

DIGITALE INSTALLATIEKUNST

**Een onderzoek naar de betekenis van het gebruik van
digitalisering in hedendaagse Installatiekunst voor de ervaring
van de toeschouwer**

**Kiedes van Wouden
3910857
Liberal Arts & Sciences
hoofdrichting Kunstgeschiedenis**

**Hestia Bavelaar
Universiteit Utrecht
maart 2017**

8088 woorden

SAMENVATTING

In dit onderzoek wordt ingegaan op Claire Bishops theorie over Installatiekunst en de vraag of haar vier categorieën moeten worden uitgebreid met een vijfde categorie middels de hoofdvraag: *Wat betekent het gebruik van digitalisering in hedendaagse Installatiekunst voor de ervaring van de toeschouwer?*

De hoofdvraag wordt beantwoord door een vergelijking te maken tussen de ervaring van analoge en digitale Installatiekunst. Dit gebeurt in hoofdstuk één aan de hand van de theorie van Claire Bishop, Julie H. Reiss en Faye Ran, en in hoofdstuk twee wordt literatuuronderzoek gecombineerd met opvattingen van digitale installatiekunstenaars. Door het hele onderzoek heen zijn installaties geïnterpreteerd en geanalyseerd om kenmerkende aspecten van de ervaring van de toeschouwer te achterhalen.

Uit dit onderzoek is gebleken dat de ervaring die de toeschouwer heeft bij een digitale installatie verschilt van de ervaring van een analoge installatie. Deze ervaring is namelijk sneller gevormd, vereist minder actie van de toeschouwer en heeft vaak een interactiever karakter. Aan de hand van dit onderzoek wordt voorgesteld om een vijfde categorie toe te voegen aan Bishops theorie.

INHOUDSOPGAVE

SAMENVATTING.....	3
INHOUDSOPGAVE.....	4
INLEIDING.....	6
Structuur & Methode	10
HOOFDSTUK ÉÉN ANALOGE INSTALLATIEKUNST	12
1.1 Oorsprong en ontwikkeling.....	12
1.2 Drie visies	14
1.2.1 Claire Bishop.....	14
1.2.2 Faye Ran	16
1.2.3 Julie H. Reiss.....	18
1.3 De ervaring	19
HOOFDSTUK TWEE DIGITALE INSTALLATIEKUNST	23
2.1 Oorsprong en ontwikkeling.....	23
2.2 Cases	26
2.2.1 Studio Roosegaarde – FLOW, 2007	27
2.2.2 Jonas Lund – VIP (Viewer Improved Painting), 2014.....	28
2.2.3 Christoph de Boeck – Staalhemel, 2009	29
2.2.4 Thomas Hirschhorn – Touching Reality, 2012	31
2.2.5 rAndom International – You Fade to Light, 2009.....	32
CONCLUSIE.....	34
BIBLIOGRAFIE	36
OVERZICHT AFBEELDINGEN.....	40

“I AM AN INTERACTIVE ARTIST, I CREATE EXPERIENCES”

-David Rokeby, 1990

INLEIDING

Sinds een aantal jaar heb ik een sterke fascinatie voor kunstwerken die meer van mij verwachten dan dat ik ze slechts visueel in me opneem. Kunstwerken die van mij verlangen dat ik in actie kom, mijn rol als toeschouwer onder de loep neem, dat ik onderzoek hoe ik mijzelf tot het kunstwerk verhoud. Deze fascinatie werd opgewekt toen ik als tiener in 2007 de tentoonstelling *Andy Warhol – Other Voices, Other Rooms* (2007) bezocht op de tijdelijke locatie van het Stedelijk Museum in Amsterdam, het Post CS. In deze tentoonstelling was het werk *Silver Clouds* (zie afb. 1, 1966) te zien. Het werk bestaat uit een aantal zilveren, door plastic gevormde wolken die elk de vorm hebben van een kussen. De wolken zijn gevuld met helium en zuurstof, waardoor ze langzaam door de ruimte zweven. Toeschouwers van het werk mogen de kussens laten bewegen, door ze door de lucht heen te duwen. Ik voelde bij het zien van het kunstwerk direct de drang om in beweging te komen, en deed dat dus ook. Hiermee ging ik in op Warhols wens: om met hem in samenwerking te treden en op die manier het kunstwerk te voltooien.¹



Afb. 1 Andy Warhol, *Silver Clouds*, 1966.

Installatiekunst is lastig te definiëren, omdat iedere kunstenaar een ander doel wil bereiken met zijn installatie. Anders dan bij andere kunstvormen kent Installatiekunst geen of weinig overkoepelende idealen die collectief door Installatiekunstenaars nagestreefd worden. Het is geen stroming of stijl, het is een kunstuiting. Claire Bishop (1979) schrijft in haar boek *Installation Art: A Critical History* (2005) dat een chronologische geschiedenis van Installatiekunst niet kan bestaan, omdat deze kunstvorm onderhevig is geweest aan diverse invloeden die zich parallel aan elkaar ontwikkelden.² Daarbij beargumenteert ze

¹ The Warhol, 'Billy Kluver and Andy Warhol: Silver Clouds', via de website *The Warhol*: <http://www.warhol.org/education/resourceslessons/Billy-Kluver-and-Andy-Warhol--Silver-Clouds/> (bezoekt op 16 november 2016).

² Claire Bishop, *Installation Art: A Critical History*, Londen 2005, p. 8.

dat bij het schrijven van de geschiedenis van Installatiekunst de focus niet moet liggen op een thema, de materialen of het medium, maar eerder uitgegaan moet worden van de ervaring die de toeschouwer heeft bij het ondergaan van een installatie. Op die manier kan Installatiekunst gecategoriseerd worden aan de hand van het soort ervaring dat er door opgeroepen wordt.³

De ervaring van een installatie verschilt van een ervaring die men heeft bij het bekijken van een traditioneel kunstwerk zoals een schilderij of een sculptuur, en dat komt door het feit dat de installatie vaak groot genoeg is om hem fysiek te betreden, aldus Bishop.⁴ De directe ervaring is dus van groot belang. In *Installation Art* maakt Bishop onderscheid tussen vier typen ervaringen die opgedaan kunnen worden bij het ondergaan van een installatie. Per categorie verschilt de rol van de toeschouwer.

De eerste categorie wordt 'The Dream Scene' genoemd, waarbij de toeschouwer, die als psychoanalyticus gezien wordt, in een droomachtige



Afb. 2, Edward Kienholz, *The Original Beanery*, 1965.

omgeving, een 'totale installatie', duikt.⁵ Denk hierbij bijvoorbeeld aan de installatie *The Original Beanery* (zie afb. 2, 1965) van Edward Kienholz.

In de tweede categorie - 'Heightened Perception' - heeft de toeschouwer een fysieke interrelatie met, en daarmee een lichamelijke ervaring bij het kunstwerk. De fenomenologische filosofie wordt gebruikt om de rol van de toeschouwer te verklaren.⁶ Een voorbeeld uit deze categorie is het werk van Dan Graham, die in zijn installaties vaak spiegels gebruikt. Hierdoor bekijkt de toeschouwer zichzelf in relatie tot andere toeschouwers, bijvoorbeeld in *Public Space, Two Audiences* (zie afb. 3,



Afb. 3, Dan Graham, *Public Space, Two Audiences*, 1976.

³ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 8.

⁴ Bishop 2005 (zie noot 2), p.11.

⁵ Bishop 2005 (zie noot 2), p.16.

⁶ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 50.

1976).



Afb. 4, Yayoi Kusama, *All the Eternal Love I Have for the Pumpkins*, 2016.



Afb. 5, Jennifer Rubell, *The Rubell Family Breakfast*, 2014.

De theorieën van Freud zijn bepalend voor de installaties die zich in Bishop's derde categorie bevinden: 'Mimetic Engulfment'. De toeschouwer wordt overspoeld door een gevoel van zelfvervreemding, doordat de installatie geen ruimtelijke grenzen kent.⁷ Dit is bijvoorbeeld het geval in Yayoi Kusama's installatie *All the Eternal Love I Have for the Pumpkins* door het gebruik van tegenover elkaar geplaatste spiegels (zie afb. 4, 2016).

Ten slotte omschrijft Bishop vierde categorie als 'Activated Spectatorship'. Hierin staat de geactiveerde toeschouwer centraal, en wordt de activering gezien als gepolitiseerde handeling. Deze politisering impliceert het vormen van relaties tussen de verschillende toeschouwers, waardoor het werk collectief ervaren wordt.⁸ Een hedendaagse

kunstenares die dit soort kunstwerken maakt is Jennifer Rubell. Zo organiseert ze onder andere ontbijt-evenementen (Afb. 5, 2014) tijdens het Art Basel evenement in Miami Beach. Met haar werk dwingt ze mensen om te *socializen* en vraagt ze om interactie.⁹

Uit Bishop's categorieën en de bijbehorende voorbeelden blijkt dat voor Installatiekunst bijna altijd gebruik gemaakt wordt van objecten die voor de toeschouwer herkenbaar zijn. Dit zijn objecten die uit het dagelijks leven te herleiden zijn. Waar traditionele kunstwerken deze objecten *representeren*, speelt een installatie juist een *presenterende* rol. Deze directe presentatie van objecten is bepalend voor de ervaring die men

heeft bij een installatie.

Bishop schrijft in *Installation Art* echter niet over installaties die opgebouwd zijn aan de hand van digitale technieken en deze worden dan ook

⁷ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 82.

⁸ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 102.

⁹ Artsy, *Avant/Garde Diaries, Jennifer Rubell Expanding the Definition*, videoproductie, New York 28 januari 2013.

niet ingedeeld bij één van de categorieën. Dit was voor mij aanleiding om te onderzoeken of Bishops theorie moet worden uitgebreid met een vijfde categorie: de digitale Installatiekunst. Er wordt ingegaan op de vraag wat voor invloed de opkomst en de groei van de digitalisering heeft (gehad) op de ervaring van Installatiekunst. Een digitale installatie lijkt in sommige gevallen met behulp van digitale technieken weer terug te gaan naar het *representeren* van alledaagse objecten. Kan er gezegd worden dat dit de ervaring veranderd heeft? Middels de volgende hoofdvraag wordt gepoogd om hier een antwoord op te krijgen:

Wat betekent het gebruik van digitalisering in hedendaagse Installatiekunst voor de ervaring van de toeschouwer?

Via twee deelvragen wordt de beantwoording voor deze onderzoeksvraag gevormd. Ten eerste wordt beantwoord wat kenmerkend is voor de ervaring die de toeschouwer heeft bij analoge installaties, en vervolgens wordt antwoord gegeven op de vraag wat kenmerkend is voor de ervaring die bij digitale Installatiekunst opgewekt wordt. De beantwoording op de hoofdvraag is waardevol omdat er wordt voortgeborduurd op Bishops theorie over Installatiekunst, en onderzocht wordt of deze eventueel uitgebreid moet worden. Bishop stelt in haar artikel 'Digital Divide' dat er in de doorsnee kunstwereld te weinig aandacht wordt gegeven aan het effect dat digitalisering heeft op ons leven.¹⁰ Waarom vormt zij in haar theorie dan geen vijfde categorie voor digitale Installatiekunst? Deze scriptie onderzoekt of de digitalisering als zijnde een middel wezenlijke veranderingen teweeg heeft gebracht in de kunstuiting die Installatiekunst is, of dat het slechts een middel blijft en de ervaring van de toeschouwer onaangetast is gebleven.

¹⁰ Claire Bishop, 'Digital Divide', *Artforum* september 2012, op de webiste van *Artforum*: <<https://www.artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944>> (bezoekt op 10 december 2016).

Structuur & Methode

De beantwoording van de hoofdvraag wordt gevormd door een vergelijking tussen analoge Installatiekunst en de meer recente digitale Installatiekunst. Aan de hand van literatuuronderzoek en het interpreteren van installaties worden de verschillende ervaringen te vergeleken. Zo wordt getracht een nieuw inzicht te krijgen in de invloed die digitalisering heeft op Installatiekunst en wat dit betekent voor de ervaring ermee. Het onderzoek is vanuit een kunsthistorische invalshoek uitgevoerd.

Hoofdstuk één geeft antwoord op de eerste deelvraag: *Wat is kenmerkend voor de ervaring van analoge Installatiekunst?* Om te beginnen wordt uitgelegd wat er verstaan wordt onder de term 'analoge Installatiekunst'. Na een korte, zo algemeen mogelijke geschiedschrijving van Installatiekunst, wordt in de drie volgende paragrafen besproken welke verschillende opvattingen er over de oorsprong en ontwikkeling van Installatiekunst bestaan. Dit gebeurt aan de hand van de kunsttheorie over Installatiekunst geschreven door Claire Bishop, Faye Ran en Julie H. Reiss. Dit zijn drie theoretici die diverse opvattingen over Installatiekunst hebben. Zo beschrijft Bishop de geschiedenis van Installatiekunst vanuit een politiek perspectief, focust Ran vooral op het belang van de ontwikkeling van technologische mogelijkheden tijdens de negentiende en twintigste eeuw, en bespreekt Reiss het verloop van Installatiekunst aan de hand van het begrip van tijd en ruimte door de jaren heen. Ook wordt beschreven hoe per schrijver de theorie over de oorsprong en ontwikkeling van deze kunstvorm bepalend is geweest voor de definitie die zij geven aan de term Installatiekunst. De drie definities van Installatiekunst zijn uiteraard ook bepalend voor de opvattingen over de rol die de toeschouwer inneemt bij installaties. In de vervolgparagraaf worden allereerst drie participatieniveaus toegelicht en vervolgens een aantal kunstenaars en hun motieven om installaties te maken besproken. Hierbij zal de aandacht uitgaan naar het soort ervaring dat de kunstenaar de toeschouwer wil bieden, en wat de rol van de toeschouwer daarin is. Omdat de conservering van Installatiekunst op zichzelf een complex gegeven is, zijn primaire bronnen noodzakelijk om de ervaringen van installatiewerken te beschrijven. Er wordt bijvoorbeeld gebruik gemaakt van het

geschreven werk van Allan Kaprow (1927-2006) en Donald Judd (1929). Ook secundaire bronnen worden benut voor de beschrijving en typering van de ervaring bij analoge Installatiekunst. Aan de hand van de geschiedschrijving, definities en kunstenaarsmotieven wordt gekeken naar de factoren die kenmerkend zijn voor het soort ervaring dat de toeschouwer heeft bij analoge installaties, waarmee een antwoord gegeven wordt op de eerste deelvraag.

In hoofdstuk twee wordt gezocht naar een antwoord op de tweede deelvraag: *Wat is kenmerkend voor de ervaring van digitale Installatiekunst?* In de eerste paragraaf van het hoofdstuk wordt een beschrijving van de oorsprong en ontwikkeling van digitale Installatiekunst gegeven. Hierbij worden de maatschappelijke gebeurtenissen en kunstontwikkelingen die hier voor gezorgd hebben op een zo waardevrije manier besproken. De beschrijving begint bij de jaren zestig toen er voor het eerst computers gebruikt werden voor het maken van kunst, en volgt via de opkomst van de Personal Computer, de popularisering van videokunst, de productie van Net.art, Nieuwe Mediakunst en Post Internet Art de weg naar de Post Digitaliteit van nu. Voor het uiteenzetten van deze begrippen zijn de theorieën van theoretici Domenico Quaranta, Bruce Wands, Christiane Paul en Mel Alexenberg gebruikt. Vervolgens worden vijf kunstenaars behandeld (Daan Roosegaarde, Jonas Lund, Christoph de Boek, Thomas Hirschhorn en rAndom International) waarbij hun werk en de motivatie om daar digitale technologieën in te verwerken besproken wordt. Bij elke kunstenaar is één van zijn installaties uitgekozen waarin zijn motieven duidelijk naar voren komen. Per installatie wordt toegelicht wat de toeschouwer volgens de kunstenaar zou moeten ervaren.

HOOFDSTUK ÉÉN ANALOGIE INSTALLATIEKUNST

Voordat onderzocht kan worden wat voor invloed de opkomst van de digitalisering heeft gehad op de Installatiekunst, is het noodzakelijk om te kijken naar de Installatiekunst die gemaakt werd en wordt die geen digitale technologieën bevat. Deze installaties worden in deze scriptie 'Analoge Installaties' genoemd.

In het eerste deel van deze scriptie wordt onderzocht vanuit welke perspectieven de geschiedenis van Installatiekunst geschreven kan worden en welke definities daar bij horen, welke rol de toeschouwer speelt, en welk soort ervaring de toeschouwer kan hebben bij het bezoeken van een installatie. Voor dit overzicht ben ik uitgegaan van de benaderingen van de volgende drie auteurs, die zich in hun werk specifiek hebben beziggehouden met Installatiekunst: Claire Bishop (kunsthistorica), Faye Ran (curator) en Julie H. Reiss (kunsthistorica). Er wordt uiteengezet wat zij verstaan onder de oorsprong van Installatiekunst en welke ontwikkelingen er volgens hen voor gezorgd hebben dat kunstenaars begonnen met het maken van installaties. Hieruit volgt voor iedere auteur een andere definitie van Installatiekunst. Opmerkelijk is dat deze drie auteurs ook de toeschouwer van Installatiekunst een andere rol toebedelen. Voor de beschrijving van ervaringen bij installaties worden primaire bronnen van kunstenaars en critici gebruikt. De combinatie van de opvattingen van de drie schrijvers over Installatiekunst en de primaire 'ervaringsbronnen' zorgt voor een mogelijk antwoord op de deelvraag die in dit deel gesteld wordt.

1.1 Oorsprong en ontwikkeling

Installaties worden gekenmerkt door het gebruik van diverse middelen en media. Het idee om verschillende disciplines en alledaagse objecten met elkaar te verweven werd door de Dadaïsten begin twintigste eeuw al uitgevoerd. Het idee dat alles kunst kon zijn verwezenlijkte Marcel Duchamp vanaf 1917 met zijn *readymades*. Het idee van een totaalwerk ontstond bij de Dadaïst Kurt Schwitters

(1887-1948). Hij creëerde *Merzbau* (afb. 6, 1923-1937), een kunstwerk dat constant in verandering was, en de gehele ruimte van zijn studio in beslag nam.

Tijdens de jaren vijftig ging men de term 'Environment' gebruiken voor kunstwerken die een hele ruimte in beslag namen en uit verschillende onderdelen bestonden. Allan Kaprow (1927-2006) gebruikte de term environment voor het eerst in 1958. In 1958 pleitte hij in zijn essay '*Notes on the Creation of A Total Art*' voor een kunstvorm die alle zintuigen prikkelt en de



Afb. 6, Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1923-1937.

toeschouwer in zich opneemt. Later stelde hij ook dat het publiek, het publiek dat met name zo aanwezig was tijdens Happenings in de jaren vijftig, moest "verdwijnen" ten behoeve van de kunst: '*A group of inactive people in the space of a Happening is just dead space.*'¹¹ Een totaal kunstwerk (environment), zo schrijft Kaprow, geeft de toeschouwer een grotere verantwoordelijkheid dan hij voorheen had. Het slagen van een kunstwerk hangt af van de kunstenaar én de toeschouwer.¹² Hierin komt het Postmodernistische idee over de afwezigheid van een eenduidige betekenis naar voren, iedere toeschouwer heeft hier immers zijn eigen opvattingen over.

Vanaf de zestiger jaren ontstonden verschillende stromingen en bewegingen die, net als Installatiekunst, elk op hun eigen manier de traditionele regels en definitie van kunst onderzochten. Pop-art, minimal art, Fluxus, performance, conceptual art, de Zero Movement: er werd een tendens in gang gezet waarin Installatiekunst kon ontstaan. Zo organiseerde het Stedelijk Museum in Amsterdam de tentoonstellingen *Bewogen Beweging* (1961) en *Dylaby* (1962). Beide tentoonstellingen waren opgezet als totaalinstallatie waarin een actieve deelname van de toeschouwer verwacht werd. Het doel was de toeschouwer zich af te laten vragen of hij nog wel in een museum was: de tentoongestelde werken stonden, zonder tussenkomst van het museum, direct in

¹¹ Allan Kaprow, 'Notes on the Elimination of the Audience', 1966, in: Claire Bishop, *Participation*, Londen 2006, p. 103.

¹² Allan Kaprow, 'Notes on the Creation of A Total Art', 1966, in: Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkely 1993, p. 12.

contact met het publiek.¹³ Destijds waren bezoekers en critici weinig onder de indruk van de tentoonstellingen.

Vanaf de jaren tachtig werden installaties opgenomen en tentoongesteld door de *mainstream* kunstwereld, en wordt de term 'Installatiekunst' daadwerkelijk in gebruik genomen.

1.2 Drie visies

Claire Bishop stelt in haar boek *Installation Art: A Critical History* (2005) dat er geen chronologische geschiedenis geschreven kan worden over Installatiekunst, omdat het een kunstvorm is die aan meerdere invloeden onderhevig geweest is. Dit kunnen invloeden zijn vanuit de architectuur, sculptuur, het theater, schilderkunst, 'set design' of Land Art. Het lijkt er meer op, zegt Bishop, dat er tegelijkertijd een aantal parallelle geschiedenissen bestaan. Elk van deze geschiedenissen vertelt een eigen verhaal, vanuit een bepaald perspectief geschreven.¹⁴ Voor iedere wetenschapper die zich bezighoudt met Installatiekunst kan dus een andere oorsprong van Installatiekunst gelden, en de ontwikkeling die uit die oorsprong voortkomt kan ook op verschillende manieren verteld worden. Vandaar dat er is gekozen om de visies van drie auteurs in deze studie te betrekken.

1.2.1 Claire Bishop

Claire Bishop heeft verschillende boeken geschreven over Installatiekunst: naast het voornoemde *Installation Art* schreef ze *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012). Met dit boek wil Bishop een standaard creëren waarmee zowel de sociale waarde als de esthetiek van participatiekunst bekritiseerd kan worden. Ze stelt dat participatiekunst de ideale vorm is voor politieke kunst, het vraagt de toeschouwer immers om in beweging te komen waardoor nieuwe sociale relaties gevormd worden. Politieke veranderingen, zo pleit ze, zijn cruciaal geweest voor het ontstaan van participatiekunst. Zo nemen

¹³ Ed van der Elsken, *Dylaby: Dynamisch Labyrint*, uitgave bij tent. Amsterdam (Stedelijk Museum) 1962, p. 3.

¹⁴ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 8.

het communisme uit Rusland en het Italiaanse fascisme een grote plek in in haar geschiedschrijving in *Artificial Hells*. Bishop onderzoekt de belangrijkste punten uit de ontwikkeling van deze kunstvorm, en dat zijn volgens haar de Futuristen, Dadaïsten en de Situationisten.

Naast deze politiek gerichte geschiedenis schrijft ze in *Installation Art* een meer artistiek gerichte geschiedenis, waarin wordt uitgegaan van zowel artistieke opeenvolgingen waarin kunstenaars elkaar beïnvloeden, als filosofische/theoretische beïnvloeding van buitenaf. Zo citeert Bishop Kaprow, die stelt dat Jackson Pollock (1912-1956) van grote invloed is geweest op de ontwikkeling van Installatiekunst. Hij besloot als eerste om de lijst – de afbakening – van het doek te negeren, werd door zijn performatieve *action painting* zelf onderdeel van het kunstwerk. Daarmee maakte hij de ruimte van de kunstenaar, de toeschouwer en de buitenwereld inwisselbaar.¹⁵ Zijn werken zijn nog wel traditionele schilderijen, maar zijn ideeën over kunst droegen bij aan de ontwikkelingen van Installatiekunst. Daarnaast zijn Allan Kaprow en zijn ‘environments’ zelf van grote betekenis geweest voor het ontstaan van Installatiekunst, alsmede het werk van Claes Oldenburg.¹⁶ Voor de inhoudelijke beïnvloeding op het verloop van de Installatiekunst betreft Bishop verschillende theoretici zoals Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), Sigmund Freud (1856-1939), Jacques Lacan (1901-1981), Roland Barthes (1915-1980), Ernesto Laclau (1935-2014) en Chantal Mouffe (1943), John Dewey (1895-1952).¹⁷ De ideeën van deze theoretici overlappen enigszins. Zo laten een aantal zich uit over ‘de ideale democratie’, hielden zij zich bezig met structuralistische taalkunde, vormden zij ideeën over de psyche en het subject en object, en was ook de menselijke perceptie een vaak terugkerend onderwerp. Bishop schuift deze ideeën in haar boek naar voren als een oorzaak voor het ontstaan van Installatiekunst.

Bishop stelt in het algemeen over kunst dat het ‘*should be useful and effect concrete changes in society*’.¹⁸ Kunst moet dus bepaalde veranderingen in de maatschappij teweegbrengen. Installatiekunst moet bovendien een persoonlijke

¹⁵ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 23.

¹⁶ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 26.

¹⁷ Bishop 2005 (zie noot 2), pp. 8-10.

¹⁸ Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londen 2012, p. 52.

verandering bij de toeschouwer tot stand brengen, namelijk een verhoogd bewustzijn van de manier waarop een installatie geïnstalleerd is en de reactie die ons lichaam daar op geeft. Installatiekunst creëert een situatie die de toeschouwer fysiek betreedt, het is voor de toeschouwer een ervaring van decentrerend. Daarmee verschilt Installatiekunst met traditionele kunstvormen.¹⁹ Bishop werkt haar definitie op specifiekere wijze uit nadat ze Installatiekunst heeft opgedeeld in de eerder besproken vier categorieën, afhankelijk van het soort ervaring dat de toeschouwer heeft.

1.2.2 Faye Ran

In *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms* (2009) beschrijft Faye Ran de geschiedenis van Installatiekunst aan de hand van technologische ontwikkelingen.²⁰ Deze ontwikkelingen zorgden steeds weer voor een verschuiving in het begrip van tijd en ruimte, en daarmee stelt Ran dat met elke technologische ontwikkeling de vraag 'Wat is kunst?' opnieuw gesteld kan worden. De verandering in de ervaring van tijd en ruimte begon tijdens de Renaissance, toen het perspectief voor het eerst systematisch gerepresenteerd werd.²¹ Andere technologische ontwikkelingen zoals de boekdrukkunst halverwege de vijftiende eeuw en latere reproductiemogelijkheden zoals fotografie zorgden steeds weer voor verandering in het begrip van tijd en ruimte. De kunstwereld werd door deze nieuwe mogelijkheden bereikbaar voor een groter publiek, een gegeven dat Walter Benjamin (1892-1940) al in zijn essay 'The Work of

Art in the Age of Mechanical Reproduction' (1936) besprak. In reactie op de technologische ontwikkelingen van de afgelopen eeuwen hebben kunstenaars zich steeds opnieuw afgevraagd wat



Afb. 7, Vladimir Tatlin, *Corner Counter-Relief*, 1914-1915.

¹⁹ Bishop 2005 (zie noot 2), p. 6.

²⁰ Faye Ran, *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms: Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern and Postmodern Art from Cubism to Installation*, New York 2009.

²¹ Ran 2009 (zie noot 20), p. 23.

kunst is, en hoe ze de nieuwe technologie kunnen toepassen of onderzoeken in en met hun kunst. Denk bijvoorbeeld aan de Constructivisten die werk gingen maken waarin mechanische vormen en beelden verwerkt werden om de relatie tussen de mens en machine te bevragen.²² Dit is terug te zien in Vladimir Tatlins (1885-1953) *Corner Counter-Relief* (zie afb. 7, 1914-1915).

Ran ziet Installatiekunst als de logische uitkomst van het Postmodernisme, omdat er destijds grote veranderingen plaatsvonden in het begrip van tijd en ruimte. Er ontstond een nieuw wereldbeeld, en er waren duidelijke verschuivingen te zien in het beeld dat men had van kennis, de realiteit, en de maatschappij. Dit werkte door in de kunstwereld. Kunstenaars begonnen te verpolitieken, werden sociaal actiever en zagen af van het schilderen als zijnde hun centrale vorm van artistieke expressie. Schilderkunst had zijn relatie met de toeschouwer verloren.²³ Daarbij noemt zij drie kenmerken die de opkomst van Installatiekunst mogelijk maakten. Ten eerste was dat het gebruik van *readymades* en ten tweede waren collages van belang. Tot slot was het verschuiven van een atomistische kijk op kunst waarin verschillende elementen van een werk als één geheel gezien werden, naar een systematische kijk waarbij de betekenis van een werk als functie van de context, een systeem, productie, of kader diende.²⁴

Tijd en ruimte, zo betoogt Ran, zijn de enige dimensionale constanten voor installaties. Haar definitie van Installatiekunst houdt daarmee in dat het werken zijn die de grenzen tussen kunst en het leven vervagen. Installaties worden volgens Ran gekenmerkt door het feit dat ze synthetisch zijn, bestaan uit allerlei verwijzingen naar de realiteit die van betekenis zijn voor het werk. De toeschouwer moet deze verwijzingen zelf coderen en zo achterhalen wat de culturele betekenis en het doel van de installatie is. *'Installation Art, as aesthetic praxis, joins the struggle to invent new realities and consummate measures of vision and experience.'*²⁵ De betekenis van een installatie kan dus voor elke toeschouwer anders zijn. Installaties zijn hybride kunstwerken en hebben een

²² Ran 2009 (zie noot 20), p. 41.

²³ Ran 2009 (zie noot 20), pp. 43-44.

²⁴ Ran 2009 (zie noot 20), p. 63.

²⁵ Ran 2009 (zie noot 20), p. 47.

interactieve positie, waardoor ze de vastgestelde, stabiele positie van de toeschouwer doet wankelen.²⁶

1.2.3 Julie H. Reiss

Julie H. Reiss beschrijft in haar boek *From Margin to Centre: The Spaces of Installation Art* (1999), waarin de focus ligt op Installatiekunst uit New York vanaf de jaren vijftig, hoe de verschillen tussen alternatieve en de meer standaard tentoonstellingsruimten vanaf 1960 steeds meer afgenomen zijn.²⁷ In haar betoog over de invloeden op de ontwikkeling van Installatiekunst staan deze ruimtes dan ook centraal. De geschiedenis van Installatiekunst is volgens Reiss onlosmakelijk verbonden met de geschiedenis van tentoonstellingsruimten: *'Institutional context has the power to validate works or relegate them to the margin.'*²⁸ Vanaf de jaren tachtig explodeerde de productie van Installatiekunst, omdat deze werken vanaf dat moment werden geëxposeerd door de grote musea zoals het MoMA en het Guggenheim in New York. Het institutionaliseren van Installatiekunst had in letterlijke zin invloed op de uitkomst van installaties. Musea bepalen immers vaak het budget dat een kunstenaar krijgt om een werk te realiseren.²⁹

Reiss betreft binnen haar geschiedschrijving niet alleen de instituties en context, maar behandelt ook vroegere kunstenaars en de mensen die hen bekritisieren: curatoren en critici.³⁰ Zo worden Frederick Kiesler (1890-1965), Louise Nevelson (1899-1988) en Herbert Ferber (1906-1991) als voorlopers op Installatiekunst genoemd vanwege hun gebruik van de ruimte in hun werk. Binnen de Europese context worden hiervoor de kunstenaars van De Stijl, El Lissitzky (1890-1941) en Kurt Schwitters genoemd.³¹ Naast de invloed van deze en andere kunstenaars heeft ook de curator een zekere zeggenschap, met name als het gaat om de participatie van de toeschouwer binnen installaties. Zo noemt Reiss een tentoonstelling uit de serie *Grand Lobby Projects* (1984) van het

²⁶ Ran 2009 (zie noot 20), pp. 2-3.

²⁷ Julie H. Reiss, *From Margin to Centre: The Spaces of Installation Art*, New York 1999.

²⁸ Reiss 1999 (zie noot 27), p. xix.

²⁹ Reiss 1999 (zie noot 27), p. 144.

³⁰ Reiss 1999 (zie noot 27), p. xiv.

³¹ Reiss 1999 (zie noot 27), pp. xx-xxiii.

Brooklyn Museum waarbij de curator de mate van participatie inperkte omwille van de veiligheid van een tentoonstelling.³² De curator heeft zo dus invloed gehad op de ontwikkeling van specifieke installaties en Installatiekunst als categorie zijnde.

Reiss behandelt in haar werk de oorsprong van de term 'Installatiekunst' waaraan ze haar definitie voor deze term ontleent. Voordat de term Installatiekunst in het vakjargon opgenomen werd, noemde men het werk dat nu een installatie genoemd zou worden een 'environment'. De term 'installatie' is volgens Reiss echter tijdens de jaren zeventig voortgevloeid uit de term 'tentoonstelling'. Installatie werd toen als inwisselbaar gezien en gebruikt voor tentoonstelling, beide termen gaven namelijk betekenis aan een kunstwerk dat vervaardigd werd binnen de tentoonstellingsruimte. Aan het einde van de jaren tachtig gingen kunstenaars zich specialiseren in het maken van installaties, waardoor de uitingvorm 'Installatiekunst' ontstond.³³ Een installatie is volgens Reiss dus een werk dat pas voltooid wordt op het moment dat de toeschouwer aanwezig is. Reiss constateert dat de invulling van 'participatie' per kunstenaar verschilt. Zij is, net als Bishop, van mening dat de definitie van Installatiekunst afhankelijk is van het soort ervaring dat opgeroepen wordt.

1.3 De ervaring

Om te beginnen wordt er in deze paragraaf verder toegelicht dat binnen Installatiekunst verschillende ervaringen mogelijk zijn, en dat die afhankelijk zijn van het participatiegehalte van de toeschouwer. De ervaring die een toeschouwer gehad heeft bij een installatie is moeilijk te beschrijven als je die zelf niet gehad hebt. Zoals Bishop zegt, is het als een grap die opnieuw verteld wordt: je had erbij moeten zijn.³⁴ Daarom wordt er gebruik gemaakt van de beschrijvingen die kunstenaars geven over welk soort ervaring zij de

³² Reiss 1999 (zie noot 27), p. 155.

³³ Reiss 1999 (zie noot 27), pp. xi-xii.

³⁴ Claire Bishop, 'But is it Installation Art?', *Tate Etc.* (3) 2005, op de website van *Tate Modern*: <<http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/it-installation-art>> (bezoekt op 7 december 2016).

toeschouwer willen bieden, maar ook van kunstrecensies die beschrijven hoe installaties op het publiek overkomen.

De mate waarin de toeschouwer geacht wordt te participeren aan het kunstwerk, hangt af van de kunstenaar. Schrijfster Meg Floryan noemt in haar artikel *Interactive and Participatory Art* (2010) drie niveaus van participatie binnen Installatiekunst.³⁵ Het eerste niveau noemt zij 'passive involvement' en

vereist minimale betrokkenheid van de toeschouwer. Met dit soort werken wil de kunstenaar de toeschouwers meestal enkel bewust maken van wat er om hen heen plaatsvindt.³⁶

Dit is bijvoorbeeld het geval bij *My Bed* van Tracy Emin (zie afb. 8, 1998). Zo wil Emin de toeschouwer toelaten in haar emotionele wereld, en dit doet ze door haar persoonlijke leven – in dit geval haar bed – te tonen. De toeschouwer hoeft geen actie te ondernemen, maar kan wel een intieme relatie opbouwen met de kunstenaar. Het tweede niveau dat Floryan benoemt, 'mild interaction', slaat op installaties waarbij van de toeschouwer wordt verwacht dat hij het werk op een



Afb. 8, Tracy Emin, *My Bed*, 1998.

bepaalde manier consumeert of betreedt. Dat laatste is een kenmerk van talloze installaties. Het consumerende aspect is letterlijk terug te zien in het werk *Eat Me* van het kunstenaarscollectief Three (zie afb. 9, 2012). Toeschouwers worden geacht de snoepjes waaruit de installatie bestaat op te eten, en de verpakkingspapiertjes op een stapel te gooien.³⁷ Het derde en laatste participatieniveau omvat installaties



Afb. 9, Three, *Eat Me*, 2012.

die de meeste deelname van de toeschouwer vereisen. In dit geval is de toeschouwer echt onmisbaar voor de voltooiing van het werk. Deze categorie wordt 'total immersion' genoemd, en slaat bijvoorbeeld op werken als de diners

³⁵ Meg Floryan, 'Interactive and Participatory Art', *Art21 Magazine* 3 juni 2010, op de website van *Art21 Magazine*: <<http://blog.art21.org/2010/06/03/interactive-and-participatory-art/#.WFfj7RLhD6a>> (bezoekt op 7 december 2016).

³⁶ Reiss 1999 (zie noot 27), p. xiii.

³⁷ Three, 'Eat Me', op de website van *Three*: <<http://three-studio.com/portfolio/eat-me-2/>> (bezoekt op 7 december 2016).

die Rirkrit Tiravanija organiseerde (zie afb. 10, 1992-2012) waarbij de toeschouwers hun zelf gekookte voedsel op mochten eten.

De mate waarin de toeschouwer wordt uitgenodigd om te participeren



Afb. 10, Rirkrit Tiravanija, *Untitled (Free)*, 1992-2012.

aan een installatie, zorgt dus voor verschillende type ervaringen. Wat de drie categorieën van analoge installatiekunst wel met elkaar gemeen hebben, is dat ze de toeschouwer confronteren met gebeurtenissen en objecten uit de realiteit en het dagelijks leven. Het begrip dat de toeschouwer heeft van alledaagse gebeurtenissen en objecten kan door Installatiekunst dus een nieuwe betekenis krijgen. Dit idee komt overeen met

Maurice Merleau-Ponty's notie over (moderne) kunst en de rol daarvan in onze ervaring van de realiteit. De moderne kunstenaar, zo stelt Merleau-Ponty, voegt verschillende perspectieven samen en vervaagt daarmee het idee dat onze connectie met de wereld er een is die gebaseerd is op afstand. Moderne kunst zorgt ervoor dat onze connectie met de wereld verlevendigd wordt, doordat de toeschouwer gedwongen wordt om met een vernieuwde blik naar objecten uit het dagelijks leven te kijken.³⁸

Kunstenaars hebben verschillende drijfveren om te kiezen voor de participatie van de toeschouwer. Zo wezen de minimalisten Donald Judd (1928-1994) en Robert Morris (1931) schilderkunst en sculpturen al tijdens de jaren zestig af, omdat zij vonden dat het gebruik van de driedimensionale ruimte van belang was voor het produceren van kunst.³⁹ De toeschouwer moet het werk, dat geen representatie van de realiteit is, een eigen betekenis geven door zich door de ruimte eromheen te bewegen. Allan Kaprow (1927-2006), maker environments, de voorloper van Installatiekunst, liet zich inspireren door het alledaagse leven. Voor hem kon in feite alles kunst zijn.⁴⁰ Hij wilde de toeschouwer door het aanbieden van verschillende keuzemomenten participant

³⁸ Maurice Merleau-Ponty, 'Art and the World of Perception' in: Maurice Merleau-Ponty, *The World of Perception*, New York 2004, pp. 91-101.

³⁹ Donald Judd, 'Specific Objects', in: Thomas Kellein, Donald Judd, *Donald Judd: Early Work, 1955-1968*, New York 2002, p. 3.

⁴⁰ Allan Kaprow, 'The Shape of the Art Environment' in: Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkely 1993, pp. 93-94.

van het werk maken. De toeschouwer voltooide zo het werk. Hiermee werd de scheiding tussen de kunstenaar en de toeschouwer geëlimineerd. De ervaring die Kaprow de toeschouwer wilde bieden, behelst het gevoel dat hij onderdeel van het kunstwerk is. De hedendaagse kunstenaar Olafur Eliasson (1967) wil met zijn Installatiekunst de toeschouwer verwarren. Door meerdere zintuigen

tegelijkertijd te prikkelen wil hij dat de toeschouwer zich bewust wordt van zijn perceptie, en met name de verandering hiervan. Hij wil met zijn werk de toeschouwer als het ware buiten zichzelf laten treden, en hem laten ervaren dat hij het kunstwerk ervaart.⁴¹

Dit is bijvoorbeeld het geval bij zijn werk *The Weather Project* (zie afb. 11, 2003-2004), waarbij de toeschouwer zich bewust wordt van zichzelf doordat hij het werk samen met andere toeschouwers ervaart. Michael Sailstorfer (1979) gebruikt voor zijn installaties objecten uit de dagelijkse realiteit waarvan hij enerzijds de functie naar voren wil brengen, maar er anderzijds ook een nieuwe betekenis aan wil geven.⁴² Dit doet hij door de objecten te

transformeren en ze te gebruiken voor een nieuw doeleinde. Hiermee wordt de toeschouwer verrast, en heeft deze een nieuwe ervaring met een object.

Sailstorfer maakt in zijn werk *Wolken* (zie afb. 12, 2010) bijvoorbeeld gebruik van rubberen binnenbanden die hij tot wolken vormt. Hij creëert met de wolken een surrealistisch landschap dat de toeschouwer mag aanraken.⁴³



Afb. 11, Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003-2004.



Afb. 12, Michael Sailstorfer, *Wolken*, 2010.

⁴¹ Olafur Eliasson, *Your Engagement has Consequences. On the Relativity of Your Reality*, Baden 2006, p. 72.

⁴² Julia Höner, 'Expanding Spaces', *Tema Celeste* 118 (2006), pp. 54-55.

⁴³ Matt Swain, 'Manipulations of Form, Weight and Volume: Michael Sailstorfer', *Modern Art Oxford*, *Aesthetica* 3 mei 2011, op de website van *Aesthetica*: <http://www.aestheticamagazine.com/manipulations-of-form-weight-and-volume-michael-sailstorfer-modern-art-oxford/> (bezoekt op 3 februari 2016).

HOOFDSTUK TWEE DIGITALE INSTALLATIEKUNST

2.1 Oorsprong en ontwikkeling

Voor de totstandkoming van digitale Installatiekunst zijn een aantal ontwikkelingen van groot belang geweest. Dit zijn de ontwikkeling van de computer tijdens de jaren vijftig, de ontwikkeling van de Personal Computer eind jaren zeventig waarmee de computer in huishoudelijke sferen geïntroduceerd werd, en het ontstaan van het Internet in de jaren negentig. Op zich heeft elk van deze ontwikkelingen invloed gehad op het vormen van kunststromingen, -stijlen, en -groepen. Tussen de 1960 en 1990 zijn verschillende termen in omloop geweest die elk in meer of mindere mate duiden op kunst waarin gebruik gemaakt is van een vorm van elektronische technologie: Electronic Art, Computer Art, Multimedia Art, Interactive Art, Cyber Art, Virtual Art, Media Art, Digital Art.⁴⁴ De interpretatie en het gebruik van deze verschillende termen verschilt per wetenschapper/auteur en periode, en ze worden vaak als inwisselbaar gezien. In dit onderzoek wordt de term Digital Art gehanteerd als overkoepelende term.

Digital Art kent zijn oorsprong net zoals Installatiekunst bij de Dadaïsten. Dadakunstenaars combineerden verschillende media, en waren ervan overtuigd dat alles gebruikt kon worden voor kunst. Tijdens de jaren zestig maakte de (digitale) kunstwereld zich opnieuw elk medium eigen: *“From the human body to consumer products, from advertising to television sets to cars, and theoretical developments like cybernetics and information theory informed the lexicon of art.”*⁴⁵ Niet alleen kunstenaars gingen met nieuwe media zoals de computer aan het werk, maar ook binnen de filosofie werden deze bestudeerd en geanalyseerd. Marshall McLuhan (1911-1980) onderzocht bijvoorbeeld het effect van de nieuwe media op de maatschappij. Hij stelde dat *“the medium is the message”* waarmee hij bedoelde dat dit effect niet in de inhoud ligt die het medium overbrengt, maar in de vorm van het medium zelf. Zijn theorie had invloed op de ontwikkeling van Amerikaanse kunst tijdens de jaren zestig zoals Conceptuele kunst, het Minimalisme en Pop Art. Vanaf de jaren zestig ging men kunst maken

⁴⁴ Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*, Link Editions 2013, p. 24.

⁴⁵ Quaranta 2013 (zie noot 44), p. 47.

waar computers aan te pas kwamen (Ronald Davis, Manfred Mohr) en werd de term Computer Art in het leven geroepen. De kunst die gemaakt werd kan gezien worden als een reactie op het Informatietijdperk waarin technologische revoluties elkaar snel opvolgden. Er werd direct een aantal tentoonstellingen georganiseerd waarin louter Computer Art getoond werd. *Computer-Generated Pictures by Bela Julesz and Michael Noll* (Howard Wise Gallery, New York 1965), *Cybernetic Serendepity* (ICA, Londen 1968) en *Computerkunst* (Galerie Kubus, Hannover 1969) zijn hier een aantal van.

De zeventiger jaren werden geopend met de tentoonstelling *Software: Information Technology, its meaning for art* (Jewish Museum, New York 1970) waarin het werk van wetenschappers, computertheoretici en kunstenaars werd tentoongesteld. Halverwege de jaren zeventig kwam het organiseren van dit soort tentoonstellingen tot een einde, omdat leden uit de tegencultuur – waaronder veel kunstenaars en curators behoorden – technologie associeerde met het corporatieve kapitalisme en de Vietnamoorlog. Tegen het einde van het decennium vonden aantal ontwikkelingen hun oorsprong zoals *special effects* voor op de computer, videospellen en de meer gebruiksvriendelijke computer: de PC. Kunstenaars zoals Douglas Davis (1933-2014) en Stelarc (1946) maakten volop gebruik van deze technologieën, maar het tonen van dit soort werk gebeurde op kleine schaal in specifieke galeries.⁴⁶ Videokunst werd in de zeventiger jaren ondergebracht bij de *mainstream* kunstwereld en kunstenaars als Nam June Paik (1932-2006) en Andy Warhol (1928-1987) werden populair.

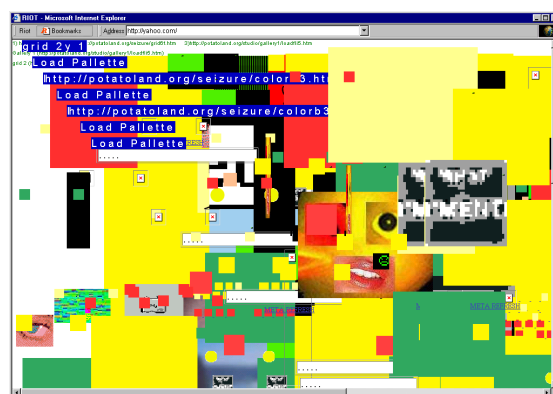
De jaren tachtig heetten de computer en de bijbehorende technologie welkom in het straatbeeld, en ook in huiselijke sferen kwam men hier mee in aanraking.⁴⁷ Educatieve instituten begonnen met het aanbieden van studies over Computer Art, er werden boeken geschreven over digitale kunst (Cynthia Goodman, *Digital Visions: Computers and Art*, New York 1987), en het Centre Georges Pompidou organiseerde de tentoonstelling *Les Immatériaux* (Parijs 1985) die poogde het effect van de nieuwe technologieën, communicatie en informatie te tonen. De kunstenaar Harold Cohen (1928-2016) maakte gebruik

⁴⁶ Charlie Gere, 'New Media Art and the Gallery in the Digital Age', *Tate Papers* 2 (2004), op de website van *Tate Modern*: <<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/02/new-media-art-and-the-gallery-in-the-digital-age>> (bezoekt op 17 februari 2017).

⁴⁷ Bruce Wands, *Art of the Digital Age*, New York 2006, p. 28.

van een digitaal programma dat tekeningen op papier maakte (AARON) en sindsdien maakt men gebruik van de term Digital Art.

Het was in de jaren negentig dat grote instituties weer meer aandacht gingen besteden aan Digital Art. De opkomst van het *World Wide Web* – het Internet – zorgde er enerzijds voor dat er een nieuwe plek was om kunst op te tonen en te verspreiden, en anderzijds gingen kunstenaars het als medium gebruiken in hun werk. De groep Net.art werd in 1994 door verschillende kunstenaars opgericht en voor hen was het Internet onmisbaar. Zo werd er e-mailkunst gemaakt (Jodi.org), werd *hacken* een kunst (0100101110101101.org) en werden websites aan de hand van een softwareprogramma aangepast en tot kunstwerk verheven (Mark Napier (1961), zie afb. 13, 1999). Software en Browser Art zijn substromingen van Net.art, en de opkomst hiervan leidde tot de oprichting van verschillende festivals



Afb. 13, Mark Napier, *Riot*, 1999.

(FILE in Sao Paolo, Transmediale in Berlijn). Vanaf het midden van de jaren negentig werd de term Computer Art steeds minder gebruikt en specificieerde tegelijkertijd het begrip van Nieuwe Media. Waar er voorheen gerefereerd kon worden aan iedere vorm van nieuwe media ten opzichte van het verleden, verwees Nieuwe Media vanaf dat moment vooral naar digitale mediavormen.⁴⁸ Vanaf het nieuwe millennium werd er steeds meer gesproken over Digital Art.

Ons leven is volledig ingericht naar het Internet, en uit dat gegeven ontstond tijdens het begin van de eenentwintigste eeuw een nieuwe kunststroming: Post Internet Art (Artie Vierkant (1986), Constant Dullaart (1979)). Deze kunst is niet voor of door Internet gemaakt, maar benadert het bestaan ervan en de effecten die het met zich meebrengt. Het internet wordt niet als medium ingezet, maar wordt gebruikt als bron. Hierdoor kunnen Post Internet kunstwerken ook een fysieke vorm aannemen.⁴⁹ Post Internet-schrijvers zoals Hito Steyerl (1966) en Domenico Quaranta (1978) vragen zich af of het internet misschien gestorven is door de geglobaliseerde toegang, de komst

⁴⁸ Quaranta 2013 (zie noot 44), p. 27.

⁴⁹ Christiane Paul, *Digital Art*, Londen 2003, p. 126.

van *smartphones* en het sociaal netwerken, maar concluderen dat dit niet het geval is.⁵⁰ Ze zien het internet juist als een waardevolle ruimte waarin kunstenaars een groter publiek kunnen bereiken en waar een dialoog mogelijk is.

Digital Art bloeide langzamerhand uit tot gangbare kunstvorm, omdat de verschillen tussen digitale en hedendaagse kunstwerken steeds meer verdwenen.⁵¹ De laatste ontwikkeling binnen deze trend is Virtual Reality, waarin de grens tussen virtualiteit en realiteit nog verder vervaagd wordt. Terwijl de toeschouwer tijdens de jaren negentig nog 'participant' genoemd kon worden, is Digital Art recent steeds interactiever geworden en heeft de toeschouwer als 'interactor' zelfs een zekere invloed op het eindproduct van het kunstwerk.⁵² De omvang van de invloed die een toeschouwer heeft verschilt per kunstenaar en kunstwerk, en hangt af van de manier waarop digitale technologie is ingezet voor een werk. Voor digitale installaties, die sinds de jaren tachtig gemaakt worden, is de interactor onmisbaar.

We leven nu in een periode waarin de computer niet meer direct zichtbaar is, en digitalisering steeds tastbaarder wordt. Digitale technologieën zijn als het ware weer aan het vermenschelijken. Mel Alexenberg (1937) bespreekt dit gegeven – dat Post Digitaliteit genoemd wordt – in zijn werk.⁵³ Post Digital Art wordt met behulp van computers gemaakt, maar dat is lang niet altijd meer waar te nemen. De zintuigelijke aanraking wordt weer van meer belang: *"Postdigital art is emerging from a vital dialogue between high tech and high touch experiences."*⁵⁴

2.2 Cases

⁵⁰ Domenico Quaranta, 'Internet State of Mind: where can medium specificity be found in digital art?', 2014, in: Lauren Cornell, *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge 2015, p. 426.

Hito Steyerl, 'Too Much World: Is the Internet Dead?', 2013, in: Lauren Cornell, *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge 2015, p. 439.

⁵¹ Wands 2006 (zie noot 47), p. 30.

⁵² Nicolas de Oliveira, *Installation Art in the New Millenium*, Londen 2003, p. 106.

⁵³ Mel Alexenberg, *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Bristol 2011, p. 10.

⁵⁴ Alexenberg 2011 (zie noot 53), p. 35.

2.2.1 Studio Roosegaarde – FLOW, 2007

Daan Roosegaarde (1979) wil samen met de mensheid een nieuwe wereld creëren.⁵⁵ Met zijn kunst kan hij laten zien hoe de wereld er ook uit kan zien en hij wil dan ook boodschappen overbrengen en verhalen vertellen over deze andere wereld.⁵⁶ Nieuwe media zijn voor hem een middel, net zoals een schilder verf gebruikt om zijn verhaal te vertellen.⁵⁷ De kunst die Roosegaarde produceert noemt hij 'interactieve landschappen'.⁵⁸ Zijn landschappen reageren op de menselijke aanwezigheid, en hebben in eerste instantie een sociale functie. Met zijn werk onderzoekt hij de relatie tussen technologie, de mens en de ruimte, en de focus van de werken ligt in veel gevallen op de gemeenschappelijke ruimte en interactiviteit.⁵⁹

In Roosegaardes werk wordt veelvuldig gebruik gemaakt van digitale technologie omdat hij met zijn werk de invloed van technologie op ons leven wil projecteren.⁶⁰ Het is echter niet zijn intentie om een kunstwerk slechts om de technologie te laten draaien. De technologie is er, maar is slechts weinig zichtbaar. De zichtbaarheid ervan zou de toeschouwer alleen maar afleiden, aldus Roosegaarde.⁶¹ Zijn werk past dus geheel in de post digitale traditie. Esthetiek is een middel om de toeschouwer toe te laten treden, en zo verheft Roosegaarde hem tot deelnemer.⁶² De mens is geneigd om te doen alsof zijn leven niet van technologie afhankelijk is, maar dit is wel zo. Ons leven wordt er zelfs door beheerst. Een meer persoonlijke relatie met technologie is dus wenselijk volgens de kunstenaar. Door deel te nemen krijgt de toeschouwer een persoonlijke relatie met het werk, en daarmee ook met de technologie die er in

⁵⁵ Annemiek Leclaire, Maarten 's Kools, "De oude wereld is kapot, we moeten een nieuwe maken"; Daan Roosegaarde', *Vrij Nederland* 24 augustus 2013, p. 60.

⁵⁶ Christopher F. Schuetze, 'Dutch Innovator Daan Roosegaarde has Designs for a Better Society', *USNEWS.com* 23 november 2016, NEWS/Best Countries-sectie.

⁵⁷ Carl Hoffman, 'Digital Design', *Jerusalem Post* 9 december 2011, p. 10.

⁵⁸ Adele Chong, *Interactive Landscapes: Daan Roosegaarde*, Rotterdam 2010, pp. 8-10.

⁵⁹ Schuetze 2016 (zie noot 56).

⁶⁰ Tracy Metz, 'Dit heeft inhoud, ook al ziet 't er goed uit; De digitale kunst van Daan Roosegaarde is zowel thuis op een technofeest als in het museum', *NRC Next* 30 november 2010, Uit-sectie.

⁶¹ Jeroen Junte, 'Kunst per strekkende meter; interview Kunstenaar Daan Roosegaarde', *de Volkskrant* 8 oktober 2010, kunst-sectie.

⁶² Metz 2010 (zie noot 60).

verborgen ligt. Roosegaarde wil zo laten zien dat technologie ook een menselijke kant kent.⁶³

Flow (zie afb. 14, 2007) is een werk dat typerend is voor de opvattingen van Roosegaarde. Het is een interactief, verticaal landschap dat uit honderden kleine ventilators bestaat. De ventilators reageren door middel van (onzichtbare) digitale sensoren op menselijke beweging en geluid. Door langs het werk te lopen creëert de toeschouwer een uniek patroon: zijn eigen wind. Hierdoor wordt hij zich bewust gemaakt van zijn lichaam en omgeving.⁶⁴



Afb. 14, Daan Roosegaarde, *Flow*, 2007.

2.2.2 Jonas Lund – VIP (Viewer Improved Painting), 2014

Jonas Lund (1984) begon als fotograaf en ging daarna als programmeur Net.art maken. Op dit moment maakt hij neo-conceptuele kunst, waarbij hij 'digitale abstracten' creëert die gebaseerd zijn op processen. Hij gebruikt diverse media, afhankelijk van de boodschap die hij wil overbrengen.⁶⁵ Met zijn werk onderzoekt hij de kunstwereld, een wereld waar hij kritiek op heeft. Met zijn kunst wil hij een suggestie doen voor verbetering. Lund merkt op dat kunstenaars afhankelijk zijn van particuliere kunstverzamelaars, en vraagt zich af wat er van hen over zou blijven als deze verzamelaars er niet meer zijn. Deze kritiek krijgt een fysieke vorm in zijn werk, maar om kritiek te uiten is het gebruik van het systeem in het werk volgens hem een vereiste: "*I imagine them*

⁶³ Junte 2010 (zie noot 61).

⁶⁴ Chong 2010 (zie noot 58), p. 61.

⁶⁵ Dylan Kerr, 'The Artist's Guide to Selling Out in Style: Jonas Lund on Why He Turned His Art Into Ad Space', *Artspace* 19 september 2017, op de website van *Artspace*: <http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/jonas-lund-interview-54178> (bezoekt op 10 februari 2017).

as a Trojan horse – I create a piece and then inject it into this particular scene of the art market to alter it.”⁶⁶

De digitale technologie is in Lunds werk niet altijd direct te zien, de focus van zijn werk ligt namelijk op de boodschap en niet op het medium. Lund benadert de kunstwereld als een netwerk en hij gebruikt voor zijn werk regelmatig algoritmes die de meetbare data en de mechanismen van dat netwerk interpreteren en verwerken.⁶⁷ De verwerking van die data vormt het kunstwerk. Daarbij is de input van de kunstenaar minimaal en heeft de toeschouwer grote invloed op de uitkomst van het kunstwerk. Door gebruik te maken van digitale technologieën wil Lund het perfecte kunstwerk creëren. Dit komt duidelijk naar voren in zijn installatie *VIP (Viewer Improved Painting)* (zie afb. 15, 2014).

VIP is een digitaal schilderij, bestaande uit twee televisieschermen en een camera die de blik van de toeschouwer volgt. Door zijn blik te volgen en op de schermen continu nieuwe composities te tonen kan afgelezen worden welke kleuren en vormen de meeste aandacht trekken en dus het optimale schilderij zouden vormen.⁶⁸ De toeschouwer wordt zich bij het bekijken van het scherm bewust van zijn eigen blik en persoonlijke voorkeuren, omdat deze onmiddellijk invloed hebben op het kunstwerk.



Afb. 15, Jonas Lund, *VIP*, 2014.

2.2.3 Christoph de Boeck – Staalhemel, 2009

Het werk van kunstenaar Christoph de Boeck (1972) bestaat uit installaties die reageren op menselijke beweging. In veel van zijn werk zet hij deze beweging om

⁶⁶ Kerr 2016 (zie noot 65).

⁶⁷ Annet Dekker, 'The Absurdity of Art Speak, Art Worlds, and what we can learn from Big Data', *Furtherfield* 23 april 2014, op de website van *Furtherfield*: <http://www.furtherfield.org/features/absurdity-art-speak-art-worlds-and-what-we-can-learn-big-data> (bezoekt op 12 februari 2017).

⁶⁸ Jonas Lund, 'VIP (Viewer Improved Painting)' op de website van *Jonas Lund*: <http://jonaslund.biz/works/vip-viewer-improved-painting/> (bezoekt op 16 januari 2017).

in geluid, dit maakt dat geluid verheven wordt tot een visueel en tactiel medium. Hij doet dit vanuit het idee dat geluid evenwaardig is aan visuele elementen van kunst. Door heel zijn oeuvre is ook het onderzoek naar de relatie tussen geluid en de ruimte waarin het zich bevindt terug te zien.⁶⁹ Door gebruik te maken van geluid kan zijn werk een directe impact hebben op de toeschouwer, namelijk door de geluidsgolven die lichamelijk te ervaren zijn.

Voor De Boeck is digitale technologie noodzakelijk om de wisselwerking tussen geluid en de toeschouwer mogelijk te maken. Door gebruik te maken van digitale sensoren kunnen menselijke bewegingen omgezet worden in geluid. De focus van zijn werk ligt niet op het gebruik van digitale technologie, maar deze is ook niet geheel onzichtbaar. Voor De Boeck is digitale technologie een onmisbaar middel aan de hand waarvan hij zijn boodschap aan de toeschouwer toonbaar kan maken.

De installatie *Staalhemel* (zie afb. 16, 2009) bestaat uit een lege ruimte



Afb. 16, Christoph de Boeck, *Staalhemel*, 2009.

met een plafond dat uit stalen platen bestaat, waarmee De Boeck het binnenste van de persoonlijkheid van de toeschouwer wil onderzoeken.⁷⁰ In het werk ligt de digitale technologie gedeeltelijk verborgen, en komt de toeschouwer er deels direct mee in aanraking. De toeschouwer draagt een hoofddeksel met daarin acht elektroden die zijn hersengolven opmeten. De data hiervan worden doorgegeven aan onzichtbare

sensoren boven de stalen platen, die ervoor zorgen dat de hersengolven worden omgezet in geluid. Dit geluid wordt geproduceerd door hamertjes die afwisselend in snelheid en volume op het plafond tikken. Met de installatie wil De Boeck iets intiems (de hersengolven) in de publieke ruimte brengen, en onderzoeken wat het met de toeschouwer doet om zijn eigen dynamische cognitieve functies te ervaren. Vervolgens komt ook het geluid uit de publieke

⁶⁹ Creative Mornings, *Christoph de Boeck talks about the relation between sound and space*, videoproductie, Brussel (Creative Mornings) 2016.

⁷⁰ Creative Mornings 2016 (zie noot 69).

ruimte door de fysieke ervaring van geluidsgolven weer terug bij de toeschouwer. Deze wisselwerking is belangrijk voor De Boeck.

2.2.4 Thomas Hirschhorn – Touching Reality, 2012

Thomas Hirschhorn (1957) maakt voornamelijk installaties die te zien zijn in, of deel uit maken van de publieke ruimte. In deze installaties voert de hervorming en hercontextualisering van dagelijkse objecten en goedkope materialen de boventoon, waarmee hij zijn werk politiek maakt.⁷¹ Hirschhorn stelt in zijn werk vragen over het consumentisme, esthetische waarde, morele verantwoordelijkheid, de politiek en het mediaspektakel. De toeschouwer wordt niet gedwongen om interactief te worden, Hirschhorn wil het publiek niet per se activeren. “*I want to give of myself, to engage myself to such a degree that viewers confronted with the work can take part and become involved, but not as actors.*”⁷²

Digitale technologie is voor Hirschhorn een middel dat hij slechts sporadisch gebruikt en het komt dus weinig voor in zijn werk. De materialen die hij veel gebruikt zijn makkelijk beschikbaar, intimideren niet omdat ze niet-kunstig zijn en worden door zijn toeschouwers vaak in het dagelijks leven gebruikt. Het is dus geen verassing dat de digitale middelen die hij gebruikt, herkenbare producten zoals *tablets* zijn.⁷³



Afb. 17, Thomas Hirschhorn, *Touching Reality*, 2012.

Op het scherm van de video-installatie *Touching Reality* (zie afb. 17, 2012) worden beelden getoond van vingers die over een tablet vegen en zo foto's voorbij laten komen. Het zijn foto's van oorlogsslachtoffers waarvan het lichaam of het gezicht is aangetast. Hirschhorn vraagt zich af waarom dit soort beelden

⁷¹ Benjamin H. D. Buchloh, 'An Interview with Thomas Hirschhorn', Parijs 2005, in: Thomas Hirschhorn, Hal Foster, Lisa Lee, *Critical Laboratory: the Writing of Thomas Hirschhorn*, Londen 2013, p. 333.

⁷² Claire Bishop, 'Antagonism and Relational Aesthetics', *October Magazine* 110 (2004), p. 74.

⁷³ Abraham Cruzvillegas, 'Thomas Hirschhorn by Abraham Cruzvillegas', *BOMB Magazine* 113 (2010), op de website van *BOMB Magazine*: <<http://bombmagazine.org/article/3621/thomas-hirschhorn>> (bezocht op 20 januari 2017).

niet worden gepubliceerd in de krant, maar wel op het internet te vinden zijn. In zijn artikel *Why is it Important – Today – To Show and Look at Images of Destroyed Human Bodies* (2012) licht Hirschhorn met acht argumenten toe waarom deze foto's volgens hem bekeken moeten worden.⁷⁴ Zo stelt hij dat de toeschouwer de ernst van het concept 'oorlog' pas kan ervaren als hij geconfronteerd wordt met de beelden ervan, en hij er dan pas tegen in opstand kan komen.⁷⁵ Zolang foto's – de directe representatie – van oorlog onzichtbaar blijven, blijft men onwetend en zal er niets veranderen, aldus Hirschhorn.

2.2.5 rAndom International – You Fade to Light, 2009

De studio rAndom International is in 2005 opgezet door de kunstenaars Hannes Koch (1975) en Florian Ortkrass (1975). Met hun werk bevragen zij aspecten van identiteit en autonomie tijdens het Postdigitale tijdperk. De installaties van rAndom International vragen ieder om een actieve participatie van de toeschouwer, en de kunstenaars zijn er van overtuigd dat de toeschouwer alleen geactiveerd kan worden door iets waar hij niet bij stil hoeft te staan.⁷⁶ Hun werken reageren dan ook vaak direct op de fysieke aanwezigheid en beweging van de mens.

rAndom International merkt op dat al het analoge langzamerhand digitaal wordt, maar dat het digitale tegelijkertijd steeds meer fysiek aan het worden is.⁷⁷ De kunstenaars zijn van mening dat dit een positieve ontwikkeling is en met hun werk willen ze bijdragen aan de versmelting van digitalisering en materialiteit die in de maatschappij plaatsvindt. Door middel van hun installaties proberen ze de empathie van de toeschouwer voor de technologie te bevorderen.⁷⁸ Deze installaties zijn interactieve platforms die werken als een matrix die de data van

⁷⁴ Thomas Hirschhorn, 'Why is it Important – Today – To Show and Look at Images of Destroyed Human Bodies', 2012, in: Thomas Hirschhorn, Hal Foster, Lisa Lee, *Critical Laboratory: the Writing of Thomas Hirschhorn*, Londen 2013, pp. 99-104.

⁷⁵ Hirschhorn 2012 (zie noot 74), p. 100.

⁷⁶ Tim Edler, 'Interaction', *A.N.D.* 29 juni 2011, op de website van *rAndom International*: <<http://www.random-international.com/wp-content/uploads/2012/04/20110629-A.N.D-Themes-Interaction.pdf>> (bezoekt op 12 februari 2017), p. 12.

⁷⁷ Felicity Scott, 'Limits of Control', *Artforum* september 2013, op de website van *Artforum*: <<https://www.artforum.com/inprint/issue=201307&id=42636>> (bezoekt op 13 februari 2017).

⁷⁸ Scott 2013 (zie noot 77).

het subject en zijn gedrag verwerkt. Zo heeft het gedrag van de toeschouwer invloed op de uitkomst van de installatie.

You Fade to Light (zie afb. 18, 2009) is een installatie die is voortgekomen



Afb. 18, rAndom International, *You Fade to Light*, 2009.

uit een samenwerking met Philips. Voor de installatie is gebruik gemaakt van Philips' OLED-lampen die door gebruik van camera's menselijke beweging kunnen representeren.⁷⁹ In ruststand is de installatie een spiegel, maar zodra er menselijke beweging gedetecteerd wordt zetten de OLEDs het spiegelbeeld van de toeschouwer om in licht. Hierdoor zet de installatie een dialoog in gang tussen de toeschouwer en zijn eigen spiegelbeeld, en kan

de toeschouwer de creatie van licht op een fysieke en intuïtieve manier ervaren.⁸⁰ Zodra de toeschouwer zich dit realiseert begint hij op een actieve manier te bewegen en wordt de dialoog gestart.⁸¹

⁷⁹ Organic Light Emitting Diode

⁸⁰ Enlighter Magazine, 'You Fade to Light by rAndom International', *Enlighter Magazine* 14 oktober 2011, op de website van *Enlighter Magazine*: <<http://www.enlightermagazine.com/projects/fade-light-random-international>> (bezoekt op 12 februari 2017).

⁸¹ Kate Rockwood, 'Making OLEDs and LEDs Interactive', *Fast Company* 1 februari 2010, via de website *FastCompany*: <<https://www.fastcompany.com/1514555/making-oleds-and-leds-interactive>> (bezoekt op 12 februari 2017).

CONCLUSIE

De aanleiding voor dit onderzoek was de theorie van Claire Bishop waarin zij stelt dat Installatiekunst, vanwege een gebrek aan een eenduidige geschiedschrijving, moet worden gecategoriseerd aan de hand van de ervaring die de toeschouwer heeft. In haar theorie noemt zij vier categorieën, maar daarin ontbreekt een categorie die gekenmerkt wordt door digitale Installatiekunst. Met dit onderzoek is gekeken of het uitbreiden van Bishops theorie met een vijfde categorie wenselijk is. Voor het beantwoorden van de hoofdvraag is literatuuronderzoek gedaan en zijn verschillende installaties geïnterpreteerd.

In hoofdstuk één is met behulp van de theorieën van Bishop, Julie Reiss en Faye Ran getracht te achterhalen wat kenmerkend is voor de ervaring van analoge Installatiekunst. Daaruit kan geconcludeerd worden dat het belangrijk is dat de toeschouwer zich open stelt voor het ondergaan van de installatie wanneer hij deze toetreedt. De installatie biedt een aantal handvaten, maar de ervaring moet door de toeschouwer zelf gebouwd worden. Dit heeft bijvoorbeeld te maken met de presentatie van alledaagse objecten die in een nieuwe context geplaatst zijn, waardoor de toeschouwer daar zelf een nieuwe betekenis aan moet geven. Als de toeschouwer niet openstaat voor de beleving van een analoge Installatie, zal deze er in veel gevallen ook niet komen.

Vervolgens is in hoofdstuk twee gezocht naar aspecten die de ervaring van digitale Installatiekunst kenmerken. Uit dat onderzoek blijkt dat digitale Installaties vaak reageren op de toeschouwer, in plaats van andersom. Zodra de toeschouwer een installatie betreedt kan hij opmerken dat de installatie veranderlijk is zonder dat hij bewust tot actie overgaat. Slechts door er te zijn, te bewegen of geluid te maken heeft de toeschouwer invloed op de uitkomst van de installatie, ook wanneer hij er niet per se voor openstaat. In die zin wordt de ervaring de toeschouwer dus opgelegd, en wordt het de toeschouwer makkelijk gemaakt om de installatie te ervaren. Wellicht kan gesteld worden dat digitale installaties interactiever zijn dan analoge, omdat de toeschouwer meer in directe verbinding staat met het kunstwerk.

Hieruit blijkt dat de ervaring die de toeschouwer bij een digitale installatie heeft, een ander karakter heeft dan de ervaring van analoge installatiekunst. De ervaring is sneller merkbaar, omdat er meestal direct resultaat te zien is. Vanuit dit onderzoek gezien is een uitbreiding van Bishops theorie dus wenselijk.

Het snelle karakter van de ervaring van digitale Installatiekunst past goed bij het tijdperk waarin we nu leven. De tijdgeest van nu wordt gekenmerkt door het feit dat alles snel moet in ons leven, we constant op zoek zijn naar vernieuwing, en onze tijd zo lucratief mogelijk willen besteden. Ook is men vaak op zoek naar makkelijk vermaak dat snel effect heeft. Tegelijkertijd wordt de kunstwereld met de dag minder elitair en meer democratisch en dus bereikbaarder voor een groter publiek. Waar de overheid voorheen ingesteld was op het stimuleren van de kunstenaar door middel van subsidies, wordt vandaag de dag het publiek gestimuleerd om naar het museum te gaan. Met subsidies worden educatieve programma's gevormd en vervolgens aangeboden aan kinderen en jongeren. Dit 'nieuwe' publiek is de contemplatieve benadering van een kunstwerk niet gewend, het heeft slechts luttele seconden aandacht voor een werk. Er kan wellicht gesuggereerd worden dat kunstenaars zich bewust bezig houden met het maken van kunst die voor een groot (commercieel) publiek toegankelijk en snel te begrijpen is. Het is geen toeval dat installatiekunstenaars op dit moment veel met digitale technologieën werken, de middelen zijn nu tenslotte overal beschikbaar. Maar zijn de argumenten die ze noemen daadwerkelijk de enige beweegredenen? Zijn we op weg naar een wereld waarin *Fast Art* de overhand heeft?

BIBLIOGRAFIE

Boeken & Artikelen

- Alexenberg, Mel, *The Future of Art in a Postdigital Age : From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Bristol 2011.
- Bishop, Claire, 'Antagonism and Relational Aesthetics', *October Magazine* 110 (2004), pp. 51-79.
- Bishop, Claire, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londen 2012.
- Bishop, Claire, *Installation Art: A Critical History*, Londen 2005.
- Buchloh, Benjamin H. D., 'An Interview with Thomas Hirschhorn', Parijs 2005, in: Thomas Hirschhorn, Hal Foster, Lisa Lee, *Critical Laboratory: the Writing of Thomas Hirschhorn*, Londen 2013, pp. 327-353.
- Chong, Adele, *Interactive Landscapes: Daan Roosegaarde*, Rotterdam 2010.
- Eliasson, Olafur, *Your Engagement has Consequences. On the Relativity of Your Reality*, Baden 2006.
- Elsken, Ed van der, *Dylaby: Dynamisch Labyrint*, uitgave bij tent. Amsterdam (Stedelijk Museum) 1962.
- Hirschhorn, Thomas, 'Why is it Important – Today – To Show and Look at Images of Destroyed Human Bodies', 2012, in: Thomas Hirschhorn, Hal Foster, Lisa Lee, *Critical Laboratory: the Writing of Thomas Hirschhorn*, Londen 2013, pp. 99-104.
- Höner, Julia, 'Expanding Spaces', *Tema Celeste* 118 (2006), pp. 54-55.
- Judd, Donald, 'Specific Objects', in: Thomas Kellein, Donald Judd, *Donald Judd: Early Work, 1955-1968*, New York 2002, pp. 59-65.
- Kaprow, Allan, 'Notes on the Creation of A Total Art', 1966, in: Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkely 1993, pp. 10-14.
- Kaprow, Allan, 'The Shape of the Art Environment' in: Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkely 1993, pp. 90-96.
- Kaprow, Allan, 'Notes on the Elimination of the Audience', 1966, in: Claire Bishop, *Participation*, Londen 2006, pp. 102-105.
- Merleau-Ponty, Maurice, 'Art and the World of Perception' in: Maurice Merleau-Ponty, *The World of Perception*, New York 2004, pp. 91-102.
- Oliveira, Nicolas de, *Installation Art in the New Millenium*, Londen 2003.
- Paul, Christiane, *Digital Art*, Londen 2003.

Quaranta, Domenico, 'Internet State of Mind: where can medium specificity be found in digital art?', 2014, in: Lauren Cornell, *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge 2015, pp. 425-438.

Quaranta, Domenico, *Beyond New Media Art*, Link Editions 2013.

Ran, Faye, *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms: Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern and Postmodern Art from Cubism to Installation*, New York 2009.

Reiss, Julie H., *From Margin to Centre: The Spaces of Installation Art*, New York 1999.

Steyerl, Hito, 'Too Much World: Is the Internet Dead?', 2013, in: Lauren Cornell, *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge 2015, pp. 439-450.

Wands, Bruce, *Art of the Digital Age*, New York 2006.

Krantenartikelen

Hoffman, Carl, 'Digital Design', *Jerusalem Post* 9 december 2011, p. 10.

Junte, Jeroen, 'Kunst per strekkende meter; interview Kunstenaar Daan Roosegaarde', *de Volkskrant* 8 oktober 2010, kunst-sectie.

Leclaire, Annemiek, Maarten 's Kools, "De oude wereld is kapot, we moeten een nieuwe maken"; Daan Roosegaarde', *Vrij Nederland* 24 augustus 2013, pp. 8-11.

Metz, Tracy, 'Dit heeft inhoud, ook al ziet 't er goed uit; De digitale kunst van Daan Roosegaarde is zowel thuis op een technofeest als in het museum', *NRC Next* 30 november 2010, Uit-sectie.

Schuetze, Christopher F., 'Dutch Innovator Daan Roosegaarde has Designs for a Better Society', *USNEWS.com* 23 november 2016, NEWS/Best Countries-sectie.

Websites

Bishop, Claire, 'But is it Installation Art?', *Tate Etc.* (3) 2005, op de website van *Tate Modern*: <<http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/it-installation-art>> (bezocht op 7 december 2016).

Bishop, Claire, 'Digital Divide', *Artforum* september 2012, op de website van *Artforum*: <<https://www.artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944>> (bezocht op 10 december 2016).

Charlie Gere, 'New Media Art and the Gallery in the Digital Age', *Tate Papers* 2 (2004) op de website van *Tate Modern*: <<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/02/new-media-art-and-the-gallery-in-the-digital-age>> (bezocht op 17 februari 2017).

Cruzvillegas, Abraham, 'Thomas Hirschhorn by Abraham Cruzvillegas', *BOMB Magazine* 113 (2010), geen paginanummering, op de website van *BOMB Magazine*: <<http://bombmagazine.org/article/3621/thomas-hirschhorn>> (bezocht op 20 januari 2017).

Dekker, Annet, 'The Absurdity of Art Speak, Art Worlds, and what we can learn from Big Data', *Furtherfield* 23 april 2014, op de website van Furtherfield: <<http://www.furtherfield.org/features/absurdity-art-speak-art-worlds-and-what-we-can-learn-big-data>> (bezoekt op 12 februari 2017).

Edler, Tim, 'Interaction', *A.N.D.* 29 juni 2011, op de website van *rAndom International*: <<http://www.random-international.com/wp-content/uploads/2012/04/20110629-A.N.D-Themes-Interaction.pdf>> (bezoekt op 12 februari 2017).

Enlighter Magazine, 'You Fade to Light by rAndom International', *Enlighter Magazine* 14 oktober 2011, op de website van *Enlighter Magazine*: <<http://www.enlightermagazine.com/projects/fade-light-random-international>> (bezoekt op 12 februari 2017).

Floryan, Meg, 'Interactive and Participatory Art', *Art21 Magazine* 3 juni 2010, op de website van *Art21 Magazine*: <<http://blog.art21.org/2010/06/03/interactive-and-participatory-art/#.WFfj7RLhD6a>> (bezoekt op 7 december 2016).

Kerr, Dylan, 'The Artist's Guide to Selling Out in Style: Jonas Lund on Why He Turned His Art Into Ad Space', *Artspace* 19 september 2017, op de website van Artspace: <http://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/jonas-lund-interview-54178> (bezoekt op 10 februari 2017).

Lund, Jonas, 'VIP (Viewer Improved Painting)' op de website van Jonas Lund: <<http://jonaslund.biz/works/vip-viewer-improved-painting/>> (bezoekt op 16 januari 2017).

Rockwood, Kate, 'Making OLEDs and LEDs Interactive', *Fast Company* 1 februari 2010, op de website van *Fast Company*: <<https://www.fastcompany.com/1514555/making-oleds-and-leds-interactive>> (bezoekt op 12 februari 2017).

Scott, Felicity, 'Limits of Control', *Artforum* september 2013, op de website van *Artforum*: <<https://www.artforum.com/inprint/issue=201307&id=42636>> (bezoekt op 13 februari 2017).

Swain, Matt, 'Manipulations of Form, Weight and Volume: Michael Sailstorfer', *Modern Art Oxford*, *Aesthetica* 3 mei 2011, op de website van *Aesthetica*: <<http://www.aestheticamagazine.com/manipulations-of-form-weight-and-volume-michael-sailstorfer-modern-art-oxford/>> (bezoekt op 3 februari 2016).

The Warhol, 'Billy Kluver and Andy Warhol: Silver Clouds', op de website van *The Warhol*: <<http://www.warhol.org/education/resourceslessons/Billy-Kluver-and-Andy-Warhol--Silver-Clouds/>> (bezoekt op 16 november 2016).

Three, 'Eat Me', op de website van *Three*: <<http://three-studio.com/portfolio/eat-me-2/>> (bezoekt op 7 december 2016).

Videoproducties

Artsy, *Avant/Garde Diaries*, *Jennifer Rubell Expanding the Definition*, videoproductie, New York 28 januari 2013.

Creative Mornings, 'Christoph de Boeck talks about the relation between sound and space', videoproductie, Brussel 2016.

OVERZICHT AFBEELDINGEN

Inleiding

Afb. 1: Andy Warhol, *Silver Clouds*, 1966, plastic, helium, zuurstof, 99 x 150 x 38cm, Castelli Gallery, New York. Foto: *Castelli Gallery* <<http://www.castelligallery.com/history/4e77.html>> (14 juli 2016).

Afb. 2: Edward Kienholz, *The Beanery*, 1965, assemblage, 253 x 670 x 190cm, Stedelijk Museum, Amsterdam. Foto: *Stedelijk Museum* <<http://www.stedelijk.nl/kunstwerk/1019-the-beanery>> (10 november 2016).

Afb. 3: Dan Graham, *Public Space/Two Audiences*, 1976, spiegelglas, Marian Goodman Gallery, New York. Foto: *Border Crossings* <<http://bordercrossingsmag.com/article/dan-graham-mirror-complexities>> (11 november 2016)

Afb. 4: Yayoi Kusama, *All the Eternal Love I Have for the Pumpkins*, 2016, hout, plastic, acryl, spiegelglas, LED, 292.4 x 415 x 415cm, Victoria Miro Gallery, Londen. Foto: auteur.

Afb. 5: Jennifer Rubell, *The Rubelle Family Breakfast*, 2014, voedsel, tafels, stoelen, linnen, ijskast en andere materialen, variabele afmetingen, Art Basel Miami, Miami. Foto: *Jennifer Rubell* <<http://jenniferrubell.com/projects>> (10 november 2016).

Hoofdstuk één

Afb. 6: Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1923-1937, hout en andere materialen, afmetingen onbekend. Foto: *Wilhelm Redemann* <<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/kurt-schwitters-reconstructions-of-the-merzbau>> (20 november 2016).

Afb. 7: Vladimir Tatlin, *Corner Counter Relief*, 1914-1915, metaal, koper, hout, 71 x 118cm, The State Russian Museum, Sint Petersburg, Fondation Beyeler. Foto: *Artsy* <<https://www.artsy.net/artwork/vladimir-tatlin-corner-counter-relief>> (20 november 2016).

Afb. 8: Tracy Emin, *My Bed*, 1998, boxspring, matras, lakens, kussens, diverse objecten, 79 x 211 x 234cm, Tate Liverpool, The Duerckheim Collection. Foto: *Tate Modern* <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/emin-my-bed-l03662>> (10 november 2016).

Afb. 9: Three, *Eat Me*, 2012, polypropreen buis, roestvrij draad, snoep, 306 x 306 x 306cm. Foto: *Three* <<http://three-studio.com/portfolio/eat-me-2/>> (1 december 2016).

Afb. 10: Rirkrit Tiravanija, *Untitled (Free)*, 1992-2002, ijskast, tafel stoelen hout, voedsel en andere materialen, variabele afmetingen, MoMA, New York. Foto: *MoMA* <<https://www.moma.org/collection/works/147206>> (18 juli 2016).

Afb. 11: Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003-2004, spiegels, lampen en mist, Tate Modern, Londen. Foto: *Tate Modern*, <<http://www.tate.org.uk/whats-on/exhibition/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project/olafur-eliasson-weather-project>> (7 mei 2016).

Afb. 12: Michael Sailstorfer, *Wolken*, 2012, binnenbanden en staalkabels, diverse afmetingen, Sammlung Boros, Berlijn. Foto: *Sammlung Boros* <<https://www.sammlung-boros.de/ausstellung/2012-2016.html#>> (16 mei 2016).

Hoofdstuk twee

Afb. 13: Mark Napier, *Riot*, 1999, software, afmetingen onbekend. Foto: *Mark Napier* <<http://marknapier.com/riot>> (10 februari 2017).

Afb. 14: Daan Roosegaarde, *Flow*, 2007, ventilators, plastic, staal, diverse afmetingen, 21C Museum, Noord Amerika. Foto: *Daan Roosegaarde* <<https://www.studioroosegaarde.net/project/flow/>> (10 januari 2017).

Afb. 15: Jonas Lund, *VIP (Viewer Improved Painting)*, 2014, beeldscherm, camera, metalen frame, 50 inch. Foto: *Jonas Lund* <<http://jonaslund.biz/works/vip-viewer-improved-painting/>> (16 januari 2017).

Afb. 16: Christoph de Boeck, *Staalhemel*, 2009, staal, sensors, plastic, diverse afmetingen. Foto: *Christoph de Boeck* <<http://www.staalhemel.com/about-staalhemel>> (18 januari 2016).

Afb. 17: Thomas Hirschhorn, *Touching Reality*, 2012, video, projectiedoek, diverse afmetingen, Galerie Chantal Crousel, Parijs. Foto: *Romain Lopez* <<http://bnlmtl2014.org/en/artists/thomas-hirschhorn/>> (20 januari 2017).

Afb. 18: rAndom International, *You Fade To Light*, 2009, aluminium, computer, OLED, spiegelglas, camera's, 274 x 128cm, Carpenters Workshop Gallery, New York. Foto: *rAndom International* <http://random-international.com/work/you-fade-to-light/> (10 februari 2017).