stan Douglas en Christopher Eamon (Ostfildern: Hatje Cantz Verlag 2009): 18.

### 3. De ervaring van het televisiescherm en de installatie

TV viewing is typically a casual experience than an intensive one. The consumption of TV is often described as 'relaxation', indicating a process that demands little concentrated attention, and is concerned with variety and diversion rather than enlightenment and excitement<sup>24</sup>

Met deze woorden definieert John Ellis precies de manier van televisie kijken die Servaas met 'Are You Afraid of Video?', en met hem menig ander videokunstwerk, wil bestrijden. In onze manier van kijken naar bewegend beeld zijn we naar alle waarschijnlijkheid het sterkst beïnvloedt door dit scherm uit onze huiskamer. De televisie brengt een eigen reeks aan kijkersconventies met zich mee. Marijn van der Jagt vat televisie in een recensie van de tentoonstelling *The Second* pakkend samen als "kauwgum voor de ogen."<sup>25</sup> Volgens Van der Jagt biedt televisie ons een constante stroom aan beelden, die wij snel weten te beoordelen. We hebben de keuze om of verder te kijken of door te zappen. Dit ongeduldige kijkpatroon geldt volgens van der Jagt eveneens voor televisie kijken in het museum. Hij haalt het voorbeeld van een informatiebeeldscherm bij de ingang van een tentoonstelling aan: "*je kunt op het aanbod ingaan, maar het is een randverschijnsel dat je ook kunt negeren.*"<sup>26</sup>

#### 3.1 Het hypnotiserende scherm

Televisie kijken behoort tot het alledaagse. Een televisietoestel maakt onderdeel uit van de gemiddelde woonkamer. In tegenstelling tot het bioscoopscherm eist het televisiescherm in een huiskamersetting niet alle aandacht op. Zoals John Ellis terecht opmerkt is er bijvoorbeeld geen verduisterde ruimte of verstilde positie van de kijker ten opzichte van het scherm vereist.<sup>27</sup> Er is mogelijk afleiding van andere personen in de kamer of andere bezigheden. Ellis stelt:

The position given to the TV viewer is that of that of someone whose interest has to be courted over a short attention span: a viewer who is seeking diversion moment by moment, and accords little attention importance to this diversion.<sup>28</sup>

---

<sup>24</sup> Ellis, 162.

<sup>25</sup> Marijn van der Jagt, "Het oog dat terugkijkt" *De Groene Amsterdammer* (5 februari 1997): pagina onbekend.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> Ellis, 128.

<sup>28</sup> Ibidem, 163.

Dit maakt de 'kracht' van het televisiescherm om onze aandacht te trekken en de wijze waarop het televisiescherm ons disciplineert er niet minder om. Sterker nog, onze kijkersconventies ten opzichte van de televisie zijn zo diep in ons verweven, dat we ze ook toepassen buiten de vertrouwde omgeving van de huiskamer. Zo ook in een museum. Film maker, kunstenaar en auteur Nicky Hamlyn beschrijft in *Film Art Phenomena* hier een pakkend voorbeeld van: de wijze waarop het museumpubliek reageerde op het werk van videokunstenaar David Hall. Hall heeft een aantal kunstwerken gemaakt waarin televisietoestellen buiten werking werden gesteld, soms door ze zelfs te vernietigen. In de jaren '70 werd Hall's installatie *101 TV Sets* (1975) in de Serpentine Gallery in Londen tentoongesteld. De installatie bestond uit rijen met televisies geplaatst tegen de muren van de tentoonstellingszaal. Elke televisie was op een andere zender ingeschakeld, waardoor er een storm van beelden en geluiden onstond. Dit maakte televisie kijken op een 'normale' manier vrijwel onmogelijk. Hamlyn merkt op dat:

Nevertheless, visitors to the gallery were drawn by the images of a football match to the point where, although the image quality was poor and the sound cacophonous, 'they were actually trying to watch the football'.<sup>29</sup>



*David Hall, 101 TV Sets (1975)*

---

<sup>29</sup> Nicky Hamlyn, *Film Art Phenomena* (London: British Film Institute, 2003), 33.

Hamlyn stelt dat de volhardende wijze waarop het publiek televisie tracht te kijken zoals ze dat gewend zijn, niet een mankement van het kunstwerk vormde, maar juist de reden voor Hall om het werk te maken bewijst: “which was to recognise the hypnotic power of television and so try to subvert it.”<sup>30</sup> Het is een voorbeeld dat laat zien hoe sterk we worden gestuurd door het hypnotiserende scherm en daarmee samenhangend de invloed van het vertrouwde tv-kijken op het kijkgedrag van museumbezoekers.

### 3.2 De video-installatie: ‘actief’ kijken?

Considerations of ‘active’ or participatory spectatorship have been intimately related to the discourse surrounding installation art since its inception. Indeed, the viewer’s involvement with the work is often taken to be the defining feature of the art form.<sup>31</sup>

Televisie kijken wordt veelal gelijkgesteld aan passief naar het scherm staren. Menig videokunstenaar neemt dit als uitgangspunt voor zijn of haar installatie, zoals Kate Mondloch in het bovenstaande citaat stelt. De actieve manier van kijken binnen deze kunstvorm biedt een tegenwicht aan de passieve consumptie, meent Mondloch. Kunst is immers een manier bij uitstek om ingesleten gewoonten te doorbreken en een kijker te confronteren met zichzelf. De video-installatie<sup>32</sup> in het museum kan om die reden wellicht een scherpe tegenhanger vormen voor een televisietoestel in de huiskamer. Conservator van het Stedelijk Museum Amsterdam Dorine Mignot merkt in dit verband op dat:

In tegenstelling tot het televisie kijken in een huiselijke setting, waar de ruimte geheel door de kijker is bepaald, stapt men een video-installatie binnen waar zowel het beeld als de ruimte door de kunstenaar zijn bepaald. Hierdoor verminderen de associaties met het televisie kijken dat vastliggende verwachtingspatronen heeft en het openstaan voor nieuwe kijkervaringen blokkeert; een bekende handicap bij het bekijken van videotapes.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Ibidem, 82.

<sup>31</sup> Mondloch, 25.

<sup>32</sup> Dorine Mignot onderscheidt hierbij vier categorieën video-installaties: video-installaties in enge zin, live-installaties of closed-circuit installaties, multi-screen installaties en multi-media installaties. Voor meer informatie zie haar inleiding in *Het lumineuze beeld*.

<sup>33</sup> Dorine Mignot, “Inleiding” in *Het lumineuze beeld*, red. Dorine Mignot (Maarsse/Amsterdam: Gary Schwartz/Stedelijk Museum 1984), 11.



Juist die mogelijkheid tot nieuwe kijkervaringen is wat de video-installatie interessant maakt. In tegenstelling tot het kijken naar een televisiescherm in een huiskamersetting (of het kijken naar het filmdoek in de bioscoopzaal) vraagt de installatie om interactie met de kijker. Charlotte Klonk is een stuk minder optimistisch over deze gewenste interactie tussen kijker en installatie. De ruimte van het museum werkt de interactie tegen:

Such artist-determined spaces do not, however, lead to new conceptions of gallery spectatorship as did the curator-created gallery interiors of the past. Each totally absorbing, they vie for attention with one another as they appear side by side in the museum - much like the different stores in a shopping mall. Despite their creators' intentions, they do not challenge established consumer modes of viewing.<sup>34</sup>

Kunsthistoricus Julie H. Reiss beweert in *From Margin to Center. The Space of Installation Art* dat de participatie van de kijker weliswaar de essentie vormt van installatiekunst, maar dat de definitie van participatie sterk verschilt van kunstenaar tot kunstenaar en van werk tot werk.<sup>35</sup>

Reiss stelt dat:

Participation can mean offering the viewer specific activities. It can also mean demanding that the viewer walk through the space and simply confront what is there. Objects may fall directly on the viewer's path or become evident only through exploration of the space. In each of these situations, the viewer is required to complete the piece; the meaning evolves from the interaction between the two.<sup>36</sup>

Hoewel de manier waarop je als kijker in een kunstwerk kan participeren dus kan verschillen, is het maar de vraag of deze mogelijkheid tot participatie daadwerkelijk leidt tot een actieve manier van kijken naar de beeldschermen van de installatie. Kate Mondloch merkt in dit verband op dat er een risico kleeft aan de open uitnodiging van de installatie aan de kijker om deel te nemen:

---

<sup>34</sup> Klonk, 195.

<sup>35</sup> Julie H. Reiss, *From Margin to Center: The Space of Installation Art* (Cambridge: The MIT Press, 2000), 13.

<sup>36</sup> Ibidem.

(...) by necessitating active spectator involvement, whether implicitly or explicitly, installation artworks may simultaneously constitute environments of controlled passive response.<sup>37</sup>

Volgens Mondloch bevatten veel installaties weliswaar een uitnodiging het werk op een eigen en kritische manier te aanschouwen, maar vaak is er slechts een beperkt aantal manieren waarop je het werk kan ervaren. Dit is enigzins in tegenspraak met de manier waarop Gemma Mountain over de macht van de bezoeker spreekt. Wanneer de kunstenaar geen functie in zijn werk heeft ingebouwd, waarmee hij kan afleiden wanneer de museumbezoeker start met kijken (zoals de voetstartknop in 'Are You Afraid of Video?'), verliest de kunstenaar controle over de manier waarop deze bezoeker het kunstwerk bekijkt. Mountain stelt echter wel dat dit slechts een gedeeltelijk controleverlies is. Kijkers mogen zelf bepalen welk deel van de video ze bekijken, maar aanschouwen vervolgens deze beelden wel op een passieve wijze, "without the ability to rewind, stop and pause."<sup>38</sup>

Wat we ons volgens Mountain echter kunnen afvragen is of dit lichte verlies aan controle van de kunstenaar over de kijkerservaring door elke kunstenaar als iets negatiefs moet worden bestempeld. Mondloch meent dat:

Often it's the passerby quality that interests the artist, as unlike cinema where the spectator chooses to view the whole film, art installations, especially film and video pieces almost accept that the spectator will glance at the work then walk on.<sup>39</sup>

Zij die het 'traditionele' museum willen behouden en zij die het medium video in het museum willen ervaren zoals ze dat in filmzalen of huiskamers deden, zullen echter moeten accepteren dat media en kunst moeilijk te temmen zijn. Juist in een situatie waarin de kunstvorm onderwerp van debat is zullen kunstenaars en tentoonstellingsmakers ten tonele verschijnen die dit debat centraal stellen als basis voor kunstprojecten. Servaas, allesbehalve een videokunstenaar 'pur sang', is een van deze kunstenaars. Een grondige analyse van zijn werk 'Are You Afraid of Video?' zal laten zien dat het de kunstenaars en kunstwerken zijn die antwoorden kunnen geven op vragen en debatten die in de afgelopen twee hoofdstukken in kaart zijn gebracht.

---

<sup>37</sup> Mondloch, 26.

<sup>38</sup> Mountain, 27.

<sup>39</sup> Ibidem, 99.

## 4. De ervaring van het kunstwerk

Working within a culture in which commercial mass media provide the familiar rules of representation, video art has pushed through to its own rules, challenging the predominant modes of perception as practiced and presented in commercial television (...)<sup>40</sup>

De multi-media installatie 'Are You Afraid Of Video?' van Servaas is een pakkend voorbeeld van een kunstwerk dat ons bewust tracht te maken van onze kijkersconventies ten opzichte van het commerciële televisie en deze conventies probeert te doorbreken. Voordat dit werk zal worden besproken, zal eerst de persoon Servaas en zijn denkbeelden kort worden belicht, om op deze wijze een dieper inzicht te krijgen in de gedachte(n) achter 'Are You Afraid Of Video?'.

### 4.1 Servaas

De Nederlandse schilder en videokunstenaar Servaas (1950-2001), voluit Servaas Schoone, zette rond 1975 zijn eerste voetstappen in de kunst als schilder. In een zoektocht naar vernieuwing liep hij vast. Begin jaren '80 begon hij daarom te werken met het medium video en experimenteerde hij met pneumatiek, in dit geval luchtdruk. In video vond hij een geschikte vorm om zijn kritiek op de media te gieten:

Met werken als *Pfft...*(1983), *Are You Afraid of Video?* (1984) en *Court of Justice* (1986) leverde Servaas commentaar op het kritiekloos absorberen van wat de media ons voorschotelen terwijl hij tegelijkertijd een interactie-proces tussen medium en kijker realiseerde: handelingen op het televisiescherm werden daadwerkelijk voelbaar voor de kijker (...).<sup>41</sup>

In *Pfft...*(1983) is Servaas' gezicht op een televisiescherm zichtbaar terwijl hij door het beeldscherm naar een veertje blaast. Het veertje komt tot leven en beweegt heen en weer voor het beeldscherm. Op deze wijze wordt de ruimte voor het beeldscherm belangrijk.<sup>42</sup> Verwarrend, maar het werk weet daardoor de aandacht van de museumbezoeker te trekken. In *Court of Justice* (1986) neemt de museumbezoeker plaats in een stoel tegenover een

---

<sup>40</sup> Plate, 14.

<sup>41</sup> Stedelijk Museum Amsterdam.

<sup>42</sup> Ibidem.

televisiescherm. Vanuit het scherm spreekt een rechter de 'verdachte' in de stoel toe: "U bent op heterdaad betrapt bij het kijken naar *De Carsons*, *Dynasty* en allerlei flauwe tv-kwisjes, daarvoor zult u boeten." Op het moment dat de rechter met zijn hamer op de tafel slaat wordt de (passieve) kijker uit door middel van een pneumatische truc uit zijn stoel gegooid.<sup>43</sup>

Hoewel Servaas kortom in sommige gevallen op een speelse wijze met zijn publiek omgaat, richt hij zich in zijn werk nadrukkelijk op de inhoud. "Hetgeen je wil uitdrukken moet als een op zichzelf staand werk tot uiting komen", aldus Servaas.<sup>44</sup> Evert Rodrigo, voorzitter van het Project Conservering Videokunst, beaamt dit:

Servaas bedient zich van een beperkt aantal mogelijkheden die de videotechniek hem biedt. Het videobeeld als onderdeel van zijn samengestelde, ruimtelijke werken is geen uitgangspunt of onderwerp, maar slechts de aanleiding voor de totstandkoming van een artistieke vorm, waarin hij zijn boodschap - de reactie op het opwekken van agressie - onderbrengt. De esthetiek, de technische perfectie en de glamour van het medium bergt hij zorgvuldig weg, omdat zij hem afleiden van de essentie.<sup>45</sup>

Uit de reader ten behoeve van herinstallatie en conservering van 'Are You Afraid of Video?' van Het Stedelijk Museum Amsterdam blijkt dat Servaas de techniek in zijn werk zo veel mogelijk wilde verbergen. Hieruit valt af te leiden dat de verschijningsvorm van de apparatuur van minder belang is dan het functioneren ervan. Volgens Kate Mondloch komt dit wel vaker voor bij dit soort installaties:

Many (but by no means all) screen-reliant installations are less concerned with purely artistic/sculptural or filmic/cinematic concerns than they are with the nature of contemporary visuality as pertains to screen spectatorship and with the body-screen interface in particular.<sup>46</sup>

Dit geldt zeker ook voor Servaas' werk. Hij focust zich puur op wat zijn werk bij de kijker teweeg brengt.

---

<sup>43</sup> Ibidem.

<sup>44</sup> Van Saaze, 8.

<sup>45</sup> Ibidem.

<sup>46</sup> Mondloch, 17.

## 4.2 Are You Afraid of Video?

De multimedia-installatie 'Are You Afraid of Video?' bestaat uit een carré van vier monitoren, elk gericht op een zijde van de ruimte, die met een rode knop op de grond moet worden geactiveerd.<sup>47</sup> Op deze monitoren worden tegelijkertijd dezelfde televisiebeelden vertoond: fragmenten uit journaals, actualiteitenprogramma's, speelfilms, reclames en seksfilms. Volgens Servaas een doorsnede van het aanbod op televisie. Deze fragmenten worden afgewisseld door het beeld van een hand die op een afstandsbediening drukt. Te midden van deze monitoren is een stalen trechter geplaatst met daarin een lange rode slang, waar lucht doorheen wordt geperst. De mate van agressie van de beelden en bijbehorende geluiden bepaalt de kracht waarmee deze 'zweep' in de rondte slaat. De kijker wordt op deze wijze tot een fysieke reactie op de beelden gedwongen, hij of zij moet immers deze zweep zien te ontwijken.

De beelden in 'Are You Afraid of Video?' zijn door de kunstenaar zelf opgenomen van televisie. Servaas had de intentie zijn werk gedurende 10 jaar, elk jaar van nieuwe beelden te voorzien om op deze wijze een tijdsdocument te creëren, waarbij "een eventuele verandering van het proces van de beeldcultuur gade te slaan."<sup>48</sup> Na enkele jaren stopte hij hiermee, omdat de beelden in zijn optiek even "beroerd" bleven. Een opvatting die sterk doet denken aan de term 'treurbuis' die dichter en televisiecriticus Gerrit Komrij in de jaren '70 als een term voor 'televisie' introduceerde. Elk jaar toonde de televisie volgens Servaas opnieuw beelden van milieuproblemen of oorlogen. Servaas:

Als je die (Are You Afraid of Video?) meemaakt, dan moet je wel opzij springen. Die is erg emotioneel. Je ziet dus beelden van sport, je ziet Mrs. Thatcher, je ziet porno, alles wat met televisie te maken heeft. Op een gegeven moment zie je ook beelden uit Nicaragua. Bij Nicaragua slaat de zweep zo kwaad om zich heen, dan is er geen tijd meer om koffie te drinken en 'geef mij een stukje kaas aan'. Het is een heel passief gebeuren geworden. Er is geen geloof meer in televisie. Dat laat dit werkstuk heel goed zien. (...) Kinderen weten toch het verschil niet meer tussen fictie en werkelijkheid, tussen film en het journaal.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Uit een beschrijving van het werk door Servaas kan worden afgeleid deze knop waarschijnlijk pas later aan het werk is toegevoegd: 'This installation needs rewinding and restarting every 7 minutes', Van Saaze.

<sup>48</sup> Ibidem, 21.

<sup>49</sup> Ibidem, 7.



Servaas, Are You Afraid of Video? (1984)

Dit aspect van de vervaging tussen feit en fictie stoort Servaas. Hij hekelt de passieve wijze waarop wij dagelijks naar beelden kijken die ons nog amper raken. Met 'Are You Afraid of Video?' hoopt hij bovendien de eenzijdige informatiestroom van commerciële televisie te doorbreken. Met de zweep tracht hij ons, de kijkers, te disciplineren. Ofwel de kijker wakker te schudden. Lukt dit bijna drie decennia later nog? Dorine Mignot geeft in de catalogus bij de tentoonstelling *Het lumineuze beeld* een aanzet tot een antwoord op deze vraag:

Een beeldend kunstenaar geeft zijn visie vorm in een kunstwerk. Maar het blijft nog steeds open vraag, hoeveel de kijker ziet van wat de kunstenaar zag. Onze waarneming verandert immers mee met de veranderende binnen- en buitenwereld. Nog nooit is deze cyclische beweging zo massamediaal geweest. De kunst kan deze cirkel doorbreken. De persoonlijke visie immers vormt de basis van kunst. Zo ook van videokunst: *video betekent letterlijk ik kijk...*<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Mignot, 11.

### 4.3 De ervaring van 'Are You Afraid of Video?'

Je komt binnen en je doet een handeling. Daarmee ben jij onderdeel van die machine. Het zijn voor mij allemaal machines eigenlijk. Sculpturen...machines.<sup>51</sup>

Servaas beschrijft met de bovenstaande woorden de druk op de voetstartknop die vereist is om de installatie 'Are You Afraid of Video?' te starten. Servaas beschikt met behulp van deze handeling over de aandacht van de kijker, die bewust op een knop moet drukken alvorens hij de televisiebeelden en knallende zweep te zien krijgt. Toch is deze handeling niet zo vanzelfsprekend als Servaas wellicht dacht en kan het ook enige vertwijfeling oproepen. Bij museumbezoekers die niet de bijbehorende zaaltekst hebben gelezen, ontbreekt de kennis dat een druk op de knop de installatie in werking stelt. In de museumzaal heerst (evenals in een luxe winkel) vandaag de dag nog steeds bij sommige mensen een terughoudendheid om kunstwerken aan te raken, ookal lijkt de felgekleurde voetknop in deze installatie er om te schreeuwen.

Uit een rapport van het Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMK) blijkt overigens dat deze voetstartknop voornamelijk praktisch van aard is. Dorine Mignot stelt dat Servaas deze voetstartknop later toevoegde opdat de installatie niet constant aan hoefde te staan. Dit in de hoop slijtage aan het werk en geluidsoverlast te beperken. Daarnaast adviseert het rapport bij de plaatsing van andere werken in de buurt van 'Are You Afraid of Video?' rekening te houden met geluid van dit werk: "geluiden van de neerkomende zweep en de tv beelden zijn erg hard en overstemmen omgevingsgeluiden."<sup>52</sup> De witte vloerplaten zijn eveneens later met een functionele betekenis toegevoegd, dit om het publiek te beschermen door ze op deze wijze op veilige afstand te houden, opdat de zweep hen niet daadwerkelijk kan raken.<sup>53</sup> Al met al praktische richtlijnen die een optimale kijkervaring trachten te accommoderen, maar deze kijkervaring dus wel in de loop der tijd ietwat hebben gewijzigd. Een filmopname toont 'Are You Afraid of Video?' zoals het werk in 1985 stond opgesteld in een zolderruimte van Montevideo in Amsterdam. Zonder de witte vloerplaten en in deze kleine ruimte komt het werk letterlijk dichtbij. De opname toont mensen die weg springen en een enkeling die zelfs door de zweep geraakt wordt. De agressie van de beelden is in dit geval fysiek voelbaar.

---

<sup>51</sup> Van Saaze, 9.

<sup>52</sup> Ibidem, 24.

<sup>53</sup> Ibidem, 23.

Met of zonder witte vloerplanken, het kunstwerk nodigt de kijker door de opstelling van vier monitoren in een carré uit om de ruimtelijkheid van het werk te ervaren en om het werk heen te lopen. Pas dan zie je dat de televisiefragmenten op alle schermen dezelfde zijn en synchroon lopen. In tegenstelling tot een televisiescherm in de huiskamer, waar vele museumbezoekers waarschijnlijk soortgelijke fragmenten uit bijvoorbeeld reclames eerder hebben gezien, focust de installatie zich ook op de ruimte voor het scherm, of in dit geval voor de schermen. Op deze wijze focust deze multimedia-installatie de aandacht op “the space between the viewer and the screen; and the real spatial presence of the frequently overlooked screen itself as an object.”<sup>54</sup> Bovendien ben je bij het aanschouwen van deze beelden sterk bewust van je eigen positie ten opzichte van het scherm. De zweep knalt immers naarmate de beelden agressiever worden harder om zich heen, wat stilstaan in een ‘passieve’ houding vrijwel onmogelijk maakt. Postdoctoraal onderzoeker bij de Universiteit van Maastricht Vivian van Saaze beschrijft het als volgt:

Het beeld treedt haast letterlijk buiten zichzelf en vraagt betrokkenheid van de toeschouwer. Dit wordt versterkt door het beeldfragment van een hand die een afstandsbediening naar de toeschouwer richt; als of de kijker wordt aangesproken en het beeld ook de wereld buiten de monitor manipuleert.

Maar zoals Gemma Mountain terecht opmerkt: “it all relies on the impact that it conveys to the audience for it to instill meaning or not.”<sup>55</sup> Hoewel wij wellicht niet gedachteloos stilstaan voor ‘Are You Afraid of Video?’ is het maar de vraag of de ware boodschap van zijn werk, de aanklacht tegen televisie en de passieve wijze waarop wij er naar kijken, overkomt. Met andere woorden, Servaas kan ons dwingen tot een fysieke reactie en een strijd aangaan met de eerder door John Ellis benoemde ‘glance’, maar kan hij de strijd winnen van de ‘slipping glimpses’ die het museum kan oproepen? Het kijken naar deze installatie in de museumruimte kan je zien als een mix van een bioscoop, een ‘public event’ en televisie kijken in de huiselijke setting, afleiding door andere mensen en objecten. Een strijd tussen de glanze en the gaze. De televisieschermen in deze installatie vragen om meer concentratie dan het televisiescherm in de huiskamer. Het ene moment kan je geheel opgaan in de beelden van een installatie, terwijl je het andere moment juist enkel glimpses opvangt.

---

<sup>54</sup> Mondloch, 64.

<sup>55</sup> Mountain, 63.



Al met al is het te kort door de bocht om te stellen dat multi-media installaties een actieve kijkerservaring opleveren. Hoe graag Servaas dit wellicht ook zou willen. Onze aandacht kan hij misschien trekken, maar invloed uitoefenen op hoe we kijken is een stuk moeilijker. De ruimte van het museum kan hem wellicht ook tegenwerken. Zoals eerder door Charlotte Klouk opgemerkt concurreren installaties om de aandacht van de kijker, zoals winkels dat doen in een winkelcentrum. Ondanks de intentie van de kunstenaar blijkt het lastig conventies van zowel bezoekers als musea te doorbreken. Zo ook binnen de tentoonstelling 'TV als' waar 'Are You Afraid of Video?' de strijd aanging met uiteenlopende andere installaties. Maar zoals Kate Mondloch opmerkt is de wijze waarop schermen ons disciplineren niet te ontkennen. Het zijn juist de installaties die opereren vanuit de conventies die hier een weerwoord op hebben:

In challenging technologies of attention and control from within, as it were, these installations provocatively underscore the ways in which everyday mass media viewing conventions condition how spectators interact with screen-reliant objects inside the art gallery, even as they insist upon the centrality of the viewer's embodied experience in generating the work's meaning.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Mondloch, 39.

## 5. Conclusie

Deze zoektocht naar kijkersconventies in het museum en de mogelijk disciplinerende principes van aanwezige videoschermen, laat zien dat lang bestaande gebruiken zich niet zo eenvoudig opzij laten zetten. In hedendaagse musea gaan uiteenlopende kijkersconventies de interactie met elkaar aan.

Al kijkend naar het gebruik van video in het museum valt op dat kunstenaars en musea genoodzaakt zijn om afwegingen te maken, bijvoorbeeld tussen video als object en video als medium voor het weergeven van bijvoorbeeld een informatief randprogramma. Het 'kijken naar' het scherm vraagt nieuwe vaardigheden van bezoekers. Binnen het museum is het 'kijken naar' weliswaar dominant, maar in de vertrouwde huiskamersetting wordt er voornamelijk 'door' het scherm gekeken. De wisselwerking tussen het kijken naar en het kijken door bemoeilijkt het sturen van de kijkerservaring door musea en kunstenaars, wat wordt versterkt door het feit dat musea en kunstenaars video op uiteenlopende manieren inzetten en daarmee steeds weer een afwijkende manier van kijken vragen.

Mede veroorzaakt door de moeilijk controleerbare eigenschappen van het medium video hebben kunstenaars maar een beperkte bewegingsruimte als het gaat om het omverwerpen van deze conventies. De interactie met de bezoeker kan niet zomaar worden bewerkstelligd, omdat de bezoeker bijvoorbeeld de keuze heeft om door te lopen of om het kunstwerk zonder diepere bezinning te ervaren. Ook deze facetten zijn terug te zien rondom de massamedia buiten het museum en de gewoonte om slechts 'glimpses' op te vangen van videokunstenwerken in het museum lijkt sterk ingegeven door het feit dat impulsen van schermen inmiddels alomtegenwoordig zijn.

Hoewel multi-media installaties dus niet per definitie leiden tot een actieve kijkerservaring, kunnen ze ons op pakkende wijze confronteren met ingesleten conventies. Het lukt enkele kunstwerken om de machtige kijkersconventies vanuit zowel de setting van musea als de setting van de audiovisuele massamedia te ondermijnen. De strategie die de grootste slagingskansen lijkt te bezitten be vraagt het kijkgedrag van de bezoeker van binnenuit. Kunstwerken zoals 'Are You Afraid of Video?' trekken de aandacht omdat ze zichzelf enerzijds juist als een alledaags object presenteren en vervolgens pas de bezoeker, liefst met veel geweld, een andere manier van kijken aanleren. Een zweep werkt alleen als het object (in dit

geval de achteloos televisiekijkende consument) zich binnen bereik bevindt. Het feit dat musea de installatie na verloop van tijd zo hebben aangepast dat de bezoeker niet meer geraakt kon worden is een typisch voorbeeld van hoe musea en kunstenaars met de beschreven processen omgaan. Museum en kunstenaars moeten in dit geval constant afwegingen maken tussen bijvoorbeeld de veiligheid van de 'kunstconsument' en het bieden van een esthetische ervaring.

De gewelddadige beelden op televisie doen ons volgens Servaas geen pijn meer, ook niet als we in aanraking komen met kunstwerken die ervoor gemaakt zijn om ons een waarschuwend tik uit te delen. De link die gelegd kan worden tussen de beschreven kijkersconventies en het kunstwerk van Servaas is dat het erop lijkt dat de manier waarop Servaas kritiek uit op de passieve houding van televisiekijkers overeenkomsten vertoont met de manier waarop in dit onderzoek kijkersconventies in het museum zijn beschreven. Kunnen we stellen dat bezoekers een tentoonstelling ervaren alsof ze langs tientallen televisiekanalen zappen? Met zijn kunstwerk lijkt Servaas niet alleen 'televisiekijkers' wakker te schudden, maar tevens de 'televisiekijkers' die zich op dat moment in het museum bevinden. Het levert een veelzijdig kunstwerk op, dat zowel televisiekijkersconventies als museumkijkersconventies aanspreekt en onderuit probeert te halen. Door het gesprek aan te gaan met kunstenaars en kunstwerken die ons willen laten nadenken over onze op consumptie gerichte manieren van kijken, kunnen bezoekers uiteindelijk, al is het maar voor even, op een minder conventionele manier televisie, musea en televisie in het museum ervaren.

De zoektocht naar de toekomst van video in het museum kan voortgezet worden door de hypothesen die dit onderzoek heeft opgeleverd te toetsen met behulp van nieuwe perspectieven of empirisch materiaal. Het onderzoek leunt op mijn eigen ervaring van het museum en het kunstwerk van Servaas en kan uitgebreider getoetst worden door de manier waarop hedendaagse museumbezoekers videokunst ervaren in kaart te brengen. Wellicht is de passieve houding van bezoekers die ik in navolging van auteurs zoals Klonk observeer bijvoorbeeld minder alomtegenwoordig dan hier wordt beweerd.

Daarnaast is er na de opkomst van video in het museum een tweede invasie aan de gang: de intrede van computers en bijbehorende interactieve installaties. Hoewel deze installaties vaak nog zeer audiovisueel van aard zijn, brengen installaties die bijvoorbeeld via internet contact maken met bezoekers buiten het museum mogelijkheden voor nieuwe ervaringen met zich mee. De generatie die is opgegroeid met televisie is gedisciplineerd door het televisiescherm en

bijbehorende conventies. Inmiddels is er ook een generatie volwassen die naast televisie ook met internet en mobiele telefoons is opgegroeid. Kunstenaars als Servaas maken contact met de 'screenagers' door schermen in hun installaties te verwerken, maar inmiddels zien we steeds meer kunstenaars die contact maken met de internetgeneratie door met internet verbonden touchscreens aan kunstwerken toe te voegen.

Met elk medium komen er nieuwe disciplinerende principes bij. Dit onderzoek heeft laten zien dat televisie, het museum en schermen in het museum elk kijkersconventies kunnen sturen. Ze doen dit echter in interactie met elkaar. Nieuwe media in het museum zullen een laag aan deze interactie toevoegen, waarmee het onderscheiden van de verschillende principes nog complexer zal worden. Willen we grip krijgen op de kijkersconventies die verschillende media in het museum met zich meebrengen dan zullen mediawetenschappers deze uitdaging aan moeten gaan.

## Literatuur

Douglas, Stan, en Christopher Eamon. "Regarding Shadows: Stan Douglas in Conversation with Christopher Eamon" In *Art of Projection*, geredigeerd door Stan Douglas en Christopher Eamon (Ostfildern: Hatje Cantz Verlag 2009): 10-22.

Ellis, John. *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. London/New York: Routledge, 1982.

Hamlyn, Nicky. *Film Art Phenomena*. London: British Film Institute, 2003.

Henning, Michelle. *Museums, Media and Cultural Theory*. Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2006.

Jagt, Marijn van der, "Het oog dat terugkijkt." *De Groene Amsterdammer* (5 februari 1997): pagina onbekend.

Klonk, Charlotte. *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000*. New Haven/ London: Yale University Press, 2009.

Lint, Roos van der. "Interview Robbie Cornelissen." *Kunstbeeld* - 23-04-2011  
<http://www.kunstbeeld.nl/nl/nieuws/15746/interview-robbie-cornelissen.html>

Mignot, Dorine. "Inleiding" In *Het lumineuze beeld*, geredigeerd door Dorine Mignot (Maarsse/Amsterdam: Gary Schwartz/Stedelijk Museum 1984): 7-12.

Mondloch, Kate. *Screens: Viewing Media Installation Art*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2010.

Mountain, Gemma. "Exploration of cinematic conventions within a contemporary gallery space." MA thesis. University of Huddersfield, Huddersfield, 2010. *University of Huddersfield Repository*. Web. 31 maart 2012.

Plate, S. Brent. "Between Cinema and a Hard Place: Gary Hill's Video Art Between Words and Images" *Criticism* 45.1 (2003): 109-127.

Reiss, Julie H. *From Margin to Center: The Space of Installation Art*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

Saaze, Vivian van, *Reader ten behoeve van herinstallering en conservering Are You Afraid of Video? (1984-1994) van Servaas*, Amsterdam: Nederlands Instituut voor Mediakunst / Montevideo/TBA, 2003.

Stedelijk Museum Amsterdam, *Reader Servaas*, Archief Stedelijk Museum, z.d.

Willis, Holly. "Review Screens: Viewing Media Installation Art" *The Moving Image* 10 (2010): 152-155.